

DM 6,50

# PLAY STATION

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION-FANS

**NUR DM 6,50!**  
**JETZT MIT 148 SEITEN!**

## 46 SEITEN E3-REPORTAGE

SPYRO THE DRAGON 2, WIP3OUT, FORMEL 1 '99,  
CRASH TEAM RACING, TARZAN, FINAL FANTASY VIII,  
TOMORROW NEVER DIES, STAR WARS U.V.A.



**EXKLUSIV!**  
Mit 36-seitigem Extrahett!  
Die 100 besten PlayStation-  
Spiele aller Zeiten im Überblick!

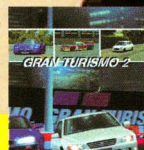
# RESIDENT EVIL 3 GRAN TURISMO 2 METAL GEAR SOLID 2

## 37 SEITEN TIPS & TRICKS:

Warzone 2100, Populous 3,  
Gex 3, Racing Simulation 2 u.v.a.

## 35 TESTS & PREVIEWS:

V-Rally 2, Bugs Bunny, Fear Factor,  
Rollcage Extreme, Fighting Force 2.



**MIT DOPPELPOSTER!**  
**E3 Los Angeles & Gran Turismo 2**





Die PlayStation-Zone-CD Vol. 8 ist mehr als eine einfache Demo-CD, sie ist ein völlig neuartiges Produkt. Auf dieser komplett in Deutsch gehaltenen CD finden Sie fünf spielbare Demos, fünf Filme, ein Tips-&Tricks-Lexikon mit Cheats zu 294 Spielen, ein Spiele-Lexikon mit Bewertungen zu 549 Titeln, 15 Save Games und brandaktuelle Screenshots!

## 1. SPIELBARE DEMOS

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

### 1. Racing Simulation



Exklusiv: Nur bei uns können Sie alleine oder mit einem Freund die Formel-1-Boliden probefahren!

### 2. T. Hawk Skateboarding



Exklusiv: Nur bei uns können Sie jetzt spektakuläre Skateboard-Kunststücke ausprobieren.

### 3. GTA



Zur Einstimmung auf GTA London können Sie exklusiv die deutsche Demo von GTA antesten!

### 4. S.C.A.R.S.



Bis zu vier Spieler dürfen ein mehrminütiges Rennen mit abgefahrenen Buggies absolvieren.

### 5. Vigilante 8



Rechtzeitig zum Release von Vigilante 8 2nd Ofense bieten wir das Top-Demo zum Vorgänger.

## 3. WORK IN PROGRESS

## 4. DEM-NÄCHST ERHÄLTlich

## 5. HIT-TIP

Mini-Bilder in den Zeitschriften reichen Ihnen nicht? Sie wollen die Spiele in voller Größe auf Ihrer PlayStation zuhause bewundern? Dann sind Sie hier an der richtigen Stelle! Bilder zu Projekten, die sich gerade in der Entwicklung befinden, Screenshots zu Spielen, die in diesen Wochen erscheinen, und Bildschirmfotos zu den erfolgreichsten Veröffentlichungen der jüngsten Zeit finden Sie in diesen drei Rubriken – zusammen mit allen notwendigen Informationen, um die Anwendung besonders einfach zu machen, werden die bildschirmfüllenden Bilder auf Wunsch der Reihe nach gezeigt.

## 2. MOVIES (LAUFZEIT TOTAL: 10:12 MIN.)

Werfen Sie einen Blick auf die aktuellen Titel der Software-Häuser und genießen Sie die Spiele!

### Rayman 2

Länge: 2:14 Minuten



Exklusiv: Rayman 2 ist zweifelsohne einer der interessantesten Jump & Run-Titel der kommenden Wintersaison.

### Army Men 3D

Länge: 0:20 Minuten



Witzig: Auf dieser CD können Sie den lustigen Fernsehspot zur Action-Hoffnung von 3DO und Ubisoft bewundern.

### Rainbow Six

Länge: 2:35 Minuten



Das Magazin mit CD gibt es für DM 12,80 am Kiosk! Von PlayStation Zone sind zwei Varianten erhältlich: eine mit exklusiver Multimedia-CD für DM 12,80, eine ohne CD für DM 6,50. Letztere halten Sie gerade in den Händen, deswegen besitzt die Inhaltsangabe genauso wie die detaillierte Anleitung auf den Seiten 139 bis 143 für Sie nur informativen Charakter. Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler am besten schnellstmöglich nach der PlayStation Zone mit CD.

### GTA

Länge: 2:28 Minuten



Bewundern Sie den niedlichen Held aus Take-2-Hit Monkey bei seinen putzigen Anteuern.

## 6. TIPS-&TRICKS-LEXIKON

Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon 294 Spiele umfassenden Tips-&Tricks-Lexikon, das ständig aktualisiert wird, sollten Sie fündig werden! Es versteht sich von selbst, daß alle Tips überprüft wurden.

## 7. SPIELE-LEXIKON

Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem mittlerweile über 549 Spiele umfassenden Spiele-Lexikon erhalten Sie Wertungen und Infos zu wirklich allen in Deutschland jemals erschienenen Titeln. Dieses Lexikon wird natürlich Monat für Monat aktualisiert.

## 8. SAVE GAMES

15 verschiedene Spielstände zu aktuellen Hits: Ridge Racer Type 4, Need For Speed IV, Gex 3, Soul Blade, Metal Gear Solid, Crash Bandicoot 3, Gran Turismo, Spyro The Dragon, Tekken 3, Tomb Raider III, Wild Arms u. a.

HINTERGRUNDMOTIV: RACING SIMULATION 2

HAUPTMENU

1. Demos
2. Movies
3. Work in Progress
4. Demnächst erhältlich
5. Hit-Tip
6. Tips&Tricks-Lexikon
7. Spiele-Lexikon
8. Save Games
9. Credits

## MEHR INFOS?

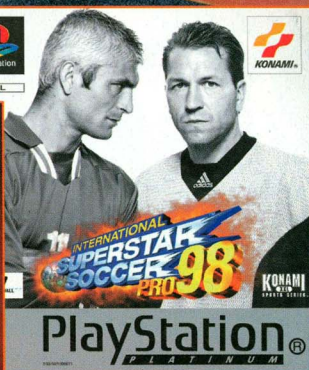
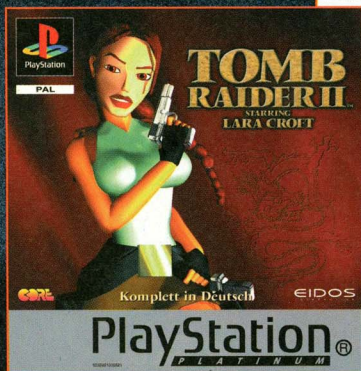
Wenn Sie wissen wollen, wie die CD genau funktioniert, blättern Sie bitte weiter auf Seite 139. Sie bekommen dort detaillierte Anleitungen und ein schmales Cover.



# Ran an den Spiele-Speck!

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

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



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

Jeden Monat frei Haus: 12mal PlayStation Zone mit fetter CD. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Ihre Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.

—> Jeden Monat Game-Power mit dem PlayStation Zone-Abo!

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

☒ JA, ich möchte das PlayStation Zone-Abo mit CD-ROM.  
(DM 138,-/Jahr (= DM 11,50/Ausg.); Ausland DM 162,-/Jahr; OS 990,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienergänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Aboangebot gilt nur für PlayStation Zone.

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

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

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)





Und du hast gedacht,  
die Schule macht  
dich verrückt



**RELEASE: ENDE JUNI 1999**



Inner Workings Ltd © and Plane Crazy © 1997-99. All rights reserved.  
Published under exclusive license from Inner Workings Ltd. by Project Two Interactive BV, A PMR Group Company.  
PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Project Two Interactive, B.V. - P.O. Box 6190 - 2001 HD Haarlem - The Netherlands - Tel.: +31 (0)23 5341559 - Fax: +31 (0)23 5322327 - <http://www.project2.com>



# WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!



## 13. Mai 1999

Los Angeles, Convention Center, 10 Uhr: Die Electronic Entertainment Expo öffnet ihre Pforten. Wie von einer unsichtbaren Hand geleitet, begeben sich als erstes in die West Hall, in der die Konsolengiganten Sega, Nintendo und Sony mit den größten Ständen der Messe auf Pressefang gegen. Erwartungsgemäß kann Sony mit der größten Anzahl an Neuerscheinungen glänzen, wobei Titel wie Spyro The Dragon II, Crash Team Racing, Resident Evil 3: Nemesis, Ape Escape, Metal Gear Solid: VR-Mission und nicht zuletzt Gran Turismo 2 im Mittelpunkt stehen. Besonders überrascht hat mich jedoch die Tatsache, daß Sony zum Thema PlayStation 2 nicht vornehm schweigt, sondern mit einer Hightech-Pyramide die Massen fesseln kann. Anhand von auffällig bewachter Entwicklerhardware werden eindrucksvolle Technik-Demos und eine spektakuläre, spielbare Rennspiel-Demo gezeigt, die jedoch laut Sony mit Gran Turismo (wie von vielen vermutet) nichts zu tun hat.

## 14. Mai 1999

Keine E3 ohne Lara Croft! Nun, so ganz trifft dieser Spruch auf die diesjährige E3 nicht zu: Lara Croft zeigte zwar als aufblasbare Riesenpuppe auf dem Sony-Stand Präsenz, doch diesmal ging die häufig zu Unrecht als One-Hit-Company bezeichnete Firma Eidos einen anderen Weg: Ganz bewußt zeigte man Tomb Raider IV nur ausgewählten Personen hinter verschlossenen Türen, wodurch natürlich kaum weniger beeindruckende Eidos-Titel wie Fear Factor, Saboteur oder Fighting Force 2 (das thematisch mehr an Metal Gear Solid als an den Vorgänger erinnert) zur Geltung kamen. Um Ihre (im Raum stehende) Frage zu beantworten: Ja, Tomb Raider IV sah richtig gut aus, wenn sich auch am grundlegenden Spielkonzept erwartungsgemäß wenig ändern wird.

## 15. Mai 1999

Wie läuft das PlayStation-Geschäft in Deutschland? Welche Pläne hat Sony Computer Entertainment? Um Antworten auf diese Fragen zu bekommen, trafen wir uns mit Ron Lakos von Sony Computer Entertainment Deutschland zum ausführlichen Gespräch. Abgesehen davon, daß sich die PlayStation besser denn je verkauft und im September die PocketStation mit großem Aufwand auf den Markt gebracht wird, gab es einige unerfreuliche Nachrichten. Demnach verkaufen sich derzeit sogar absolute Top-Titel wie Ridge Racer Type 4 sehr schlecht – angesichts einer installierten Basis von 3 Millionen Konsolen. Daß von manchen populären Titeln mehr Lösungsbücher als Spiele verkauft werden, läßt nur einen Schluß zu: Die PlayStation-Szene ist mehr denn je in der Hand von Raubkopierern, die dem Markt mittels Boot-Chips und kostengünstiger CD-Brenner nachhaltig Schaden zufügen. Zum Nachteil aller ehrlichen User steht nun zu befürchten, daß einige Firmen schwerwiegende Konsequenzen ziehen werden. Man muß damit rechnen, daß manche Titel gar nicht mehr offiziell in Deutschland veröffentlicht werden, wenn sich nur noch geringe Stückzahlen verkaufen lassen. Um es in aller Deutlichkeit zu sagen: Raubkopieren ist kein Kavaliersdelikt, sondern eine Straftat, welche die Zukunft der ganzen Industrie ins Wanken bringt. Der Commodore Amiga war einst ähnlich dominant wie die PlayStation, geriet durch die Raubkopierer-Szene jedoch ins wirtschaftliche Abseits. Schneller, als man denkt, kann es passieren, daß große Firmen keine PAL-Titel mehr in Deutschland veröffentlichen werden. Außerdem sollte man sich den Einbau eines Boot-Chips genau überlegen: Seit derartige Chips angeboten werden, stieg der Anteil an defekten PlayStations um das Dreifache, wobei erschreckende 90% der Defekte auf den Einbau von Boot-Chips zurückzuführen sind. Wir können nur hoffen, daß der für Juli geplante Kopierschutz den Spielen zu den Verkaufszahlen verhilft, die der PlayStation eine Zukunft ermöglichen.



Ihr

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Chefredakteur

## DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

| Titel                          | Genre            | Hersteller      | Release    |
|--------------------------------|------------------|-----------------|------------|
| <b>Juni</b>                    |                  |                 |            |
| Anna Kournikova's Tennis       | Tennis           | SCEE            | 18. Juni   |
| Baseball 2000 Edition          | Baseball         | Interplay       | 25. Juni   |
| Bloody Roar 2                  | Beat 'em Up      | Hudson Soft     | 18. Juni   |
| Bombberman Fantasy Racing      | Rennspiel        | Hudson Soft     | 18. Juni   |
| Bugs Bunny auf Zeitreise       | Jump&Run         | Infogrames      | Mitte Juni |
| Command & Conquer 2 – Platinum | Strategie        | Westwood        | 10. Juni   |
| Croc 2                         | Jump&Run         | Fox Interactive | 28. Juni   |
| Driver                         | Rennspiel        | Reflections     | 25. Juni   |
| Formel 1 98 – Platinum         | Rennspiel        | Psygnosis       | 4. Juni    |
| Kagero Deception 2             | Action-Adventure | Tecmo           | 18. Juni   |
| Legend of Karta                | Strategie        | Konami          | Juni       |
| NBA Pro 99                     | Basketball       | Konami          | Ende Juni  |
| NFL Blitz                      | Football         | Midway          | 1. Juni    |
| Soul Reaver                    | Action-Adventure | Eidos           | 25. Juni   |
| Street Fighter Alpha 3         | Beat 'em Up      | Capcom          | 25. Juni   |

Als besonderen Service liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Deutschland erscheinenden Titel.

| Titel                           | Genre            | Hersteller  | Release    |
|---------------------------------|------------------|-------------|------------|
| <b>Juli</b>                     |                  |             |            |
| Tactics                         | Strategie        | Gremlin     | Ende Juni  |
| V-Rally 2                       | Rennspiel        | Infogrames  | Ende Juni  |
| WWF Attitude                    | Wrestling        | Acclaim     | Juni       |
| YARF                            | Rennspiel        | tba         | Juni       |
| Ape Escape                      | Adventure        | SCEE        | 2. Juli    |
| Attack of the Saucerman         | 3D Jump&Run      | Psygnosis   | 30. Juli   |
| Bombberman                      | Action           | Hudson Soft | 2. Juli    |
| Capcom Generations              | Diverse          | Capcom      | 16. Juli   |
| Castrol Honda Superbike         | Rennsimulation   | Softgold    | Mitte Juli |
| Omega Boost                     | Shoot 'em Up     | SCEE        | 23. Juli   |
| Indiziert II                    | 3D-Ego-Shooter   | Activision  | Juli       |
| RC Stunt Copter                 | Flugsimulator    | Shiny       | Juli       |
| Silent Hill                     | Horror           | Konami      | Juli       |
| Star Wars: Die Dunkle Bedrohung | Action-Adventure | LucasArts   | Juli       |



## NEWS

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Ace Combat 3               | 12 |
| Alone in the Dark 4        | 9  |
| Crusaders of Might & Magic | 15 |
| ISS 2000                   | 13 |
| Konami Arcade Classics     | 13 |
| Point Blank 2              | 9  |
| Road Rash 2000             | 15 |
| Soul of the Samurai        | 13 |
| Spiderman                  | 14 |
| Tomb Raider IV             | 16 |
| Toy Story 2                | 15 |
| Worms Armageddon           | 8  |

## GALERIE

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Colony Wars 3               | 57 |
| Destruction Derby 3         | 56 |
| Official Formula One Racing | 58 |
| X-Files                     | 59 |
| Xena                        | 59 |

## PS-ZONE-CD VOL. 8

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

## PLAYSTATION-LEXIKON

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

## REPORTAGE

|                |    |
|----------------|----|
| E3 Los Angeles | 16 |
| Top-100-Jury   | 66 |

## RUBRIKEN

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Charts                 | 68    |
| Club Zone              | 96    |
| Impressum              | 144   |
| Inserenten-Verzeichnis | 144   |
| Leserbriefe            | 94    |
| Poster                 | 71-78 |

## SPIELEREGISTER

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Ace Combat 3                 | 12  |
| Alone in the Dark 4          | 9   |
| Ape Escape                   | 48  |
| Atlantis                     | 93  |
| Bugs Bunny auf Zeitreise     | 86  |
| Bundesliga Stars             | 16  |
| Colony Wars 3                | 57  |
| Crash Team Racing            | 24  |
| Crusaders of Might & Magic   | 15  |
| Destruction Derby 3          | 56  |
| Dino Crisis                  | 36  |
| Dreams                       | 93  |
| Fear Factor                  | 40  |
| Fighting Force 2             | 42  |
| Final Fantasy VIII           | 34  |
| Formel 1 '99                 | 26  |
| Gex 3: Deep Cover Gecko      | 120 |
| Grab des Pharaos             | 92  |
| Gran Turismo 2               | 20  |
| Hugo 2                       | 92  |
| ISS 2000                     | 13  |
| Konami Arcade Classics       | 13  |
| Metal Gear Solid VR Missions | 30  |
| Mission: Impossible          | 44  |
| NBA Pro 99                   | 79  |
| Official Formula One Racing  | 58  |
| Point Blank 2                | 9   |
| Populous: The Beginning      | 128 |
| Puma Street Soccer           | 70  |
| Racing Simulation 2          | 114 |
| Resident Evil 3: Nemesis     | 32  |
| Road Rash 2000               | 15  |
| Rollcage Extreme             | 28  |
| Soul of the Samurai          | 13  |
| Spiderman                    | 14  |
| Spyro The Dragon II          | 46  |
| Tarzan                       | 50  |
| Tomb Raider IV               | 16  |
| Tomorrow never dies          | 38  |
| Toy Story 2                  | 14  |
| Um Jammer Lammy              | 90  |
| Versailles                   | 92  |
| Virus                        | 93  |
| V-Rally 2                    | 80  |
| Warzone 2100                 | 104 |
| WCW Mayhem                   | 52  |
| Wip3out                      | 27  |
| Worms Armageddon             | 8   |
| Wu Tang: Shaolin Style       | 54  |
| Xena                         | 54  |
| X-Files                      | 59  |

## E3 LOS ANGELES 1999

Vom 13. bis zum 15. Mai präsentierten die Softwarehersteller auf der größten Spielemesse der Welt

ihre PlayStation-Hits für die kommende Spielersaison. Auf insgesamt 46 Seiten (beginnend mit den News bis hin zu der Galerie-Rubrik) stellen wir die wichtigsten Titel ausführlich vor. Darunter befinden sich Sensationen wie Crash Team Racing, Dino Crisis, Tomorrow never dies, Wip3out, Formel 1 '99, Final Fantasy VIII, Tarzan, Ape Escape, WCW Mayhem und Rollcage Extreme.

SEITE  
8



## GRAN TURISMO 2

Entgegen früherer Angaben wird der Nachfolger des beliebtesten PlayStation-Rennspiels zwar erst kurz vor Weihnachten erscheinen, wir nutzten jedoch die Gelegenheit, auf der E3 die erste Version ausführlich zu spielen und mit den Entwicklern von Polyphony ein Exklusiv-Interview zu führen. Auf drei Seiten erfahren Sie alles Wissenswerte zur Fortsetzung der wohl wichtigsten Rennspiel-Reihe der Welt.

SEITE  
20





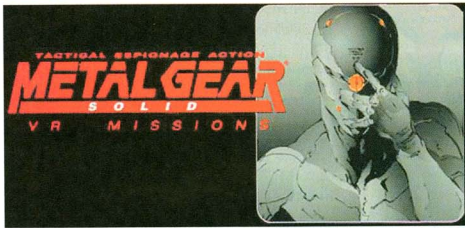
## RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Die Befürchtungen, daß die PlayStation-Jünger nach der Ankündigung von RE: Code Veronica für Segas Dreamcast erst auf der nächsten Sony-Konsole in den Genuß einer weiteren Bio-Hazard-Folge kommen, waren glücklicherweise unbegründet. Wir haben umfassende Infos und tolle Bilder zum kommenden Spielehit bereit, der hierzulande überraschenderweise von Eidos vertrieben wird.

SEITE  
32



## METAL GEAR SOLID: VR-MISSIONS



SEITE  
30

der User nach neuem Agentenstoff schneller nachzugeben, als der Qualitätssicherungsabteilung lieb sein kann. Was hinter der Fortsetzung steckt, verraten wir bereits in dieser Ausgabe.

Schneller als erwartet kehrt Liquid Snake auf die PlayStation zurück. Offensichtlich überzeugte der weltweite Erfolg von Metal Gear Solid die Konami-Manager, dem Drängen

## SPYRO THE DRAGON II

Angehts der restlichen herausragend präsentierten Titel auf dieser Doppelseite könnte man den Eindruck bekommen, daß auf der E3 ausschließlich Spiele für eine ältere Zielgruppe präsentiert wurden. Dem ist aber nicht so!

Neben Ape Escape, Tarzan, Crash Team Racing und Toy Story II konnte vor allem Spyro The Dragon II überzeugen, dessen Entwickler Florian Brich in einem Exklusiv-Interview befragen konnte.



SEITE  
46



## CHEATS & CODES

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Aktuelle Cheats | 98  |
| Lesertips       | 102 |

## KOMPLETTLÖSUNGEN

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| Gex 3: Deep Cover Gecko           | 120 |
| Hilfe für den grünen Helden       |     |
| Populous: The Beginning           | 128 |
| Teil 2 der Völkerverständigung    |     |
| Racing Simulation 2               | 114 |
| Die Ideal-Linie für Formel-1-Fans |     |
| Warzone 2100                      | 104 |
| So gewinnt man die Schlacht       |     |

## ANGESPIELT

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Ape Escape                         | 48 |
| Der Überraschungshit der E3        |    |
| Crash Team Racing                  | 24 |
| Crash Bandicoot gibt Gas!          |    |
| Dino Crisis                        | 36 |
| Capcom im Dino-Park                |    |
| Fear Factor                        | 40 |
| Horrorgame mit toller Technik      |    |
| Fighting Force 2                   | 42 |
| Konkurrenz für Syphon Filter       |    |
| Final Fantasy VIII                 | 34 |
| Offiziell: Es kommt dieses Jahr    |    |
| Formel 1 '99                       | 26 |
| Neues Team, neues Glück?           |    |
| Gran Turismo 2                     | 20 |
| Vorabtest und Exklusivinterview    |    |
| Metal Gear Solid VR Missions       | 30 |
| Sneak peek wieder im Einsatz       |    |
| Mission: Impossible                | 44 |
| Tom Cruise erobert die PlayStation |    |
| Resident Evil 3: Nemesis           | 32 |
| Namco läßt Sony nicht im Stich     |    |
| Rollcage Extreme                   | 28 |
| Comeback des Leserhits             |    |
| Spyro The Dragon II                | 46 |
| Vorabtest und Exklusivinterview    |    |
| Tarzan                             | 50 |
| Tarzan an der Pixel-Liane          |    |
| Tomorrow Never Dies                | 38 |
| James Bond auf der PlayStation     |    |
| WCW Mayhem                         | 52 |
| EA steigt in den Ring              |    |
| Wip3out                            | 27 |
| Teil 3 der Kultserie               |    |
| Wu Tang: Shaolin Style             | 54 |
| Prügeln mit den Rap-Stars          |    |

## TESTS

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Atlantis                        | 93 |
| Untergang des Spielparadies     |    |
| Bugs Bunny auf Zeitreise        | 86 |
| Ein Rivale für Crash & Co.?     |    |
| Dreams                          | 93 |
| Spielerischer Alptraum von Cryo |    |
| Grab des Pharao                 | 92 |
| Mystisches von Ravensburger     |    |
| Hugo 2                          | 92 |
| Der TV-Star ist (leider) zurück |    |
| NBA Pro 99                      | 79 |
| Konamis Slam Dunk?              |    |
| Puma Street Soccer              | 70 |
| Fußball auf dem Asphalt         |    |
| Um Jammer Lammy                 | 90 |
| Michaels absoluter Favorit!     |    |
| Versailles                      | 92 |
| Im Schloß der Schloßer          |    |
| Virus                           | 93 |
| Cryos Lara-Konkurrent           |    |
| V-Rally 2                       | 80 |
| Die Rennspielsensation          |    |



# PLAY STATION NEWS

## PSZ TOPS & FLOPS

### TOPS

#### 1. FETTE BEUTE

Auf der E3 wurden viele neue Hits gezeigt.

#### 2. ABGEFAHREN

V-Rally 2 wird den Erwartungen vollauf gerecht.

#### 3. SPORTLICH

EA läßt die Bundesliga-Stars aufmarschieren.

#### 4. VOLLGAS

Von Crash bis Schumacher wieder alle auf der Piste.

#### 5. AFFENTHEATER

Ape Escape hat die Lacher auf seiner Seite.

### FLOPS

#### 1. FETTE WARTEN

Testmuster trafen erst in letzter Sekunde in der Redaktion ein.

#### 2. SEELENLOS

Soul Reaver erst zur nächsten Ausgabe testtauglich.

#### 3. VERSTECKT

Keine Bilder zu Tomb Raider IV auf der E3.

#### 4. HIEROGLYPHE

Schriftzug von WipEout 3 mit herkömmlicher Tastatur nicht darstellbar.

#### 5. ZEITDRUCK

Redaktion im Anschluß an E3 ausgepowert.

Was war in den letzten Wochen besonders bemerkenswert?

Wir listen die Tops und Flops in streng subjektiver Reihenfolge auf!

## PSZ ZUBEHÖR DES MONATS

Wer morgens mit Zielringen auf der Pupille aufwacht, weil er sich für Fadenkreuz-Action begeistert, sollte die Avenger Lightgun ins Visier nehmen. Die im Metall-Look gestaltete Pistole sieht hervorragend aus, liegt gut in der Hand und unterstützt alle im Genre geforderten Standards. G-Con-Kompatibilität, eine Special-Taste und die hohe Zielgenauigkeit zeichnen die Waffe aus. Von der Präzision und den Vorzügen der diversen Funktionen – darunter Auto Reload und Auto Fire – überzeugten wir uns bei mehreren Runden mit Point Blank 2. Im Lieferumfang ist zudem ein Fußpedal enthalten, mit dem in Krisensituationen das entsprechende Arcade-Feeling aufkommt. Uneingeschränkt empfehlen können wir das ca. 100

Mark teure Peripheriestück dennoch nicht.

Die Lautstärke der Rückschlagfunktion liegt zwischen der eines Rasierapparates und eines Küchenmixers. Und das Fußpedal ist so leicht geraten, daß es auf dem Boden rasch verrutscht. Bringt man diese Defizite in Anschlag, ist ein Probeschießen dringend anzuraten. Die Avenger Pro kann über den Fachhandel oder direkt über Fire International (Tel.: 02154-945252) bezogen werden. (fb)



Für PlayStation-Schützen eine interessante Alternative: die Avenger Lightgun von Fire International.

## WORMS ARMAGEDDON

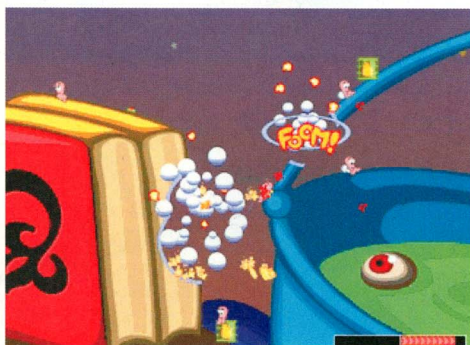
### DA STECKT DER WURM DRIN!

Im Oktober soll Worms Armageddon von Hasbro Interactive veröffentlicht werden. Die Angelköder mit Kampfauftrag werden von ihrer Fan-Gemeinde schon sehnsüchtig erwartet und durch die witzige Multiplayer-Ausrichtung weitere Spieler für sich begeistern können. Einzelkämpfern wird eine Vielzahl neuer Spielmodi geboten, damit sie sich in den diversen 2D-Landschaften vergnügen können.

Sie dürfen die Winzlinge in der aus Plattformen bestehenden Comic-Grafik aufstellen und die bunte Umgebung seitlich scrollen, um sich einen Gesamtüberblick über die Gefechtsituation zu verschaffen. Vor allem die detaillierten Animationen, das farbenprächtige Design und eine Vielzahl neuer Waffen sollten garantieren, daß Sie in dem Massaker von apokalyptischen Ausmaßen voll und ganz versinken. Da die Programmierer von Team 17 das Gameplay im Vergleich zum Vorgänger noch stärker ausbalanciert und ihrem schwarzen Humor wieder freien Lauf lassen haben, werden Strategen solange vor dem

Schirm kleben, bis der letzte Hitpoint verbraucht ist. (fb)

Die rundenbasierten Scharmützel finden in unterschiedlichen Umgebungen wie dieser Felslandschaft statt (rechts). Der Hexenkesel, aus dem Blasen aufsteigen, ist nur ein Beispiel für die liebevolle Comicgrafik (unten).





## POINT BLANK 2

# INS SCHWARZE GETROFFEN



In einigen Sequenzen tauchen die Point-Blank-Maskottchen Dan und Don auf. Hier müssen Sie die roten und weißen Flaggen im richtigen Moment erwischen.

Multiplayer-Partyspaß empfiehlt, verblüfft durch witzige Einfälle und abwechslungsreiche Grafik. Von Lorenfahrten über

Schießbuden-Galerien bis hin zu psychedelischen Szenarien wird alles geboten, was eine Kugel wert ist. Wer alleine zur G-Con 45 greift, kann an einem RPG-Abenteuer mit den Leitfiguren Dr. Dan und Dr. Don teilnehmen. Dabei sind die Stufen so unterschiedlich gestaltet, daß Sie manchmal nur wenige flott bewegte Ziele verfolgen und dann wieder innerhalb eines Zeitlimits einen ganzen Scheibenwald abfertigen müssen. Obwohl es auch Abschnitte wie ein Geiselnbefreiungs-Drama im U-Bahn-Schacht oder einen Kriegsschauplatz gibt, wahrt Point Blank 2 immer den heiteren Aspekt und ist so „blutleer“, daß auch junge Schützen bedenkenlos an dem Präzisionswettbewerb teilnehmen können. (fb)

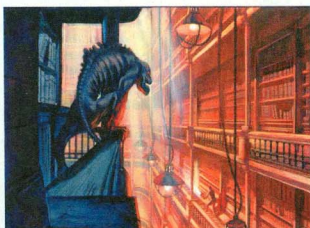


## ALONE IN THE DARK 4

# WIEDERKEHR DER EINSAMKEIT

Infragames arbeiten derzeit mit Hochdruck an Alone in the Dark 4. Das Action-Adventure, dessen Vorgänger deutlich die Gestaltung japanischer Horrorjagden beeinflusste, wird mit einer atemberaubenden Grafik aufwarten können. Erste Studien, die wir einsehen durften, zeigten finstere Gemäuer, verlassene Bibliotheken und andere unheimliche Räumlichkeiten. Das

Abenteuer führt Sie durch eine Szenerie, deren Render-Grafik sich auf dem neuesten Stand befindet. Außerdem werden Lichteffekte gezielt dazu eingesetzt, Sie das Fürchten zu lehren. Wenn Sie mit einer Taschenlampe zwischen Bücherregalen herumirren und der Lichtstrahl die Umgebung nur schemenhaft erhellt, wird die Anspannung unerträglich. Voraussichtlich noch in diesem Jahr werden Sie sich bei Alone in the Dark 4 in die Dunkelheit begeben und die eindrucksvolle Wiederkehr der Serie verfolgen dürfen. (fb)



Der düstere Lichterschein in der Bibliothek erzeugt eine bedrohliche Atmosphäre.

Sobald die Lokalisierung abgeschlossen ist, wird SCEE Point Blank 2 von Namco in die Läden stellen. Der lustige Lightgun-Shooter soll über 70 Levels bieten, in denen Sie auf bewegte oder stationäre Ziele auf dem Bildschirm schießen können. Das heitere Spiel, das sich durch mehrere Team- und Tournament-Modi als

## PSZ NACHGEFRAGT BEI...

# Reza Abdolali

Reza Abdolali, 27, ist PR-Manager für Europa bei Crave Entertainment.



**PSZ: Am 1. April dieses Jahres hat Crave Entertainment seine europäische Niederlassung mit Hauptsitz in Hamburg gegründet. Können Sie uns kurz den Firmenhintergrund darstellen?**

Reza Abdolali: 1997 wurde Crave Entertainment in Los Angeles/USA gegründet. Neben dem Standbein im Games-Geschäft verfügt Crave Entertainment über eine großangelegte Entwicklungs-Infrastruktur. Eine Vielzahl namhafter Game-Designer, darunter beispielsweise Ex-Mitarbeiter der Final-Fantasy-Schmiede Square, machen das hohe In-House-Development-Potential von Crave Entertainment aus. Als lizenziierter Third-Party-Entwickler bietet Crave Entertainment Software-Titel für Nintendo 64, Game Boy Color, Dreamcast, PC und natürlich Sony PlayStation an. In Zusammenarbeit mit starken Partnern in der ganzen Welt veröffentlicht Crave Entertainment darüber hinaus auch extern entwickelte Spiele, u. a. von Genki, Ltd. aus Japan.

**PSZ: Werden Sie sich auch weiter auf der PlayStation engagieren?**

Reza Abdolali: Selbstverständlich, in diesem Kalenderjahr zählen die PlayStation-Titel Jade Cocoon und Y.A.R.G. (Arbeitstitel) zu den wichtigsten Produkten in unserem gesamten Line-Up für 1999. Auch im kommenden Jahr wird es von unserer Seite starken Software-Support für die Sony PlayStation geben.

**PSZ: Ist ein Engagement auf der nächsten PlayStation-Generation geplant?**

Reza Abdolali: Sony ist vor etwa 5 Jahren in den Konsolenmarkt vorgegriffen und hat es auf Anhieb geschafft, mehr als nur ein Mitbewerber von Nintendo und Sega zu werden – in kurzer Zeit ist die PlayStation zu Sonys erfolgreichstem Consumer Product seit dem Walkman avanciert! Selbstverständlich wird sich Crave Entertainment in seiner Eigenschaft als innovativer Third-Party-Entwickler der PlayStation 2 widmen. Crave Entertainment verfügt über ein Potential, das die Entwicklung spektakulärer PSX2-Titel schon zu einem sehr frühen Zeitpunkt ermöglichen wird.

**PSZ: Jade Cocoon betont neben dem spielerischen vor allem den künstlerischen Aspekt. Können Sie uns mehr zu der Entstehungsgeschichte des Titels verraten?**

Reza Abdolali: Mit Jade Cocoon arbeitet das renommierte japanische Entwicklungshaus Genki, Ltd. an einem Rollenspiel-Adventure einer neuartigen Form. Der Spieler begleitet den Weg des Hauptcharakters Levant, in dessen Händen das Schicksal des Volkes der Syrus liegt. Neben bewährten genretypischen Gameplay-Elementen bietet Jade Cocoon eine Vielzahl neuartiger Aspekte. Eines der bemerkenswertesten Features ist nach Ansicht der Chef-Entwickler Gaku Tamura und Shinya Kozaki die Einbindung von Character-Breeding-Elementen. Der Spieler trifft im Laufe seiner Reise auf über 160 Monstertypen. Diese kann er entweder bekämpfen oder als Weggefährten rekrutieren. Es besteht die Möglichkeit, die Monster untereinander zu kreuzen, woraus sich mehrere Millionen Kombinationsmöglichkeiten ergeben. Bei Kämpfen und in anderen Spielsituationen stehen die individuell erschaffenen Kreaturen der Hauptfigur tapfer zur Seite. Mit der Art Direction bei Jade Cocoon wurde kein Geringerer als Katsuya Kondo betraut. Mit seinem Team Studio Ghibli zeichnet Kondo für einige der erfolgreichsten Manga-Filmproduktionen der vergangenen Jahre verantwortlich. Außerdem wird Jade Cocoon einer der ersten Titel sein, die Sonys PocketStation in umfangreicher Form nutzen werden.

**PSZ: Vielen Dank für das Interview.**



# TOYS "Я" US

THE WORLD OF FUN

## Welcome to the Play-Zone

presented by

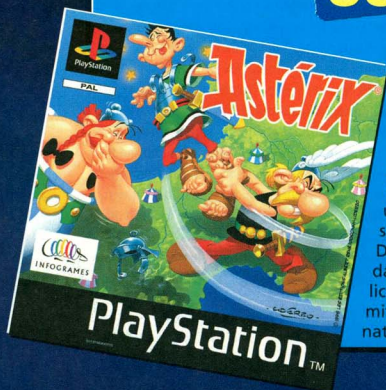


Lucky Luke

Lucky Luke muß schneller als sein Schatten sein, denn schon wieder sind die Daltons aus dem Gefängnis geflohen. Jetzt heißt es, keine Zeit zu verlieren und die Bösewichte hinter Schloß und Riegel bringen.

Comic-Spass in Lucky Lukes Westernwelt.

**99,99\***



Asterix und Obelix, die bekannten Gallier, schlagen wieder zu: 10 Zutaten, die über ganz Gallien und Rom verstreut sind, braucht der Druiden Miraculix – dabei bleiben fröhliche Klopereien mit den Römern natürlich nicht aus.

Verfügbar ab 1. Juli 99



Bugs Bunny ist unterwegs auf einer abenteuerlichen Reise in einer Zeitmaschine, doch einige Schurken blockieren seinen Weg: Klar, daß es dabei ordentlich zur Sache geht.

Asterix

**99,99\***

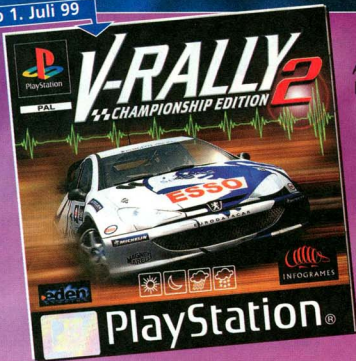
Bugs Bunny  
auf Zeitreise

**99,99\***

\*unverbindliche Preisempfehlung



Verfügbar ab 1. Juli 99



Adrenalin, Action, gnadenlose Geschwindigkeit, Drifts und langgezogene Sprünge lassen erahnen, was sich tatsächlich hinter V-Rally2 verbirgt: Rennfeeling pur.

V-Rally 2

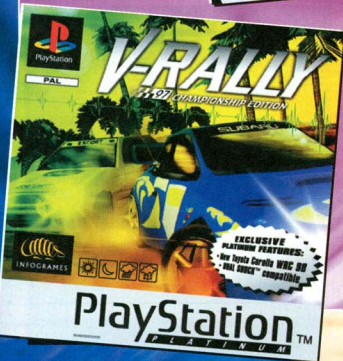
99,99\*

# V-Rally-Zone

Der Klassiker – jetzt in der Platinum-Reihe zum gnadenlos günstigen Preis

V-Rally Platinum

49,99\*



# Adventure-Zone

Als letzter Überlebender seiner Rasse reift das Drachenbaby Ryu zu einem mächtigen Krieger heran auf der Suche nach seiner Vergangenheit und Bestimmung. Ein faszinierendes Rollenmeisterwerk mit vielen Überraschungen!

Die Wertungen:



Breath of Fire

99,99\*

In einem geheimen Königreich muß Andy dem Fürsten der Dunkelheit gegenübertreten und seinen besten Freund retten: Heart of Darkness ist eine Welt voller Magie und Abenteuer, die jenseits seiner Vorstellungskraft liegt.

Heart of Darkness

49,99\*

Große Auszeichnungen:



Augsburg • Bad Dürrenheim • Bentwisch b. Rostock • Berlin-Spandau • Bielefeld • Bochum • Braunschweig • Bremen • Dresden • Duisburg-Meiderich • Düsseldorf-Derendorf • Eiche b. Berlin • Essen • Frankfurt • Göttingen • Günthersdorf b. Leipzig • Gundelfingen b. Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hamburg-Hummelsbüttel • Hannover-Altarmbüchen • Heidelberg • Ingolstadt • Kaiserslautern • Kamen • Karlsruhe • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Leipzig-Paunsdorf • Lübeck • Magdeburg • Mönchengladbach • München-Freimann • München-Am Westkreuz • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Oldenburg • Paderborn • Porta Westfalica • Ralsdorf b. Kiel • Ravensburg • Regensburg • Reutlingen • Röhrsdorf b. Chemnitz • Saarbrücken • Siegen-Weidenau • St. Augustin • Tönisvorst b. Krefeld • Ulm-Lehr • Viernheim • Wallau • Wallenhorst b. Osnabrück • Waltersdorf b. Berlin • Weil am Rhein • Würselen b. Aachen • Wuppertal



# JAPAN NEWS

**In Japan kennt der Schrecken kein Ende. Dino Crisis und R.E. 3: Nemesis werden mit Spannung erwartet.**

Obwohl die Dinosaurier-Jagd erst Anfang Juli beginnt und mit der nächsten Geisterbahnfahrt frühestens im September zu rechnen ist, wird jede Information so begeistert aufgenommen, als habe man noch eine letzte Kugel im Patronengurt gefunden. Das gilt insbesondere für R.E. 3: Nemesis, von dem mittlerweile durchgesickert ist, daß es dicke, dünne, große, kleine, männliche und weibliche Zombies geben wird (Zombies sind eben auch nur Menschen). Auch daß es in dem Spiel zwei Boßmonster mit langen schwarzen Mänteln geben soll, die den Spieler ergreifen oder herumschleudern können, wird aus Japan vermeldet. Bleibt zu hoffen, daß da nicht im Vorfeld schon einige Videospiele auf der Strecke bleiben, die beim Durchlesen dieser bewegenden Enthüllungen eine Panik-Angriffe erleiden.

## JAP KURZ & KNAPP

+ SCEI hat bestätigt, daß sich der Nachfolger des erfolgreichen Rollenspiels Wild Arms in Arbeit befindet und vor Jahresende erscheinen soll. Er wird den Titel Wild Arms: Second Ignition tragen und die Leidenschaft des Spielers mit durchgehender Polyongrafik für die Landschaftsdarstellung und die Kampfphasen entfachen. Die Charaktere sollen sehr realistisch aussehen. Zu Beginn können Sie zwischen drei Hauptfiguren wählen.

+ Konami rockt: Die PlayStation-Variante des erfolgreichen Arcade-Automaten Guitar Freaks wird in Japan Ende Juli erhältlich sein. Die Umsetzung soll über einen neuen Practice-Modus und mehr Songs verfügen. Damit der Spieler die Begleitung zu den Stücken wie in der Spielhalle zupfen kann, wird gesondert ein gitarrenförmiger Controller erhältlich sein.

+ Im Juli will Capcom eine Nebenlinie der Mega-Man-Serie unter dem Titel Tron & Kobun fertigstellen. In das 3D-Actionspiel werden Abenteuer-, Puzzle- und RPG-Elemente eingebunden sein. Um ihre riesigen Schulden abzubauen, müssen die Helden nicht nur Dungeons plündern, sondern in einigen Missionen auch Geld stehlen und sich dabei nicht von den Cops erwischen lassen.

## JAP VERKAUFS-CHARTS

- |                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| 1. Super Robot Wars F .....          | Banpresto |
| 2. Dance Dance Revolution .....      | Konami    |
| 3. Bust-A-Move 2 .....               | Enix      |
| 4. Glay Complete Works .....         | Oracion   |
| 5. World Stadium 3 .....             | Namco     |
| 6. SaGa Frontier 2 .....             | Square    |
| 7. Devil Summoner Soul Hackers ..... | Atlus     |
| 8. Final Fantasy VIII .....          | Square    |
| 9. Um Jammer Lammy .....             | SCEI      |
| 10. Chocobo Racing .....             | Square    |

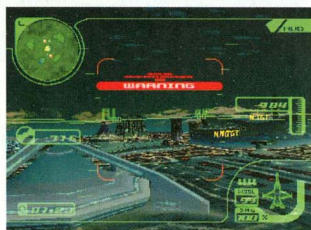
Quelle: Famitsu, Japan

## ACE COMBAT 3 LUFTKAMPF IN PERFEKTION

In Japan hat SCE weitere Informationen zu Ace Combat 3 bekannt gegeben, die darauf schließen lassen, daß der Luftkampf-Simulator, der sich derzeit bei Namco in der Entwicklung befindet, dort in Bälde erhältlich sein dürfte.

Das jüngste Briefing legt nicht nur Teile der Hintergrundgeschichte offen, sondern gibt auch Aufschluß über die Art der enthaltenen Missionen. Sie gehören der UPEO-Organisation an und werden in einen Schlagabtausch zwischen dem General-Resource-Militär-Kartell und dem Informationsriesen Neucom verwickelt. Je nachdem, welchen Charakter Sie wählen, welche Aufträge Sie annehmen und wie hoch Ihre Trefferquote ist, werden der Konflikt und der Fortgang des Konflikts direkt beeinflusst. Im Spielverlauf dürfen Sie im Cockpit von insgesamt 20 Flugzeugtypen Platz nehmen und bei Luftkämpfen, Bodenangriffen oder Verfolgungsjagden durch Canyons Ihr Können unter Beweis stellen.

Die Vorzüge der geschliffenen 3D-Engine, die eine superflüssige Grafik ermöglichen soll, werden auch bei Starts, Landungen oder der Luftbetankung sichtbar werden. Viel Wert legen die Programmierer von Ace Combat 3 auch auf die Realitätsnähe, die sich in unterschiedlichen Wetterbedingungen, einer genauen Simulation der physikalischen und waffentechnischen Grundlagen sowie der Einbeziehung der L3- und R3-Buttons (Herunterdrücken der Analog-Sticks) in die Steuerung niederschlagen wird. Bei solchen Aussichten kann man den Marschbefehl gar nicht mehr erwarten. (fb)



Bei dieser Nachtmission müssen Sie im Tiefflug über die sehr sorgfältig ausgearbeitete Stadtkulisse fliegen.



Dieses exotisch geformte Kommandoschiff ist ein Beleg für die Perfektion, mit der die zahlreichen Flugzeugmodelle auf die PlayStation übersetzt werden.



Während Sie ein schneebedecktes Gebirge unter sich vorbeiziehen sehen, decken die Flügelmänner Ihre Flanke ab.



## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000 NOCH EIN TOR

Für Japan und die USA hat Konami schon die Lizenzen für die Neuauflage des aktionsgeladenen International Superstar Soccer klargemacht. Ob sich deutsche PlayStation-Fußballer wieder mit einem Editor für die Team- und Clubnamen zufriedengeben müssen, ist noch nicht bekannt. ISS 2000 soll im vierten Quartal 1999 erscheinen und vor allem durch das bewährte eingängige Gameplay und spürbare technische Fortschritte für Jubelausbrüche sorgen. So werden sich die Lichtverhältnisse dynamisch mit der Tageszeit verändern und die enthaltenen Animationsphasen noch vielfältiger sein. Selbst die ausgezeichnete Steuerungsmethode des Vorgängers wird nochmals überdacht und die Taktik-Abteilung um weitere Optionen ergänzt. Man darf gespannt sein, wie sich diese qualitativ hochwertige Fußballsimulation in der hart umkämpften deutschen PlayStation-Liga schlagen wird. (fb)



Während der Torwart den Abstoß vorbereitet, erkennen Sie im Hintergrund ein Fahrenmeer, das ordentlich animiert sein dürfte.

## KONAMI ARCADE CLASSICS VERSUNKENE SCHATZE

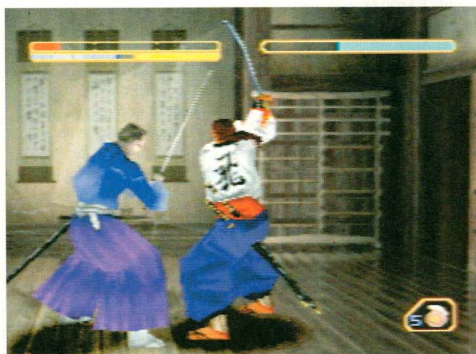


Beim 2D-Flug durch seitlich scrollende Katakomben müssen Sie Geschützstellungen, Radarbasen und Raketen abschießen.

Erinnerungen an die Zeiten, an denen man gerade so groß war, daß man auf dem Monitor der vor dem Kino aufgestellten Arcade-Maschinen blicken konnte, können nun mit den Konami Arcade Classics wachgehalten werden. Die Collection wird aus den Titeln Circus Charlie, Gyrus, Pooyan, Roc'n Rope, Scramble, Shao Lin's Road, Super Cobra, Time Pilot und Yei Ar Kung Fu bestehen. Höhepunkte der Zusammenstellung sind zweifelsohne die Urhahnen der Baller- und Prügelspiele, die auf der CD vertreten sein werden. Gerade Gyrus, Scramble oder Yei Ar Kung Fu gehörten zur Grundausbildung jedes Videospieles. Und auch Pooyan dürfte ein wohliges Schaudern über den Rücken jedes Veteranen jagen. Um das Wiedersehen mit der Vergangenheit zu vertiefen, werden die für Herbst vorgesehenen Konami Arcade Classics auch Original-Artwork beinhalten. Für Retro-Gamer dürfte somit kein Weg an dieser Zusammenstellung vorbeiführen, die die Zeit dokumentiert, als der Weltraum noch genauso flach (sprich: 2D) war wie der Bildschirm breit. (fb)

## SOUL OF THE SAMURAI SCHWERTSTREICH

Für Herbst hat Konami für Japan das Action-Adventure Soul of the Samurai – vormals hieß es Shogun Assassins – angekündigt. Das aufwendige Abenteuer läßt Sie in die Rolle eines Ronin oder eines weiblichen Ninja schlüpfen und spielt in der Tenmei-Ära (um 1781). Zu dieser Zeit war die japanische Oberschicht von Korruption zerrissen und die Bauern mußten am Hungertuch nagen. Um diese geschichtliche Dämmerzeit etwas aufzuhellen, ziehen Sie mit einer der beiden Figuren los, um eine Verschwörung, in die der örtliche Daimyo (Landverwalter) verstrickt ist, aufzudecken. Das Spiel bietet die Möglichkeit, Dorfbewohner in Gesprächen auszufragen und sich so den Hintergründen zu nähern. Auf Ihrer Wanderschaft stellen sich Ihnen die Schergen Ihrer Widersacher entgegen. Samurais und wildes Getier können Sie in Action-Gezeiten mit dem Schwert fällen. Es wird verschiedene Waffen geben, die Sie einsetzen dürfen, um die Feinde historisch akkurat aus den vorberechneten Hintergrundgrafiken zu vertreiben. Konami hat bekannt gegeben, daß sich dem Spieler die komplette Hintergrundgeschichte erst dann erschließt, wenn er den Titel mit beiden Charakteren bewältigt hat. Neue Bilder machen deutlich, daß Soul of the Samurai keineswegs eine langweilige Geschichtsstunde wird. (fb)



Das durchdachte Action-Adventure wird Ihnen reichlich Gelegenheit geben, Ihre Schwertkünste an Gegnern aller Art auszuprobieren.

## JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

| Titel                                    | Genre               | Release       |
|------------------------------------------|---------------------|---------------|
| <b>Zuletzt erschienen:</b>               |                     |               |
| Cyber Org .....                          | Action .....        | 22. April '99 |
| Omega Boost .....                        | Shoot 'em Up .....  | 22. April '99 |
| Rasetsu Sword .....                      | Action .....        | 28. April '99 |
| Lunar Silver Star Story (The Best) ..... | RPG .....           | 28. April '99 |
| <b>Mai</b>                               |                     |               |
| Konami 80's Arcade Gallery .....         | Kompilation .....   | 13. Mai '99   |
| Tamago De Battle .....                   | Puzzle .....        | 20. Mai '99   |
| Airline Pilot .....                      | Simulation .....    | 20. Mai '99   |
| Ace Combat 3 – Electrosphere .....       | Action .....        | 27. Mai '99   |
| Racing Lagoon .....                      | Rennspiel/RPG ..... | 27. Mai '99   |
| Beat Mania Append Gottamix .....         | Entertainment ..... | 27. Mai '99   |
| <b>Juni</b>                              |                     |               |
| Atlantis The Lost Tales .....            | Adventure .....     | 2. Juni '99   |
| Gun Gauge .....                          | Shoot 'em Up .....  | 3. Juni '99   |
| Barlon Dogs .....                        | Adventure .....     | 3. Juni '99   |
| Super Robot War Complete Box .....       | Strategie .....     | 10. Juni '99  |

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Japan erscheinenden Titel. Stand: 24.5.1999



# U.S.A. NEWS

In den USA war natürlich die vom 13. bis 15. Mai stattfindende E3 DAS beherrschende Thema. Und die PlayStation-Fans haben insbesondere all das aufgeschnappt, was in Zusammenhang mit der PlayStation 2 in Erfahrung zu bringen war.

Auf der E3 gab es vermutlich eine Sprachregelung seitens SCE hinsichtlich der Nachfolge-Konsole, denn alle Entwickler gaben unisono die Auskunft, Spiele würden die Qualität von Fernübertragungen erreichen und mehr könne man nicht sagen.

Allerdings machten einige Entwickler deutlich, daß die nun mögliche Vielzahl von Animationen sinnvoll eingesetzt und gegebenenfalls begrenzt werden müsse. Ansonsten bestünde die Gefahr eines visuellen Overkills. Es wird davon ausgegangen, daß die PlayStation-2-Development-Kits im September ihren Weg zu den Spielefirmen finden. Dann können sich die Programmierer an der neuen Hardware austoben und ihre Vorstellungen verwirklichen.

## USA KURZ & KNAPP

+ Midway hat sich mit den jüngst formierten 7 Studios, einem Entwicklungsteam, dem ehemalige Mitarbeiter der Command-&Conquer-Serie angehören, zusammengetan. 7 Studios soll die Arbeit an einem nicht näher definierten Action-Strategie-Titel für PlayStation 2 aufnehmen.

+ Dragonstone Software hat bekannt gegeben, daß an Dragons Lair 3D für PlayStation 2 gebastelt wird. Ritter Dirk wird allerdings nicht vor dem Jahr 2000 auf dem neuen System in Erscheinung treten.

+ Für Electronic Arts entwickelt Silicon Knights derzeit das Cyberpunk-RPG Too Human, das erst im Winter 2000 erhältlich sein soll. Sie schlüpfen in die Rolle eines Agenten und müssen in eine Mega-Corporation eindringen, um die Hintergründe eines Mordes aufzuklären. Neben Duellen mit Androiden, Robotern und Cyborgs soll das Action-Adventure die Möglichkeit bieten, den eigenen Charakter mit künstlichen Bauteilen wie stählernen Muskeln oder Mikrochips zu versehen.

## USA VERKAUFS-CHARTS

|                                      |                 |
|--------------------------------------|-----------------|
| 1. Syphon Filter .....               | 989 Studios     |
| 2. Need for Speed: High Stakes ..... | Electronic Arts |
| 3. Triple Play 2000 .....            | Electronic Arts |
| 4. MLB 2000 .....                    | 989 Studios     |
| 5. Army Men 3D .....                 | 3DO             |
| 6. Legend of Legaia .....            | SCEA            |
| 7. Frogger .....                     | Hasbro          |
| 8. Namco Museum Vol. 1 .....         | Namco           |
| 9. Namco Museum Vol. 3 .....         | Namco           |
| 10. Gran Turismo .....               | SCEA            |

Quelle: MCV, USA

## SPIDERMAN

### FASSADENKLETTERER

Darauf haben Fans der „Spinne“ seit Jahren gewartet. Im Frühjahr 2000 werden Activision den Superhelden auf der PlayStation gegen eine Auswahl seiner Erzfeinde – darunter Venom, Octopus und Carnage – antreten lassen. Das Action-Adventure wird sich hauptsächlich über den Dächern von New York abspielen, aber auch ein zu einem Hochsicherheitsgefängnis für Superschurken umfunktionaler U-Bahn-Schacht wird als Schauplatz dienen. Gegner wickelt Spiderman entweder mit seinem Netz ein oder er schlägt sie im Nahkampf mit der bloßen Faust nieder. Dank seiner Gelenkigkeit kann der Spinnemann an Hauswänden entlangklettern. Damit dürfte sich für die Entwickler von Neversoft, die zuvor mit dem ausgezeichneten Apocalypse auf sich aufmerksam machen konnten, genügend Gelegenheit bieten, durch geschickte Grafiktricks und dramatische Kameraperspektiven ein atemberaubendes Spielgefühl zu erzeugen. Das Beste ist, daß die Figur ersten Bildern zufolge so animiert sein dürfte, wie sich die Leser unzähliger Comic-Hefte das erträumen. (fb)



Mit dem Spinnenfaden können Sie sich über die Dächer von Manhattan schwingen und dort die Superschurken ins Netz wickeln.



## TOY STORY 2

### KNALL IM KINDERZIMMER

Wenn zu den diesjährigen Weihnachtsferien Toy Story 2 in die amerikanischen Kinos kommt, sollten Activision die Arbeiten an dem gleichnamigen Action-Adventure abgeschlossen haben. Das Spiel wird – wie schon A Bug's Life – von Traveller's Tales entwickelt. Die dürfen erneut auf die CG-Renderstudien von Disney und Pixar zugreifen, um Spielhandlung und Grafik so nahe wie möglich an die ebenfalls in Produktion befindliche Leinwandvorlage anzupassen. Sie steuern den Astronauten Buzz Lightyear aus der Third-Person-Perspektive. Dessen Aufgabe besteht diesmal



Wenn die bekannten Pixar-Helden loslegen, wird die friedliche Spielzimmer-Idylle gleich von heftigen Explosionen erschüttert.

darin, seinen einstigen Konkurrenten Woody aus den Händen eines übereifrigen Spielzeugsammlers zu befreien. Das Abenteuer setzt sich aus sieben Abschnitten zusammen, in denen Sie alle Fähigkeiten des charmanten Weltraumpioniers einsetzen müssen, um feindliche Roboter und andere Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Mit weiteren Details darf in den nächsten Monaten gerechnet werden. (fb)

## ROAD RASH 2000

### KEILEREI AUF ZWEI RÄDERN

Electronic Arts werden im Herbst dieses Jahres dafür sorgen, daß die Autobahn nicht zur Ruhe kommt. Und gemessen an der Liste der Neuerungen, die Road Rash 2000 auf sich vereinen wird, trägt der Titel den Jahrtausendzusatz zu Recht. Im Spiel wird es nicht nur zwei Motorradgangs geben, denen Sie sich anschließen und in deren Hackordnung Sie sich hocharbeiten müssen, sondern auch einen Cop-Modus, in dem Sie sich eine verspiegelte Sonnenbrille aufsetzen und als Ordnungsmacht über die Highways patrouillieren dürfen. Für die Schlägereien bei voller Fahrt können Sie Ketten, Rohre oder eine Betäubungswaffe aus der Satteltasche ziehen. Zudem sind diesmal Combos und Super-Punches möglich. Mit letzteren hauen Sie Ihren Opponenten mit einem Ruck auf den Asphalt. Hinzukommen werden überdies mehrere Zwei-Spieler-Modi, darunter der Sidecar-Ausritt, in dem ein Spieler das Zweirad lenkt, während gleichzeitig der andere aus dem Beiwagen austieft. Electronic Arts versprechen, das rabiate Rennspiel mit verbesserten Texturen und einer Grafik-Engine, die keine Geschwindigkeitsbegrenzungen kennt, auszuliefern. Als Kulissen sollen Städte mit Fußgängern,

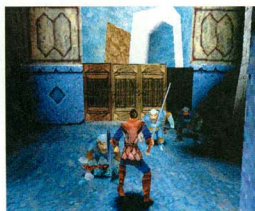


Durch diese beschauliche Winterlandschaft dürfen Sie auch auf einem Motorrad mit Beiwagen brausen.

Einkaufswagen und ähnlichen Hindernissen sowie Gebirgsregionen, in denen Ihr Fahrvermögen auf eine harte Probe gestellt wird, dienen. Und wer gleich zum Wesentlichen übergehen will, wählt die geradlinigen Wüstenabschnitte an, in denen man sich voll darauf konzentrieren können wird, GröÙe der härteren Sorte auszuteilen. (fb)

## CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

### PLAYSTATION-MAGIE



Um die Zwergenattacke zu verhindern, hacken Sie mit dem Langschwert auf die Plagegeister ein.

Crusaders of Might and Magic zählt zu den ersten Produkten, mit denen die 3DO Company in nächster Zeit die PlayStation bedenken wird. Die Firma, die dem PC-Nutzer durch die Might-and-Magic-Rollenspiel-Serie ein Begriff ist, wird das Abenteuer in Echtzeit auf die Konsole bringen und das Actionelement in den Vordergrund stellen. In der Rolle des Abenteurers Drake müssen Sie steinerne Gewölbe erschließen, Rätsel lösen und zahl-

reiche Monster in die Flucht schlagen. Zu diesem Zweck können Sie Objekte aufnehmen und unterschiedliche Waffen verwenden. Wer nicht ständig den Schwertknauf umklammern will, der darf die Unholde auch mit effektvollen Zaubersprüchen in den Orkus schicken. Bei einem E3-Testlauf durch die dunklen Gemäuer konnten wir uns davon überzeugen, daß der Held fix animiert ist und nicht nur in der Folterkammer einige tückische Fallen versteckt sind. Bleibt die Kamera in der Regel hinter der Figur, läßt sich überdies in eine Egoperspektive umschalten, aus der Sie die Architektur bewundern und neue Hinweise erspähen können. Die Dungeons von Crusaders of Might and Magic werden so angelegt sein, daß Sie im Spielverlauf bestimmte Orte mehrmals aufsuchen müssen. Aufwendige Licht- und Gravitationseffekte sollten dazu beitragen, daß auch Action-Adventure-Fans von der Magie des Spieles berührt werden. (fb)



## USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

| Titel                      | Genre            | Hersteller           | Release           |
|----------------------------|------------------|----------------------|-------------------|
| <b>Zuletzt erschienen:</b> |                  |                      |                   |
| Ridge Racer Type 4         | .....Rennspiel   | .....Namco           | .....5. Mai '99   |
| Point Blank 2              | .....L. Shooter  | .....Namco           | .....7. Mai '99   |
| Castrol Honda Superbikes   | .....Rennspiel   | .....EA              | .....12. Mai '99  |
| WWF Attitude               | .....Wrestling   | .....Acclaim         | .....29. Mai '99  |
| <b>Juni</b>                |                  |                      |                   |
| Monaco Grand Prix          | .....Rennspiel   | .....Ubi Soft        | .....1. Juni '99  |
| Star Con                   | .....Strategie   | .....Atacode         | .....1. Juni '99  |
| Star Ocean                 | .....RPG         | .....SCEA            | .....9. Juni '99  |
| Chessmaster Millennium     | .....Schach      | .....Mindscape       | .....29. Juni '99 |
| <b>Juli</b>                |                  |                      |                   |
| Bass Landing               | .....Simulation  | .....Agetec          | .....Juli '99     |
| Shao Lin                   | .....Beat 'em Up | .....THQ             | .....Juli '99     |
| Driver                     | .....Rennspiel   | .....GT Interactive  | .....Juli '99     |
| Silhouette Mirage          | .....Action      | .....Working Desings | .....Juli '99     |

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten zuletzt erschienenen oder in den nächsten Wochen in den USA erscheinenden Titel. Stand: 24.5.1999





Jeder Spielehersteller muß zumindest ein Rennspiel im Programm haben. Auch Kōnami arbeitet derzeit fieberhaft an einer vielversprechenden Rallye-Simulation.



Fallrückzieher, Direktannahmen und andere Kunststücke werden den digitalen Bundesliga Stars bis zum Beginn der nächsten Saison noch antrainiert.



Der Star Wars Episode 1 Racer kommt! Über „Zwei Motoren, einen Champion und keine Grenzen“ informierten wir Sie schon in der Mai-Ausgabe der PSZ.

## Spiele-Sterne in Los Angeles

# HITS UND TRENDS D

Vom 13. bis zum 15. Mai '99 fand in Los Angeles die wichtigste Messe der Computer- und Videospiele-Industrie, die Electronic Entertainment Expo (kurz E3), statt. PlayStation Zone war für Sie vor Ort und hat den wichtigsten Trends und kommenden Spiele-Sternen für Ihre Konsole nachgespürt.

Während wir Ihnen auf den nachfolgenden Seiten die herausragenden Neuankündigungen für die PlayStation in umfassenden Angespielt-Berichten vorstellen, wollen wir an dieser Stelle die beherrschenden Themen der Messe aufgreifen und Ihnen einen Ausblick auf das geben, was in den näch-

sten Monaten die Gespräche rund um PlayStation und PlayStation 2 beherrschen wird. Der Erfolg, den SCE mit der grauen Konsole in den letzten Jahren verbuchen konnte, ließ sich nicht zuletzt an der Größe des Messestandes ablesen, der die Ausmaße eines Fußballfeldes hatte und im hinteren Drittel in







Der innovative Action-Puzzle-Mix *Sheep von Empire*, in dem Sie tapsige Schafe vor tödlichen Fallen bewahren müssen, prägte einen neuen Fachbegriff: Künstliche Dummheit.

# ER E3

mehrere Stockwerke aufgeteilt war, in denen sich Räume für Interviews, Verhandlungen und die Verpflegung der erschöpften Messebesucher befanden. Zugleich machten riesige Puppen der erfolgreichsten PlayStation-Charaktere deutlich, was sich an den zum Probieren aufgestellten Monitoren bestätigte: Die Mehrzahl der kommenden Highlights hat einen Ihnen schon bekannten Vorfahren.

## Fortsetzung folgt

In der Regel muß man nur eine Zwei, Drei oder die aktuelle Jahreszahl hinter schon vorhandene Spieltitel setzen und man erhält die Hits, die bis Weihnachten und darüber hinaus an den Controller locken



werden. Beispiele sind Gran Turismo 2, Spyro The Dragon 2, Ace Combat 3, Formel 1 '99 oder WipEout 3. Auch Crash Team Racing, Rollcage Extreme oder R.E. Nemesis lassen sofort bestimmte Bilder vor dem geistigen Auge aufsteigen. Generell läßt sich daran die Tendenz ablesen, daß bewährte Marken und Charaktere, die mühsam aufgebaut wurden, auch in den nächsten Jahren als Zugpferde für die Spiele-Fans dienen sollen. Final Fantasy VIII, das am SCE-Stand mit besonders viel Aufwand vorgestellt wurde, ist der beste Beweis. Und Spyro und Crash, die vorbeigehende Messebesucher von großen LCD-Schirmen mit aufwendigen Animationen ansprachen, sind sichere Kandidaten für das PlayStation-2-Line-Up. Wer nach Originalität suchte, wurde aber in mehrfacher Hinsicht nicht enttäuscht. Denn einerseits profitieren die Fortsetzungen derart von den technischen und spielerischen Verbesserungen, daß sie diese Bezeichnung eigentlich gar nicht mehr verdienen, und zum anderen werden zum Beispiel mit Dragon Valor, Ape Escape oder Kingsley auch neue Helden und Serien angestoßen.

## Lust auf Lizenz

Je mehr die Videospiele ins alltägliche Leben Eingang finden, desto größer wird die Bedeutung von Lizenzen. Bestätigung dieses Aspektes fand sich nicht nur bei SCE, sondern auch bei den größten Third-Party-Herstellern. Während sich Tarzan im Auftrag von SCE zumindest in den USA zeitgleich mit dem Film durch den Urwald schwingen wird, setzen Ubi Soft auf Rayman II, Electronic Arts auf James Bond und Activision auf Spiderman und Toy Story II. Die größten Filmlicenzen kann THQ verwerten, das in Deutschland auch die Produkte von LucasArts vertreibt. Es sind dies Indiana Jones und Star Wars. Mittlerweile ist offiziell, daß der Star Wars Racer auch für die PlayStation erscheinen wird (eine Information, die wir Ihnen schon

## ALLEIN AM STAND VON SCE WAREN SO VIELE NEUE HIT-GAMES SPIELBAR, DASS MAN DIE DREI MESSETAGE NUR DORT HÄTTE VERBRINGEN KÖNNEN.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

vor zwei Monaten bieten konnten). Zur Untermauerung der These, daß Lizenzen eine immer größere Rolle spielen werden, läßt sich noch anführen, daß Ubi Soft während der Messe mitteilte, daß die Firma einen Vertrag mit Disney geschlossen hat und Donald Duck demnächst auch auf der PlayStation herumquaken wird. Und nicht ohne Grund stand das Batmobil bei dem französischen Spielehersteller. Der Comic-Flattermann soll jedoch

erst auf der PlayStation 2 zum Einsatz kommen. Auch im Sportspiel-Sektor findet ein heftiger Wettstreit um Namen und Marken statt, den die Lizenzgeber noch dadurch anheizen, daß in nächster Zeit bald

mehrere offizielle Titel erhältlich sein werden. In diesem Zusammenhang sei auf das actionorientierte Bundesliga Stars verwiesen, das Electronic Arts im September rechtzeitig zum Bundesliga-Start in die Läden stellen wird. Ebenfalls interessant ist die Tatsache, daß sich Eidos (wie die Vorgängerfirma U.S. Gold)

## INFO DIE PS2-PYRAMIDE



Derzeit Spitze in der Hardware-Performance: Die PlayStation-2-Pyramide war ständig vom Fachpublikum umlagert.

Nach dem Wirbel um die Dreamcast-Präsentation auf der E3 und die Ankündigungen von Nintendo zu deren nächster Hardware-Generation am Vortag der Messe konterte SCE auf seine Weise. Um zu beweisen, daß der PlayStation-2-Chipsatz nur noch darauf wartet, in Millionen neuer Konsolen seine überzeugenden Dienste zu verrichten, präsentierte SCE die Funktionsfähigkeit der Emotion Engine. Das Herzstück der PlayStation 2 war in eine glitzernde Pyramide vor dem SCE-Stand gebettet und erlangte zusätzlich dadurch Aufmerksamkeit, daß ständig zwei bewaffnete Polizisten um die vier Terminals herum patrouillierten, an denen entweder Technik-Demos oder die spielbare Gran-Turismo-Variante liefen. Diese Demonstration, die im Verhältnis zum SCE-Stand nur einen geringen Raum einnahm, reichte aus, um SCEs Zukunftsperspektive in das Bewußtsein aller Besucher zu rücken.



die Lizenz für die kommenden Olympischen Spiele sichern konnte. Gleichzeitig zu den sportlichen Wettkämpfen in Sydney darf man also mit packenden Sportspielen in der Tradition von Summer Games und Track&Field rechnen. Weiterhin wurde auf der E3 deutlich, daß kein Spielehersteller mehr ohne einen Motorsport-Titel auskommt – hier genügt ein Blick auf unseren Rennspiel-Abschnitt, der sich an diesen Bericht anschließt.

## Kopierschutz kommt

In vielen Messegesprächen wurde auch das Problem der Software-Piraterie angeschnitten, die zu erheblichen Umsatzverlusten führt. Es ist davon auszugehen, daß SCED Raubkopierer in Zukunft noch gezielter verfolgen und diese Form von Wirtschaftskriminalität mit allen rechtlichen Mitteln bekämpfen wird. Parallel dazu wird SCED ab Juli für alle wichtigen Titel – beginnend mit Ape Escape – einen Kopierschutz einführen und so zumindest die sogenannte „Schulhof-Piraterie“ zum Erliegen bringen. Auch Infogrames haben angekündigt, V-Rally 2 mit einem Kopierschutz auszustatten. Andere Third-Parties wie zum Beispiel Square oder Namco sind jedoch noch unentschieden, da die Implementierung ei-

## INFO SPIELE-SPEICHER

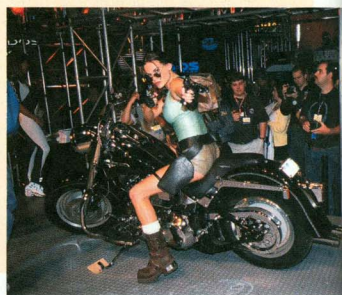
Auf der E3 war von der PocketStation, der Speicherkarte der nächsten Generation, zwar nichts zu sehen, doch mittelbar ist ihr weltweites Erscheinen eine sichere Sache. Das Gerät, daß eine Zwischenstellung zwischen Memory Card und Handheld einnehmen soll, ist selbst in Japan – sei es aufgrund fehlender Produktionskapazitäten oder technischer Schwierigkeiten – momentan nur in äußerst geringen Stückzahlen in den Handel gegangen. Doch alle wichtigen Software-Titel der kommenden Monate sind schon darauf ausgelegt, das interessante Medium zu unterstützen. Bei Gran Turismo 2 werden Sie Wagen aus dem Spiel herunterladen und via Infrarot-Schnittstelle mit Ihren Freunden tauschen können. Dasselbe gilt für Crash Team Racing und die dort verfügbaren Karts. Und auch in der uns vorliegenden, noch nicht lokalisierten Vorversion von Ape Escape existiert in der Save-Zentrale schon eine Option, um die PocketStation zu nutzen. Der Spielspaß-Verstärker im MiniFormat, auf den Sie überdies aus bestimmten Titeln auch Minispiele werden herunterladen können, soll im Herbst in Deutschland erhältlich sein. Etwaige Verzögerungen dürften sich bei solchen Aussichten verschmerzen lassen – zumal davon auszugehen ist, daß die PocketStation zum Kreis der Peripherie-Geräte gehören wird, die sich mit der PlayStation 2 weiterverwenden lassen.



## INFO VERSTECKSPIEL MIT LARA

Zuerst die gute Nachricht: Tomb Raider IV befindet sich schon für die PlayStation in Arbeit und soll rechtzeitig zum Christfest erscheinen. Und nun die schlechte: Auf der Messe wurden erste Impressionen des nächsten Abenteuers der Videospiel-Heldin nur hinter verschlossenen Türen gezeigt. Grund dafür, daß Frau Croft sich in Quarantäne befand, waren die schlechten Erfahrungen, die Eidos Interactive mit Tomb Raider III gesammelt haben. Mit der letzten Episode war man sehr frühzeitig an die Öffentlichkeit gegangen – zu frühzeitig, wie die Marketing-Abteilung des Konzerns mittlerweile meint. Denn kurz nachdem die ersten Studien von Tomb Raider III offengelegt worden waren, fielen große Teile der Fachpresse über das Spiel her und warfen den Entwicklern Ideenlosigkeit und kaum erkennbare Steigerungen bei der Grafik vor. In der Endfassung wurde der Titel dann aber zu einem Verkaufsschlager. Damit die Lara-Fans nicht verunsichert werden, sollen erste Infos zu Tomb Raider IV daher erst dann herausgegeben werden, wenn sich das Action-Adventure in einem Stadium befindet, das aussagekräftig ist und keine Angriffsflächen mehr bietet. Sie müssen sich also noch etwas gedulden und damit zufriedengeben, daß Tomb Raider IV – wie unsere Späher berichten – sehr vielversprechend aussieht.

*Vor dem Publikum durfte sich nur ein Lara-Modell auf einem Motorrad räkeln. Ihre virtuelle Schwester wurde von Eidos Interactive unter Verschuß gehalten.*



nes Kopierschutzes eine Umstrukturierung des Quellcodes erfordert und so einen Mehraufwand bedeutet. Doch Lizenzen sind teuer, die Produktionskosten steigen stetig und innerhalb kurzer Zeit werden alle Hit-Titel vor unerlaubter Vervielfältigung geschützt sein. Es ist schon traurig genug, daß zu solchen Maßnahmen gegriffen werden muß. Noch trauriger sind allerdings die Auswirkungen, die Sie als Kunde befürchten müssen, wenn die Raubkopien weiterhin so großen wirtschaftlichen Schaden verursachen. Viele Versandhändler überdenken bereits ihr flächendeckendes Angebot. Für sie macht es keinen Sinn mehr, Titel anzubieten, die in bestimmten Bundesländern auf nahezu jeder Konsole laufen, obwohl dort kaum jemand ein Original gekauft hat.

## PlayStation 2

SCE hat im Rahmen der E3 keine weiteren Informationen zur PlayStation 2 bekannt gegeben. Man ließ lieber Fakten sprechen (siehe Extrakasten). Da aber SCE nicht alleine auf dem Konsolenmarkt ist und die Konkurrenz die wichtigste Messe der Branche zur Verkündung ihrer Strategien nutzte, sind folgende mögliche Auswirkungen auf das PlayStation-2-Konzept naheliegend: Sega hat seine weltweite Online-Strategie konkretisiert und deren

Erfolg dürfte von SCE wachsam verfolgt werden. Wichtiger noch war, daß Nintendo erste Details zum Projekt Dolphin enthüllte. Die 128-Bit-Konsole soll bereits Ende des Jahres 2000 eingeführt werden. Da Nintendo eine Allianz mit IBM geschmiedet hat und der Elektronikkongigant schon über die Fabrikationslinien für das Kernstück – einen 400-MHz-Prozessor! – verfügt, klingt diese Release-Vorgabe nicht völlig abwegig. Das wiederum bedeutet, daß die Spielräume für SCE enger werden. Besondere Beachtung verdient die Tatsache, daß Nintendo in einem Abkommen mit Matsushita Electric schon festgelegt hat, daß der DVD-Spieler der Dolphin-Konsole auch zur Wiedergabe von DVD-Filmen benutzt werden kann. Hier wird SCE, die diesen Aspekt der PlayStation 2 bisher offengelassen haben, nachziehen und bald eine Entscheidung bekannt geben müssen.

Florian Brich



*Der Stand von SCE war so groß, daß man ihn mit dem Fotoapparat nicht völlig einfangen konnte. Die riesigen Puppen von Spyro, Lara & Co. erinnern an eine Heldengalerie. Daß Crash in der Mitte über allem schwebte, war sicher kein Zufall.*



# expert



preiswert und kompetent!



## PlayStation

### Playstation mit Dual Shock Analog Controller

- Die Soundscape-Funktion sorgt für eine individuell gestaltete Lightshow, während ihr Audio-CDs abspielen könnt.



DM

€127.<sup>31</sup>

**249.-**

Inklusive Demo-CD!

### Memory Card

Smoke Grey & Island Blue

- Zum Abspeichern von Highscores und Spielständen.



je  
DM  
€14.<sup>83</sup>

**29.-**

### V3 Racing Wheel PSX

- Analoge Lenkreaktion, Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar, Dual-Vibration, analoge Fußpedale f. Gas und Bremse, 8 Feuer Tasten u. digitales Steuerkreuz, Dauerfeuer für jede einzelne Taste, Tisch- und Aufsitzbedienung



DM  
€50.<sup>62</sup>

**99.-**

### Final Fantasy 7 Platinum

- Entdeckt das wohl umfangreichste Rollenspiel auf der Playstation.
- 9 spielbare Charaktere mit eigener Persönlichkeit und speziellen Fähigkeiten.

DM  
€25.<sup>05</sup>

**49.-**

3 CD'S



DM  
€45.<sup>50</sup>

**89.-**

### Racing Simulation 2

- Die Fortsetzung der erfolgreichen Rennsimulation mit den aktuellen Strecken u. neuesten Fahrern.



DM  
€25.<sup>05</sup>

**49.-**

### Formel 1 '97 Platinum

- Offizielle Lizenz der FIA Formel 1-Saison 1997
- mit allen Teams und Strecken der 97er Saison und LIVE-Kommentaren von Heiko Waßler und Hans-Joachim Stuck



Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Ihnen kurzfristig.

3000mal in Deutschland,  
3000mal in Europa.

GET

KICK!





Rennspiel, 1-2 Spieler, SCEE

# GRAN TURISMO 2

**Gleich vorweg: Auf der E3 waren die ersten Kurse nur mit zwei verschiedenen Fahrzeugen befahrbar. Ein Test-TÜV von Gran Turismo 2 liegt somit noch in weiter Ferne. Aber weitere Fakten und erste Eindrücke vom Nachfolger des überragenden PlayStation-Spiels Gran Turismo wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.**

**E**s hätte Stunden gebraucht, um dieser ersten spielbaren Fassung des SCEE-Rennspiels unter die Haube zu schauen. Daher machte sich zunächst eine gewisse Verzweiflung breit. Bereits fest steht allerdings, daß nicht die Grafik bei Gran Turismo 2 im Vordergrund stehen wird. Sie ist lediglich das hochqualitative Transportmittel, in das die eigentlichen Vorzüge dieser Rennsimulation – und dieser Begriff ist wörtlich zu verstehen – eingebunden sein werden. Im Mittelpunkt

werden die 300 unterschiedlichen Autotypen stehen, deren differenziertes Fahrverhalten auf der Grundlage komplexer Physikroutinen entsteht. Die Grafik der Demo war flüssig und nahezu fehlerfrei. Einige aufpixelnde Bäume am Rand und das dominierende Beton- und Asphalt-Ambiente wurden durch das authentische Streckendesign des Probekurses wettgemacht. Dieser war wie eine Kreuzung aus einer Stadtautobahn und einer Rennstrecke gestaltet. Er führte den Spieler

durch weite Kurven und über lange Geraden, die durch unterschiedliche Neigungswinkel Gefälle und Steigungen suggerierten. Insbesondere aus der Cockpit-Ansicht wurde eine

**SECHZIG FÜHERSCHEIN-PRÜFUNGEN UND DER NEUE RALLY-MODUS WERDEN SIE AN DEN PLAYSTATION-SCHALEN-SITZ KETTEN.**

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

satte Beschleunigung, untermalt von kernigem Motorensound, geboten. Insgesamt erwiesen sich die ersten Runden als ein guter Appetitanreger und man darf nicht vergessen, daß SCEE in diesem frühen Stadium noch nicht alle Trümpfe auf das Armaturenbrett legen will. Doch schon das Gezeigte





war richtungsweisend und nur mißmutig ließ der Redakteur das Pad sinken, um zum nächsten E3-Termin zu hetzen.

### 300 Fahrzeuge

Was soll man dazu sagen? Wenn die Fahrphysik wirklich derart gesteigert wurde, daß jedes Vehikel einen eigenen „Charakter“ in der oben umrissenen Ausprägung hat, dann ist diese Zahl der Multiplikator für die 20 Kurse. Jedes Modell weist nämlich ein eigenes Beschleunigungsverhalten auf, verlangt von Ihnen, an anderen Stellen auf die Bremse zu steigen, und muß entsprechend seiner Dynamik beim Ausbrechen anders abgefangen werden. Zu den Spielmodi, in denen Sie Ihr Timing perfektionieren können, zählen der GT- und der Rally-Modus sowie das Sportwagen-Rennen. In der gigantischen Liste der Autos, die im Spiel enthalten sein sollen, finden sich unter anderem der Ford Focus, der Mercedes SLK oder der VW-Beetle. Abgesehen von Vertretern der heimischen Produktion sind auch die beliebten US-Modelle Chevrolet Corvette, Pontiac und Chrysler ins Spiel eingebaut worden. Damit wendet sich

### MIT DEM GEWALTIGEN FUHRPARK VON GRAN TURISMO 2 KÖNNTE MAN MEHRERE AUTOHÄUSER FÜLLEN. DAS WIRD DIE PURE SAMMELWUT!

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

der zweite Teil des Rennspektakels an das internationale Fahrerfeld, eine Beschränkung der Wagentypen auf japanische Fabrikate oder einzelne Motorsport-Klassen wird nicht stattfinden. Frohe Kunde ist in jedem Fall, daß diverse Ferrari-Varianten, Konzept-Fahrzeuge und überdies mindestens ein Auto mit Allrad-Antrieb enthalten sein sollen. Bis aber all diese Wagen im Auswahlménú auftauchen, werden Sie mehrere Monate vor der PlayStation verbringen müssen!

### Ingenieur-Studio

Werkstatt-Optionen werden auch von anderen Rennspielen geboten, doch mit Gran Turismo 2 wird SCEE deren Möglichkeiten bei weitem in den Schatten stellen. An den Wagen läßt sich jede nur erdenkliche Kompo-



Mit diesem blauen Kraftpaket dürfen Sie an den Wohngebieten in Hanglage vorbeizischen.



In der S-Kurve können Sie den weißen Kleinwagen einem virtuellen Elch-Test unterziehen.

te verändern; Teile können getauscht oder hinzugekauft werden. Das führt dazu, daß sich das Fahrverhalten nochmals gravierend verändert und Sie dank der Analog-Steuerung und der abgestimmten Dual-Shock-Unterstützung die Verbesserungen auf den Kursen sofort wahrnehmen. Um jedoch das richtige Ge-

spür dafür zu entwickeln, wie sich zum Beispiel ein Rover Mini-Cooper hochzuchten läßt, stehen Ihnen im Spielverlauf 60 Führerscheineprüfungen bevor, die Ihnen eine große Portion Fahrgefühl abverlangen. Daß Polyphony Digital bei der Grafik vor allem das detailgetreue und präzise Aussehen der einzelnen Modelle



Die Frontansicht verdeutlicht, wie dynamisch sich die Wagen bei Gran Turismo 2 in die Kurve legen. Das Fahrgefühl sollte dieser Darstellungsweise entsprechen.



Meisterwerke der Ingenieurskunst: Der Top-Renner glänzt durch den detailgetreuen Spoiler, den aggressiven Anstrich und einen entsprechenden Motorenklang.



Das Fahrzeug-Spektrum umfaßt auch Straßenmodelle, die in der Ausstattung ihren Vorbildern bis auf Außenspiegel und Firmenzeichen gleichen.



EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**





"Georg hat auch eine!"  
Mo-Fr. live im TV



PAKET: NEUES GEHÄUSE + SONY DUALSHOCK  
PAD + 1 MB MEMORYCARD nur 99,99 DM

## ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

"DIE REFERENZ"

je nur  
49,99 DM



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



kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

**ACTIVATOR** vorgestellt auf



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

BONUS

ACTIVATOR AB SOFORT MIT PROBEHEFT  
"PlayStation Cheats and More"

nur 98 DM

game enhancer® (komplett englisch) nur 38 DM

## VIRTUAL GUN®

Die ultimative PlayStation-Waffe.  
Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen  
Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-  
Technologie wie in der Spielhalle! Der  
Schlitten der Waffe fährt zum Nachladen  
zurück! Absolut realistische Waffenverhalten!

119 DM  
+ Gcon Adapter



Ladengeschäft:

Gpress data service

Levetzowstr. 12a

10555 Berlin

Versandkosten 10-15 DM

alle Karten > 1 MB mit LCD-Display

**MEMORYCARDS**

1 MB 9 DM 1701

8 MB 29 DM 1708

24 MB 38 DM 1724

40 MB 52 DM 1740

56 MB 62 DM 1756

72 MB 74 DM 1772

3059 NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002  
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ  
59,99 DM



NEU: Demnächst  
in weiteren Farben!

BONUS

JAM ab sofort mit PSX-Colorchip!

3179



Das Jam!! hat die unglaubliche Eigenschaft, jedes Videosignal (Video & S-Video) so umzuwandeln, dass ein handelsüblicher PC-Monitor (VGA) dieses Bild darstellen kann. Sie können also JEDE SPIELKONSOLE mit Videoausgang in der jeweil bestmöglichen Qualität anschliessen. Egal ob PlayStation, Nintendo64, Dreamcast oder jede andere Konsole oder jedes andere Videosignal. Egal ob DVO oder Videokamera. Da ein Monitor in Schärfe und Auflösung JEDEM Fernseher haushoch überlegen ist, sehen Sie zum ersten Mal die Spiele so, wie die Spieleentwickler sie sahen - auf ihrem PC-Monitor. Ein PC ist zum Anschluss nicht erforderlich, er kann aber parallel zum (S)Videoeingang betrieben werden. Zwischen Konsole und PC kann so einfach umgeschaltet werden. Und das wichtigste: EGAL woher ihre Konsole kommt, die Grafik ist IMMER in Farbe; das JAM!! kann US-NTSC, Japan-NTSC und PAL in ein VGA-Signal umwandeln!

incl. PlayStation S-Videokabel

nur 179,99 DM

S-Videokabel Nintendo64 29 DM

S-Videokabel Dreamcast 29 DM



kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

**SUPERCHIP®**

Der Superchip® mit SYPOC® - Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Bauweisen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET!

NEU: ab sofort mit "Tarnkappentechnologie"

**SUPERCHIP EINBAUPLATINE**

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeintensive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 20 cm lang, am Ende abisoliert und verzinkt. Der Chip wird gesockelt!

1001

Stück 15 DM

3 Stück je 12 DM

5 Stück je 7,80 DM

10 Stück je 5,90 DM

25 Stück je 4,55 DM

50 Stück je 3,98 DM

1004

5 DM, 15 Stück je 3,50 DM

1208



1301



1206



3007



## Dreamcast™

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel

nur 498 DM

lieferbar ab 23.09.1999 - Vorbestellung möglich

7100 RGB-Kabel 19 DM

7529 S-Video-Kabel 29 DM

**NINTENDO64**

4100 Videokabel SCART 5 DM

4299 Joypadverlängerung 5 DM

4299 RumblePack 10 DM

4500 RF-Modulator 10 DM

4529 S-Video-Kabel 29 DM

Linkkabel 2 Meter 17 DM 1109

Linkkabel 7,5 Meter 38 DM 1130

Linkkabel 30 Meter 98 DM 1175

RGB-Kabel mit Enstlöflöffel 15 DM 1100

RGB-Kabel mit Audio 22 DM 1120

RGB-Kabel G-CON 25 DM 1110

RGB-Kabel mit Superchip 20 DM 1101

Padverlängerung mit Shock 15 DM 1292

Padverlängerung ohne Shock 5 DM 1299

Desktop-Joystick PSX 14 DM 1301

Playstation-Tasche 28 DM 5001

CD-WIN 125 DM 4090

CD-DUPE ab 1998 DM 3998

2 InfrarotPads PSX 68 DM 1208

RF-Antennenschluß PSX 28 DM 1500

PAL-Booster PSX 28 DM 1600

PAL-Booster Dreamcast 98 DM 7600

Cobra-Lightgun PSX 38 DM 1305

Cobra-Pad PSX 10 DM 1205

The Glove PSX 98 DM 3098

Maus für PSX 29 DM 3007

Multitap ORIGINAL SONY 68 DM 3006

PSX umgebaut mit DualShock 299 DM 3001

MovieCard für PSX 139 DM 3139

Mr. Backup 264 898 DM 6001

www.activated.de

Faxabruf 030-399 031 58

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

es gelten unsere AGB!



Rennspiel, 1-4 Spieler, SCEE

# CRASH TEAM RACING

Der wendige Wüstenfuchs Crash hat in seinen bisherigen drei Abenteuern zwar schon diverse Fortbewegungsmittel genutzt, meist hat er sich jedoch mit gekonnter Beinarbeit durch die Levels bewegt. Bei Crash Team Racing nimmt er nun in einem Kart Platz, um altbekannten Konkurrenten davonzufahren und nebenbei die Welt zu retten.



Auch bei widrigen Wetterbedingungen findet die Hatz um die erste Position statt. Dabei muß sich Crash auch mit den Naturgewalten herumplagen.

Während sich der pelzige Jump&Run-Held bisher mit dem verrückten Wissenschaftler Neo Cortex herumschlagen mußte, betritt bei Crash Team Racing ein neuer, nicht minder abgedrehter Bösewicht die Bühne. Dr. Nitros Oxide packt nach zehn Jahren ungebrochener Dominanz bei Wettrennen die Langleweile, nun will er auf seine ganz spezielle Weise die Herrschaft über die Welt übernehmen. Seit einem schlimmen Unfall in seiner Kindheit ist der

verrückte Doc von der Idee einer Welt besessen, in der alle Aktionen mit wahnwitziger Geschwindigkeit ablaufen.

## Character Racing Game

Um diesen ebenso kranken wie ausgefallenen Plan in die Tat umzusetzen, bedient sich der miese Mastermind des Hyper-Activators, einer Maschine, die den gesamten Planeten in eine „Super Speed Zone“ verwandelt. Dadurch mutieren Minuten zu Sekunden und Tage zu Stunden, als Folge droht die gesamte Bevölkerung in einen endlosen Zeitstrudel zu geraten, der in den Wahnsinn

führt. Da diese Nebenwirkungen dem Kollegen von Nitros Oxide, Dr. Cortex, gar nicht zusagen, trommelt dieser sowohl Verbündete als auch Feinde zusammen, um dem Treiben des Unholdes ein Ende zu bereiten. So machen sich neben altbekannten Charakteren wie Coco, Papu Papu oder Tirtly auch neue Gestalten daran, im Rahmen eines Kartrennens den besten Piloten zu ermitteln, der es dann mit Nitros Oxide aufnehmen und den Hyper-Activator unschädlich machen kann. Dem Spieler wird eine Vielzahl an Spiel-Modi geboten, im Adventure-Mode heizen Sie über die Strecken, um Kristalle und Edelsteine aufzusammeln. Haben Sie außerdem genug goldene Schraubenschlüssel eingeheimst, können Sie das Kart durch einen Besuch in Lugnuts Garage in den Kategorien Reifen, Antrieb und Motor ordentlich tunen lassen. Im Vs-Mode heizen Sie mit zwei Spielern über die abwechslungsreichen Strecken, während im Grand-Prix-Mode fünf CPU-Gegner in den Kampf um den Sieg eingreifen. In fünf verschiede-



Hier sehen Sie ein weiteres Beispiel für die außergewöhnliche Streckenführung.







Im Gespräch mit Daniel Arey von Naughty Dog erfuhr PlayStation-Zone-Redakteur Florian interessante Neuigkeiten zum Spiel.

nen, veränderbaren Kampf-Arenen ist im Battle-Mode neben guten fahrerischen Qualitäten auch Durchhaltevermögen gefragt. Wer das Rennen gegen die Zeit liebt, rast im Time-Trial-Mode um die Bestzeit.

## Anspruchsvolles Power-Up-System

Die Chancen auf den Sieg können durch ausgeklügelte Power-Ups erhöht werden. Die Wirkung der in den Kisten mit Fragezeichen versehenen Extras kann darüber hinaus durch das Sammeln von Wumpa-Früchten verstärkt werden. Neben diversen Bomben

**WIR WAREN SCHON IMMER VON RENNSPIELEN FASZINIERT UND HATTEN SEIT GERAUMER ZEIT DEN PLAN, SELBST EIN RENNSPIEL ZU KREIEREN. DIE IDEE, CRASH IN DIESES SPIEL ZU INTEGRIEREN, KAM ERST SPÄTER DAZU UND HAT SICH ALS PERFEKTE LÖSUNG ERWIESEN.**

Daniel Arey, Entwickler bei Naughty Dog

und Raketen stehen auch minenähnliche Überraschungen für die nachfolgenden Fahrer bereit. Mit Hilfe der N. Tropy Clock wirbeln Sie das restliche Feld ordentlich durch und reduzieren den Topspeed des führenden Piloten für 10 Sekunden, während das Unverwundbarkeitssymbol ebenfalls eine Erhöhung der Endgeschwindigkeit bewirkt. Einige der Waffen wie TNT-Kisten oder Aku-Aku-Masken sorgen bei Fans der Jump&Run-Serie für einen hohen Wiedererkennungswert. Während die Power-Ups größtenteils von



Können alleine zählt nicht! In den auf den Strecken verteilten Kisten verbergen sich nützliche Extras, die den gesamten Rennverlauf auf den Kopf stellen können.

ähnlichen Racern wie Mario Kart 64, Diddy Kong Racing oder Speed Freaks bekannt sind, können bei Crash Team durch gute fahrerische Leistungen zusätzliche Turbo-Beschleuniger erlangt werden. So wird ein Power-Slide durch langgezogene Kurven oder ein waghalsiger Sprung mit einem zusätzlichen Turbo-Antrieb be-

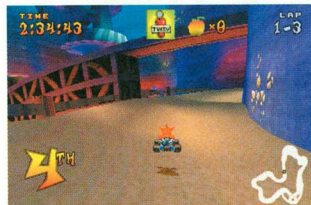
lohnt. Die Entwickler wollen mit den zahlreichen Sprungmöglichkeiten und Hügeln ein innovatives Motocross-Feeling integrieren: Je länger der Spieler mit seinem Kart durch die Luft segelt, desto effektiver wird die Turbopower nach der Landung. Die ersten technischen Informationen lassen auf ein ausgereiftes Spielvergnügen schließen, dabei haben die Entwickler ein besonderes Augenmerk auf eine hohe Sichtweite ohne störende Pop-Ups gelegt. Den Soundtrack steuert die Gruppe Mutato Muzika bei, die schon bei den ersten drei Teilen des Jump&Runs für passende Musikuntermalung gesorgt hat.



Rechts unten sehen Sie eine Übersicht der Strecke, in der auch Abzweigungen zu erkennen sind.

ger der Spieler mit seinem Kart durch die Luft segelt, desto effektiver wird die Turbopower nach der Landung. Die ersten technischen Informationen lassen auf ein ausgereiftes Spielvergnügen schließen, dabei haben die Entwickler ein besonderes Augenmerk auf eine hohe Sichtweite ohne störende Pop-Ups gelegt. Den Soundtrack steuert die Gruppe Mutato Muzika bei, die schon bei den ersten drei Teilen des Jump&Runs für passende Musikuntermalung gesorgt hat.

Jens Quantin



An vielen Stellen des Spiels verliert der wilde Wüstenfuchs kurzzeitig die Bodenhaftung.



Auch die obligatorische Fahrt durch diverse Tunnel darf bei Crash Team Racing nicht fehlen.

## ANGESPIELT

Mit einem Blick auf die beeindruckenden Rennsequenzen von Crash Bandicoot 3 wird deutlich, daß man für Crash Team Racing ein schnelles und technisch einwandfreies Rennspiel mit hohem Fun-Faktor erwarten kann. Dank bekannter, liebgegener Charaktere und eines innovativen Gameplays könnte Crash Team Racing im Rennspielgenre den Erfolg der Jump&Run-Trilogie fortsetzen.

|                           |                   |
|---------------------------|-------------------|
| <b>Titel</b>              | Crash Team Racing |
| <b>Genre</b>              | Rennspiel         |
| <b>Spieler</b>            | 1-4 (Multi Tap)   |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b> | tba.              |
| <b>Save Game</b>          | Ja                |
| <b>Analog/Dual Shock</b>  | Ja/Ja             |
| <b>Levels</b>             | 20 Strecken       |
| <b>Preis</b>              | tba.              |
| <b>Hersteller</b>         | SCEE              |
| <b>Entwickler</b>         | Naughty Dog       |
| <b>USK-Freigabe</b>       | tba.              |
| <b>Release</b>            | Dezember '99      |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**



## Rennspiel, 1-4 Spieler, Psygnosis

# FORMEL 1 '99

**Das von den Usern stark kritisierte Formel 1 '98 wurde unlängst von der Racing Simulation 2 auf den zweiten Startplatz verdrängt. Psynopsis hat daher seinen Flitzer zurück in die Boxen beordert, Feintuning vorgenommen und einen Hochleistungsmotor integriert. Vorsprung durch (neue) Technik oder nur ein bemühter Versuch?**

**E**in großes Plus kann Psysgnosis in jedem Fall in die Waagschale werfen: Anders als der Konkurrent von Ubi Soft verfügt man über die offizielle FIA-Lizenz und kann daher alle Fahrer, Teams und Strecken der 98er Saison anbieten – darunter auch den taufreichen Kurs in Malaysia. Bei den Piloten wird diesmal sogar Jacques Villeneuve dabei sein, der bislang aufgrund eines Privatvertrags in den Vorgängern nur als namenloser Driver mit von der Partie war. In einem weiteren Punkt zeigt man sich ebenfalls up to date – das im Spiel verwendete Regelwerk basiert auf den aktuellen Daten des laufenden Jahres. Nachdem Psysgnosis selbst recht unzufrieden mit Formel 1 '98 war und ist, wird diesmal auf das interne Entwicklungsteam Studio 33, die schon für den Titel Newman Haas Racing verantwortlich waren, gesetzt und nicht auf den externen Developer Visual Sciences. Bis zum

Release im November wollen die Jungs sich mächtig ins Zeug legen und versprechen spektakuläre, aber dennoch realistische U-fälle, ein komplett überholtes Fahrverhalten, neue Motorengeräusche, umfassende, aufgebohrte Boxenstrategien und eine ausgeklügelte Künstliche Intelligenz – sprich, die gemäßigten Fahrer sollen sich durch situationsabhängiges Verhalten auszeichnen. Bei mir hat sich in jedem Fall schon eine gewisse Vorfreude auf den Titel eingestellt, auch wenn ich derart vollmundigen Versprechungen gegenüber eher skeptisch eingestellt bin.

Marco Marzinkowski



Wo ist Schumi? Ein ungewohntes Tableau: Unter den ersten sechs Fahrern ist kein Michael Schumacher auszumachen.



Die Darstellung wirkt bislang noch sehr düster. An diesem Punkt sollte und wird Prognosis noch arbeiten müssen.



Die detaillierten Boliden können bereits jetzt gefallen, andere grafische Elemente wirken noch etwas grobpixelig.

**AN GESPIELT**

Die guten Vorsätze, die Prognose für Formel 1 '99 in die Tat umsetzen möchte, hören sich in der Theorie sehr vielversprechend an. Sollte man diese dann auch praktisch unter Beweis stellen, könnte durchaus der erneute Machtwechsel an der Genrespitze erfolgen.

|                            |                   |
|----------------------------|-------------------|
| <b>Titel</b>               | Formel 1 '99      |
| <b>Genre</b>               | Rennspiel         |
| <b>Spieler</b>             | 1-4               |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b>  | tba.              |
| <b>Save Game</b>           | Ja                |
| <b>Analogue/Dual Shock</b> | Ja/Ja             |
| <b>Levels</b>              | 16 Strecken       |
| <b>Preis</b>               | ca. DM 99,-       |
| <b>Hersteller</b>          | Psygnosis         |
| <b>Entwickler</b>          | Studio 33         |
| <b>USK-Freigabe</b>        | tba.              |
| <b>Release</b>             | 30. September '99 |

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



Der rasanteste und beste Science-Fiction-Racer der PlayStation-Geschichte wird noch in diesem Jahr sein glanzvolles Comeback feiern. Derzeit arbeitet Psygnosis mit Hochdruck an Wip3out, welches an den bahnbrechenden Erfolg der beiden Vorgänger nahtlos anknüpfen dürfte.

Primär will sich Psygnosis konzeptionell und vom Flair her nicht von den Wurzeln der Serie lösen, sondern nur neue, frische Elemente einstreuen. Daher liefern sich weiterhin futuristische Gleiter auf diversen, abgefahrenen Kursen heiße Duelle. Wer mit rein fahrerischen Mitteln nicht zum Erfolg kommt, der kann auf insgesamt zwölf verschiedene Waffensysteme zurückgreifen, um sich die Gegner vom Hals zu halten. Neben fünf Zerstörungswerkzeugen aus WipEout 2097 werden sieben neue Waffen das Arsenal bereichern. Über deren genaue Wirkung schweigen sich die Entwickler – die zum Kernteam der ersten beiden WipEout-Spiele gehörten – zwar noch aus, aber wir können uns wohl auf ein destruktives Feuerwerk einstellen. Bei den Boliden der Zukunft erwartet uns ebenfalls ein bunter Mix aus alten und neuen Flitzern – insgesamt wird es acht Teams mit ihren ganz individuellen Gefährten geben. Um alle acht versprochenen Kurse sehen zu können, hat man sich zunächst wieder in einer Art Meisterschaft zu bewähren, die durch ein flexibles System

Rennspiel, 1-2 Spieler, SCEE

# WIP3OUT



Erstmals in der Geschichte von WipEout wird eine hochauflösende Grafikpracht geboten.

sowohl für Einsteiger als auch für Profis interessant werden soll. Diverse andere Varianten, darunter auch ein Deathmatch-Modus für zwei Spieler, sollen ferner für Abwechslung sorgen. Multiplayer können übrigens zwischen einem horizontalen und einem vertikalen Splitscreen wählen. Im Bereich Sound darf man die Erwartungen sehr hoch schrauben. Für die akustische Untermalung hat man sich den bekannten Produzenten DJ Sasha geangelt, der einen speziellen Soundtrack für Wip3out zusammenstellen und dabei auch auf populäre Bands zurückgreifen wird. Wir dürfen also gespannt sein ...

Marco Marzinkowski



Speziell die Lichteffekte sind bei Wip3out eine wahre Augenweide.



Die Unterschiede zum Vorgänger sind noch nicht sehr groß: Auf einigen Kursen ist die Textur der Dächer noch nicht sonderlich hoch – hier wird sich bis zum Release noch einiges ändern.

## ANGESPIELT

Psygnosis tut gut daran, am Basiskonzept des Spiels keine Änderungen vorzunehmen, denn die Serie war und ist in der bisherigen Form Kult. Durch die nun zeitgemäße, hochauflösende Grafik und die erstmals präsente Analogsteuerung dürfte sich an diesem Status auch im Jahr 1999 nichts ändern. Wer futuristisch angehauchte Rennspiele mag, der sollte sich Wip3out definitiv vormerken.

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| Titel              | Wip3out     |
| Genre              | Rennspiel   |
| Spieler            | 1-2         |
| Schwierigkeitsgrad | tba.        |
| Save Game          | Ja          |
| Analog/Dual Shock  | Ja/Ja       |
| Levels             | 8 Strecken  |
| Preis              | ca. DM 99,- |
| Hersteller         | SCEE        |
| Entwickler         | Psygnosis   |
| USK-Freigabe       | tba.        |
| Release            | Herbst 1999 |

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

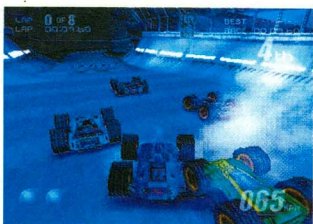


Rennspiel, 1-2 Spieler, Psygnosis

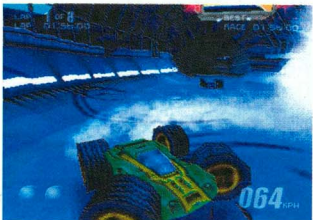
# ROLLCAGE EXTREME

Mit dem ersten Teil des futuristischen Rennspiels mischte Psygnosis das Genre ordentlich auf. Nun jagen die unzerstörbaren und wendigen Boliden aus der Zukunft zum zweiten Mal über den Bildschirm.

Bei dem Vorgänger handelte es sich um ein rasantes Racinggame, bei dem neben einer innovativen Fahrzeugmechanik und vielen Streckenabzweigungen vor allem die Tatsache herausstach, alle am Streckenrand befindlichen Objekte zerstören zu können. Das Renngeschehen wurde dabei in einer technisch beeindruckenden Art und Weise dargestellt. Statt dieses Konzept total umzukrempeln, halten die Entwickler von ATD (Attention to Detail) an den bewährten Eigenschaften und Stärken des Racers fest und konzentrieren sich bei dem Nachfolger auf ein tieferes und noch länger motivierendes Gameplay. Um dies zu garantieren, werden dem Rennspielfan 20 brandneue Strecken, die in sechs neuen Umgebungen eingebettet sind,



Harte Positionsduelle ohne Rücksicht auf Mensch und Material sind bei Rollcage Extreme an der Tagesordnung.



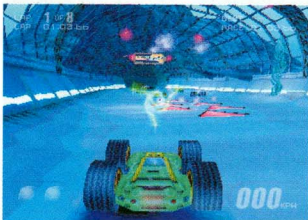
Die hochgetunten Boliden zeichnen sich durch eine hohe Beweglichkeit aus.



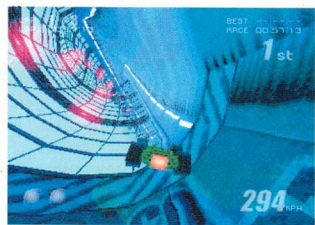
Durch die kompakte Bauweise der Rennkukunft verkraften die aufgemotzten Flitzer auch verheerende Kollisionen.

spendiert. Ein verbessertes Liga-System soll dabei die Langzeitmotivation erhöhen und es Neueinsteigern und Experten gleichermaßen ermöglichen, in den vollen Genuß der Hightech-Raserei zu kommen. Der Pilot verläßt sich dabei nicht nur auf seine fahrerischen Qualitäten und Streckenkenntnisse, ein neuartiges Waffensystem ermöglicht es ihm auch, die Fahrerkonkurrenz durch gezielte Schüsse auszuschalten. Durch die gekonnte Zerstörung der am Streckenrand befindlichen Objekte kann der Rennpilot darüber hinaus seinen nachfolgenden Gegnern Hindernisse in den Weg legen. Eine Vielzahl von verschiedenen Spiel-Modi soll für reichlich Abwechslung im Fahrerleben sorgen. Neben einem Stunt-Mode, in dem man Half-Pipe-Tricks vollführt, werden ein Verfolgungsmodus, ein Demolition-Mode sowie eine Fußballvariante geboten.

Jens Quanten



Beschleunigungsfelder sorgen für einen ultimativen Geschwindigkeitsrausch.



Neben einem guten Orientierungssinn ist bei den Rennpiloten auch ein starker Magen gefragt.

## ANGESPIELT

Das rasante und motivierende Gameplay des Vorgängers wird mit zusätzlichen Kursen und Spielmodi sowie einem erweiterten Waffensystem angereichert und dürfte sich somit erneut ganz vorne im Feld der Rennspiele platzieren.

|                    |                  |
|--------------------|------------------|
| Titel              | Rollcage Extreme |
| Genre              | Rennspiel        |
| Spieler            | 1-2              |
| Schwierigkeitsgrad | tba.             |
| Save Game          | Ja               |
| Analog/Dual Shock  | Ja/Ja            |
| Levels             | tba.             |
| Preis              | tba.             |
| Hersteller         | Psygnosis        |
| Entwickler         | ATD              |
| USK-Freigabe       | tba.             |
| Release            | Frühjahr 2000    |

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut



# HIGHSPEED!

Hier erhalten Sie eine Übersicht über weitere E3-Highlights aus dem Rennspiel-Genre.

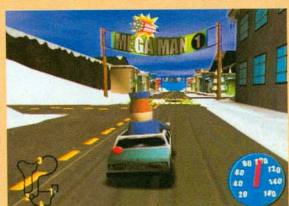
## STAR WARS EPISODE I: RACER

Das Rennspiel rund um die neuen Folgen der Sternenkriege bietet abwechslungsreiche Kurse, harte Gegner, massig Abzweigungen und fiese Hindernisse. Durch Besuche beim Ersatzhändler motzen Sie Ihr Hightech-Fluggerät allmählich auf, um in den verschiedenen Rennen mit den Aliens mithalten zu können und als erster die Ziellinie zu überqueren.



## SLED STORM

Etwas unpassend für die Jahreszeit können Sie ab Sommer '99 in Schneemobilen Platz nehmen und über acht Bergkurse hetzen. Dabei sind neben Geschwindigkeit auch Tricks und Aggressivität gefragt, die Fahrer können sich nämlich gegenseitig vom Fahrzeug schubsen. Bei der Jagd über Eis, Schnee, Wasser und Schlamm sind Duelle mit bis zu vier Spielern möglich.



Nach dem mehr als außergewöhnlichen 3D-Shooter klettern die in den USA längst zu Kultfiguren mutierten Charaktere mit dem losen Mundwerk nun in Karts, um sich in der Cartoon-Stadt harte Positionsduelle zu liefern. Fahren Sie mit Cartman und dem Chef ab Herbst '99 auf zahlreichen Strecken und lassen Sie sich durch die derben Sprüche nicht aus der Bahn werfen.

## SOUTH PARK RALLY



Referenz V-Rally 2 aus dem Hause Infogrames hin. Ob das Spiel diese Klasse wirklich erreicht, können Sie im Herbst '99 durch Probefahrten selbst herausfinden.

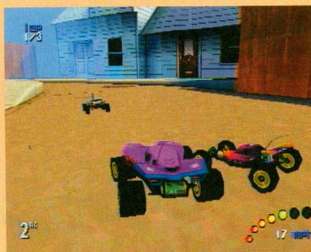
## RALLY MASTERS

Das neue Produkt von Gremlin Interactive beeindruckt mit über 70 Fahrern und 50 Strecken (darunter befindet sich auch ein authentischer Kurs von der Kanarischen Insel Gran Canaria). Weiterhin stehen Ihnen über 60 verschiedene Boliden zur Verfügung, mit denen Sie über Brücken sowie durch Tunnel und Wasserlachen rasen. Ab dem 4. Quartal '99 ist es möglich, in den Wagen zu steigen und im Arcade- oder Championship-Modus um den Sieg zu fahren.



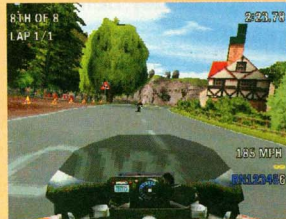
## RE-VOLT

Das Rennspiel mit hohem Spaßfaktor überzeugt mit liebevoll dargestellten Flitzern und einer guten Fahrzeugphysik. Ab September '99 können Sie mit insgesamt 28 Mini-Autos durch Gärten oder ein Museum rasen.



## CASTROL HONDA SUPERBIKE

Schon ab Juli '99 können Sie sich auf die Honda RC45 schwingen, um allein oder im Zwei-Spieler-Modus über 14 Indoor- und Straßenkurse zu jagen, die über den gesamten Erdball verteilt sind. Die Simulation erlaubt exakte Einstellungen am Motorrad und bietet ein authentisches Fahrgefühl sowie intelligente CPU-Fahrer. Anfänger drehen im Trainingsmodus mit Brems- und Lenkhilfe erste Runden. Da mit Extreme 500 von THQ im September '99 ein weiteres Motorrad-Rennspiel an den Start geht, brechen für PlayStation-Biker rosige Zeiten an.



## KONAMI RALLY

Erste Bilder von Konami Rally (Arbeitstitel) deuten auf ernsthafte Konkurrenz zur brandneuen Referenz V-Rally 2 aus dem Hause Infogrames hin. Ob das Spiel diese Klasse wirklich erreicht, können Sie im Herbst '99 durch Probefahrten selbst herausfinden.



Action-Adventure, 1 Spieler, Konami

# METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

Wie ein Blick in unsere dieser Ausgabe beiliegende Top-100-Aufstellung zeigt, liegt Metal Gear Solid an der Spitze der beliebtesten PlayStation-Titel. Konami präsentiert nun ein Spiel, das die Trainingsmissionen des Superhits in den Mittelpunkt stellt und Solid Snake darüber hinaus mit einer Reihe ungeklärter Mordfälle konfrontiert.

**D**er Megaseller Metal Gear Solid aus dem Hause Konami besticht durch eine spektakuläre, spielfilmreife Präsentation, minutenlange Konversationen und packende Abenteuer des Helden. Neben dem Herzstück des Spiels, dem Kampf gegen die finsternen Gestalten der Terroristengruppe rund um den Anführer Liquid Snake, steht dem Spieler ein sogenanntes VR-Trainingsprogramm zur Verfügung.

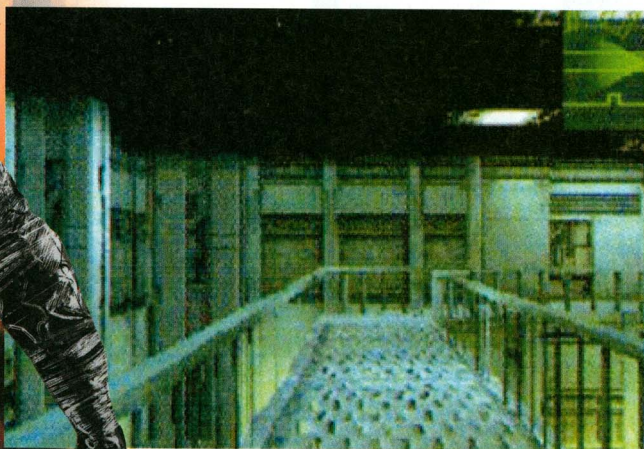
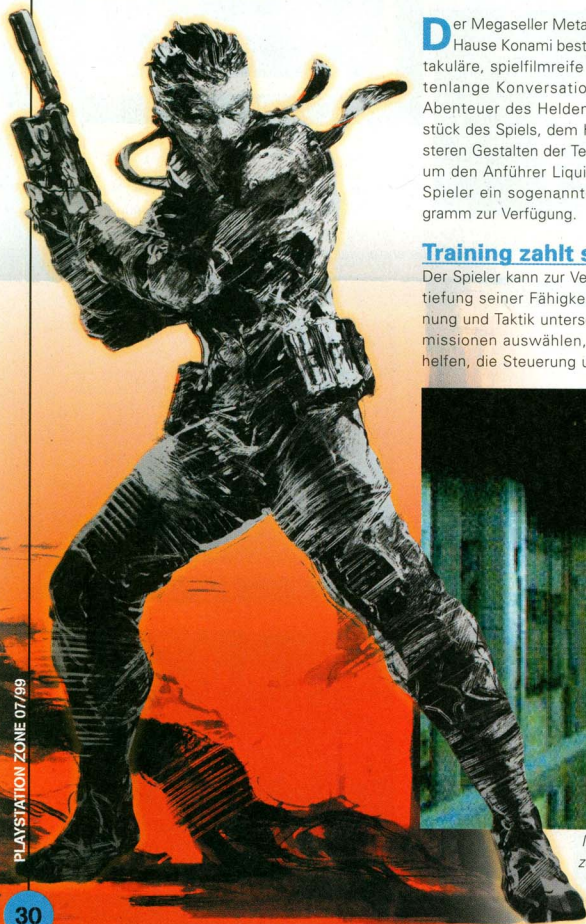
## Training zahlt sich aus

Der Spieler kann zur Verbesserung und Vertiefung seiner Fähigkeiten im Bereich Tarnung und Taktik unterschiedliche Trainingsmissionen auswählen, die überdies dabei helfen, die Steuerung und die Aktionsmög-

lichkeiten des knallharten Einzelgängers zu verinnerlichen. In diesen Übungsabschnitten von Metal Gear Solid muß man die unterschiedlichsten Aufgaben bewältigen, um in den nächsten Level zu gelangen; dabei werden die Anforderungen kontinuierlich gesteigert. Insgesamt beinhaltet der PlayStation-Hit zehn Trainingsstufen; haben Sie beispielsweise den Time-Attack-Modus erfolgreich beendet, steht Ihnen der Zugang zum Gun-Shooting-Modus offen. Neben einer begrenzten Anzahl an Munition sollten Sie das extrem knapp bemessene Zeitlimit im Auge behalten, um nicht zu scheitern. Auf wahre Experten der Spionage wartet schließlich der Survival-Mission-Modus. Hier erwartet Sie die scheinbar unlösbare Aufgabe, alle zehn Stufen innerhalb von nur sieben Minuten zu meistern.

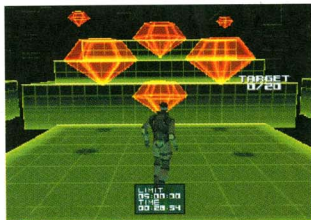
## Neues aus dem Spionagelieben

Um nun den treuen und darbenenden Fans des packenden Action-Adventures weitere Herausforderungen zu präsentieren, packen die Entwickler mehr als 300 VR-Missionen auf die silberne Scheibe. Dabei ist neben Zielgenauigkeit auch die richtige Taktik vonnöten,



Ihnen stehen die vom Agententhiller gewohnten Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Auf Wunsch können Sie in die Ego-Perspektive umschalten, um mögliche Gefahren genauer unter die Lupe zu nehmen.





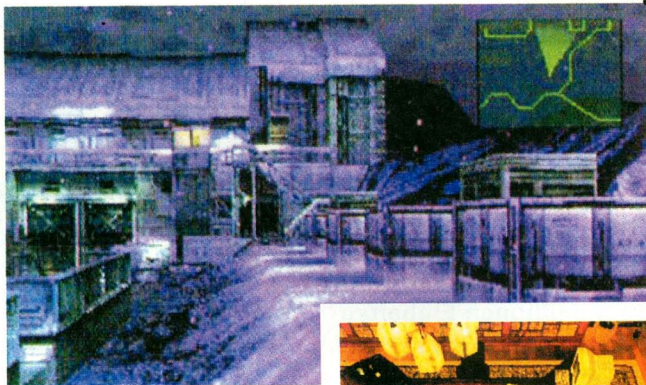
Um hier den nächsten Level zu erreichen, müssen die 20 Diamantziele in der angegebenen Zeit zerstört werden.

um aufmerksame Wachen lautlos zu umgehen oder auf die falsche Fährte zu locken. Als Neuerung stehen Ihnen diesmal alle Waffen des umfangreichen Arsenal zur Verfügung. So können Sie beispielsweise auch Minen einsetzen, um das Missionsziel zu erfüllen. In den einzelnen Levels hat der Held unter anderem die Aufgabe, verstreute Diamantziele in einer möglichst kurzen Zeit zu zerstören; dabei bedient er sich des Granatenwerfers. Auch die für viel Spannung und schweißnasse Hände sorgenden

## DIE BISHERIGEN DETAILS UND INFORMATIONEN, DIE ÜBER METAL GEAR SOLID VR MISSIONS BEKANNT GEWORDEN SIND, LASSEN AUF EIN BEWÄHRTES AGENTEN-AMBIENTE MIT SPANNENDEN MISSIONEN UND VIELEN EXTRAS SCHLIESSEN.

Jens Quantin, Redaktion PlayStation Zone

Scharfschützensequenzen findet der MGS-Fan wieder, hier sollte Snake die bösen Buben ausschalten, bevor er selbst entdeckt und somit zur Zielscheibe wird. Neben der stattlichen Anzahl an Übungsmissionen bie-

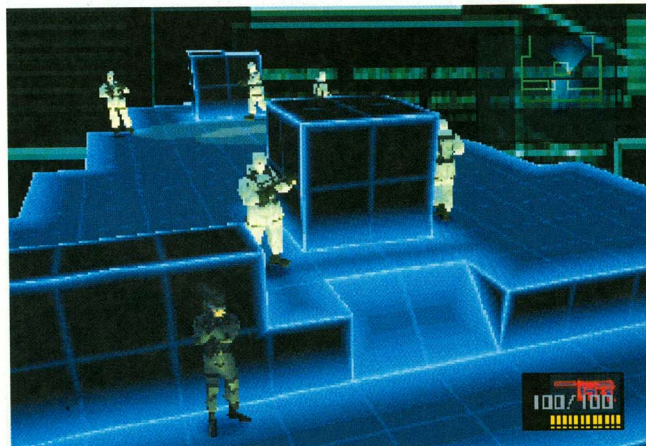


Nicht nur mit dem Scharfschützengewehr, auch mit der Kamera nimmt der wortkarge Einzelkämpfer Personen ins Visier.

tet der Nachfolger des Superhits eine Art Adventure-Mode, in dem Sie verschiedene Mordfälle aufklären und den Killer ausfindig machen müssen. Die Entwickler haben dem einsamen Kämpfer dabei einen größeren Aktionsradius spendiert. So ist es möglich, die gegnerischen Soldaten während eines Sprints mit Salven aus dem Maschinengewehr einzudecken. Außerdem sind im Nachfolger nette Gimmicks wie alternative Outfits (Solid Snake im Smoking) oder Videosequenzen über die Entstehung und die

Entwickler des Spiels enthalten. Auch auf die Kamera kann der Hobbyfotograf wieder zurückgreifen, um nette Bilder von Mei Ling oder Naomi zu schießen.

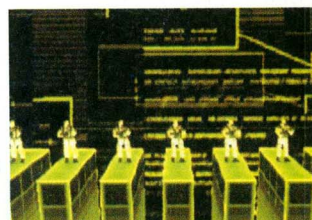
Jens Quantin



Hier ist ein äußerst vorsichtiges Vorgehen gefragt, um nicht vorzeitig das Zeitliche zu segnen. Oben rechts auf dem Radar erkennen Sie die jeweilige Blickrichtung der aufmerksamen Wachposten - haben sie den Einzelkämpfer erspäht, wird sofort ein Alarm ausgelöst.



Hier hat Agent Solid Snake mal wieder ganze Arbeit geleistet. Am unteren Bildschirmrand können Sie das Zeitlimit erkennen.



Hier bekommen Sie einen Eindruck von einem sehr gut bewachten Trainingslevel.

## ANGESPIELT

Wer beim Durchschreiten der Metal-Gear-Solid-Levels außer Blei nur noch ein mitteiliges Lächeln für die Schurken übrig hat und auch die zehn Trainingsstufen im Schlaf beherrscht, der darf nun auf neue Missionen und einen interessanten, zusätzlichen Spielmodus hoffen, welcher im gewohnt beeindruckenden Spionagethriller-Stil präsentiert wird.

|                    |                              |
|--------------------|------------------------------|
| Titel              | Metal Gear Solid VR Missions |
| Genre              | Action-Adventure             |
| Spieler            | 1                            |
| Schwierigkeitsgrad | tba.                         |
| Save Game          | tba.                         |
| Analog/Dual Shock  | tba./tba.                    |
| Levels             | tba.                         |
| Preis              | tba.                         |
| Hersteller         | Konami                       |
| Entwickler         | Konami                       |
| USK-Freigabe       | tba.                         |
| Release            | 4. Quartal '99               |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**



Action-Adventure, 1 Spieler, Capcom

# RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

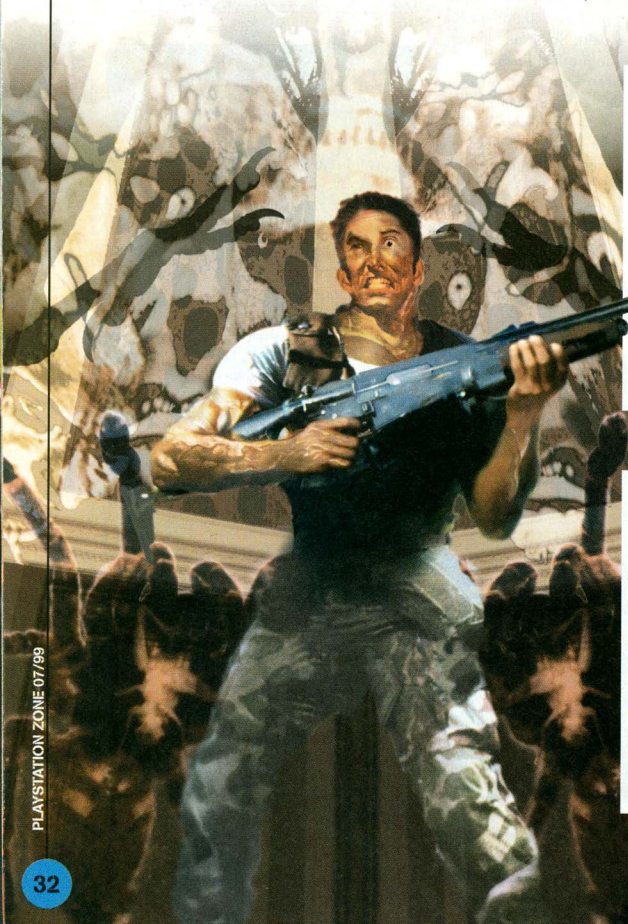
**Von den beiden Vorgängern dieses Kultschockers aus dem Hause Capcom wurden bislang mehr als neun Millionen Einheiten verkauft. Diese beträchtliche Horror-Fangemeinde darf nun zum dritten Mal mit todesmutigen Helden ein von Zombies und anderen grauenhaften Mutationen verseuchtes Gebiet erkunden.**

**A**uf der gerade zu Ende gegangenen E3 in Los Angeles hatte man die Möglichkeit, einen ersten Blick auf die Levels des heißersehten dritten Teils der Grusel-Reihe zu werfen. In RE 3: Nemesis werden weitere, erschütternde Details über die schrecklichen Machenschaften der Firma Umbrella aufgedeckt. Sie übernehmen den Part von Jill Valentine, die das Gemetzel im einsamen Landhaus überlebt hat. Die hübsche Heldin macht sich auf, um Raccoon City in Richtung Europa zu verlassen. Leider hat jedoch kurz vor ihrer geplanten Abreise die mysteriöse Verwandlung der braven Bürger in blutrünstige Untote begonnen, so daß sich die mutige Maid gewaltsam ihren Weg durch die verwüsteten Straßen bahnen muß. Dabei wird die Einzelkämpferin jedoch schwer verletzt. Der junge Polizist Carlos Oliveira, ein weiterer Überlebender des Infernos, kommt ihr glücklicher-

weise zu Hilfe. Zusammen versuchen die beiden die schier aussichtslose Flucht aus der von Zombiehorden bevölkerten Metropole.

## Altbewährtes und Innovatives

Auf ihrem Weg durch die zerstörte Stadt bewegt sich Jill durch die Straßen und Alleen von Raccoon City und trifft dabei auch auf die Polizei-Station des zweiten Teils, in der der Alptraum von Leon und Claire seinen Anfang nahm. Nach den ersten Schritten der tapferen Heldin fällt auf, daß es sich bei den Szenarien wieder um vorgerenderte Hintergründe handelt, die diesmal aber sehr viel detaillierter dargestellt werden. Auch die Kameraeinstellungen sind wie gewohnt starr und bieten dank der eingeschränkten Sicht viel Platz für die eine oder andere (böse) Überraschung. Der überwiegende Teil des Spiels findet im Freien statt, generell ist das zu erkundende Gebiet größer als bei den Vorgängern. Einige nicht-lineare Elemente sind ebenfalls



Aus dem Dunkel der finsternen Nacht tauchen unvermittelt alte Bekannte der Schocker-Trilogie im Hinterhof auf.



Innerhalb kurzer Zeit haben die zu wandelnden Leichen mutierten Einwohner der Stadt ihre Heimat in ein Trümmerfeld verwandelt.





Neben einer sehr viel detaillierteren Darstellung der Umgebung wartet RE 3: Nemesis mit fulminanten Explosionseffekten auf.



Nicht nur bekannte Stadtteile werden von der Zombiebrut gesäubert, Sie erkunden auch neue Bereiche der City.

in RE 3: Nemesis enthalten, so finden zu bestimmten Zeitpunkten in demselben Szenario verschiedene Ereignisse statt. Dies könnte ein Anhaltspunkt für ein Gameplay sein, bei dem auch richtiges Timing gefragt ist. An den Bewegungsabläufen der Amazone wurde ebenfalls gefeilt, so nimmt sie beispielsweise Treppenstufen sehr viel eleganter und flüssiger. Die Charaktere bewegen sich insgesamt schneller und haben zusätzliche Bewegungen drauf. Das wichtigste neue Feature dürfte wohl die „Ausweich“-Funktion sein, mit der die Protagonisten nun elegant den allzu aufdringlichen Untoten ausweichen können. Darüber hinaus soll es möglich sein, bestimmte Objekte aus dem Hintergrund zum Abwehren von Angriffen nutzen zu können.

### Überholte Untotenschar

Daß die Akteure ihre neuen und kraftvolleren Aktionen bitter nötig haben, ist angesichts einer noch größeren und widerstandsfähigeren Schar von Menschenfressern offensichtlich. So lechen in manchen Abschnitten bis zu 10 Zombies gleichzeitig nach frischem Menschenfleisch. Bei der Darstellung der Untoten

haben die Entwickler ebenfalls mehr Liebe zum Detail walten lassen, so kann man neben verschiedenen Verwesungsgraden auch unterschiedliche Staturen der gefräßigen Horde ausmachen. Dabei sollte der Spieler nicht nur herumwandelnde Leichen im Auge behalten, auch an Mauern gelehnte Zombies werden aktiv, sobald man sie passiert. Natürlich geht es auch im dritten Teil der Trilogie nicht nur um den gnadenlosen Kampf gegen die schier unüberwindbare Mutantenschar, auch eine größere Anzahl knackiger Rätsel soll den Spieler an den

Bildschirm fesseln. Während der spannenden Flucht ändern sich darüber hinaus die Wetterverhältnisse und auch der Wechsel zwischen Tag und Nacht wird authentisch dargestellt. Eine weitere Neuerung stellt die automatische Zielpoint dar, mit der ins Bild schwankende Monster unverzüglich ins Visier genommen werden. Den Zusatz „Nemesis“ trägt das Spiel aufgrund eines ebenso riesigen wie gnadenlosen Gegners, der Sie mit einer geladenen Panzerfaust durch die Gebäude jagt. Dieser gewaltige Zombie überrascht den Spieler auf-

sehn. Während der spannenden Flucht ändern sich darüber hinaus die Wetterverhältnisse und auch der Wechsel zwischen Tag und Nacht wird authentisch dargestellt. Eine weitere Neuerung stellt die automatische Zielpoint dar, mit der ins Bild schwankende Monster unverzüglich ins Visier genommen werden. Den Zusatz „Nemesis“ trägt das Spiel aufgrund eines ebenso riesigen wie gnadenlosen Gegners, der Sie mit einer geladenen Panzerfaust durch die Gebäude jagt. Dieser gewaltige Zombie überrascht den Spieler auf-

**AUFGRUND EINER ÜBERARBEITETEN GRAFIK MIT TOLLEN DETAILS UND SINNVOLLEN VERBESSERUNGEN IM GAMEPLAY DÜRFTE RE 3: NEMESIS EIN NOCH BESSERES HORRORAMBIENTE MIT SCHOCKIERENDEN ÜBERRASCHUNGSELEMENTEN UND KNIFFLIGEN RÄTSELEINLAGEN VERMITTELN.**

Jens Quantin, Redaktion PlayStation-Zone



Eingefleischte RE-Veteranen werden sich in den lediglich grafisch leicht überarbeiteten Menüs sofort heimisch fühlen.

grund seiner Schnelligkeit, Gerissenheit und ungebremsten Aggressivität und dürfte für einiges Kopfzerbrechen unter den mutigen Spielern sorgen, die den Überlebenskampf in Raccoon City aufnehmen.

Jens Quantin

### ANGESPIELT

Der an Gore-Effekten nicht sparende Titel scheint perfekt das altbekannte und bewährte Gameplay in eine grafisch überarbeitete und mit zusätzlichen Details und Feinheiten versehende Toten-Stadt einzufügen. Die nützlichen Neuerungen wie eine „Ausweich“-Funktion und ein größeres Stadtgebiet lassen auf einen würdigen (für Deutschland wahrscheinlich entschärften) Nachfolger schließen, der für packende Horror-Unterhaltung vom Feinsten sorgen dürfte.

| Titel              | Resident Evil 3: Nemesis |
|--------------------|--------------------------|
| Genre              | Action-Adventure         |
| Spieler            | 1                        |
| Schwierigkeitsgrad | tba.                     |
| Save Game          | tba.                     |
| Analog/Dual Shock  | tba./tba.                |
| Levels             | tba.                     |
| Preis              | tba.                     |
| Hersteller         | Capcom                   |
| Entwickler         | Capcom                   |
| USK-Freigabe       | tba.                     |
| Release            | Januar 2000              |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**



Der neue Charakter des Spiels macht schnell Bekanntschaft mit einem Vertreter der gefräßigen Zombie-Horden.



Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern sind die üblen Untoten dieses Mal sehr viel wendiger und aggressiver.



Rollenspiel, 1 Spieler, Squaresoft

# FINAL FANTASY VIII

Der Herbst rückt näher und mit ihm auch der Release des Spiels, das in Japan erwartungsgemäß Rekorde gebrochen hat: Final Fantasy VIII. Nachdem wir die bisherigen Berichte vorwiegend dem Spielsystem gewidmet haben, beschäftigen wir uns diesmal ein wenig näher mit der Story und den Charakteren des Spiels.



wirkt zurückhaltend und lässt es an Teamgeist fehlen. Seifer dagegen, ein geborener Soldat, mangelt es an Disziplin und Selbstbeherrschung – Eigenschaften, die bei seinem Rivalen so offensichtlich vorhanden sind. Squalls Lebenseinstellung beginnt sich zu ändern, als er nach einer schicksalsträchtigen Begegnung mit der lebensfrohen Rinoa Heartilly seine ganze Welt auf den Kopf gestellt sieht. Squall beginnt zu träumen, er sei der garbadische Soldat Laguna Loire – im Verlauf der Geschichte wird er herausfinden, daß sein Schicksal und das der Figur in seinen Träumen miteinander verknüpft sind. Unterdessen kontrolliert die



Wo Squall mit der Gunblade einschlägt, wächst kein Gras mehr: Selbst Schwertschreie werden bei Final Fantasy VIII optisch großartig in Szene gesetzt.

Hexe Edea immer stärker die Aktionen der mächtigsten Männer Garbadias. Squall und Seifer sehen sich schließlich gezwungen, gemeinsam einen Anschlag auf die Hexe

Die Story von Final Fantasy VIII hat mit der des Vorgängers absolut gar nichts zu tun. Sowohl die Spielwelt als auch die darin auftauchenden Charaktere wurden komplett neu entworfen. Angesichts der heftigen Unterschiede in der Grafikdarstellung sicherlich keine schlechte Entscheidung: So bleibt einem ein möglicherweise irritierendes Wiedersehen mit alten Bekannten in neuem – nunmehr nahezu realistischem – Glanz erspart.

## Es herrscht Krieg ...

Garbadia, eine globale Supermacht, hat dem Nachbarland Dole den Krieg erklärt. Dole ist unter anderem der Standort des sogenannten „Garten“, der Heimat zweier völlig gegensätzlicher Charaktere. Der ehrgeizige, jedoch unbeherrschte Seifer und der ernste „einsame Wolf“ Squall Leonheart stehen ebenso im Konflikt miteinander wie ihr Heimatland mit Garbadia. Squall



Der Leviathan-Guardian-Force-Angriff läuft in den gewohnt gigantischen Dimensionen ab.



## INFO DIE HAUPTCHARAKTERE



### Squall Leonheart:

Alter: 17 Jahre  
Größe: 1,77 m  
Geburtstag: 23. August  
Blutgruppe: AB  
Waffe: Gunblade

Squall hat es aufgrund seiner Fähigkeiten nicht allzu schwer als SeeD-Kadett. Er ist wenig kontaktfreudig und zeigt kaum Emotionen. Obwohl er am liebsten alleine ist, zieht er sich oft ungewollt Aufmerksamkeit auf sich.



### Laguna Loire:

Alter: 27 Jahre  
Größe: 1,81 m  
Geburtstag: 3. Januar  
Blutgruppe: B  
Waffe: Maschinengewehr

Laguna ist ein Hitzkopf, der den Beruf des Journalisten seiner bisherigen Beschäftigung als Soldat in der Armee Garbadias vorzieht. Ein merkwürdiger Traum verbindet sein Schicksal mit Squalls.



### Rinoa Heartilly:

Alter: 17 Jahre  
Größe: 1,63 m  
Geburtstag: 3. März  
Blutgruppe: Unbekannt  
Waffe: Blaster Edge

Rinoa versprüht pure Lebensfreude und geht sehr offen mit ihren Gefühlen um. Dieser starke Kontrast zu seinem eigenen Verhalten fasziniert Squall von der ersten Begegnung mit Rinoa an.



### Seifer Almsay:

Alter: 18 Jahre  
Größe: 1,88 m  
Geburtstag: 22. Dezember  
Blutgruppe: A  
Waffe: Gunblade

Seifer ist ähnlich egozentrisch und begabt wie sein Rivale Squall. Während dieser jedoch stets cool bleibt, ist Seifer oft unbeherrscht. Er gilt als Problemkind und verweigert oft direkte Befehle von oben.



### Zell Dincht:

Alter: 17 Jahre  
Größe: 1,68 m  
Geburtstag: 17. März  
Blutgruppe: B  
Waffe: Handschuhe

Zell ist ein Meister des Nahkampfs. Mit 13 Jahren trat er in die Fußspuren seines Großvaters und wurde SeeD-Kadett. Er ist stets mit Enthusiasmus bei der Sache, wodurch er jedoch auch oft unüberlegt handelt.



### Quistis Trepe:

Alter: 18 Jahre  
Größe: 1,72 m  
Geburtstag: 4. Oktober  
Blutgruppe: A  
Waffe: Kettenpeitsche

Trotz ihres Alters hat es Quistis bereits zur Ausbilderin im Balamb-Garten gebracht. Wurde mit 15 das jüngste SeeD-Mitglied und ist kaum Rückschläge gewohnt, weswegen sie darauf sehr heftig reagiert.



### Irvine Kinneas:

Alter: 17 Jahre  
Größe: 1,85 m  
Geburtstag: 24. November  
Blutgruppe: 0  
Waffe: Schrotflinte

Irvine gilt als einer der besten Schützen im Garbadia-Garten und nimmt sich auch entsprechend. Sein selbstsicheres Auftreten ist jedoch lediglich seine Art, seine eigentliche Einsamkeit zu überspielen.



### Selphie Tilmitt:

Alter: 17 Jahre  
Größe: 1,57 m  
Geburtstag: 16. Juli  
Blutgruppe: B  
Waffe: Nunchaku

Selphies Benehmen wirkt manchmal ein wenig kindisch und für eine Studentin an einer Militärakademie ungewohnt unbeschwert, doch dies täuscht. In ihrem Eifer kann sie andere Leute leicht mitreißen.

## DIE CHARAKTERE VON FINAL FANTASY VIII WIRKEN SYMPATHISCHER ALS DIE KANTIGE TRUPPE DES VORGÄNGERS.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

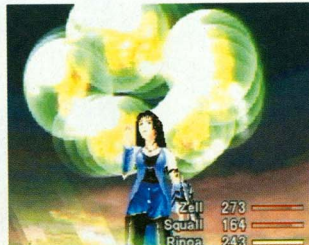
vorzubereiten. Werden die beiden ihre Differenzen zum Wohle des Planeten beilegen und den blutigen Krieg beenden können?



Im Kampf sind Sie leider auf vier Menüpunkte pro Spielfigur eingeschränkt.

Schon bald werden Sie dies selbst herausfinden können, während Sie sich in der Zwischenzeit mit den acht spielbaren Charakteren in unserem Extrakasten vertraut machen können, die Sie im Laufe des Abenteuers kennenlernen werden. Der Releasetermin für Squares aktuelles Mammut-Rollenspiel ist nach wie vor der Herbst '99, bis dahin soll die aufwendige Übersetzung der Bildschirmtexthe abgeschlossen sein.

Michael Pruchnicki



Die Grafikeffekte bei Zaubersprüchen reichen von „ganz nett“ bis „unglaublich“.

## ANGESPIELT

Wer den Vorgänger und die (hierzulande nicht erschienenen) anderen Rollenspiele der Firma kennt, weiß genau, daß Square außer sich selbst derzeit keine Konkurrenz zu fürchten braucht. Besonders grafisch (speziell im Bereich der Videosequenzen) setzt Squaresoft neue Maßstäbe und verspricht für Fans des Vorgängers erneut zig Stunden an Spielspaß.

| Titel              | Final Fantasy VIII |
|--------------------|--------------------|
| Genre              | Rollenspiel        |
| Spieler            | 1                  |
| Schwierigkeitsgrad | Mittel             |
| Save Game          | Ja                 |
| Analog/Dual Shock  | Ja/Ja              |
| Levels             | Entfällt           |
| Preis              | tba.               |
| Hersteller         | Squaresoft         |
| Entwickler         | Squaresoft         |
| USK-Freigabe       | tba.               |
| Release            | Winter 1999        |

EINSCHÄTZUNG

**SUPER**



Action-Adventure, 1 Spieler, Capcom

# DINO CRISIS

Die Krise auf der Insel Ibis spitzt sich zu – die Experimente von Professor Kirk gehen in die entscheidende Phase. Die Spezialagentin Regina und ihre Crew müssen ihn schnell finden und die letzten Geheimnisse aus ihm herausquetschen. Leider hat eine ganze Horde von Dinosauriern, darunter auch Raptoren und Giganten vom Kaliber eines T-Rex, etwas dagegen.

**A**propos Dinosaurier: Sollten diese Wesen in der nicht näher definierten Zukunft, in der Dino Crisis spielt, nicht längst ausgestorben sein? Hängen die Versuche von Kirk, dem Namensvetter eines gewissen Star-Trek-Kapitäns, womöglich damit zusammen? Wir wissen

es (noch) nicht. Wohl aber Shinji Mikami. Der Schöpfer der RE-Serie, höchstpersönlich, steckt hinter dem Capcom-Titel, der seine Wurzeln nicht verleugnen will, diese aber um eine ganz wesentliche Element bereichert – den Faktor Echtzeit. Dieser Schritt ist durchaus zu begrüßen, denn durch diese Entscheidung wirken die einzelnen Szenarien sehr viel lebendiger, frischer und nicht so steril wie bei der Verwendung von bloßen, starren Renderhintergründen. In diesem Punkt hat man sich wohl von Silent Hill inspirieren lassen, wobei die grafische Darstellung allerdings noch einen Tick hübscher ausgefallen ist als beim Konami-Pendant. Besonders hervorzuheben sind dabei die feinen Lichteffekte und die generell sehr detailliert wirkenden Polygonkonstruktionen.



Jurassic Park? Bei den verschiedenen Dinos hat Capcom ganze Arbeit geleistet – die Kreaturen sehen verblüffend real aus.



Keine Lara Croft, aber dennoch durchaus attraktiv – Spezialagentin Regina gibt eine wirklich gute Figur ab.



Die Protagonistin Regina sucht auf einer Übersichtskarte die passende Orientierung.



Oftrmals greifen die Biester der Urzeit im Rudel oder zu zweit an, ohne dass die Framerate in die Knie geht. Optisch ist es besser als Warpath: Jurassic Park von Dreamworks.



## Die Geheimnisse von Ibis Island

In Sachen Story kann man sich auf einen extrem verwirrenden, labyrinthartig verschachtelten Plot einstellen, der bis zum Schluß Spannung und Dramatik verspricht. Regina und ihre Mannen müssen sich dabei auch im detektivischen Bereich auszeichnen, um Fortschritte erzielen zu können. Auf der Insel finden sich zahlreiche Leichen – offenbar Wissenschaftler aus der Mannschaft von Professor Kirk. Von den Toten müssen Fingerabdrücke genommen und ausgewertet werden, um versperrte Areale zu öffnen und/oder neue Erkenntnisse zu gewinnen.

## RE meets Jurassic Park

Beim reistlichen Gameplay hingegen bleibt man sich treu. Neben dem Kampf gegen die verschiedenen Dinos sind etwa verschiedene Schlüssel zu finden und spezielle Mixturen anzufertigen. Waren es bei den RE-Games noch verschiedene Kräuter, sind es hier die Elemente Alpha, Beta, Delta und Gamma, die zu kombinieren sind. Auch wird es möglich sein, eine der Standardwaffen,



Dieser gar nicht liebenswerte Dinosaurier bringt unsere Heldin dem Exitus nahe.



die Shotgun, mit dem richtigen Zubehör zu einer Wumme umzufunktionieren, mit der Tranquilizer abgefeuert werden können. Schnelle Reaktionen sind ebenfalls erforderlich – so bricht des öfteren mal der ganze Untergrund ein oder Laserbarrieren sind sekundenschnell zu deaktivieren. Bei den Fights gegen die Bestien müssen Sie sich in Ihrer Taktik etwas umstellen. Waren gewisse, wohlbekannte Zombies noch langsam und behäbig, sind die Dinosaurier in ihrem Verhalten schon rasanter und zudem unberechenbar – Shinji Mikami hat die Biester mit geschickten Verhaltensparametern ausgestattet. So werden es einige Wesen durchaus darauf anlegen, ihr Festmahl zunächst einmal waffenlos zu machen, bevor sie zum finalen Kill ansetzen. Andere scheinen eine sadistische Freude dabei zu verspüren, zunächst einmal ein wenig mit dem Opfer zu spielen.

## Prickelnde Atmosphäre

Durch die prachtvolle grafische Darstellung wird eine beklemmende, beängstigende Atmosphäre erzeugt, die durch den Sound noch drastisch verstärkt wirkt. So heult der



Einige Portale dürften so lange verschlossen bleiben, bis die entsprechenden Keycards oder Schlüssel gefunden worden sind.

Wind gespenstisch über den Strand der Insel, Türen schließen sich mit absolut real anmutenden Geräuschen und das Brüllen der Dinosaurier wirkt so, also wären die Programmierer mal eben in die Vergangenheit gereist und hätten dort Samples der Kreaturen aufgenommen. Sporadisch eingestreute Cutsequenzen verstärken das Horror-Ambiente. Dort kann man Wissenschaftler und Teamkollegen auf der Flucht erspähen oder ist Zeuge gar schrecklicher Szenen – so wird etwa ein enger Freund der Agentin von einem Raptor mundgerecht zerstückelt.

Marco Marzinkowski

**SILENT HILL BEKOMMT STARKE KONKURRENZ IM UNTERGENE DER ECHTZEIT-HORROR-ACTION-AVENTURES – DINO CRISIS DÜRFTE EIN NEUER MEILENSTEIN VON CAPCOM WERDEN.**

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone



Viele Locations sind in bewährter Capcom-Manier bewußt düster gehalten. Auf diese Art und Weise wird die beängstigende Atmosphäre noch gesteigert.

## ANGESPIELT

Verfechter des klassischen Horrorkonzepts dürften sich wohl eher bei RE3: Nemesis heimisch fühlen, wer hingegen ein frisches Ambiente mit Dino-Touch und Echtzeitdarstellung genießen möchte, für den dürfte Dino Crisis wie maßgeschneidert sein. Ich persönlich blicke dem Release sehr gespannt entgegen.

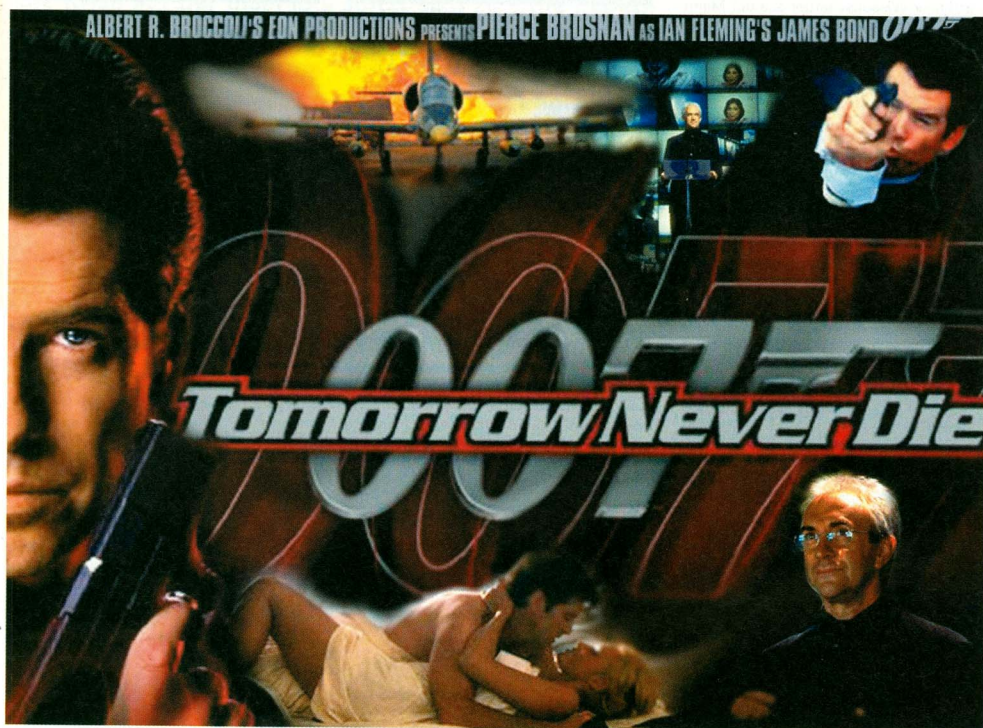
|                    |                  |
|--------------------|------------------|
| Titel              | Dino Crisis      |
| Genre              | Action-Adventure |
| Spieler            | 1 Spieler        |
| Schwierigkeitsgrad | tba.             |
| Save Game          | Ja               |
| Analog/Dual Shock  | tba./Ja          |
| Levels             | tba.             |
| Preis              | ca. DM 99,-      |
| Hersteller         | Capcom           |
| Entwickler         | Capcom           |
| USK-Freigabe       | tba.             |
| Release            | 15. Dezember '99 |

EINSCHÄTZUNG **SUPER**



Action, 1-2 Spieler, EA

# TOMORROW NEVER



**Passend zum Release der DVD-Version von „Der Morgen stirbt nie“ erfuhren wir auf der E3 die neuesten Fakten zur Umsetzung des Agentenspektakels für die PlayStation. Wenn Q nicht zuviel Zeit im Geheimlabor verbringt, soll der fulminante Genremix im August endlich erscheinen.**

**D**er Handlung des Films, von dem in den Zwischensequenzen kleine Ausschnitte Verwendung finden werden, wollen die Entwickler Black Ops nur lose folgen – zwar werden im Spiel diverse Sequenzen des Streifens eindeutig wiederzuerkennen sein, aber dazu sollen sich frische Elemente gesellen. Natürlich muß James mal wieder gegen einen mächtigen, aber auch durchgedrehten Gegner antreten – in diesem Fall handelt es sich um den Medienmogul Elliot Carver, der den Dritten Weltkrieg auslösen will. Sein Plan ist schlicht, aber effektiv – er bringt die chinesi-

sche und die englische Regierung gegeneinander auf, indem er beide Seiten davon überzeugt, die jeweils andere Regierung würde Angriffe auf sie starten. 007 will dieses perfide, intrigante Ränkespiel beenden und den Ausbruch eines globalen Kriegs verhindern. Von Q mit allerlei feinen Waffen ausgestattet, macht er sich auf, um Carver zu stoppen.

## Missionsvielfalt

Insgesamt vierzehn Missionen sind von PlayStation-Agenten zu bewältigen, wobei diese auf drei Basiskonzepten basieren: Actionse-

quenzen aus einer Tomb-Raider-ähnlichen Perspektive, Rennspiel-einlagen und Passagen, bei denen Sie sich auf Skier schwingen müssen. Bevor Sie das Kontrollzentrum von Carver betreten können, müssen Sie unter anderem einen Militärstützpunkt überwinden, einen Bazar, auf dem illegale Waffen verschandelt werden, besuchen, Nachforschungen im Luxushotel Atlantic anstellen und sich auf ein Stealth Boat begeben, welches im Film den Konflikt auslösen sollte.

Kleinere Taucheinlagen und rasante Fahrten mit dem edlen BMW 750i stehen ebenfalls auf dem Programm. Die Reihenfolge, in der



*DVD-Fans aufgepaßt! Der letzte Bond-Film „Der Morgen stirbt nie“ ist seit kurzem als deutschsprachige DVD in hervorragender Qualität erhältlich.*



# DIES

Sie diese Abschnitte angehen, soll komfortablenweise frei wählbar sein.

## Ein Fest für Technik-Freaks

Ein Höhepunkt der James-Bond-Filme ist doch immer wieder der technische Schnickschnack, mit dem der Agent und Ladykiller seine Feinde abfertigen kann. Im Spiel wird auch diverses Zubehör dieser Art zu Ihrer Verfügung stehen – Q hat unter anderem explodierende Manschettenknöpfe anbietet, des weiteren Laser, winzige Sender zur Positionsbestimmung der Gegner, als Skistange getarnte Raketenwerfer, Satellitenkameras und ein hochmodernes Kommunikationssystem. Wahrscheinlich wird man die verschiedenen Gerätschaften – insgesamt werden 16 Waffen versprochen – levelspezifisch anwenden müssen.

## Action mit Satisfaction

Speziell in den 3D-Kampfabschnitten, die einen Löwenanteil des Games ausmachen werden, wird James ohne sein Zubehör wohl nicht weit kommen. Ganze Horden von Gegnern, die zum Teil auf Panzer, Flugzeuge und Boote zurückgreifen, um 007 zu eliminieren, müssen bezwungen werden. Damit dies nicht zu einer Mission Impossible wird,



Dieser Militärstützpunkt ist in einer der insgesamt 14 Missionen einzunehmen.

kann die Energie durch lose in den Stufen platzierte Medipacks wieder aufgefrischt werden. Zudem – ganz in der Tradition der Strei-

## TOMORROW NEVER DIES DÜRFTE AUFGRUND DES ANSPRECHENDEN GAMEPLAYS NICHT NUR FÜR BOND-FANS INTERESSANT WERDEN.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

fen – kann Bond auf die Unterstützung einer schönen Frau zählen. In diesem Fall handelt es sich um die Chinesin Wai Lin (die im Film

von Michelle Yeoh dargestellt wurde), die man in einem Level sogar anstelle von James Bond steuern kann. Obwohl die Schergen von Carver normalerweise ausgeschaltet werden müssen, wird es auch Spurenelemente von Metal Gear Solid geben. Phasenweise werden Sie sich wie Solid Snake an Wachposten heranschleichen und deren Gespräche belauschen müssen. Die wahlweise transparente Darstellung des Protagonisten ist hier keine Hilfe, denn sie dient nur einer besseren Übersichtlichkeit – Ihre Feinde werden Sie trotzdem ausmachen können. Für den Titel wurden übrigens gleich drei verschiedene Grafikengines entwickelt.

Marco Marzinkowski



Gehört bei James Bond(Spielen) fast schon zum guten Ton – eine rasante Verfolgungsjagd in einem malerischen Skigebiet.



Die Farbgebung in dieser Winterlandschaft wirkt etwas grell und unnatürlich. Die zahlreichen Details können aber gefallen.



Im Stil von Klassikern wie etwa MDK wird es auch einen Sniper-Modus geben, der für Hochspannung sorgen soll.



Optischer Höhepunkt: Die grafischen Effekte beim Abfeuern einiger Wummen sind als spektakulär zu bezeichnen.

## ANGESPIELT

Mit Tomorrow Never Dies könnte EA und Fox ein echter Überraschungshit gelingen – das spielerische Gerüst ist in jedem Fall ansprechend und die Grafik sehr ordentlich, wenn auch phasenweise noch etwas grobkörnig. Da alle Elemente des Bond-Kults (schöne Frauen, schnelle Wagen, coole Waffen und rassige Action) ihren Weg in das Spiel gefunden haben, dürfte der Titel für PlayStation-Agenten zu einem echten Highlight werden.

| Titel              | Tomorrow never dies |
|--------------------|---------------------|
| Genre              | Action              |
| Spieler            | 1-2                 |
| Schwierigkeitsgrad | tba.                |
| Save Game          | Ja                  |
| Analog/Dual Shock  | Ja/Ja               |
| Levels             | 14 Missionen        |
| Preis              | ca. DM 99,-         |
| Hersteller         | EA/ Fox Int.        |
| Entwickler         | Black Ops           |
| USK-Freigabe       | tba.                |
| Release            | August '99          |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**



Action-Adventure, 1 Spieler, Eidos

# FEAR FACTOR

Ein Hauch RE und dazu eine gehörige Prise Blade Runner – an einer derart explosiven Mischung wird derzeit bei Eidos gewerkelt. Wir nehmen den potentiellen Megakracher unter die Lupe.

Im Spiel gehört man einer Truppe von Söldnern an, die unterschiedlich schwere Spezialaufträge zu bewältigen hat. Die Gruppe besteht aus Hana Tsu-Vachel, einer Spezialistin für verdeckte Einsätze, dem Allround-Talent Royce Glas und dem Sprengstoffmeister Jakob Decourt, der auf den Spitznamen Deke hört. Ihr erster großer Einsatz findet in einer futuristischen, fernöstlichen Metropole – der Stadt Shan Xi – statt. Im Auftrag eines mächtigen, chinesischen Geschäftsmannes hat man dort dessen Tochter aufzuspüren, die vor ihrem Vater geflüchtet ist. Die Gründe für diese Flucht sind den drei Söldnern egal – sie verstehen nur eine Sprache, die Sprache des Geldes. Und da für das Auffinden der jungen Lady massiv Zaster winkt, stürzen sie sich mit Feuereifer in diese Aufgabe.

## Innovative Action

Was zunächst nach leicht verdientem Geld für die Cracks aussieht, wird bereits nach kurzer Zeit zu einem wahren Horrortrip. In der City gerät die Spezialeinheit bereits nach kurzer Zeit in ein verzwicktes Netz aus Intrigen, Mord und Totschlag, aus dem die Truppe nur durch geschickten Einsatz ihrer ganz individuellen Spezialfertigkeiten entkommen kann. So ent-



Grafisch könnte Fear Factor zum absoluten Meilenstein auf der PlayStation werden, auch die der Shot sieht absolut spektakulär aus. Selbst im Layout war man begeistert und fasziniert.

deckt man etwa eine verschleppte Geisel, die an eine Bombe gefesselt wurde – ein klarer Fall für Jakob Decourt. Unter immensem Zeitdruck hat er die Bombe zu entschärfen, indem er die entsprechenden Verbindungskabel in haargenau der richtigen Reihenfolge entfernt. Eine falsche Wahl und es ist um Jake und die Frau geschehen. Ferner setzt man beim Gameplay auf Elemente der RE-Serie von Capcom – mit diversen mächtigen Wummern rennt man durch die Locations und hat dabei auch kleinere Rätsel zu lösen. Es wird sogar möglich sein, in beiden Händen Waffen zu tragen, wodurch die Möglichkeit besteht, gleich mehrere Ziele gleichzeitig anzuvisieren. Darüber hinaus war man um einen frischen, innovativen Ansatz bemüht: die Berücksichtigung des Adrenalinpiegels der Protagonisten. Ist die Situation eher ruhig, sind Royce und Co. entspannt und somit eher anfällig für Überraschungsangriffe oder vergleichbare Situationen. In der Hitze des Gefechts hingegen steigt deren Adrenalinpegel

dann an und lässt die Charaktere deutlich schneller agieren. Fundiertere Informationen zu diesem System konnten wir Eidos noch nicht entlocken.

## Grafischer Leckerbissen

Auch wenn die ganze Industrie schon dem Release der PlayStation 2 entgegenfiebert, demonstriert Fear Factor eindrucksvoll, wieviel Power noch in der aktuellen Hardware steckt. Die Renderhintergründe, in denen erstmals ausschließlich Filmsequenzen für einen lebendigen Eindruck sorgen, sind von bestechender Qualität und vermitteln perfekt die düstere Atmosphäre, die für einen Titel dieser Art vonnöten ist. Eine augenscheinliche Quelle der Inspiration war dabei der Film Blade Runner. Von ähnlicher Güte sind die eingestreuten Cutsequenzen, die selbst in einem Kinofilm nicht deplaziert wirken würden und das cineastische Flair des Spiels eindrucksvoll unterstreichen.

Marco Marzinkowski



In dieser futuristischen City entfaltet sich die Storyline, die sich an klassischen Actionstreifen anlehnt.









Action, 1 Spieler, Eidos

# FIGHTING FORCE 2

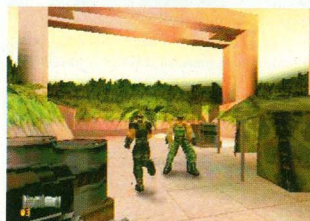
Mit dem Vorgänger hat der neue Titel von Eidos eigentlich nur den Namen gemein. Denn statt des eintönigen und brachialen Einsatzes der Fäuste ist diesmal taktisches Geschick und eine geschickte Tarnung (überlebens)notwendig.

Die State Intelligence Police (SI-COPS), eine Sondertruppe der Polizei, hat das Nackamichi-Kartell ins Visier genommen. Das Unternehmen wird verdächtigt, durch illegalen Handel mit Biotechnologie und gewagte Klonverfahren an der Erschaffung einer ebenso verheerenden wie wertvollen Waffe, eines synthetischen Soldaten, beteiligt zu sein. Der Geheimagent Hawk Manson wird als verdeckter Ermittler eingeschleust, um in den riesigen Produktionsanlagen rund um den Globus nach Beweisen für die miesen Machenschaften zu suchen. Der Einzelkämpfer hat die Aufgabe, nach geheimen Projektdaten zu suchen, fragwürdige Experimente zu verhindern und Schlüsselfiguren

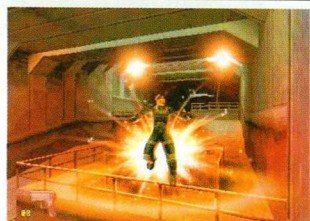
des Konzerns kaltzustellen. Sie bewegen sich in der Rolle des Hawk durch die in hoher Auflösung dargestellten 3D-Umgebungen der Forschungsanlagen und müssen neben den Muskeln vor allem das Gehirn anstrengen, wenn Sie beispielsweise Blaupausen stehlen oder entflozene Mutanten einfangen. Der Agent bedient sich zur Bewältigung der Aufgaben aus einem reichhaltigen Waffenarsenal, das unter anderem ein Scharfschützengewehr, ein Maschinengewehr, Granaten, Pistolen sowie eine Panzerfaust enthält. So können Gegner mittels Zielfernrohr aus sicherer Entfernung unschädlich gemacht werden und bei einer größeren Feindesschar wirkt ein Schuß mit der Panzerfaust in leicht entflammbare Güter wahre Wunder. Als Reminiszenz an den Vorgänger teilt der Protagonist darüber hinaus in Nahkämpfen fulminante Schlag- und Trittkombinationen aus. Da die CPU-Gegner über eine sehr hohe Intelligenz verfügen, sollten die nächsten Schritte beim Gang durch die riesigen Gebäudekomplexe genau überdacht werden. Ein überstürztes Stürmen von Räumen kann das vorzeitige Ende bedeuten. Trifft der einsame Held während seines Undercover-Trips auf wichtige Personen, wird die Handlung mittels zahlreicher Cut-Szenen vorangetrieben. Der nichtlineare Spielablauf ermöglicht es dem Spieler, den näch-



An einigen Stellen im Spiel ist der gezielte Einsatz von Schußwaffen unvermeidlich.



Neben guten Fähigkeiten im Nahkampf ist bei Fighting Force 2 auch Köpfchen gefragt.



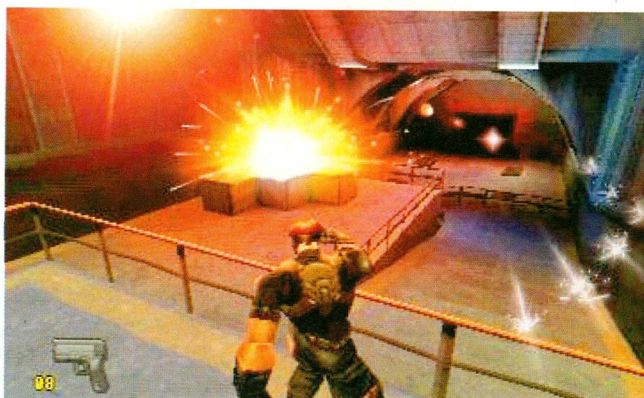
Hier ist der Protagonist offensichtlich in eine (grafisch spektakuläre) Falle gelockt worden.

sten Spielabschnitt frei zu wählen. Neben einer Figuren- und Objektbeleuchtung in Echtzeit sowie präzisen Lichteffekten sorgt der Detailreichtum für eine gelungene Atmosphäre. So steigt nach heftigem Schußwechsel eine Rauchfahne aus dem Pistolenschlag und das Auftreffen von Projektilen auf Metallobjekte wird durch Funkenschlag verdeutlicht.

Jens Quantin

## ANGESPIELT

Eidos setzt mit Fighting Force 2 auf eine Mischung aus Metal Gear Solid und Tomb Raider. Gepaart mit der schon jetzt beeindruckenden grafischen Präsentation besitzt der Titel ohne Zweifel alle Zutaten für einen potentiellen Hit.



Die beeindruckenden Explosionseffekte lassen auf eine tolle grafische Darstellung schließen.

|                    |                  |
|--------------------|------------------|
| Titel              | Fighting Force 2 |
| Genre              | Action           |
| Spieler            | 1                |
| Schwierigkeitsgrad | tba.             |
| Save Game          | tba.             |
| Analog/Dual Shock  | Ja/Ja            |
| Levels             | ca. 25           |
| Preis              | tba.             |
| Hersteller         | Eidos            |
| Entwickler         | Core Design      |
| USK-Freigabe       | tba.             |
| Release            | 4. Quartal '99   |

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



# FAIRPLAY



**PSX-Boot-Chip**  
(für jap und us)

**4,99**

## Sony Playstation

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| PSX-Boot-Chip (für jap u. us) | 4,99   |
| Playstation inkl. Umbau       | 249,99 |
| Memory-Card 2 MB (30 Bl.)     | 19,99  |
| Memory-Card 4 MB (60 Bl.)     | 24,99  |
| Memory-Card 8 MB (120 Bl.)    | 24,99  |
| Memory-Card 24 MB (360 Bl.)   | 39,99  |
| RGB Kabel                     | 7,99   |
| RGB Audio Kabel               | 11,99  |
| Link Kabel                    | 7,99   |
| Padverlängerung               | 7,99   |
| PSX Pad (versch. Farben)      | 15,99  |
| Infrarot-Pad (2 Stück)        | 55,99  |
| Dual-Shock Controller (SONY)  | 55,99  |

## SEGA DreamCast

SEGA DreamCast  
inkl. Controller u. Spannungswandler 599,99

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

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

**Twinshock**  
**(Analog + Shock)**  
**32,99**

|                        |        |
|------------------------|--------|
| Lightgun               | 45,99  |
| Lightgun inkl. Pointer | 79,99  |
| PSX Maus               | 22,99  |
| Jordan Lenkrad         | 139,99 |
| PSX Gehäuse            | 45,99  |

**Master Drive Lenkrad**  
**109,99**

|                    |        |
|--------------------|--------|
| PAL Booster        | 37,99  |
| V Box              | 69,99  |
| RF Adapter         | 19,99  |
| Gamekiller         | 39,99  |
| Game Buster Deluxe | 99,99  |
| X-Ploder           | 75,99  |
| X-Ploder-Pro       | 129,99 |
| Dexdrive           | 72,99  |
| Multi Tap          | 49,99  |

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Arcade Stick             | 139,99 |
| Controller               | 69,99  |
| Puru Puru Pack           | 69,99  |
| Racing Controller        | 139,99 |
| VMS Memory-Card          | 69,99  |
| PAL Booster              | 69,99  |
| Video Converter NTSC-PAL | 89,99  |
| V-Box                    | 169,99 |

## SEGA DreamCast Software

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| Aero Dancing                  | 119,99 |
| Blue Stinger                  | 119,99 |
| Evolution                     | 119,99 |
| House of the Dead 2 inkl. Gun | 169,99 |
| Marvel vs Capcom              | 119,99 |
| Monaco GP                     | 119,99 |
| Pen Pen Triclon               | 119,99 |
| Psychic Force 2012            | 119,99 |
| Puyo Puyo                     | 119,99 |
| SEGA Rally 2                  | 119,99 |
| Seventh Cross                 | 119,99 |
| Sonic Adventure               | 119,99 |
| Super Speed Racing            | 119,99 |
| Virtua Fighter                | 119,99 |

**Panther Gun**  
**49,99**

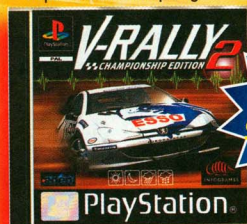
## Software PSX

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| Apocalypse                | 85,99 |
| Civilisation 2            | 82,99 |
| Cool Boarders II Platinum | 39,99 |
| Crash Bandicoot 3         | 79,99 |
| Driver                    | 85,99 |



**Croc 2**  
**82,99**

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| Final Fantasy VII Platinum    | 39,99 |
| Gex 3-Deep Cover Gecko        | 85,99 |
| G-Police 2                    | 85,99 |
| G-Police Platinum             | 39,99 |
| KKND - Krossfire              | 89,99 |
| Legacy of Kain 2: Soul Reaver | 89,99 |
| Metal Gear Solid              | 88,99 |
| Motor Racer Platinum          | 39,99 |
| Populous: Die Schöpfung       | 85,99 |



**V-Rally 2**  
**99,99**

|                     |       |
|---------------------|-------|
| Racing Simulation 2 | 79,99 |
| Ridge Racer Type 4  | 79,99 |
| R-Type Delta        | 79,99 |
| Silent Hill         | 94,95 |
| Swing               | 69,99 |
| V-Rally 2           | 99,99 |
| Warzone 2100        | 85,99 |
| Mission Impossible  | 89,99 |

## BauConTec

Lindener Str. 15  
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

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



Action, 1 Spieler, Infogrames

# MISSION: IMPOSSIBLE

Nach der enorm erfolgreichen Nintendo-64-Fassung setzt Infogrames seinen Hit nun für die populärsten Systeme um – neben PC und Game Boy Color (!) wird im zweiten Anlauf auch die PlayStation bedient – seit unserem ersten Preview hat diese Version deutliche Fortschritte gemacht.

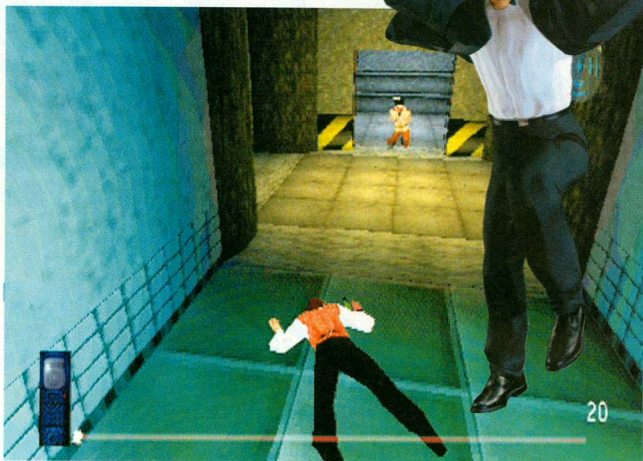
**X**-Ample Architectures scheinen bei der Umsetzung des von der Fachpresse weitgehend verkanteten Millionensellers (nicht umsonst steht der Titel auf Platz fünf der aktuellen Lesercharts unseres Schwestermagazins N-Zone) hervorragende Arbeit zu leisten. Die aktuellen Bilder zeigen erstmals auch Polygonfiguren in den Stages des Spiels und der grafische Gesamteindruck ist dabei tatsächlich so gut, wie wir dies erhofft hatten. Die Charaktere sind ansprechend



Eine bekannte X-Ample-Spezialität: Die Lichteffekte sind ein willkommenes Überbleibsel der Viper-Grafikengine.



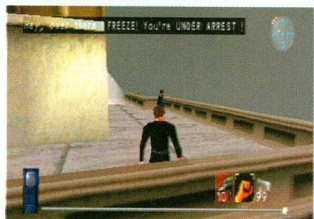
In diesem Zielmodus aus der Pseudo-Ego-perspektive wird Ethan transparent dargestellt, was für mehr Übersicht sorgt.



Die elektrisierten Bodenplatten sind in diesem Korridor nicht die einzige Gefahr für Ethan.

modelliert und die Grafik wirkt wesentlich schärfer als beim weichzeichnerlastigen Original. Mittlerweile spricht Infogrames nicht mehr nur von einer technisch aufgebohrten Konvertierung mit CD-Soundtrack und viel Sprachausgabe. Wie in unserem ersten Preview angedeutet, sollen das Gameplay und das Leveldesign nun überarbeitet werden, um die Schwächen der Nintendo-64-Version auszumerzen. Statt der ursprünglichen vier Missionen soll die Umsetzung nunmehr fünf Missionen beinhalten. Auch die Renovierung der Menüs und der gesamten Bedienung sind sicherlich zu begrüßen. Ferner verspricht Infogrames eine herausragende Gegnerintelligenz. Mission: Impossible scheint den guten ersten Eindruck bestätigen zu können und dürfte einer der interessantesten Titel des Herbstes werden. Hobby-Agenten können sich schon jetzt auf einen spannenden Auftrag freuen!

Michael Pruchnicki



Die Bilder stammen noch aus der englischen Fassung – die deutsche wird komplett deutsche Texte und Sprachausgabe bieten.

## ANGESPIELT

**Mission: Impossible** sieht immer besser aus und scheint in der endgültigen Fassung den Ankündigungen gerecht werden zu können – ob es auch auf der PlayStation so erfolgreich wie im letzten Jahr auf dem Nintendo 64 werden wird?

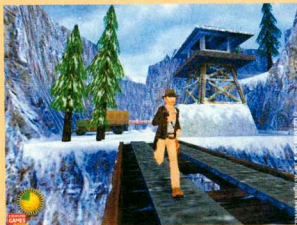
|                            |                         |
|----------------------------|-------------------------|
| <b>Titel</b>               | Mission: Impossible     |
| <b>Genre</b>               | Action                  |
| <b>Spieler</b>             | 1                       |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b>  | Variabel                |
| <b>Save Game</b>           | Ja                      |
| <b>Analogue/Dual Shock</b> | Ja/Ja                   |
| <b>Levels</b>              | 5 Missionen, 20+ Levels |
| <b>Preis</b>               | ca. DM 100,-            |
| <b>Hersteller</b>          | Infogrames              |
| <b>Entwickler</b>          | X-Ample Architectures   |
| <b>USK-Freigabe</b>        | tba.                    |
| <b>Release</b>             | September               |

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



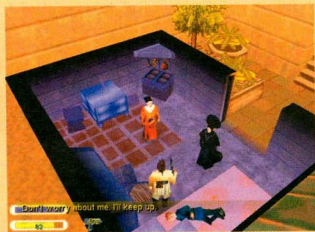
## INDIANA JONES

Der Mann mit dem Hut soll jetzt im Oktober die Peitsche auf der PlayStation schwingen. LucasArts widmet sich anscheinend zunächst seinen Star-Wars-Titeln, bevor es in die finale Programmierphase des Action-Adventures um den Kult-Archäologen geht. Die Mixtur aus knackiger Action und anspruchsvollen Kopfnüssen macht in jedem Fall einen sehr vielversprechenden Eindruck.



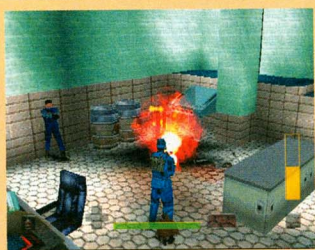
## STAR WARS EPISODE 1: DIE DUNKLE BEDROHUNG

Der entsprechende Kinofilm bricht derzeit in den Staaten alle Rekorde – das Game zum Science-Fiction-Kult dürfte diesem Boom gerecht werden. LucasArts arbeitet derzeit mit Hochdruck an einem ausgeklügelten Action-Adventure, welches viele Elemente des Streifens auf den heimischen Fernseher zaubern will. Wie es scheint, können wir die spielerischen Qualitäten schon bald unter die Lupe nehmen – der Titel soll bereits im Juli erscheinen.



# FEUER FREI!

Auf dieser Seite finden Sie eine Übersicht über Action-Titel, die noch für Aufsehen sorgen werden.



## GTA 2

Im Oktober können Sie erneut Ihre kriminellen Energien freisetzen. Diesmal machen sechs wilde Gangs die Stadt unsicher, und Sie müssen sich entscheiden, ob und wie Sie diese bekämpfen. 30 verschiedene Vehikel werden Ihnen diesmal zur Verfügung stehen und es wird sogar möglich sein, die Gangsterbanden gegeneinander aufzubringen.



## DIE HARD TRILOGY 2

Ob dieser Titel offiziell in Deutschland erscheinen wird, steht noch nicht fest. Wie der indizierte Vorgänger soll Die Hard 2 ein buntes Potpourri an Action- und Rennspielelementen beinhalten, wobei Fox Interactive erneut auf Versatzstücke der „Stirb langsam“-Filme setzt.

## ALIEN RESURRECTION

Die Aliens sollen ab dem 24.9. auch auf der PlayStation für Angst und Schrecken sorgen. In einer beeindruckenden Polygonumgebung, die das düstere Flair des Film gut rüberbringt, müssen Sie sich in dreizehn großen Spielstufen gegen die finsternen Wesen aus dem All durchsetzen. Der Faktor Angst soll eine große Rolle im Fox-Interactive-Titel spielen.



## G-POLICE 2

Noch in diesem Sommer wird die G-Police zum zweiten mal aktiv. Die Grafiken, die diesmal Verwendung finden soll, ermöglicht angeblich eine deutlich verbesserte Fernsicht als die von Teil 1. Beim Gameplay wird erneut auf bewährte Zutaten gesetzt: Zahlreiche, abwechslungsreiche Missionen und ein umfangreiches Arsenal sollen für Spielspaß sorgen.



## VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Im Herbst wird es wieder destruktiv. Activision hat den zweiten Teil des furiosen Action-Spektakels angekündigt, welches diesmal auch Solisten rassigen Spielspaß bieten soll. Technisch wirkt der Titel bereits jetzt sehr beeindruckend.





Jump&Run, 1 Spieler, SCEE

# SPYRO THE DRAGON 2

Rechtzeitig zum Jahresende wird SCEE mit **Spyro The Dragon 2** all diejenigen unter seine Fittiche nehmen, denen der Crash-Charakter zu rabiät erscheint. Obwohl der Titel es vermuten lässt, werden die neuen Kapriolen des beliebten Drachen weitaus mehr als eine Fortsetzung sein.

Bei seinem nächsten PlayStation-Auftritt wird Spyro seine Stummelflügelchen in einer aus 18 Levels bestehenden Wunderwelt ausbreiten dürfen. Eigentlich wollte der lilafarbene Held nach seinem Sieg über Gnasty Gnorc eine Auszeit nehmen und Urlaub machen. Doch das Portal, durch das er zu einem Erholungsort gelangen wollte, hat ihn in unbekanntes Territorium verschlagen. Um Spyro



Der Feueratem wird noch effektvoller als beim Vorgänger gezeichnet. Vor dem Maul von Spyro bildet sich eine weiße Hitzekugel.

bei der Rückkehr zu helfen, führen Sie ihn durch die kunterbunte Landschaft, in der Sie Schlösser erforschen, Aufträge von Bewohnern entgegennehmen und Edelsteine oder Runen auf sammeln müssen. Um die faszinierende Umgebung noch belebter erscheinen zu lassen, wurde die bekannte Spielmechanik schon an dieser Stelle um viele neue Elemente ergänzt: Sie treffen nicht nur auf Monster, sondern auch auf freundliche Charaktere, und werden beispielsweise in eine Stammesfehde verwickelt. Zudem gibt es jetzt ein Magie-Punkte-System, das eine Entwicklung Ihres gehörnten Spitzbuben im Spielverlauf ermöglicht. Ohne sich von den Jump&Run-Wurzeln zu entfernen, wird Spyro 2 durch die Hinzufügung von Händlern, Rivalen und Auftragnehmern ein treffliches Rollenspiel-Flair vermitteln.

## Neue Moves

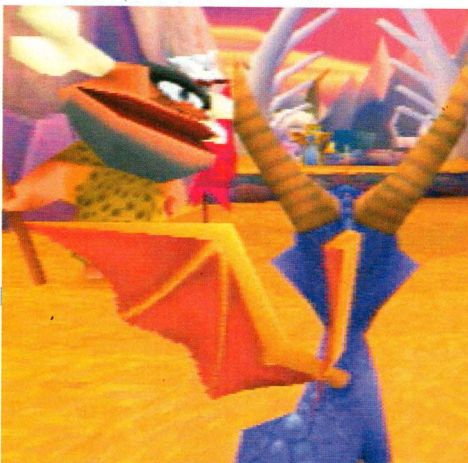
Neben den aus dem Vorgänger bekannten Bewegungsmöglichkeiten wie Rennen, Rollen und Rösten – mit seinem Feueratem wird Spyro an einer Stel-



Duell auf grüner Wiese: Durch geschickten Grafikaufbau sind bis zum Horizont in der Bildtiefe keine Polygonfehler auszumachen.

le im Spiel sogar Marshmallows grillen dürfen – kann Ihre Figur diesmal auch schwimmen, klettern, in der Luft schweben und Gegenstände aufnehmen. Die großen Spielflächen und die listigen Monster werden Ihnen genügend Gelegenheit verschaffen, diese neuen Aktionen sinnvoll einzusetzen. Denn erst so können Sie Geheimgänge

und Bonus-



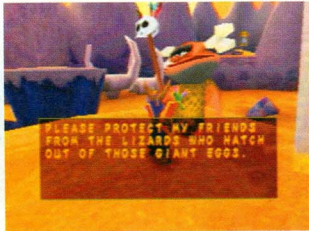
Ein Blick auf die neue, phantasievolle Spiellandschaft, in der Sie sich mit dem putzigen Drachen austoben dürfen. Insomniac werden Spyro 2 so gestalten, daß keine Wünsche offen bleiben.







Wenn Sie es dem Adler mit einer Flugeinlage gleichtun, wird der Schattenwurf Ihres Schützlings präzise dargestellt.



Einer der vielen Aufträge besteht darin, daß Sie einen Eingeborenstamm vor Monstern beschützen, die aus Eiern schlüpfen.



Während der turmhohe Gegner auf Sie zuwankt, werfen die Lavaseen im Hintergrund rötliche Schimmer an die Felswände.

Kammern aufspüren. Außerdem dürfen Sie sich in zahlreichen, intelligenten Minispielen austoben und diverse Flug-Abschnitte bestreiten. Da bei letzteren wieder ein Kampf um Punkte und Zeitvorsprung stattfinden dürfte, eignen sich diese auch für Wettkämpfe mit Freunden. Noch mehr Abwechslung auf der lustigen Wanderschaft versprechen diverse Power-Ups, bildschirmfüllende Boß-Gegner und nette Belohnungen, die Sie nach bestandenen Missionen in Empfang nehmen dürfen.

## Grafik-Magie

Für Spyro 2 hat SCEE lange und ausgiebig in der Technik-Hexenküche gerührt. Schon die auf der E3 gezeigte Version ließ deutliche Steigerungen in allen Bereichen erkennen,

da sämtliche Engines von Grund auf neu entwickelt wurden. Die farbenprächige Landschaftsgrafik ist fehlerfrei und dank moderner Kompressionstechnik können noch mehr Animationsphasen für Spyro eingebunden und die Zahl der verwendeten Texturen dramatisch gesteigert werden. Das bedeutet, daß die PlayStation-Draehenheimat noch abwechslungsreicher und frischer wirken und den Spyro-eigenen Witz noch besser transportieren wird. Das Gameplay wird darauf basieren, daß es in jeder Stufe Primär- und Sekun-

däraufgaben gibt, damit sowohl Gelegenheitsspieler als auch Plattformexperten auf ihre Kosten kommen. Da selbst die Sound-Kapazitäten derart erweitert werden, daß die

## DAS WIEDERSEHEN MIT SPYRO VERSPRICHT EIN MAKELLOSES SPIELVERGNÜGEN, DAS SICHER NICHT HINTER CRASH BANDICOOT 3 ZURÜCKBLEIBEN WIRD.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

zweifache Menge an Musikstücken und Klängen auf der CD-ROM unterkommen soll, kann ich mir schon jetzt ein fröhliches Pfeifen nicht verkneifen. Und seit ich auf der E3 gegen den kanonenbestückten Triceratops antreten durfte, ist Spyro 2 mein ungeschlagener Messe-Favorit.

Florian Brich

## INFO INTERVIEW MIT BRIAN HASTINGS

### Interview mit Brian Hastings, Vizepräsident Technik, Insomniac Games



Erfreut über die positiven Reaktionen auf die spielbare Spyro-2-Demo-Version, gewährte uns Brian Hastings von Insomniac Games auf der E3 ein Interview.

**PSZ:** Das Spiel sieht schon jetzt hervorragend aus. Wie kommt man zu so einer sauberen Technik?

**Brian Hastings:** Wir haben lange Zeit an der Grafikengine gearbeitet und sie so abgestimmt, daß das Spiel von ihr profitiert. Wir haben viele Spezialeffekte wie zum Beispiel das Wasser eingebaut, die Polygon-Zahl hochgefahren und dem Design der einzelnen Stufen sehr viel Zeit gewidmet.

**PSZ:** Die Boß-Gegner sind riesig. Was wird den Spieler erwarten?

**Brian Hastings:** Im Vergleich zu Spyro sind die Boß-Gegner jetzt eine viel größere Herausforderung. In Spyro war eine Endgegner-Stufe nicht mehr als ein normaler Level mit einem großen Gegner. In Spyro 2 sind diese Abschnitte völlig auf das jeweilige Monster zugeschnitten.

**PSZ:** Wird es Minispiele geben?

**Brian Hastings:** Ja. In jedem der achtzehn Levels gibt es mindestens zwei Minispiele. Darunter befinden sich Flugabschnitte, Dinosaurier-Herausforderungen und ein Eishockey-Spiel. In einem Bereich muß Spyro Knochen aufsammeln. Hat er alle gefunden, wird er mit der Animation eines tanzenden Skelettes belohnt.

**PSZ:** Wie hat sich die Steuerung im Vergleich zum Vorgänger verändert?

**Brian Hastings:** Die Steuerung ist grundsätzlich gleich geblieben. Aber im Spielverlauf lernt man neue Bewegungsmöglichkeiten hinzu, darunter das Schwimmen, das Klettern oder die Super-Charge-Angriffe. Zudem gibt es insgesamt acht Power-Ups, von denen eines den Drachen beispielsweise unverwundbar macht.

**PSZ:** Welche neuen Effekte wurden Spyro 2 spendiert?

**Brian Hastings:** Neben den Wasser- und Lichteffekten ist vor allem darauf hinzuweisen, daß wir dank neuer Kompressionsroutinen viel mehr Animationsphasen einbauen können. Es wird mehr Charaktere geben, die sehr unterschiedlich auf den Spieler reagieren können. Wir haben auch die Special-Effects-Engine für Spyro 2 komplett neu geschrieben.

**PSZ:** Was macht die starke Anziehungskraft von Spyro aus?

**Brian Hastings:** Wenn man auf eine Taste drückt und der Held Feuer spuckt, ist das schon faszinierend. Außerdem lebt das Gameplay von dem Variantenreichtum, den wir schrittweise einführen. Und ein Drache ist von sich aus eine imposante Erscheinung – jeder möchte gerne einen steuern.

**PSZ:** Vielen Dank für das Interview.

## ANGESPIELT

Neben Crash Bandicoot gehört Spyro zu den wichtigsten Charakteren im SCEE-Zirkus. Das alleine bürgt dafür, daß Spyro The Dragon 2 so viel Aufwand gewidmet wird, daß kein Jump&Run-Liebhaber an dem geflügelten Helden vorbeikommen wird. Neue Aktionsmöglichkeiten, ein Vielfaches an Animationsstufen und der Umstand, daß Insomniac Games die Grafik-, Sound- und Effekt-Engines auf den aktuellen Stand gebracht haben, gewährleisten ein umfangreiches und zauberhaftes Abenteuer. Schon die auf der E3 vorgestellte Demoversion bewies, daß der Titel im Vergleich zum herrlichen Vorgänger bei Technik, Abwechslung und Spielspaß mindestens noch einmal um das Doppelte wird zulegen können, ohne daß man sich vom gefälligen Gameplay und der eingängigen Steuerung verabschieden müßte.

|                           |                        |
|---------------------------|------------------------|
| <b>Titel</b>              | <b>Spyro 2</b>         |
| <b>Genre</b>              | <b>Jump&amp;Run</b>    |
| <b>Spieler</b>            | <b>1</b>               |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b> | <b>tba.</b>            |
| <b>Save Game</b>          | <b>Ja</b>              |
| <b>Analog/Dual Shock</b>  | <b>Ja/Ja</b>           |
| <b>Levels</b>             | <b>tba.</b>            |
| <b>Preis</b>              | <b>tba.</b>            |
| <b>Hersteller</b>         | <b>SCEE</b>            |
| <b>Entwickler</b>         | <b>Insomniac Games</b> |
| <b>USK-Freigabe</b>       | <b>tba.</b>            |
| <b>Release</b>            | <b>November</b>        |

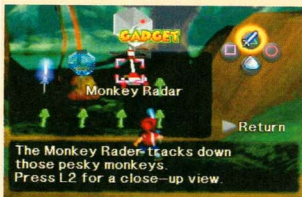
EINSCHÄTZUNG

**SUPER**



## INFO DIE HILFSMITTEL

Das Salz in der Suppe sind bei Ape Escape die zahlreichen Hilfsmittel, mit denen Sie sich die Jagd auf die Affen erleichtern können. Sind Sie anfangs nur mit einem Betäubungsstab und dem Zeitnetz ausgerüstet, so stehen Ihnen im weiteren Verlauf des Spieles noch sieben weitere solch praktischer Utensilien zur Verfügung. Während das Wassernetz nur unter Wasser benutzt werden kann, können Sie sich aus den acht anderen Gegenständen jeweils vier aussuchen, die jederzeit mit den vier Tasten auf der Joypad-Vorderseite anwählbar sind. Das schnelle Wechseln zwischen den einzelnen Gegenständen ist oft absolut notwendig – nachdem Sie beispielsweise einen Affen mit dem Affenradar geortet haben, verpassen Sie ihm kurz einen Schlag mit dem Betäubungsstab und fangen das am Boden liegende Opfer schnell mit dem Zeitnetz ein.



Über dieses Menü stellen Sie ihre persönliche Auswahl an Gegenständen zusammen.



Der Professor präsentiert in kurzen Zwischensequenzen seine neuesten Erfindungen – in diesem Fall das Wassernetz.



Die witzigen Reaktionen der flüchtenden Affen sorgen für so manchen Lacher.

Jump&Run, 1 Spieler, SCEE

# APE ESCAPE

Das PlayStation-E3-Programm wurde von der Fachpresse insgesamt recht kritisch beäugt: Zu viele Nachfolger und Clones fanden sich unter den zahlreichen angekündigten Titeln. Eine der wenigen Ausnahmen diesbezüglich ist Ape Escape. Bei diesem Newcomer sind nicht nur die Hauptdarsteller völlig neu, auch das Gameplay sticht mühelos aus der Masse hervor!

Die Hintergrundgeschichte von Ape Escape ist eigentlich dermaßen trashig, daß sie schon wieder gut ist: „Der Professor“ steht kurz vor dem ersten Probelauf seiner bahnbrechenden Zeitmaschine, als sein Labor von einer Horde Affen überfallen wird. Irgendwie hat es Affe Specter geschafft, aus dem Zoo zu flüchten

und ist danach über eine andere Erfindung des Professor gestolpert – einen intelligenzsteigernden Helm. Das Genie in Specter erwacht und faßt einen Plan: Mit Hilfe der Zeitmaschine könnten andere Affen mit ähnlichen Helmen in die Vergangenheit reisen und den Menschen die Weltherrschaft entreißen. Die beiden Jungs Spike und Buzz, die eigentlich die





ersten Zeitreisenden hätten werden sollen, erreichen das Labor des überrumpelten und gefesselten Professors gerade noch rechtzeitig, um von der Wirkung der Zeitmaschine erfaßt zu werden. Während Buzz' Schicksal zunächst ungeklärt bleibt, schlüpfen Sie in die Rolle von Spike, den der Professor schon bald in prähistorischer Urzeit ausfindig macht.

## Auf der Jagd

Nur mit einem Betäubungsstab und einem sogenannten Zeitnetz, mit dem Sie die Affen wieder durch die Zeit zurückschicken können, gehen Sie auf die Jagd nach Specters Artgenossen. Während die ersten Affen noch feige flüchten und bestenfalls mal die eine oder andere Bananenschale in Ihren Weg werfen, werden die Tiere in späteren Levels zunehmend aggressiver und gefährlicher. Um Steinwürfen und direkten Angriffen zu entgehen, können Sie sich vorsichtig an Ihre Opfer heranschleichen. Zahlreiche Gegenstände sorgen dabei für Abwechslung und Spieltiefe – die Affen laufen nicht nur planlos herum, sondern verstecken sich geschickt in der Umge-

bung, so daß Sie um den Einsatz des entsprechenden Radars kaum herumkommen werden. Ein Spezialnetz macht die Affenjagd auch unter Wasser möglich, eine Schleuder sorgt für die nötige Angriffs-Reichweite an Land. Ein Hula-Hoop-Reifen als Waffe (!) oder ein Propellerantrieb für mehr Bewegungsfreiheit komplettieren gemeinsam mit einem Spezialschlag und ferngesteuerten Autos das vielseitige Repertoire.

## Durchdachtes Design

Ape Escape wirkt optisch und spielerisch unheimlich ausgereift. Die Grafik bietet einige brillante Effekte und die Steuerung ist ebenso einzigartig wie intuitiv: Über die beiden Analog-Sticks steuern Sie nicht nur die Bewegungen, sondern lenken Gegenstände wie das Zeitnetz unabhängig davon ins Ziel. Auch die L3/R3-Knöpfe „unterhalb“ der Analogsticks wurden ins Gameplay integriert (das Ducken/Tauchen auf L3 ist fast schon genial zu nennen), so daß ein Analog-Joyypad zum Spielen von Ape Escape unumgänglich ist – hier tut's zum Glück auch noch ein älteres Modell ohne Dual-Shock-Gimmick. Vorbildlich ist das ins Spiel integrierte Tutorial, das alle neuen Gegenstände sofort inkl. Trainingsmissionen vorstellt. Auch das Leveldesign wirkt durchdacht: Etliche Stellen werden Sie erst beim zweiten Spielen ei-

nes Levels erreichen, wenn Sie neue Gegenstände benutzen können. Ape Escape ist auf jeden Fall ein Highlight, das mit stilvoller Präsentation und einzigartigem Gameplay voll überzeugen kann – Jump&Run-Fans sollten sich dieses Spiel beim Release im Juli nicht entgehen lassen!

Michael Pruchnicki

## ANGESPIELT

Ape Escape ist eine angenehme Alternative zu den zahllosen Sequels, die im Laufe des Jahres die PlayStation heimsuchen werden. Das einzigartige Gameplay macht es zusammen mit der hervorragenden Präsentation zu einem der interessantesten Spiele dieses Sommers, das sich kein Jump&Run-Fan entgehen lassen sollte.

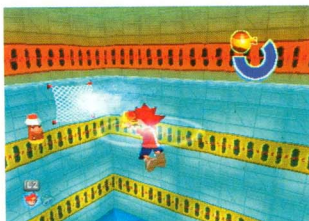
|                           |                     |
|---------------------------|---------------------|
| <b>Titel</b>              | <b>Ape Escape</b>   |
| <b>Genre</b>              | <b>Jump&amp;Run</b> |
| <b>Spieler</b>            | <b>1</b>            |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b> | <b>Mittel</b>       |
| <b>Save Game</b>          | <b>Ja</b>           |
| <b>Analog/Dual Shock</b>  | <b>Ja/Ja</b>        |
| <b>Levels</b>             | <b>25 Levels</b>    |
| <b>Preis</b>              | <b>tba.</b>         |
| <b>Hersteller</b>         | <b>SCEE</b>         |
| <b>Entwickler</b>         | <b>SCEE</b>         |
| <b>USK-Freigabe</b>       | <b>tba.</b>         |
| <b>Release</b>            | <b>2. Juli '99</b>  |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**



Sämtliche Zwischensequenzen werden mit der normalen Spielgrafik präsentiert.



In den Trainingsabschnitten erlernen Sie das genaue Zielen mit dem Wassernetz.



Affen auf Dinosauriern – an ausgefallenen Ideen herrscht wahrlich kein Mangel.

**tausendkugeln eisbombe**

[www.solero-shots.de](http://www.solero-shots.de)



Für alle Tarzan-Fans wird 1999 ein besonderes Jahr. Neben einem neuen Kinofilm wird der Charakter von Edgar Rice Burroughs auch die PlayStation erobern. Zwei Hochkaräter sind dabei für die Umsetzung verantwortlich: Unter den Fittichen von SCEE arbeitet Disney Interactive an einem Action-Titel, der die klassische Handlung in spielerischer Form nacherzählen will.



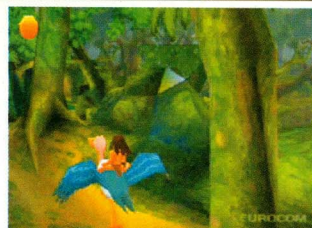
Auch Gefechte gegen diverse kleine und große Gegner hat Tarzan zu bestreiten.

Action, 1 Spieler, SCEE

# TARZAN

Wer die rührende Story noch nicht kennt, bekommt hier die komprimierte Form: Als Tarzan noch ein kleines, zartes Baby war, wurde er im afrikanischen Dschungel zum Waisenkind. Er hätte wohl keine Chance gehabt, der strahlende Held vieler Filme, Bücher und Comics zu werden, hätte eine fürsorgliche Affenfamilie sich nicht seiner angenommen und Klein-Tarzan großgezogen. Als Jahre später eine Expedition in seiner Welt eintrifft, wird er vor eine schwierige Entscheidung gestellt: Zu welcher Rasse gehört er? Ist er Mensch oder Affe? Sein Dilemma wird durch die Liebe zur wunderschönen Frau Jane und die Tatsache, daß es einen Abtrünnigen in den menschlichen Reihen gibt, der den Affen Schaden zufügen will, auf die Spitze getrieben. Im Spiel selbst wird diese Geschichte durch zahlrei-

che Unterspiele nachgestellt. Tarzan muß unter anderem einer Horde wildgewordener Elefanten ausweichen, Jane vor Pavianen beschützen, ein Lager der (bösen?) Menschen zerstören und gegen den blutrünstigen Tiger Sabor antreten. In einigen Stufen wird Terkoz, die Schwester von Tarzan, ins Geschehen eingreifen. Zahlreiche Bonuslevels und Jump&Run&Swim-Einlagen sorgen in den 16 Spielstufen darüber hinaus für Abwechslung. Bei der grafischen Gestaltung und der Musik will man Elemente des Films



Nicht nur mit den Affen versteht sich Tarzan gut – auch andere Tiere helfen ihm bei seinem ersten PlayStation-Auftritt.

ins Spiel integrieren – so etwa die beeindruckenden Animationen und Versatzstücke des Soundtracks. Generell wirkt die Optik durchaus gelungen, auch wenn in einigen Abschnitten noch relativ wenige Details auszumachen sind.

Marco Marzinkowski

## ANGESPIELT

Das Duo SCEE und Disney Interactive sollte eigentlich eine hohe Produktqualität garantieren. Nach den ersten Informationen und Bildern scheint es auch so, also würde man kein halbgares Produkt, sondern – passend zum vielversprechenden Kinofilm – ein gelungenes Game abliefern.

|                           |                    |
|---------------------------|--------------------|
| <b>Titel</b>              | Tarzan             |
| <b>Genre</b>              | Action             |
| <b>Spieler</b>            | 1                  |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b> | tba.               |
| <b>Save Game</b>          | tba.               |
| <b>Analog/Dual Shock</b>  | Ja/Ja              |
| <b>Levels</b>             | 16 Levels          |
| <b>Preis</b>              | ca. DM 99,-        |
| <b>Hersteller</b>         | SCEE               |
| <b>Entwickler</b>         | Disney Interactive |
| <b>USK-Freigabe</b>       | tba.               |
| <b>Release</b>            | Oktober            |

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



Jump&Run, 1 Spieler, Ubi Soft

# RAYMAN 2

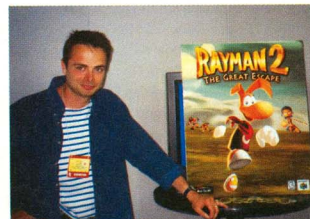
Nach schier unendlichen Terminverschiebungen nimmt der zweite Auftritt von Jump&Run-Held Rayman nun mehr und mehr handfeste Gestalt an. Ubi Soft hat mit dem knuddeligen Charakter viel vor – im Jahr 2000 soll er sogar eine eigene Cartoonserie im Fernsehen bekommen.



Auf seinem Jump&Run-Trip trifft Rayman auf diverse Gegner, die er in erster Linie mit seinen Fäusten bekämpfen muß.



Per Gleitflug versucht der sympathische Protagonist das detailliert dargestellte Geisterschiff im Hintergrund zu erreichen.



Der Schöpfer von Rayman, der 25-jährige Michel Ancel, mit seinem Helden, der im Jahr 2000 auch eine Zeichentrickserie bekommt.

Nicht nur für Ubi Soft ist Rayman etwas ganz Besonderes, auch die ominöse Geheimnissgilde hat ein starkes Interesse an ihm und seinen Freunden. Die Gang wird von merkwürdigen Roboterpiraten gefangenegenommen und in einem intergalaktischen Zoo zur Schau gestellt. Der Titelcharakter kann glücklicherweise entkommen und muß nun die Zutaten für eine schmackhafte Wundersuppe finden, die das Tor zur Macht öffnen wird, nachdem die Rezeptur komplett ist. Ist das Portal geöffnet, werden seine Freunde (Globbox, der Wal, die Kleinlinge etc.) wieder den Geruch der Freiheit schnuppern dürfen. In Wäldern, Sümpfen, Flußbetten, Wasserfällen und unterirdischen Höhlen finden sich zwar Bestandteile der Zauberbrühe, aber zahlreiche Kreaturen wollen Rayman davon abhalten, sie zu finden. Unter den Feinden befinden sich die oben bereits erwähnten Roboter, lebende Raketen, Zombiehühner, Sumpfmonster, Feuerstatuen und sechs mächtige, hochgradig aggressive Endgegner. An dieser Aufzählung merken Sie es schon – bei Rayman 2 geht es durchaus abgefahren zur Sache. Darüber hinaus verspricht man uns ein absolut rasantes und abwechslungsreiches Gameplay – Rayman kann sich im Laufe des Spiels neue Fähigkeiten aneignen und ist darüber hinaus sehr agil. Er kann rennen, klettern, schwimmen, tauchen, gleiten und sogar fliegen – für die

letzte Eigenschaft mutieren seine Haare zu Rotoren. Ein stimmungsvoller Soundtrack und eine ausgereifte 3D-Engine mit megaflüssigen 30 Bildern pro Sekunde sollen ferner zu einem Spielgenuß der Extraklasse beitragen.

Marco Marzinkowski

## ANGESPIELT

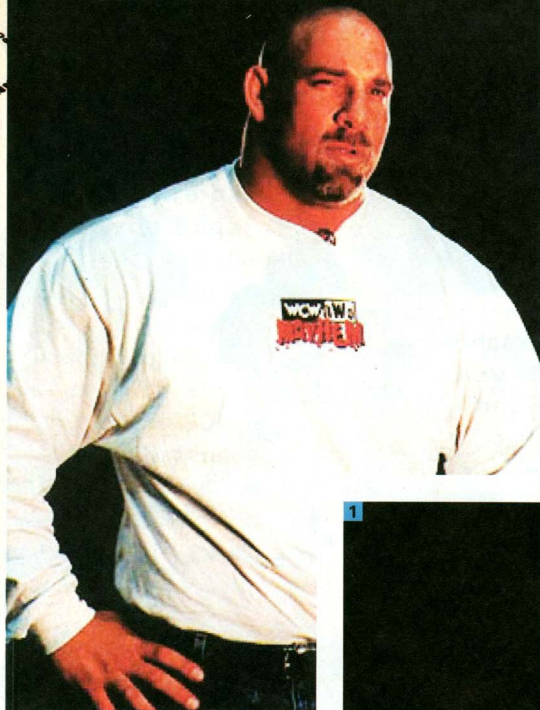
Durch die interessanten und witzigen Ideen sowie das facettenreiche Gameplay dürfte der neue Rayman alteingesessenen Genregrößen wie Crash, Gex oder Spyro mächtig Konkurrenz machen. Ubi Soft hat am Erfolg des Titels übrigens keinerlei Zweifel – ein dritter Teil ist bereits in Planung.

|                           |             |
|---------------------------|-------------|
| <b>Titel</b>              | Rayman 2    |
| <b>Genre</b>              | Jump&Run    |
| <b>Spieler</b>            | 1           |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b> | tba.        |
| <b>Save Game</b>          | tba.        |
| <b>Analog/Dual Shock</b>  | tba./tba.   |
| <b>Levels</b>             | 14 Levels   |
| <b>Preis</b>              | ca. DM 99,- |
| <b>Hersteller</b>         | Ubi Soft    |
| <b>Entwickler</b>         | Ubi Soft    |
| <b>USK-Freigabe</b>       | tba.        |
| <b>Release</b>            | Dezember    |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**





Wrestling, 1-4 Spieler, Electron

# WCW MA

Das erste Wrestlinggame von Electronic Arts seit dem Erwerb der Lizenz nimmt die Herausforderung von Acclains WWF Attitude an und besteigt den Ring zum gnadenlosen Kampf um die Genre-Spitze.



1 Auch die spektakulären High-Risk-Manöver von japanischen Wrestlern sind zu bewundern. 2 Das sonst eher stille Örtchen ist ebenfalls nicht vor den handfesten Auseinandersetzungen der Ring-Rivalen sicher. 3 In dieser Bilderfolge können Sie den Bewegungsablauf eines gekonnten Reversals genauestens studieren.

O bwohl WWF Attitude von Acclaim mit einer Auswahl von über 40 Wrestlern wahrlich nicht geizt, wird diese stattliche Anzahl von WCW Mayhem noch übertrumpft. In diesem Titel werden nämlich über 60 Recken der WCW enthalten sein, darunter natürlich auch absolute Stars wie Hollywood Hogan, Goldberg, Kevin Nash, Bam Bam Bigelow, Diamond Dallas Page und Sting. Um die TV-gerechte Stimmung des Spektakels zu garantieren, gibt es für jeden der Athleten beim Betreten der Arena eine eindrucksvolle Sequenz. Wer sich zwischen den gestählten Fightern nicht entscheiden kann, entwirft kurzerhand seinen eigenen Wrestler. Dabei können so gut wie alle Parameter nach eigenen Wünschen eingestellt werden, der angegebene Name erschallt später sogar beim Betreten des Rings. Die Kommentare werden während des Matches von bekannten Sprechern wie Bobby Heenan oder Mean Gene Okerlund zum Besten gegeben.

## Der Party-Hit?

Neben den üblichen Spiel-Modi dürfte vor allem der Party-Modus für Furore sorgen, da an diesem bis zu 16 Spieler teilnehmen können. Ähnlich wie in einem Royal-Rumble-Match



# YHEM



ANGESPIELT WCW MAYHEM

werden hier eliminierte Spieler durch nachrückende Kämpfer ersetzt. Damit auch innerhalb der Ringseile die Faszination des Sports nicht verloren geht, wurde das Hauptaugenmerk auf die Geschwindigkeit der einzelnen Manöver gelegt. Die aufgrund von über 600 Motion-Capture-Animationen authentischen Moves der verschiedenen Wrestler werden mit einer beeindruckenden Geschwindigkeit ausgeführt, die dem Spiel einen noch realistischeren Touch verleihen. Ein sogenanntes Momentum-Meter zeigt an, zu wessen Gunsten sich das Match entwickelt. Um die Übersicht nicht zu verlieren, werden die Aktionen durch ein dynamisches Kamera-System jederzeit ins rechte Licht gerückt. Ein Novum stellt die Tatsache dar, daß im Ring begonnene Auseinandersetzungen in Umkleideräumen und

## MIT WCW MAYHEM BE- STEIGT ELECTRONIC ARTS DEN RING UND SETZT ZUM ANGRIFF AUF ACCLAIMS WWF ATTITUDE AN.

Jens Quantin, Redaktion PlayStation Zone

Hallengängen fortgesetzt werden können. Die Möglichkeit, mit anderen Athleten Allianzen zu bilden und so Rivalitäten mit verfeindeten Clans zu schüren, bietet einen ebenso neuen wie interessanten Gameplay-Aspekt.

Jens Quantin

## ANGESPIELT

Sollten die Sportspiel-Könige von Electronic Arts ihre Stärken auch im Wrestling-Genre ausspielen können, steht mit WCW Mayhem ein absoluter Kracher an, der aufgrund zahlreicher Wrestler, innovativer Ideen und einer beeindruckenden Präsentation nur schwer auf die Matte zu schicken sein dürfte.

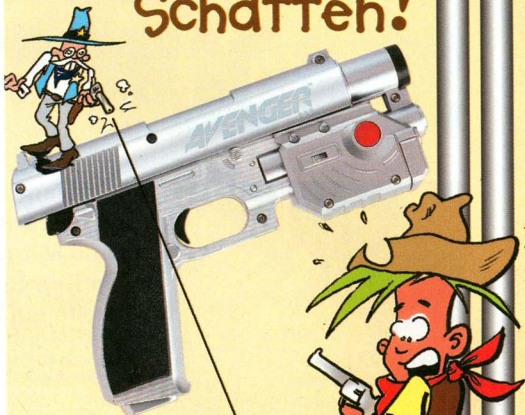
|                            |                    |
|----------------------------|--------------------|
| <b>Titel</b>               | WCW Mayhem         |
| <b>Genre</b>               | Wrestling          |
| <b>Spieler</b>             | 1-4                |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b>  | tba.               |
| <b>Save Game</b>           | tba.               |
| <b>Analogue/Dual Shock</b> | tba./tba.          |
| <b>Levels</b>              | tba.               |
| <b>Preis</b>               | tba.               |
| <b>Hersteller</b>          | Electronic Arts    |
| <b>Entwickler</b>          | Kodiak Interactive |
| <b>USK-Freigabe</b>        | tba.               |
| <b>Release</b>             | 4. Quartal '99     |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

PLAYSTATION ZONE 07/99

# Er lebte länger als sein Schatten!



## Avenger Pro Light Gun

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

**DM 99.95\***



## XPLODER

- die ultimative Cheat Cartridge

**DM 99.95\***



## CYBER SHOCK CONTROLLER

- analog/digital Controller für PSX
- Motoren für Vibrationseffekt

**DM 59.95\***

## XPLODER Pro

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

**DM 149.95\***

esepfl. VK

eigenes Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Copyright: Playstation ist ein

**BLAZE**

Internet: <http://www.blaze.de>  
e-mail: [service@blaze.de](mailto:service@blaze.de)



Beat 'em Up, 1-4 Spieler, Activision

# WU-TANG: SHAOLIN STYLE



Jedes der Clan-Mitglieder beherrscht während des unerbittlichen Fights spezifische Manöver, um den Gegner zu schlagen.



Hier sehen Sie alle neun der mehr oder weniger bekannten Prügelknaben aus der US-amerikanischen Rap-Szene.

Der Name Wu-Tang Clan ist in der amerikanischen Rap-Szene seit langem eine feste Größe. Die aus neun Mitgliedern bestehende Gruppe sorgt nach harten Rap-Rhythmen nun auch für gnadenlose Prügel-Duelle auf der PlayStation.

Grundlage des Beat 'em Ups bildet ein Mix aus knallharter Action, dem mystischen Charme asiatischer Kampfsportarten und einer Hintergrundgeschichte, die an die erfolgreichen Kung-Fu-Streifen aus den goldenen 70er Jahren angelehnt ist. Den Mittelpunkt des Beat 'em Ups bildet ein Story-Mode, in dem ein düsterer Bösewicht den chinesischen Lehrmeister Xin kidnappt, um die Macht der geheimen Wu-Tang-Disziplin mit seiner eigenen, finsternen Energie zu kombinieren. Die Mitglieder des Wu-Tang-Clans machen sich auf den Weg, die 36 Prüfungen der traditionellen Kampfsportart zu bestehen, um so den Lehrmeister zu befreien. Sie können auf alle neun Mitglieder des Clans zurückgreifen: Es stehen RZA, Genius, Ghostface Killah, U-God, Ol' Dirty Bastard und Method Man zur Verfügung. Jeder der Rap-Recken hat dabei seine ganz eigene Kampftechnik, so nippt Ol' Dirty Bastard für einen zusätzlichen Energieschub an seiner Flasche

und RZA beeindruckt die Gegnerschaft, indem er in jeder Hand ein Schwert führt. Neben diversen Angriffsvarianten und Aktionen wie dem Blocken oder einer überraschenden Konterattacke werden auch Multi-Hit-Combos und Fatality-Moves im Spiel enthalten sein. Drei Spielmodi stehen zur Auswahl, neben dem Story-Mode wird es einen Practice-Modus sowie einen Single-Match-Modus geben. Die harten Keilereien finden in Kampfarenen statt, die realistisch in 3D dargestellt werden. Den Rahmen für die martialischen Matches bilden beispielsweise die Straßen von Staten Island, ein Lagerhaus in Chinatown oder ein mystischer Shaolin-Tempel in China. Zwischen den einzelnen Kämpfen wird die Story durch Cut-Szenen vorangetrieben. Als besonderes Schmankerl für alle verspielten Hip-Hop-Fans stellt der Wu-Tang Clan nicht nur die Kämpfer, sondern trägt auch mit drei exklusiven Rap-Stücken zur passenden Musikuntermalung bei.

Jens Quentin



Im Spiel können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig in den verschiedenen Arenen vernäheln.

## ANGESPIELT

Die Mixtur aus harten Rap-Reimen und noch härteren Schlagkombinationen dürfte nicht nur für Fans des Hip-Hop-Clans eine interessante Variante aus dem Beat-'em-Up-Bereich darstellen.

|                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| Titel              | Wu-Tang: Shaolin Style |
| Genre              | Beat 'em Up            |
| Spieler            | 1-4                    |
| Schwierigkeitsgrad | tba.                   |
| Save Game          | tba.                   |
| Analog/Dual Shock  | tba./tba.              |
| Levels             | tba.                   |
| Preis              | tba.                   |
| Hersteller         | Activision             |
| Entwickler         | Activision             |
| USK-Freigabe       | tba.                   |
| Release            | 4. Quartal '99         |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**



## WARPATH – JURASSIC PARK

Dieser Titel von DreamWorks Interactive lässt die Dinosaurier aus den beiden Jurassic-Park-Filmen gegeneinander antreten. In sehr guter 3D-Grafik prallen die insgesamt 14 Kolosse aufeinander, wobei herumlaufende Gegner und kleinere Tiere – wie beim scheinbaren Vorbild Primal Rage – als Energieauffrischer dienen. Bleibt nur zu hoffen, daß die Qualität sich nicht auch am Spiele-Oldie orientiert.



## HOGS OF WAR

Bei diesem ungewöhnlichen, im Cartoonstil gehaltenen Actionspiel geht es um die Kriege zwischen den Nationen von Pig World. In über 40 Missionen soll Gremlins Hogs Of War mit abwechslungsreichen Aufträgen (und reichlich Pixelblut) sowie einem Multiplayer-Modus unterhalten. Erscheinungstermin: September.

# KUNTERBUNT!

Hier erhalten Sie die abschließende Übersicht über die restlichen E3-Highlights, die auf der Messe präsentiert wurden.

## GEKIDO

Videospielveteranen werden sich noch an Final Fight oder Double Dragon erinnern. Das Genre der scrollenden Beat 'em Ups ist in der 32-Bit-Ära kaum mit Highlights bedacht worden, doch Gremlins Gekido soll nun diese Lücke schließen. Die brutalen Schlägereien in der angeblich komplett zerstörbaren 3D-Umgebung sind von den genannten Genre-Klassikern und etlichen 2D-Beat-'em-Ups von SNK inspiriert. Als Erscheinungstermin wird derzeit das vierte Quartal '99 angegeben.



## PRINCE OF PERSIA 3D

Prince Of Persia war nicht nur animationstechnisch wegweisend, viele Elemente des Klassikers finden sich auch in den extrem erfolgreichen Tomb-Raider-Spielen. Im September soll die Neuauflage von Jordan Mechners Kultspiel (der Meister selbst beriet übrigens die Storyschreiber bei der Gestaltung der Spielhandlung!) mit toller 3D-Grafik Lara den Referenzzentrum im Action-Adventure-Genre streitig machen – hoffentlich ist der gute Prinz für sowas nicht schon zu alt!



## SUIKODEN II

Suikoden gehört trotz oder eher gerade wegen seines hohen Alters zu den beliebtesten in Deutschland erhältlichen Rollenspielen für die PlayStation. Lange hat es gedauert, doch nun soll der Nachfolger auch die PAL-Spieler erfreuen – wobei „nun“ allerdings momentan nur gleichzusetzen ist mit „irgendwann im Jahr 2000“. Ob den Spielern die nüchterne Präsentation nach Final Fantasy VIII reichen wird?



## TRICKS'N' TREASURES

Dieses grafisch sehr ansprechende Jump & Run hat zumindest technisch die Chance, in der Oberliga des Genres mitzumischen. Tricks'n' Treasures soll in der Endversion sogar einen 4-Spieler-Splitscreen-Modus bieten. Das Gameplay wird sich vor allem um das Aufstellen von Fallen drehen, mit denen man sich die über 70 Wesen des Spiels vom Halse halten kann. Erscheinen soll das Plattformspiel allerdings erst Anfang 2000.



## JADE COCOON

Über Crave erscheint dieses optisch ansprechende Rollenspiel hierzulande Ende 1999. Das Fangen und Züchten von neuen Monstern soll ein wichtiger Faktor des Spiels sein.





# PLAY STATION GALERIE



Während das Teilnehmerfeld mit den bedrohlich gestalteten Fahrzeugen voranprescht, können Sie im Hintergrund den Rampensprung des gelben Flitzers beobachten.

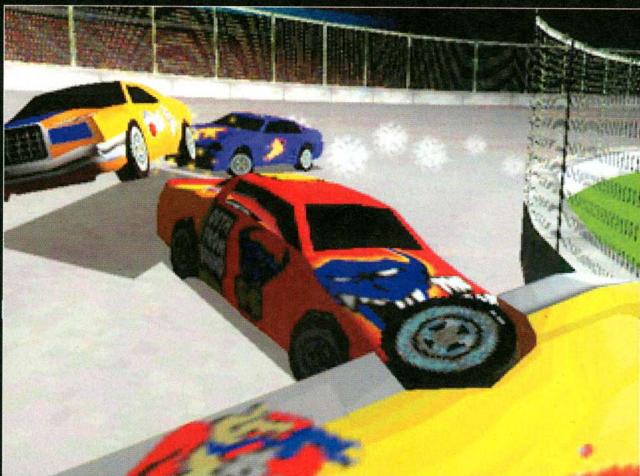


Destruction Derby 3 bietet brutale Karambolagen in satten Farben. Für den eingeklinkten Piloten hat sich die Wagennummer 96 nicht als Glückszahl erwiesen.

## DESTRUCTION DERBY 3

Destruction Derby 3 baut konsequent auf dem Erfolgskonzept der gleichnamigen Vorgänger auf und soll von der kräftigen Kolorierung und den überarbeiteten Kollisionsroutinen zusätzlich profitieren. Neue verrückte Kurse, Rennen auf Hausdächern und der beliebte Destruction-Modus dürfen den Spaß noch verstärken. Neben einer verbesserten Fahrphysik werden Explosionen, Rauchwolken und viel verbogenes Metall dazu beitragen, daß Crash-Piloten auch ein drittes Mal ihre Kiste an die Startlinie fahren. Denn da sich bei Destruction Derby 3 keine namhaften Automobilhersteller in das Konzept einmischen können, lassen sich die Wagen solange durch die virtuelle Schrottpresse jagen, bis nur noch rauchende Trümmer über die Arenen und Kurse verstreut liegen.

ACTION, PSYGNOSIS, FRÜHJAHR 2000



Der Maschendraht dient nicht nur als Streckenbegrenzung, sondern ist ein weiteres Element, das bei Kontakt die Vorzüge der verbesserten Kollisionsphysik deutlich hervorhebt.



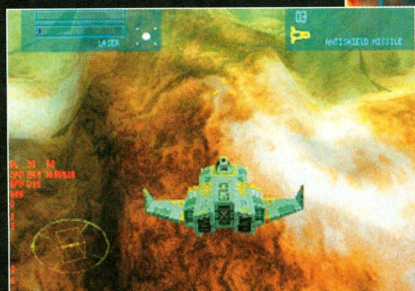


Auch in den Unterwasser-Abschnitten ziehen die Plasma-Raketten einen bläulichen Schweiß hinter sich her.

## COLONY WARS 3 - RED SUN

Bei Colony Wars 3 übernehmen Sie die Rolle des Militäragenten Valdemar und greifen erneut in den Sternenkrieg ein. Diesmal müssen Sie sich nicht auf eine Kriegspartei festlegen. Dank einer neuen Missionsstruktur tragen Sie entweder zum Erfolg der Liga oder zu dem der Navy bei. Psygnosis kündigen für die Wiederkehr der intergalaktischen Schlacht neue Waffensysteme und die Möglichkeit an, Ihre Schiffe zu bearbeiten und aufzurüsten. Verbesserte Grafiken sollen den Schlagabtausch aus jeder Perspektive zum Blickfang machen. Um die Atmosphäre zu verdichten, werden hochwertige FMV-Sequenzen in den Spielablauf eingebunden sein. Und um die Dramatik der Gefechte angemessen begleiten zu können, wurde extra ein professionelles Orchester ins Tonstudio gebeten.

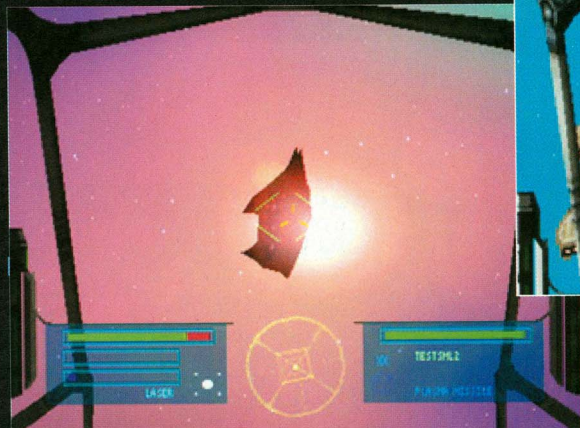
ACTION. PSYGNOSIS, FRÜHJAHR 2000



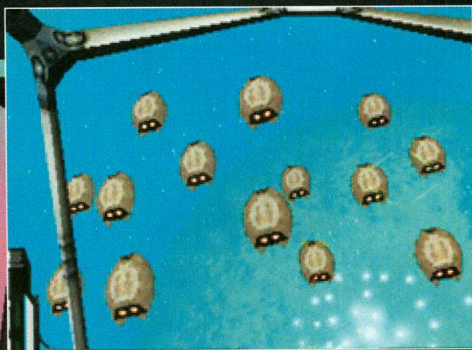
Frische Texturen tragen dazu bei, daß diese Planetenoberfläche gebirgig und stellenweise wie mit Schnee bezuckert wirkt.



Käseplanet voraus: Mit Ihrem metallisch glänzenden Shuttle fliegen Sie diverse Gestirne an, auf denen gefährvolle Missionen bestanden werden müssen.



Wenn die anfliegenden Feinde die Sonne im Rücken haben, wird Ihnen die genaue Erfassung der Ziele durch einen grellen Blendeffekt erschwert.



Killer-Käfer: Aus den funkelnden Tiefen des Universums geht diese Kakerlaken-Formation zum Angriff gegen Ihren Raumer über.





Auf der Zielgeraden können Sie noch einmal einen Blick in den Rückspiegel riskieren, bevor Sie dem Sieg entgegenbrummen.



Wenn Sie bei Tag durch den berühmten Monaco-Tunnel brausen, sehen Sie zwischen den Säulen die Wolkenfetzen vorbeiziehen. Hier werden Spitzengeschwindigkeiten erreicht.



Aus der Helikopterperspektive erkennen Sie im Replay, wie sich das Fahrerfeld bei der Einfahrt in die Kurve dicht aneinanderreihet.

## OFFICIAL FORMULA 1 RACING

Im September – noch bevor Psynopsis mit Formel 1 '99 an den Start geht – bietet sich für Eidos die Gelegenheit, ihre Interpretation einer Simulation der Motorsport-Königsklasse vorzustellen. Official Formula 1 Racing wird aufgrund einer offiziellen FIA-Lizenz alle 22 Fahrzeuge und die 16 Rennstrecken der 99er Kampagne enthalten. Die Entwickler wollen durch minutiöse Modellierungen der Kurse, diverse Spiel-Modi und ein realistisches Fahrverhalten neue Bestmarken setzen. Drei Schwierigkeitsgrade, veränderbare Wetterbedingungen und aufwendige Kameraperspektiven sollen das Gameplay weiter bereichern und die Faszination des Rennzirkus präzise einfangen.

RENNSPIEL, EIDOS, 30. SEPTEMBER '99

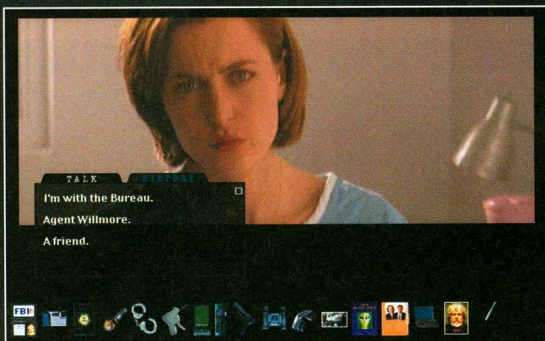


Im Cockpit stimmt vom Armaturenbrett bis zu den Funktionsleuchten alles mit den realen Vorbildern überein.



Bei dieser Verfolgungsszene erkennen Sie die Details der Simulation. Hier ist vom Reifenprofil bis zum Kameraaufsatz alles von der FIA abgesegnet.





Das Benutzer-Interface arbeitet mit Dialogboxen und einer Gegenstands-Leiste, die im unteren Bildschirmbereich eingeblendet wird.

## THE X-FILES

Zumindest ein Rätsel ist gelöst: Noch im Sommer dieses Jahres werden Sie das interaktive X-Files-Adventure auf Ihrer PlayStation erleben dürfen. Der Titel wird von Fox Interactive programmiert und macht sich auf vier CD-ROMs breit. Auf diesen finden vor allem die aufwendigen Filmsequenzen Platz, durch die Sie sich als FBI-Agent Craig Willmore aus der Ego- oder Third-Person-Perspektive bewegen. Ein intelligenter Pointer, diverse Icons und die Möglichkeit, Ideen und Gedanken zu speichern, sollen dazu führen, daß der Spielspaß kein Mysterium bleibt. Für das Großprojekt wurden spezielle Aufnahmen mit David Duchovny und Gillian Anderson durchgeführt – Fans der Serie dürfen also einer Gegenüberstellung entgegenfeiern.

ADVENTURE, SCEE, 4. QUARTAL '99



Das Spiel wird dank der eigens für diesen Titel entwickelten Virtual-Cinema-Technik durchgehend die filmische Qualität der Fernsehserie besitzen.

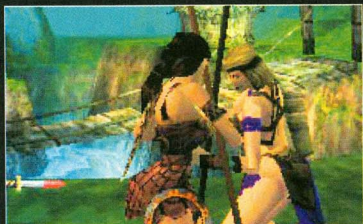


Mulder und Scully begegnen Ihnen bei Ihren Ermittlungen nicht nur im Postkartenformat.

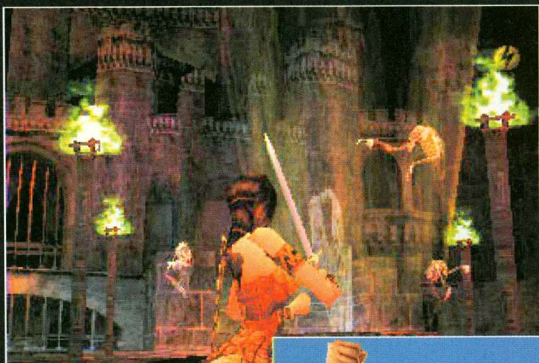
## XENA – WARRIOR PRINCESS

Noch in diesem Jahr wird Electronic Arts das Spiel zur mittlerweile auch in Deutschland bekannten Fantasy-Serie „Xena“ veröffentlichen. Sie begleiten die Amazone durch das Hades-Schloß, die Sisyphus-Festung und weitere exotische Schauplätze, an denen Druiden, Vogelfrauen und andere Kreaturen beheimatet sind. Bis Sie Ihre Gefährtin Gabrielle aus den Fängen des dreiköpfigen Titans Horrungus befreien können, müssen Sie über 20 Spielstufen durchqueren, in Kämpfen diverse Waffen einsetzen oder sich an die Unholde heranpirschen. Entwickelt wird der verheißungsvolle Titel, in den die Gesichtszüge und Stimmen der Fernsehdarstellerinnen integriert sein sollen, von den 989 Studios, die schon mit Syphon Filter bewiesen haben, daß sie nicht nur gute Sportspiele abliefern können.

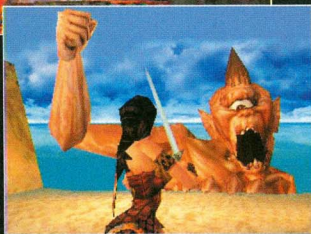
ACTION-ADVENTURE, ELECTRONIC ARTS, 4. QUARTAL '99



Die kriegerische Prinzessin verläßt sich nicht nur auf das Schwert, sondern macht auch von Stäben oder der Wurfscheibe Gebrauch.



Der Pfad zur Höhlenfestung wird von grünen Fackeln erhellt. Umherschwirrende Geister wollen Xena an den Kettenrock.



Als Zwischengegner schwingt der einäugige Polyphem die Fäuste.



# ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK

## PLAYSTATION LEXIKON

### RENNSPIELE

| Titel                | Hersteller     | Release | Wertung |
|----------------------|----------------|---------|---------|
| 1. Gran Turismo      | SCEE           | 5/98    | 94%     |
| 2. Driver            | GT Interactive | 6/99    | 90%     |
| 3. Rollcage          | Psygnosis      | 3/99    | 90%     |
| 4. TOCA 2            | Codemasters    | 11/98   | 89%     |
| 5. Need For Speed IV | EA             | 4/99    | 89%     |

### 3D-BEAT 'EM UP

| Titel            | Hersteller | Release | Wertung |
|------------------|------------|---------|---------|
| 1. Tekken 3      | Namco      | 9/98    | 90%     |
| 2. Dead Or Alive | Tecmo      | 7/98    | 87%     |
| 3. Soul Blade    | Namco      | 3/97    | 86%     |
| 4. Tekken 2      | Namco      | 10/96   | 86%     |
| 5. Bloody Roar 2 | Hudson     | 6/99    | 85%     |

### 2D-BEAT 'EM UP

| Titel                     | Hersteller | Release | Wertung |
|---------------------------|------------|---------|---------|
| 1. Street Fighter Alpha 3 | Capcom     | 6/99    | 89%     |
| 2. Street Fighter Alpha 2 | Capcom     | 10/96   | 88%     |
| 3. Street Fighter Alpha   | Capcom     | 4/96    | 85%     |
| 4. Marvel Super Heroes    | Capcom     | 3/98    | 83%     |
| 5. Pocket Fighter         | Capcom     | 1/99    | 81%     |

### ACTION

| Titel            | Hersteller | Release | Wertung |
|------------------|------------|---------|---------|
| 1. Forsaken      | Acclaim    | 5/98    | 90%     |
| 2. Colony Wars 2 | Psygnosis  | 11/98   | 89%     |
| 3. Apocalypse    | Activision | 11/98   | 88%     |
| 4. Colony Wars   | Psygnosis  | 12/97   | 88%     |
| 5. G-Police      | Psygnosis  | 11/97   | 87%     |

Sie wollen sich ein PlayStation-Spiel kaufen und wissen nicht, welches? Sie suchen aktuelle Infos und Bilder zu den derzeit wichtigsten PlayStation-Projekten? Sie wollen wissen, wann welches Spiel in Deutschland erscheint? Wir liefern in unserem PlayStation-Lexikon die Antworten auf Ihre Fragen!

### ◀ BEREITS ERHÄLTLICH

Hier liefern wir Ihnen einen fein säuberlich nach Genre und Wertung sortierten Überblick über die besten PlayStation-Spiele. Günstige Platinum-Titel sind besonders gekennzeichnet, während der Rest der Spiele jeweils zu Preisen zwischen 80 und 100 Mark zu haben sein sollte. Die Tests dieser Ausgabe werden erst in der nächsten PSZ berücksichtigt.

### AKTUELLE ▼ ENTWICKLUNGEN

Die 43 in diesem Abschnitt mit einem Screenshot präsentierten Spiele sind noch nicht in Deutschland erhältlich und/oder werden derzeit gerade entwickelt. Es versteht sich von selbst, daß sowohl die Screenshots als auch die dazugehörigen Infos jeden Monat aktualisiert werden. Die Auswahl der verschiedenen Titel erfolgt auf der Basis von Leserumfragen und Marktforschungen.

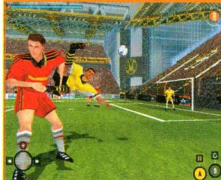
#### ALIEN RESURRECTION



Die auf der E3 gezeigte Version von Alien Resurrection hinterließ einen hervorragenden Eindruck.

Hersteller: Fox Interactive  
Release: 24. September '99  
GENRE: Action-Adventure

#### BUNDESLIGA STARS



Pünktlich zum Bundesliga-Start wird EA neben FIFA eine spezielle Bundesliga-Reihe starten.

Hersteller: EA  
Release: September '99  
GENRE: Fußball

#### CAST. HONDA SUPERBIKE



Castrol Honda Superbike dürfte die Referenz-Position in Sachen Motorradsport übernehmen.

Hersteller: THQ  
Release: Juli '99  
GENRE: Rennspiel





### COLONY WARS 3

Die erfolgreichste Weltraum-Serie auf der PlayStation geht weiter. Nun kommt Teil 3!

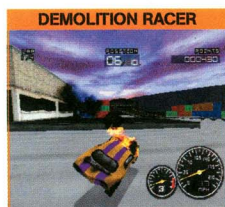
Hersteller: Psygnosis  
Release: Frühjahr 2000  
GENRE: Shoot 'em Up



### CRASH TEAM RACING

Das bislang als NDX geführte Game heißt nun Crash Team Racing und kommt im Dezember.

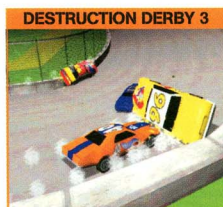
Hersteller: SCEE  
Release: Dezember '99  
GENRE: Rennspiel



### DEMOLITION RACER

Da Accolade von Infogrames übernommen wurde, erscheint das Spiel wohl nicht mehr über EA.

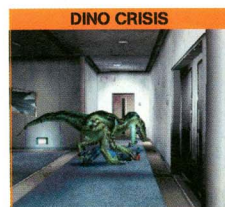
Hersteller: Accolade  
Release: Herbst '99  
GENRE: Rennspiel



### DESTRUCTION DERBY 3

Nach dem Erfolg von Driver möchte auch Psygnosis an glorreiche DD-Zeiten anknüpfen.

Hersteller: Psygnosis  
Release: Frühjahr 2000  
GENRE: Rennspiel



### DINO CRISIS

Im Dezember wird die Dinosaurier-Krise auch über Deutschland hereinbrechen.

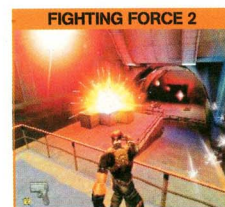
Hersteller: Capcom/Virgin  
Release: 15. Dezember '99  
GENRE: Action-Adventure



### FEAR FACTOR

Innovativ: Feststehende Perspektiven – allerdings mit Filmen, die im Hintergrund ablaufen.

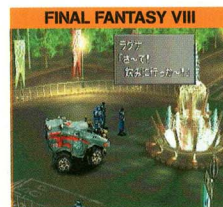
Hersteller: Eidos  
Release: 4. Quartal '99  
GENRE: Action-Adventure



### FIGHTING FORCE 2

Spielerisch erinnert der Nachfolger mehr an Syphon Filter und Metal Gear Solid.

Hersteller: Eidos  
Release: 4. Quartal '99  
GENRE: Action-Adventure



### FINAL FANTASY VIII

In der kommenden Ausgabe haben wir eine besondere Überraschung für alle FF-Fans.

Hersteller: Squaresoft  
Release: Herbst '99  
GENRE: Rollenspiel

## ACTION-ADVENTURE

| Titel                      | Hersteller     | Release | Wertung |
|----------------------------|----------------|---------|---------|
| 1. Tomb Raider III         | Eidos          | 11/98   | 91%     |
| 2. Tomb Raider II          | Eidos          | 11/97   | 91%     |
| 3. Akuji The Heartless     | Eidos          | 2/99    | 89%     |
| 4. Oddworld: Abe's Exoddus | GT Interactive | 11/98   | 89%     |
| 5. Metal Gear Solid        | Konami         | 2/99    | 87%     |

## ADVENTURE

| Titel                         | Hersteller | Release | Wertung |
|-------------------------------|------------|---------|---------|
| 1. Discworld 2                | Psygnosis  | 12/97   | 84%     |
| 2. Baphomets Fluch 2          | Virgin     | 12/97   | 82%     |
| 3. Discworld                  | Psygnosis  | 2/96    | 82%     |
| 4. Baphomets Fluch            | Virgin     | 11/96   | 80%     |
| 5. Riven – The Sequel to Myst | Acclaim    | 3/98    | 78%     |

## BASKETBALL

| Titel            | Hersteller     | Release | Wertung |
|------------------|----------------|---------|---------|
| 1. NBA Live 99   | EA             | 11/98   | 85%     |
| 2. NBA Pro 98    | Konami         | 5/98    | 85%     |
| 3. NBA Fastbreak | GT Interactive | 4/98    | 85%     |
| 4. NBA Live 98   | EA             | 1/98    | 83%     |
| 5. Total NBA 98  | SCEE           | 6/98    | 82%     |

## EISHOCKEY

| Titel               | Hersteller | Release | Wertung |
|---------------------|------------|---------|---------|
| 1. NHL 99           | EA         | 11/98   | 87%     |
| 2. NHL 98           | EA         | 11/97   | 87%     |
| 3. NHL Breakaway 98 | Acclaim    | 11/97   | 85%     |
| 4. NHL Powerplay 98 | Virgin     | 4/98    | 83%     |
| 5. NHL Face Off 98  | SCEE       | 2/98    | 74%     |

## FUSSBALL

| Titel                           | Hersteller | Release | Wertung |
|---------------------------------|------------|---------|---------|
| 1. FIFA 99                      | EA         | 12/98   | 90%     |
| 2. FIFA 98                      | EA         | 1/98    | 87%     |
| 3. Frankreich 98                | EA         | 6/98    | 87%     |
| 4. Int. Superstar Soccer Pro 98 | Konami     | 11/98   | 86%     |
| 5. Libero Grande                | Namco      | 12/98   | 86%     |



## SNOWBOARDING

| Titel                  | Hersteller | Release | Wertung |
|------------------------|------------|---------|---------|
| 1. Cool Boarders 3     | SCEE       | 11/98   | 78%     |
| 2. X-Games Pro Boarder | SCEE       | 3/99    | 75%     |
| 3. Snow Racer 98       | Infogrames | 5/98    | 76%     |
| 4. Cool Boarders 2     | SCEE       | 2/98    | 71%     |
| 5. Extreme Snowbreak   | Microids   | 4/98    | 71%     |

## WRESTLING

| Titel                       | Hersteller | Release | Wertung |
|-----------------------------|------------|---------|---------|
| 1. WWF Warzone              | Acclaim    | 9/98    | 85%     |
| 2. WCW vs. the World        | THQ        | 2/98    | 78%     |
| 3. Power Move Pro Wrestling | Capcom     | 3/97    | 77%     |
| 4. WCW Nitro                | THQ        | 7/98    | 73%     |
| 5. WWF In Your House        | Acclaim    | 1/97    | 72%     |

## SPORT (SONSTIGES)

| Titel                       | Hersteller | Release | Wertung |
|-----------------------------|------------|---------|---------|
| 1. Madden 98                | EA         | 12/97   | 89%     |
| 2. Pro 18 Golf              | Psygnosis  | 3/99    | 88%     |
| 3. Everybody's Golf         | SCEE       | 7/98    | 87%     |
| 4. Anna Kournikova's Tennis | Namco      | 6/99    | 85%     |
| 5. Sampras Extreme Tennis   | Codemaster | 8/96    | 84%     |

## FLIPPER

| Titel                        | Hersteller        | Release | Wertung |
|------------------------------|-------------------|---------|---------|
| 1. Pro Pinball: Timeshock!   | Empire            | 3/98    | 77%     |
| 2. Pro Pinball: The Web      | Empire            | 8/96    | 76%     |
| 3. Pro Pinball: Big Race USA | Empire            | 1/99    | 76%     |
| 4. Tilt                      | Virgin            | 3/97    | 74%     |
| 5. True Pinball              | Digital Illusions | 5/96    | 70%     |

## GESCHICKLICHKEIT

| Titel            | Hersteller | Release | Wertung |
|------------------|------------|---------|---------|
| 1. Bust-a-Move 4 | Acclaim    | 1/99    | 86%     |
| 2. Bust-a-Move 3 | Acclaim    | 12/97   | 86%     |
| 3. Lemmings      | Psygnosis  | 1/99    | 85%     |
| 4. Bust-a-Move 2 | Acclaim    | 6/96    | 85%     |
| 5. Kula World    | SCEE       | 6/98    | 85%     |

## FORMEL 1 '99



Wen wundert's? Für den vierten Teil heuerte Psygnosis abermals ein neues Team an.

Hersteller: Psygnosis

Release: Herbst '99

GENRE: Rennspiel

## G-POLICE 2



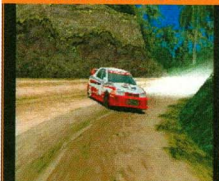
SCEE, das ab sofort alle Psygnosis-Titel vertreibt, hat das Spiel für den Sommer angekündigt.

Hersteller: Psygnosis

Release: Sommer '99

GENRE: Shoot 'em Up

## GRAN TURISMO 2



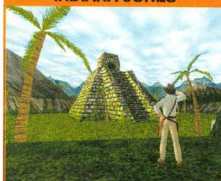
Laut PR-Manager Jürgen Krenz kommt das Spiel wohl erst kurz vor Weihnachten.

Hersteller: SCEE

Release: 4. Quartal '99

GENRE: Rennspiel

## INDIANA JONES



Schade: Nun soll das erste Indy-Spiel in 3D erst im Oktober dieses Jahres erscheinen.

Hersteller: LucasArts

Release: Oktober '99

GENRE: Action-Adventure

## KIDZ



Wird das Geheimprojekt von Sony tatsächlich im Juli erscheinen? Wir zweifeln daran!

Hersteller: SCEE

Release: Juli '99

GENRE: Action-Adventure

## LE MANS 24



Nach V-Rally 2 wird Infogrames im September mit Le Mans 24 wieder tüchtig Gas geben.

Hersteller: Infogrames

Release: September '99

GENRE: Rennspiel

## MGS: VR-MISSIONS



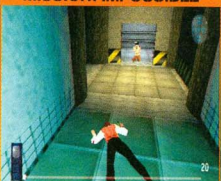
Metal Gear Solid: VR-Missions war eine der Überraschungen der E3 in Los Angeles.

Hersteller: Konami

Release: 4. Quartal '99

GENRE: Action-Adventure

## MISSION: IMPOSSIBLE



Die erste spielbare Version auf der E3 war bereits besser als das Nintendo-64-Original.

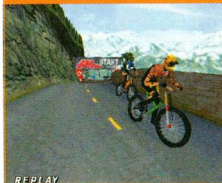
Hersteller: Infogrames

Release: September '99

GENRE: Action-Adventure



## NO FEAR BIKING



Die E3-Version war überzeugend, das Spiel erscheint aber erst im September.

Hersteller Codemasters  
Release September '99  
GENRE: Rennspiel

## OFFICIAL FORMULA ONE



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

Hersteller Eidos  
Release September '99  
GENRE: Rennspiel

## JUMP&amp;RUN

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

## ROLLENSPIEL

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

## SHOOT 'EM UP

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

## SIMULATION

| Titel               | Hersteller | Release | Wertung |
|---------------------|------------|---------|---------|
| 1. Theme Park       | EA         | 1/96    | 86%     |
| 2. SimCity 2000     | Maxis      | 9/96    | 84%     |
| 3. Theme Hospital   | EA         | 4/98    | 78%     |
| 4. A-Train          | Maxis      | 5/96    | 76%     |
| 5. Transport Tycoon | Ocean      | 10/97   | 74%     |

## STRATEGIE

| Titel                  | Hersteller | Release | Wertung |
|------------------------|------------|---------|---------|
| 1. Civilization II     | Activision | 4/99    | 92%     |
| 2. Warcraft 2          | Blizzard   | 9/97    | 92%     |
| 3. Command & Conquer 2 | Virgin     | 12/97   | 90%     |
| 4. Warzone 2100        | Eidos      | 5/98    | 89%     |
| 5. Command & Conquer   | Virgin     | 1/97    | 88%     |

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

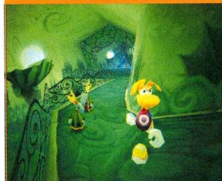
## PRINCE NASEEM BOXING



Angeknockt! Nun wird der elegante Boxer erst im Oktober auf der PlayStation tänzeln.

Hersteller Codemasters  
Release Oktober '99  
GENRE: Boxen

## RAYMAN 2



Auf der aktuellen PS2-Multimedia-CD ist ein toller Film zum 3D-Jump&Run-Hit zu finden.

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

## RAINBOW SIX



Auf der aktuellen PS2-CD ist ebenfalls ein Film von Rainbow Six zu bewundern.

Hersteller Take 2  
Release August '99  
3D-Action

## RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



Überraschung! Eidos wird das Spiel hierzulande vertreiben. Capcom vertreibt dafür TRIV in Japan!

Hersteller Capcom  
Release Januar 2000  
GENRE: Action-Adventure

## RE-VOLT



Putzig! Ein ausführlicher Bericht folgt in einer der nächsten Ausgaben von PlayStation Zone.

Hersteller Acclaim  
Release September '99  
GENRE: Rennspiel

## ROLLCAGE EXTREME



Ein Bestseller war der Vorgänger nicht, aber bei den Lesern dennoch extrem beliebt.

Hersteller Psygnosis  
Release Frühjahr 2000  
GENRE: Rennspiel



## WAS KOMMT WANN?

In dieser Übersicht finden Sie alle aktuellen Release-Daten für den deutschen Markt. Es versteht sich von selbst, daß die Daten jeden Monat aktualisiert werden, wir jedoch aufgrund zahlreicher Verschiebungen keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen können. Stand: 24.5.99

### JUNI

| Titel                          | Genre            | Hersteller      | Release    |
|--------------------------------|------------------|-----------------|------------|
| Anna Kournikova's Tennis       | Tennis           | SCEE            | 18. Juni   |
| Baseball 2000 Edition          | Baseball         | Interplay       | 25. Juni   |
| Bloody Roar 2                  | Beat 'em Up      | Hudson Soft     | 18. Juni   |
| Bombberman Fantasy Racing      | Rennspiel        | Hudson Soft     | 18. Juni   |
| Bugs Bunny auf Zeitreise       | Jump&Run         | Infogrames      | Mitte Juni |
| Command & Conquer 2 - Platinum | Strategie        | Westwood        | 10. Juni   |
| Croc 2                         | Jump&Run         | Fox Interactive | 28. Juni   |
| Driver                         | Rennspiel        | Reflections     | 25. Juni   |
| Formel 1 98-Platinum           | Rennspiel        | Psygnosis       | 4. Juni    |
| Kagero Deception 2             | Action-Adventure | Tecmo           | 18. Juni   |
| Legend of Karta                | Strategie        | Konami          | Juni       |
| NBA Pro 99                     | Basketball       | Konami          | Ende Juni  |
| NFL Blitz                      | Football         | Midway          | 1. Juni    |
| Soul Reaver                    | Action-Adventure | Eidos           | 25. Juni   |
| Street Fighter Alpha 3         | Beat 'em Up      | Capcom          | 25. Juni   |
| Tanktics                       | Strategie        | Gremlin         | Ende Juni  |
| V-Rally 2                      | Rennspiel        | Infogrames      | Ende Juni  |
| WWF Attitude                   | Wrestling        | Acclaim         | Juni       |
| YARG (MAG3)                    | Rennspiel        | Crave           | September  |

### JULI

| Titel                           | Genre            | Hersteller  | Release    |
|---------------------------------|------------------|-------------|------------|
| Ape Escape                      | Adventure        | SCEE        | 2. Juli    |
| Attack of the Saucerman         | 3D-Jump&Run      | Psygnosis   | 30. Juli   |
| Bombberman                      | Action           | Hudson Soft | 2. Juli    |
| Capcom Generations              | Diverse          | Capcom      | 16. Juli   |
| Castrol Honda Superbike         | Rennsimulation   | Softgold    | Mitte Juli |
| Kidz                            | tba              | SCEE        | Juli       |
| Omega Boost                     | Shoot 'em Up     | SCEE        | 23. Juli   |
| Indiziert II                    | 3D-Ego-Shooter   | Activision  | Juli       |
| RC Stunt Copter                 | Flugsimulator    | Shiny       | Juli       |
| Reel Fishing                    | Simulation       | Crave       | Juli       |
| Silent Hill                     | Horror           | Konami      | Juli       |
| Star Wars: Die Dunkle Bedrohung | Action-Adventure | LucasArts   | Juli       |

### AUGUST

| Titel               | Genre               | Hersteller | Release   |
|---------------------|---------------------|------------|-----------|
| NHL Pro 99          | Eishockey           | Konami     | August    |
| Rainbow Six         | Action              | Take 2     | August    |
| Shadow Man          | Action-Adventure    | Acclaim    | August    |
| South Park          | Action              | Acclaim    | August    |
| This is Football    | Fußball             | SCEE       | August    |
| Tomorrow Never Dies | Action              | MGM        | August    |
| Um Jammer Lammy     | Musik-Entertainment | SCEI       | 6. August |

### SEPTEMBER

| Titel                        | Genre              | Hersteller      | Release       |
|------------------------------|--------------------|-----------------|---------------|
| Airport Inc.                 | Simulation         | Telstar         | September     |
| Alien Resurrection           | Action             | Fox Interactive | 24. September |
| Assault                      | Action             | Telstar         | September     |
| Bundesliga Stars             | Fußball            | E.A.            | September     |
| Centipede                    | Action             | Atari           | 17. September |
| Conflict                     | Echtzeit-Strategie | G3 Interactive  | September     |
| Cowpokes                     | 3D-Jump&Run        | Telstar         | September     |
| Discworld Noir               | Adventure          | Perfect         | 12. September |
| Earthworm Jim 3D             | Jump&Run           | Viz Interactive | 24. September |
| Extreme 500                  | Motorradrennspiel  | Ascaron         | September     |
| F1 99                        | Rennspiel          | Psygnosis       | 30. September |
| Hogs of War                  | Action             | Gremlin         | September     |
| Jade Cocoon                  | RPG                | Crave           | September     |
| Le Mans 24                   | Rennspiel          | Infogrames      | September     |
| Mission: Impossible          | Action-Adventure   | Infogrames      | September     |
| No Fear Mountain Biking      | Sportspiel         | Codemasters     | 3. September  |
| Official Formula 1 Racing 99 | Rennspiel          | Eidos           | 30. September |
| Plane Crazy                  | Action             | Project 2       | September     |
| Re-Volt                      | Rennspiel          | Acclaim         | September     |
| Ruff & Tumble                | Jump&Run           | GT              | September     |
| Shao Lin                     | Beat 'em Up        | THQ             | September     |
| Speed Freaks                 | Rennspiel          | SCEE            | September     |
| Star Wars: Racer             | Rennspiel          | LucasArts       | September     |
| Tanukis Tale                 | Action/Adventure   | Psygnosis       | 1. September  |
| The Golf Pro                 | Golf               | Empire          | September     |
| The Next Tetris              | Denkspiel          | Atari           | September     |
| Tunguska                     | Action-Adventure   | Project 2       | September     |
| UEFA Striker                 | Fußball            | Infogrames      | September     |
| Urban Chaos                  | Action-Adventure   | Eidos           | 30. September |

#### RUFF & TUMBLE



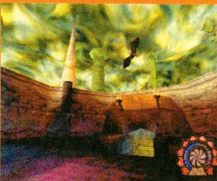
Optisch ist Ruff & Tumble zweifellos eines der überzeugendsten PlayStation-Jump&Runs.

Hersteller GT Interactive

Release September '99

GENRE: Jump&Run

#### SHADOW MAN



Kann sich Shadow Man gegen Silent Hill und Resident Evil 3 behaupten?

Hersteller Acclaim

Release August '99

GENRE: Horror

#### SPYRO THE DRAGON II



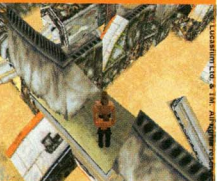
Auf den Seiten 46 und 47 liefern wir bereits einen ausführlichen Bericht zum Drachenabenteuer.

Hersteller SCEE

Release November '99

GENRE: Jump&Run

#### STAR WARS I: D.D.B.



Die Dunkle Bedrohung von LucasArts lauert im Juli auf alle PlayStation-User.

Hersteller LucasArts

Release Juli '99

GENRE: Adventure

#### SABOTEUR



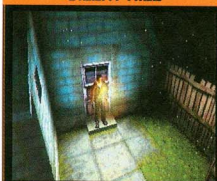
Das neue Spiel von Eidos ist ein vielversprechendes Action-Adventure (was auch sonst?).

Hersteller Eidos

Release Oktober '99

GENRE: Action-Adventure

#### SILENT HILL



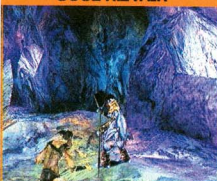
Deutsche Sprachausgabe gibt es nicht, dafür aber deutsche Bildschirmtexte.

Hersteller Konami

Release Juli '99

GENRE: Horror

#### SOUL REAVER



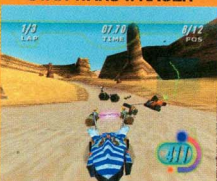
Definitiv? Ob das Spiel wirklich am 25. Juni erscheint, bezweifeln wir ehrlich gesagt.

Hersteller Crystal Dynamics

Release 25. Juni '99

GENRE: Action-Adventure

#### STAR WARS I: RACER



Wie von uns erwartet (von anderen bestritten), erscheint auch das Rennspiel auf der PlayStation.

Hersteller LucasArts

Release September '99

GENRE: Rennspiel



## TARZAN



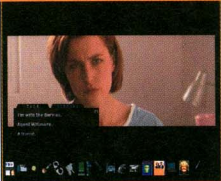
Tarzan wird ein hervorragendes 2D-Jump&Run mit tollen 3D-Grafikeffekten.

Hersteller SCEE

Release Oktober '99

GENRE: Jump&Run

## THE X-FILES



Endlich! Im vierten Quartal soll das Akte-X-Spiel endlich für die PlayStation erscheinen.

Hersteller SCEE

Release 4. Quartal '99

GENRE: Action-Adventure

## THIS IS FOOTBALL



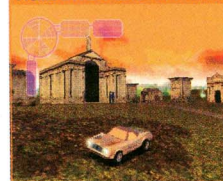
Schade: Auf der E3 wurde zu diesem ehrgeizigen Fußballspiel leider nichts gezeigt.

Hersteller SCEE

Release August '99

GENRE: Fußball

## VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



Eine Demo zum Vorgänger-Spiel findet sich auf der aktuellen PS2-Multimedia-CD.

Hersteller Activision

Release Herbst '99

GENRE: Action-Rennspiel

## WIP3OUT



Ungewöhnlich wie immer: Teil 3 der Rennspielserie heißt nun Wip3Out.

Hersteller Psygnosis

Release Herbst '99

GENRE: Rennspiel

## TOMORROW NEVER DIES



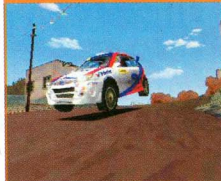
Endlich wird James Bond auch auf der PlayStation den Dienst antreten! Mehr in der nächsten Ausgabe!

Hersteller Fox Int.

Release August '99

GENRE: Action-Adventure

## V-RALLY 2



Einen ausführlichen Test von V-Rally 2 gibt es bereits auf den Seiten 80 bis 85.

Hersteller Infogrames

Release Juni '99

GENRE: Rennspiel

## WWF ATTITUDE



Daß das Spiel wirklich im Juni erscheint, halten wir für sehr unwahrscheinlich.

Hersteller Acclaim

Release Juni '99

GENRE: Wrestling

## OKTOBER/NOVEMBER/DEZEMBER

| Titel                      | Genre               | Hersteller  | Release      |
|----------------------------|---------------------|-------------|--------------|
| Brazil V-Soccer            | Fußball             | Infogrames  | Oktober      |
| Expendable                 | Action-Adventure    | Infogrames  | Oktober      |
| GTA 2                      | Rennspiel           | Take 2      | Oktober      |
| Indiana Jones              | Action-Adventure    | LucasArts   | Oktober      |
| Jeremy McGrath Motocross   | Rennspiel           | Acclaim     | Oktober      |
| Omikron                    | Action-Adventure    | Eidos       | 1. Oktober   |
| Pong                       | Action              | Atari       | 8. Oktober   |
| Powerboat 2                | Rennspiel           | Prometheon  | 22. Oktober  |
| Prince Naseem Boxing       | Boxen               | Codemasters | Oktober      |
| Salvator                   | Action-Adventure    | Eidos       | 15. Oktober  |
| Star Trek: New Worlds      | Adventure           | Interplay   | 22. Oktober  |
| Tarzan                     | Jump&Run            | Disney/SCEE | Oktober      |
| Techno Mage                | RPG                 | Sunflowers  | Oktober      |
| Tony Hawk's Skateboarding  | Sportspiel          | Activision  | Oktober      |
| Worms 2: Armageddon        | Strategie           | Hasbro      | 29. Oktober  |
| Action Man                 | Action              | Hasbro      | 5. November  |
| Beatmania                  | Musik               | Konami      | November     |
| Billard Nights             | Billard             | Awsome      | 1. November  |
| Buddies                    | Puzzle              | Psygnosis   | 12. November |
| Glover                     | Action-Adventure    | Atari       | 22. November |
| Missile Command            | Action              | Atari       | 19. November |
| Newman Haas Racing 2       | Indycar-Rennspiel   | Psygnosis   | 26. November |
| Q-Bert                     | Arcade              | Atari       | 26. November |
| Spyro The Dragon 2         | Jump&Run            | SCEE        | November     |
| Subbotto                   | Brettspielumsetzung | Atari       | 12. November |
| Tomb Raider IV             | Action-Adventure    | Eidos       | November     |
| Uncle Carbuncle            | Rennspiel           | Psygnosis   | 30. November |
| Viva European Super League | Fußball             | Virgin      | 4. November  |
| Armorines                  | Action              | Acclaim     | Dezember     |
| Crash Team Racing          | Rennspiel           | SCEE        | Dezember     |
| Dino Crisis                | Action              | Capcom      | 15. Dezember |
| Rayman 2                   | 3D-Jump&Run         | Ubi Soft    | Dezember     |
| Trickstyle                 | Rennspiel           | Acclaim     | Dezember     |

## 1999/2000

| Titel                       | Genre               | Hersteller | Release        |
|-----------------------------|---------------------|------------|----------------|
| Ace Combat 3                | Simulation          | Namco/SCEE | 1999           |
| Marsiah                     | Adventure           | Shiny      | 1999           |
| Destrega                    | Shoot 'em Up        | SCEE       | 1999           |
| Dragon Valor                | Rollenspiel         | Namco/SCEE | 1999           |
| Dungeon Keeper II           | Action              | Bulfinch   | 1999           |
| Kurushi Final               | Puzzle              | SCEI       | 1999           |
| Pinball Addition            | Geschicklichkeit    | Ocean      | 1999           |
| Point Blank 2               | Shoot 'em Up        | Namco/SCEE | 1999           |
| Tomb Raider III             | Wirtschafsimulation | Infogrames | 1999           |
| Space Debris                | Shoot 'em Up        | SCEE       | 1999           |
| Special Forces              | Action/Strategie    | Psygnosis  | 1999           |
| Vandal Hearts 2             | RPG                 | Konami     | 1999           |
| Velocity                    | Rennspiel           | Acclaim    | 1999           |
| G-Police 2                  | Action/Shoot 'em Up | Psygnosis  | Sommer 1999    |
| Sled Storm                  | Rennspiel           | EA         | Herbst 1999    |
| Crusaders of Might&Magic    | RPG                 | 3DO        | Herbst 1999    |
| Demolition Racer            | Rennspiel           | EA         | Herbst 1999    |
| FIFA 2000                   | Fußball             | EA         | Herbst 1999    |
| Final Fantasy VIII          | RPG                 | Squaresoft | Herbst 1999    |
| F1 '99                      | Rennspiel           | SCEE       | Herbst 1999    |
| Hot Wheels                  | Rennspiel           | EA         | Herbst 1999    |
| ISS 2000                    | Fußball             | Konami     | Herbst 1999    |
| Jackie Chan's Stuntmaster   | Action-Adventure    | SCEE       | Herbst 1999    |
| Kingsley                    | 3D-Jump&Run         | Psygnosis  | Herbst 1999    |
| Konami Rally                | Rennspiel           | Konami     | Herbst 1999    |
| Madden NFL 2000             | Football            | EA         | Herbst 1999    |
| Mystical Ninja              | Action-Adventure    | Konami     | Herbst 1999    |
| NASCAR 2000                 | Rennspiel           | EA         | Herbst 1999    |
| NHL 2000                    | Eishockey           | EA         | Herbst 1999    |
| Space Invaders              | Action              | Activision | Herbst 1999    |
| Spideman                    | Action-Adventure    | Activision | Herbst 1999    |
| Tiger Woods 2000            | Golf                | E.A.       | Herbst 1999    |
| Toy Story II                | Action-Adventure    | Activision | Herbst 1999    |
| Vigilante 8: Second Offense | Action              | Activision | Herbst 1999    |
| X-Men                       | Beat 'em Up         | Activision | Herbst 1999    |
| Warpath: Jurassic Park      | Action              | EA         | Herbst 1999    |
| WCW Mayhem                  | Wrestling           | EA         | Herbst 1999    |
| Wip3Out                     | Rennspiel           | Psygnosis  | Herbst 1999    |
| Box Champions 2000          | Boxen               | EA         | 4. Quartal '99 |
| Fear Factor                 | Action-Adventure    | Eidos      | 4. Quartal '99 |
| Fighting Force 2            | Action-Adventure    | Eidos      | 4. Quartal '99 |
| Formula 1 Championship      | Rennspiel           | EA         | 4. Quartal '99 |
| Gran Turismo 2              | Rennspiel           | SCEE       | 4. Quartal '99 |
| Legend of Legaia            | Rollenspiel         | SCEE       | 4. Quartal '99 |
| Metal Gear Solid VR-Mission | Action-Adventure    | Konami     | 4. Quartal '99 |
| Moto Racing (vori. Teil)    | Rennspiel           | Empire     | 4. Quartal '99 |
| NBA Live 2000               | Basketball          | EA         | 4. Quartal '99 |
| Pro Pinball - Fant. Journey | Flipper             | Empire     | 4. Quartal '99 |
| Road Rash 2000              | Rennspiel           | EA         | 4. Quartal '99 |
| Sheep I                     | Share 'em Up        | Empire     | 4. Quartal '99 |
| Star Kixim                  | Shoot 'em Up        | Namco/SCEE | 4. Quartal '99 |
| Test Drive 6                | Rennspiel           | Accolade   | 4. Quartal '99 |
| The X-Files                 | Adventure           | SCEE       | 4. Quartal '99 |
| Wu Tang Shaolin Style       | Beat 'em Up         | Activision | 4. Quartal '99 |
| Xena Warrior Princess       | Action-Adventure    | EA         | 4. Quartal '99 |
| Colony Wars 3 - Red Sun     | Action              | Psygnosis  | Frühjahr 2000  |
| Destruction Derby 3         | Action              | Psygnosis  | Frühjahr 2000  |
| Eagle One - Harrier Attack  | Action              | Infogrames | Anfang 2000    |
| Resident Evil 3: Nemesis    | Action-Adventure    | Eidos      | Januar 2000    |
| Sukodet 2                   | RPG                 | Konami     | Februar 2000   |
| Rollcage Extreme            | Rennspiel           | ATD        | Frühjahr 2000  |
| Tricks n' Treasures         | Action              | Psygnosis  | Frühjahr 2000  |



# PLAYSTATION TOP 100

Begleitend zum 36-seitigen Booklet dieser Ausgabe (das sich in der CD-Variante im Multicover-Umschlag und in der Magazin-Variante auf Seite 3 befindet) liefern wir auf diesen Seiten ein paar interessante Daten und stellen wie versprochen 527 Jury-Mitglieder vor.

## DIE TOP PUBLISHER

Welche Publisher sind am häufigsten in den Top 100 vertreten? Diese Übersicht liefert die Antwort!

|                    |          |
|--------------------|----------|
| 1. Electronic Arts | 20 Titel |
| 2. Psygnosis       | 12 Titel |
| 3. SCE             | 12 Titel |
| 4. Eidos           | 8 Titel  |
| 5. Namco           | 8 Titel  |
| 6. Konami          | 5 Titel  |
| Virgin             | 5 Titel  |
| 7. Acclaim         | 4 Titel  |
| 3. Codemasters     | 4 Titel  |
| 10. Activision     | 3 Titel  |

## DIE TOP-GENRES

Welche Spielgenres sind besonders beliebt auf der PlayStation? Natürlich Rennspiele ...

|                      |          |
|----------------------|----------|
| 1. Rennspiele        | 19 Titel |
| 2. Action-Adventures | 12 Titel |
| 3. Actionspiele      | 9 Titel  |
| 4. Jump&Runs         | 8 Titel  |
| 5. Strategiespiele   | 7 Titel  |
| 6. Rollenspiele      | 5 Titel  |
| 7. Fußballspiele     | 5 Titel  |
| 8. 3D-Beat-'em-Ups   | 4 Titel  |
| 9. Adventures        | 4 Titel  |
| 10. Geschicklichkeit | 4 Titel  |



Wer schon immer wissen wollte, wie die 100 besten PlayStation-Spiele aller Zeiten heißen, findet in diesem Booklet die Antwort. Die Reihenfolge ergab sich auf Basis der über 1.200 Couponeinsendungen anlässlich des Wettbewerbs in PSZ-Ausgabe 4/99.

## DIE TOP-BEAT-'EM-UPS

|               |       |
|---------------|-------|
| 1. Tekken 3   | Namco |
| 2. Tekken 2   | Namco |
| 3. Soul Blade | Namco |
| 4. Tekken 1   | Namco |

## DIE TOP-RENN-SPIELE

|                     |             |
|---------------------|-------------|
| 1. Gran Turismo     | SCEE        |
| 2. TOCA 2           | Codemasters |
| 3. RollCage         | Psygnosis   |
| 4. Need For Speed 3 | EA          |
| 5. Formel 1 '97     | Psygnosis   |

## DIE TOP-FUSSBALLSPIELE

|                  |        |
|------------------|--------|
| 1. FIFA 99       | EA     |
| 2. FIFA 98       | EA     |
| 3. Frankreich 98 | EA     |
| 4. FIFA 98       | EA     |
| 5. ISS Pro 98    | Konami |

## DIE TOP-JUMP&RUNS

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| 1. Crash Bandicoot 3       | SCEE  |
| 2. Spyro The Dragon        | SCEE  |
| 3. Crash Bandicoot 2       | SCEE  |
| 4. Gex 3: Deep Cover Gecko | Eidos |
| 5. Crash Bandicoot         | SCEE  |

## DIE TOP-ACTIONSPIELE

|                  |            |
|------------------|------------|
| 1. GTA           | Take 2     |
| 2. Apocalypse    | Activision |
| 3. G-Police      | Psygnosis  |
| 4. Forsaken      | Acclaim    |
| 5. Alien Trilogy | Acclaim    |

## DIE TOP-ROLLENSPIELE

|                       |            |
|-----------------------|------------|
| 1. Final Fantasy VIII | Squaresoft |
| 2. Diablo             | EA         |
| 3. Breath Of Fire 3   | Capcom     |
| 4. Wild Arms          | SCEE       |
| 5. Suikoden           | SCEE       |

## DIE TOP-ACTION-ADVENTURES

|                            |              |
|----------------------------|--------------|
| 1. Metal Gear Solid        | Konami       |
| 2. Tomb Raider 3           | Eidos        |
| 3. Tomb Raider 2           | Eidos        |
| 4. Tomb Raider             | Eidos        |
| 5. Oddworld: Abe's Exoddus | GT Interact. |

## DIE TOP-STRATEGIESPIELE

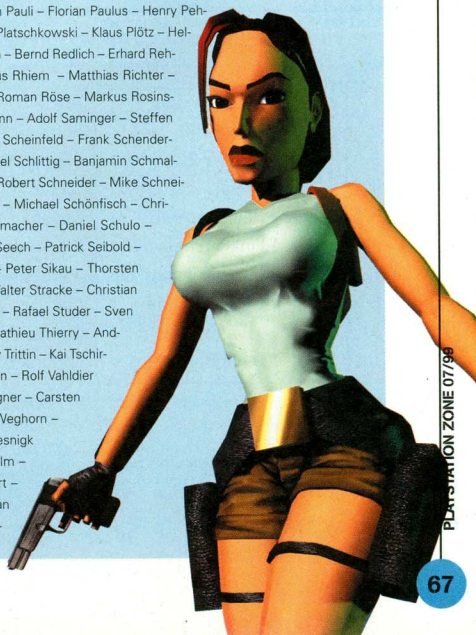
|                        |        |
|------------------------|--------|
| 1. Command & Conquer 2 | Virgin |
| 2. Command & Conquer   | Virgin |
| 3. WarCraft 2          | EA     |
| 4. Worms               | Ocean  |
| 5. Warzone 2100        | Eidos  |



# DIE TOP-100-JURY

Insgesamt erhielten wir für die Top-100-Aktion weit über 1.200 Postkarten. Stellvertretend für alle Teilnehmer, von denen 30 bereits mit einem PlayStation-Spiel beglückt wurden, drucken wir hier wie versprochen die Namen der 527 ersten Jury-Mitglieder ab! Danke an alle!

Arc **Aeberli** – Thomas Ahweiler – Robert Apitzsch – Mario Arkula – Ugur Ayten – Sebastian **Bäcker** – Rüdiger Backes – Jürgen Bakker – Susanne Bakker – Nicky Barnberg – Sascha Baradei – Luis Bärtele – Sebastian Barthew – Bianca Batsch – Marcus Bauer – Ralf Baumheinrich – Stefan Becker – Marc Beckmann – Alexander Beer – Arne Behnemann – Samir Belhassen – Patrick Berdan – Deniz Beydüz – Nicolas Beyer – Christian Biller – Andre Binggeli – Oliver Bischoff – Jens Bischoff – Georg Blomberger – Jan-Dieter Bochers – Michael Bode – Sandra Böhl – Marco Böhle – Marcel Böhm – Rene Böhmer – Nils Bonacker – Dirk Bovelet – Andre Brand – Dennis Brandt – Marcus Braun – Alexander Bräunlein – Steffen Breitenstein – **Thomas Brenner** – Thorsten Brille – Martin Brode – Christopher Bruder – Christopher Brügmann – Marcus Buchhacker – Andy Bulgarelos – Tobias Bulte – Royun Keith **Cabalar** – Stefan Carstens – Paul Cedzich – Alexander Cernor – Otrifd Chiot – Sebastian Christoph – Maximilian Coblentz – Tobias Csillag – Alexander Czech – Andreas Czerlach – Udo **Danckas** – Skaric Danijel – Michael Daum – Peter Daum – Steven Day – Ralph Debelak – Wolfgang Diedrich – Kai Dietrich – **Prico Dietrich** – Marc-Anton Dobay – Sergey Donilov – Stefan Dorgerloh – Joachim Draxler – Thorsten Dube – Daniel Dühe – Andreas Durand – Manuel Dzwirk – Karl **Ebel** – Harald Eble – Sascha Ehrent – David Ehrhoff – Maxim Elchlepp – Daniel Elfert – Kerstin Ellerkamp – Nils Enders – Frank Endreß – Riccardo Engel – Stefan Eps – **Markus Erdmann** – Marc Erfkamp – Tobias Ernst – Izan Erol – Janni Exinger – Falco **Fackel**-Hartenfelder – Hermann Falk – Christian Falke – Matthias Fassnauer – Janis Fehring – Kai Fehrs – Michael Feige – Kirsten Feisel – Frank Feldmann – Robert Feuchtinger – Steven Fliher – Kauder Florian – Marcel Frank – Ronny Frauendorf – Jens Freidebold – Maile Frenzel – Thomas Freund – Michael Friedrich – Timo Frohmeier – Jens Fromm – Christian Frömming – Daniel Fruhner – Michael Fuchs – Oliver Fuhrmann – Pascal Fürst – Ricardo Fust – Amadeus **Gabriel** – Michael Gadzia – Daniel Gangi – Christian Gelusta – Wolfgang Gerloff – Denny Gierok – Svante Gläser – Daniel Glotz – Hans-Jürgen Görgen – Dirk Göring – Wolfram Görlich – Heinz Grabenhorst – Holger Grell – Stefan Grimme – Michael Groher – Matthias Gromer – Joachim Groß – Fabian Groß – Olaf Gruber – Stephan Gruhn – Heinrich Grütz – Erwin Gudd – Uwe Götthlein – Sascha **Hallmann** – Mario Hannig – Thomas Hansen – Mike Harnack – Manuel Haschke – Thomas Haultschke – Alexander Hausdorf – Heinz Häver – Daniel Heberl – Maik Hedinger – Alexander Heier – Hubert Heimerl – Uwe Heilmann – Alexander Heinke – Marcus Heller – Carsten Henniger – Karsten Herrmann – Stefan Herwig – Jens Hetterle – Jule Heubner – Jens Hielscher – Roman Hien – Daniel Hille – Michael Hinrichsen – Mike Hoff – Daniel Hoffmann – Jan Hofmann – Sebastian Höfs – Karsten Kämmer – Christian Kämmer – Dennis Holz – Jörg-Michael Holz – Timo Hübler – Martin Hübner – Thomas Hühn – Mario Hunke – Michael Hutka – Holger Huy – Rejn Iuri – Jörg Iwersen – Robert Jäde – Michael Jakob – Christian Jakiewicz – Martin Jansen – Marcel Jaufen – Volker Jesch – Stefan Jeuthe – Michael Joswig – Benjamin Jueirei – Ottmar Jung – Christian Junker – Viktor **Kaczmarek** – Michael Kaczmarek – Michael Kadolph – Markus Kahler – Christopher Kallenbach – Wilfried Kalweit – Marcus Kamin – Karsten Kämmer – Julian Kamp – Tobias Kanis – Thomas Kapshoff – Patrick Kapur – Konstantinos Karadimos – Dunitri Karpov – Frank Karstens – Alexander Kaspareit – Andre Kaß – Mario Kautz – Peter Keim – Stevie Kern – Dennis Kiefer – Martin Kietzer – Stefan Kiorra – Michael Klaassen – Martin Klahr – Georg Klein – Henri Klein – Andre Kleinenkuhn – Thomas Kleszczewski – Andre Kley – Pierre Klingenberg – Ronny Knauth – Udo Knost – Sven Köbcke – Andreas Koberstein – Anolucas Köbke – Renate Koecker – Christopher Kochanski – Jan Kohlbrecher – Michael Kolar – Steven Kollé – Stefan Kollua – Mario Kolmsee – Malesim König – Florian König – Christian Konrad – Patrik Kordt – Zafer Korkmaz – Mario Kornblum – Andrej Korndörfer – Christian Kornprobst – Julian Köster – Michael Kowal – Michael Kraml – Philipp Krause – Eugen Krause – Toni Kretschmar – Frank Krey – Kim Krude – Herwig Kühn – Jan Kull – Bernhard Kullmann – Hermann Kwaka – Andreas Lab – Hubert Lang – Jörg Langer – Arne Lauth – Joffrey Lavs – Stijn Lebon – Werner Ledzbor – Sascha Leijo – Ralph Leu – Sebastian Leuchter – Florian Liesen – Serge Lietz – Giovanni Lima – Markus Lindmüller – Stefan Lindner – David Link – Sascha Linig – Werner Lins – Roger Lippner – Kai Lohner – Marco Löh – Danny Lorenz – Andreas Lorenz – Iris Loske – Marco Lowin – Patrick Lübbert – Marco Lubina – Rene Luce – Olaf Lüders – Ciszewski Lukasz – Marcus Luskch – Andre Lunckshausen – Jan Lünemann – Lukas Lüschen – Enrico **Machado** – Eric Marbach – Heidi March – Hauke Marcus – Elias Mard – Savas Marogianis – Mike Marpert – Stefan Marschner – Patrick Martens – Daniel Martin – Manuel Masur – Peter Mayer – Dominik Mayr – Tommy Mehlig – Fabian Meizer – Sebastian Mertens – Michael Martin – Simon Metzger – Michael Meyer – Jan Michel – Thomas Mieves – Andreas Mildner – Oliver Mißbach – Daniel Mittenzweil – Markus Mitterbacher – Klaus Mogge – Thomas Mölgg – Björn Möller – Paulo Moreira – Volkan Moric – Denny Moritz – Patrick Mosur – Jan **Motsch** – Christoph Mrasek – Andre Mühlstadt – Horst Rolf Müller – Philipp Müller – Rigo Müller – Tony Müller – Frank Munke – Maxim Musesel – Randy Muzak – **Enrico Neubert** – Markus Neumann – Michael Neuner – Burkhard Nießing – Albrecht Nitsche – Andre Nölling – Timo Nowak – Michael Nowicki – Philipp Nurnberger – Ronald **Oberreich** – Daniel Obser – Matthias Oelschlägel – Yasar Oezoglu – Patrick Opel – Michael Opp – Mike Orzegowski – Marcel Oschmann – Jens Osmialowski – Josef Oswald – Ufuk **Pakol** – Domenico Palma – Markus Panitschka – Stefan Pätz – Christoph Pauli – Florian Paulus – Henry Pehs – Sven Peter – Andre Peters – Daniel Petz – Arian Pfeffer – Tiny Pfeffermann – Marc Pisciotto – Ralf Platschowski – Klaus Plötz – Helga Pörner – Tobias Pumpfoot – Michael Putzik – Jens **Quosdorf** – Sebastian **Raltoven** – Tobias Rathmann – Bernd Redlich – Erhard Rehbein – Sebastian Reinhard – Stefan Reinl – Dennis Rekausz – Werner Resch – Martin Resch – Markus Rhiem – Matthias Richter – Thorsten Richter – Udo Richter – Tim Richter – Paolo Rinelli – Alexander Richter – Rezapour Roozbeh – Roman Röse – Markus Rosinski – Hans Ruckstuhl – Andreas Ruge – Frank Rüping – Thorsten Rush – Sven **Saalf** – Philipp Sämann – Adolf Saminger – Steffen Saß – Marcus Sauerbier – Dirk Schäffer – Jörg Scharrbach – Julien Schau – Stefanie Schaut – Markus Scheinfeld – Frank Schenderlein – Olaf Scheppmann – Stefan Schieser – Jerry Schildgen – Dirk Schill – Thomas Schimanski – Marcel Schlittig – Benjamin Schmal – Alexander Schmidt – David Schmidt – Niels Schmidt – Jürgen Schmidt – Sebastian Schmidt – Robert Schneider – Mike Schneider – Marcus Schneider – Thomas Schneider – Ingo Scholz – Michael Schönfeld – Tobias Schönfelder – Michael Schönfisch – Christoph Schoppa – Jeffrey Schrachner – Christoph Schröter – Christoph Schuchard – Alexander Schuhmacher – Daniel Schulo – Michael Schulz – Holger Schulze – Michael Schuster – Mirko Schwaabe – Michael Schwabe – Martin Seeh – Patrick Seibold – Dominik Selig – Thomas Serve – Christian Siebel – Jürgen Siebert – Hardi Siebert – Robin Siegerth – Peter Sikau – Thorsten Spandau – Dennis Spicker – Thomas Stach – Michael Stalder – Marcel Staps – Andreas Stärkeling – Walter Stracke – Christian Stegmann – Darius Stempel – Oliver Stevens Sebastian Stralucke – Sebastian Strauß – Sascha **Strehle** – Rafael Studer – Sven Studtrucker – Sergej Stuhlberg – Kartük Süalingam – Lukas Swiatlak – Stefan Syska – Randy **Tate** – Mathieu Thierry – Andreas Tiator – Dennis Tatschuk – Timo Toppel – Erik Tosstorff – Dennis Trever – Dario Trifunovic – Ronny Trittin – Kai Tschirner – Yassin **Uddin** – Gunnar Umlauf – Tobias Unger – Dirk Unguhe – Patrick Unterkötter – Peter Urban – Ralf Valhider – Michael Vetter – Manuel Visse – Kai **Vodisch** – Niels Vogel – Robert Vogt – Leif **Waack** – Andre Wagner – Carsten Wald – Günter Walther – Roger Warich – Markus Waßer – Matthias Weber – Patrick Werber – Fritz Weghorn – Renny Weidlich – Marcel Weigel – Michael Weissenböck – Sven Wening – Christian Werbig – Patrick Wesnig – Markus Widemann – Alexander Wiegand – Jan Uwe Wieting – Thomas Wilczynski – Mario Wilhelm – Thomas Wimmer – Christian Winogrodski – Marc Wippermann – Timo Wissmann – Frank Wohlfahrt – Jakob Wolf – Sebastian Wolff – Ben Wonschik – Heike Worgull – Jürgen Wroblewski – Christian Wulkan – Daniel Wurg – Mirko Wutke – Cirok **Yalcin** – Birgit **Zander** – Andre Zastrow – Stefan Zebrowski – Norman Zemmrich – Sebastian Zimmer – Stefan Zimmermann





# PLAYSTATION CHARTS

## VERKAUFS-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel                        | Wertung | Monat |
|-------|----------|------------------------------|---------|-------|
| 1.    | (1)      | Ridge Racer Type 4           | 87%     | 2     |
| 2.    | (3)      | Need For Speed 4             | 89%     | 2     |
| 3.    | (Neu)    | GTA London 1969              | 86%     | 1     |
| 4.    | (Neu)    | Warzone 2100                 | 89%     | 1     |
| 5.    | (Neu)    | Swing                        | 78%     | 1     |
| 6.    | (Neu)    | GTA Platinum                 | 86%     | 1     |
| 7.    | (9)      | Metal Gear Solid             | 87%     | 4     |
| 8.    | (5)      | Crash Bandicoot 2 – Platinum | 85%     | 2     |
| 9.    | (Neu)    | Heart Of Darkness – Platinum | 85%     | 1     |
| 10.   | (Neu)    | Marvel Super Heroes          | 83%     | 1     |
| 11.   | (WE)     | Crash Bandicoot 3            | 90%     | 5     |
| 12.   | (WE)     | Abe's Oddysee – Platinum     | 88%     | 1     |
| 13.   | (Neu)    | Rugrats                      | 78%     | 1     |
| 14.   | (4)      | Civilization 2               | 92%     | 2     |
| 15.   | (8)      | G-Police – Platinum          | 87%     | 2     |

Während Ridge Racer Type 4 weiterhin unbeirrt an der Spitze fährt, fiel die Nummer 2 vom letzten Monat (Racing Simulation 2) gleich ganz aus den Charts heraus! Hatte Ubi Soft bei der Erstauslieferungsmenge etwa zu vorsichtig kalkuliert? Wie auch immer, Need For Speed IV profitierte davon und sicherte sich Rang 2 vor dem überraschend erfolgreichen GTA London 1969, das sogar die Strategie-Sensation Warzone 2100 übertreffen konnte.

Quelle: Theo Kranz-Versand

## LESER-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel                 | Wertung | Monat |
|-------|----------|-----------------------|---------|-------|
| 1.    | (1)      | Metal Gear Solid      | 87%     | 4     |
| 2.    | (2)      | Indiziert             | -       | 8     |
| 3.    | (7)      | FIFA 99               | 90%     | 6     |
| 4.    | (3)      | Tomb Raider III       | 91%     | 6     |
| 5.    | (Neu)    | Need For Speed IV     | 89%     | 1     |
| 6.    | (Neu)    | Ridge Racer Type 4    | 87%     | 1     |
| 7.    | (13)     | TOCA 2                | 89%     | 6     |
| 8.    | (4)      | Gran Turismo          | 94%     | 8     |
| 9.    | (Neu)    | Civilization II       | 92%     | 1     |
| 10.   | (Neu)    | Warzone 2100          | 89%     | 1     |
| 11.   | (Neu)    | KKND Krossfire        | 84%     | 1     |
| 12.   | (Neu)    | Wing Over 2           | 56%     | 1     |
| 13.   | (Neu)    | GTA London            | 86%     | 1     |
| 14.   | (Neu)    | Asterix               | 73%     | 1     |
| 15.   | (Neu)    | UEFA Champions League | 83%     | 1     |

Bereits zum dritten Mal hintereinander konnte Metal Gear Solid die Spitzenposition in den Lesercharts erobern, so oft wie bislang noch kein anderes Spiel in der (noch jungen) Geschichte der PlayStation Zone. Der beste Neueinsteiger ist Need For Speed IV, dicht gefolgt von Ridge Racer Type 4, dem TOCA 2 erstaunlich nahe kam. Ab Rang 9 gibt es gar nur noch neue Titel zu vermelden. Besonders lobenswert: Civilization III!

Quelle: PSZ Zeugniss-Auswertung

## MOST WANTED

| Platz | Vormonat | Titel               | Hersteller | Monat |
|-------|----------|---------------------|------------|-------|
| 1.    | (1)      | Gran Turismo 2      | SCEE       | 3     |
| 2.    | (2)      | Silent Hill         | Konami     | 7     |
| 3.    | (5)      | V-Rally 2           | Infogrames | 3     |
| 4.    | (3)      | Driver              | GT Int.    | 3     |
| 5.    | (Neu)    | Resident Evil 3     | Capcom     | 1     |
| 6.    | (4)      | Final Fantasy VIII  | Squaresoft | 8     |
| 7.    | (7)      | Mission: Impossible | Infogrames | 4     |
| 8.    | (Neu)    | WWF Attitude        | Acclaim    | 1     |
| 9.    | (Neu)    | Dino Crisis         | Capcom     | 1     |
| 10.   | (Neu)    | Bugs Bunny          | Infogrames | 1     |

Eigentlich gingen wir davon aus, daß Gran Turismo 2 bis zu seiner Veröffentlichung an der Spitze der Most-Wanted-Charts stehen wird, doch nachdem sich Resident Evil 3 alleine durch die bloße Nennung des Namens in den letzten News den fünften Rang sichern konnte, ist zu erwarten, daß es nach der Berichterstattung in der aktuellen Ausgabe zusammen mit Metal Gear Solid VR-Missionen in den Kampf um die Spitze eingreifen wird.

Quelle: PSZ Zeugniss-Auswertung

## MACH MIT!

Ihre Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von Ihnen wissen, welche PlayStation-Spiele Sie im Augenblick am liebsten spielen und welche Games Sie sich am sehnlichsten wünschen. Schicken Sie uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugniss-Coupon (Seite 145), auf dem Sie Ihre zwei persönlichen Top-5-Tabellen notieren. Bei der Most-Wanted-Tabelle sollten Sie berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Sony dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA

PlayStation Zone

**Kennwort: Charts**

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg



## NEU IM REGAL

### UEFA CHAMPIONS L.

Das Fußballspiel von Eidos bietet neben interessanter Grafik, ansprechenden Kommentaren und solider Spielbarkeit auch verschiedene Spielmodi. So kann man die aktuelle Champions League nachspielen oder den Szenario-Modus nutzen.

Christian Klein, PSZ-Leser

GRAFIK 85% SOUND 81% SPASS 89% LESERWERTUNG 85%

### FLOP DES MONATS

Das Kopieren von Spielen gilt bei vielen als Kavaliersdelikt, angesichts der sehr enttäuschenden Verkaufszahlen von Ridge Racer Type 4 ist nun zu befürchten, daß die Firmen Konsequenzen ziehen werden! Also: Kauft bitte ausschließlich Originale.

Raubkopieren in Deutschland

LEGAL 0% COOL 0% KLUG 0% SCHADEN 100%

### NEUHEIT DES MONATS

Aus Mangel an verwertbaren Lesertests wollen wir in dieser Ausgabe aus aktuellem Anlaß die Neuheit des Monats kürten. Es handelt sich natürlich um Resident Evil 3: Nemesis, das noch dieses Jahr im Vertrieb von Eidos die deutschen Regale heimsuchen wird.

Resident Evil 3: Nemesis, Capcom

IDEE 78% OPTIK 92% STORY 82% HIT-CHANCEN 99%

## IHRE CHANCE

In der Regel sind die Spiele, die wir in der PlayStation Zone testen, noch nicht offiziell im Handel erhältlich. Wir wollen unsere Meinung jedoch nicht als die allein gültige Wertungsinstanz ansehen, sondern sind daran interessiert, Ihre Meinung zu erfahren. Schicken Sie uns einfach Ihre Meinung (zwei bis drei möglichst flott formulierte Sätze inklusive Grafik-, Sound-, Dauerspaß- und Gesamtwertung) zu einem kürzlich erschienenen Spiel. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Auswahl erfolgt nach redaktionellen Gesichtspunkten.

COMPUTEC MEDIA

PlayStation Zone

Kennwort: Neu im Regal

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

# PLAYSTATION ZONE

Wer steckt hinter der PlayStation Zone? Wie ist das Heft aufgebaut? Was bedeuten die Wertungen? Hier bekommen Sie Antworten auf Ihre Fragen!

## DIE REDAKTION



### HANS IPPISCH

Chefredakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:  
Driver

Befürchtete für die E3 ähnlich schwüles Wetter wie zuletzt in Atlanta, genoß dann jedoch das angenehme Klima in L.A.



### FLORIAN BRICH

Redakteur, 27

Aktuelles Lieblingsspiel:  
Spyro The Dragon 2

Begleitete Hans bei dem Trip nach L.A. und kam zu seinem Leidwesen vor lauter Terminen leider kaum zum Spiel.



### MARCO MARZINKOWSKI

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:  
V-Rally 2

Hielt während der Abwesenheit von Florian und Hans die Stellung und überwachte die Erstellung des PSZ-Top-100-Booklets.



### JENS QUENTIN

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:  
RE 3: Nemesis

Hat sich mittlerweile bestens eingelebt, auch wenn er im Vergleich zu den Kollegen noch am wenigsten zum Dezibel-Overdose beiträgt.



### MICHAEL PRUCHNICKI

Redakteur, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:  
Ape Escape

Absoziierte als angehender Verlagskaufmann die ersten Zwischenprüfungen als bester COMPUTEC-Azubi. Lag's an unserem Sklaventreiber?



### WERNER SPACHMÜLLER

Redaktionsassistent, 22

Aktuelles Lieblingsspiel:  
Need For Speed IV

Wertete die über 1.000 Lesercoupons für die PSZ-Top-100 aus und stellte die interessanten Statistiken dazu auf.



### OLIVER PREISSNER

Freier Mitarbeiter, 31

Aktuelles Lieblingsspiel:  
Rugrats

Wird wohl aufgrund der fragwürdigen Nebenjobausgestaltung der Regierung aus steuerlichen Gründen nur noch gelegentlich mitarbeiten.



### MISTER X

Redakteur, 20-30

Aktuelles Lieblingsspiel:  
???

Einen Platz haben wir noch! Wenden Sie sich mit aussagefähigen Unterlagen (Foto, Zeugnisse, Probeartikel) an Hans Ippisch.

## DER AUFTRAG

Die PlayStation Zone soll sowohl Profis als auch Anfänger mit zuverlässigen Infos, kritischen Tests und hilfreichen Tips & Tricks versorgen.

## DAS KONZEPT

Grundsätzlich ist das Heft so gegliedert, daß man im ersten Drittel über aktuelle Neuheiten, in der Entwicklung befindliche Projekte sowie erstmals spielbare Titel informiert wird. Im Anschluß folgen Berichte zu den Spielen, die bereits als spielbare Version vorliegen. Handelt es sich um keine testfähigen Versionen, dann wird das Spiel unter der Rubrik „Angespielt“ vorgestellt, liegt eine laut Software-Haus fertige Variante vor, dann wird das Game in der Test-Rubrik behandelt. Den Abschluß jeder Ausgabe bilden die Tips & Tricks.

## TEST-SYSTEM

Bekommt ein Spiel eine Gesamtwertung von 50%, dann bedeutet dies, daß der Titel eine in dem jeweiligen Genre durchschnittliche Qualität aufweist. Erhält ein Spiel um die 60%, dann dürfen Liebhaber dieser Spieleart durchaus mit einem Kauf liebäugeln. Ab 70% Prozent sollten auch Leute probierspielen, die sich für dieses Genre sonst eigentlich nicht begeistern können. Eine Wertung von über 80% signalisiert, daß es sich bei dem getesteten Game um ein Spitzenprodukt handelt. Verteilt die Redaktion gar eine Wertung von 90% oder mehr, dann kommt man als ernstzunehmender Fan nicht um die Anschaffung herum.



Gelungene Spiele mit einer Wertung von mindestens 83% erhalten den sogenannten „PlayStation Zone-Hit“-Award, der als Gütesiegel angesehen werden darf.

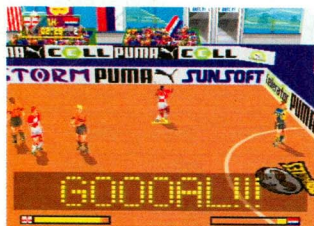


Fußball, 1-8 Spieler, Sunsoft

# PUMA STREET SOCCER

Während fast alle Größen der heutigen Kicker-Szene in frühester Kindheit auf Straßen und vor Garagen gegen das runde Leder traten, ist die Spezies des Straßenfußballers inzwischen akut vom Aussterben bedroht.

Sunsoft widmet dieser zur Randsportart verkommenen Freizeitbeschäftigung nun ein eigenes Spiel. Statt auf dem heiligen Rasen spielen die Ballzauberer natürlich auf der Straße, aber auch am Hafen, in einem Park und am Flughafen. Die einzelnen Bolzplätze der etwas anderen Art werden dabei stimmungsvoll mit einem gelungenen Renderfilm vorgestellt. Später können durch besonders gute Leistungen neben weiteren Austragungsorten auch Superstar-Spieler freigespielt werden. Zur Auswahl stehen lediglich Nationalmannschaften, die sich aus Phantasiekickern zusammensetzen. Wer auf gepflegtes Paßspiel und eine kontrollierte Offensive Wert legt, der wird bei Puma Street Soccer schnell sein blaues Wunder erleben.



Während die eine Mannschaft kollektiv jubiliert, macht sich beim Gegner Frust über den eingefangenen Treffer breit.



Die interessanten Spielfelder werden mittels schöner Renderintros vorgestellt.



Die Wiederholung bringt es deutlich an den Tag: Während die Verteidiger nur zuschauen, zeichnet sich der Torhüter durch eine Glanzparade aus.

ben. Auf dem Spielfeld geht es rasant und ohne Pause rauf und runter, ohne taktische Geplänkel oder wohldurchdachte Spielzüge hetzen die jeweils 3 Feldspieler plus Torwart munter der Kugel hinterher. Je nach Austragungsort bewegen sich die Spieler dabei über die unterschiedlichsten Untergründe wie Metall oder Sand, mit Hilfe der Optionen läßt sich das hektische Treiben aus verschiedenen Perspektiven verfolgen. Die Steuerung beschränkt sich auf das Notwendigste, so daß man nach ein paar Freundschaftsspielen zum Eindaddeln auch die Liga- oder Pokalmeisterschaft in Angriff nehmen oder um den Sieg bei der Puma-WM kicken kann. Neben der Spielteiefe kann auch die Optik nicht mit den großen Konkurrenten aus dem Hause Electronic Arts oder Konami mithalten. Die Soundeffekte beschränken sich auf dürftige Kommentare und eine monotone Geräuschkulisse der Fans.

Jens Quantin



Auch die beherzte Blutgrätsche des Verteidigers kann den Torschuß nicht verhindern.

**MEIN FAZIT:**  
**OK**  
**JENS** Die schönen Intros und witzigen Austragungsorte können nicht über die kaum vorhandene Spielteiefe und den fehlenden Langzeit-Appeal des Titels hinwegtäuschen. Für ein schnelles, unkompliziertes Match zwischen durch mit mehreren Spielern ist Puma Street Soccer aufgrund des simplen Spielprinzips geeignet, in der Liga der hochkarätigen Genrekollegen belegt es aber einen Abstiegsplatz.

**TEST ERGEBNIS**  
 Uninspiertes Kick&Rush ohne Langzeitmotivation und spielerischen Anspruch. Lediglich mit menschlichen Sportskameraden kommt auf den ausgefallenen Bolzplätzen dezentler Spielspaß auf.

| Titel              | Puma Street Soccer      |
|--------------------|-------------------------|
| Genre              | Fußball                 |
| Spieler            | 1-8                     |
| Schwierigkeitsgrad | 3 Schwierigkeitsstufen  |
| Save Game          | Ja                      |
| Analog/Dual Shock  | Ja/Nein                 |
| Levels             | 5 Spielmodi             |
| Preis              | ca. DM 99,-             |
| Hersteller         | Sunsoft                 |
| Entwickler         | Pixelstorm              |
| USK-Freigabe       | Ohne Altersbeschränkung |
| Release            | Juni                    |

| GRAFIK | SOUND | SPASS | GESAMT-WERTUNG |
|--------|-------|-------|----------------|
| 66%    | 60%   | 70%   | 64%            |



## Basketball, 1-8 Spieler, Konami

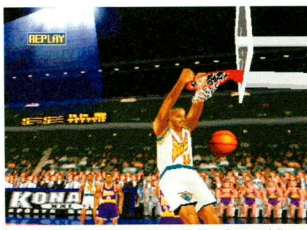
# NBA PRO '99

Während sich die durch den Streik verkürzte NBA-Saison inzwischen in der heißen Playoff-Phase befindet, betritt mit NBA Pro '99 ein weiterer Herausforderer um den Titel der besten Basketball-Simulation das blankpolierte Parkett.

Neben den allseits bekannten Spielmodi wie Freundschaftsspiel, Saison oder Playoffs hat sich Konami verstärkt dem Allstar-Wochenende gewidmet, bei dem jedes Jahr im Februar die besten der Besten aus der NBA auf Korbjagd gehen. So können Sie erstmalig versuchen, im Slam-Dunk-Wettbewerb die Konkurrenz zu schlagen, indem Sie sich eine kurz eingeblendete Tastenkombination merken und für einen erfolgreichen Dunking fehlerfrei repetieren.

Wollen Sie sich lieber dem harten NBA-Alltag widmen, treten Sie mit Originalspielern zum Tipoff an. Zwar wurden die Kader weitgehend der aktuellen Saison angeglichen, Fans der Liga dürfte aber vor allem auffallen, daß ausgerechnet Glen Rice als Zugpferd des Titels noch immer im Trikot der Charlotte Hornets dribbelt. Das Geschehen auf dem Court wirkt etwas gemächlich, Zuschauer und Stadionsprecher halten sich mit akustischen Reaktionen merklich zurück. Die Steuerung ermöglicht eine gute Kontrolle der Cracks auf dem Spielfeld, inklusive taktischer Änderungen und dem Icon-Passing. Der eigentliche gute Eindruck von NBA Pro '99 wird leider durch etliche Ungereimtheiten im Gameplay getrübt. So verteilt der Schiedsrichter für saubere Blocks reichlich Fouls, während man andererseits ungestraft Spieler über die Seitenauslinie drängeln kann. Ebenfalls merkwürdig ist, daß die CPU-Athleten auch bei höheren Spielstufen an der Freiwurflinie das Zeitlimit verpennen. Die Grafik präsentiert sich als zweischneidiges Schwert. Einerseits laufen die kantigen Spieler unbeholfen über den Hallenboden, andererseits bestechen sie mit gelungenen Animationsphasen bei Korbaktionen.

Jens Quantin



Die sehr guten Dunking-Animationen können Sie in den Replays genau verfolgen.



Der fliegende Holländer Rik Smits versucht, den Schuß des Gegners zu blocken.

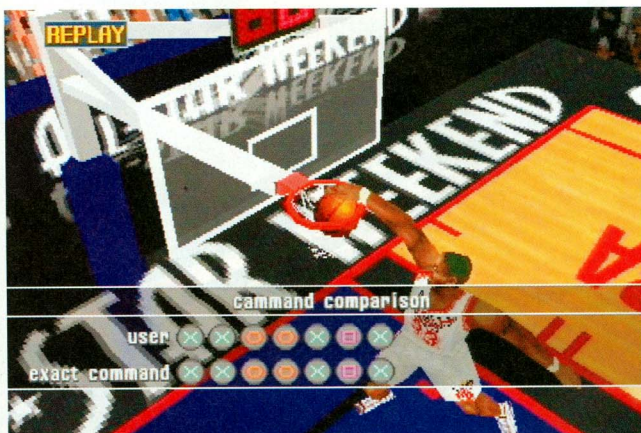


Shaquille O'Neal dominiert mal wieder unter dem Brett und holt sich den Rebound.



### MEIN FAZIT: GUT

NBA Pro '99 hat alle Zutaten eines guten Basketballspiels und besticht vor allem durch tolle Dunking-Darstellungen. Obwohl der Titel auch mit dem Slam-Dunk-Wettbewerb Neues im Bereich Spielmodi bietet, verwehren ein unausgereiftes Gameplay und eine beschränkte CPU-Intelligenz eine höhere Wertung.



Beim Slam-Dunk-Wettbewerb müssen Sie eine vorher eingeblendete Tastenkombination wiederholen, um die Juroren beeindrucken zu können.

### TEST ERGEBNIS

Aufgrund unausgereiften Gameplays und fragwürdige CPU-Aktionen stellt NBA Pro '99 keine Alternative zu der ausgereifteren und von der Spieltiefe her deutlich überlegenen Konkurrenz aus dem Hause EA dar.

|                           |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| <b>Titel</b>              | NBA Pro '99             |
| <b>Genre</b>              | Basketball              |
| <b>Spiele</b>             | 1-8                     |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b> | 5 Schwierigkeitsstufen  |
| <b>Save Game</b>          | Ja                      |
| <b>Analog/Dual Shock</b>  | Ja/Ja                   |
| <b>Levels</b>             | 6 Spielmodi             |
| <b>Preis</b>              | ca. DM 99,-             |
| <b>Hersteller</b>         | Konami                  |
| <b>Entwickler</b>         | Konami                  |
| <b>USK-Freigabe</b>       | Ohne Altersbeschränkung |
| <b>Release</b>            | Juni '99                |

|        |       |       |                |
|--------|-------|-------|----------------|
| GRAFIK | SOUND | SPASS | GESAMT-WERTUNG |
| 73%    | 69%   | 76%   | 72%            |



# V-RALLY 2

Seit der Präsentation der ersten spielbaren Version von V-Rally 2 beherrschte eine euphorische Erwartungshaltung die Redaktion, die drei Tage vor dem Abgabetermin dieser Ausgabe ihren Siedepunkt erreichte. Der Test stand an, und ich wurde auserkoren, um mich intensiv mit dem potentiellen Megahit zu beschäftigen. Um es vorwegzunehmen: Mit V-Rally 2 ist Infogrames und den Entwicklern Eden Studios eines der besten (PlayStation-) Rennspiele aller Zeiten gelungen.







Selbst in Szenen wie hier mit zahlreichen Wagen und Randobjekten gleichzeitig auf dem Screen bleibt die Framerate konstant.



Bei den Boliden hat man sich viel Mühe gegeben – sie sind sehr detailliert und bieten feine Effekte wie etwa transparente Scheiben.

Die Eden Studios existieren effektiv erst seit Januar 1998. Stéphane Baudet, David Nadal und Co. gründeten in diesem Monat das Unternehmen, waren aber bereits in den Jahren davor als Inhouse-Team für Infogrames tätig, wobei der Schwerpunkt auf Lizenzprodukten (Tim und Struppi, Die Schlümpfe etc.) lag. Mit dem ersten V-Rally widmeten sich die Franzosen dann dem Genre der Racing-Games und entzieten in der Fachpresse durch die Bank hohe Wertungen – einige User hingegen waren nicht ganz so zufrieden. Speziell der hohe Schwierigkeitsgrad und das zu wenige Facetten bietende Fahrverhalten wurden vielfach kritisiert. Andere Anregungen und Verbesserungsvorschläge der zahlenden Kunden wurden von den Eden Studios ebenfalls registriert und zum Großteil in V-Rally 2 umgesetzt. Ein absoluter Geniestreich ist den Entwicklern dabei mit dem Streckeneditor gelungen, der in dieser Form ein absolutes Novum darstellt. Nähere Informationen zu diesem und einigen anderen Aspekten finden Sie in den Extrakästen.

## Der Fuhrpark ...

... umfaßt satte 28 Boliden, darunter auch Kit-Cars in den Klassen 1.6 und 2 Liter sowie sieben Bonusfahrzeuge, die man unter anderem für das Komplettieren der in drei Schwierigkeitsstufen (20, 50 und 92 Strecken sind dabei zu absolvieren) möglichen Time-Trial-Modi (in dieser Variante sind auch Fahrten gegen Ghosts möglich) bekommt. 18 dieser Fahrzeuge verfügen darüber hinaus über eine offizielle Lizenz. Eine kleine Auswahl der Rallye-Gefährte gefällt? Okay, unter anderem werden Sie sich in das Cockpit folgender Fahrzeuge klemmen können: Citroen Saxo und Xsara, Renault Megane und R5 Turbo II, Ford Escort und Focus, Peugeot 306, Toyota Corolla, Hyundai Coupe, Seat Ibiza, Mitsubishi Lancer, Nissan Micra, Skoda Octavia und Subaru Impreza. Um nicht auf das falsche Pferd, respektive den falschen Wagen, zu setzen, kann der Flitzer Ihrer Wahl

auf einer wunderschönen Teststrecke probe gefahren werden. Darüber hinaus gibt es eine Rallye-Schule, auf der man sich zunächst eingehend mit der generellen Steuerung auseinandersetzen kann – dort warten auch drei Übungskurse auf Sie.

## Vor dem Start

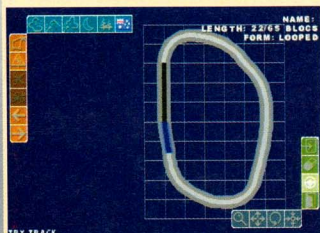
Um V-Rally 2 perfekt auf das eigene Können abzustimmen, kann vor einem Rennen optional eine Bremshilfe aktiviert werden. Die Sensibilität der Steuerung läßt sich ebenfalls einstellen. Fast schon ein Standard in diesem Genre ist die Wahl zwischen manueller

## V-RALLY 2 IST EIN NEUER MEILENSTEIN IM RENN-SPIEL-GENRE UND BIETET SPIELSPASS FÜR VIELE MONATE.

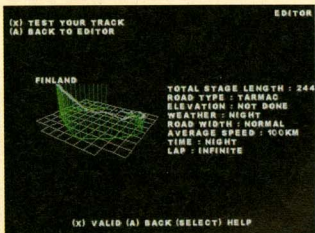
Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

und automatischer Gangschaltung. Wer die letzten Zehntelsekunden mehr an Leistung aus seinem Rallye-Flitzer herauskitzeln will, kann sich zudem mit umfassenden Tuning-

## INFO DER EDITOR



Komfortabel: Mit den Icons an den Bildschirmrändern können Sie innerhalb von wenigen Minuten einen eigenen Kurs erstellen.



Nach getaner Arbeit bekommt man Informationen und ein dreidimensionales Modell der Piste Marke Eigenbau geliefert.



Immer wieder ein besonderes Erlebnis: Die erste Fahrt auf dem neu konstruierten Kurs, der in diesem Fall starke Gefälle bietet.

Bereits zum Lieferumfang des ersten V-Rally sollte ein Streckeneditor gehören, der aber aus zeitlichen und anderen Gründen nicht mehr den Weg in die Verkaufsversion fand. Diesmal hat es aber geklappt, wobei den Mannen um Stéphane Baudet ein wahrer Geniestreich gelungen ist. Über ein simples, intuitives Iconsystem legt man die gewünschten Parameter fest und ist dabei keinen Einschränkungen unterworfen. Ausgehend von einer kleinen Geraden, können bis zu 65 Elemente auf der gewünschten Strecke Verwendung finden – seien es nun mehr oder minder scharfe Kurven, Schi-

kanen, Steigungen, Senkungen oder Schlaglöcher, die man dann entweder zu einem Rundkurs oder zu einer kompletten Rallye-Etappe zusammenfügen kann. Ist diese Basisgestaltung zur eigenen Zufriedenheit komplettiert, können dann noch die äußeren Bedingungen, die Tageszeit und selbst der Austragungsort frei gewählt werden. Nach einer Probefahrt auf dem erstellten Track kann dieser dann bei Bedarf selbstverständlich auf der Memory Card abgespeichert werden, wobei erstaunlicherweise bis zu 64 Kurse auf einer handelsüblichen Karte Platz finden.





Der Toyota Corolla ist eines von insgesamt 28 Fahrzeugen, die im umfangreichen Fuhrpark von V-Rally 2 geparkt sind.



Wahrhaft blendend – der Effekt, den die Scheinwerfer hinterlassen, ist technisch brillant programmiert worden.

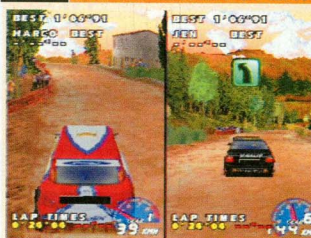


Glücklicherweise machen auch die Computergegner Fehler, wie dieser spektakuläre Crash aus der Wiederholung zeigt.



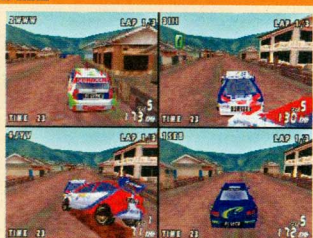
Ein spannendes Überholmanöver im schneebedeckten Monte Carlo, wie es der Regensburg-Rallye-Veteran Walter Röhrl nicht besser hingekriegt hätte.

## INFO MULTIPLAYER-SPEKTAKEL



Im Modus für zwei Spieler gleichzeitig lieferten sich Jens und meine Wenigkeit heiße Duellen – diese Variante bietet noch relativ viele Streckendetails.

Nicht nur in puncto Streckenvielfalt und Steuerung kann V-Rally 2 Akzente setzen. Auch im Bereich Multiplayer kann man den Titel nur als wegweisend bezeichnen, denn ähnlich wie bei Speed Freaks von SCEE können nicht nur zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen, nein, bis zu vier Rallye-Begeisterte können sich heiße Rennen liefern – und zwar auf einem einzigen Screen, der dann ganz einfach gevierteilt wird. Ein Feature, welches in der Anfangszeit der PlayStation fast undenkbar war und zu meist dem Nintendo 64 vorbehalten war. Natürlich darf nicht die grafische Opulenz der Rennen für Solisten erwartet werden, denn zugunsten einer besseren Spielbarkeit wurden die meisten grafischen Details wegrationalisiert und auf sonstiges optisches Beiwerk wurde verzichtet. Damit in den zugegebenmaßen kleinen Fenstern der Überblick nicht verloren geht, findet dort die hohe Auflösung Verwendung, die für eine gestochen scharfe Optik sorgt.



Mit vier Zockern gleichzeitig geht zwar ein großer Teil des grafischen Zuckergusses verloren, aber dafür ist die Darstellung trotz des Rechenaufwandes auch erfreulich flüssig.

möglichkeiten beschäftigen. Wie soll die Übersetzung sein? Was ist mit der Aufhängung? Welche Reifen ziehe ich auf? Speziell den letzten Punkt sollte man nicht unterschätzen, denn in den Rennen wird man mit den unterschiedlichsten Bodenbelägen konfrontiert. Vier Spielvarianten werden insgesamt offeriert: die oben bereits erwähnten Time Trials, ein Arcade-Modus, bei dem unterschiedlich große Kurspakete hintereinander bewältigt werden müssen, die V-Rally Trophy und eine Rallye-Meisterschaft. Speziell für den Einstieg sind die Time-Trial- und Arcade-Modi gedacht, denn dort ist die Steuerung nicht ganz so fordernd wie in der eher simulationsorientierten Meisterschaft

oder der Trophy. Unterstützt werden alle gängigen Eingabegeräte, wobei die analoge Art der Steuerung eindeutig vorzuziehen ist – digital ist die Kontrolle nicht ganz so feinfühlig und präzise. Wen mit dem Vorgänger eine Art Haßliebe verbindet, da dort selbst leichte Kollisionen mit einem Stein zu deftigen Überschlägen führten, den sollte aufhorchen – die Physik wurde komplett neu erstellt und ist nun wesentlich näher an der Realität als noch zu Zeiten von V-Rally. Der Input von Ex-Rallye-Weltmeister Ari Vatanen wurde diesmal anscheinend stärker berücksichtigt, denn auch diesmal stand er dem Team mit Rat und Tat zur Seite. Natürlich ist weiterhin mit Salti, Prouetten und ähnlichen Vorkommnissen zu rechnen, dieses Schicksal wird Sie diesmal aber nur ereilen, wenn Sie einen Crash bei zu hoher Geschwindigkeit fabrizieren. Als Resultat entstehen – sogar optisch sichtbare – Schäden am Fahrzeug, die sich auf das Fahrverhalten auswirken können.

## Die Zwölf-Länder-Rallye

Acht Kurse? Zwölf? 20? Derartig läppische Streckenanzahlen waren den Entwicklern viel zu wenig – berücksichtigt man die spiegelverkehrten und anderen Varianten sowie die unterschiedlichen Witterungen (Schnee, Regen etc.) und Tageszeiten, dann wird bei V-Rally 2 die erstaunliche Zahl von 92 Streckenvariationen geboten. Diese hat man in zwölf verschiedenen Ländern angesiedelt. Im einzelnen handelt es sich dabei um Australien, Monte Carlo, Finnland, Portugal, Argentinien, England, Neuseeland, Schweden, Spanien, Italien, Indonesien und Korsika. Alle Austragungsorte bieten landesspezifische Details und vermitteln eine ganz individuelle Atmosphäre, was nicht weiter ver-





Aus insgesamt sieben Perspektiven können die Rennen bestritten werden, wobei diese Frontalansicht zwar spektakulär aussieht, spielerisch aber wenig ergiebig ist. Gut zu erkennen sind hier jedoch der Fahrer und sein Co-Pilot, die im Boliden sitzen und sogar animiert sind.

wunderlich ist, denn um eine möglichst hohe Authentizität zu gewährleisten, hat man als Grundlage für die Programmierung umfassendes Fotomaterial ausgewertet. Dieser

### WEM DIE 92 KURS-VARIATIONEN NICHT AUSREICHEN, DER KANN MIT DEM KOMFORTABLEN EDITOR NEUE PISTEN IN UNBEGRENZTER ZAHL KREIEREN.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

Aufwand hat sich gelohnt, denn die Redewendung „Mittdrin statt nur dabei“ war wohl noch nie so zutreffend wie hier. Ob man nun in Korsika an malerischen Dörfern, verträumten Strandgebieten oder beeindruckenden Felsmassiven vorbeibrettert, die schneebedeckten Wälder von Schweden passiert oder aber die sandigen, verschlungenen Pfade von Portugal zu bewältigen hat – immer hat man fast das Gefühl,

Teil einer Fernsehübertragung zu sein. Die Circuits bieten zudem völlig unterschiedliche Herausforderungen – so wird man mit Steigungen und Senkungen konfrontiert, hat Schlaglöcher zu überstehen oder kleine Sprüngeinlagen zu bewältigen. Da sich zudem der Untergrund (Schotter, Asphalt, Matsch etc.) je nach Land drastisch ändert und die einzelnen Abschnitte sich auch hinsichtlich ihrer Breite extrem variabel zeigen, wird es sehr lange

dauern, bis man wirklich überall der CPU-Konkurrenz, die aus drei weiteren Teilneh-

## INFO REPLAY-VALUE



Intuitive Bedienung und beeindruckende Optik – der Replay-Modus von V-Rally 2.



Eine schöne Entspannung nach dem hektischen Rennverlauf – die spektakulärsten Überholmanöver in der Nachbetrachtung.

Der zum guten Ton der Rennspiele gehörende Replay-Modus ist natürlich auch bei V-Rally 2 zu finden. Die Bedienung gestaltet sich dabei überaus komfortabel – mit wenigen Tasten kann der Rennverlauf nachbetrachtet werden und aus allen im Race zur Verfügung stehenden Perspektiven noch einmal genossen werden. Dabei kann auch in die Fahrzeuge der Konkurrenz umgeschaltet werden, um sich deren Sicht der Dinge anzuschauen. Ist eine Wiederholung besonders dramatisch ausgefallen, kann diese natürlich auch auf der Memory Card verwahrt werden.







Unterschiedliche Witterungen und diverse Lichtverhältnisse sorgen bei V-Rally 2 für spielerische und optische Abwechslung.



Im Arcade-Modus sind verschiedene Kurspakete zu bewältigen – in Stufe eins hat man sich dabei mit drei Pisten auseinanderzusetzen.

## INFO IT'S A SIN

Um sich bewußt von anderen Rennspielen abzugrenzen, hat man sich für den Soundtrack die Dienste der britischen Band Sin gesichert. Ursprünglich war für den Score sogar die Band Rammstein angedacht – dieser Band gab man dann aber aus Imagegründen einen Korb. Die Newcomer haben sich zum Ziel gesetzt, aus den ausgetretenen Pfaden des Mainstream auszubrechen. Statt dessen wollen sie mit ihrer Musik ein Spiegelbild des Lebens selbst darstellen – Emotionen, Freude und Schmerz. Ihr erstes Album „Noisy Pipes Lovely Noises“ ist unter dem Virgin-Label erschienen und hört sich an wie eine Mischung aus Nine Inch Nails, Marilyn Manson, Soundgarden, Depeche Mode und Godflesh. Kein Wunder, sind diese Interpreten doch die erklärten Vorbilder von Sin. Diese Stilrichtung ist natürlich nicht gerade ein Fall für zartbesaitete Gemüter – zum harten Rallye-Sport paßt sie aber perfekt.



Von links nach rechts: Vincent, Damien und Sänger Franck, die drei Mitglieder der Band Sin.

## DIE GRAFIKENGINE VON V-RALLY 2 SOLLTE ANDEREN ENTWICKLERN ALS VORBILD DIENEN – SIE IST FLÜSSIG, ULTRASANT UND MIT VIELEN DETAILS AUSGESCHMÜCKT.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

mern besteht, den Auspuff zeigen kann. Wer möchte, kann natürlich auch „nur“ allein gegen die vorgelegten Bestzeiten fahren. Kreuzungen und Abzweigungen, die sporadisch auf den Kursen auftauchen, können hier die entscheidenden Sekunden bedeuten, sofern man den richtigen Weg wählt. Wie schon beim illustren Vorgänger gibt es zudem zwei Arten von Pisten – kurze, auf denen man mehrere Runden absolvieren muß, und ausgedehnte Etappen, auf denen nur eine, dafür aber sehr lange Runde zu überstehen ist. Damit es nicht zu schwer wird, weisen verschiedenfarbige Richtungspfeile und die akustischen Ansagen des Co-Piloten auf die nächste Kurve hin. In unserer Testversion erschallen die Hinweise noch in Französisch, bis zum Release kann hier aber mit deutscher Sprachausgabe gerechnet

kann die eigene Performance leicht mit den Werten anderer Spieler verglichen werden. Eventuell wird Infogrames sogar bei Gelegenheit einen Wettbewerb ins Leben rufen.

## Temporausch in Reinkultur

In Sachen Technik und Optik hat man sich ordentlich ins Zeug gelegt – die Grafikengine ist ultrasant und bietet eine schier unglaubliche Fernsicht und eine absolut flüssige Darstellung. Speziell in der Außenansicht – einer von insgesamt sieben Per-

spektiven – kommt eine dermaßen hohe Geschwindigkeit auf, daß man sich schon fast an seinem Stuhl festschnallen möchte. Ein weiterer Höhepunkt sind die Boliden, für die man Reflection Mapping angewendet hat, welches für tolle Spiegeleffekte auf dem Lack sorgt. Durch die transparenten Schei-

## DIE AUTOS SEHEN BESSER AUS ALS BEI V-RALLY 1, DAS HAUPTAUGENMERK LAG ABER AUF DER BEKANNT GESCHLIFFENEN KURSGRAFIK.

Stéphane Baudet, Vorsitzender der Eden Studios

ben kann man zudem die animierten Insassen und andere Details ausmachen – schaut man durchs Heckfenster, erspäht man etwa des öfteren einen Ersatzreifen. Kleine, zum Teil animierte Objekte am Seitenstreifen (Ballons, Flugzeuge etc.) sowie realistisch anmutende Witterungseffekte wie Regen und Schnee sorgen für weiteren Hochgenuß. Als grafischen Zuckerguß können Sie darüber hinaus Lens Flares (Sonnenreflexionen auf der virtuellen Linse), überzeugende Bremsspuren sowie loderndes Feuer bewundern – letzteres bildet sich im Auspuff der Rallye-Boliden. Überkritische Zeitgenossen mögen das dezente Pop-Up und die sporadischen Blitzer bemängeln, aber bei den vielen positiven Attributen der Grafik sollte man hier wirklich nicht zu kleinlich

## INFO VERGLEICH

|    |                   |             |     |
|----|-------------------|-------------|-----|
| 1. | V-Rally 2         | Infogrames  | 93% |
| 2. | V-Rally           | Infogrames  | 88% |
| 3. | Colin McRae Rally | Codemasters | 86% |
| 4. | Rally Cross       | SCEE        | 82% |
| 5. | Rally Cross 2     | SCEE        | 80% |

Im Bereich der Rallye-Spiele dominiert Infogrames mit seinen Titeln eindeutig. Mit V-Rally setzte man damals trotz des hohen Schwierigkeitsgrades neue Maßstäbe und mit V-Rally 2 ist haargenau dasselbe Kunststück gelungen. Alle anderen Titel im Feld sind zwar ebenfalls als überdurchschnittlich einzustufen, kommen aber an die Rasse und Klasse der V-Rally-Titel nicht heran. Die größte Konkurrenz war und ist Colin McRae Rally von Codemasters, welches bei vielen Spielern sogar besser ankam als V-Rally.





## MEIN FAZIT: SUPER

MARCO

Mit V-Rally 2 ist Infogrames und Eden Studios ein absoluter Meilenstein gelungen, den sich kein Rennspielplan entgehen lassen darf. Dabei habe ich den Titel nach den ersten Ankündigungen gar nicht mal so brennend heiß erwartet. Klar, der Vorgänger war zu seiner Zeit richtungsweisend, aber für meinen Geschmack viel zu frustrierend. Die erste spielbare Version hat meine eher skeptische Grundhaltung dann schon gelockert, respektive in komplette Begeisterung umgewandelt. Nach den ersten Runden war ich komplett gefesselt und beeindruckt von dieser sensiblen, feinfühligsten Steuerung und dem Temporausach, den in dieser Form bislang noch kaum ein Racer auf den Screen zaubern konnte. Die Endversion hat diese positiven Eigenschaften logischerweise beibehalten und zudem technisch noch einige Verbesserungen erfahren – so wurden das Pop-Up-Syndrom minimiert und die bestehenden Clippingprobleme nahezu komplett ausgemerzt. Durch die zahlreichen Spielmodi und Streckenvariationen erreicht zudem der Faktor Langzeitmotivation einen beeindruckend hohen Wert, den andere Games wohl in absehbarer Zeit nicht erreichen werden. Das Sahnehäubchen habe ich mir aber für den Schluß aufgehoben: Der Streckeneditor ist ein Prunkstück, das so manche Firma mit Sicherheit zum Vollpreis unter die Leute gebracht hätte. Das Teil ist leicht zu bedienen, ergiebig und nicht nur ein simpler Bonus, sondern fast schon ein eigenständiges Programm – sozusagen eine Art Rallye-Carrera-Bahn-Baukasten. Nun aber genug der langen Rede, ich möchte die von Jens vorgelegte Bestzeit in Korsika endlich unterbieten.

sein. Der Sound trägt ferner seinen Teil zur faszinierenden Atmosphäre bei – knackige, authentische Motorengeräusche und die rockige Musikuntermalung der Band Sin sorgen für ein gelungenes Rallye-Flair.

Marco Marzinkowski

## TEST ERGEBNIS

V-Rally 2 ist ein Rennspiel für die Ewigkeit, welches neue Maßstäbe in den Bereichen Steuerung, Streckenvielfalt, Temporausach und Langzeitmotivati-on setzen kann.

|                           |                        |
|---------------------------|------------------------|
| <b>Titel</b>              | V-Rally 2              |
| <b>Genre</b>              | Rennspiel              |
| <b>Spieler</b>            | 1-4                    |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b> | Variabel               |
| <b>Save Game</b>          | Ja                     |
| <b>Analogy/Dual Shock</b> | Ja/Ja                  |
| <b>Levels</b>             | 92 Streckenvariationen |
| <b>Preis</b>              | ca. DM 99,-            |
| <b>Hersteller</b>         | Infogrames             |
| <b>Entwickler</b>         | Eden Studios           |
| <b>USK-Freigabe</b>       | Ab 6 Jahren            |
| <b>Release</b>            | Ende Juni              |

GRAFIK 88% SOUND 86% SPASS 95% GESAMT-WERTUNG

93%

TEST V-RALLY 2

PLAYSTATION ZONE 07/99

# IMPORTE OHNE WEITERE FUNKTIONEN BOOTCHIP!



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

JETZT KOMPLETT  
IN DEUTSCH!

HÄNDLERANFRAGEN  
EBENFALLS  
ERWÜNSCHT!

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

# 49,99 DM

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

## vorsichtkugelhagel

www.solero-shots.de

l'argnese



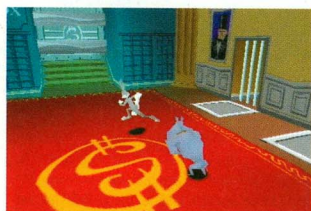
Jump&amp;Run, 1 Spieler, Infogrames

## BUGS BUNNY AUF ZE

Durch seine zahlreichen Auftritte im Fernsehen und auf der Leinwand (z. B. an der Seite von Michael Jordan in Space Jam) kennt den gerissenen Nager mit dem vorlauten Mundwerk jedes Kind. Infogrames hat sich die Lizenz der witzigen Warner-Bros.-Akteure gesichert und schickt den weltbekannten Karottenkauer in ein Abenteuer der ganz besonderen Art.



Je nach Spielsituation ändert sich die Kameraperspektive; um den Überblick zu behalten, können Sie diese manuell ändern.



In der Bank wird Bugs von einem Wachhund gehetzt, durch den Knochen kann dessen Aufmerksamkeit jedoch abgelenkt werden.

Eigentlich wollte Bugs Bunny zurück in seine Heimat Albuquerque, durch eine falsche Route taucht er jedoch statt in seinem Bau in einem Schuppen auf. Der neugierige Nager kann natürlich nicht die Pfoten von einer merkwürdigen Apparatur lassen, ohne zu ahnen, daß er dadurch eine Zeitmaschine in Gang setzt.

### Die Zeiten ändern sich

Der Möhrenfan wird auf der Maschine in sechs verschiedene Zeitzonen befördert, in

denen jeweils ein altbekannter Bösewicht seine Rückkehr in die Gegenwart mit allen Mitteln verhindern will. Auf seiner ersten Station trifft der Protagonist auf den Zauberer Merlin, der ihm im Niemandsland alle nötigen Tricks und Kniffe beibringt und ihm für den Rest der Reise zur Seite steht. In der Steinzeit schlägt sich Bugs mit Kakteen und keulenschwingenden Höhlenmenschen herum, die von dem prähistorischen Elmar Fudd angeführt werden. Im Mittelalter sollte der Nager neben den Rittern auch einer Begegnung mit Witch Hazel aus dem Weg gehen, da diese nur noch auf die Hauptzutat für ihren Hasenbraten wartet. Die amerikanische Stadt der 30er Jahre konfrontiert Bugs mit Prohibition und Gangstern, während ihn im Zeitalter der Piraten Krabben, Muscheln und der bärtige Pirat Yosemite Sam ans Fell wollen. Im letzten Teil seiner Odyssee saust das Langohr sogar in die Zukunft und begegnet dort neben Robotern auch Marvin, dem Marsmenschen.

neben den Rittern auch einer Begegnung mit Witch Hazel aus dem Weg gehen, da diese nur noch auf die Hauptzutat für ihren Hasenbraten wartet. Die amerikanische Stadt der 30er Jahre konfrontiert Bugs mit Prohibition und Gangstern, während ihn im Zeitalter der Piraten Krabben, Muscheln und der bärtige Pirat Yosemite Sam ans Fell wollen. Im letzten Teil seiner Odyssee saust das Langohr sogar in die Zukunft und begegnet dort neben Robotern auch Marvin, dem Marsmenschen.

### Humorvolle Abwechslung

Auf Ihrem Weg durch die in mehrere Abschnitte unterteilten Levels halten Sie primär nach vier Pick-Ups Ausschau. Die normalen Karotten geben Bugs Bunny Energie, damit er unfreiwillige Kontakte mit scherschwingenden Krabben und wilden Wachhunden unbeschadet übersteht. Goldene Karotten öffnen den Zutritt zu Bonus-Abschnitten, wobei jeweils pro Bonus-Level eine bestimmte Anzahl der vergoldeten Nahrungsmittel erforderlich ist. Haben Sie eine ausreichende Anzahl von den Uhren eingesteht, können Sie in ein neues Zeitalter reisen. Um an die dringend benötigten Gegenstände zu gelangen, ist neben Ge-





# ITREISE

## INFO BEWEGLICHER BUGS BUNNY

Der vorlaute Zeichentrick-Hase hat jede Menge nützlicher Aktionen auf Lager.



Der Einsatz der langen Lauscher als Propeller sorgt für eine butterweiche Landung.



Durch die Fähigkeit des Tunnelgrabens werden Feinde und Hindernisse unterwandert.



Mit Hilfe einer Rolle begibt sich Bugs Bunny in ansonsten unzugängliche Gefilde.



Eine der besten Animationen ist zweifellos das vorsichtige Herumschleichen des Langohrs, um Aufsehen zu vermeiden.

TEST BUGS BUNNY

PLAYSTATION ZONE 07/99

**Joysoft**  
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & INFO TELEFON  
Aachener Str. 1004, 50858 Köln  
Tel: 0221/94861050 Fax: 0221/94861022  
Internet Supershop: [www.joysoft.de](http://www.joysoft.de)

Überall hier finden Sie unsere Partner, die "Autorisierten JOYSOFT POINTS"

|                       |                             |                           |                  |
|-----------------------|-----------------------------|---------------------------|------------------|
| 08280 Aue             | DOWNTOWN BEI BUCHER WALTHER | Schneebergerstrasse 19    | ☎ 0371/72 13 13  |
| 27568 Bremerhaven     | HIGHSCORE1                  | Bürgerm.-Smidt-Strasse 92 | ☎ 0471/419 29 39 |
| 35390 Giessen         | GAMESHOP                    | Katharinenstrasse 21      | ☎ 0641/79 17 94  |
| 38259 Salzgitter      | BALI COMPUTER               | Vorsalzer Strasse 18      | ☎ 05341/30 14 00 |
| 38364 Schöningen      | DNE JOY & GAME              | Markt 17a                 | ☎ 05352/90 98 67 |
| 40211 Düsseldorf      | JOYPOINT DÜSSELDORF         | Am Wehrhahn 24            | ☎ 0211/36 44 45  |
| 41061 Mönchengladbach | COMPUTERSPIELE & Mehr       | Eickener Strasse 14       | ☎ 02161/18 30 93 |
| 41460 Neuss           | CONNECTION                  | Klarissenstrasse 15       | ☎ 02131/27 57 51 |
| 41515 Grevenbroich    | GAMESHOP                    | Ostwall 12                | ☎ 02181/23 13 23 |
| 45127 Essen           | WOLLYWORLD                  | Wollhafer Strasse 17      | ☎ 0201/243 72 95 |
| 50676 Köln            | CHEOP'S SYSTEM - KÖLN       | Mathiasstrasse 24-26      | ☎ 0221/923 15 45 |
| 51065 Köln-Mülheim    | KPM COMPUTER FUN STORE GBR  | Galerie Wiener Platz      | ☎ 0221/962 44 48 |
| 52062 Aachen          | SOFTPRICE - AACHEN          | Blondel Strasse 10        | ☎ 0241/40 69 12  |
| 53111 Bonn            | JOYSOFT POINT - BONN        | Münster Strasse 11        | ☎ 0228/65 97 26  |
| 53721 Siegburg        | CHEOP'S SYSTEM - SIEGBURG   | Kaiser Strasse 54         | ☎ 02241/6 80 34  |
| 56068 Koblenz         | GAMES INN - JOYSOFT POINT   | Stegemannstrasse 33 - 41  | ☎ 0261/60 30 34  |
| 57072 Siegen          | JOYSOFT POINT - SIEGEN      | Am Bahnhof 35             | ☎ 0271/2 21 20   |
| 58507 Lüdenscheid     | JOYSOFT POINT - LÜDENSCHIED | Knapper Strasse 12        | ☎ 02351/39 07 72 |
| 60311 Frankfurt       | JOYSOFT POINT - FRANKFURT   | Fahrgasse 87              | ☎ 069/9139 83 71 |
| 67547 Worms           | MEDIACTIVE                  | Siegfriedstrasse 44       | ☎ 06241/4171 30  |
| 72458 Albstadt        | MYSTIC GAMES                | Johannes-Mauhe-Strasse 7  | ☎ 07431/93 30 80 |
| 73779 Deizisau        | TECHNO LAND                 | Sirnauer Strasse 56       | ☎ 07153/8 29 90  |
| 77933 Lahr            | FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH     | Breigautstrasse 37        | ☎ 07821/94 23 14 |
| 79312 Emmendingen     | FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH     | Elzdamm 61                | ☎ 07641/5804161  |
| 97877 Wertheim        | SOFTPRICE - WERTHEIM        | Lindenstrasse 16          | ☎ 09342/91 23 15 |

Werden auch Sie "Autorisierter JOYSOFT POINT"? Haben Sie Interesse? Ihr Ansprechpartner: Herr Herzog 0221/94 86 10 21

**WARZONE 2100**  
Bombastische Echtzeitstrategie! ☎

**GTA LONDON**  
Grand Theft Auto erforderlich! ☎

**TRIPLE PLAY 2000**  
Homerun für EA Sports! ☎

Aspektbild mit Erlaubnis der Verleger. Alle Preise sind in Euro. Alle Preise sind in Euro. Alle Preise sind in Euro.

Fordern Sie jetzt kostenlos die JOYSOFT NEWS mit vielen JOYPRICE Aktionspreisen und unserem Gesamtverzeichnis von über 2500 Artikeln an.

**nixfürlutscher**

[www.solero-shots.de](http://www.solero-shots.de)



## INFO VERGLEICH

|                             |                    |     |
|-----------------------------|--------------------|-----|
| 1. Crash Bandicoot 3        | SCEE               | 90% |
| 2. Spyro The Dragon         | Universal          | 86% |
| 3. Bugs Bunny auf Zeitreise | Infogrames         | 84% |
| 4. Pandemonium              | Crystal Dynamics   | 81% |
| 5. Hercules                 | Disney Interactive | 74% |

Aufgrund der technischen Schwächen bleibt dem allseits beliebten Mummelmann ein Platz im absoluten Spitzenbereich des Genres verwehrt. Gegenüber den anderen Genretiteln zeichnet sich Bugs Bunny auf Zeitreise durch ein abwechslungsreiches Gameplay mit bekannten und beliebten Charakteren aus.



Wird der geräuschempfindliche Flugsaurier in seinem Mittagsschlaf gestört, werden dem Hasen die Ohren langgezogen.

## BUGS BUNNY AUF ZEITREISE ZEICHNET SICH VOR ALLEM DURCH DIE LIEBEVOLL DARGESTELLTEN, AUS FILM UND FERNSEHEN BEKANNTEN ZEICHENTRICK-CHARAKTERE SOWIE DURCH DIE VIELSEITIGEN AUFGABEN UND AKTIONS-MÖGLICHKEITEN AUS.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone



### MEIN FAZIT: SEHR GUT

Die Entwickler haben der Hauptfigur ein umfangreiches Arsenal an Bewegungsmöglichkeiten mit auf die Zeitreise gegeben, von dem das Gameplay profitiert. Statt Meister Lampe nämlich stumpfsinnig durch die Abschnitte hoppeln zu lassen, ist neben gut getimten Sprüngen auch ein wenig Hirnschmalz nötig, um die abwechslungsreichen Missionen zu meistern. Leider ist die Steuerung schwammig ausgefallen, so daß einige der Sprungeinlagen öfter als notwendig bewältigt werden müssen. Die Grafik ist solide und trotz nicht gerade mit Effekten. Zwar haben die Entwickler den Pop-Up-Effekt vermeiden können, dafür schälen sich die Hintergründe langsam, aber deutlich sichtbar aus dem Nebel. Bezüglich der Soundeffekte ist vor allem die gute deutsche Synchronisation zu nennen, durch die die witzigen Zwischensequenzen ein authentisches Cartoon-Feeling erhalten. Junge und jung gebliebene Fans der Looney Tunes werden sicherlich viel Spaß bei der turbulenten Zeitreise haben.

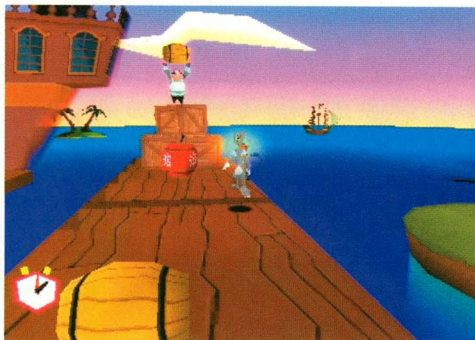
schick bei Sprungeinlagen auch Kombinationsvermögen und Grips gefordert. So muß beispielsweise die Kombination eines Bank-Safes in Senso-Tradition korrekt wiederholt werden, um an das große Geld zu gelangen. Auf der Pirateninsel müssen Sie im Zuge eines Hütchenspiels die richtige Schatztruhe herauspicken, während an anderer Stelle Zielgenauigkeit gefragt ist, um per Treffer auf einer Zielscheibe Hängebrücken nach unten gleiten zu lassen. Um die ganzen Aufgaben bewältigen zu können, stehen dem Hasen eine Vielzahl an Aktionen zur Verfügung, so beherrscht er neben dem für dieses Genre „normalen“ Repertoire wie Springen oder Treten auch das Verschieben und Stapeln von Kisten oder das vorsichtige Schleichen, um auf morschen Brücken nicht einzubrechen. Im weiteren Verlauf des Spiels benutzt der flinke Möhrenfresser zur Fortbewegung unter anderem ein Auto, ein Einrad und sogar eine Ziege.

### Gameplay gegen Grafik

Die schön animierten Aktionen des Protagonisten werden aus der Third-Person-Perspektive dargestellt, dabei zoomt und rotiert die Kamera je nach Spielsituation um die Hauptfigur herum. Durch die ständigen Perspektivenwechsel kann es an manchen Stellen schon einmal zu einer unübersichtlichen Situation kommen. Hier kann sich der Spieler glücklicherweise selbst helfen, indem er die Sichtweise per R-Taste manuell justiert. Die vom Hasen zu durchquerenden Zeitabschnitte präsentieren sich im unspektakulär gehaltenen 3D-Echtzeit-Gewand, die Hintergründe sind schlicht und relativ detailarm. Das



Auf Merlins Übungs Gelände im Niemandsland trainiert der Hasenfuß, um für spätere Levels fit zu sein.



Bei einigen Aufgaben ist ein Zeitlimit vorgegeben, welches durch die links unten eingeblendete Uhr signalisiert wird. Hier muß beispielsweise die Lunte der Bombe rechtzeitig angezündet werden.



Elmar hat offensichtlich die Hasensaison eröffnet. Bugs Bunny trickst ihn wie immer aus, indem er die Löcher im Boden nutzt.

Spiel ist nicht-linear aufgebaut, so daß man jederzeit in einen der insgesamt 22 zu bewältigenden Levels zurückkehren kann, um die letzte goldene Möhre oder das noch benötigte Uhren-Symbol zu ergattern.

Jens Quentin

### TEST ERGEBNIS

Gelungene Umsetzung der Zeichentrick-Rivalitäten mit einer authentischen Comic-Präsentation und einem Gameplay, das dank einer unterhaltsamen Mischung aus Sprungeinlagen, kniffligen Knobeleien und Passagen, die unter Zeitdruck bewältigt werden müssen, vor allem junge Fans vor die Konsole locken wird. Spielerische Schwächen und eine nicht ganz ausgereifte Technik trüben den Gesamteindruck.

|                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| Titel              | Bugs Bunny auf Zeitreise   |
| Genre              | Jump&Run                   |
| Spieler            | 1                          |
| Schwierigkeitsgrad | Mittel                     |
| Save Game          | Ja                         |
| Analog/Dual Shock  | Ja/Ja                      |
| Levels             | 19 Levels + 3 Bonus-Levels |
| Preis              | ca. DM 99,-                |
| Hersteller         | Infogrames                 |
| Entwickler         | Behaviour Interactive      |
| USK-Freigabe       | Ohne Altersbeschränkung    |
| Release            | Juni '99                   |

|        |       |       |                |
|--------|-------|-------|----------------|
| GRAFIK | SOUND | SPASS | GESAMT-WERTUNG |
| 78%    | 78%   | 86%   | 84%            |



# MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!



AB 28. MAI 1999 NEU AM KIOSK!





Entertainment, 1-2 Spieler, SCEE

# UM JAMMER LAMMY

Der Vorgänger Parappa The Rapper erreichte zwar einen gewissen Kultstatus, konnte kommerziell aber hierzulande weniger punkten – ob mit der aufstrebenden Gitarristin Lammy das interessante Spielkonzept endlich zum vollwertigen Spiel wurde?



## MEIN FAZIT: GUT

MICHAEL

Um Jammer Lammy gefällt mir deutlich besser als der Vorgänger. Dies liegt zum einen sicherlich an der neuen Musikrichtung, die mich eher anspricht als die Hip-Hop-Tracks von Parappa, zum anderen aber vor allem am 2-Spieler-Modus – genau den hat das Gameplay nämlich gebraucht! Die Charaktere und die Handlung sind dabei mal wieder dermaßen herrlich abgedreht, daß es eine wahre Freude ist. Hätten die Entwickler statt der Eigenkompositionen einige bekanntere Songs oder Riffs benutzt, wäre das gesamte Spiel wohl noch deutlich unterhaltsamer geworden, so ist mir das Ganze teilweise ein wenig zu schräg. Trotzdem: Fans des Vorgängers kommen um Lammy nicht herum und auch als Einstieg in das hierzulande noch wenig populäre Genre der Musikspiele ist das Spiel eine Empfehlung wert.

Vom reinen Spielprinzip her unterscheidet sich Um Jammer Lammy eigentlich gar nicht vom Vorgänger Parappa The Rapper: Grob zusammengefaßt gilt es diesmal, vorgegebene Tonfolgen auf der Gitarre nachzuspielen – ob nun schnelle Licks oder Rap-Einlagen, spielerisch läuft beides auf das gut getimte

Drücken von Tastenfolgen hinaus. Generell werden diese von einer anderen Spielfigur vorgesungen, so daß Sie direkt im Gegenzug die entsprechende Tonfolge wiederholen müssen. Die Medien werden zunehmend schneller und komplizierter, so daß Sie in höheren Spielstufen ohne blinde Beherrschung Ihres Joypads keine Chance haben werden. Während die sieben Stages auf dem Papier etwas mager wirken, bietet Um Jammer Lammy in der Praxis einen beachtlichen Umfang. Durch die Möglichkeit, im Laufe des Spiels diverse Team- und Duell-Modi freizuspielen, ergibt sich eine wesentlich höhere Dauermotivation, als dies beim Vorgänger noch der Fall war. Wer „Die Definition von Cool“ Parappa vermißt, wird auch nicht enttäuscht: Alle Stages können Sie später mit deutlich veränderter Musik auch mit dem Altstar des Musikspiel-Genres spielen. Die unausweichliche Konfrontation Rock gegen Rap ist natürlich auch möglich – auch wenn die Songs dadurch noch etwas schräger klingen als ohnehin schon. Die Story des Spiels sollte man besser nicht allzu ernst nehmen, denn indem sie sich einredet, sie würde Gitarre spielen, meistert Lammy hier die haarsträubendsten Situationen mit Bravour – sofern Sie gut genug gespielt haben. Erzählt wird dies alles in teils herrlich sinnlosen Zwischensequenzen, bei de-

nen die skurrilen Zeichentrickfiguren des Spiels bestens zur Geltung kommen – beispielsweise präsentiert eine der zweidimensionalen Figuren ihr neues Kleid „von der Seite“. Die Grafik ist ihrem Stil entsprechend dabei gut und technisch makellos, die Musik bietet Rock-, Metal- und Funk-Einlagen und damit genau was, was man angesichts der Helden erwarten sollte.

Michael Pruchnicki



Im ersten Level gibt's ein Wiedersehen mit dem bekannten Chop Chop Master Onion.

## TEST ERGEBNIS

Um Jammer Lammy ist ebenso abgefahren wie Parappa The Rapper, gewinnt im Direktvergleich aber klar gegen den Hip-Hop-Hero – die 2-Spieler-Modi sind genau die Verbesserung, die das Gameplay am dringendsten gebraucht hat. Insgesamt ein spaßiger Party-Titel, bei dem mit etwas ernsthafterer und/oder bekannter Musik wohl eine noch höhere Wertung drin gewesen wäre.

| Titel              | Um Jammer Lammy     |
|--------------------|---------------------|
| Genre              | Entertainment       |
| Spiele             | Variabel (2 Stufen) |
| Schwierigkeitsgrad | 1-2                 |
| Save Game          | Ja                  |
| Analog/Dual Shock  | Nein/Ja             |
| Levels             | 7 Levels            |
| Preis              | ca. DM 99,-         |
| Hersteller         | SCEE                |
| Entwickler         | SCEE                |
| USK-Freigabe       | tba.                |
| Release            | 6. August '99       |



Lammy und Parappa fällen um die Wette rockend und rappend einen Baum.



Ein Spiel mit schräger Message: Wer Gitarre spielen kann, kann auch ein Flugzeug fliegen.

| GRAFIK | SOUND | SPASS | GESAMT-WERTUNG |
|--------|-------|-------|----------------|
| 75%    | 76%   | 80%   | 78%            |



# V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den  
Champagner!

KOPF

AUGEN

NASE

Du riechst Benzin,  
Gummi und den  
(Angst?)Schweiß  
- noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du  
Nerven?  
Fahr heim!

HERZ

Defibrilieren!!!

Dir dreht's  
den Magen um!

MAGEN

Hier brauchst  
Du viel Gefühl!

GESÄSS

Du drehst am Rad!

HAND

viermal  
gebrochen!

OBERSCHENKEL



Das bringt die  
PlayStation  
ans Limit!

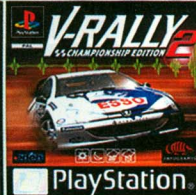
V-RALLY 2

- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

FUSS

Kick down!

Jenseits  
der 200 km/h  
schaust Du der  
Gefahr ins Auge!



PlayStation





## VERSAILLES



**Königliches, historisch akkurates Adventure von Cryo mit ähnlichen Defiziten wie Atlantis.**

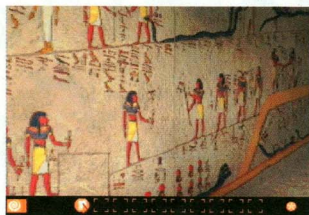
Versailles, 1685: Das Regiment von Ludwig XIV. ist bedroht – ein Pamphlet kündigt die Vernichtung des prunkvollen Schlosses an. Sie übernehmen den Part von Lalande, einem Diener des Sonnenkönigs, und haben nur einen Tag Zeit für die Aufklärung dieses finsternen Komplotts – dieser Tag ist im Spiel in sieben Akte unterteilt und endet im Erfolgsfall mit der Entschärfung einer Bombe. Wie auch bei Atlantis müssen Sie zahlreiche Gespräche führen, Kopfnüsse knacken und herausfinden, wer dem König schaden will. Die Grafik ist nicht ganz so schick wie beim Epos um die versunkene Stadt und die klassische Musik auf Dauer nicht zu ertragen. Ein Fall für PlayStation-Historiker.

Marco Marzinkowski



Versailles bietet Hintergrundinformationen über das Zeitalter des Sonnenkönigs.

## GRAB DES PHARAO



**Klären Sie die Schändung und Plünderung eines Pharaograves im alten Ägypten auf.**

Sie schlüpfen in die Rolle von Ramose, dem Sohn des Beschuldigten, um sich auf die Suche nach den wahren Grabräubern zu begeben. Dabei bewegen Sie sich in der Ego-Perspektive durch die Landschaften, ähnlich wie bei Myst erfolgt die Darstellung in Einzelbildern. Mit dem Cursor führen Sie Aktionen aus oder holen Informationen ein. Das Point&Click-Interface des Spiels ist zwar nicht mehr zeitgemäß, durch die Maus-Unterstützung wird dieses Manko aber gemildert. Der Titel dürfte durch die Enzyklopädie vor allem wissensdurstige Jugendliche ansprechen und überzeugt weniger durch Gameplay und Grafik als durch seinen Edutainment-Appeal.

Jens Quanten



Neben Infos erhält Ramose von den Gesprächspartnern auch Gegenstände.

## HUGO 2



**Der Troll ist zurückgekehrt, um die PlayStation erneut mit öden Spielereien zu traktieren.**

Auf seinem Weg zu dem Schloß der bösen Hexana nutzt Hugo diverse Fortbewegungsmittel, um den auftauchenden Gefahren aus dem Weg zu gehen. So weicht er auf dem Snowboard Schneekugeln und Baumstämmen aus oder duckt sich während seiner Fahrt in der Lore vor hervorstehenden Brettern. Die einzelnen Spiele halten sich dicht an die TV-Vorlage, was gleichbedeutend mit spielerischer und grafischer Monotonie ist. Die Steuerung beschränkt sich meist auf das bloße Ausweichen vor auftauchenden Hindernissen. Gerade bei der jüngeren Zielgruppe dürfte der Geduldsfaden schnell reißen und der Spielspaß in ungeahnte Tiefen sinken.

Jens Quanten



Die Eintönigkeit und die simple Grafik der TV-Spielerei wurden brillant umgesetzt.

## TEST ERGEBNIS

| Titel              | Versailles               |
|--------------------|--------------------------|
| Genre              | Adventure                |
| Spieler            | 1 Spieler                |
| Schwierigkeitsgrad | Schwer                   |
| Save Game          | Ja                       |
| Analog/Dual Shock  | Nein/Nein                |
| Levels             | 7 Akte                   |
| Preis              | ca. DM 99,-              |
| Hersteller         | Ravensburger Interactive |
| Entwickler         | Cryo                     |
| USK-Freigabe       | Ab 12 Jahren             |
| Release            | Erhältlich               |

GRAFIK 70% SOUND 65% SPASS 52% GESAMT-WERTUNG 57%

## TEST ERGEBNIS

| Titel              | Das Grab des Pharaos     |
|--------------------|--------------------------|
| Genre              | Adventure                |
| Spieler            | 1                        |
| Schwierigkeitsgrad | Mittel                   |
| Save Game          | Ja                       |
| Analog/Dual Shock  | Nein/Nein                |
| Levels             | Entfällt                 |
| Preis              | ca. DM 99,-              |
| Hersteller         | Ravensburger Interactive |
| Entwickler         | Cryo                     |
| USK-Freigabe       | Ab 12 Jahren             |
| Release            | Erhältlich               |

GRAFIK 62% SOUND 65% SPASS 69% GESAMT-WERTUNG 63%

## TEST ERGEBNIS

| Titel              | Hugo 2                  |
|--------------------|-------------------------|
| Genre              | Jump&Run                |
| Spieler            | 1-2                     |
| Schwierigkeitsgrad | Schwer                  |
| Save Game          | Ja                      |
| Analog/Dual Shock  | Nein/Nein               |
| Levels             | 7 Spiele                |
| Preis              | ca. DM 99,-             |
| Hersteller         | NBG Multimedia          |
| Entwickler         | ITE Media               |
| USK-Freigabe       | Ohne Altersbeschränkung |
| Release            | Erhältlich              |

GRAFIK 50% SOUND 53% SPASS 55% GESAMT-WERTUNG 51%



# VIRUS



**Cryos neues 3D-Actionspiel bietet Schrecken pur – leider vor allem hinsichtlich der Qualität.**

Virus basiert auf einem Comic, dessen Realverfilmung vor kurzem in den deutschen Kinos anlief und ziemlich durchwachsene Kritiken einfuhr. Dagegen ist dieses enttäuschende 3D-Ballerspiel mit Anleihen bei Tomb Raider definitiv eines der schlechtesten Spiele der letzten Monate. Ob man nun die detailarme Grafik, die lachhaften Animationen, den schwachen Sound oder die mit Fehlern gespickten deutschen Bildschirmtexte nimmt – hier paßt alles perfekt zum Gameplay, bei dem die dummen Gegner und das anspruchslose Auto-Zielsystem mit unfarren Stellen und reiner Masse kaschiert werden sollen. Hier ist der Titel Programm – meiden Sie diesen Virus!

Michael Pruchnicki



Peinlich: Hier fehlt nicht nur das Glück, sondern auch sämtliche Umlaute in den Texten.

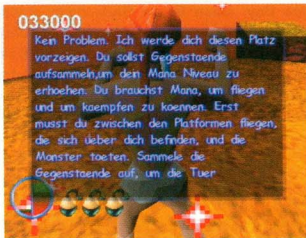
# DREAMS



**Der Titel läßt zu Recht auf ein ungewöhnliches Spiel hoffen, doch traumhaft ist es deswegen leider nicht.**

Dreams To Reality, wie das Spiel zumindest im Titelscreen genannt wird, ist ein ziemlich ungewöhnliches Jump&Run, bei dem Sie zahlreiche, optisch ziemlich abstrakte Levels – teils springend, teils fliegend – zu bewältigen haben. Fluginlagen verbrauchen dabei ebenso Mana-Energie wie die Geschosse, die Sie auf diverse Gegner abfeuern können. Die drei Spielfiguren, zwischen denen Sie wechseln dürfen, bieten dabei jeweils unterschiedliche Eigenschaften. Obwohl das Ganze optisch bestenfalls wie eine frühe Demoversion aussieht, spielt sich Dreams gar nicht mal schlecht. Was aber nichts an der Tatsache ändert, daß das Gameplay ungesund so aufregend wie Staubsaugen ist.

Michael Pruchnicki



Die teils katastrophalen Bildschirmtexte sorgen noch für den größten Spaß am Spiel.

# ATLANTIS



**Grafisch überzeugendes Adventure, bei dem der Spielspaß nicht mit der Optik mithalten kann.**

In der versunkenen Welt Atlantis haben Sie sich als Jüngling Eno zu beweisen. Der immer höfliche Zeitgenosse wird in einen düsteren Plot hineingezogen, der mit der Entführung der Königin seinen Anfang nimmt. Sie können sich in den Renderszenarien stufenlos umsehen, mit Bewohnern der unterirdischen Stadt kommunizieren und müssen mehr oder weniger logische Rätsel lösen. Die nicht lippensynchronen Rededuellen und die nervenden Nachladezeiten verhindern dabei größere Motivationsschübe. Auch einige Aufgaben nach dem „Trial & Error“-Prinzip haben in moderner Software eigentlich nichts mehr zu suchen.

Marco Marzinkowski



Grafisch ist der Titel sehr ansprechend, gameplaytechnisch leider eher langweilig.

## TEST ERGEBNIS

|                           |                     |
|---------------------------|---------------------|
| <b>Titel</b>              | Virus – It Is Aware |
| <b>Genre</b>              | Action              |
| <b>Spieler</b>            | 1                   |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b> | Mittel              |
| <b>Save Game</b>          | Ja                  |
| <b>Analog/Dual Shock</b>  | Nein/Ja             |
| <b>Levels</b>             | 25+ Level           |
| <b>Preis</b>              | DM 99,95            |
| <b>Hersteller</b>         | Cryo                |
| <b>Entwickler</b>         | Cryo                |
| <b>USK-Freigabe</b>       | tba.                |
| <b>Release</b>            | Juni 1999           |

GRAFIK 49% SOUND 38% SPASS 12% GESAMT-WERTUNG 23%

## TEST ERGEBNIS

|                           |              |
|---------------------------|--------------|
| <b>Titel</b>              | Dreams       |
| <b>Genre</b>              | Jump&Run     |
| <b>Spieler</b>            | 1            |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b> | Variabel     |
| <b>Save Game</b>          | Ja           |
| <b>Analog/Dual Shock</b>  | Ja/Ja        |
| <b>Levels</b>             | 100+ Orte    |
| <b>Preis</b>              | ca. DM 99,-  |
| <b>Hersteller</b>         | Cryo         |
| <b>Entwickler</b>         | Cryo         |
| <b>USK-Freigabe</b>       | Ab 12 Jahren |
| <b>Release</b>            | Erhältlich   |

GRAFIK 30% SOUND 51% SPASS 25% GESAMT-WERTUNG 34%

## TEST ERGEBNIS

|                           |                   |
|---------------------------|-------------------|
| <b>Titel</b>              | Atlantis          |
| <b>Genre</b>              | Adventure         |
| <b>Spieler</b>            | 1 Spieler         |
| <b>Schwierigkeitsgrad</b> | Mittel bis schwer |
| <b>Save Game</b>          | Ja                |
| <b>Analog/Dual Shock</b>  | Nein/Nein         |
| <b>Levels</b>             | Entfällt          |
| <b>Preis</b>              | ca. DM 99,-       |
| <b>Hersteller</b>         | Cryo              |
| <b>Entwickler</b>         | Cryo              |
| <b>USK-Freigabe</b>       | Ab 12 Jahren      |
| <b>Release</b>            | Erhältlich        |

GRAFIK 72% SOUND 70% SPASS 50% GESAMT-WERTUNG 55%



**COMPUTEC MEDIA**  
**Redaktion**  
**PLAYSTATION ZONE**  
**Kennwort Leserbriefe**  
**Roonstraße 21**  
**90429 Nürnberg**  
**E-Mail: pszone@computec.de**

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappen Sie sich bitte einen Stift und schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

## IN EIGENER SACHE

Leider sind uns in der letzten Ausgabe im Eifer des Gefechts zwei kleine Fehler unterlaufen. Zum einen tauchte im Vergleichskasten des Need-For-Speed-IV-Tests das natürlich noch nicht erhältliche Need For Speed 5 auf (waren wir hier unserer Zeit voraus?). Korrekterweise sollte natürlich Need For Speed IV mit 89% an der Spitze stehen, während Need For Speed 3 mit 88% auf dem zweiten Platz folgt. Außerdem fand sich im Test von Anna Kournikova's Smash Court Tennis unverständlicherweise der Meinungskasten von NBA Courtside. Deshalb an dieser Stelle das korrekte Fazit von Marco: „Die Verquickung von gelungener Steuerung, abwechslungsreichen, ungewöhnlichen Schauplätzen und einer Prise Humor ist Namco nahezu perfekt gelungen. Speziell in den Multiplayermatches – für die sich die ganze Redaktion begeistern konnte – erreicht der Spielspaß gigantische Höhen, auch wenn einige Spieler (speziell Michael) schon mal die nicht immer perfekte Übersichtlichkeit kritisierten.“

Die Redaktion

## PLAYSTATION 2

Erstmal ein riesiges Lob an Eure Zeitung, sie ist einfach super. Ich habe so gut wie alle Computer- und Konsolenzeiten durchlebt. Als erstes hatte ich einen Atari mit Kassettenlaufwerk, dann einen C16, einen C64, anschließend einen 286SX, danach einen Amiga 500, ein Super Nintendo, einen Game Boy, einen Game Gear, dann einen 386DX, einen 486DX und einen 166MMX und zur Zeit habe ich ein Pentium II 400. Das einzige, was ich dummerweise noch nicht hatte, ist eine PlayStation. Diese tolle Konsole habe ich mir wegen eines Verbotes meiner Eltern nie geholt. Jetzt habe ich endlich ihre Zustimmung und muß feststellen, daß es demnächst eine PlayStation 2 gibt. Jetzt kann ich mich nicht entscheiden, ob ich mir noch eine aktuelle PlayStation kaufen oder die Zeit noch abwarten soll, bis die PlayStation 2 erhältlich ist. Wann weiß man, ob man mit der PlayStation 2 auch DVD gucken kann?

**PLAYSTATION ZONE:** Deine Auflistung an bisheriger Hardware ist wirklich imposant, da staunten sogar einige unserer Redakteure (wobei Sega Saturn und Nintendo 64 auch noch fehlen!). Um Deine Frage zu beantworten: Bis die PlayStation 2 erscheint, vergehen noch mindestens eineinhalb Jahre, daher kann ich mir nicht vorstellen, daß sich das Warten lohnt, da bisher weder Entscheidungen zum Thema Preis noch in puncto DVD-Filme gefallen sind. Bezüglich der DVD-Thematik kann man aber eigentlich hoffen, daß die Next-Generation-PlayStation auch DVD-Filme abspielen kann, nachdem Nintendo auf der E3 diese Funktion für die nächste Nintendo-Konsole (Arbeitstitel „Dolphin“) ankündigt. Außerdem: Wer möchte schon auf Hits wie

Gran Turismo 2, Resident Evil 3, Metal Gear Solid VR-Missions oder ähnliches verzichten.

Thomas Neid

## RESIDENT EVIL 3

Erstmal die obligatorische Lobeshymne in einem Satz: Euer Magazin ist erstklassig (der Wechsel von dem bisher einzigen Mag mit Demo-CD zu Euch fiel nicht wirklich schwer ...). Nun zu den Fragen:

Wie man Euren Japan-News entnehmen konnte, wird es ihn also geben, den dritten Teil von Capcoms Bio-Hazard-Serie. Und als ich bei den Release-Daten für Deutschland unter Januar 2000 den Titel Resident Evil 3 – Nemesis fand, verschlug es mir vollends die Sprache. Ist damit ein und dasselbe Spiel gemeint (nur unter anderem Namen)? Werdet Ihr darüber berichten können oder ist das aufgrund der Indizierung des zweiten Teils nicht möglich?

**PLAYSTATION ZONE:** In der Nippon-News-Rubrik verwendete Florian den für Japan gültigen Titel The Last Escape, während wir im Spiele-Lexikon den für Europa und die USA verwendeten Titel Resident Evil 3: Nemesis bekannt geben konnten. Nachdem von der Resident-Evil-Reihe bislang nur der zweite Teil indiziert wurde und man darauf hoffen kann, daß Capcom die deutsche Fassung diesmal entschärfen wird, können wir auch über Resident Evil 3 berichten. Auf den Seiten 32 und 33 findest Du deshalb bereits eine Reportage dazu.

Besteht Aussicht auf eine Fortsetzung von Baphomets Fluch oder gibt es andere Neuerscheinungen in diesem Stil?

**PLAYSTATION ZONE:** Aufgrund leider nur mäßiger Verkaufserfolge sind weitere Spiele aus dem klassischen Point-and-Click-Adventure-Genre nicht auszumachen. Sollte dennoch eines auftauchen, werden wir natürlich darüber berichten.

In einigen Softwareschmieden scheint es sich eingebürgert zu haben, die Release-Daten immer wieder zu verschieben. Bestes Beispiel: Messiah (oder auch Alien Resurrection, Akte X etc.). Es geht sicherlich nicht nur mir so, daß die Erwartungshaltung so langsam in Frust übergeht – und es macht den Kauf dieser Titel nicht gerade interessanter!

**PLAYSTATION ZONE:** Diese Problematik läßt sich auch bei Musik-CDs, Kinofilmen oder Büchern beobachten, wobei es bei Videospielen wohl auch deswegen besonders auffällt, weil die zahlreichen Fachmagazine ausführlich darüber berichten und dafür bereits Vorabversionen von den Herstellern erhalten. Vorab-CDs von Musikgruppen oder Vorab-Filme sind dagegen nicht üblich, deshalb wird im Vorfeld auch weniger darüber berichtet.

Ach ja, wie wäre es mal mit ein paar Hintergrundfakten zur PlayStation selbst? Zwar sind Berichte zu Spielen der wichtigste Teil



eines Konsolenmagazins, aber ein paar Infos über die Hardware des kleinen grauen Kastens wäre nicht nur für Neueinsteiger interessant ...

#### PLAYSTATION

**ZONE:** Welche Hintergrundfakten sollten wir denn hier liefern? Daß sie etwa 200.000 bis 300.000 Polygone pro Sekunde darstellen kann, einen mit 33,86 MHz getakteten 32-Bit-Prozessor, 3,5 MB Arbeitsspeicher und ein Double-Speed-Laufwerk besitzt? Recht viel mehr läßt sich auch nicht sagen, da im Gegensatz zum PC-Markt die Hardware seit dem Launch nahezu unverändert blieb.

Christian Thiessen, 23879 Mölln

### METAL GEAR SOLID

Da ich früher keinen Computer hatte und zu faul war, ist mein Brief in den Briefkasten zu schmeißen, ist dies jetzt mein erster Leserbrief, den ich schreibe.

Ich wollte mich als dritter Leser über den MGS-Test beschweren. Ich kann ja verstehen, daß die zu kurze Spieldauer den Gesamteindruck etwas trübt. Trotzdem ist der Rest des Spiels einsame Spitze. Dieses Spiel hat auf jeden Fall eine Gesamtwertung von über 90% verdient. Am meisten hat mich die Soundbewertung gestört. Sie hätte auf jeden Fall höher ausfallen müssen. Ansonsten finde ich Euer Heft und die Demo-CD echt super. Wie schafft Ihr es denn, an die Demos heranzukommen, ohne ein offizielles Magazin zu sein (oder seid Ihr etwa eines)?

**PLAYSTATION ZONE:** Daß man bezüglich Metal Gear Solid durchaus geteilter Meinung sein kann, haben zahlreiche Leserbriefe bestätigt, die zum Teil unsere Wertung kritisierten oder sie andererseits sogar gut fanden. Unbestritten ist jedoch die Tatsache, daß sich Metal Gear Solid mit dem Titel „Bestes PlayStation-Spiel aller Zeiten“ schmücken darf, wobei als Grundlage dieses Urteils über 1.000 Bestenlisten von PlayStation-Zone-Lesern ausgewertet wurden. Diesem Urteil beugen wir uns selbstverständlich. Was die PS2-Multimedia-CD angeht, bleibt nur festzuhalten, daß wir die Demo-Versionen aufgrund hervorragender Beziehungen zu allen Softwareherstellern erhalten, wobei wir allerdings ein von Sony völlig unabhängiges Magazin sind.

Jan-Frederik Brach, Erfurt

### JAMES BOND 007

Ein kurzes Lob am Anfang, ich finde es gut, daß Ihr auch Spielen wie Blaze & Blade eine Chance gebt und sie dementsprechend bewertet.

Jetzt zu den Fragen:

1. Wann erscheint das James-Bond-Spiel, welches ja nur noch verschoben wird?

**PLAYSTATION ZONE:** Auf der E3 wurde das von Fox Interactive entwickelte „Tomorrow Never Dies“ endlich gezeigt (mehr dazu auf den Seiten 38 und 39), erscheinen soll es endlich im Spätsommer.

2. Bei Metal Gear Solid gab man sich die größte Mühe, daß eine ordentliche deutsche Version erscheint. Wird man sich aber auch bei der Umsetzung von Suikoden 2 so bemühen?

**PLAYSTATION ZONE:** Metal Gear Solid ist zweifellos ein herausragendes Meisterwerk, dem Konami besondere Aufmerksamkeit zukommen ließ, daß jedoch nicht in jedes Spiel derart viel Arbeit gesteckt werden kann, zeigt sich bereits bei Silent Hill, das lediglich mit deutschen Bildschirmtexten ausgestattet wird.

3. Wann erscheint eigentlich Suikoden 2, zuerst hieß es „im April“, jetzt heißt es „im dritten Quartal“!

**PLAYSTATION ZONE:** Daran hat sich auch nichts geändert. Es soll irgendwann im Herbst erscheinen.

4. Hat sich Blaze & Blade gut genug verkauft, um eine Fortsetzung in Europa rentabel zu machen?

**PLAYSTATION ZONE:** Hier müssen wir Dich leider enttäuschen. Blaze & Blade lief ganz ordentlich, war jedoch kein derart grandioser Hit, daß man unbedingt einen Nachfolger bringen mußte.

5. Wird es jemals eine Umsetzung von Street Fighter 3 geben?

**PLAYSTATION ZONE:** Derzeit ist eine Umsetzung nicht geplant, es gibt lediglich Street Fighter Alpha 3.

6. Stammt Alundra von den Machern des Mega-Drive-Klassikers Landstalker?

**PLAYSTATION ZONE:** Unseren Informationen zufolge wurde das von Psygnosis veröffentlichte Spiel nicht von Climax entwickelt.

7. Wird es in absehbarer Zeit mehr Mech-Spiele geben? Armored Core war zwar recht gut, wird aber auf die Dauer langweilig!

**PLAYSTATION ZONE:** Hier müssen wir Dich leider enttäuschen, ein MechWarrior-Spiel ist derzeit nicht in Sicht.

Behaltet weiter Eure gute Einstellung gegenüber „exotischen Spielen“ bei und seid

vielleicht etwas kritischer gegenüber den Mainstream-Produkten.

Falko Ritschel, falcon\_aleste@hotmail.com

### BUNDESLIGA MANAGER

Ich bin ja eigentlich ein geduldiger Mensch, aber wann wird es endlich einen deutschen Fußballmanager auf der PlayStation geben? Infogrames und auch EA Sports hatten doch schon mal ein solches Game angekündigt.

**PLAYSTATION ZONE:** Infogrames hatte einen Fußball-Manager von Canal+ angekündigt, allerdings einen ohne offizielle Bundesliga-Lizenz. EA Sports hingegen besitzt zwar die Bundesliga-Lizenz, hat jedoch kein Manager-Spiel für die PlayStation angekündigt. Codemasters arbeitet derzeit an Football Manager (ohne Bundesliga-Lizenz) und möchte diesen Titel auch in Deutschland veröffentlichen. Ebenfalls im Gespräch sind Taktik-Spiele von Software 2000 (Bundesliga Manager) und Ascaron (Anstöß). Insgesamt gesehen ist die ganze Sache somit recht verwirrend, man darf jedoch gute Dinge sein, daß noch in diesem Jahr ein ernst zu nehmendes Bundesliga-Manager-Spiel für die PlayStation erscheint.

Andreas Rumpke

### DIVERSES

Erstmal ein großes Lob an Euer Magazin, Ihr seid bei mir die absolute Nummer 1.

Aber jetzt zu meinen Fragen:

Wie findet Ihr das Spiel Parasite Eve?

**PLAYSTATION ZONE:** Parasite Eve von Square ist ein vorzüglicher Titel, wird allerdings aufgrund seines Alters nie in Europa erscheinen, obgleich Squaresoft demnächst eine Europa-Niederlassung eröffnet.

Könntet Ihr nicht mal einen US-Test zu diesem Spiel rausbringen?

**PLAYSTATION ZONE:** Wir veröffentlichen grundsätzlich nur Tests zu Spielen, die in Kürze in Deutschland erscheinen, da nur etwa 5 Prozent unserer 400.000 Leser (inklusive Mehrfachnutzer) über die Möglichkeit verfügen, Import-Spiele zu kaufen beziehungsweise zu spielen. Hochinteressante Titel wie Ridge Racer Type 4 oder Final Fantasy VIII stellen wir allerdings in ähnlich aussagekräftigen Angespielt-Reportagen vor.



**Mitglieder von PlayStation-Clubs aufgepaßt! Wir wollen Ihnen künftig in unserem Magazin ein kostenloses Forum bieten, in dem Sie Ihren Club vorstellen können.**

Mit über 2,5 Millionen verkauften Einheiten in Deutschland hat die PlayStation den Massenmarkt erreicht. Mehr und mehr Videospiele-Fans schließen sich zu Clubs und Vereinen zusammen, um ihrem Hobby gemeinschaftlich zu frönen. Wir wollen den Club-Gedanken weiter forcieren und bieten allen organisierten PlayStation-Spielern in Deutschland ein kostenloses Forum, in dem sie ihren Club vorstellen können. Um dieses Forum eröffnen zu können, sind wir natürlich auf Ihre Hilfe angewiesen. Füllen Sie bitte nachfolgenden Coupon sorgfältig aus, legen Sie eventuelles Infomaterial bei und schicken Sie das Ganze an nachfolgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA  
Redaktion  
PLAYSTATION ZONE  
Kennwort Club-Zone  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg**

Name des Clubs

Vorsitzende/r

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Anzahl der Mitglieder:

Monatlicher Beitrag:

Club-Gedanke (Was ist der Zweck?)

Regelmäßige Versammlungen  
(Häufigkeit)

Leistungen (Zeitung, Spielstände u. ä.)

Website

**Ich habe mir vor einer Woche das Spiel Silent Hill in US gekauft. Nur komme ich in der Schule bei dem Piano-Rätsel nicht weiter. Welche Tasten muß man drücken?**

**PLAYSTATION ZONE:** Derart genaue Tips zu Spielen, die in Deutschland noch lange nicht erhältlich sind, können wir leider nicht geben. Hier müssen wir Dich leider auf unsere für Silent Hill geplante Komplettlösung vertragen.

**Könntet Ihr mir sagen, wo man das Spiel Sui-koden und Theme Park noch kaufen kann?**

**PLAYSTATION ZONE:** An etwas betagtere Spiele ist in der Tat schwer heranzukommen, Glück hat man häufig bei Versandhändlern oder Grabbeltischen in Kaufhäusern.

**Kann man das Spiel Legend of Legaia schon als US-Version kaufen – und wenn ja, wo?**

**PLAYSTATION ZONE:** In den USA ist Legend of Legaia bereits erhältlich, aufgrund zweier möglicher Rechtsverletzungen ist es deutschen Händlern jedoch verboten worden, Import-Spiele anzubieten. Die einzige Möglichkeit ist, direkt per Internet bei einem amerikanischen Versandhändler zu bestellen.

**Könntet Ihr mir bitte die Internet- und E-Mail-Adresse von Squaresoft geben?**

**PLAYSTATION ZONE:** Probieren es einfach einmal mit „www.squaresoft.com“ (was sonst?) und schon landest Du auf der Homepage von Squaresoft USA.

**Wie bekommt man bei Cardinal Syn den Charakter nach Syn und wer ist es? Der Drache oder der alte Man, der im Vorspann zu sehen ist?**

**PLAYSTATION ZONE:** Sorry! Leider können wir derartige Anfragen grundsätzlich nicht beantworten. Hierfür fehlen uns leider die Zeit und das Personal. Als Alternative empfehlen wir die im hinteren Heftteil abgedruckten Hotlines der Spielehersteller.

**Kommt das Spiel Dark Projekt eigentlich auch für die PlayStation, und wenn ja, wann?**

**PLAYSTATION ZONE:** Dieses Spiel wird wahrscheinlich nicht auf der PlayStation erscheinen.

**Wird Mission: Impossible auf PS genauso sein wie auf dem N64 oder gibt es Unterschiede.**

**PLAYSTATION ZONE:** Prinzipiell wird das Spiel weitgehend originalgetreu umgesetzt, im Gegensatz zum N64-Original gibt es jedoch Videosequenzen und diverse Verbesserungen.

**Wann kommen Dino Crisis und Alien Resurrection in den USA raus?**

**PLAYSTATION ZONE:** Wann die Spiele in den USA herauskommen, können wir Dir nicht sagen, klar ist jedoch, daß Alien Resurrection im Spätsommer und Dino Crisis im Dezember in Deutschland erscheinen.

Patrick Großhöhn

## SICHERHEITSKOPIEN

**Ich finde die Heft-CD superspitz! Dickes Lob an Euch, das Heft ist auch nicht zu verachten – im Großen und Ganzen ist das Preis-Leistungs-Verhältnis der Zeitschrift einfach bombastisch! Nun zu meiner Frage: In der PlayStation Zone 4/99 berichteten Sie, daß man auf der PlayStation 2 seine „alten“ Spiele zocken kann. Aber da liegt mein Problem. Ich habe öfter einmal hier und da ein paar Spiele an Freunde verliehen, die ich mit Kratzern wieder zurückbekam. Ich hatte natürlich vorher einige Sicherheitskopien erstellt, damit keine Gefahr mehr bestand, daß die Spiele irgendwann einmal von der PlayStation nicht mehr angenommen werden. Die Frage: Kann man auf der PlayStation 2 auch seine Sicherheitskopien (keine Raubkopien) spielen? Wißt Ihr darüber schon etwas?**

**PLAYSTATION ZONE:** Sicherheitskopien von CDs sind hierzulande gerichtlich verboten und laut Richteraussage völlig überflüssig. Hat man aufgrund wenig sorgfältiger Behandlung einmal eine defekte CD, so kann man diese sicherlich ohne größeren Aufwand beim Hersteller umtauschen. Davon abgesehen: Macht man mit einem handelsüblichen Programm Kopien von PlayStation-CDs, dann laufen diese auf seriennormierten PlayStation-Spielern nicht, womit sie auch auf der PlayStation 2 nicht funktionieren werden. Einen Umbau können wir auf keinen Fall empfehlen, da wir die Erfahrung gemacht haben, daß derartige Aktionen die Lebensdauer der PlayStation enorm verringern.

## FINAL FANTASY

**Erst einmal ein großes Lob an Euer Heft, besonders die Multimedia-CD ist gelungen.**

**Jetzt habe ich aber noch ein paar Fragen:**

**Wer oder was hält mich immer in der Driver-Demo an? Ist es die Polizei, und wenn ja, warum sehe ich sie nicht? An meinen Crash-Fahrten kann es auch nicht liegen, denn mein grüner Balken ist immer nur zur Hälfte voll. Woran kann das liegen?**

**PLAYSTATION ZONE:** Wenn der Wagen zu stark beschädigt wurde oder das gegnerische Fahrzeug außer Reichweite ist, gilt die Mission als nicht erfüllt.

**Was ist eigentlich mit Final Fantasy I, II, III, IV, V und VI. Gibt es die Spiele auf PlayStation oder sind Sie auf alle Systeme verteilt?**

**PLAYSTATION ZONE:** Die Final-Fantasy-Reihe sorgte überwiegend auf dem Super Nintendo für Furore, seit Teil VII versorgt Square ausschließlich die PlayStation mit neuem Stoff. Für Anhänger ist kürzlich in Japan die Final-Fantasy-Collection erschienen, in der die vorangegangenen Teile der Serie nur geringfügig für die PlayStation verändert wurden.

Max Damm



# UNSER SERVICE - IHR VORTEIL

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr (Sa. 08.30-14.00 Uhr)
- + Vorbestellungen möglich
- + Ab 150,00 DM keine Portokosten
- + kein Club

Wir liefern entweder per Post-Nachnahme oder per Vorkasse. Bei Nachnahme bringt Ihnen die Post Ihre bestellte Ware direkt nach Hause. Möchten Sie per Vorkasse bestellen, schicken Sie uns bitte einen V-Scheck über den Gesamtbetrag, oder erfragen Sie unsere Kontoverbindung.

**PORTOKOSTEN:**  
Bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 30,00 DM)  
Bei Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)  
Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

# FAST GESCHENKT: 1MB MEMORY 5,00 DM

## BOOTMASTER IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN



- + Kein Löten
- + Einfach einstecken
- + Mit Cheatmodul
- + Komplet in Deutsch
- + Deutsche Anleitung
- + Zusatzfunktion

**49,99 DM**

## X-PLODER PRO



- + Finden Sie ohne PC selber Codes heraus
- + Komplet in Deutsch
- + Einfache Bedienung

**139,00 DM**

## BOOT 4,99 DM CHIP + mit Dt. Anleitung

## BOOT +RGB KABEL CHIP 7,99 DM + mit Dt. Anleitung

## KOMPLETT-LÖSUNGEN

Abs'n Odyssey  
Alien - The Heartless  
Alien Trilogy  
Aurora  
Alone in the Dark 1-3  
Ark of Time  
Atlantis  
Baphomet's Fluch 1+2  
Blazing Dragons  
Blazing Blade  
Breath of Fire 3  
Clock Tower  
Chrono, o. i. Sword  
Crescent Moon  
Dawntrap Dungeon  
Diablo  
Discworld 1+2  
Excalibur  
Final Fantasy 7  
G-Police  
Gex 3D & Rayman  
Grandstream Saga  
Hard Edge  
Heart of Darkness  
Herc's Adventure  
Quintessential Crusade  
Raiden  
Raiden 2  
Raiden 3  
Raiden 4  
Raiden 5  
Raiden 6  
Raiden 7  
Raiden 8  
Raiden 9  
Raiden 10  
Raiden 11  
Raiden 12  
Raiden 13  
Raiden 14  
Raiden 15  
Raiden 16  
Raiden 17  
Raiden 18  
Raiden 19  
Raiden 20  
Raiden 21  
Raiden 22  
Raiden 23  
Raiden 24  
Raiden 25  
Raiden 26  
Raiden 27  
Raiden 28  
Raiden 29  
Raiden 30  
Raiden 31  
Raiden 32  
Raiden 33  
Raiden 34  
Raiden 35  
Raiden 36  
Raiden 37  
Raiden 38  
Raiden 39  
Raiden 40  
Raiden 41  
Raiden 42  
Raiden 43  
Raiden 44  
Raiden 45  
Raiden 46  
Raiden 47  
Raiden 48  
Raiden 49  
Raiden 50  
Raiden 51  
Raiden 52  
Raiden 53  
Raiden 54  
Raiden 55  
Raiden 56  
Raiden 57  
Raiden 58  
Raiden 59  
Raiden 60  
Raiden 61  
Raiden 62  
Raiden 63  
Raiden 64  
Raiden 65  
Raiden 66  
Raiden 67  
Raiden 68  
Raiden 69  
Raiden 70  
Raiden 71  
Raiden 72  
Raiden 73  
Raiden 74  
Raiden 75  
Raiden 76  
Raiden 77  
Raiden 78  
Raiden 79  
Raiden 80  
Raiden 81  
Raiden 82  
Raiden 83  
Raiden 84  
Raiden 85  
Raiden 86  
Raiden 87  
Raiden 88  
Raiden 89  
Raiden 90  
Raiden 91  
Raiden 92  
Raiden 93  
Raiden 94  
Raiden 95  
Raiden 96  
Raiden 97  
Raiden 98  
Raiden 99  
Raiden 100

## PAD-VERL. / RGB KABEL



**8,99 DM**

## ORIGINAL SONY DUAL SHOCK



**44,99 DM**

## JOYPAD



**16,99 DM**

## PANTHER GUN



**39,99 DM**

## RGB+AUDIO



**11,99 DM**

**BLAZE KOFFER**  
-> 69,00 DM  
**INFARROT PADS**  
-> 59,00 DM  
**EQUALIZER**  
-> 59,00 DM  
**GB DELUXE**  
-> 79,00 DM  
**LINKKABEL**  
-> 2,99 DM  
**PAL-BOOSTER**  
-> 39,99 DM

**CYBERSHOCK P.**  
-> 54,99 DM  
**POWER WING**  
-> 49,00 DM  
**CD-LEHNHÜLLE**  
-> 1,99 DM  
**RP-UNIT**  
-> 24,99 DM  
**4-SPIELER AD.**  
-> 54,99 DM  
**MOVIE CARD**  
-> 99,00 DM  
**JORDAN LENKR.**  
-> 129,00 DM

**GLOVE**  
-> 99,00 DM  
**SCORPION GUN**  
-> 50,00 DM  
**3 IN 1 GUN**  
-> 79,99 DM  
**DEX DRIVE**  
-> 239,00 DM  
**DREAMCAST GAT.**  
-> 599,00 DM  
**DC SPIELE AB**  
-> 129,00 DM



**Tel: 04131 / 850 610**

**Fax: 04131 / 850 620** CDG Media - Stöteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg

[www.GameCentral.de](http://www.GameCentral.de)



- Playstation kompatibel
- 2m lang
- CINCH-Ausgänge für die Stereo-Anlage
- Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung



## Blaster Light Gun PRO

- Playstation™ kompatibel
- G-Con (z.B. Namco) & Normal (z.B. Konami) Modus
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- Force-Feedback-Aktion
- Dauerfeuer und Auto-„Reload“
- 2,5 Meter Kabel mit AV Stecker

## 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 alu Tarnfarben-Edition



## JORDAN-GP-LENKRAD V2

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



Erhältlich bei  
**Theo KRAENZ**  
**VERSAND**  
Tel. 0931/3545219

und im gut  
sortiertem  
Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch  
**dynatex**

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



# CHEATS & CODES



**Das Leben ist eine Jagd: Zunächst mußte ich auf der E3 den Interview-Partnern nachsetzen, dann die überfälligen Testmuster organisieren und kurz vor Redaktionsschluß begab ich mich wie gewohnt auf die Pirsch nach neuen Tips für Ihr Spiele-Arsenal. Wie die geschrumpfte Test-Rubrik in dieser Ausgabe verdeutlicht, stehen wir vor einem kurzen Sommerloch. Meine Suche nach Tips war aber wieder erfolgreich. Ich hoffe, daß Ihnen das Durchlesen des Angespielt-Teiles Lust darauf gemacht, noch einmal den einen oder anderen Vorgänger zu den angekündigten Neuheiten hervorzuholen, und wünsche Ihnen viel Spaß beim Spielen.**

**Ihr Florian Brich**

## DARKSTALKERS 3

Sollten Ihnen die bombastischen Super-Move-Effekte nicht genügen, können Sie als Dark Talbain und Shadow den Spuk auf den Gipfel treiben. Wir verraten Ihnen, wie – dank Michaels Expertise.

### Als Dark Talbain spielen

Setzen Sie den Cursor im Charakter-Auswahl-Bildschirm auf den Werewolf J. Talbain, halten Sie Select gedrückt und drücken Sie zwei Schlag-Tasten gleichzeitig. Dann erscheint mit einem Blitzen eine noch dunklere Seite des Mondverehrs.

### Als Shadow spielen

Setzen Sie den Cursor im Charakter-Auswahl-Bildschirm auf das Fragezeichen-Symbol und



Dark Talbain ist auf jedes Gefecht vorbereitet – gleich, wie furchteinflößend das Gegenüber auch aussehen mag.

drücken Sie fünfmal Select. Halten Sie die Select-Taste nach dem letzten Mal nieder und betätigen Sie irgendeine andere Taste. Hinter dem nun zufällig ausgesuchten Charakter erhebt sich der mörderische Schatten.

## WCW/NWO THUNDER

Für Wrestling-Fans bieten wir nachstehend ein paar nützliche Tips, mit denen Ihr Ringauftritt eine kuriose Wendung erhält. Um die Cheats zu aktivieren, müssen Sie folgendes im Titelscreen eingeben.

### Für die FMV-Sequenzen

R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, SELECT-Taste

### Big-Head-Modus:

R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 + SELECT-Taste

### Big-Head-, Big-Hands-, Big-Feet-,

#### Weapon-Modus:

R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1 + SELECT-Taste

### Might-Meter verändern:

L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, SELECT-Taste

### Versteckte Wrestler:

R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, SELECT-Taste

### Zusätzliche Ringe:

R1, R2, R1, R2, SELECT-Taste

### Den Gegner würgen:

Wenn Sie eine lange Waffe wie zum Beispiel ein Stopschild aufgegriffen haben, drücken Sie oben, und rasch hintereinander, um Ihren Herausforderer damit zu würgen.



Wenn Sie die Cheats korrekt eingetippt haben, mischt sich die fiesche Kimberly unter die Riege der anwählbaren Wrestler.

### Tanzende Wrestler

Findet der Kampf in der USO-Arena statt, können Sie Ihren Recken durch Drücken der Reizen-, Schlag- oder Tritt-Taste dazu bringen, zur Musik zu tanzen.

### The Box

Um den Spezialring „The Box“ anwählen zu können, drücken Sie

L1, L2, L1, L2, Select

### Als Nitro Girls spielen

Geben Sie während des Titelsbildes L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1 und Select ein.

Nun können Sie mit den Schönheiten Fyre, A.C. Jazz, Spice, Whisper, Kimberly, Chae und Tigris auf die Herrenriege eindreschen.

## UM JAMMER LAMMY

Um bei dem Titel, der Redakteur Michael in rhythmisches Zucken versetzt, alle versteckten Stages zu erleben, müssen Sie die nachstehenden Bedingungen erfüllen:



Beenden Sie im Normal-Game zwei beliebige Stufen. Daraufhin erscheint eine neue Option, die es Ihnen ermöglicht, den Zwei-Player-Lammy-Modus auszuwählen.



Wenn Sie die Ein-Spieler-Kampagne überstanden haben, können Sie als Parappa auftreten.

Beenden Sie die Zwei-Spieler-Lammy-Stufen, um die nächste Zusammenwürfelung auszuprobieren: zwei Spieler gegen Lammy.

Schließen Sie alle Ein-Spieler-Parappa-Stufen ab, können Sie im Zwei-Spieler-Modus als Parappa und Lammy in die Saiten greifen und Rap einfließen lassen.

Haben Sie auch die Zwei-Spieler-Herausforderung mit Parappa und Lammy abgeschlossen, gelangen Sie zum finalen Kräfteessen. Dann wird nämlich der Zwei-Spieler-gegen-Parappa-und-Lammy-Modus anwählbar.

## BOX CHAMPIONS

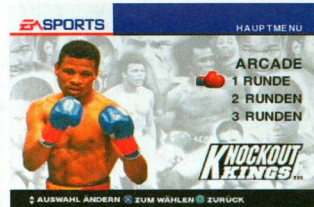
Mit diesen Cheats können Sie bei Box Champions die große Kelle schwingen. Im Hauptmenü müssen folgende Tastenkombinationen schnell hintereinander eingegeben werden, um den jeweiligen Effekt zu erzielen:

Um dem Gegner als Bär gegenüberzu treten, drücken Sie

Rechts, ■, Rechts, ▲, Rechts, ●, Rechts, X

Wer schon zu Beginn mit einem großen Kopf in den Ring steigen möchte, gibt nachstehende Kombination ein:

Links, ●, Links, ▲, Links, ■, Links, X



Geschwindigkeit zählt: Wenn dieser Titelschirm erscheint, ist Ihre Fingerfertigkeit bei der Code-Eingabe gefragt.

## TRIPLE PLAY BASEBALL 2000

In Ergänzung zu den von uns in der letzten Ausgabe vorgestellten Schlichen zu der ausgezeichneten Baseballsimulation reichen wir an dieser Stelle zwei weitere interessante Tricks nach.

### Automatischer Strikeout

Wenn Sie mit dem Pitcher an der Reihe sind, geben Sie die nachstehende Kombination ein. Drücken und halten Sie L1+L2+R1+R2 und geben Sie dann

Oben, Unten, ▲, ■, ▲, ●, X, ■ ein.

### Das EA Dream Team spielen

Beginnen Sie ein Exhibition-Spiel. Wenn der Team-Auswahlbildschirm erschienen ist, geben Sie die nachstehende Kombination ein:

Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts.

## INFO MODUL-ECKE

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der Play-Station angeschlossen werden. Nur wer eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen. Diese Codes stammen von Stefan Redel, Gamebuster/Xploder-Fans finden auf dessen Webseite [www.gbpardise.de](http://www.gbpardise.de) ausführliche Listen zu aktuellen Spielen. Verfügen Sie über einen Internetzugang, ist das die erste Adresse.

## CIVILIZATION II

Geld bewegt die Welt. Wir zeigen Ihnen, welche Kombinationen erforderlich sind, damit Sie die Geschicke des jeweiligen Volkes mit vollen Taschen lenken können.

Römer, Russen, Kelten 8011 8A40 FFFF  
 Babylonier, Zulus, Japaner 8011 8FB8 FFFF  
 Deutsche, Franzosen, Wikinger 8011 9530 FFFF  
 Ägypter, Azteken, Spanier 8011 9AA8 FFFF  
 Amerikaner, Chinesen, Perser 8011 A020 FFFF  
 Griechen, Engländer, Karthager 8011 A598 FFFF  
 Inder, Mongolen, Sioux 8011 AB10 FFFF

## GUARDIAN'S CRUSADE

Um den Helden der witzigen Rollenspiel-Saga von Activision für dessen Exkursion bestens zu rüsten und ihn sogar für immer glücklich zu

machen, füttern Sie Ihren Gamebuster mit diesen Zeichenfolgen.

|                         |                |
|-------------------------|----------------|
| Maximale Rubine         | 801B 595C 967F |
| 801B 595E 0098          |                |
| Unendlich Trefferpunkte | 801C DC1C FFFF |
| Unendlich Powerpunkte   | 801C DC1E FFFF |
| Maximale Trefferpunkte  | 801C DC20 FFFF |
| Maximale Powerpunkte    | 801C DC22 FFFF |
| Höchster Level          | 801C DC24 FFFF |
| Maximale Fitneß         | 801C DC26 FFFF |
| Maximale Stärke         | 801C DC28 FFFF |
| Maximale Energie        | 801C DC2A FFFF |
| Glück = Super           | 801C DC2E FFFF |

## GTA LONDON 1969

Auch auf der Zusatzdiskette für das beliebte GTA lassen sich die Dinge etwas einfacher gestalten. Geben Sie einfach die unten aufgelisteten Zeichenfolgen ein.

|                             |               |
|-----------------------------|---------------|
| Unendlich Leben             | 8002C072 0004 |
| Unendlich Pistolen-Munition | 3002C07D 0063 |
| Unendlich MG-Munition       | 3002C07E 0063 |
| Unendlich Raketen           | 3002C07F 0063 |
| Unendlich Flammenwerfer     | 3002C080 0063 |
| Mods & Sods Level offen     | 80026848 0001 |
| Chelsea Smile Level offen   | 8002684C 0001 |
| Dead Certainty Level offen  | 80026850 0001 |





## METAL GEAR SOLID

Die Serie der Tips und Geheimnisse zu Metal Gear Solid reißt nicht ab. An dieser Stelle möchten wir Ihnen drei neue Gimmicks des Agentendramas näherbringen und mit kurzen Erläuterungen zum VR-Trainingsmodus Ihren Appetit auf Metal Gear Solid VR Missions anregen.

### Farbe des Titelbild-Schirmes verändern

Drücken Sie während des Titelbildes einfach auf dem D-Pad Oben, Unten, Links oder Rechts, um die verfügbare Farbpalette durch zugehen.

### Meryls Fitness-Programm

Wenn Sie durch die Röhren über den Gefangenzellen kriechen, können Sie nach unten schauen, um Meryl bei deren Leibesertüchtigungszu sehen. Verlassen Sie sofort den Schacht über die Leiter und betreten Sie diesen erneut. Meryl wird jedesmal, wenn Sie erneut zu ihr herabsehen, eine andere Übung absolvieren. Folgende Aktionen sollten Sie gesehen haben:

Sit-Ups  
Einarmlige Push-Ups  
Stretching  
Sit-Ups in Unterwäsche  
Einarmlige Push-Ups in Unterwäsche  
Stretching in Unterwäsche

### Das VR-Training

Was läßt sich mit den zehn Trainingsstufen nach dem Practice- und Time-Attack-Durchlauf noch anfangen? Wir verraten Ihnen, welche Vielfalt wirklich in diesem Modus steckt.

Ist das Time-Attack-Training erfolgreich beendet, steht beim nächsten Durchlauf der Gun-Shooting-Modus zur Verfügung. Der Schwierigkeitsgrad ist nun auf Maximum und Sie müssen alle Wachen töten, um das Zeitlimit einhalten zu können. Sie starten mit einer schallgedämpften Socom-Pistole und haben pro Wache nur fünf Schuß. Notfalls müssen Sie sich eben „durchwürgen“.

Ist auch diese Herausforderung gemeistert, bleibt noch der Survival-Mission-Modus, in dem Sie alle zehn Stufen innerhalb von sieben Minuten bewerkstelligen müssen. Sie beginnen mit 30 Schuß und können die aufheben, die erledigte Wachen fallenlassen. Wer lebend durchkommt, weiß, warum der Zwischenteil, der die Zeit bis zu MGS 2 überbrückt, Metal Gear Solid VR Missions heißt!



Die VR-Missionen von Metal Gear Solid sind eine größere Herausforderung, als es auf den ersten Blick scheint.

# CHEATS & CODES

## PLATINUM

**Die Spiele aus der Platinum-Schatztruhe sind vor allem für Neueinsteiger interessant. Wer sich preisgünstig aus diesem Arsenal hochkarätiger Titel bedient, darf in meinem silbernen Erste-Hilfe-Kasten wählen.**

### ADIDAS POWER SOCCER - PLATINUM

Geben Sie den nachfolgenden Cheat im Options-Menü ein, um mit einem übermächtigen Team den Rasen zu betreten.

L2, R2, ■, X

### FINAL FANTASY VII - PLATINUM

Aus der Liste der schier unendlichen Hilfen zu Final Fantasy VII stellen wir Ihnen hier Nützliches und Lustiges für den Neueinsteiger vor.

#### Unterschiedliche Save-Bilder

Als nette Aufmerksamkeit wurde das Spiel so angelegt, daß die Save-Bildchen davon abhängen, auf welchem Platz das Spiel gespeichert wird. Hier die Übersicht für Sammler:

|          |            |
|----------|------------|
| File 1:  | Cloud      |
| File 2:  | Barret     |
| File 3:  | Aeris      |
| File 4:  | Cait Sith  |
| File 5:  | Red XIII   |
| File 6:  | Cid        |
| File 7:  | Tifa       |
| File 8:  | Vincent    |
| File 9:  | Yuffie     |
| File 10: | Rufus      |
| File 11: | Tseng      |
| File 12: | Prisicilla |
| File 13: | Rude       |
| File 14: | Dain       |
| File 15: | Sephiroth  |

#### Abkürzung in den Alten Wald

Warum umständlich, wenn's auch einfach geht? Um nicht bis zur dritten CD warten zu müssen, bis man in den Alten Wald gelangen kann, reiten Sie einfach den Berg mit einem schwarzen, goldenen oder grünen Chocobo hinauf.

### Chocobo-Tricks

Wenn Sie auf den Chocobos reiten, drücken Sie und halten Sie L1, L2, R1 und R2, um eine höhere Geschwindigkeit zu erreichen. Um die Ausdauer der gefiederten Helfer anzuheben halten Sie R1 und R2.

Um bei der Auswahl vor dem Rennen die Chocobos genauer unter die Lupe zu nehmen, drücken Sie L1, L2, R1, R2 und eine beliebige Richtung, um die Wesen zu zoomen und zu rotieren.

### Schnelles Geld

Mit dem folgenden Trick können Sie Ihre Geldvorräte drastisch steigern. Haben Sie eine „All“-Materie gemeistert, entfernen Sie die Substanz und ersetzen Sie diese durch die nachgewachsene. Jede gemeisterte „All“-Materie ist 1,4 Millionen Gils wert! Da die nachgewachsene Substanz leicht in den endgültigen Zustand gebracht werden kann, lohnt sich der Tausch. Und wenn Sie diesen



An diesem Bahnhof beginnt Ihre Reise durch die Welt von Final Fantasy – wir wollen Sie auf dieser ein wenig unterstützen.

Vorgang ein- bis zweimal ausgeführt haben, sind Sie frei von materiellen Nöten.

### IRON & BLOOD - PLATINUM

Um bei dem spannenden Prügelspiel alle Charaktere im Auswahlbildschirm begrüßen zu können, drücken Sie im Charakter-Select-Bildschirm die nachstehenden Kombinationen für die entsprechende Figur. Bitte beachten Sie, daß die mit einem Pluszeichen verbundenen Tasten gleichzeitig niedergehalten werden müssen.

|                 |                                                        |
|-----------------|--------------------------------------------------------|
| Lord of Chaos   | Oben, Oben + Links, Links, Unten + Links, Unten, ▲ + X |
| Minion of Chaos | L1 + L2 + R1 + R2 + Oben + X                           |
| Minion of Order | Links + ■, Rechts + ●                                  |
| Strahd          | Oben, Rechts, Unten, Links, R1, R2, L2, L1             |



# Doping für Deine PlayStation...



Jeden Monat Game-Power mit dem PlayStation Zone-Abo

Jeden Monat frei Haus:

12 mal PlayStation Zone mit praller CD. Als Dankeschön erhältst Du kostenlos einen praktischen CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases. So kannst Du jeden Monat bequem Deine PlayStation Zone-CD archivieren.

☒ Ja, ich brauche das PlayStation Zone-Abo mit CD-ROM!

(DM 138,-/Jahr (= DM 11,50/Ausgabe); Ausland DM 162,-/Jahr; OS 990,-/Jahr)

Als Dankeschön erhalte ich den ultimativen CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases kostenlos (Art. Nr. 1086). Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

(Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

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





# LESERTIPS

## VON LESERN FÜR LESER

Haben Sie einen geheimen Level erspielt? Oder ein nützliches Paßwort herausgefunden? Dann stellen Sie Ihr Wissen den anderen Lesern zur Verfügung. Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die untenstehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

COMPUTEC MEDIA,

Redaktion



Kennwort Lesertips,

Roonstr. 21,  
90429 Nürnberg

### Herzlichen Dank!

Alexander Altmann – Stephan Backs – Petra Bockwinkel – Sebastian Buley – Bernd Bullacher – David Czyszczon – Dennis Gehrke – Sebastian Kaltofen – Thomas Kneller – Christopher Kochanski – Thomas Kötter – Sascha Mönning – Maximilian Muth – Jan-Hendrik Niedermeier – Maximilian Panthe – Martin Pesch – Frederic Range – Bernd Redlich – Erich Roffler – Christian Schmidt – Sven Schmiedel – Cornelia Schreiber – Franco Soyke – Guido Vinschien – Bernhard Walter – Sebastian Weber – Mutlu Yolasan

### GTA – LONDON 1969

In London mal richtig den „bösen Buben“ spielen? Mit den Paßwörtern von Julian Brosig dürfte es nun kein Problem mehr sein, die Missionen erfolgreich zu erfüllen.

**HAROLDHAND:** Alle Levels, Waffen, Gefängnis-Freikarte, Rüstung, Koordinaten, 9.999.990 Punkte, 5fach-Multiplikator, keine Polizei, 99 Leben

**GRASS:** Keine Polizei

**GETCARTER:** Alle Levels, Waffen, Freikarte, Rüstung, Koordinaten, 5fach-Multiplikator, 99 Leben

**MCVICAR:** 99 Leben

**BIGBEN:** 9.999.990 Punkte

**TOOLEDUP:** Alle Waffen, Freikarte, Rüstung

**FREEMANS:** Alle Levels, Waffen, Freikarte, Rüstung, 5fach-Multiplikator

**DONTMESS:** Alle Waffen, Freikarte, Rüstung

**SORTED:** Alle Levels, Waffen + unendlich Munition, Freikarte, Rüstung

**RAZZLE:** Alle Levels

**MAYFAIR:** Level 1 und 2 freigeschaltet

**PENTHOUSE:** Level 1 bis 3 freigeschaltet

**SIDEBURN:** 5fach-Multiplikator

**SWEENEY:** Koordinaten des Standpunktes

**OLDBILL:** Erlaubt es, alle Levels zu spielen (London 1 bis 4)

Julian Brosig



Suchen Sie sich einen beliebigen Fahrer aus und ändern Sie dessen Namen in eines der genannten Paßwörter.

### COLIN MCRAE RALLY

Sehr amüsant fanden wir den „Antriebssteuerungs-Cheat“. Bestimmt ist hier den Programmieren zufällig ein Stapelgabler über den Weg gefahren.

Die folgenden Codes, die anstelle des Namens eingegeben werden müssen, funktionieren nur in den Modi Rally und Time Trial. Nach der Eingabebestätigung hört man eine Stimme, die „Cheat-modus Enabled“ sagt.



Dicker Nebel macht die Rallye auf der Piste nicht gerade einfach. Eine wahre Herausforderung für Rennsportprofis ist der Cheat für diese Blindfahrt.

**Antriebssteuerung:** FORKLIFT

**Kopilot steuert das Auto:** BACKSEAT

**Allrad-Modus:** TROLLEY

**Nebel-Modus:** PEASOUPER

**Kreisende Stimme des Kopiloten:** HELIUMNICK

Mirko Valentie

### NEED FOR SPEED IV

Die neuesten Tips für Need For Speed IV funktionieren leider nur in der Rennart „Probefahrt“. Wäre auch etwas unfair, wenn man die „Grünstreifen-Boliden“ einfach so wegpusten könnte.

### Mehr Eigengewicht:

Wenn Sie soweit alles eingestellt haben und bei der Auswahl der Wagen angelangt sind, drücken Sie zum Wählen eines Boliden (gleichzeitig ja auch zum Starten des Rennens) die Taste X. Nun beginnt die PlayStation mit dem Ladevorgang. Zum Aktivieren des ersten Cheats müssen Sie nach der Fahrzeugbestätigung (bevor die PlayStation den Ladevorgang beginnt!) folgende Tasten so lange gleichzeitig gedrückt lassen, bis Sie auf der Strecke sind und kein Laden mehr zu hören ist: Rechts + ■ + ●

### Turbohupe:

Eingegeben wird dieser Cheat an der selben Stelle wie oben, nur mit folgender Tastenkombination: Oben + X + ▲  
Nun kann mit dem Hupen-Knopf blitzschnell beschleunigt werden.

Christian Glagla

### WILD 9

Mehrere Levels dieses Action-Games fehlerfrei hintereinander zu absolvieren, war einfach zu schwer. Für Erleichterung sorgen diese Cheats,



durch die die schwarze Scheibe sicherlich wieder im Schacht der PlayStation rotieren darf.

Im Pausenmenü folgende Codes eingeben:

**Levelanwahl:** Oben, Links, Unten, R2, Rechts, ■, X

**Volle Energie:** R1, ▲, L1, Links, ▲, ●, X

**Roter Strahl:** Rechts, Oben, Links, ●, Oben, ●, ●

**10 Extra-Raketen:** X, ●, R1, Rechts, ▲, ●, ▲

**10 Extra-Granaten:** R1, ●, R1, Rechts, ■, Rechts, ■

Jochen Schwenninger

## DIVER'S DREAM

In den Tiefen der Meere liegen die Schätze dieses Spiels verborgen. Reich an Schätzen sind auch die Cheats, die uns ebenfalls Jochen Schwenninger geschickt hat, der hierfür natürlich gleich doppelt belohnt wird.

Alle Cheats müssen im Pausen-Modus eingegeben werden.

**Komplette Karte sichtbar:** Unten, X, Rechts, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, ■, X, ●, X, ■

**Strömung aufheben:** Unten, X, Rechts, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, R1, L1, L2, R2, X

**Spezielle Harpune:** Unten, X, Rechts, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, X, Oben, ▲, Unten

**Turbo-Modus:** Unten, X, Links, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, R1, R2, R1, R2, R1, R2

**Alle Ausrüstungsgegenstände:** Unten, X, Links, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2

**Missionen frei anwählbar:** Unten, X, Links, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, Unten, Rechts, Oben, Links, ▲, X

**Alle Waffen:** Unten, X, Links, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2

**Level-Skip:** Unten, X, Links, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, ▲, ▲, Unten, Unten, Unten

**2.000.000 Gold:** Unten, X, Links, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2

**Atlantis-Stück aus jeweiligem Level:** Unten, X, Links, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, L1, L2, L1, L2, ■, ●

**Unendlich Sauerstoff:** Unten, X, Links, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, ▲, ●, X, ■, Oben, Rechts, Unten, Rechts

**Unendlich Energie:** Unten, X, Links, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, ▲, ●, ●, ●

**Alle Türen geöffnet:** Unten, X, Links, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, X, ●, ▲, ■

**Durch alles hindurchschwimmen:** Unten, X, Links, ■, Oben, Oben, ▲, ▲, Rechts, Rechts, ●, ●, ■, ■, ●, ●

Jochen Schwenninger

LESERTIPS

PLAYSTATION ZONE 07/99

103

04/99



05/99



06/99



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von PLAYSTATION ZONE einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

|                                                 |             |
|-------------------------------------------------|-------------|
| <input type="checkbox"/> PlayStation ZONE 04/99 | zu DM 12,80 |
| <input type="checkbox"/> PlayStation ZONE 05/99 | zu DM 12,80 |
| <input type="checkbox"/> PlayStation ZONE 06/99 | zu DM 12,80 |
| zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale         |             |
| <b>DM 3,-</b>                                   |             |
| GESAMTBETRAG                                    |             |

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)



# WARZONE 2100

**Zusammen mit einer kleinen Horde von Anhängern führen Sie den mühevollen Kampf ums Überleben in einer postapokalyptischen Welt voller Gefahren. Die Wiederentdeckung alter Technologien und die Entwicklung der eigenen Basis sind die wichtigsten Ziele bei der Bekämpfung und Vernichtung Ihrer Gegner.**

## LEGENDE



Ölbohrturm



Gegnerische Basis



Landezone

## MISSION 1

1. Errichten Sie Ihre Basis
2. Vernichten Sie alle Scavanger
3. Sammeln Sie alle Artefakte

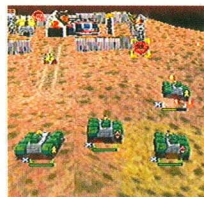
Zu Beginn des Spiels werden Ihre verfügbaren Einheiten an der runden Beton-Landezone abgesetzt. Achten Sie darauf, keine Einheit nach Osten zu bewegen, da sonst der zweite Teil des Levels automatisch per Trigger gestartet wird. Bauen Sie stattdessen mit den LKWs die Basis auf. Da Ihr Stützpunkt Sie durch das gesamte Spiel hindurch begleitet, sollten Sie ihn so gut wie möglich aufbauen.

### Errichten Sie Ihre Basis

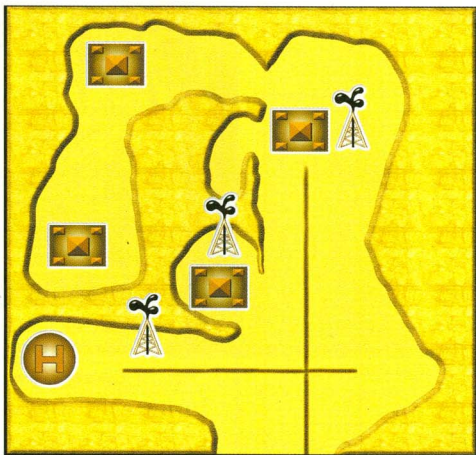
Bauen Sie Ihre Basis nur bis zum notwendigen Minimum auf, damit Sie wertvolle Ressourcen für den späteren Teil des Levels aufsparen. Das erste zu bauende Gebäude ist die Kommandozentrale, sie ist wichtigster Ausgangspunkt der Basis und außerdem Voraussetzung für die Radaranzeige. Errichten Sie das Kommandozentrum im Nordwesten des Tals, um dadurch mehr Schutz für die späteren Angriffe aus dem Süden zu gewährleisten. Als nächstes sollten Sie eine Fabrik erbauen – und zwar unmittelbar neben der Kommandozentrale. Daraufhin benötigen Sie ein Forschungszentrum und ein Kraftwerk, die Sie ebenfalls entlang der nördlichen Bergwand auf-

bauen. Das Forschungszentrum ermöglicht Ihnen die Erforschung der Technologien, während Kraftwerke die Ölbohrtürme betreiben. Dadurch wird die Versorgung mit neuen Ressourcen gesichert, die benötigt werden, um neue Gebäude oder Einheiten zu bauen. Ein Kraftwerk kann bis zu vier Bohrtürme versorgen, bei mangelnder Energieversorgung stellen die Bohrtürme das Fördern ein und bewegen sich nicht mehr. Das letzte Bauwerk der Basis ist schließlich ein Ölbohrturm und etwas östlich befindet sich auch ein Ölfeld dafür. Unglücklicherweise wird aber per Trigger ein Scavanger-

Zerstören Sie dabei alle Gegner, die sich Ihnen in den Weg stellen. Falls Sie auf Fußtruppen treffen, sollten Sie diese einfach überrollen, statt auf sie zu schießen. Fahren Sie am Ende des Weges nach Norden und anschließend wieder nach Westen, bevor Sie



auf die erste gegnerische Basis treffen. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Wachtürme und zerstören Sie dann die restlichen Truppen, bevor Sie die Basis einbauen. Schnappen Sie sich so dann das Artefakt sowie die Ölfässer, die Ihren Ressourcen zugeführt werden. Sie können jetzt einen LKW herbeifahren, um hier einen zweiten Ölbohrturm zu errichten. Vergessen Sie aber nicht, einen Panzer zu dessen Schutz abzustellen. Fahren Sie weiter Richtung Norden, wo Sie auf die nächste Scavangerbasis treffen. Nachdem auch diese zerstört ist, nehmen Sie das zweite Artefakt an sich und errichten wiederum einen Ölbohrturm. Sichern Sie nun das Gebiet ab und bauen Sie einige zusätzliche Einheiten. Anschließend rücken Sie nach Westen vor und zerstören die dritte Basis. Mit dem nächsten Artefakt, das Sie



angriff ausgelöst, sobald Sie sich dem Ölfeld nähern. Bauen Sie deswegen zunächst zwei weitere Viper mit Maschinengewehren und eskortieren Sie den LKW zum Ölfeld, wo zwei Panzer als Wachposten verbleiben.

### Angriff auf die Scavangers

Sobald die Basis errichtet ist, markieren Sie Ihre vier Panzer und bewegen sie nach Osten.

dort finden, sind Sie in der Lage, Wachtürme mit Maschinengewehren zu erforschen. Bauen Sie mehrere Türme um jeden Ölbohrturm, sobald die Erforschung abgeschlossen ist. Die letzte gegnerische Basis finden Sie weiter südlich. Zerstören Sie auch hier wie gehabt zuerst die Türme, bevor Sie sich dem Rest widmen und zur Belohnung das letzte Artefakt des Levels erhaschen.





## MISSION 2

### 1. Verteidigen Sie die Basis

### 2. Erkunden Sie den Energieausstoß im Süden

#### Verteidigen Sie Ihre Basis

Bevor Sie richtig in den Level einsteigen, sollten Sie Ihre beschädigten Einheiten in die Basis zurückbringen. Erforschen Sie das letzte gefundene Artefakt und konstruieren Sie daraus den mobilen Reparaturturm. Nach der Erforschung können Sie ein neues Gefährt entwerfen: die mobile Reparatureinheit. Sie ist von wesentlicher Bedeutung, da durch sie andere Einheiten im Kampf an Erfahrung gewinnen und stets wieder repariert werden. Bauen Sie also eine solche mobile Reparatureinheit und schicken Sie sie zu all Ihren Einheiten, um sie wieder instand zu setzen. In der Zwischenzeit sollten Sie ein dichtes Netz von Geschütztürmen zur Verteidigung Ihrer Basis errichten. Sie werden die zahlreichen Scavangers im Süden bemerken, aber solange Sie Ihre Basis an der nördlichen Felswand aufbauen, sind Sie vor ihnen sicher. Nur Ihr erster Ölbohrturm kann vom Gegner angegriffen werden, weshalb Sie dort mehrere Wachtürme zum Schutz errichten sollten.

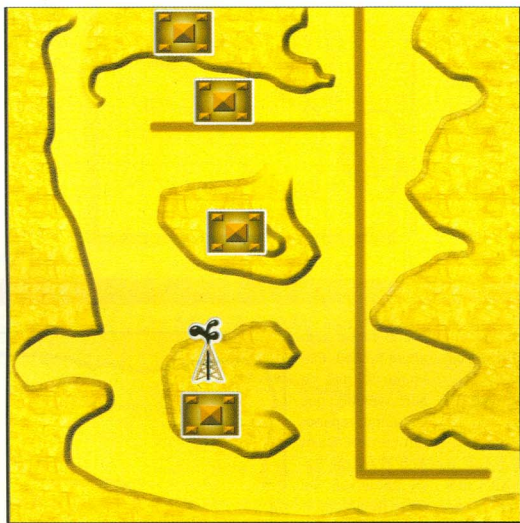
#### Erkunden Sie den Energieausstoß

Gruppieren Sie Ihre Einheiten, sobald sie repariert sind, und rücken Sie aus der Basis aus. Fahren Sie diesmal am Ende des Weges in südliche Richtung. Achten Sie darauf, Ihre Reparatureinheiten regelmäßig nachzuziehen, wenn Sie sich tiefer in unbekanntes Gebiet vorwagen. Falls es zu einem Gefecht kommt, können Sie sich so zur Not ein wenig zurückziehen und Ihre Einheiten reparieren. Weisen Sie Ihren mobilen Reparatureinheiten außerhalb der Basis unbedingt mindestens einen Panzer als Geleit zu. Bewegen

Sie Ihre Einheiten weiter die schmale Schlucht entlang Richtung Süden, wo Sie in einen Hinterhalt geraten. Stellen Sie große Reichweite im Einheitenmenü ein, damit Sie beim Gegenangriff selbst außer Reichweite bleiben. Nachdem Sie die Gegner ausgeschaltet haben, befehlen Sie Ihren Einheiten, die Position zu halten. Nun haben Sie die Gelegenheit, Ihre Einheiten zu reparieren, bevor Sie sich der feindlichen Basis nähern. Greifen Sie von der Seite an und nehmen Sie vor allem die Geschütztürme ins Vi-



racken, in denen sich Scavangers befinden, die auf Sie feuern. Zerstören Sie die zwei Hütten sowie den Bus am Ende und begeben Sie sich dann auf den Hügel im Norden. Dort befindet sich die Scavangerbasis, von der aus anfangs auf Sie geschossen wurde. Greifen Sie von Westen an, zerstören Sie die Türme und überrollen Sie die Fußtruppen. Achten Sie besonders auf die Flammenwerfertürme, die Ihre Panzer in Brand setzen, falls Sie ihnen zu nahe kommen. Hat ein Fahrzeug einmal Feuer gefangen, brennt es solange aus, bis es zerstört ist. Das Artefakt, das Sie im Anschluß finden, ermöglicht die Erforschung eines neuen Turmes, der Ihre Panzer mit doppelter Feuerkraft ausstattet. Sie können an der Position der letzten zerstörten Basis einige Geschütztürme errichten, um dadurch den Weg zu Ihrer Basis für den späteren Verlauf des Spiels zu sichern. Außerdem sollten Sie ein zweites For-



sierungszentrum bauen, damit Sie mehrere Technologien gleichzeitig erforschen können. Sobald Sie die neuen Türme mit doppelter Feuerkraft entwickelt haben, sollten Sie Ihre alten Panzer recyceln und durch neue ersetzen, die auf der neuen Technologie basieren. Wenn Sie ein Fahrzeug recyceln, bleiben die Erfahrungspunkte erhalten und werden auf die neue Einheit übertragen. Nachdem Sie so alle Einheiten aufgewertet haben, können Sie sich der letzten gegnerischen Basis im Süden nähern. Kreisen Sie die Baracken ein und zerstören Sie diese. Etwas im Westen befindet sich ein Ölfaß, mit dem Sie Ihre Ressourcen aufstocken können. Sobald alle Hütten zerstört sind, fahren Sie zur ersten eroberten Basis zurück und rücken Sie von dort aus nach Westen vor, sobald alle Einheiten repariert sind. Dort treffen Sie auf einige Ba-

sungen, in denen sich Scavangers befinden, die auf Sie feuern. Zerstören Sie die zwei Hütten sowie den Bus am Ende und begeben Sie sich dann auf den Hügel im Norden. Dort befindet sich die Scavangerbasis, von der aus anfangs auf Sie geschossen wurde. Greifen Sie von Westen an, zerstören Sie die Türme und überrollen Sie die Fußtruppen. Achten Sie besonders auf die Flammenwerfertürme, die Ihre Panzer in Brand setzen, falls Sie ihnen zu nahe kommen. Hat ein Fahrzeug einmal Feuer gefangen, brennt es solange aus, bis es zerstört ist. Das Artefakt, das Sie im Anschluß finden, ermöglicht die Erforschung eines neuen Turmes, der Ihre Panzer mit doppelter Feuerkraft ausstattet. Sie können an der Position der letzten zerstörten Basis einige Geschütztürme errichten, um dadurch den Weg zu Ihrer Basis für den späteren Verlauf des Spiels zu sichern. Außerdem sollten Sie ein zweites For-





## MISSION 3

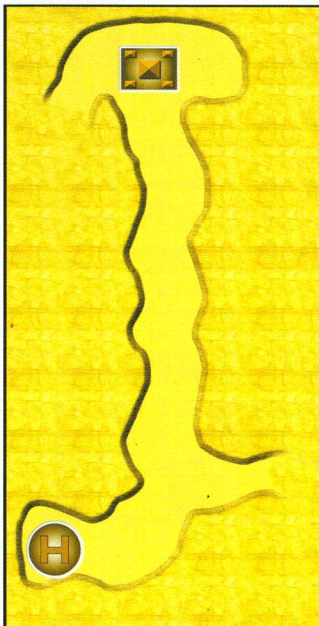
1. Erforschen Sie das Energiemodul
2. Beladen Sie einen Transporter und suchen Sie das Artefakt
3. Finden Sie das Artefakt und kehren Sie zur Landezone zurück

### Erforschen Sie das Energiemodul

Der erste Teil der Mission ist relativ einfach und erfordert eigentlich nur die Erforschung des Moduls. Dies ist ein guter Zeitpunkt, um die eigene Basis weiterzuentwickeln und für die nächsten Levels vorzubereiten. Sobald Sie das Artefakt erhalten haben, sollten Sie mit der Erforschung des Energiemoduls beginnen. Schicken Sie zwischenzeitlich alle Fahrzeuge zwecks Reparatur zum Hauptstützpunkt zurück. Begeben Sie sich mit einem LKW zu der Stelle der letzten zerstörten Basis und bauen Sie dort einen Ölbohrturm sowie mehrere Defensivstrukturen auf. Errichten Sie dort auch eine zweite Fabrik, da Sie Ihren nächsten Angriff etwas östlich von dort führen werden. Nachdem die Forschung abgeschlossen ist, bauen Sie ein Energiemodul mit Hilfe eines Trucks auf die Position eines bestehenden Kraftwerks, welches dadurch aufgewertet wird.

### Beladen Sie einen Transporter und suchen Sie das Artefakt

Sobald das neue Modul in Betrieb ist, erhalten Sie eine Meldung mit den nächsten Aufgaben.



Sie müssen schnell vorgehen, da diesmal die Zeit gegen Sie abläuft. Auf der Landezone erscheint ein Transporter, den Sie mit Ihren Einheiten beladen. Beachten Sie, daß neben den Panzern mindestens eine mobile Reparatereinheit dabei ist. Wenn der Transporter voll beladen ist, lassen Sie ihn über das Transportermenü starten. Nach der Landung sollten Sie Ihre Einheiten neu anordnen, so daß die Reparatereinheiten sich immer etwas hinter den angreifenden Einheiten befinden. Rücken Sie geschlossen nach Norden vor und bekämpfen Sie alles, was sich Ihnen in den Weg stellt. Am Ende erreichen Sie ein offenes Gelände mit einer Scavengerbasis. Halten Sie sich etwas östlich bei den Gebäuden und bekämpfen Sie die Fußtruppen.

### Finden Sie das Artefakt und kehren Sie zur Landezone zurück

Sie finden das Artefakt in der Nähe der Flammenwerfertürme. Kehren Sie um, sobald Sie es sich geschnappt haben, und erliegen Sie nicht der Versuchung, die feindlichen Scavangers zu verfolgen. Begeben Sie sich stattdessen direkt zur Landezone, wo Sie in einen Hinterhalt geraten. Glücklicherweise werden Sie lediglich von einigen Fußtruppen angegriffen, die Sie einfach überfahren können.

## MISSION 4

1. Sichern Sie die Landezone
2. Machen Sie das Artefakt und die Scavangerbasis ausfindig
3. Finden Sie das zweite Artefakt und die Scavangerbasis

### Sichern Sie die Landezone

Nach dem letzten Artefakt sind Sie zwar in der Lage, das schwere Maschinengewehr zu erforschen, aber es bleibt Ihnen zu wenig Zeit, um Ihre Einheiten zu recyceln. Sie sollten stattdessen die Einheiten aus dem letzten Level einsetzen, da Ihnen nur 30 Minuten für diesen Level bleiben. Wenn der Transporter gelandet ist, können Sie Ihre verbleibenden Truppen in der Basis aufstellen und gegebenenfalls zur Verstärkung rufen. Rücken Sie nach der Landung nach Westen vor und lassen Sie die mobile Reparatereinheit mit einem Wachposten zurück. Nach einiger Zeit erreichen Sie die erste Minibasis, die nur aus ein paar Geschütztürmen besteht. Schießen Sie sich durch und führen Sie Ihren Weg nach Westen fort, wo Sie auf die nächste Minibasis stoßen.

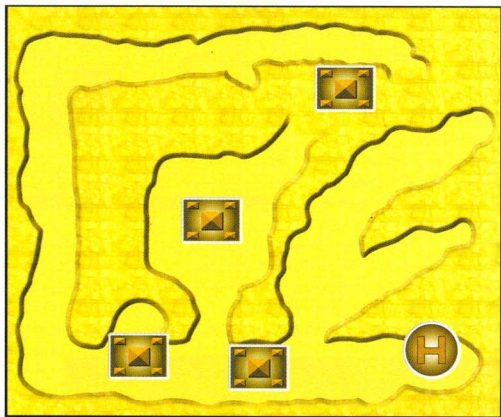
### Machen Sie das Artefakt und die Scavangerbasis ausfindig

Sobald alle Einheiten repariert sind, sollten Sie auf halbem Wege zwischen den beiden Minibasen nach Norden auf die leichte Anhöhe vorrücken. Dort befindet sich die erste Hauptbasis. Halten Sie die Reparatereinheiten stets

knapp hinter den angreifenden Einheiten, so daß sie auch während des Gefechts reparieren können. Beim Angriff auf die Basis bemerken Sie neue gegnerische Verteidigungseinheiten. Es handelt sich um Mörser, die großen Schaden anrichten können. Versuchen Sie unbedingt, diese unmittelbaren Bedrohungen zuerst auszuschalten. Zerstören Sie anschließend das Forschungszentrum und nehmen Sie sich das Artefakt.

### Finden Sie das zweite Artefakt und kehren Sie zur Landezone zurück

Sie werden eine Nachricht erhalten, daß eine zweite Basis entdeckt wurde. Reparieren Sie alle Einheiten und begeben Sie sich zur Rampe weiter nördlich. Etwas oberhalb befindet sich die zweite, besser geschützte Basis. Greifen Sie an und konzentrieren Sie sich ganz



auf den Mörser auf der linken Seite, achten Sie aber auch auf die gegnerischen Fußtruppen. Sobald Sie die erste Verteidigungslinie durchbrochen haben, sollten Sie sich etwas zurückziehen, um Ihre Panzer zu reparieren. Nehmen Sie anschließend den Rest der Basis aus, holen Sie sich das Artefakt und ziehen Sie sich danach wieder zurück. Reparieren Sie Ihre beschädigten Einheiten und beginnen Sie die Erforschung von Halbkettentrieb und Mörser.



## MISSION 5

1. Bilden Sie eine kleine Kundschaftereinheit
2. Sichern Sie die Landezone
3. Zerstören Sie alle Kräfte der Neuen Paradigma und sammeln Sie alle Artefakte ein

### Bilden Sie eine kleine Kundschaftereinheit

Wenn Sie im letzten Level bereits mit der Erforschung der neuen Technologien begonnen haben, wird sie zu Beginn dieses Levels fast abgeschlossen sein. Schicken Sie alle Panzer mit doppelten Maschinengewehren zum Recycling und entwickeln Sie den Viper-Mörser mit Halbkettenantrieb und den Viper mit schwerem Maschinengewehr und Halbkettenantrieb. Bauen Sie jeweils vier Fahrzeuge beider Typs und laden Sie sie in den Transporter. Dazu laden Sie noch eine mobile Reparaturereinheit und einen Truck ein und starten den Transporter.

Nachdem der Transporter gelandet ist, können Sie in der Basis noch weitere Einheiten produzieren und diese dann als Verstärkung anfordern, aber zunächst starten Sie nur mit dem Wesentlichen.

### Sichern Sie die Landezone

Bewegen Sie die mobile Reparatereinheit nach dem Landen in die nordwestliche Ecke und teilen Sie die Mörser und schweren Panzer in zwei Gruppen auf, die Sie etwas südöstlich zum Schutz der Landezone aufstellen. Die Mörser sollten den schweren Panzern ständigen

Feuerschutz bieten. Bauen Sie mit dem Truck drei bis vier Geschütztürme zum weiteren Schutz etwas südöstlich der Landezone auf. Optional können Sie auch einen Sensorturm errichten, um die gegnerischen Aktivitäten auf der

Karte zu beobachten. Während Sie so Ihre Stellung befestigen, sollten Sie weitere Einheiten in der heimischen Basis produzieren, die Sie später als Verstärkung abrufen können.

### Zerstören Sie alle Truppen der Neuen Paradigma und sammeln Sie alle Artefakte ein

Sobald Sie Ihre Stellung ausreichend gesichert haben, ziehen Sie mit den vier schweren Panzern in südöstliche Richtung. Die Mörser platzieren Sie unterhalb der Geschütztürme und befehlen ihnen, auf große Reichweite zu feuern. Fahren Sie mit Ihren Panzern den Hang hinunter und dann in Rich-



und zunächst alle in der Nähe befindlichen Feinde zerstören. Fahren Sie dann ganz an den Rand der Erhöhung und Sie können von dort aus die näheren Geschütztürme und Mörser des Gegners bombardieren. Während Sie so die Verteidigungsanlagen ablenken, können Sie mit den Panzern in die Basis eindringen und den restlichen Widerstand vernichten. Sammeln Sie das Öl ein und ziehen Sie alle Einheiten zurück, um sie vor dem nächsten Angriff zu reparieren. Das gibt Ihnen auch Gelegenheit, das leichte Geschütz und schwere Mörsergeschosse zu entwickeln. Bringen Sie alle Einheiten zu der zerstörten Basis und benutzen Sie diese als Ihren Rückzugspunkt für Reparaturen. Greifen Sie nun die zweite Basis an. Sie werden schnell unter schweren



Beschuß genommen und sollten sich für Reparaturen zurückziehen, sobald Ihre Einheiten stark beschädigt sind. Greifen Sie erneut die Verteidigungsanlagen an, bis Sie schließlich den Eingang zur Basis gesäubert haben. Widmen Sie sich anschließend der Reparationsanlage im Nordosten, da sie von entscheidender Bedeutung ist. Das nächste Ziel ist die Kommandozentrale westlich des Eingangs, nach ihrer Zerstörung erhalten Sie das Artefakt und können die Forschung vorantreiben, während Sie sich für weitere Reparaturen zurückziehen. Der letzte Angriff führt Sie in den zweiten Abschnitt der Basis im Nordosten. Nehmen Sie alle Ölfässer am Fuße des Hügels mit und fahren Sie die Anhöhe hoch, um die letzten beiden Gebäude und eventuell geflohene Panzer auszuschalten. Schnappen Sie sich die Artefakte und beenden Sie den Level. Sollte der Level noch nicht beendet sein, müssen Sie noch den versteckten feindlichen Panzer ausschalten.



## MISSION 6

1. Verteidigen Sie die Basis gegen feindliche Angriffe
2. Finden und zerstören Sie alle gegnerischen Basen

### Verteidigen Sie die Basis gegen feindliche Angriffe

Verlegen Sie die Hälfte Ihrer Einheiten zu der südlichsten Ölquelle und verteidigen Sie diese. Alle feindlichen Kräfte werden von Osten her kommen und Sie können sie abfangen, so daß sie Ihre Basen gar nicht erst erreichen. Spendieren Sie Ihrer Fabrik im Süden inzwischen ein Fabrikmodul, wodurch Sie neue Produktionsmöglichkeiten erlangen. Andere Forschungen sollten die Kommandozentrale einschließen, so daß Sie den Befehlsturm und die mittlere Kanone entwickeln können. Anschließend können Sie zwei neue Fahrzeuge bauen: den Cobra mit stärkeren Geschützen sowie den Cobra mit Kontrollturm, beide mit Halbkettenantrieb. Alle anderen Fahrzeuge können ebenfalls mit dem neuen Chassis aufgewertet werden. Bauen Sie nun mehrere Cobra-Panzer und eine Cobra-Kontrollereinheit. Ersetzen Sie dann Ihre Panzer an der Ostfront und recyceln Sie alle erfahrenen Einheiten. Bauen Sie noch eine zweite Gruppe von Cobra-Panzern sowie einige Reparatureinheiten und bereiten Sie sich auf Ihre Invasion in feindliches Gebiet vor.

### Finden und zerstören Sie alle gegnerischen Basen

Rücken Sie mit Ihren Truppen in die Schlucht vor und halten Sie die Reparatureinheiten etwas hinter den anderen Einheiten. Auf halbem Wege erwarten Sie vier Bunker mit Maschinengewehren, unterstützt von einigen Mör-

sern. Benutzen Sie Ihre neue Kontrollereinheit, um den Angriff auf die Verteidigungsanlagen zu koordinieren. Zerstören Sie zuerst die Panzer im Hintergrund und anschließend einen Bunker nach dem anderen. Ziehen Sie Ihre Reparatureinheiten nach und setzen Sie Ihre Einheiten instand, bevor Sie nach Osten weiterziehen und die kleine Basis im Süden zerstören. Rufen Sie einen Truck und errichten Sie einen weiteren Ölbohrturm. Sichern Sie ihn mit einigen Verteidigungsanlagen und rücken Sie dann mit Ihren Panzern weiter nach Osten vor. Oben auf dem Hügel stoßen Sie auf die zweite, größere und besser verteidigte Ba-



und attackieren Sie alle Einheiten entlang des Höhenrückens. Begeben Sie sich anschließend weiter nach Norden und zerstören Sie das große Gebäude, hinter dem sich ein Artefakt verbirgt. In östlicher Richtung finden Sie den Rest der Basis. Vernichten Sie alle Gebäude und bringen Sie Ihre Truppen mit den Reparatureinheiten auf Vormann. Wählen Sie die andere Panzergruppe und führen Sie diese nach Norden. Nach kurzer Zeit erhalten Sie neue Instruktionen und sollen die Verteidigung der feindlichen Landezone vernichten. Beileben Sie sich, denn je schneller die gegnerischen Einheiten zerstört sind, desto weniger Transporter können dort landen. Begeben Sie sich zur östlichen Seite und schießen Sie von unten auf so viele Ziele wie möglich, bevor Sie den Hang hinauffahren. Nachdem Sie die Landezone gesichert haben, sollten Sie zur letzten zerstörten Basis zurückkehren und Ihre Einheiten ein weiteres Mal reparieren lassen. Rufen Sie in der Zeit Ihren anderen Panzerverband herbei und nähern Sie sich der Landezone wieder von Osten. Weiter hinten befindet sich die



nächste Basis, die Sie ebenfalls vernichten. Auf dem Ölfeld können Sie einen weiteren Bohrturm errichten. Das nächste Ziel ist die Basis westlich der Landezone. Greifen Sie mit Ihren Panzern an und unterstützen Sie diese mit den mobilen Reparatureinheiten. Sobald die Basis eingegeben ist, schließen Sie mit den anderen Panzern auf und ziehen mit beiden Verbänden in westliche Richtung weiter. Fahren Sie auf die Hauptbasis im Süden zu und lassen Sie Ihre Reparatureinheiten folgen. Schalten Sie zunächst die kleinere Basis im Osten aus, bevor Sie dann die Hauptanlage angreifen. Marschieren Sie in die Basis ein, sobald die ersten Verteidigungseinrichtungen zerstört sind, und rücken Sie nach Süden zur nächsten Landezone vor. Zerstören Sie alle Türme und verhindern Sie dadurch das Eintreffen von Verstärkung. Beenden Sie den Level, indem Sie alle Gebäude zerstören.





## MISSION 7

1. Verteidigen Sie das Gebiet gegen Eindringlinge
2. Sichern Sie das Plateau

### Verteidigen Sie das Gebiet gegen Eindringlinge

Nachdem Sie das Plateau eingenommen und alle gegnerischen Kräfte zerstört haben, gelangen Sie zur Mission 7, in der Sie die Region vor feindlichen Plünderern schützen müssen. Die Gegner benötigen nun keine Landezonen mehr und können deswegen an jedem Punkt des Sektors auftauchen. Behalten Sie die Aufteilung Ihr



rer Truppen aus dem letzten Level bei und positionieren Sie Ihre Panzer an beide Enden der Basis. Die mobilen Reparatureinheiten verbleiben in der Mitte, so daß sie schnell beide Verbände erreichen können. Solange sich in beiden Gruppen auch je eine Kontrolleinheit befindet, haben gegnerische Eindringlinge keine Chance. Achten Sie auf den Radarschirm, damit Sie im Falle eines gelandeten Transporters sofort sehen können, aus welcher Richtung die feindlichen Truppen kommen. Sie können sie dadurch leicht in einen Hinterhalt locken. Die anrückenden Truppen sind relativ leicht auszuschaalen, da Ihnen die Einheiten praktisch eine nach der anderen vor die Panzer laufen. Die einzige Möglichkeit, feindliche Invasionen zu verhindern, besteht allerdings darin, das gesamte Gebiet zu sichern.

### Sichern Sie das Plateau

Geben Sie einem Truck kurz vor dem Ende des



letzten Levels den Befehl, zu den Einheiten auf dem Plateau zu fahren, und schicken Sie dem LKW zu Beginn dieses Levels einige Panzer zum Geleit entgegen. Sobald der Truck die letzte gegnerische Basis erreicht hat, müssen Sie die Verteidigungsanlagen aufbauen. Etwa vier Konstruktionen sollten ausreichen, um die Gegend zu sichern. Die gegnerischen Transporter können nicht mehr landen und der Level ist beendet.

## MISSION 8

1. Beladen Sie die Transporter mit starken Aufklärungseinheiten
2. Sichern Sie die Landezone
3. Vernichten Sie alle feindlichen Kräfte und erobern Sie die Artefakte

### Beladen Sie die Transporter mit starken Aufklärungseinheiten

Die erste Aufgabe in dieser Mission ist, eine schlagkräftige Erkundungstruppe zu erstellen, die die zweite Landezone sichern soll, um den Hauptangriff zu ermöglichen. Sie sollten eine Mischung aus Lancer, mittelstarken Kanonen und mobilen Reparatureinheiten wählen.

### Sichern Sie die Landezone

Sobald Ihre Streitkräfte gelandet und gruppiert sind, rücken Sie nach Osten vor. Nach kurzer Zeit erreichen Sie eine kleine Scavangerbasis zum Süden hin. Zerstören Sie die Verteidigungseinrichtungen und plätten Sie dann die Basis. Führen Sie Ihren Weg nach Osten fort, bis Sie auf die tiefere Ebene gelangen können. Fahren Sie dann in westliche Richtung und bekämpfen Sie alle Einheiten in Reichweite. Am westlichen Ende der Karte finden Sie einen Weg, der zur Basis des Tals führt. Zerstören Sie weiter unten die drei gegnerischen Panzer und bleiben Sie nahe bei der südlichen Talwand, während Sie nach Osten fahren. Am östlichen Ende der Karte finden Sie dann die Landezone. Fahren Sie über die Rampe und schon sind Sie in der Lage, Verstärkung anzufordern. Hier hören Sie auch zum ersten Mal vom Nexus, einer mächtigen, gegnerischen Kraft.

### Vernichten Sie alle feindlichen Kräfte und erobern Sie die Artefakte

Sie sollten sofort Verstärkung anfordern, sobald Sie die Landezone erreicht haben. Ordern Sie

auch ein paar Reparatureinheiten. Teilen Sie Ihre Offensivkräfte in zwei Gruppen auf und ordnen Sie alle verbleibenden Einheiten einem dritten Verband zu. Das erste Ziel ist eine kleine Scavangerbasis im Norden, die Sie mit der ersten Panzergruppe angreifen sollten. Zerstören Sie erst die Verteidigung und danach die Fabrik. Aus dem Südwesten kommen einige angreifende Panzer näher, die aber kein Problem für Sie darstellen sollten, wenn Sie eine Kontrolleinheit mit sich führen. Kehren Sie für Reparaturen zur Landezone zurück, sobald die erste Basis zerstört ist. Zwischenzeitlich sollten Sie Ihren zweiten Verband nach Westen

schicken. Etwa in der Mitte der Karte befindet sich nördlich die Hauptbasis der Gegner. Ziehen Sie Ihre weiteren Einheiten sowie die Verteidigung nach und seien Sie bereit für den Hauptangriff. Greifen Sie mit den ersten Panzern die Verteidigungsstrukturen der Basis an und wechseln Sie die Einheiten bei starken Schäden gegen den zweiten Verband aus. Während die einen Panzer angreifen, können Sie so die anderen Einheiten reparieren. Wiederholen Sie diese Taktik und Sie werden die Basis ohne Verluste einnehmen können. Schnappen Sie sich die Artefakte und kehren Sie zur Landezone zurück.





## MISSION 9

1. Sichern Sie die Landezone
2. Zerstören Sie alle Gegner und erobern Sie die Artefakte

### Sichern Sie die Landezone

Sie haben für diesen Level eine Stunde Zeit und sollten zunächst alle Einheiten recyceln und aufwerten. Sie haben das schwere Python-Chassis entwickelt und sollten es für die nächste Produktion verwenden. Um die schweren Fahrzeuge zu bauen, müssen Sie allerdings erst noch alle Fabriken aufwerten. Bauen Sie anschließend sieben offensive Einheiten, zwei mobile Reparatureinheiten sowie eine Kontrolleinheit und verladen Sie diese in den Transporter.

### Zerstören Sie alle Gegner und erobern Sie die Artefakte

Bewegen Sie Ihre Einheiten nach Osten die Schlucht entlang und bekämpfen Sie unterwegs alle gegnerischen Streitkräfte. Nach kurzer Zeit entdecken Sie eine feindliche Basis etwas nördlich Ihrer Position. Ignorieren Sie diese zunächst und fahren Sie weiter nach Osten. Sie werden dabei unter starken Beschuß geraten, aber Ihre neuen Python-Fahrzeuge werden dem gut standhalten. Etwas später stoßen Sie auf einen Hang, der zum Plateau im Süden führt. Führen Sie Ihre Einheiten nach oben, wo Sie eine weitere Basis entdecken. Vernichten Sie zunächst die Verteidigung der ersten Basis und nehmen Sie die Ölfässer mit, bevor Sie die Fabrik im Zentrum zerstören. Wiederholen Sie Ihr Vorgehen an der zweiten Basis und lassen Sie anschließend eventuelle Schäden reparieren. Als nächstes kehren Sie zur Landezone zurück und rücken in nördliche Richtung vor. Nach dem Hügel



nehmen Sie die zweite Schlucht nach Norden und schießen auf alle gegnerischen Panzer in Reichweite. Folgen Sie dem Weg weiter nach Osten, bis Sie auf die dritte Basis treffen. Beschießen Sie die Verteidigungsanlagen, während Sie in die Basis hinauffahren. Zerstören Sie alle Gebäude im Zentrum und nehmen Sie das Öl mit. Sie haben nun wieder die Gelegenheit, Ihre Einheiten zu reparieren, bevor Sie sich den beiden Hauptbasen im Süden nähern. Attackieren Sie wie gehabt zuerst die Defensiv Einrichtungen und koordinieren Sie Ihre Angriffe mit der Kontrolleinheit. Zerstören Sie anschließend die Reparaturvorrichtung und die Cyborgfabrik, hinter der sich das erste Artefakt verbirgt. Ziehen

Sie sich etwas zurück, damit Sie sich um Ihre beschädigten Einheiten kümmern können. Sie werden einen herannahenden Transporter bemerken, der neue gegnerische Einheiten in die Basis bringt. Warten Sie ab, bis die Gegner auf Sie zukommen, und fahren Sie keinesfalls in die Basis hinein, denn Sie würden dem schweren Beschuß dort nicht standhalten können. Sobald Sie die ersten Einheiten zerstört haben, können Sie die Verteidigungsstrukturen der zweiten Basishälfte angreifen. Schalten Sie dann unbedingt die Raketen Türme aus, bevor ein zweiter Transporter ankommt. Zerstören Sie die restlichen Gegner und Gebäude und sammeln Sie alle Artefakte ein.

## MISSION 10

1. Vernichten Sie alle eindringenden Gegner

### Vernichten Sie alle eindringenden Gegner

In dieser Mission müssen Sie Ihre Basis im westlichen Sektor gegen die gegnerischen Einheiten verteidigen, die von Transportern an

verschiedenen Positionen abgesetzt werden. Vergewissern Sie sich zu Beginn der Mission, daß alle Fabriken aufgewertet sind, und produzieren Sie genug Panzer. Die Basis, die Sie in Level 7 errichtet haben, wird zusammen mit den beiden Ölbohrtürmen im Südosten und Norden Hauptziel der Angriffe sein. Produzieren Sie einen Panzerverband in der Basis und errichten Sie eine Reparatureinrichtung. Befehlen Sie Ihren Einheiten, bei schweren Beschädigungen zwecks Reparatur zur Basis zurückzukehren. Schicken Sie eine Gruppe von Panzern zur Verteidigung zu der südöstlichen Ölquelle und errichten Sie eventuell noch einige Bunker. Stellen Sie in Ihrer Hauptbasis einen Verband aus Panzern und einer Reparatureinheit zusammen, den Sie als mobile Trup-

pe zum Schutz der Einrichtungen im westlichen Sektor benutzen. Der erste gegnerische Angriff wird dem Bohrturm im Südosten gelten, gefolgt von Angriffen auf die genannte Basis. Verteidigen Sie beide Stellungen, aber lassen Sie sich nicht fortreißen. Gebäude können Sie jederzeit neu bauen, aber Ihre erfahrenen Einheiten lassen sich nicht so einfach ersetzen. Nach einiger Zeit werden Sie bemerken, daß eine Truppe von Cyborgs auf dem Höhenrücken südlich Ihrer Hauptbasis gelandet ist. Schicken Sie Ihre mobile Einsatztruppe dorthin und bekämpfen Sie die gegnerischen Einheiten. Nachdem Sie sich wieder zur Basis zurückgezogen haben, müssen Sie gleich wieder nach Norden ausrücken, wo feindliche Transporter landen. Vernichten Sie die Cyborgs, bevor sie Ihren Bohrturm angreifen. Anschließend können Sie Ihre Stellungen relativ unbewacht lassen und die restlichen Truppen in der Gegend bekämpfen – und somit den Level beenden.





> Anleitung zum  
Glücklichsein.

PlayStation Games: der komplette  
Check durch's Game Universe.  
Mit News, Tips, Tricks, Special  
Rankings und 'ner Menge Background  
zu Deiner PlayStation-Konsole.

Ab 23.6. für 5,99 DM am Kiosk.





## MISSION 11

1. Beladen Sie den Transporter mit einer kleinen Offensivtruppe
2. Machen Sie das Artefakt ausfindig
3. Vernichten Sie alle gegnerischen Truppen

### Beladen Sie den Transporter mit einer kleinen Offensivtruppe

Reparieren Sie zu Beginn der Mission 11 alle beschädigten Einheiten und befehlen Sie verstreuten Truppen die Rückkehr zur Hauptbasis. Beladen Sie anschließend den Transporter mit sieben Offensivkräften, zwei Reparatur-einheiten sowie einer Kontrolleinheit.

### Machen Sie das Artefakt ausfindig

Weisen Sie gleich nach der Landung alle Panzer einer Gruppe zu und starten Sie in östliche Richtung. Unterwegs werden Sie auf einige feindliche Einheiten treffen, Sie sollten aber unbedingt weiterfahren, da Sie nur begrenzt Zeit haben. Nach kurzer Zeit werden Sie eine schmale Schlucht passieren und eine Basis im Süden ausmachen. Ignorieren Sie diese und lassen Sie sich trotz schwerem Beschuß

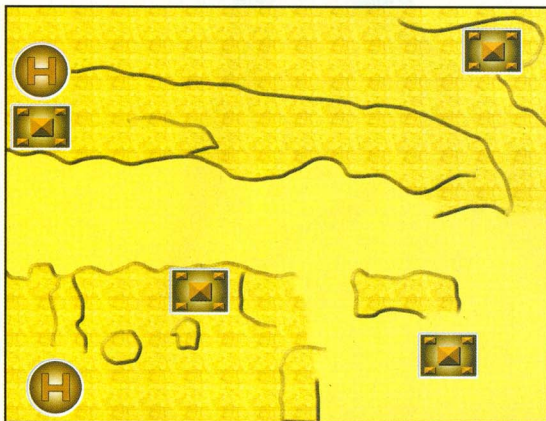
nicht auf ein langatmiges Gefecht ein. Vertrauen Sie Ihrer Panzerung und begeben Sie sich auf Höhe der Basis nach Norden den Hügel hinab. Sie werden die Nachricht erhalten, daß die gegnerischen Truppen ein Artefakt ergattert haben und nun versuchen, es zu evakuieren. Halten Sie Ihre Position am Fuße des Hügels im Zentrum der Schlucht und lassen Sie den Konvoi in einen Hinterhalt fahren. Vernichten Sie alle gegnerischen Fahrzeuge und schnappen Sie sich das

Artefakt. Lassen Sie auf keinen Fall eine feindliche Einheit entkommen, denn sonst gilt der Level als gescheitert.

### Vernichten Sie alle gegnerischen Truppen

Beginnen Sie mit der Forschung, sobald Sie den Konvoi gestoppt und das Artefakt an sich genommen haben. Sie sind dann in der Lage, Panzer mit schweren Geschützen zu konstruieren.

Reparieren Sie alle Einheiten und machen Sie sich auf den Weg zur feindlichen Landezone. Dort erwarten Sie mehrere Verteidigungsanlagen sowie einige schwere Panzer. Zerstören Sie alle gegnerischen Einheiten und schalten Sie dadurch die Landezone aus. Nachdem Sie das Gebiet gesichert haben, erhalten Sie den Befehl, zur Landezone zurückzukehren, um den Rücktransport anzutreten. Sie können vorher noch die restlichen Basen zerstören und dadurch wertvolle Erfahrungspunkte sammeln, aber achten Sie dabei immer auf die verbleibende Zeit.



## MISSION 12

1. Sichern Sie die Landezone
2. Vernichten Sie alle gegnerischen Einheiten und erobern Sie drei Artefakte

### Sichern Sie die Landezone

Schicken Sie zunächst alle Panzer zum Recyceln und konstruieren Sie dann einen neuen Panzer mit dem schweren Geschützturm. Laden Sie neun Panzer und einen Truck in den Transporter und starten Sie. Gruppieren Sie nach der Landung die Panzer und positionieren Sie sie etwas nordöstlich. Mit dem LKW bauen Sie dann einige Verteidigungsanlagen um die Landezone herum. Stellen Sie währenddessen Ihre Verstärkung zusammen und produzieren Sie weitere Panzer, vier mobile Reparatur-einheiten sowie zwei Kontrolleinheiten. Laden Sie diese Truppen in den Transporter und fliegen Sie ab. Nachdem die Verstärkung gelandet ist, sollten Sie zwei Gruppen bilden, die jeweils aus einer Kontrolleinheit, zwei Reparatur-einheiten und möglichst vielen Panzern bestehen. Der Verband mit den meisten Erfahrungspunkten stellt die Angriffstruppe, während der andere Verband die Landezone verteidigt.

### Vernichten Sie alle gegnerischen Einheiten und erobern Sie drei Artefakte

Führen Sie die Angriffstruppe in Richtung Osten, wo Sie bald auf die erste gegnerische Basis treffen. Zerstören Sie diese und schnappen Sie sich dann das Öl und das Artefakt, wel-

ches Sie sogleich erforschen. Es wird Ihnen die Möglichkeit verschaffen, Hovercrafts zu produzieren, die sowohl zu Wasser als auch an Land operieren können. Reparieren Sie alle Einheiten und stoßen Sie dann vorsichtig nach Norden vor. Schalten Sie auf Ihrem Weg alle feindlichen Strukturen aus und reparieren Sie gelegentlich eventuelle Schäden an Ihren Einheiten. Ziehen Sie weiter in nördliche Richtung, bis Sie auf die zweite Basis stoßen. Falls Sie allerdings unterwegs eine Nachricht erhalten, daß ein Transporter zur Landung ansetzt, sollten Sie sich etwas zurückfallen und die Gegner auf sich zukommen lassen. So vermeiden Sie, überrannt zu werden, und können die gegnerischen Cyborgs auf bereits gesichertem Boden angreifen. Schalten Sie schließlich alle Verteidigungsanlagen und Gebäude der zweiten Basis aus. Rücken Sie dann zur Hauptbasis des Gegners im Nordosten vor. Zerstören Sie alle Geschütztürme an der Landezone, um so das Landen gegnerischer Verstärkung zu verhindern. Reparieren Sie alle Einheiten, bevor Sie die schwer bewaffnete Basis stürmen.



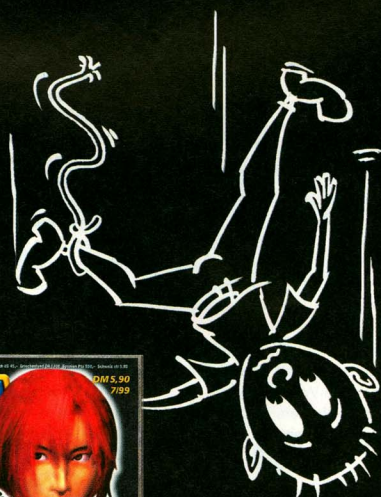
**LESEN SIE DEN ZWEITEN TEIL IM NÄCHSTEN MONAT ...**



NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

# Have fun, baby!

SNIPP



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

## Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



# RACING SIMULATION 2

Es ist wirklich nicht ganz einfach, eine ganze Saison lang schnelle Rennen zu fahren. Aber wir verhelfen Ihnen zu unglaublichen Rundenzeiten und am Ende der Saison werden Sie ganz oben auf dem Treppchen stehen.

## AUSTRALIEN: 5.302 METER



1. Treten Sie unter der Brücke auf die Bremse und schalten Sie in den ersten Gang runter, wenn Sie die Kehre erreichen.
2. Schalten Sie die Gänge hoch, während Sie die leichte Linkskurve durchfahren, und tippen Sie, falls nötig, auf die Bremsen, um die Idealinie zu halten.
3. Sobald Sie das 100-Meter-Schild passieren, sollten Sie für die enge Rechtskurve am Ende der zweiten Geraden bremsen und in den ersten Gang runterschalten.

4. Fahren Sie mit durchgedrücktem Gaspedal in die Kurve hinein. Treten Sie am Ende der Kurve für eine Sekunde auf die Bremse und schalten Sie in den dritten Gang herunter.
5. Bremsen Sie ganz kurz vor dem 90-Grad-Schild auf der linken Seite ab, durchfahr-

6. Beschleunigen Sie nach der letzten Kurve, durchfahren Sie die



- in die Kurve hinein fahren.
8. Sobald Sie auf der Höhe des Schikanen-Schildes sind, müssen Sie bremsen und in den zweiten Gang herunterschalten. Beschleunigen Sie aus der Kurve heraus, aber vergessen Sie nicht, vor der zweiten Kurve etwas abzubremesen.
9. Beginnen Sie mit dem Bremsen nach etwa drei Viertel des Weges zwischen dem 100-Meter-Schild und der scharfen Rechtskurve und schalten Sie in den zweiten Gang.
10. Bremsen Sie kurz vor dem Eintritt in die Kurve ab und schalten Sie in den zweiten Gang. Balancieren Sie dann mit Gas und Bremse, so daß Sie die Idealinie halten.
11. Sie müssen für die scharfe Rechtskurve früh abbremesen und bis zum ersten Gang herunterschalten. Die anschließende Linkskurve können Sie im zweiten Gang durchfahren.

## BRASIL: 4.292 METER

1. Fangen Sie ab dem 100-Meter-Schild an zu bremsen und fahren Sie im ersten Gang in die Kurve hinein.
2. Nehmen Sie die zweite Linkskurve mit Vollgas.
3. Bremsen Sie beim Kurvenschild solange, bis Sie die Kurve erreichen, und schalten Sie in den zweiten Gang herunter.
4. Geben Sie nach der vorigen langsamen Passage wieder soviel Gas, daß Sie diese Kurve auf der Idealinie durchfahren können.
5. Die nächste Kurve ist eine scharfe Rechtskurve und bei der

- Anfahrt kaum zu erkennen. Fahren Sie ganz links darauf zu und achten Sie auf das weiße Warnschild. Sobald Sie es erreichen, müssen Sie bremsen und dann die Kurve im zweiten Gang durchfahren.
6. Nach der langgezogenen Kurve nähern Sie sich nun einer engen Rechtskurve. Bremsen Sie stark ab und schalten Sie in den ersten Gang.
7. Setzen Sie die Bremse nach Gefühl ein, um auf der Straße zu bleiben.
8. Die Haarnadelkurve ist die gemeinste Kurve der Strecke. Veringern Sie früh Ihre Geschwindigkeit und schalten Sie bis auf den ersten Gang hinunter, während Sie sich der Kurve auf der linken



- Straßenseite nähern.
9. Fahren Sie die nächste Kurve mit Vollgas an und bremsen Sie im Verlauf der Kurve so ab, daß Sie sie im dritten Gang durchfahren.
10. Sobald Sie das Hinweisschild für die scharfe linke Kurve erreichen, müssen Sie stark abbremesen und in den ersten Gang schalten.
11. Bremsen Sie nur ein wenig ab, damit Sie nicht im Gras landen.

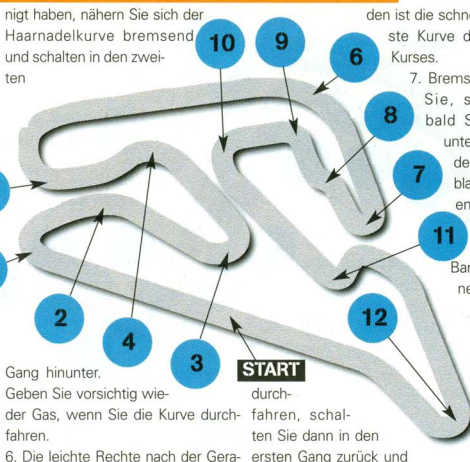




## ARGENTINIEN: 4.259 METER

1. Achten Sie am Ende der sehr langen Geraden auf das Warnschild der Haarnadelkurve und bremsen Sie ab, sobald Sie es erreicht haben. Betätigen Sie die Bremse, bis Sie in die Kurve hineingefahren sind, und schalten Sie bis zum ersten Gang herunter.
2. Den leichten Rechtsknick können Sie mit Vollgas durchfahren.
3. Sie müssen auf Höhe des weißen Schildes auf der rechten Seite stark abbremseren und können die Kurve im zweiten Gang auf der Ideallinie durchfahren.
4. Fahren Sie die Kurve mit voller Geschwindigkeit an und bleiben Sie so weit wie möglich auf der Innenseite. Bremsen Sie dann zum Scheitelpunkt ab und schalten Sie in den zweiten Gang.
5. Nachdem Sie wieder voll beschleunigt haben, nähern Sie sich der Haarnadelkurve bremsend und schalten in den zweiten Gang hinunter.

6. Die leichte Rechte nach der Geraden ist die schnellste Kurve des Kurses.
7. Bremsen Sie, sobald Sie unter dem blauen Banner
8. Die erste Kurve der Schikane können Sie schnell anfahren. Tippen Sie für die zweite kurz auf die Bremse.
9. Nach der Schikane müssen Sie bald wieder abbremseren und die nächste Linkskurve im zweiten Gang durchfahren.
10. Die nächste Kurve nehmen Sie ebenfalls im zweiten Gang, während Sie nach Gefühl die Bremse betätigen.
11. Fahren Sie diese verzwickte Schikane langsam im ersten Gang von außen an.
12. Beginnen Sie mit dem Bremsen auf halber Strecke zwischen dem weißen Schild auf der linken Seite und dem Kurveneingang. Lösen Sie die Bremsen erst wieder am Scheitelpunkt der Kurve und schalten Sie in den ersten Gang herunter.



## SAN MARINO: 4.930 METER

1. Bremsen Sie für die Schikane, sobald Sie das weiße Warnschild auf der rechten Seite passiert haben. Schalten Sie in den zweiten Gang und gehen Sie wieder von den Bremsen, wenn Sie in die Schikane hineinfahren.
2. Tippen Sie kurz die Bremse an, damit Sie nicht von der Strecke ins Gras driften.
3. Die erste Rechtsbiege erfordert nur ein kurzes Bremsen. Schalten Sie bis in den zweiten Gang herunter und bremsen Sie für die Rechtskurve etwas länger.
4. Sie müssen auf der Höhe des Schildes an der rechten Seite die Bremsen betätigen, das Lenkrad in der Kurve stark einschlagen und in den ersten Gang schalten.

5. Diese Kurve ist der letzten ähnlich, nur daß Sie nicht ganz so lange bremsen müssen und die Kurve im zweiten Gang durchfahren können.
6. Fahren Sie ganz links auf die nächste Kurve zu, bremsen Sie ab und schalten Sie in den zweiten Gang. Lösen Sie die Bremsen für einen Moment und betätigen Sie sie dann
7. Beginnen Sie mit dem Bremsen, sobald Sie das weiße Warnschild passieren. Lassen Sie die Bremse auf hal-
8. Bremsen Sie nach der Hälfte der Strecke zwischen der Kurve und dem rechten Warnschild ab. Halten Sie die Bremsen bis zur Hälfte der Kurve gedrückt und schalten Sie ganz runter bis zum ersten Gang.
9. Fahren Sie von ganz rechts heran und tippen Sie die Bremsen kurz an. Fahren Sie im zweiten Gang wieder aus der Kurve heraus.
10. Die letzte Schikane ist verzwick. Treten Sie auf die Bremsen, sobald Sie die Boxeneinfahrt erkennen können, und lösen Sie diese nicht vor Mitte der ersten Kurve wieder. Schalten Sie in den zweiten Gang und beschleunigen Sie am Ende der Schikane.



## SPANIEN: 4.728 METER

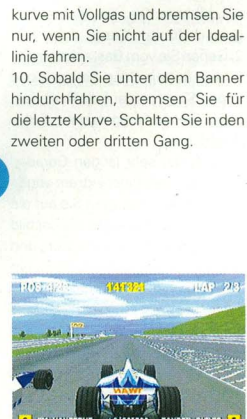
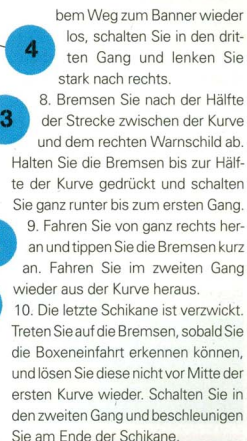
1. Fahren Sie auf der linken Seite und bremsen Sie bei den letzten Zuschauern. Schalten Sie dabei in den ersten Gang herunter.
2. Bremsen Sie in der Mitte der langgezogenen Rechtskurve ein wenig ab und schalten Sie in den dritten Gang.
3. Betätigen und halten Sie die Bremsen, sobald Sie auf Höhe des Warnschildes sind, und durchfahren Sie die enge Kurve im zweiten Gang.
4. Gehen Sie am Warnschild vom Gas und bremsen Sie dann bis in den ersten Gang ab.
5. Auf halbem Wege zwischen dem Schild und dem Eingang der Kurve sollten Sie abbremseren und in den zweiten Gang herunterschalten.

6. Am Ende der kurzen Geraden gelangen Sie an eine mittlere Rechtskurve, die Sie im dritten Gang durchfahren können.
7. Bremsen Sie ab dem Warnschild auf der rechten Seite stark ab und fahren Sie im zweiten Gang durch die
8. Betätigen Sie kurz die Bremsen für die nächste Haarnadelkurve. Im Verlauf der Kurve sollten Sie noch einmal bremsen, wenn es notwendig ist.
9. Nehmen Sie die leichte Rechts-
10. Sobald Sie unter dem Banner hindurchfahren, bremsen Sie für die letzte Kurve. Schalten Sie in den zweiten oder dritten Gang.



- bremsen Sie noch einmal ganz kurz vor der Kurve ab.
8. Die erste Kurve der Schikane können Sie schnell anfahren. Tippen Sie für die zweite kurz auf die Bremse.
9. Nach der Schikane müssen Sie bald wieder abbremseren und die nächste Linkskurve im zweiten Gang durchfahren.
10. Die nächste Kurve nehmen Sie ebenfalls im zweiten Gang, während Sie nach Gefühl die Bremse betätigen.
11. Fahren Sie diese verzwickte Schikane langsam im ersten Gang von außen an.
12. Beginnen Sie mit dem Bremsen auf halber Strecke zwischen dem weißen Schild auf der linken Seite und dem Kurveneingang. Lösen Sie die Bremsen erst wieder am Scheitelpunkt der Kurve und schalten Sie in den ersten Gang herunter.

13. bremsen Sie noch einmal ganz kurz vor der Kurve ab.
14. Die erste Kurve der Schikane können Sie schnell anfahren. Tippen Sie für die zweite kurz auf die Bremse.
15. Nach der Schikane müssen Sie bald wieder abbremseren und die nächste Linkskurve im zweiten Gang durchfahren.
16. Die nächste Kurve nehmen Sie ebenfalls im zweiten Gang, während Sie nach Gefühl die Bremse betätigen.
17. Fahren Sie diese verzwickte Schikane langsam im ersten Gang von außen an.
18. Beginnen Sie mit dem Bremsen auf halber Strecke zwischen dem weißen Schild auf der linken Seite und dem Kurveneingang. Lösen Sie die Bremsen erst wieder am Scheitelpunkt der Kurve und schalten Sie in den ersten Gang herunter.





## MONACO: 3.367 METER

1. Die erste Kurve ist sehr eng. Bremsen Sie früh und schalten Sie bis in den ersten Gang herunter.
2. Balancieren Sie mit Gas und Bremse, um die Ideallinie im dritten Gang zu halten.
3. Bremsen Sie am Fußgängerüberweg und schalten Sie in den zweiten Gang.
4. Fahren Sie die Kurve von links an und bremsen Sie auf halbem Weg zwischen dem Banner und dem Warningschild. Schalten Sie in den ersten Gang zurück.
5. Bremsen Sie stark ab, wenn Sie sich der Haarnadelkurve nähern. Sie sollten diese Kurve unbedingt im ersten Gang bei etwa 35 km/h durchfahren.
6. Bremsen Sie kurz ab, bevor Sie die nächste Rechtskurve durchfahren.

START



1. Randsteine sehen können, und fahren Sie im zweiten Gang durch die Schikane.
10. Die nächste Schikane ist schwieriger und muß im ersten Gang genommen werden.
11. Bremsen Sie ab, nachdem Sie die letzten Zuschauer passiert haben. Lösen Sie die Bremsen, während Sie durch die Linkskurve fahren, und bremsen Sie sofort danach wieder stark ab, damit Sie die folgende Rechtskurve im ersten Gang nehmen können.
12. Genau unterhalb des Banners sollten Sie abbremesen.

## KANADA: 4.421 METER

1. Bremsen Sie ab und schalten Sie in den zweiten Gang.
2. Zwischen der Schikane und dem Warningschild liegt Ihr Bremspunkt. Durchfahren Sie die Schikane im zweiten Gang.
3. Fahren Sie schnell durch die leichte Rechts- und schalten Sie die Gänge hoch.
4. Sobald Sie die roten und weißen Randsteine erkennen können, sollten Sie abbremesen und in den zweiten Gang schalten. Folgen Sie der Ideallinie und schalten Sie hoch in den dritten Gang.
5. Sie kommen nach der langgezogenen Rechtskurve an eine Schikane, für die Sie mit dem Bremsen beginnen, sobald Sie die große Reklame an der Brücke erreichen. Fahren Sie im zweiten



1. Gang durch die Kurven.
6. Es gibt keinen richtigen Anhaltspunkt für die nächste Haarnadelkurve, so daß Sie Ihren Bremspunkt selbst abschätzen müssen. Durchqueren Sie die Kurve im ersten
7. Beschleunigen Sie voll durch die leichten Biegungen nach rechts und links.
8. Nach der kurzen Geraden kommen Sie zu der letzten Schikane. Bremsen Sie, sobald Sie unter der Brücke hindurchfahren, und durchfahren Sie die rechte Kurve im ersten und die linke im zweiten Gang.



## FRANKREICH: 4250 METER

1. Folgen Sie der Ideallinie und durchfahren Sie die leichte Biegung im fünften Gang.
2. Gehen Sie vom Gas, schalten Sie in den dritten Gang hinunter und tippen Sie etwas auf die Bremsen, bevor Sie die langgezogene Kurve durchfahren.
3. Nach der sehr langen Geraden nähern Sie sich einer extrem engen Haarnadelkurve. Treten Sie auf die Bremse, sobald Sie das Warningschild auf der linken Seite passieren, und lenken Sie stark ein, um die Kurve im ersten Gang zu durchfahren.
4. Bremsen Sie am Warningschild auf der linken Seite und schalten Sie in den zweiten Gang zurück, bevor Sie nach der Schikane wieder beschleunigen.
5. Nähern Sie sich der Kehre, bremsen Sie kurz vorher ab und schalten Sie in den zweiten Gang. Betätigen Sie in der Kurve noch einmal die Bremse und schalten Sie in den ersten Gang zurück.
6. Fahren Sie im zweiten Gang in die Schikane hinein



5. und beschleunigen Sie kurz zwischen den Kurven. Gehen Sie zu Beginn der zweiten Kurve wieder vom Gas, um nicht ins Gras zu rutschen.
7. Bremsen Sie, sobald Sie die Randsteine auf der linken Seite erkennen, und durchfahren Sie die letzte Haarnadelkurve im ersten Gang.
8. Am weißen Warningschild sollten Sie die Bremsen betätigen und bis zum ersten Gang herunterschalten.





## ENGLAND: 5.140 METER

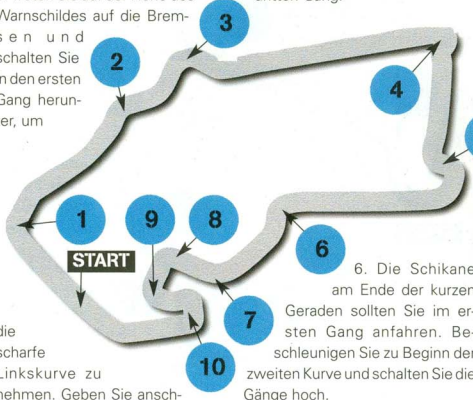
1. Sobald Sie das Warnschild passieren, bremsen Sie ab und schalten in den dritten Gang herunter.
2. Fahren Sie Vollgas durch die Kurven und über die Randsteine.
3. Nach der einfachen Schikane gelangen Sie nun zu einer viel schwierigeren. Bremsen Sie ab und fahren Sie im dritten Gang durch die Kurven.
4. Bremsen Sie am Ende der langen Geraden ab und schalten Sie in den dritten Gang zurück,



5. Treten Sie auf der Höhe des Warnschildes auf die Bremsen und schalten Sie in den ersten Gang herunter, um

die scharfe Linkskurve zu nehmen. Geben Sie ansch-

ließend wieder Gas und fahren Sie die langgezogene Rechtskurve im dritten Gang.



7. Nehmen Sie die leichte Rechtskurve auf der Ideallinie mit voller Geschwindigkeit.
8. Bremsen Sie rechtzeitig ab und schalten Sie in den zweiten Gang herunter.
9. Beschleunigen Sie aus der letzten Kurve heraus und bremsen Sie vor der Linkskurve, die Sie im zweiten Gang durchfahren.
10. Die letzte Haarnadelkurve können Sie ebenfalls im zweiten Gang nehmen. Regulieren Sie das Gas, so daß Sie auf der Ideallinie fahren.

6. Die Schikane am Ende der kurzen Geraden sollten Sie im ersten Gang anfahren. Beschleunigen Sie zu Beginn der zweiten Kurve und schalten Sie die Gänge hoch.

## ÖSTERREICH: 4.319 METER

1. Bremsen Sie nach dem Warnschild auf der linken Seite ab und fahren Sie im zweiten Gang in die Kurve hinein, bevor Sie wieder beschleunigen.
2. Die leichten Biegungen können Sie mit Vollgas entlangfahren.
3. Das Warnschild auf der linken Seite ist Ihr Bremspunkt für die nächste Rechtskurve, in der Sie bis in den ersten Gang herunterschalten.
4. Und wieder erkennen Sie am Warnschild, wann Sie bremsen müssen. Fahren Sie im zweiten Gang durch die Kehre.
5. Die leichte Rechte können Sie mit Vollgas fahren.
6. Fahren Sie im zweiten Gang in die Kurve hinein und beschleuni-

gen Sie ab der Mitte wieder aus ihr heraus.



Gas und fahren Sie im dritten Gang durch die nächste Kurve. Regulieren Sie das Gas, um auf der Ideallinie zu bleiben.

8. Den nächsten Rechtsknick können Sie bei voller Beschleunigung durchfahren.

9. Bremsen Sie einen Moment lang, sobald Sie auf der Höhe des Warnschildes sind. Lenken Sie ein und schalten Sie in den dritten Gang.
10. Nähern Sie sich der letzten Kurve und gehen Sie kurz vom Gas. Schalten Sie in den dritten Gang herunter und beschleunigen Sie aus der Kurve auf die Zielgerade.

## DEUTSCHLAND: 6.823 METER

1. Bremsen Sie ab und durchfahren Sie die Kurve im vierten Gang.
2. Der Bremspunkt für die Schikane befindet sich am 100-Meter-Schild. Fahren Sie im ersten Gang hinein und beschleunigen Sie gleich anschließend wieder.
3. Auf halbem Weg zwischen dem Warnschild und dem 100-Meter-Schild sollten Sie kurz bremsen und in die Rechtskurve hineinfahren. Schalten Sie ganz in den ersten Gang herunter und geben Sie Vollgas.
4. Schalten Sie nach der letzten Schikane die Gänge hoch und fahren Sie auf der Ideallinie durch die lange Rechtskurve.
5. Sobald Sie das Warnschild passieren, sollten Sie auf die Bremse

treten und im zweiten Gang die dritte Schikane passieren.



schild viermal kräftig auf die

Bremse und lenken Sie dann im zweiten Gang in die Kurve ein.

7. Tippen Sie, falls nötig, auf die Bremse und durchfahren Sie die Kurve ebenfalls im zweiten Gang. Ab dem letzten Drittel können Sie aus ihr herausbeschleunigen.

8. Gehen Sie vor der Rechtskurve vom Gas und schalten Sie in den zweiten Gang. Beschleunigen Sie ab der zweiten Kurve wieder und schalten Sie in den dritten Gang hoch.





## UNGARN: 3.968 METER

1. Gehen Sie vom Gas und lenken Sie in die Kurve ein, während Sie die Gänge bis zum zweiten herunterzuschalten. Beginnen Sie am Scheitelpunkt wieder mit der Beschleunigung.
2. Bremsen Sie ab und fahren Sie im zweiten Gang durch die Kurve.
3. Beschleunigen Sie aus der letzten Kurve heraus und schalten Sie die Gänge hoch.
4. Sobald die Straße etwas nach links führt, gehen Sie vom Gas und fahren im dritten Gang in die Linkskurve hinein.
5. Tippen Sie kurz auf die Bremse, um in die Rechtskurve einzulenken. Schalten Sie in den zweiten Gang herunter.
6. Bremsen Sie stark ab und

fahren Sie im niedrigsten Gang in die erste Kurve. Beschleunigen Sie anschließend hoch bis in den zweiten und dritten Gang, während Sie die zwei-



Vollgas.

9. Beschleunigen Sie aus der letzten Kurve bis hoch in den fünften Gang.
10. Nach der leichten Linkskurve kommen Sie an eine mittlere Rechtskurve. Bremsen Sie etwas ab und nehmen Sie die Kurve im dritten Gang.
11. Wenn Sie sich der Schikane nähern, bremsen Sie kurz ab und fahren Sie im zweiten Gang und dann in den dritten Gang hoch.
12. Durchfahren Sie die scharfe Linkskurve im zweiten Gang.
13. Fahren Sie wiederum im zweiten Gang durch die Kurve und beschleunigen Sie ab der Hälfte der Kurve.

## BELGIEN: 6.968 METER

1. Bremsen Sie, sobald Sie das Warnschild auf der linken Seite passieren, und fahren Sie im ersten Gang durch die Kurve.
2. Fahren Sie mit Vollgas in die erste Kurve, aber bremsen Sie vor der zweiten kurz ab.
3. Gehen Sie nach dem 100-Meter-Schild vom Gas und lenken Sie in die rechte Kurve ein. Bremsen Sie beim Warnschild und fahren Sie die nächste Kurve im zweiten Gang.
4. Beschleunigen Sie nach der letzten Schikane, bevor Sie nun wieder abbremmen und in den dritten Gang schalten.
5. Bremsen Sie für die scharfe Rechtskurve stark ab und schalten

Sie zuerst ganz in den ersten Gang herunter und anschließend in den zweiten hoch.

6. Verringern Sie kurz vor der Kurve

die Geschwindigkeit und durchfahren Sie diese im zweiten Gang.

7. Am Anfang



der langgezogenen Kurve sollten Sie kurz bis zum dritten Gang abbremmen.

Schalten Sie am Kurvenausgang wieder in den vierten hoch. 8. Nehmen Sie die Schikane im zweiten Gang und beschleunigen

Sie vorsichtig ab der zweiten Kurve.

9. Bremsen Sie für einen kurzen Augenblick ab und schalten Sie in den zweiten Gang, um in die Rechtskurve zu fahren. Geben Sie langsam wieder mehr Gas, während Sie die beiden folgenden Rechtskurven durchfahren.
10. Treten Sie stark auf die Bremsen, sobald Sie das Warnschild auf der linken Seite erreichen. Fahren Sie im ersten Gang durch die scharfe Linkskurve und anschließend im zweiten und dritten Gang durch die kleine Schikane.

## JAPAN: 5.864 METER

1. Gehen Sie für die erste Kurve vom Gas und bremsen Sie für die nächste, schwierigere Kurve bis zum zweiten Gang ab.
2. Durchfahren Sie die Schikane im dritten Gang.
3. Fahren Sie die nächste Schikane genauso an wie die vorige. Tippen Sie allerdings vor der linken Kurve einmal auf die Bremse und durchfahren Sie diese im zweiten Gang.
4. Beschleunigen Sie durch die Kurve und schalten Sie ab Mitte der Kurve in den vierten Gang hoch.
5. Bremsen Sie etwas ab und schalten Sie in den vierten Gang, bevor Sie wieder Gas geben.
6. Die zweite Rechtskurve ist kniffliger als die vorige. Bremsen Sie am Warnschild und schalten

Sie in den dritten Gang herunter.

7. Fahren Sie Vollgas durch die leichte Rechts und bremsen Sie an dem Warnschild für die Haarnadelkurve ab. Schalten Sie bis zum ersten Gang herunter, bevor Sie wieder aus der Kurve

herausbeschleunigen.



8. Diesen Abschnitt können Sie mit Vollgas durchfahren.

9. Beginnen Sie am Warnschild auf der rechten Seite mit dem Abbremsen und schalten Sie in den dritten Gang. Halten Sie in der Kehre möglichst die Geschwindigkeit.
10. Bremsen Sie unterhalb des Banners ganz kurz ab und schalten

11. Sobald Sie kurz vor der Schikane sind, bremsen Sie in den ersten Gang herunter, durchfahren die Kurven und geben anschließend wieder Gas.





## ITALIEN: 5.770 METER

1. Bremsen Sie nach der langen Geraden frühzeitig ab und nehmen Sie die zweite Kurve im ersten Gang.
2. Die langgezogene Rechtskurve können Sie bei voller Beschleunigung durchfahren.



3. Gehen Sie auf halbem Weg zwischen dem 100-Meter-Schild und dem Warnschild vom Gas und bremsen Sie kurz vor der Schikane ab, die Sie dann im ersten Gang passieren.
4. Bremsen Sie ab dem Warnschild

auf der rechten Seite und schalten Sie in den



7. Gang in die Kurve hinein-einfahren.
6. Sobald Sie das Warnschild passieren, bremsen Sie wiederum stark ab und fahren im ersten Gang in die Schikane hinein. Beschleunigen Sie etwas in der zweiten Kurve, bevor Sie für die Linkskurve wieder abbremsen.
7. Gehen Sie am Warnschild zunächst vom Gas und bremsen Sie kurz vor der Kurve, die Sie im zweiten Gang durchfahren.

## LUXEMBURG: 4.556 METER

1. Nehmen Sie das Gas zurück und bremsen Sie vor der Schikane ab, die Sie im zweiten Gang durchfahren.
2. Nehmen Sie die nächste Kurve im dritten Gang.
3. Die folgende Rechtskurve ist etwas schwieriger als die vorangegangenen. Schalten Sie in den zweiten Gang zurück.
4. Fahren Sie die kurze Gerade herunter und bremsen Sie am Warnschild ab, um die Haarnadelkurve im ersten oder zweiten Gang zu durchfahren.

5. Beschleunigen Sie voll durch, während Sie die kurze Schikane passieren.
6. Treten Sie auf die Bremse, sobald Sie am



Warnschild auf der rechten Seite angelangt sind. Schalten Sie herunter und fahren Sie durch die Kurve. Schalten Sie während der nächsten Kurve in den dritten Gang hoch, bevor Sie wieder abbremsen und

- in die scharfe Rechtskurve einschlagen.
7. Gehen Sie kurz vor dem Warnschild vom Gas und nehmen Sie die Schikane im zweiten Gang.
8. Die letzte Kurve ist sehr scharf, aber Sie werden nach der letzten Schikane noch nicht wieder auf Topspeed sein. Bremsen Sie kurz vor dem Schild der Boxeneinfahrt ab und durchfahren Sie die Kurve im zweiten Gang.

**Jahnstr. 59**  
47506 Neukirchen-Vluyn  
02845 / 98330  
Wir führen: > PSX > N64 > DVD > Dreamcast > PC-CDROM > Game Boy

**Neuer Wall 2-4**  
47441 Moers(Zentrum)  
02841 / 24949

Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr, Samstags: 10.00 - 14.00 Uhr  
Internet: <http://www.mlc-gmbh.de>  
**02845-98330**  
FAX Bestellung: 02845-983323 / 983315

**GAME DES MONAT'S**  
**SILENT HILL**  
89.95

**Unbedingt Vorbestellen**

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| Civilization 2          | 89.95 |
| Dark Messiah            | 87.95 |
| Driver                  | 94.95 |
| F1 Racing               | 82.95 |
| Gex 3: Deep C. Gecko    | 86.95 |
| I. SuperStarSoccer 99   | 87.95 |
| Kensel                  | 94.95 |
| Kunite: Fihgters Edge   | 99.95 |
| L. of Kain: Soul Reaver | 99.95 |
| Puma Street Soccer      | 89.95 |
| Racing Simulation 2     | 84.95 |
| Resident Evil 3         | 99.95 |
| Ridge Racer Type 4      | 87.95 |
| Wing Over 2             | 87.95 |

**AKTUELLE TOP-HITS**

|                        |        |
|------------------------|--------|
| Asterix                | 94.95  |
| Bust a Move 4          | 62.95  |
| Dreams                 | 94.95  |
| KKND Krossfire         | 84.95  |
| Metal Gear Solid       | 94.95  |
| Need for Speed 4       | 89.95  |
| Parasite Eve US        | 119.95 |
| Populous The Beginning | 89.95  |
| Sports Car GT          | 89.95  |
| Swing                  | 69.95  |
| Tiger Woods 99         | 97.95  |
| UEFA Champ. L. 98/99   | 89.95  |
| WCW vs. NWO Thunder    | 84.95  |

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| RGB-Audio/Gcon Kabel      | 9.95   |
| Link Kabel                | 6.95   |
| Pad Verlängerungskabel    | 6.95   |
| Antennen RF-Kabel         | 12.95  |
| Joypad Standard           | 9.95   |
| Barracuda 2 DS Pad        | 69.95  |
| Dextride (Interact)       | 74.95  |
| V3 D.S. Racing Wheel      | 119.95 |
| Fanatec Lenkrad Speedster | 189.95 |
| Memory Card 72 Meg        | 79.95  |
| PSX Tasche + Pad +MemCard | 39.95  |
| PSX Mogelmodul Standart   | 19.95  |
| Gamebuster Deluxe Pro     | 89.95  |
| Equalizer Mogelmodul      | 59.95  |
| Real Arcade Light Gun     | 99.95  |

**PLAYSTATION TASCHKE**

29.95

**PSX 4-FACH ADAPTER**

44.95

**MLC die Umbauspezialisten...**

|                                                                                          |       |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Multinorm-Umbausatz<br>Multinorm** SMD-Chip +<br>Scan/RGB-Audio Kabel<br>+ G-Con Adapter | 49.95 |
| Multinorm SMD-Chip** 39.95                                                               |       |
| Multinorm-Cooler Umbau<br>SMD-Chip** + Aktivkühler<br>Einbau durch unsere<br>Techniker   | 69.95 |
| Multinorm-Umbauaktion<br>Multinorm SMD-Chip**<br>Einbau durch unsere<br>Techniker        | 59.95 |

**SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM\*\* UMBAU**  
!! mit voller Garantie !!

**299.95**

Standard mit 2 D.S. Pad's 269.95  
Multinorm mit 2 D.S. Pad's 329.95  
\*\*\* + RGB + 8Meg MemCard 349.95

**DOUBLE SHOCK PAD**  
2 Motoren Technik

29.95

Org. Sony D.Shock.....39.95

**PSX COLOR-GEHÄUSE**

49.95

!! Neuheit !!

**IM MEMORY -CARD**  
15 Slot Playstation  
Memory Card

9.95

**8M MEMORY -CARD**  
120 Slot Playstation  
Memory Card

24.95

**SCORPION**  
Special Weapon  
Light Gun

39.95

**D.SHOCK-RACING WHEEL**

99.95

**GAME HUNTER**

29.95

**HF PAL/NTSC BOOSTER**

49.95



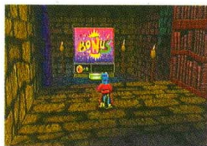
# GEX: DEEP COVER GECKO

**Der geschwätzige Gecko ist zurück! In seinem dritten Abenteuer muß er die schöne Agentin Xtra aus den Klauen seines Erzfeindes Rez befreien. Diesen Monat führen wir Sie durch alle Levels in den ersten beiden Welten, darunter auch die Bonus- und die ersten zwei Geheimlevels.**

## TIPS

### Gegenstände und Geheimnisse

Obwohl es die Hauptaufgabe ist, Fernbedienungen zu bekommen, sind viele Gegenstände und Levels in den Arealen versteckt. Um das Spiel hundertprozentig zu komplettieren, müssen Sie daher fleißig suchen. Die zentralen Spielabschnitte bieten versteckte Geheimlevels, die zum Teil gut versteckt sind. Diese sind zwar nicht spielentscheidend, aber sie können den Tresor im Kontrollzentrum öffnen, indem Sie zahlreiche Kombinationen eingeben können, die wir im nächsten Monat enthüllen. Mit diesen können Sie einige



feine Cheats aktivieren. Münzen spielen ebenfalls eine wichtige Rolle, denn

sie gewähren Zugriff auf Bonusstufen, in denen Sie oftmals grüne Hände einstreichen können.

### Bonuslevels

In jedem Level gibt es Bonusabschnitte, in denen Sie normalerweise ein Extraleben bekommen. Sie befinden sich meistens in der Nähe des Levelfernsehers. Um diese Levels betreten zu können, müssen Sie zuvor eine bestimmte Anzahl Münzen eingesammelt haben. In einigen dieser Stufen können Sie spezielle Gegenstände bekommen. Welcher Art diese sind, wird Ihnen beim dazugehörigen Fernseher angezeigt. Einige Bonuslevels sind zunächst unerreichbar, da sie durch ein Hindernis blockiert sind. Suchen Sie in einem solchen Fall den entsprechenden Level sorgfältig ab und achten Sie auf etwas Ungewöhnliches. Normalerweise werden Sie auf einen Schalter oder eine Kletterwand stoßen und damit Zu-

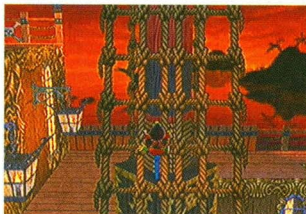
gang zu den Bonusstufen bekommen.

### Alfred

Alfred ist Ihr Butler. Er ist zwar nur eine alte, langsame Schildkröte, aber seine Ratschläge sind unbezahlbar. Er wird des öfteren in den Levels auftauchen und dann mit wertvollen Tips aufwarten, wenn Sie ihm einen Schlag mit dem Schwanz verpassen. Dann wird er Ihnen sagen, wie Sie gewisse Aufgaben bewältigen müssen, oder Sie über einige levelspezifische Gegenstände und Wesen aufklären – so etwa über den Esel im Wilden Westen. Oftmals sind seine Hinweise auch etwas kryptisch – hören Sie daher genau zu und sehen Sie sich in seiner unmittelbaren Umgebung um, um etwas Ungewöhnliches zu entdecken.

### Kletterwände

Oftmals werden Sie auf eine Sackgasse stoßen und es wird so aussehen, als gäbe es kein Wei-



terkommen. Normalerweise befindet sich dann in der Nähe eine Kletterwand. Da diese nicht leicht ausfindig zu machen sind, müssen Sie sich genau umsehen.

### Umsehen und Kriechen

Wenn Sie ein neues Kostüm bekommen, sollten Sie sich zunächst umsehen und die Kriech-Taste benutzen. Mit einigen Outfits können Sie springen und gleiten und so oftmals einige Plattformprobleme lösen. Nur ein paar Verkleidungen haben diese Zusatzigenschaften – experimentieren Sie daher fleißig. Die Taste zum Umschauen erfüllt auch oftmals einen anderen Zweck – je nachdem, welches Kostüm Sie haben oder welche Fliege Sie gegessen haben.





## DIE ZENTRALE VERKNÜPFUNG

Die zentrale Verknüpfung ist eine Serie von Gebieten, in denen sich die einzelnen Levels be-

finden. Um die Levels betreten zu können, benötigen Sie unterschiedlich viele Fernbe-

dienungen. Je mehr Sie haben, umso mehr Levels können Sie betreten.



### 1. Kontrollzentrum

Das Kontrollzentrum ist das Startgebiet und das Herz der zentralen Verknüpfung. Nach der Komplettierung bestimmter Aufgaben werden Sie mit Pftosymbolen belohnt, die den Zugang zu neuen Gebieten und somit neuen Levels gewährleisten. Im Kontrollzentrum befindet sich auch der Safe, der sich erst öffnet, nachdem Sie die vier Geheimlevels gelöst haben. Dort können Sie dann hilfreiche Kombinationen eingeben.

Die Levels des Kontrollzentrums:

Trainingsgebiet  
Der Reisekanal  
Crime-Time-TV  
Tresorstufe Eins

### 2. Das Land der Weicheier

Das Land der Weicheier öffnet sich, nachdem Sie fünf Fernbedienungen eingesammelt haben. Dieser Abschnitt ist größer als das Kontrollzentrum und er beherbergt zahlreiche Levels und Bonusabschnitte.

Die Levels im Land der Weicheier:

Tut-TV: Fünf Fernbedienungen benötigt  
Armee-Kanal: Sieben Fernbedienungen benötigt  
Western-Station: Neun Fernbedienungen benötigt  
Piratensender: Elf Fernbedienungen benötigt

Tresorstufe Zwei

### 3. Geheimnis Eins

Um den Geheimlevel im Kontrollzentrum zu erreichen, müssen Sie mit dem Schwanz vor die drei grauen Großrechner schlagen. Danach wird sich der erste Geheimlevel öffnen, in dem Sie den ersten Tresorschlüssel bekommen. In diesem Abschnitt müssen Sie innerhalb von drei Minuten 50 Käfer aufsameln. Sie können diese Aufgabe beliebig oft angehen und mit etwas Übung wird der Schlüssel bald in Ihrem Besitz sein.

### 4. Geheimnis Zwei

Um an den zweiten Schlüssel zu kommen, müssen Sie 50 Käfer in drei Minuten einsammeln. Der Level ist recht groß und Sie müssen dort hoch hinaus. Sollten Sie also einen der ersten Käfer verpassen, müssen Sie sich hinterher wieder ganz nach unten fallen lassen, um ihn zu bekommen. Wahrscheinlich werden Sie ein paar Versuche benötigen, bevor der Schlüssel in Ihren Besitz übergeht.

### 5. WWGex Wrestling

Schlagen Sie mit dem Schwanz vor das Schloß am Umkleideschrank, welcher sich am Rand des Tals befindet. Sie landen in einem Wrestling-Ring, wo Sie sich mit einem Koloß auseinanderzusetzen haben. Laufen Sie durch den Ring, halten Sie die Kriech-Taste gedrückt und benutzen Sie Ihren Karate-Tritt. Weichen Sie dem Koloß bei seinen Angriffen geschickt aus und treten Sie dann zu. Nach sechs Treffern ist der Gegner erledigt und Sie bekommen eine grüne Bonuskralle, die Ihnen Zugang zum Tal der Ohrfeigen verschafft. Diesen Abschnitt behandeln wir im nächsten Monat.



## DER REISEKANAL

Benötigte Fernbedienungen: Eine  
Fernbedienungen im Level: Vier (Eine für 300 Käfer)

### Missionen:

Erschaffen Sie fünf Eisskulpturen.  
Erledigen Sie die fünf Skateboard-Kobolde.  
Besiegen Sie den bösen Weihnachtsmann.

#### 1. Mission Eins

Sie müssen fünf Eisblöcke finden und ein paar mal mit dem Schwanz davor hauen – so entsteht eine wunderschöne Statue. Die Eisblöcke sind leicht zu finden und darüber



hinaus auch auf der Karte markiert, daher ist es leicht, die erste Fernbedienung zu bekommen.

#### 2. Mission Zwei

Sie müssen zum entlegenen Teil des Levels und dort durch die Tür am Ende der Eissrinne gehen. Sie erreichen eine kleine Snowboard-Strecke. Dort müssen Sie mit Ihrem Schwanzschlag die fünf Kobolde von ihren Brettern hauen. Sie sind relativ schnell, aber wenn Sie sich etwas Zeit lassen, werden Sie sie bald erledigt haben und können die Fernbedienung am Ende der Strecke einsammeln. Nehmen Sie auf dem Weg dorthin auch die beiden Pfortenembleme auf.

#### 3. Mission Drei

Der böse Weihnachtsmann befindet sich im hinteren Teil des Ausgangsgebiets. Klettern Sie nach oben und Sie werden ihn auf einem dünnen Vorsprung vorfinden. Sollten Sie in den Abgrund fallen, landen Sie wieder am Boden der Klippe – sonst passiert Ihnen aber nichts. Um Ihren Gegner zu er-

ledigen, müssen Sie die Geschenke, die er auf Sie wirft, per Schwanzschlag treffen und somit an den Absender zurückschicken. Nach drei Treffern ist er dann erledigt. Das richtige Timing ist hierbei entscheidend – lassen Sie die Geschenke direkt auf sich zukommen und führen Sie dann einen schnellen Tritt zur Seite aus, wobei Sie



## KEY



Münze



Gesundheitsfliege



Fernbedienung



Pfortenemblem



Extraleben-Fliege

den Schwanzschlag ausführen müssen.

### Spezialgegenstände und Käfer

4. Wenn Sie mit dem Schwanzschlag auf die Kobolde einhauen, die um die Eisfläche im Ausgangsgebiet flitzen (dort befindet sich auch eine Statue vom Weihnachtsmann), taucht ein Pfortenemblem auf dem Schlitten in der Nähe auf.

5. Besiegen Sie die beiden Kobolde, die auf der Eissrinne vor dem Snowboard-Kurs herumflitzen, damit der Eisblock in der Nähe schmilzt und eine Münze freigibt.

6. In der Höhle entdecken Sie Rex, der in einem Eisblock gefangen ist. Stoßen Sie den Block vom hohen Vorsprung und schieben Sie ihn vor das Feuer in der Ecke. Sie bekommen dadurch ein Extraleben.

7. Ein Haus in diesem Gebiet können Sie sogar betreten. Auf dem Dach dieses Hauses befindet sich eine der Statuen aus Mission eins. Wenn Sie in den Kamin hüpfen, landen Sie im Haus, wo Sie eine Münze und ein Extraleben vorfinden.

Schlagen Sie mit dem Schwanz vor alle Pinguine, Briefkästen, springenden Geschenke und Spielzeugsoldaten. In jedem davon befindet sich zumindest ein Käfer. Sammeln Sie alle sorgfältig ein.

8. Nachdem Sie fünf Fernbedienungen eingesammelt haben, taucht in der Mitte des Kontrollzentrums ein rotes Pfortenemblem auf. Dieses öffnet die Tür zum Land der Weicheier und der Tut-TV-Level wartet auf Sie. Sammeln Sie aber ruhig einige weitere Fernbedienungen auf, bevor Sie sich ins Land der Weicheier begeben.

### Bonusabschnitt

#### Benötigte Münzen: Zwei

Nachdem Sie die Münzen im Reisekanal aufgesammelt haben, können Sie den sich in der Nähe befindlichen Bonuslevel betreten. Dort befinden Sie sich im Beutel eines Kanguruhs und Sie müssen zehn goldene Glocken finden, die im Level verteilt sind. Sie

haben nur zwei Minuten Zeit und der Typ, der mit den Ziegelsteinen wirft, sorgt beim Aufstieg auf den Berg für zusätzliche Probleme. Wenn Sie Ihre Sprünge richtig timen, sollten Sie aber keine größeren Probleme haben. Es befinden sich drei Glocken auf dem Grund, drei im zentralen Gebiet und drei an der Spitze.



1:51



## CRIME-TIME-TV

Benötigte Fernbedienungen: Drei  
Fernbedienungen im Level: Vier (Eine für 100 Käfer)

### Missionen:

Überstehen Sie das Heckenlabyrinth.  
Zerstören Sie erneut die drei Blutkühler.  
Lösen Sie die drei Minispiele.

### Mission Eins

Das Labyrinth ist recht verwirrend und Sie werden wohl des öfteren im Kreis laufen. Im Labyrinth befinden sich gleich drei Pfortenembleme und zahlreiche Käfer – verbringen Sie daher ruhig etwas Zeit darin. Die einzige Gefahr besteht in den Jägern, die Sie aber mit wenigen Treffern erledigen können. Hüten Sie sich in jedem Fall vor den Kugeln, die Ihnen folgen könnten. Die Fernbedienung wird von einem großen Bär bewacht, den Sie aber mit einigen schnellen Treffern erledigen können.

### 2a. Mission Zwei

Sie müssen einige kleinere Aufgaben lösen, um diese Mission zu bewältigen. Die drei Blutkühler befinden sich in kleinen Wandnischen gegenüber dem Kerzenleuchter. Den mittleren Kühler können Sie über den halbrunden Vorsprung und den vorderen Türrahmen erreichen, die Kühler rechts und links sind außerhalb der Reichweite.

### 2b.

Finden Sie im Labyrinth die Statue, damit Sie den zweiten Blutkühler erreichen können. Wenn Sie mit dem Schwanz vor die Statue schlagen, öffnet sich im Raum vor dem Swimmingpool das Buchregal.

### 2c.

Gehen Sie in das neue Gebiet und schlagen Sie am Ende davon vor die Maschine. Sie werden sich dann in Graf Dracula verwandeln, der gleiten kann, wenn Sie in der Luft die Kriech-Taste drücken.

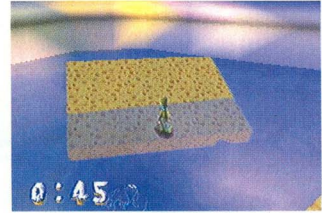
### 2d.

Keihen Sie zu den Treppen zurück und springen

Sie auf den Kerzenleuchter. Gleiten Sie dann zu den restlichen Kühlern und zerstören Sie diese. Als Dracula können Sie auch die Pforte im Schlafzimmer erreichen.

### 3a.

Um die Minispiele zu aktivieren, müssen Sie die Lupen finden und sich dann damit umsehen. Die erste befindet sich im Raum mit dem Buchregal. Visieren Sie dort den Kopf des ausge-



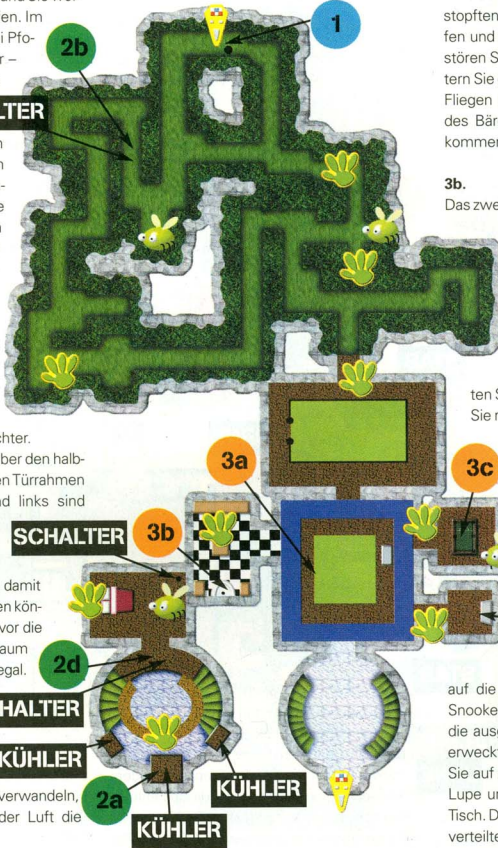
stopften Bären an. Nun werden Sie schrumpfen und finden sich auf dem Kopf wieder. Zerstören Sie in 45 Sekunden alle 10 Fliegen. Klettern Sie die linke Seite hoch, um die letzten drei Fliegen zu entdecken, die sich auf der Spitze des Bärenkopfs befinden. Als Belohnung bekommen Sie eine Münze.

### 3b.

Das zweite Minispiel befindet sich in der Küche. Sehen Sie sich mit der Lupe das Waschbecken an und Sie schrumpfen und finden sich danach im Becken selbst wieder. Dort müssen Sie fünf Blasen zum Zerplatzen bringen, die sich unter Wasser befinden. Tauchen Sie ab und schlagen Sie mit Ihrem Schwanz vor die Blasen. Achten Sie auf Ihren Sauerstoffvorrat und holen Sie rechtzeitig Luft. Als Belohnung winkt eine zweite Münze.

### 3d.

Gehen Sie in das Schlafzimmer auf der oberen Etage. Alfred steht vor einer Statue, an der Sie Ihren berühmten Schwanzschlag mal wieder einsetzen müssen. Die Statue war ein Schalter, der das Buchregal im Raum direkt darunter ausgelöst hat. Mit Hilfe des Regals können Sie auf die nächste Etage hüpfen und dort den Snookerraum betreten. Der Schalter hat auch die ausgestopften Bären im Haus zum Leben erweckt – seien Sie also vorsichtig. Springen Sie auf den Snookertisch, sehen Sie durch die Lupe und Sie befinden sich plötzlich auf dem Tisch. Dort müssen Sie die sieben auf dem Tisch verteilten Kugeln zerstören. Lösen Sie die Aufgabe am besten mit Ihrem Karatetrtritt. Wenn Sie es in 45 Sekunden schaffen, erhalten Sie die dritte Münze und die Fernbedienung.



### Bonusabschnitt

#### Benötigte Münzen: Fünf

Um diesen betreten zu können, müssen Sie vor die Statue schlagen, die sich außerhalb des Eingangs zu diesem Level befindet. Erledigen Sie die fünf Koboale auf den Snowboards – eine deutliche Parallele zum Reisekanal. Durch das Zeitlimit von zwei Mi-

nuten ist die Aufgabe diesmal bedeutend schwerer. Konzentrieren Sie sich auf einen Kobold und versuchen Sie, ihn mit dem Board zu treffen. Sie sind sehr schnell – Geduld ist daher der Schlüssel zum Erfolg. Als Belohnung winkt ein Extraleben.





# TUT TV: HOLY MOSES

Benötigte Fernbedienungen: Drei  
Fernbedienungen im Level:  
Vier (1 für 100 Käfer)

## Missionen

Finden Sie die drei Stäbe des Ra.  
Befreien Sie die Geister aus den Urnen.  
Reiten Sie das Kamel zum Tempel.

### 1a. Mission Eins

Die drei Stäbe des Ra sind in dem Level verteilt, Sie müssen jedesmal eine Mumie besiegen, um die einzelnen Stäbe zu erhalten. Anfangs bewegen Sie sich auf Treibsand, achten Sie daher gut auf Ihre Sprünge und Schritte. Der erste



Stab befindet sich im Raum, der auf der rechten Seite des Gebietes liegt. Nutzen Sie die mobilen Plattformen, um in den Raum mit der ersten Mumie zu gelangen. Weichen Sie der Tornado-Attacke aus, bevor Sie auf die Mumie zurennen und sie mit einem Karate-Kick erledigen.

**1b.** Um zur nächsten Mumie zu gelangen, müssen Sie die Energie aus einer der Urnen freisetzen. Diese befindet sich in dem Raum an der gegenüberliegenden Seite. Nachdem Sie den Raum betreten haben, springen Sie in den Lift, um in die nächste Etage zu gelangen. Hier treffen Sie einen der Urnen-Wächter. Besiegen Sie diesen und setzen Sie die Energie der Urne frei. Dadurch bildet sich eine Brücke vom oberen Ende der Stufen bis zum Zentrum des Treibsand-Raumes.

**1c.** Gehen Sie über die Energie-Brücke, um zum Flammen-Korridor zu gelangen. Achten Sie bei den Sprüngen auf die sich drehenden Flammen, die aus den Spalten schlagen. Berühren Sie den Check-Point und verspeisen Sie die Feuer-Fliege auf der anderen Seite. Die riesige Spinne an dem Vorsprung hinter dem Abgrund sollten Sie viermal mit Feuer besucken, um sie zu besiegen und zum Raum auf der linken Seite zu gelangen.

**1d.** Sie befinden sich nun im Hauptraum des Ra. In diesem hohen Raum müssen Sie die Kletterwän-

merksam zwischen diesen hindurch. Hinter der Ecke und dem Telefon befindet sich ein sichtbarer Riß in der Wand; dieser führt Sie zu dem Raum mit dem dritten Stab. Schlagen Sie die Mumie mit der bekannten Taktik und begeben Sie sich dann zurück zum Hauptraum des Ra. Gehen Sie nun durch den Riß, auf den alle drei Stäbe zeigen, um die Fernbedienung zu bekommen.

### 2. Mission Zwei

Um die zweite Mission (die Befreiung der Geister aus den drei verlorenen Urnen) zu erfüllen, sollten Sie genauso wie in der ersten Mission vorgehen, um die ersten beiden Urnen zu finden. Die erste Urne befindet sich in dem Raum, der auf der linken Seite des Treibsandgebietes liegt. Über die nun geschaffene Energie-Brücke gelangen Sie zum nächsten Level-Abschnitt. Die zweite Urne befindet sich auf dem Dach des Ra-Raumes. Nun gelangen Sie durch den Wasserfall am Ende des Korridors in den Bereich mit den Sphinx-Köpfen. Sind Sie wieder beim Riß in der Wand angelangt, gehen Sie direkt bis zum Ende des Korridors. Nun befinden Sie sich in einem Feuer-Raum, an dessen Ende der dritte Urnen-Wächter auf Sie wartet. Weichen Sie seinen Attacken aus, bevor Sie ihn außer Gefecht setzen. Dadurch wird der dritte Geist befreit und die Fernbedienung der zweiten Mission gehört Ihnen.

### 3. Mission Drei

Gehen Sie dieselbe Route wie in den ersten beiden Missionen. Im Raum am Ende des Feuer-Korridors angekommen, schalten Sie die Spinne aus. Anstatt aber nun zum Raum des Ra zu gehen, begeben Sie sich durch die Türen auf der gegenüberliegenden Seite. Sie befinden sich nun in einer Wüstenlandschaft mit tödlichem Treibsand. Gehen Sie den Weg entlang und springen Sie auf das Kamel. Reiten Sie mit dem Kamel in den Tempel und steigen Sie an der Kletterwand auf die Spitze. Hier befinden sich drei Pfoten-Embleme, die Sie auf sammeln sollten. Auf der Spitze finden Sie die dritte Fernbedienung.



de nutzen, um nach oben zu gelangen. Weichen Sie auf dem Weg nach oben den sich drehenden Flammen aus. Ebenfalls mit Vorsicht sollten die farbigen, drehenden Plattformen genutzt werden, da ein Fehltritt einen tiefen Sturz zur Folge hat. Sammeln Sie bei Ihrem Aufstieg den zweiten Stab des Ra ein, schließlich gelangen Sie in einen neuen Korridor. In diesem befinden sich einige extrem bissige Sphinx-Köpfe, sprinten Sie auf-

## Bonus-Abschnitt Benötigte Münzen: Acht

Um diesen Level zu öffnen, treten Sie auf die vier Pfoten-Kacheln in der Pyramide. Nun müssen Sie die fünf Snowboard-Kobolde schlagen. Dieses Mal haben Sie dafür jedoch nur eine Minute und dreißig Sekunden dafür Zeit. Konzentrieren Sie sich immer auf einen

Kobold und versuchen Sie, mit Ihrem Board in ihn hineinzuspringen. Die Kobolde sind sehr schnell, daher sollten Sie Geduld mitbringen. Haben Sie den Level geschafft, wartet ein Extraleben auf Sie.





## ARMEE-KANAL

Benötigte Fernbedienungen: Sieben  
Fernbedienungen im Level: Vier (1 für 100 Käfer)

### Missionen

Zerschießen Sie die Suchscheinwerfer und zerstören Sie fünf Zelte.

Zerstören Sie die Stadt und finden Sie fünf geheime Käfer-Behälter.

Bestehen Sie im Labyrinth und stehlen Sie die Geheim-Pläne.

### Mission Eins

Das Ziel dieser Mission besteht darin, die vier feindlichen Suchscheinwerfer auszuschalten und mit Schwanzschlägen die fünf über das Anfangsgebiet verteilten Armeezelte zu zerstören.

Um die Suchscheinwerfer auszuschalten, sollten Sie die in Position befindlichen Maschinengewehre nutzen. Feuern Sie zuerst auf die Suchscheinwerfer und zerstören Sie danach die Zelte. Da dieses Gebiet nicht sehr groß ist, sollten Sie die Aufgaben leicht lösen können.

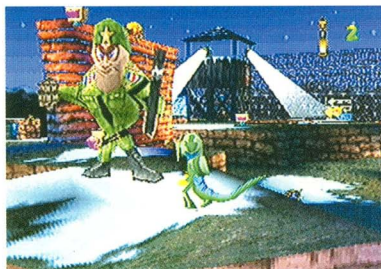


### Mission Zwei

Verlassen Sie das Anfangsgebiet durch die Tore und gehen Sie in die Stadt. Den Panzer brauchen Sie, um auf dem Weg durch die Stadt die Gebäude zu zerstören. Finden Sie die fünf geheimen Behälter, die irgendwo in den Gebäuden versteckt sind. Da Sie hier nicht auf Gegner treffen, können Sie sich Zeit lassen, bis die Fernbedienung auftaucht.

### Mission Drei

Hier gilt es, die Hütte am Ende zu erreichen und dort die versteckten Geheimpläne zu stehlen. Laufen Sie durch das Startgebiet bis zur Tür am Ende. Sie gelangen nun in ein Labyrinth mit Gräben; diese führen Sie zu dem



Kontrollraum, in dem sich die Pläne befinden. Schalten Sie mit Hilfe der Maschinengewehre die Wachtürme mit den Scheinwerfern sowie die Soldaten aus. Begeben Sie sich systematisch von einem Maschinengewehr zum nächsten und schalten Sie jeden der Türme aus. Achten Sie vor allem auf Minen und die Handgranaten. Die Handgranaten können ebenfalls mit dem Maschinengewehr unschädlich gemacht werden, bei den Minen ist dagegen äußerste Vorsicht geboten.

### Käfer-Sammlung

Im Startgebiet gibt es eine kleine Hütte, die Sie betreten sollten, wenn Sie am Ende 100 Käfer haben wollen.

Durchsuchen Sie das Labyrinth sorgfältig nach Käfern. Bevor Sie sich auf die Suche begeben, sollten Sie das Gebiet von Wachtürmen mit Scheinwerfern und Soldaten säubern.

Zerstören Sie alle Gebäude in der Stadt. Viele der Gebäude enthalten wertvolle Käfer, nehmen Sie sich also Zeit, um alles zu zerstören.

### Bonus-Abschnitt

#### Benötigte Münzen: Elf

Hier müssen Sie die zehn Panzer zerstören. Sie haben zwar nur eine Minute und 45 Sekunden Zeit, in dem Gebiet befinden sich aber jede Menge Stopuhren, die Ihnen zusätzliche Zeit geben. Zum Zerstören der Panzer ist nur ein einziger Schuß nötig, die letzten Panzer befinden

sich jedoch auf der hohen Arena-Umrandung. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie die Rampe am Levelanfang nutzen. Treffen Sie die Ziele in der Nähe der Plattformen, wird die entsprechende Plattform ausgefahren. Die vier Ziele am Ende der Umrandung müssen ebenfalls getroffen werden, da so eine Brücke zu den letzten drei Panzern gebildet wird. Mit etwas Übung gelangen Sie zu dem Extraleben am Levelende.





## WESTERN-STATION

Benötigte Fernbedienungen: Neun  
Fernbedienungen im Level: Vier (1 für 100 Käfer)

### Missionen

Besuchen Sie den größten Misthaufen der Welt.

Sammeln Sie fünf gleiche Spielkarten.

Erklimmen Sie den Berg.

#### 1 a. Mission Eins

Um die Aufgaben dieses Levels zu bewältigen, benötigen Sie einen Esel. Esel können steile Berge erklimmen, die für Sie normalerweise unzugänglich sind. Diese Steigungen sind mit Hufabdrücken gekennzeichnet. Schnappen Sie sich den ersten Esel aus dem Stall in der Nähe von Alfred und begeben Sie sich den Berg hinauf. Weichen Sie den Kaktusfallen aus und überqueren Sie die Holzbrücke. Vermeiden Sie auf jeden Fall den Kontakt mit den überall verstreuten Kakteen.

**1 b.** Gehen Sie nach der ersten Brücke nach rechts zu der nächsten sandigen Plattform. Hier erwartet Sie ein Phantom-Cowboy, den der Esel mit drei Kopfnüssen ausschalten sollte. Nun können Sie in Ruhe auf den Goldeimer-Lift warten. Besteigen Sie den Lift und lassen Sie sich zum nächsten Vorsprung bringen.

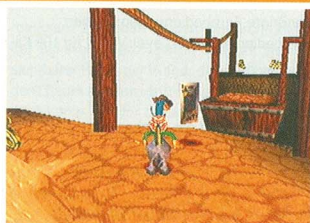
**1 c.** Nehmen Sie die nächsten beiden Seillifte hinüber zum Misthaufen. Am Gipfel des Misthaufen steigen Sie vom Esel, um die Fernbedienung der ersten Mission zu ergattern.

#### 2 a. Mission Zwei

Schnappen Sie sich Ihren Esel und reiten Sie um den Berg, bis Sie die Brücke erreichen, die zum Misthaufen führt. Nehmen Sie die erste

Karte und bewegen Sie sich unter Vermeidung der Kaktusfallen den Berg hinauf. Schließlich gelangen Sie zu einer weiteren Steigung, die Sie mit Hilfe des Esels bewältigen. Reiten Sie in die Minenstollen und achten Sie dabei auf den mit Köpfen werfenden Totengräber. Weichen Sie auf dem Weg durch den Stollen den Feinden aus und sammeln Sie die zweite Karte auf.

**2 b.** Verlassen Sie die Mine und reiten Sie den nächsten Hügel hinauf. Sie gelangen nun wiederum zu einem Goldeimer-Lift, welcher sich jedoch nicht bewegt. Steigen Sie vorsichtig vom Esel, ohne den Hügel herunterzurutschen,



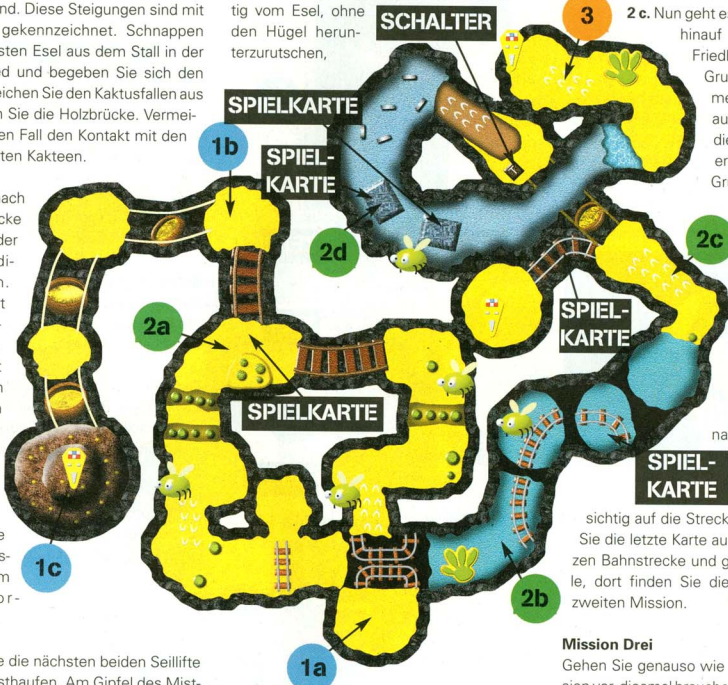
besteigen den Esel und lassen sich von dem Lift in den nächsten Levelabschnitt bringen.

**2 c.** Nun geht es den nächsten Hügel hinauf und dann über den Friedhof, wo Sie bald eine Gruft erreichen. Hier nehmen Sie die dritte Karte auf, achten Sie aber auf die sich drehenden Feuersäulen. Unterhalb der Gruft befindet sich eine weitere, identische Grabstätte, welche die vierte Karte enthält.

**2 d.** Die fünfte und letzte Karte befindet sich bei dem von Ihnen aktivierten Lift. Sehen Sie an dieser Stelle nach unten, um eine kurze Bahnstrecke zu erkennen. Lassen Sie sich vorsichtig auf die Strecke fallen und nehmen Sie die letzte Karte auf. Folgen Sie der kurzen Bahnstrecke und gehen Sie in die Höhle, dort finden Sie die Fernbedienung der zweiten Mission.

#### Mission Drei

Gehen Sie genauso wie bei der zweiten Mission vor, diesmal brauchen Sie jedoch nicht unbedingt die Karten aufzusammeln. Gehen Sie durch die zweite Gruft (in der die vierte Karte lag) und lassen Sie diese hinter sich. Nun erklimmen Sie die Bergspitze, bei steilen Anstiegen greifen Sie auf den Esel zurück. Auf dem Berggipfel befindet sich die Fernbedienung der dritten Mission.



da Sie sonst einen weiteren Esel aus dem Minenstollen benötigen. Nutzen Sie die Kletterwand, um auf die andere Seite der Schlucht zu gelangen, hier finden Sie auf einem Behälter einen Schalter. Betätigen Sie den Schalter, um den Lift zu aktivieren. Nun klettern Sie zurück,



#### Bonus-Abschnitt Benötigte Münzen: 14

Hier gilt es, zehn Behälter zu zerstören. Folgen Sie dazu einfach dem Weg, der auf den Berg führt. Achten Sie dabei auf die Brücken, viele haben riesige Löcher in der Mitte, durch die Sie den Berg wieder herunterpurzeln können. Beim Umgang mit dem Esel ist Geduld

gefragt, da er nicht so leicht zu kontrollieren ist. Als Belohnung erwartet Sie ein Extraleben.



## PIRATEN-SENDER

Benötigte Fernbedienungen: Elf  
Fernbedienungen im Level: Vier (Eine für 100 Käfer)

### Missionen

Überleben Sie die Wand des Todes.  
Erreichen Sie mit einem Seil die Fernbedienung.  
Versenken Sie vier Piratenschiffe.

#### 1a. Mission Eins

Betätigen Sie den Schalter auf der hinteren Kiste, damit eine Kanone erscheint. Zielen Sie damit auf die Augen des Schädels, der den Weg blockiert. Laufen Sie dann durch die nun freie Passage und gehen Sie zum Faß in der oberen, linken Ecke. Benutzen Sie die Kletterwand, um die oberen Vorsprünge zu erreichen.

#### 1b.

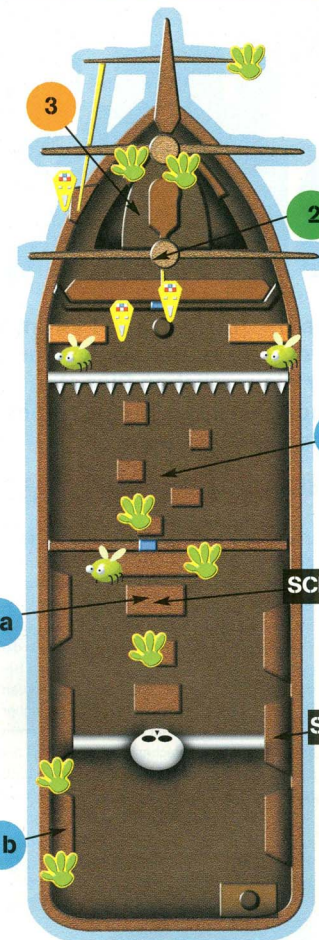
Es stehen einige tückische Sprünge an und bei einem falschen Jump landen Sie wieder direkt auf dem Boden des Schiffes. Ihnen werden einige Räder auffallen, die, wenn Sie permanent mit dem Schwanz davor hauen, Plattformen ausfahren, mit denen Sie den nächsten Vorsprung erreichen können. Sie müssen die Plattformen voll ausfahren, an deren Ende laufen und dann mit einem Karate-Tritt zum nächsten Vorsprung hüpfen, bevor die Plattform sich wieder zu weit zurückgezogen hat. Bei den mobilen Fässern ist ebenfalls Timing der Schlüssel zum Erfolg. Arbeiten Sie sich zunächst zum Vorsprung mit dem Checkpoint vor. Springen Sie dann zum nächsten Vorsprung herunter und betätigen Sie den Schalter. Mit der nun auftauchenden Kanone können Sie die großen Skelettpiraten auf der anderen Seite des Schiffs erledigen. Kehren Sie danach zum Vorsprung mit dem Schalter zurück und begeben Sie sich zur hinteren Tür.



mit denen Sie den nächsten Vorsprung erreichen können. Sie müssen die Plattformen voll ausfahren, an deren Ende laufen und dann mit einem Karate-Tritt zum nächsten Vorsprung hüpfen, bevor die Plattform sich wieder zu weit zurückgezogen hat. Bei den mobilen Fässern ist ebenfalls Timing der Schlüssel zum Erfolg. Arbeiten Sie sich zunächst zum Vorsprung mit dem Checkpoint vor. Springen Sie dann zum nächsten Vorsprung herunter und betätigen Sie den Schalter. Mit der nun auftauchenden Kanone können Sie die großen Skelettpiraten auf der anderen Seite des Schiffs erledigen. Kehren Sie danach zum Vorsprung mit dem Schalter zurück und begeben Sie sich zur hinteren Tür.

#### 1c.

Diese Tür führt Sie zum Raum mit der Wand des Todes. Laufen Sie nach vorne und lassen Sie sich in die Löcher im Boden fallen. Warten Sie, bis die Stachelwand über Ihren Kopf gehuscht ist, springen Sie aus dem Loch und hüpfen Sie in das nächste. Je näher Sie dem Ende kommen, desto schneller müssen Sie werden. Seien Sie



### Mission Zwei

Wiederholen Sie Mission Eins und arbeiten Sie sich an der Wand des Todes vorbei. Benutzen Sie das TNT-Faß, um den Vorsprung zu erreichen, auf dem sich die erste Fernbedienung befindet hat. Gehen Sie diesmal allerdings durch die hintere Tür – Sie erreichen das Außendeck. Sie müssen hier mit einem Seil die Fernbedienung erreichen. Um das Seil zu erreichen, müssen Sie die Mäste hochklettern. Lassen Sie sich auf die nächste Ebene fallen und klettern Sie mit dem Tau den ersten Mast hoch. Sie müssen die mobilen Fässer benutzen, um den zweiten Mast zu erreichen, an dessen Seite sich eine Kletterwand befindet. Klettern Sie diese Wand hoch und Sie werden ein weiteres TNT-Faß erspähen. Schlagen Sie mit dem Schwanz vor das Faß und springen Sie auf die Potenplattform, die Sie auf den nächsten Vorsprung befördert. Erledigen Sie den Skelettpiraten mit Ihrem berühmten Tritt und laufen Sie zum gelben Tau, welches am Mast am Ende der Plattform befestigt ist. Wenn Sie nun springen und die Sprung-Knopf gedrückt halten, werden Sie sich am Seil festhalten und daran herunterrutschen. Halten

Sie den Knopf dabei unbedingt gedrückt, denn sonst fallen Sie auf die untere Etage des Schiffs. Nach der Seilfahrt werden Sie ein zweites Seil entdecken. Dieses führt Sie zur zweiten Fernbedienung.

### Mission Drei

Verlassen Sie das Schiff und lassen Sie sich auf die unterste Ebene fallen. Nachdem Sie den Skelettpiraten erledigt haben, werden Ihnen vier Türen auffallen. Jede dieser Türen führt zu einer Kanone. Hüpfen Sie auf jede dieser Kanonen und schießen Sie auf das jeweilige Piratenschiff, auf das sie zielen. Sie haben unbegrenzte Munition und die Schiffe können nicht zurückfeuern – feuern Sie daher munter drauflos, bis sie zerstört sind. Nun müssen Sie sich die Fernbedienung holen. Kehren Sie mit der Kletterwand zurück auf das Deck und laufen Sie zur äußersten Front des Schiffs. Sie müssen ein Faß verschieben und ein weiteres TNT-Faß auslösen, um nach oben zu kommen. Lassen Sie sich – nachdem Sie an der Vorderseite angekommen sind – fallen und arbeiten Sie sich den vorderen Mast hoch. Rechts befindet sich ein Potenemblem und links ein Seil, welches Sie zur Fernbedienung führt.

aber vorsichtig, denn wenn die Wand Sie trifft, werden Sie wieder bis an den Anfang gebracht. Nachdem Sie die Wand bewältigt haben, können Sie Ihre Energie mit ein paar grünen Fliegen wieder auffrischen. Schlagen Sie dann vor das TNT-Faß, springen Sie auf die Potenplattform und lassen Sie sich zur Fernbedienung befördern.

### Bonusabschnitt

Um das Tor zu diesem Bonusabschnitt zu öffnen, müssen Sie den Schalter am Ende der Kletterwand in der Piratenhöhle betätigen. In diesem Level schwimmen Sie auf dem Rücken eines Krokodils durch einen Kanal. Sie müssen hier zehn Gummienten essen, die in der Stufe verteilt sind. Sie

müssen Kanonen und Minen ausweichen, die sich ebenfalls im Wasser befinden. Verpassen Sie nicht den Tunnel, der durch die Mitte des Kanals läuft. Dieser führt zu einer Treppe, die Sie hinaufgehen müssen, um die letzten Enten zu erreichen. Sie haben zwar nur zwei Minuten Zeit, aber mit etwas Übung wird Ihnen schon bald das Extraleben gehören.





# POPULOUS: THE BEGINNING

Letzten Monat haben wir Sie bis zur Hälfte auf Ihrem Weg zur allmächtigen Gottheit begleitet und diesmal werden Sie nun endlich Ihr Ziel erreichen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie erfolgreich über die restlichen Planeten herrschen, wie Sie neue Zaubersprüche und Gebäude finden und wie Sie letztendlich Ihre göttlichen Fähigkeiten in der Bonusmission ausspielen können.

## 12. PLANET – EIN LEICHTES ZIEL

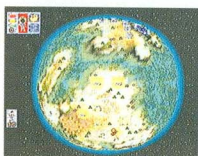
### Auftrag

Diesmal müssen Sie sich zum ersten Mal mit allen drei gegnerischen Stämmen auseinandersetzen. Stellen Sie Ihre Armeen auf und besiegen Sie alle Feinde.



### Plan und Angriff (Gelber Stamm)

Sie müssen auf Ihrem Weg zuerst den gelben (Chumara), dann den grünen (Mattak) und schließlich den roten (Dakini) Stamm ausschalten. Bauen Sie Ihre Armeen gut auf, da jeder gegnerische Stamm erheblich stärker sein wird als sein Vorgänger. Sie beginnen auf einer isolierten Insel, so daß Sie zunächst einen relativ starken Stamm aufbauen können. Laden Sie gleich am Anfang den Brückenzauber auf und benutzen Sie die Bekehrung der Wilden, um Ihren Stamm zu vergrößern. Bauen Sie zwei weitere Hütten und beginnen Sie das Training der Untertanen. Sie benötigen mindestens zehn Feuer-Krieger, zehn Priester und zehn Krieger. Je größer Ihre Armee ist, desto weniger Probleme werden Sie natürlich im späteren Verlauf haben. Achten Sie auf Ihre Gebäude. Wenn sie ohne sichtbaren Grund zu brennen beginnen, ist ein gegnerischer Spion daran schuld. Finden Sie ihn, bevor er die ganze Siedlung niederbrennt.



Zaubern Sie eine Brücke zum Landstreifen parallel zur Insel des gelben Stammes, sobald Ihre Armee einsatzbereit ist. Schleichen Sie dann mit Ihrer Schamanin zur Gruft des Wissens und erlangen Sie dadurch die Möglichkeit, die Trainingsbäude der Spione zu erbauen. Schicken Sie die Schamanin mit den trainierten Truppen in die gelbe Siedlung und nehmen Sie diese aus. Benutzen Sie die Krieger für die Türme und achten Sie darauf, daß Ihre Priester nicht vom Gegner bekehrt werden. Je früher Sie den gelben Stamm angreifen, desto einfacher können Sie ihn besiegen. Ein praktischer Trick ist, mit dem Sumpfzauber auf das Zentrum der gegnerischen Rein-

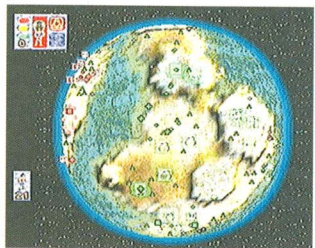


karnationsarena zu zielen. Das hält Ihnen die gegnerische Schamanin vom Hals, während Sie ihre Siedlung zerstören.

### Plan und Angriff (Grüner Stamm)

Der grüne Stamm ist schon etwas trickreicher und mit ihren hohen Wachtürmen können die Mattak jeden Angreifer vortrefflich zurückschlagen. Außerdem verfügen sie über den Erosionszauber, den Sie benötigen, um den roten Stamm zu besiegen. Beginnen Sie, eine neue Siedlung auf dem eben eroberten Gebiet der Chumara zu bauen, und siedeln Sie Ihren grünen Stamm um. Solange Sie außer Reichweite der grünen Wachtürme bleiben, haben Sie keinen Angriff zu befürchten. Warten Sie gegebenenfalls, bis sich der Boden vom letzten Kampfgeschehen wieder

erholt hat, und bauen Sie Ihre Siedlung dann weiter aus. Bauen Sie einige Wachtürme zur Verteidigung gegen Angriffe der Mattak oder mögliche Seeinvasionen der Dakini. Bauen Sie weiter, bis Ihre Armee aus mindestens 15 Feuer-Kriegern, 15 Priestern und zehn Kriegern besteht. Laden Sie den Unsichtbarkeitszauber auf und verstecken Sie darunter so viele Priester und Krieger wie möglich. Greifen Sie mit diesen Truppen an und zerlegen Sie zunächst die beiden gegnerischen Wachtürme, bevor Sie die restlichen Truppen nachziehen. Halten Sie Ihre Priester stets nahe bei den Kriegern, da es in der gegnerischen Basis von grünen Priestern nur so wimmelt. Wichtigstes Ziel sind der Wachturm und das Trainingsgelände der Priester, die sich auf dem hohen grauen Felsen befinden. Auch wird sich die gegnerische Schamanin vorzugsweise innerhalb des Turms befinden. Versuchen Sie also, ihn so früh wie möglich mit dem Blitzzauber zu treffen,



und zerstören Sie ihn anschließend mit Ihren Truppen. Beeilen Sie sich damit, denn die grüne Schamanin kann mit ihren Zaubersprüchen aus der Höhe erheblichen Schaden anrichten.

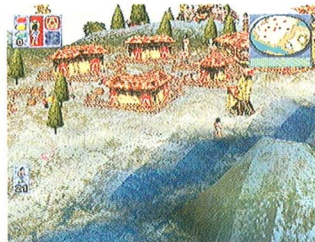


Nachdem sie aus dem Weg geräumt ist, können Sie sich dem Rest der Siedlung widmen. Achten Sie auf die gegnerischen Priester und setzen Sie den Windzauber ein. Beginnen Sie abermals eine neue Siedlung, sobald die der Mattak zerstört ist. Lassen Sie die Schamanin in der Zwischenzeit die Gruft anbeten, wodurch Sie den Erosionszauber erhalten. Er-

richten Sie zwei Wachtürme in Richtung des roten Stammes und stocken Sie Ihre Armee auf mindestens acht Krieger und ebenso viele Priester auf.

### Plan und Angriff (Roter Stamm)

Der Stamm der Dakini ist sehr groß, so daß es keinen Sinn macht, einfach nur Ihre Truppen in den Kampf zu schicken. Verwenden Sie stattdessen den Erosionszauber, mit dem Ihre Schamanin fast den ganzen Stamm alleine ausschalten kann. Erlernen Sie den Spruch und setzen Sie ihn mit der Schamanin von Ihrer Insel aus gegen den roten Stamm ein. Lassen Sie so große Teile der gegnerischen Siedlung im Meer verschwinden. Benutzen Sie ein Segelboot für die Gebiete, die außer Reichweite liegen. Es dauert zwar ein wenig, da der Zauber einige Zeit zum Aufladen benötigt, aber



solange Sie keine direkte Verbindung zu dem roten Stamm aufbauen, können Sie einen großen Teil seiner Siedlung zerstören, ohne selbst Schaden zu nehmen. Sobald alle gegnerischen Gebäude an der Küste zerstört sind, sollten Sie eine Landbrücke zaubern – und zwar möglichst weit entfernt von den gegnerischen Wachtürmen. Schicken Sie Ihre Armee hinüber und zerstören Sie den Rest der Siedlung, wobei Sie auf wenig Widerstand stoßen sollten.

## 13. PLANET – BOMBARDIERUNG AUS DER LUFT

### Auftrag

Ihr Stamm steht einer neuen Bedrohung aus der Luft gegenüber. Erlernen Sie neues Wissen und setzen Sie es ein, um den Gegner zu vernichten.

### Plan und Angriff (Grüner Stamm)

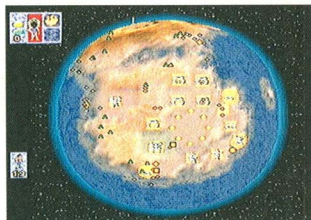
Beheken Sie möglichst viele Wilde und bilden Sie so viele Feuer-Krieger, Priester und Krieger aus wie möglich. Fangen Sie außerdem an, den Tornadozauber aufzuladen. Errichten Sie einige Wachtürme am Rand der Siedlung und besetzen Sie diese mit Feuer-Kriegern zur Verteidigung gegen die Luftangriffe des gelben Stammes. Wenn Sie mindestens drei Türme erbaut haben, sollten Sie jeden Angriff aus der Luft abwehren und die feindlichen Ballons abfangen können. Verteilen Sie Ihre Feuer-Krieger am



anschließend mit einer Kombination von fliegenden Feuer-Kriegern und Bodentruppen an, so werden die Mattak kaum zurückschlagen können und nach kurzer Zeit überrannt sein. Nachdem Sie den grünen Stamm besiegt haben, sollten Sie Ihre Ballons über dem neuen Eiland stationieren und mit der Schamanin den Erdbenzauber in der Gruft erlernen.

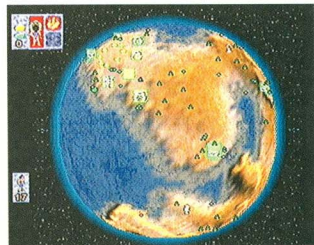
### Plan und Angriff (Gelber Stamm)

Bauen Sie nun Ihre neue Siedlung aus und errichten Sie zunächst drei Wachtürme am Rand der Insel. Als nächstes bauen Sie zwei Häuser und die drei Trainingsstätten. Fliegen Sie dann mit Ihrer Schamanin und einem Feuer-Krieger zur Gruft auf der gelben Insel. Lassen Sie die Schamanin beten und schieben Sie derweil Wa-

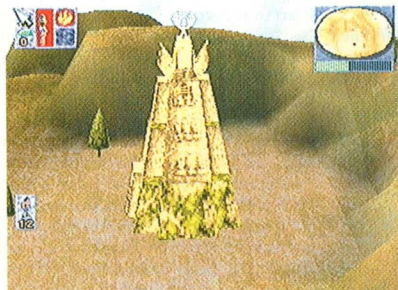


che mit dem Krieger, der eventuell auftauchen- der Gegner in Schach hält. Wenn Sie die Pläne für das Luftschiffhaus erlernt haben, sollten Sie sofort ein solches Gebäude in Ihrer neuen Siedlung errichten. Besetzen Sie es mit einem Krieger und lassen Sie ihn Ballons fertigen. Nehmen Sie ihn aus dem Ballon heraus, sobald er fertig ist, und stecken Sie ihn wieder in die Hütte. Setzen Sie an seiner Stelle einen Feuer-Krieger und einen Priester in den Ballon. Sie benötigen etwa acht Ballons und sollten in der Zwischenzeit schon einmal Tornadozauber, Erosionszauber und Erdbenzauber aufladen. Besetzen Sie alle Ballons und fliegen Sie zur gelben Insel, wo Ihre Schamanin zunächst einmal den Tornadozauber ausspricht. Halten Sie Ihre Ballons etwas zurück, da die Insassen sonst herausfallen.

Wenden Sie nun den Erdbenzauber an, um der Siedlung noch mehr Schaden zuzufügen. Dadurch werden zwar einige Ihrer Krieger aus den Ballons geworfen, die können sich aber am Boden hervorragend um die restlichen Gegner kümmern. Bilden Sie nun weitere Krieger aus und setzen Sie diese als zweite Angriffswelle ein. Falls Sie wider Erwarten in Schwierigkeiten geraten, halten Sie Ihre Schamanin aus den Gefechten heraus und laden Sie den Erdbenzauber neu auf.



Rand Ihrer Siedlung und warten Sie einfach die feindlichen Angriffe ab. Sie werden vermutlich einige Krieger verlieren, dafür aber ein paar der außerordentlich wertvollen Ballons erbeuten. Besetzen Sie die Luftschiffe mit je einem Feuer-Krieger, sobald die Gegner herausgefliegen sind. Sobald Sie jeweils zehn Feuer-Krieger, Priester und Krieger ausgebildet und sechs Ballons erobert haben, siedeln Sie zur grünen Siedlung um. Lassen Sie Ihre Schamanin im ersten Ballon fliegen und setzen Sie einen Tornadozauber in das Zentrum der Siedlung. Greifen Sie





## 14. PLANET – ANGRIFF VON ALLEN SEITEN

### Auftrag

Auf dem Planeten befindet sich ein Todesengel. Finden Sie ihn und setzen Sie ihn gegen Ihre Feinde ein.



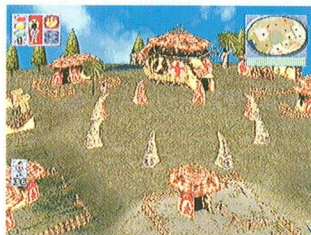
### Plan und Angriff (Grüner Stamm)

Sie müssen ein wenig zügig vorgehen, da Sie relativ früh von See aus angegriffen werden. Bekehren Sie wieder so viele Wilde wie möglich und bilden Sie viele Feuer-Krieger, Priester und Krieger aus. Bauen Sie einen Wachturm an der Küste auf und setzen Sie einen Krieger hinein, um gegnerische Boote fernzuhalten. In der Zwischenzeit sollten Sie die Zauber für Erdbeben und Tornado aufladen. Verlagern Sie Ihren gesamten Stamm in die Nähe der Grünen und benutzen Sie dafür die Landbrücke. Begeben Sie sich zum Steinkopf und beten Sie diesen an, um den Zauber des Todesengels zu erhalten. Laden Sie den Unsichtbarkeitszauber auf und zaubern Sie eine Landbrücke zur grünen Siedlung hinauf. Versammeln Sie Ihre Truppen dort oben und sprechen Sie den Unsichtbarkeitszauber aus. Ziehen Sie Ihre Schamanin nach und lassen Sie so viele Tornados wie möglich auf die Siedlung los. Schicken Sie ein Erdbeben hinterher und lassen Sie Ihre Truppen anschließend den Rest erledigen. Ihre Schamanin erlernt anschließend in der Gruft den Spruch zum Land eineben.

### Plan und Angriff (Roter Stamm)

Bauen Sie an der Stelle der zerstörten grünen Basis eine neue Siedlung auf. Erbauen Sie einige Wachtürme am Rand und besetzen Sie diese mit Feuer-Kriegern, um vor Luftangriffen der Dakini geschützt zu sein. Leider können die Chumara Ihr Dorf über Ihre errichtete Landbrücke erreichen. Benutzen Sie den Sumpfzauber, um

sie zu stoppen, aber zerstören Sie dabei nicht die Brücke selbst. Sichern Sie den Rand der neuen Siedlung mit Feuer-Kriegern und Priestern ab und errichten Sie die drei Trainingsgelände sowie das Luftschiffhaus. Vergessen Sie nicht, noch einige Hütten zum Schutz um die wichtigen Gebäude herum zu bauen. Sie werden zwischenzeitlich von Luftschiffen des roten Stammes angegriffen, aber Ihre Türme sollten diese schnell erledigen. Ergänzen Sie Ihre Vertei-



gung mit Feuer-Kriegern in erbeuteten Ballons. Lassen Sie Ihre Siedlung wachsen und bilden Sie zumindest jeweils zwölf Feuer-Krieger, Priester und Krieger aus. Besetzen Sie mindestens sieben Luftschiffe mit jeweils einem Priester und einem Feuer-Krieger. Die gekaperten Schiffe sind nicht mitgezählt, sie verbleiben als Verteidigung bei der Siedlung. Laden Sie die Zauber Erdbeben, Tornado und Blitz auf und errich-



ten Sie dann eine Landbrücke zwischen den beiden Inseln. Setzen Sie die Schamanin ebenfalls in ein Luftschiff und schicken Sie Ihre Angriffsflotte zum roten Stamm. Rufen Sie zunächst Erdbeben und Tornado herbei und kommandieren Sie anschließend Ihre restlichen Truppen in die



Schlacht. Lassen Sie sechs Krieger den Steinkopf anbeten und Sie erhalten dadurch den Schildzauber. Beseitigen Sie so die Dakini, bevor sie überhaupt ahnen, wie ihnen geschieht. Jagen Sie mit Ihrer Schamanin die des Gegners und vernichten Sie sie.

### Plan und Angriff (Gelber Stamm)

Auf dem Gebiet des untergegangenen roten Stammes können Sie eine viel größere Siedlung aufbauen, sobald das Land wieder fruchtbar geworden ist. Errichten Sie eine starke Verteidigung, da Sie sich in unmittelbarer Nähe zum gelben Stamm befinden. Sie benötigen für Ihren letzten Feldzug jeweils mindestens 15 Feuer-Krieger, Priester und Krieger, bauen Sie also die Ausbildungsstätten sowie sechs Hütten auf. Weiterhin sollten Sie die Zauber Erdbeben, Tornado, Blitz, Schild und Unsichtbarkeit aufladen. Sobald Sie Ihre Armee soweit aufgestellt haben, sollten Sie möglichst viele Krieger unsichtbar machen. Errichten Sie eine Landbrücke zur anderen Insel und schicken Sie Ihre Einheiten dorthin. Lassen Sie zunächst Ihrer Schamanin den Vortritt und setzen Sie wie gehabt Tornado und Erdbeben ein, bevor sich Ihre Armee um den Rest kümmert. Achten Sie auf die gegnerischen Priester und setzen Sie den Windzauber oder Ihre eigenen Priester gegen sie ein. Lediglich der erste feindliche Wachturm könnte ein Problem für Sie werden. Lösen Sie es mit einem Tornado oder vielleicht sogar dem Erosionszauber. Zerstören Sie sämtliche Gebäude und vernichten oder bekehren Sie die Gegner. Achten Sie darauf, die feindliche Schamanin möglichst früh auszuschalten, und setzen Sie den Todesengel ein, falls Sie in Schwierigkeiten geraten sollten.

## 15. PLANET – EINGEKERKERT

### Auftrag

Ihre Schamanin wird vom gegnerischen Stamm in einem magischen Gefängnis festgehalten. Finden Sie sie, bevor sie getötet wird.



### Plan und Angriff

Das Schwierige an dieser Mission ist, in dem Zeitlimit von sieben Minuten genau richtig zu handeln. Die gegnerische Siedlung wird von drei Wachtürmen und das Gefängnis selbst von weiteren zwei Wachtürmen verteidigt. Laden Sie zunächst den Schildzauber auf und bauen Sie mindestens sechs Schiffe, während Sie 15 Priester, zehn Krieger und zehn Feuer-Krieger ausbilden. Besetzen Sie die ersten zwei Boote mit Kriegern und alle weiteren mit einer Kombination von Priestern und Kriegern oder Feuer-Kriegern. Die Priester sind deswegen notwendig, weil ohne sie die Besatzung der Boote kur-

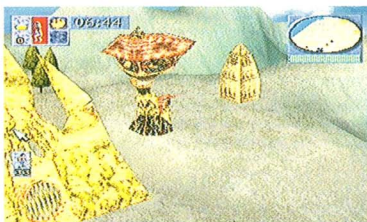
zerhand von gegnerischen Priestern bekehrt wird, sobald Sie die Küste erreichen.





Schicken Sie das erste Boot mit Kriegerern zum linken gegnerischen Wachturm und das andere zu dem in der Mitte, sobald der Timer nur noch drei Minuten zeigt. Zerstören Sie die Türme und schicken Sie dann Ihre restlichen Boote auf den Weg zur feindlichen Küste. Lassen Sie Ihre Krieger wieder in das Schiff steigen, sobald sie den mittleren Wachturm zerstört haben, und fahren Sie mit ihnen zum dritten Turm auf der rechten Seite. Nachdem auch dieser zerstört ist, können Ihre restlichen Truppen an Land gehen und sofort auf die zwei Wachtürme des Gefängnisses zulaufen. Achten Sie auf die geg-

nerischen Priester und bekämpfen Sie sie mit Ihren eigenen. Lassen Sie zwei Krieger die beiden Wachtürme attackieren, während der Rest das Gefängnis angreift. Nach etwa zwanzig Sekunden sollte es zerstört sein. Wenden Sie gleich danach den Schildzauber auf so viele Krieger wie möglich an und beschwören Sie mit ihnen den Obelisken. Achten Sie darauf, daß Ihrer Schamanin in dieser Zeit nichts zustoßt, denn sonst gilt der Level als gescheitert. Begeben Sie sich auf die Anhöhe und sprechen Sie den eben erlernten Vul-



kkanzauber aus, mit dem Sie den kompletten Stamm ausschalten.

## 16. PLANET - BLUTRÜNSTIG

### Auftrag

Finden Sie den Blutrünstig-Spruch und besiegen Sie mit ihm Ihre Feinde.

### Plan und Angriff (Grüner Stamm)

Das Auffinden des Zaubers ist nicht so sehr das Schwierige an dieser Mission. Viel problematischer ist es, den sehr starken Chumara-Stamm zu besiegen. Bekehren Sie zunächst wie gewohnt alle Wilden und bauen Sie vier oder fünf weitere Hütten sowie eine Trainingsstätte der Priester. Beschützen Sie jeden angreifbaren Eingang der Siedlung mit einem Wachturm und besetzen Sie diese mit Feuer-Kriegern. Erbauen Sie weitere Türme an der Grasböschung zwischen Ihnen und dem Stamm der Mattak. Per Landbrücke können Sie hinaufgelangen und auch dort drei bis vier Wachtürme erbauen. Ein paar Feuer-Krieger können von dort aus schon mal den Anfang der feindlichen Siedlung bombardieren. Schicken Sie sechs Priester zum Steinkopf etwas außerhalb Ihres Dorfes und beten Sie diesen an, wodurch Sie den Blutrünstig-Zauber erhalten. Wenden Sie den Schild- und den Unsichtbarkeitszauber auf Ihre Truppen an, sobald die Armee steht. Stürmen Sie nun über den Hügel und greifen Sie den grünen Stamm an. Wenn Sie sich beeilen, dürften die Mattak ihre Stellung noch nicht sehr weit ausgebaut haben und Sie sollten auf keine nennenswerten Probleme stoßen. Außerdem können Sie sich Ihre Zaubersprüche für später aufheben. Falls sich die Dakini noch nicht den Zauber genommen haben, sollten Sie auf alle Fälle eine kleine Truppe zum Steinkopf in der Nähe schicken und sie davon abhalten, ihren eigenen Schildzauber zu erlangen. Es hält Ihnen später viele Probleme vom Hals, wenn Sie die Dakini für die



Zeit in Schach halten, die Sie selbst am Steinkopf benötigen. Auf jeden Fall haben Sie die Mattak schon mal besiegt.

### Plan und Angriff (Roter Stamm)

Der rote Stamm hat sich zwischenzeitlich zu einer bedeutenden Macht entwickelt, die aber dennoch nicht der Stärke der Chumara stand-



halten kann, die für Sie die Dakini angreifen werden. Sie müssen lediglich in Ihre ursprüngliche Siedlung zurückkehren und diese zu einer stärkeren Stellung ausbauen. Sie werden zwar gelegentlich von den Chumara angegriffen, aber mit einer guten Verteidigung aus

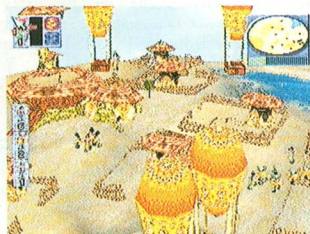
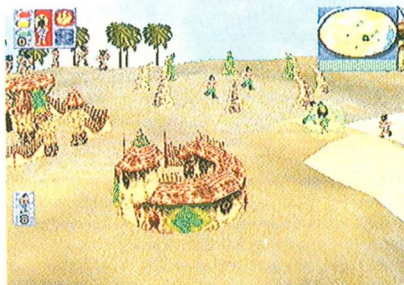
Wachtürmen und Feuer-Kriegern sollte das kein Problem für Sie darstellen. Vielleicht können Sie sogar einige Ballons ergattern. Bei einem Angriff auf Ihre Siedlung können Sie sicher sein, daß es auch und vor allem die Dakini trifft, da deren Lager auf dem Weg der Chumara liegt. Bauen Sie also Ihre Siedlung weiter aus, aber achten Sie etwas auf den roten Stamm. Sobald er nur noch aus ein paar Stammesangehörigen besteht, geben Sie ihm den Rest. Kehren Sie zurück und be-

ginnen Sie, Ihre Siedlung zum Schutz mit so vielen Hütten wie möglich einzubauen.

### Plan und Angriff (Gelber Stamm)

Sie stehen unter ständiger Belagerung der Chumara und müssen Ihre Siedlung sehr gut verteidigen. Errichten Sie scharenweise Wachtürme auf den umgebenden Hügeln und lassen Sie Ihre Bevölkerung stetig wachsen. Die Ausbildung Ihrer Untergebenen hat höchste Dringlichkeit, denn Sie benötigen mindestens zwanzig Krieger, Priester und Feuer-Krieger. Bauen Sie Ihre Verteidigung aus und ertragen Sie die unabwendbaren Angriffe mit Geduld. Errichten Sie ein Luftschiffhaus und bauen Sie etwa acht Ballons, in die Sie Feuer-Krieger und Priester setzen. Wegen der größeren Reichweite sollte auch Ihre Schamanin in einem Luftschiff fliegen. Schicken Sie Ihre Armee in die Richtung des gelben Stammes, sobald sie einsatzbereit ist. Versammeln Sie Ihre Truppen kurz vor dem Ziel und wenden Sie Schild- und Blutrauschzauber auf möglichst viele Einheiten an. Durch die Blutrünstigkeit werden Können und Geschwindigkeit Ihrer Krieger erhöht. Lassen Sie mit Ihrer Schamanin Erdbeben, Meteoritenhagel und Tornado auf das Zentrum des gegnerischen Stammes los und schicken Sie Ihre Truppen in den Kampf. Zerstören Sie zuerst die Wachtürme und achten Sie darauf, daß Ihre Krieger stets zusammenbleiben, da es in der gelben Siedlung von Priestern nur

so wimmelt. Bekämpfen Sie die feindliche Schamanin mit der eigenen und bilden Sie neue Verstärkung in Ihrer Siedlung aus. Es ist ein sehr harter Kampf, aber solange Sie Ihre Schamanin nicht verlieren und sie fleißig ihre Zaubersprüche ausläßt, wird der Sieg bald Ihnen gehören. Setzen Sie zur Not Ihre Schamanin in einen Ballon und beschwören Sie den Todesengel am verlassenen Steinkopf, falls Ihnen die Niederlage droht.





## 17. PLANET – DER MITTLERE BODEN

### Auftrag

Die drei feindlichen Stämme ziehen ihre Truppen gegen Sie zusammen. Erreichen Sie das zentrale Gebiet in der Mitte und sprechen Sie den Zauber, der die Gegner besiegt.

### Plan

Planen und bauen Sie alle notwendigen Ausbildungsstätten, fünf oder sechs Hütten und ein Luftschiffhaus. Ihre Insel ist genau wie die der anderen Stämme über drei schmale Landabschnitte mit einer zentralen Insel verbunden. Sie können also Ihre Siedlung relativ einfach verteidigen, indem Sie einfach einige Wachtürme an den Eingängen errichten. Sie haben zunächst kaum Angriffe zu befürchten, da die anderen Stämme sich beim Kampf um den zentralen Steinkopf gegenseitig bekriegen. Natürlich müssen auch Sie zum Steinkopf, aber Sie sollten es nicht über den Kampf versuchen. Laden Sie stattdessen den Erosionszauber voll auf und setzen Sie Ihre Schamanin in einen Ballon. Die Idee ist, alle Verbindungen zum zentralen Eiland zu unterbrechen – außer Ihrer eigenen natürlich. Dies wird natürlich etwas dauern, zumal Sie für jeden Pfad zweimal zaubern müssen, aber es lohnt sich. Beginnen Sie mit den beiden Ab-

schnitten links und rechts von Ihrer Insel, dadurch verhindern Sie nebenbei auch jegliche Landangriffe Ihrer Feinde. Zerstören Sie danach



die verbleibenden Wege, so daß die Gegner nun weder zu Ihrer Siedlung noch zum Steinkopf gelangen können. Laden Sie den Schildzauber auf und versammeln Sie Ihre Truppen, die inzwischen aus etwa zehn Kriegern, zehn Priestern und ebenso vielen Feuer-Kriegern bestehen sollten. Sprechen Sie den Zauber über so viele Krieger wie möglich aus und schicken Sie diese zum Beten in Richtung Steinkopf. Sie werden auf dem Weg unter heftigen Beschuß aus der Luft geraten, aber es sollte Ihnen gelingen, zumindest einen feindlichen Ballon zu kapern. Setzen

Sie einen Feuer-Krieger hinein und benutzen Sie diesen als Luftverteidigung. Der Steinkopf hält für Sie den Armageddonzauber bereit.

### Angriff

Ziehen Sie alle Truppen zur Siedlung zurück und beginnen Sie, weitere Krieger auszubilden. Sie benötigen mindestens 25 Feuer-Krieger und 20 Krieger. Priester werden Sie nicht benötigen und sollten Sie zu etwas anderem umschulen. Sobald Ihre Armee bereit ist, sprechen Sie den Armageddonzauber im Zentrum Ihrer Siedlung aus. Der Zauber läßt eine Arena erscheinen, in der alle Truppen der Stämme gegeneinander antreten. Sie haben keine Kontrolle über Ihre Armee und können auch Ihre Schamanin nicht einsetzen. Sehen Sie sich den Kampf auf Leben und Tod an, den nur die stärkste Armee gewinnen kann. Mit vierzig Kriegern sollten Sie eigentlich als Sieger aus dem Kampf herausgehen und den Planeten für sich in Anspruch nehmen können.



## 18. PLANET – UNGLEICHE VERBÜNDETE

### Auftrag

Die Dakini sind zu einer großen Macht angewachsen. Helfen Sie den Chumara und beschützen Sie sie vor den Dakini.



### Plan

Laden Sie zunächst den Erosionszauber auf, bis er voll ist, und lassen Sie währenddessen sechs Stammesangehörige den Steinkopf am anderen Ende der Insel beschwören. Dadurch erhalten Sie den Teleportzauber, den Sie genau zweimal anwenden dürfen. Benutzen Sie ihn, um zum kleinen Stück Land zu gelangen, das die Chumara mit den Dakini verbindet. Teleportieren Sie dorthin, sobald der Erosionszauber aufgeladen ist, und zerstören Sie die Verbindung der beiden Inseln. Dadurch verhindern

Sie einen Angriff der Chumara auf die Dakini. Teleportieren Sie zurück in Ihre Siedlung und laden Sie anschließend die Zauber Landbrücke, Erdbeben, Meteoritenhagel, Schild und Tornado auf. Erstellen Sie in der Zwischenzeit Ihre Armee für den Angriff auf die Dakini. Werfen Sie einen Blick auf die Karte und Sie werden feststellen, daß Sie eine schlagkräftige Armee für den Kampf gegen den mächtigen roten Stamm benötigen. Errichten Sie Ihre Trainingsgelände und bilden Sie etwa zwanzig Priester, 15 Feuer-Krieger und ebenso viele Krieger aus. Zaubern Sie in der Zeit eine Landbrücke über das Wasser zum Steinkopf und schicken Sie Ihre Schamanin sowie sechs Untergebene zum Beten dorthin. Benutzen Sie auf alle Fälle den Sumpfzauber, um vor den Angriffen der Dakini sicher zu sein, und lassen Sie Ihre neu ausgebildeten Truppen nachziehen.

### Angriff

Am Steinkopf erhalten Sie einen Vulkanzauber, der etwa ein Drittel der Siedlung zerstören kann. Sparen Sie ihn sich allerdings für

später auf und sprechen Sie stattdessen den Schildzauber über so viele Krieger wie möglich. Beginnen Sie den Angriff auf die Dakini und zerstören Sie deren Gebäude. Achten Sie auf die gegnerischen Priester, die Ihre Truppen nur zu gerne bekehren, wenn Sie nicht vorsichtig sind. Begeben Sie sich mit Ihrer Schamanin weiter in die Siedlung hinein und lassen Sie dort den Vulkanzauber los. Ziehen Sie vorher Ihre Krieger ein wenig zurück, damit die Lava ihnen nicht gefährlich werden kann. Vernichten Sie anschließend mit Ihrer Armee den Rest der Siedlung und zerstören Sie die letzten Hütten.



## 19. PLANET – KOPFJÄGER

### Aufgabe

Stellen Sie eine schlagkräftige Armee auf, um Ihre Gegner anzugreifen. Finden Sie den mächtigen Zauberspruch, der Ihnen dabei helfen wird.

### Plan und Angriff (Alle Stämme)

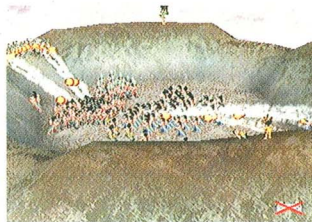
Der Kopf, nach dem Sie suchen und der den Armageddonzauber enthält, befindet sich direkt in Ihrer Nähe. Sie werden den Zauber aber zu Beginn noch nicht benötigen und sollten lieber zuerst möglichst viele Wilde bekehren. Bilden Sie

dann einige Krieger und Feuer-Krieger aus, mit denen Sie die vorhandenen Wachtürme besetzen. Besonders wichtig sind hierbei die drei Türme auf dem Gebirgsrücken. Errichten Sie weitere Wachtürme an der Küste, um Angriffen vom Meer vorzubeugen. Ansonsten müssen Sie nur



möglichst viele Häuser erbauen sowie eine Landbrücke zu der Insel hinter dem Trainingsgelände Ihrer Feuer-Krieger errichten. Bauen Sie dort eine große Siedlung auf, die aus mindestens fünfzehn Hütten bestehen sollte. Beginnen Sie die Ausbildung Ihrer verschiedenen Kämpfer, bis Sie zumindest jeweils 25 Krieger, Feuer-Krieger und Priester besitzen. Gelegentliche Angriffe der roten Truppen sollten Ihnen nichts anhaben können, solange Ihre Verteidigung steht. Achten Sie nur gut auf aufkreuzende gegnerische Priester. Verteilen Sie Ihre eigenen Prediger innerhalb Ihrer Siedlung und bekämpfen Sie mit ihnen die feindlichen Priester, falls diese zu nahe kommen. Schicken Sie einen einzelnen Krieger auf Erkundungstour, damit Sie den lästigen schwarzen Nebel loswerden und vor Überraschungsangriffen sicher sind. Sobald Ihre Zauber aufgeladen sind und Ihre Armee einsatzbereit

ist, sollten Sie einen kleinen Trupp den Steinkopf anbieten lassen. Erstellen Sie dafür eine Wachtruppe, die aus sechs Kriegern und ebenso vielen Priestern und Feuer-Kriegern bestehen sollte. Schicken Sie diese Truppe zur Schamanin, die möglichst viele von ihnen mit dem Schildzauber belegt. Schicken Sie nun Ihre Einheiten zum Steinkopf. Er befindet sich in Richtung der drei hohen Wachtürme, falls Sie ihn wegen des dunklen Nebels nicht sehen können. Verwenden Sie den Tornado, um den vorderen Turm zu zerstören, und anschließend den Meteoritenhagel für die hinteren drei. Lassen Sie Ihre Gruppe den Kopf anbieten und halten Sie alle Gegner von sich fern. Eventuell angreifende Dakini können Sie mit Ihren Priestern bekehren und zu Ihren eigenen Untertanen machen. Auf diese Art und Weise können Sie Ihre Armee fast verdoppeln. Sie erhalten nun den



Armageddonzauber und können diesen auch sofort einsetzen, sofern Sie jeweils mindestens zwanzig ausgebildete Krieger haben. Die Gelben dürften inzwischen den grünen Stamm ausgelöscht haben und selbst dadurch erheblich geschwächt sein, wodurch Ihre Armee nur noch den roten Kriegern gegenübersteht. Ein Spaziergang für Sie.

## 20. PLANET – ARCHIPEL

### Auftrag

**Sie müssen eine Armee aufbauen, die stark genug ist, um die Dakini zu besiegen.**

### Plan

Viele kleine Inseln sind über den ganzen Planeten verstreut, so daß das Besiedeln etwas schwierig wird. Laden Sie zunächst den Landbrückenzauber auf und bekehren Sie möglichst viele Wilde. Verbinden Sie Ihre Insel mit der etwas größeren gleich in der Nähe, sobald der Zau-

ber aufgeladen ist. Das neue Gebiet ist zwar zu uneben, um viele Häuser dort zu bauen, aber dafür können Sie mit hohen Wachtürmen eine ausgezeichnete Verteidigung errichten. Benutzen Sie den Landbrückenzauber, um flache Landgebiete zwischen den umgebenden Inseln zu schaffen. Es dauert zwar seine Zeit, aber Sie erhalten schließlich große Flächen, auf denen Sie all Ihre Gebäude errichten können. Bauen Sie mindestens fünfzehn Hütten, die drei Trainingsgelände und eine starke Verteidigungslinie mit Wachtürmen, in die Sie Feuer-Krieger setzen. Platzieren Sie auch viele Priester um die Türme herum, um vor einer Seeinvasion der Dakini gefeit zu sein. Sie werden es außerdem mit Todesengeln zu tun bekommen, die Sie aber auslöschen können, indem Sie einen einzelnen Krieger auf sie ansetzen. Nachdem Sie Ihre Siedlung ausgebaut haben, sollte Ihr Stamm schnell wachsen und Sie sind in der Lage, mindestens dreißig Priester, dreißig Krieger und ebenso viele Feuer-Krieger auszubilden. Laden Sie außerdem noch

sämtliche Zaubersprüche auf.

### Angriff

Sprechen Sie die Zauber Unsichtbarkeit und Schild über so viele Krieger wie möglich aus, sobald Ihre Armee steht und die Zauber aufgeladen sind. Errichten Sie eine Landbrücke zur Insel der Dakini und räumen Sie den Wachturm per Blitzzauber aus dem Weg. Schicken Sie sämtliche Truppen in die feindliche Siedlung und zerstören Sie systematisch jedes Gebäude. Sie müssen die Siedlung mehrmals angreifen, da die Dakini sich per Boot zurückschleichen und den Neuaufbau der Siedlung beginnen. Vernichten Sie die gegnerische Schamanin so schnell wie möglich, sie neigt nämlich dazu, den Sumpfzauber gegen Ihre Truppen anzuwenden. Schicken Sie Ihre Schamanin zur Gruft des Wissens und lernen Sie dort den Zauberspruch des Todesengels, während sich Ihre Truppen um die verbleibenden Dakini kümmern.



## 21. PLANET – ZERBROCHENE ERDE

### Auftrag

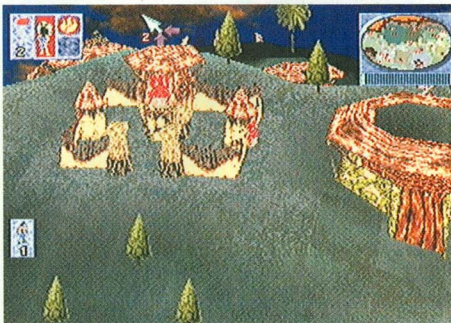
**Auf diesem Planeten gibt es häufig zufällige Vulkanausbrüche. Seien Sie vorsichtig und bekämpfen Sie die Dakini.**

### Plan und Angriff

Die ständige Bedrohung durch Vulkanausbrüche gründet sich nicht nur auf den Planeten selbst, sondern geht auch von den Dakini aus. Die haben nämlich den Vulkanzauber erlernt und zögern kaum mit seiner Anwendung. Das Siedeln wird so eher zum Frusterlebnis, wenn die mühsam erbauten Gebäude mit einem Schlag wieder vernichtet werden. Der Trick ist vielmehr, eine kleine Armee aus etwa zwanzig Stammesmitgliedern zu gründen. Darunter sollten sich Priester, Krieger und Feuer-Krieger befinden, die Sie mit dem Schildzauber belegen. Greifen Sie mit Ihrer Truppe die Gruft an und erlernen Sie selbst den Vulkanzauber. Schicken Sie aber vorher unbedingt fünf Krieger zum Totempfahl, um mit Landeibnung

die ersten Vulkanausbrüche zu verhindern. Halten Sie diesen Zauber immer aufgeladen und verwenden Sie ihn gegen jede nahende Vulkanaktivität. Schicken Sie Ihre mit dem Schildzauber belegte Armee nun zur Gruft des Wissens. Sie sollten auf keinen nennenswerten Widerstand treffen, sondern nur auf einen einzelnen Wachturm sowie eine Ausbildungsstätte für Spione. Vielleicht können Sie sogar einige wertvolle Ballons kapern. Sie müssen nun noch die Dakini besiegen, deren Siedlung allerdings sehr groß und stark verteidigt ist. Widmen Sie sich zuerst den großen Wachtürmen und lassen Sie diese am besten mit dem Erosionszauber in die Lava versin-

ken. Sollte das scheitern, können Sie alternativ auch ein paar Tornados einsetzen. Wenn Sie viel Mana zur Verfügung haben, setzen Sie einfach einen Vulkan, ein Erdbeben sowie einige Tornados frei und schon dürfte der gelbe Stamm Vergangenheit sein.





## 22. PLANET - SOLO

### Auftrag

Ihr Stamm kann Ihnen nicht zu diesem Planeten folgen und Sie sind folglich auf Ihre magischen Fähigkeiten angewiesen, um die drei feindlichen Stämme zu besiegen.

### Plan und Angriff (Roter Stamm)

Ihre Schamanin ist ganz auf sich allein gestellt und wenn sie stirbt, gilt der Level als gescheitert. Glücklicherweise sind die gegnerischen Stämme eher klein. Die ersten Gegner sind die Dakini. Beten Sie den Obelisken an, um sofort alle Zaubersprüche aufzuladen. Achten Sie darauf, nicht das einzelne Boot auf der anderen Seite der Siedlung zu zerstören, da Sie es später noch benötigen. Wenden Sie den Hypnosezauber auf die drei Krieger am Eingang der Siedlung an und lassen Sie die drei ihren eigenen Wachturm auseinandernehmen. Zerstören Sie anschließend die restlichen Gebäude mit einigen Tornados und einem Erdbeben. Benutzen Sie dann den Wirbelsturm, um die verbleibenden Dakini zu bekämpfen. Errichten Sie eine Landbrücke zum zweiten Obelisken, nachdem Sie die Dakini ausgelöscht haben, und lassen Sie dort Ihre Zaubersprüche wieder voll aufladen. Setzen Sie Ihre Schamanin in das Boot und fahren Sie zum gelben Stamm.

### Plan und Angriff (Gelber Stamm)

Der Stamm der Chumara ist etwas größer als der vorige, so daß Sie diesmal vorsichtiger ans Werk gehen sollten. Bleiben Sie mit Ihrem Boot allen Gefahren fern und

fahren Sie zu dem kleinen, isolierten Stückchen Land nahe der Luftschiffhütte. Warten Sie ein wenig, bis Ihre Sprüche wieder aufgeladen sind, und gehen Sie erst dann an Land. Bekehren Sie alle Wilden an der Küste und lassen Sie einen Tornado auf die ersten Gebäude los. Benutzen Sie den Schwarmsspruch, um die Gegner auseinanderzutreiben, und gehen Sie ins Zentrum der Insel. Zaubern Sie dort einen Vulkan, der einen Großteil der Chumara erledigt. Lassen Sie dazu noch einen Todesengel frei und kümmern Sie sich anschließend mit Wirbel oder Blitz um die Überreste der Siedlung sowie um vereinzelt Nachzügler. Setzen Sie noch einige Erdbeben ein, falls der Vulkan nicht ausreichen sollte, und achten Sie vor allem auf die Wachtürme, da die Feuer-Krieger darin Sie durch den ganzen Level schleudern können. Nachdem Sie die Chumara erledigt haben, steigen Sie wieder in Ihr Boot und fahren zu den grünen Mattak.



### Plan und Angriff (Grüner Stamm)

Fahren Sie zu der Küste der Mattak, wo sich der Obelisk befindet, und benutzen Sie den Erosionszauber, um ihn herunterzulassen. Springen Sie aus dem Boot und beten Sie den Obelisken an, um das Aufladen der Zaubersprüche zu beschleunigen. Sobald die Sprüche aufgeladen sind, laufen Sie in die Siedlung, wo Ihnen die Gegner schon entgegenkommen. Benutzen Sie den Windstoß und wenden Sie anschließend den Schwarmzauber auf die Wachtürme an, der die Insassen und alle weiteren Feinde vertreibt. Mit einigen Tornados nehmen Sie dann den Turm und die nächsten Gebäude auseinander. Verwenden Sie Todesengel sowie Hypnose, um so viele feindliche Krieger und Priester wie möglich zu bekehren. Dadurch sollten Sie Gelegenheit haben, einige Erdbeben und einen Vulkan auf das Zentrum der Siedlung loszulassen. Die wenigen Überlebenden können Sie dann mit einem Windstoß oder einem Blitz erledigen. Vernichten Sie schnell die gegnerische Schamanin, da sie die Angewohnheit hat, Sümpfe zu zaubern. Diese können schnell zur Falle für Sie werden, wenn zum Beispiel überraschend ein Feuer-Krieger auftaucht und Sie in einen solchen hineinwirft. Lassen Sie den Engel des Todes den Rest erledigen und der Planet gehört Ihnen.



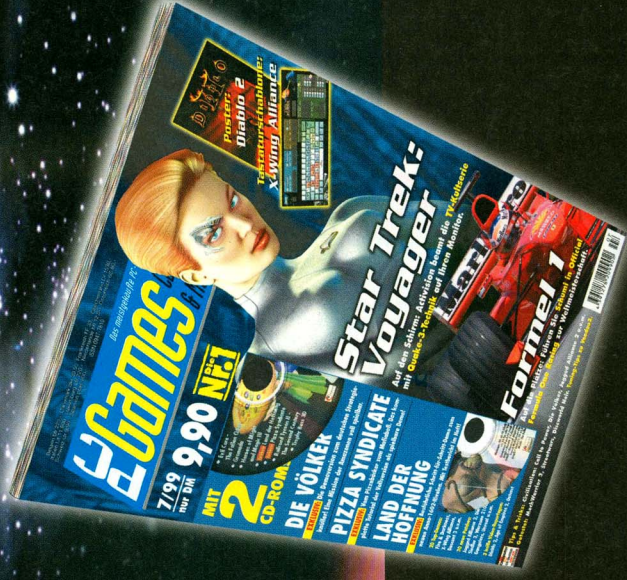


# Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...

... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekauft PC-Spielmagazin – verrät Ihnen, wie kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tipps und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews

und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: <http://www.pcgames.de>.

**PC Games – Damit Sie  
wissen, was gespielt wird!**

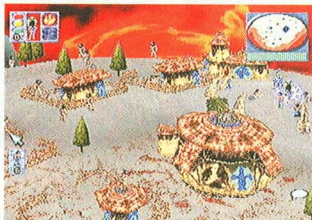




## 23. PLANET – INFERNO

### Auftrag

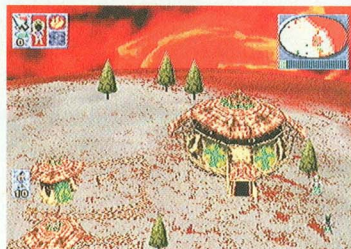
Wieder einmal werden Sie von allen drei feindlichen Stämmen bedroht. Sie müssen sie besiegen.



### Plan und Angriff

Bekehren Sie möglichst viele Wilde und bauen Sie zwei oder drei weitere Hütten. Laden Sie den Schildzauber auf und bilden Sie zehn Krieger, Priester und Feuer-Krieger aus. Die Dakini werden der erste Stamm sein, den Sie angreifen, und wenn Sie schnell handeln, wird die gegnerische Siedlung noch recht klein sein. Positionieren Sie einige Priester und Feuer-Kämpfer an der Küste, um jegliche Seeinvasionen abzuwehren. Achten Sie auch auf gegnerische Spione, die Ihrer Siedlung großen Schaden zufügen können. Sobald Ihre Truppen ausgebildet sind,

wenden Sie den Schildzauber auf so viele wie möglich an. Greifen Sie die Siedlung der Dakini an und bilden Sie zugleich neue Truppen als Verstärkung aus. Sobald die Dakini vernichtet sind, sollten Sie damit beginnen, Wachtürme auf den umgebenden Anhöhen aufzustellen. Bauen Sie Hütten, die drei Ausbildungsstätten sowie das Luftschiffhaus auf und bilden Sie dann Ihre Truppen aus, bis Ihre Armee jeweils zwanzig Krieger, Priester und Feuer-Krieger umfaßt. Die grünen Mattak sollten nicht das Problem sein, eher schon die Spione der Chumara, weswegen Sie Ihre Küsten stark verteidigen sollten. Sprechen Sie wie gewohnt den Schildzauber über Ihre Truppen aus und greifen Sie die Mattak an. Der hohe Wachturm ist das wichtigste Ziel und Sie sollten ihn schnellstmöglich mit einem Tornado zerstören. Treiben Sie die gegnerischen Truppen per Schwarmzauber auseinander und rufen Sie einen Vulkan herbei. Nachdem so der größte Teil des grünen Stammes vernichtet sein sollte, erledigt der Todesengel wieder den Rest für Sie. Benutzen Sie den Sumpfzauber an den Ruinen des Wachturmes, um die gegnerische Schamanin in Schach zu halten. Sobald die Mattak besiegt sind, ziehen Sie Ihre Truppen zur Siedlung zurück und bauen eine größere Armee



auf. Sie benötigen mindestens jeweils 25 Krieger, Priester und Feuer-Krieger, die Sie in Ruhe ausbilden können, solange Ihre Verteidigung an der Küste steht. Stecken Sie dann Ihre Schamanin in einen Ballon und fliegen Sie in Richtung der Chumara. Treiben Sie die Krieger an der Küste per Schwarmzauber auseinander und lassen Sie den Wachturm von einem Tornado zerlegen. Plazieren Sie wie gehabt einen Vulkan im Zentrum und schicken Sie ein Erdbeben los. Schicken Sie Ihre Schamanin heim und errichten Sie einige Landbrücken zur gelben Insel. Schützen Sie Ihre Truppen mit dem Schildzauber und schicken Sie Ihre Armee in die Siedlung. Ein Todesengelzauber zum Schluß und die Mission ist erfüllt.

## 24. PLANET – ENDE DER REISE

### Auftrag

Ihr mühevoller Kampf ist fast beendet. Zerstören Sie die drei feindlichen Stämme, um Ihren Anspruch auf den göttlichen Status zu erheben.

### Plan und Angriff (Gelber Stamm)

Sie beginnen diese Mission auf einer kleinen Insel, die sowohl mit dem gelben als auch mit dem roten Stamm verbunden ist. Es wird nicht lange dauern, bis auch die Mattak sich per Land-



brücke dazugesellen. Am sinnvollsten ist es, die Insel so schnell wie möglich zu verlassen, insbesondere weil ein feindlicher Vulkan die gesamte Gegend verwüsten wird. Kümmern Sie sich nicht um die Verteidigung, sondern bekehren Sie stattdessen so viele Wilde wie möglich. Bilden Sie nicht weniger als zehn Krieger, Priester und Feuer-Krieger aus und laden Sie währenddessen den Schildzauber auf. Achten Sie auf den grünen Stamm und deren Schamanin. Greifen Sie mit dem Windstoß an, sobald sie versucht, ihre Krieger zu Ihnen herüberzu-

schicken. Benutzen Sie den Schildzauber, um Ihre Armee zu schützen, sobald die Krieger ausgebildet sind, und stürmen Sie dann in die Siedlung der Chumara. Da der Angriff recht früh erfolgt, wird die gelbe Siedlung noch sehr schwach sein und Sie werden kaum in Schwierigkeiten geraten. Halten Sie Ihre Truppen zusammen und zerstören Sie, angefangen mit den Wachtürmen, sämtliche Gebäude. Nach kurzer Zeit haben Sie den Stamm zerstört und Ihnen steht ein großes Gebiet für Ihre neue Siedlung zur Verfügung.

### Plan und Angriff (Roter Stamm)

Mit diesem großen Areal können Sie nun damit beginnen, eine relativ große Siedlung aufzubauen. Errichten Sie Wachtürme an den Grenzen Ihrer neuen Siedlung und besonders an den angreifbaren Grenzgebieten zu den anderen Stämmen. Bauen Sie dann möglichst viele Hütten und Ihre drei Trainingslager auf. Je mehr Hütten Sie errichten, desto mehr Untertanen werden Ihnen zur Verfügung stehen. Bilden Sie die 30 Priester, 35 Feuer-Krieger und 30 Krieger

aus, die Sie benötigen, um die Dakini anzugreifen. Sie werden unter ständigem Beschuß der feindlichen Truppen stehen, aber mit einer guten Verteidigung sollte es kaum Verluste geben. Richtig schwierig wird es erst, wenn die Todesengel ankommen, die Sie möglichst mit Ihren Feuer-Kriegern in Schach halten sollten. Sobald Ihre Armee bereit ist und die Zaubersprüche aufgeladen sind, sollten Sie Ihre Krieger mit dem Schildzauber schützen und in die Siedlung der Dakini schicken. Lassen Sie nun so schnell wie möglich Ihren eigenen Todesengel los und verwüsten Sie die Wachtürme mit Tornados. Zerstören Sie auch alle anderen Gebäude und setzen Sie wieder einen Vulkan ins Zentrum, gefolgt von ein bis zwei Erdbeben. Zusammen mit dem Todesengel wird Ihre Armee den Rest erledigen. Vernichten Sie die gegnerische Schamanin so früh wie möglich und achten Sie darauf, daß keine Stammesangehörige überleben und heimlich die Siedlung wieder aufbauen.

### Plan und Angriff (Grüner Stamm)

Nun trennen Sie nur noch die Mattak von Ihrem Ziel. Mit Ihrer großen Armee dürften Sie in dem vorigen Gefecht kaum Verluste erlitten haben. Sammeln Sie Ihre Truppen in Ihrer Siedlung, die wahrscheinlich inzwischen einigen Schaden erlitten hat. Bauen Sie, falls nötig, Ihre Ausbildungsstätten wieder auf und errichten Sie gegebenenfalls weitere Hütten. Sie benötigen eine Armee von mindestens 35 Kriegern jeden Kämpfertyps und sollten in der Zeit Ihre Zaubersprüche wieder aufladen. So





# Immer schneller

**Neu**



**nur  
3,90**

**Alle 14 Tage neu und aktuell!**

**PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast**

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



bald Ihre Armee für den finalen Kampf gerüstet ist, schützen Sie Ihre Truppen wieder mit dem Schildzauber. Sie müssen den Weg durch Ihre ursprüngliche Siedlung nehmen, sollten sich aber vor der grünen Schamanin in Acht nehmen, die Ihnen womöglich auflauert und einen Vulkan in den Weg stellt. Warten Sie also ab, bis sich die gegnerische Führerin wieder in ihre Siedlung zurückbewegt, bevor Sie Ihren Angriff starten. Nachdem die zwei

Wachtürme zerstört sind, ist die Siedlung relativ leicht einzunehmen. Lassen Sie einen Vulkan in der rechten Ecke entstehen, während Ihre Krieger den Rest der Stellung attackieren. Achten Sie auf die Schamanin und erledigen Sie diese so schnell wie möglich. Zaubern Sie einen Todesengel herbei, um auch die letzten überlebenden Mattak zu vernichten. Der Planet gehört Ihnen und ebenso das Recht, ein Gott zu werden.



## BONUS: 25. PLANET – ENDE DER REISE 2

### Auftrag

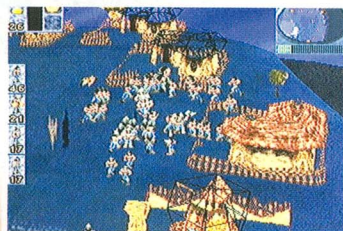
**Sie werden Zeuge, wie Ihre Schamanin ihre Maske einer würdigen Anhängerin überreicht, in die Reinkarnationsarena steigt und in einen Gott verwandelt wird. Zum Glück können Sie gleich in der Bonusmission Ihre neuen Fähigkeiten testen. Nehmen Sie Rache an den drei Stämmen.**

### Plan und Angriff

Sie werden bemerkt haben, daß Sie nun ein Gott sind, und können infolgedessen Ihre Zauber aussprechen, wo immer Sie wollen, jedenfalls solange Sie ausreichend Mana haben. Sie brauchen keine Verteidigungsanlagen aufzubauen und können stattdessen Ihre Truppen ausbilden, bis Sie jeweils 15 Krieger, Priester und Feuerkrieger zur Verfügung haben. Wenn Sie einen Blick auf die Karte werfen, werden Sie erken-

nen, daß der Level dem des 17. Planeten ähnlich ist. Jeder Stamm ist über schmale Landbrücken mit den anderen verbunden. Wenn Sie diese Verbindungen mit dem Erosionszauber zerstören, befindet sich Ihr Stamm sicher im Zentrum des Planeten. Sie können als Gott nicht sterben und solange Sie über genug Mana verfügen, können Sie einfach die gegnerischen Siedlungen auslöschen. Der Windstoß ist sehr effektiv gegen Gruppen feindlicher Krieger und besonders nach einem Tornado oder Erdbeben. Nachdem Sie sich selbst von jeder Gefahr abgeschnitten haben, bleibt es Ihnen überlassen, welchen Stamm Sie zuerst angreifen. Vielleicht ist es der gelbe Stamm der Chumara, der den stärksten Stamm darstellt und gegen den Sie Ihre mächtigsten Zauber einsetzen möchten.

Nachdem Ihnen keine Gefahr mehr droht, sind Sie der allmächtige Gott im Himmel, der mit seinen Zaubersprüchen Chaos schaffen kann, wie es ihm beliebt. Es wird nicht lange dauern, bis die drei Stämme zerstört sind und Sie schließlich das ganze Universum für sich beanspruchen können.





## DAS IST AUF DER CD!

Sie haben die PlayStation Zone mit der CD gekauft? Sie wollen wissen, was denn nun genau auf der CD enthalten ist und wie das Ganze funktioniert? Dann lesen Sie sich bitte unsere detaillierte Anleitung durch! Wir erklären Ihnen die Anwendung und jede einzelne Rubrik! Spätestens nach der Lektüre sollte die ohnehin einfache Bedienung der Benutzeroberfläche auch für Anfänger ein Kinderspiel sein.

Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos und der Raubkopierer-Screen auf dem Screen aufgetaucht sind) einen Hinweis, der besagt, daß sich die auf CD vorgestellten Spiele größtenteils noch im Entwicklungsstadium befinden und die Endversionen sowohl grafisch als auch inhaltlich abweichen können. Wenige Sekunden danach geht es dann endlich auch wirklich los. Ein schickes Intro (das mit der X-Taste abgebrochen werden kann) entführt Sie in die Welt der PlayStation Zone-CD ...



Wenn Sie dieses Intro sehen (das Sie mit der X-Taste abbrechen können), ist das Hauptmenü der PlayStation Zone nur noch wenige Augenblicke (oder einen Knopfdruck) entfernt.

### Das Hauptmenü

Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PSZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so gelangen Sie sofort in das entsprechende Untermenü. Um von dort in das Hauptmenü zurückzukehren, müssen Sie in der Regel nur das Dreieck (gemeint ist der Knopf mit dem Dreieck) betätigen. Im Folgenden werden wir Ihnen jeden einzelnen Menüpunkt detailliert erklären!

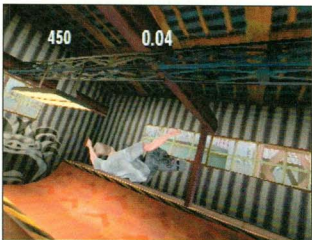
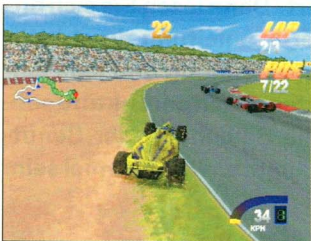


So sieht das Hauptmenü der aktuellen PlayStation-Zone-CD aus, deren Hintergrundbild zwei Formel-1-Renner aus Racing Simulation 2 schmücken.



## 1. DEMOS

Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Ubi Soft, Activision und Take 2. Drücken Sie die X-Taste, um eines der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise vor dem Laden!



*Exklusiv: Die Demos zu Racing Simulation 2 und Tony Hawk's Skateboarding sind erstmals auf dieser CD zu finden, außerdem gibt es Demos zu S.C.A.R.S., GTA und Vigilante 8.*

## 4. DEMNÄCHST ERHÄLTLICH

Dieser Abschnitt ist prinzipiell identisch zur Work-In-Progress-Sektion, d. h. mit der X-Taste kann man die Dia-Show zu einem Spiel starten, mit dem Dreieck gelangt man in das Menü zurück und während der Show kann man mit dem Viereck, dem Kreis und der X-Taste die Bildanzeige beeinflussen. Der Unterschied ist, daß in diesem Abschnitt Bilder zu zehn Titeln gezeigt werden, die in diesen Wochen erscheinen. Außerdem wird nach der Bilderreihe zu einem Spiel automatisch zum nächsten Titel (bzw. zum ersten Spiel) geschaltet. Damit steht jedem Händler eine praktische Slideshow zur Verfügung, mit der sie sich Kunden über kommende Spiele informieren können.

## 2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu aktuellen Spielen von Ubi Soft und Take 2. Diese Demos wurden komplett von der PlayStation-Zone-Redaktion aufgenommen und produziert. Um einen der Filme zu starten, müssen Sie lediglich die X-Taste betätigen. Sie können natürlich jederzeit (auch während der Film läuft) mittels des Dreiecks in das Menü zurückkehren. Die Gesamtlauzeit der Filme beträgt über 15 Minuten.



*Tolle Filme zu Rayman 2, Army Men 3D, Rainbow Six, GTA London und Monkey Hero warten auf der PS2-CD Vol. 8.*



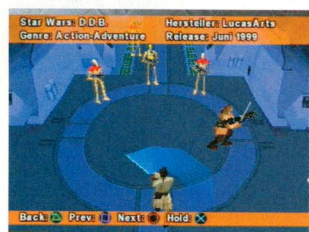
*Exklusiv: Nur auf dieser CD können Sie schon jetzt einen Film vom Jump&Run-Hit Rayman 2 bewundern!*

## 3. WORK IN PROGRESS

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte! Getreu diesem Motto lüften wir unser Bildarchiv und zeigen Ihnen hier brandheiße Bilder zu aktuellen Projekten, die erst in den nächsten Wochen und Monaten erscheinen werden. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild zum gewünschten Spiel gezeigt. Betätigen Sie daraufhin keine Taste, so wird Ihnen nach fünf Sekunden Wartezeit das jeweils nächste Bild zum Spiel präsentiert. Drücken Sie die X-Taste, dann wird die Weiterschaltung deaktiviert und die Informationsleiste ausgeschaltet. Betätigen Sie den Kreis oder das Viereck (gemeint sind die Knöpfe mit den jeweiligen Symbolen), dann wird das nächste bzw. vorherige Bild gezeigt. Durch das Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das vorherige Untermenü zurück.



*Fantastische Bilder zu absolut neuen Projekten lassen sich in dieser Rubrik anwählen. Es versteht sich von selbst, daß es sich dabei um bildschirmfüllende Bilder handelt.*



*Wir öffnen unser Bildarchiv und zeigen Ihnen Screenshots zu Star Wars Episode I und anderen Hits. Den Infobalken können Sie mit der X-Taste verschwinden lassen.*



*Die neuzeitliche Dia-Show ist auch für Händler geeignet: In dieser Rubrik werden automatisch die wichtigsten Neuveröffentlichungen des Monats der Reihe nach in einer interaktiven Bilder-Show präsentiert.*



*Selbstverständlich werden auch hier die Bilder automatisch nacheinander gezeigt. Hat man allerdings das letzte Bild eines Spiels gesehen, wird automatisch zum nächsten (bzw. ersten) Titel weitergeschaltet.*



## INFO CD-ROM DEFEKT?

Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Zeitschriftshändlern in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, daß eine CD-ROM beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen.

Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA  
Redaktion PlayStation Zone  
Kennwort CD 07/99  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg



## 5. HIT-TIP

Diese Rubrik ist von der Bedienung her absolut identisch mit der Work-In-Progress-Sektion. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild zum gewünschten Spiel gezeigt. Betätigen Sie daraufhin keine Taste, so wird Ihnen nach fünf Sekunden Wartezeit das jeweils nächste Bild zum Spiel präsentiert. Drücken Sie die X-Taste, dann wird die Weiterschaltung deaktiviert und die Informationsleiste ausgeschaltet. Betätigen Sie den Kreis oder das Viereck, dann wird das nächste bzw. vorherige Bild gezeigt. Durch das Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das Untermenü zurück.



In der Hit-Tip-Rubrik gibt es tolle Screenshots zu acht in den letzten Monaten veröffentlichten Chart-Hits zu sehen.



Welche Spiele wollen Sie sich kaufen? In der Hit-Tip-Sektion finden Sie bestimmt einen Titel nach Ihrem Geschmack.

## LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT ODER ALS ABO-PRÄMIE!



CD VOL. 8



CD VOL. 8

14. Tomb Raider III ..... Alle Levels, anwählbar  
15. Wild Arms ..... Sehr gute Charaktere

### WORK IN PROGRESS:

Alien Resurrection, Castrol Honda Superbike, De-  
molition Racer, Final Fantasy VIII, Gran Turismo 2,  
Le Mans 24, Legend Of Legaia, Mission: Impossible,  
Prince Naseem Boxing, RC Stunt Copier, Re-  
volt, Ruff & Tumble, Shadow Man, Shao Lin, Silent  
Hill, Space Invaders, Speed Freaks, Star Wars: Die  
dunkle Bedrohung, Tony Hawk Skateboarding, Vi-  
glante 8 2nd Offense, WWF Attitude, X-Men

### DEMNÄCHST ERHÄLTICH:

Bugs Bunny, Centipede, Croc 2, G-Force 2, Sabo-  
teur, UEFA Striker, Um Jammer Lammy, V-Rally 2

### HIT-TIP:

Civilization II, Driver, Gex 3, Deep Cover Gecko, Me-  
tal Gear Solid, Need For Speed IV, Ridge Racer Ty-  
pe 4, UEFA Champions League, Warcraft 2:100

### TIPS&TRICKS-LEKXION:

Unveröffentlichte Cheats zu 284 Spielen von A wie A-Tain  
bis Z wie Z.

### SPIELE-LEKXION:

Infos und Bewertungen zu über 549 in Europa er-  
hältlichen PlayStation-Spielen.

### DEMOS:

Racing Simulation 2  
Tony Hawk Skateboarding  
Tomb Raider III  
S.C.A.R.S.  
Vigilante 8

### MOVIES:

1. Rayman 2 ..... 2:14 Minuten  
2. Army Men 3D ..... 0:20 Minuten  
3. Rainbow Six ..... 2:35 Minuten  
4. GTA London ..... 2:37 Minuten  
5. Monkey Hero ..... 2:28 Minuten

### SAVE GAMES:

1. Abe's Exodius ..... Im Barracks-Level  
2. Crash Bandicoot 3 ..... Alle Levels  
3. Gex 3: Deep Cover Gecko ..... 29 Fernbedienungen  
4. Gran Turismo ..... Alle Lizenzen  
5. Metal Gear Solid ..... James-Bond-Anzug u.v.a.  
6. Metal Gear Solid V.R.T. .... Bis Survival-Mode  
7. Need For Speed IV ..... Alle Strecken  
8. Ridge Racer Type 4 ..... RR beender, 1 Bonus-Mode  
9. Soul Blade ..... Fast alle Waffen  
10. Spyro The Dragon ..... Fast durchgespielt  
11. Tai Fu ..... Alle Stile, 65%  
12. Tekken 3 ..... Alle Spielmodi  
13. TOCA 2 ..... Durchgespielt



## INFO KEINE GEWALT

Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und gewaltverherrlichender Spiele absehen. Wenn Sie also auf der Suche nach Tips, Test, Infos und/oder Bildern zu indizierten Spielen (bzw. deren Nachfolgern oder Vorgängern) sind, müssen wir Sie leider enttäuschen. Eine derartige CD dürfte von uns nicht ausgeliefert werden.

## 6. TIPS&TRICKS-LEXIKON

Die ultimative Tips&Tricks-Datenbank versteckt sich hinter diesem Menüpunkt. Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie problemlos durch die in alphabetischer Reihenfolge sortierte Datenbank sausen, während Sie mit der X-Taste die (überprüfen) Tips zu einem bestimmten Spiel auf den Screen scrollen lassen. Sobald Sie während des automatischen Scrollvorgangs Rauf oder Runter drücken, wird das Scrolling abgebrochen und Sie können manuell die gewünschte Position im Tips-Text ansteuern. Es versteht sich von selbst, daß die bekannten Button-Symbole in Form von grafischen Icons auf dem Screen erscheinen. Als Zusatz-Service wird Ihnen währenddessen auch noch ein Lauftext zur Power Line angezeigt, bei der Sie sich für DM 1,21 pro Minute Tips zu aktuellen Spielen von Sony Computer Entertainment Europe (Ridge Racer Type 4, Wild Arms u. ä.) besorgen können. Dies ist ein Service von SCEJ und keine Dienstleistung von PlayStation Zone! Übrigens: Es versteht sich von selbst, daß diese Datenbank jeden Monat aktualisiert wird!



Praktisch: Auf der aktuellen CD sind Tips & Tricks zu mittlerweile 294 verschiedenen PlayStation-Spielen enthalten!



Auf der CD finden Sie u. a. neue Tips zu Need For Speed IV, Bloody Roar 2, C3 Racing, Darkstalkers, Deathtrap Dungeon und Gex 3.



### Racing Simulation 2

Exklusiv: Nur bei uns können Sie alleine oder zu zweit ein Probespielchen von Racing Simulation 2 wagen!

#### Die Steuerung

- Steuerkreuz ..... Fahrzeug steuern
- Analogstick ..... Fahrzeug steuern
- ▲ ..... Anzeigen ein-/ausblenden
- ..... Bremsen
- ..... Beschleunigen
- ..... Bremsen
- L1 ..... Ohne Bedeutung
- R1 ..... Ohne Bedeutung
- L2 ..... Perspektive ändern
- R2 ..... Nach hinten schauen
- Select ..... Demo Beenden
- Start ..... Pause

### Tony Hawk Skateboarding

Exklusiv: Nur bei uns können Sie schon jetzt alleine oder zu zweit mit dem flinken Skateboard von Tony Hawk losduschen.

#### Die Steuerung

- Steuerkreuz ..... Skater steuern
- Analogstick ..... Skater steuern
- ▲ ..... Diverses
- ..... Diverses
- ..... Sprung/Drehung
- ..... Diverses
- L1 ..... Ohne Bedeutung
- R1 ..... Ohne Bedeutung
- L2 ..... Ohne Bedeutung
- R2 ..... Ohne Bedeutung
- Select ..... Demo beenden
- Start ..... Pause

### GTA

Zur Einstimmung auf GTA London und GTA 2 dürfen Sie hier eine deutsche Demo von Grand Theft Auto zocken.

#### Die Steuerung

- Steuerkreuz ..... Spieler/Fahrzeug drehen
- Analogstick ..... Ohne Bedeutung

- ▲ ..... Rückwärts
- ..... Ohne Bedeutung
- ..... Vorwärts
- ..... Ein-/Aussteigen
- L1 ..... Ohne Bedeutung
- R1 ..... Ohne Bedeutung
- L2 ..... Ohne Bedeutung
- R2 ..... Ohne Bedeutung

- Select ..... Ohne Bedeutung
- Start ..... Pause

### S.C.A.R.S.

Achtung! Nachdem Sie die Demo beendet haben, müssen Sie die Reset-Taste zur Rückkehr in das Hauptmenü drücken.

#### Die Steuerung

- Steuerkreuz ..... Fahrzeug steuern
- Analogstick ..... Fahrzeug steuern
- ▲ ..... Perspektive ändern
- ..... Licht an/aus
- Select ..... Demo beenden
- Start ..... Ohne Bedeutung





## 7. SPIELE-LEXIKON

Sie wollen jetzt und sofort Wissenswertes zu allen jemals in Europa erschienenen PlayStation-Spielen erfahren? Kein Problem: In unserem Spiele-Lexikon, das natürlich monatlich aktualisiert wird, gibt es Infos und Bewertungen zu mittlerweile über 540 PS-Titeln. Um die Suche zu erleichtern (und langwierige Scroll-Aktionen zu vermeiden), haben wir die Spiele in insgesamt 16 verschiedene Genres aufgeteilt, wobei das Sportspiel-Genre selbst noch einmal in 9 Unterkategorien gegliedert wurde. Die Bedienung ist denkbar einfach: Haben Sie sich mit der X-Taste für ein bestimmtes Genre entschieden, dann können Sie mit den Richtungstasten problemlos durch alle in diesem Genre verfügbaren Spiele scrollen und mit der X-Taste die Infos abrufen. Sobald Sie das Dreieck betätigen, gelangen Sie in das vorherige Menü zurück.



*Umfassend: Im Spiele-Lexikon finden Sie Infos und Experten-Bewertungen zu über 549 aktuellen PlayStation-Spielen, die in Europa erhältlich sind. Der Einfachheit halber wurden die Spiele in 16 Genres aufgeteilt (großes Bild). Alle Tests aus der Ausgabe 6/99 sind nun auch auf der CD abrufbereit (kleines Bild)!*

## 9. CREDITS

Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe und SCE Deutschland.



*Wieviel Arbeit in der PlayStation-Zone-CD steckt, können Sie anhand der umfangreichen Credits-Liste erkennen.*

## 8. SAVE GAMES

Hier können Sie problemlos tolle Spielstände zu 15 aktuellen PlayStation-Hits auf Ihre Memory Card transferieren, die in Slot 1 stecken muß (Slot 2 wird nicht unterstützt!). Wählen Sie mit der X-Taste das gewünschte Spiel aus und folgen Sie dabei den Anweisungen auf dem Bildschirm! Die Wirkung des Spielstandes wird auf dem Bildschirm exakt beschrieben. Es muß unbedingt eine Memory Card mit genügend freiem Speicher eingelegt werden, anderenfalls kann kein Spielstand gesichert werden! Es besteht keine Möglichkeit, einen Spielstand zu löschen.



*Neue Spielstände gibt es diesmal für Ridge Racer Type 4, Need For Speed IV, T'ai Fu, Gex 3 und Soul Blade.*



*Unser Spielstand von Ridge Racer Type 4 bietet Zugriff auf einen neuen Spielmodus.*

## INFO BILDSCHIRM VERSCHOBEN?

Sollte das Bild auf Ihrem Fernseher grundsätzlich etwas verschoben sein, so müssen Sie das Gerät dafür nicht extra justieren, sondern Sie können ein kleines Tool anwenden, das in der Oberfläche integriert ist. Halten Sie L1 und R1 gedrückt und positionieren Sie den Screen mit dem Steuerkreuz so, daß Sie alles auf dem Fernseher erkennen können.

*Mittels eines integrierten Tools können Sie den Screen problemlos verschieben.*



## INFO AUFGEFASST!

Von PlayStation Zone sind zwei Varianten erhältlich: eine mit exklusiver Multimedia-CD für DM 12,80, eine ohne CD für DM 6,50. Sollten Sie gerade letztere in Händen halten, dann besitzt diese Anleitung für Sie nur informativen Charakter. Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler am besten schnellstmöglich nach der PlayStation Zone mit CD. Danke für Ihr Verständnis!

*Das Magazin mit CD gibt es für DM 12,80 am Kiosk!*





## So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:  
**COMPUTEC MEDIA AG**  
**Redaktion PlayStation Zone**  
**Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg**  
**Fax: 0911/2872-200**  
**E-Mails: pszone@compu-tec.de**

**Zentrale Service-Nummer:**  
**0911-2872-150**

**Service-Fax:**  
**0911-2872-250**

**Zentrale Abo-Nummer:**  
**0180-5959506**

Anschrift des Abonnement-Services:  
**Abo-Betreuung Nürnberg**  
**COMPUTEC MEDIA AG**  
**Postfach 900201**  
**90493 Nürnberg**

**Abo-Fax:**  
**0180-5959513**

**Abo-E-Mail:**  
**compu-tec.abo@dsb-net**

### Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

## Redaktion

### Chefredaktion:

Hans Ippisch  
(V.i.S.d.P.)

### Redaktion:

**Assistenz:** Werner Spachmüller

**Redaktion:** Florian Brich, Marco  
Marzinkowski, Michael Pruchnicki,  
Jens Quentin

**Tips & Tricks:** Jonathan Eves

**Bildredaktion:** Albert Kraus

**CD-Programmierung:** Vision Media  
GmbH, Langen

### Freie Mitarbeiter:

Takeo Apitzsch, Oliver Preisner

**Textredaktion:** Michael Ploog

### Lektorat/Schlußredaktion:

Margit Koch

### Layout:

Alexandra Böhm, Petra Dittich-Hübner,  
Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,  
Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela  
Tröger (Grafisches Konzept)

### Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten  
jeder Art gibt der Verfasser die Zustim-  
mung zum Abdruck in den von der Ver-  
lagsgruppe herausgegebenen Publika-  
tionen. Eine Gewähr für die Richtigkeit  
der Veröffentlichung kann nicht über-  
nommen werden.

### Urheberrecht:

Alle in PlayStation Zone veröffentlichten  
Beiträge sind urheberrechtlich ge-  
schützt. Jegliche Reproduktion oder  
Nutzung bedarf der vorherigen schrift-  
lichen Genehmigung des Verlages.



are trademarks of

Sony Computer Entertainment Inc.

### Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwen-  
dung von Chlor zu 100% aus Altpapier  
hergestellt und entspricht den Anfor-  
derungen des Umweltzeichens.

### Beilagen:

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen  
Prospekte der Firma COMPUTEC bei.  
Wir bitten um freundliche Beachtung.

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung  
von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg  
Verbreitete Auflage I. Quartal 1999 145.092 Exemplare

## Spiele-Hotlines

### Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

| Hersteller/Vertrieb                | Telefon       | Wann?                                                                                                                           |
|------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Acclaim                            | 0180-5335555  | 24 h/Tag                                                                                                                        |
| Activision                         | 0190-510055   | Mo.-Fr. 16 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>                                                                                      |
| Cryo Interactive                   | 0190-510059   | Mo.-Fr. 18 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup> ,<br>Sa.-So. 14 <sup>00</sup> -16 <sup>00</sup>                                      |
| Eidos Interactive                  | 0180-5223124  | Mo.-Fr. 11 <sup>00</sup> -13 <sup>00</sup> , 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup> ,<br>Sa.-So. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup> |
| Electronic Arts                    | 02408-940555  | Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -12 <sup>00</sup><br>und 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>                                            |
| GT Interactive                     | 01805-254391  | Mo.-So. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>                                                                                      |
| Hasbro Interactive                 | 0180-5202150  | Mo.-So. 15 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>                                                                                      |
| Infogrames Deutschland             | 0190-510 550  | Mo.-Fr. 11 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>                                                                                      |
| Konami                             | 069-95081288  | Mo.-Fr. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>                                                                                      |
| Mindscape                          | 0208-99924124 | Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>                                                                                |
| Psygnosis                          | 069-66543400  | Mo.-Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>                                                                                       |
| Sony Powerline                     | 0190-578578   | Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>                                                                                      |
| Sony PlayStation<br>(Techn. Hilfe) | 01805-766977  | Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>                                                                                      |
| Take 2                             | 0180-5304525  | Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>                                                                                      |
| THQ                                | 02131-965111  | Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>                                                                                |
| Ubi Soft                           | 0211-3380030  | Mo.-Fr. 9 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>                                                                                       |
| Virgin Interactive                 | 040-89703333  | Mo.-Do. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>                                                                                      |

## CD-ROM defekt?



Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen  
und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem  
Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von  
dort zu den mehreren tausend Zeitschriften-  
händlern in Deutschland kann es jedoch schon ein-  
mal passieren, daß eine CD-ROM während des Trans-  
ports beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig aus-  
gestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese  
selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die CD-ROM da-  
zu an folgende Adresse:

### COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion **PLAYSTATION ZONE** Kennwort: CD 7/99

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

## Inserentenverzeichnis



|                       |        |                  |                |
|-----------------------|--------|------------------|----------------|
| Acclaim .....         | 4      | Game It .....    | 41             |
| Baucontec .....       | 43     | G-Press .....    | 23             |
| COMPUTEC MEDIA AG 3,  |        | Joysoft .....    | 87             |
| .....101, 103, 111,   |        | Langnese ....    | 49, 85, 87, 99 |
| .....113, 137         |        | MLC .....        | 119            |
| CDG .....             | 85, 97 | Softsale .....   | 89             |
| Deutsche Expert ..... | 19     | Sony CED .....   | 148            |
| Dynatex .....         | 97     | Theo Kranz ..... | 147            |
| Fire .....            | 53     | Toys'R'Us .....  | 10, 11         |



Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt sind Sie? \_\_\_\_\_ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

|                            | Habe ich:                | Will ich kaufen:         | Berichte erwünscht!      |
|----------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Sony PlayStation PAL       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sony PlayStation NTSC      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sony PlayStation Multinorm | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Dual Shock-Controller      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Memory Cards               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Game Buster/Xploder        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Maus                       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Light Gun                  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

3. Wie gefällt Ihnen die aktuelle Titelseite? \*

Schulnote: \_\_\_\_\_

4. Welche Schulnote bekommt die aktuelle Ausgabe? \*

Schulnote: \_\_\_\_\_

\*(1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)

5. Besitzen Sie einen Computer mit Internet-Zugang?

☐ Ja ☐ Nein

6. Welche Spiele haben Sie in den letzten drei Monaten gekauft, welche wollen Sie kaufen?

| Gekauft in den letzten drei Monaten: | Will ich demnächst kaufen: |
|--------------------------------------|----------------------------|
| _____                                | _____                      |
| _____                                | _____                      |
| _____                                | _____                      |

7. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

|                              | Schulnote | Mehr                     | Genauso viel             | Weniger                  |
|------------------------------|-----------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| PSZ-Top-100-Extrahft 1       | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Gran Turismo 2               | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Crash Team Racing            | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Formel 1 '99                 | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Wip3out                      | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Rollage Extreme              | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Metal Gear Solid VR-Missions | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| RE3: Nemesis                 | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Final Fantasy VIII           | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Dino Crisis                  | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tomorrow Never Dies          | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Fear Factor                  | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Spyro The Dragon II          | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ape Escape                   | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tarzan                       | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| WCW Mayhem                   | —         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

8. Welche PlayStation Zone-Variante haben Sie gekauft:

☐ Mit CD-ROM ☐ Ohne CD-ROM

9. Falls Sie die Variante ohne CD-ROM gekauft haben:

Was war der Grund dafür:

☐ CD-Variante nicht vorrätig ☐ CD-Variante zu teuer  
☐ CD-Inhalt uninteressant ☐ Habe selbst keine PlayStation

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Wohnort: \_\_\_\_\_

Telefonnummer: \_\_\_\_\_

10. Falls Sie die Variante mit CD-ROM gekauft haben: Welche Schulnote erhält die beigelegte Demo-CD-ROM? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: \_\_\_\_\_

Demos: \_\_\_\_\_ Movies: \_\_\_\_\_ Work In Progress: \_\_\_\_\_ Demnächst erhältlich: \_\_\_\_\_

Hit-Tip: \_\_\_\_\_ Tips&Tricks-Lexikon: \_\_\_\_\_ Spiele-Lexikon: \_\_\_\_\_ Save Games: \_\_\_\_\_

11. Welche Eigenschaften treffen auf PlayStation Zone zu?

|                     | Sehr                     | Ziemlich                 | Weniger                  |
|---------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Fachkundig          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Kritisch            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Informativ          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Aktuell             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Übersichtlich       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Optisch ansprechend | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

12. Wieso haben Sie diese Ausgabe der PlayStation Zone gekauft?

☐ Interessante Titelgestaltung ☐ Empfehlung von Freund  
☐ Im Kiosk zufällig entdeckt ☐ Anzeige in anderem Magazin gesehen  
☐ Interessanter CD-ROM-Inhalt ☐ Kaufe PlayStation Zone immer/ Habe Abo  
☐ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis ☐ Top-100-Extrahft

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PlayStation Zone? (Aktuelle Ausgabe: 7/99)

Ausgabe: \_\_\_\_\_/9

14. Werden Sie die nächste Ausgabe von PlayStation Zone kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

15. Was hat Ihnen allgemein an PlayStation Zone gefallen?

\_\_\_\_\_

16. Was hat Ihnen an PlayStation-Zone weniger gefallen?

\_\_\_\_\_

17. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG • **PLAY STATION ZONE** • Kennwort: PSZ-Zeugnis 7  
 Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.



## INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie die Release-Daten für alle Spiele, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und deshalb ebenfalls für einen Test in Frage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

## Juli

| Titel                           | Release    |
|---------------------------------|------------|
| Ape Escape                      | 2. Juli    |
| Attack of the Saucerman         | 30. Juli   |
| Bomberman                       | 2. Juli    |
| Capcom Generations              | 16. Juli   |
| Castrol Honda Superbike         | Mitte Juli |
| Kidz                            | Juli       |
| Omega Boost                     | 23. Juli   |
| RC Stunt Copter                 | Juli       |
| Reel Fishing                    | Juli       |
| Silent Hill                     | Juli       |
| Star Wars: Die Dunkle Bedrohung | Juli       |

## August

| Titel               | Release   |
|---------------------|-----------|
| NHL Pro 99          | August    |
| Rainbow Six         | August    |
| Shadow Man          | August    |
| South Park          | August    |
| This is Football    | August    |
| Tomorrow Never Dies | August    |
| Um Jammer Lammy     | 6. August |

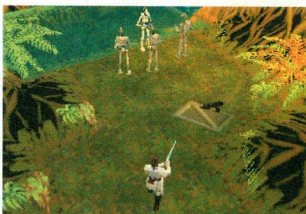
## SOUL REAVER



Die endlosen Testankündigungen zu Legacy Of Kain: Soul Reaver scheinen nun endlich ein Ende zu nehmen. Der mittlerweile für Ende Juni geplante Action-Adventure-Hit soll sich laut Eidos Deutschland mittlerweile im letzten Entwicklungsstadium befinden. Wir machen das zerrissene Soul-Reaver-Cape auf alle Fälle flugbereit und bereiten einen massiven Test für die kommende Ausgabe vor!

STAR WARS  
EPISODE I

Nachdem der Kinofilm in den USA bereits sämtliche Einspielerkorde bricht, bereitet man sich nun auch hierzulande auf den für den 19. August geplanten Filmstart vor. Passend dazu unterziehen wir das Action-Adventure, in dem man exakt den Film nachspielen kann, einem ersten Vorabtest. Zusätzlich liefern wir auch interessante Fakten zum Rennspiel Star Wars Episode I: Racer, das mittlerweile offiziell für September angekündigt wurde.



## APE ESCAPE

Eines der wohl technisch eindrucksvollsten PlayStation-Spiele der letzten Zeit kündigt sich in Form von Ape Escape für einen Test in der nächsten Ausgabe an. Fans von Spyro The Dragon, Crash Bandicoot und Gex sollten aufhorchen, denn Ape Escape überzeugt mit einer Vielzahl grafischer Spezialeffekte und humoristischer Einlagen. Ob es für die Referenz-Position reicht, zeigt unser unabhängiger Härtestest.



# AUSGABE 8/99 AB 14.7.99 AM KIOSK!

MISSION:  
IMPOSSIBLE

Daß die Umsetzung eines der erfolgreichsten Nintendo-64-Spiele gelingen wird, bewies die erste spielbare Version, welche auf der Electronic Entertainment Expo vorgestellt wurde. Welche Abenteuer Ethan erlebt, mit welchen Spielelementen Infogrames dem erfolgreichen Kinovorbild gerecht werden will und ob sich die PlayStation-CD innerhalb weniger Sekunden selbst zerstört, klären wir in der kommenden PlayStation Zone.



## 8/99 WEITERE THEMEN

- ➔ **ANGESPIELT: TOMORROW NEVER DIES**
- ➔ **ANGESPIELT: ALIEN RESURRECTION**
- ➔ **RIESENTTEST: CROC 2 VON FOX INT.**
- ➔ **ANGESPIELT: Y.A.R.G. VON CRAVE**
- ➔ **EXKLUSIV: DIE PSZ-MULTIMEDIA-CD**
- ➔ **EXKLUSIV-DEMO AUF CD!**

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.







# LÜCKEN LOS MIT PLATINUM.

Nie war die Gelegenheit günstiger, die Lücken in Deiner PlayStation-Sammlung zu schließen, als jetzt – mit der neuen Platinum-Ränge. Drei neue Toptitel in der Platinum-Klasse der europaweit erfolgreichsten Spitzenspiele, neu aufgelegt als Platinum-Sonderedition für nur DM 49.95\*. Zubeißen!

PlayStation-Powerline:

01 90/578 578 (1.21 DM/Min.)

[www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com)

\*unverbindliche Preisempfehlung



**DM 49.95**

UNVERBINDLICHE  
PREISEMPFEHLUNG



IT'S NOT A GAME

**PlayStation®**  
PLATINUM

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation und PlayStation 2 sind registrierte Marken von Sony Computer Entertainment Inc. ist eine Marke von Sony Corporation.  
© 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis und the Psygnosis logo are TM or © of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All Rights Reserved. Final Fantasy® VII  
© 1997 Square Co. Ltd. All Rights Reserved. Final Fantasy and Squaresoft are registered trademarks of Square Co. Ltd. © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.