

PLAY STATION ZONE

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION-FANS

S BESTE
ZUBEHÖR
FÜR IHRE
PLAYSTATION

JETZT MIT 156 SEITEN!

EXKLUSIV!
MIT PLAYSTATION-
MULTIMEDIA-CD

10 DEMOS

15 SPIELSTÄNDE

572 SPIELETESTS

300 SPIELETTIPS

Spielbare Demos:

Demo-Premiere:

Bloody Roar 2

Demo-Premiere:

Croc 2

Rival Schools

VIVA Soccer

Bloody Roar

Bilder-Flut:

40 E3-Hits enthüllt!

15 Spielstände:

Ridge Racer Type 4:

Alle 320 Autos!

Asterix, T'ai Fu u. a.

Exklusive Filme:

Ape Escape

Bomberman

Omega Boost

Legend Of Legaia

Um Jammer Lammy

Tips-Lexikon:

Tips zu 300 Spielen

Spiele-Lexikon:

572 Spiele getestet

AKTE X

Enthüllt: Das PlayStation-Spiel zur Kult-TV-Serie

SILENT HILL SOUL REAVER

8-Seiten-Riesentest: Der Horrorschocker von Konami

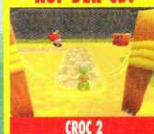
Genial: Der Tomb-Raider-Rivale auf 6 Seiten getestet!

INKL. SILENT HILL-POSTER!

FIFA 2000 KOMMT!

DIE SPORTSPIELHITS VON ELECTRONIC ARTS ENTHÜLLT:
BUNDESLIGA STARS 2000, NHL 2000 UND FIFA 200037 SEITEN TIPS & TRICKS:
Driver, Warzone 2100, Gex 3 u. a.DAS BESTE
ZUBEHÖR
FÜR IHRE
PLAYSTATION

150 Produkte getestet: Controller, Lenkräder, Chestmodule u. a.

MIT 32-SEITIGEM
EXTRAHEFT!Sollten Sie kein Extraheft vorfinden,
dann wenden Sie sich bitte
an Ihren Zeitschriftenhändler!So geht's: Schlagen Sie
bitte die Heftmitte
auf, biegen Sie die
unterste Heftklammer mit einem Tafelmesser oder Lineal vorsichtig
auf und ziehen Sie die Klammer von hinten heraus. Nun können Sie
das Extraheft entnehmen!SPIELBARE DEMOS
AUF DER CD:

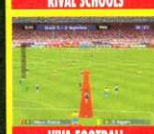
CROC 2



BLOODY ROAR 2



RIVAL SCHOOLS



VIVA FOOTBALL



BLOODY ROAR

EXKLUSIV! DIE INTERAKTIVE MULTIMEDIA-
CD FÜR IHRE PLAYSTATION!

10 TOP-DEMOS:

Spielbar:

Bloody Roar 2

Croc 2

Rival Schools

VIVA Football

Bloody Roar

Filme:

Ape Escape

Omega Boost

Bomberman

Um Jammer Lammy

Legend Of Legaia

15 Spielstände: Ridge Racer 4, Asterix u. a.
Tips-&-Tricks-Lexikon: Cheats zu 300 Spielen
Spiele-Lexikon: 572 Spiele bewertet
Bilder: 40 E3-Hits im Fullscreen-Format

08

Mehr Infos
auf der näch-
sten Seite! ▶

Die PlayStation-Zone-CD Vol. 9 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 300 Spielen, ein Spiele-Lexikon mit Bewertungen zu 572 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. Bloody Roar 2



Demo-Premiere: Die derzeit beste 3D-Prügelei dürfen Sie alleine oder mit einem Freund schon jetzt anspielen!

2. Croc 2



Demo-Premiere: Das kleine grüne Krokodil können Sie nur bei uns schon jetzt tolle Jump&Run-Abenteuer erleben lassen!

3. Rival Schools



Wieso Capcom in Sachen Beat 'em Ups ungeschlagen ist, beweist diese tolle Prügelei erneut!

4. VIVA Soccer



Eine absolut gelungene Fußballspiel-Demo für 1 oder 2 Spieler mit dem Duell Argentinien gegen Brasilien.

5. Bloody Roar



Bloody Roar 2 hat Ihnen gefallen? Dann probieren Sie auch den hitverdächtigen Vorgänger einmal aus.

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: 15:33 MIN.)

Werfen Sie einen Blick auf die aktuellen Titel der Software-Häuser und genießen Sie die Spiele mit bewegten Bildern und Original-Sound.

Bomberman

Länge: 1:10 Minuten



Exklusiv: Eine der wohl legendärsten Spieleerserien überhaupt hat endlich auch den Sprung auf die PlayStation geschafft!

Ape Escape

Länge: 4:10 Minuten



Spitze: Ape Escape macht nicht nur Crash und Spyro Konkurrenz, sondern sorgt auch auf dieser CD schon für Furore!

Legend Of Legaia

Länge: 3:24 Minuten



Exklusiv: Neben Final Fantasy VIII will SCEE mit dem inoffiziellen Wild Arms-Nachfolger die RPG-Fans begeistern.

Um Jammer Lammy

Länge: 4:37 Minuten



Lassen Sie sich mit diesem extralangen Film von den Qualitäten des exotischen Games überzeugen!

Omega Boost

Länge: 3:08 Minuten



Exklusiv: Das erste Ballerspiel der Gran Turismo-Macher stellen wir Ihnen in diesem ausführlichen Film vor.

6. TIPS-&-TRICKS-LEXIKON

Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon 300 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 572 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 (brandneue!) Spielstände zu aktuellen Hits: Ridge Racer Type 4, Asterix, Final Fantasy VII, Soul Blade, Metal Gear Solid, Crash Bandicoot 3, Gran Turismo, Spyro The Dragon, Tekken 3, Tomb Raider III u. a.

08/99

PLAYSTATION ZONE

HINTERGRUNDMOTIV: ROLLAGE
HAUPTMENÜ

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

MEHR INFOS?

Wenn Sie wissen wollen, wie die CD genau funktioniert, blättern Sie bitte weiter auf Seite 147. Sie bekommen dort detaillierte Anleitungen und ein schmackes Cover.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex
Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



& LADEN

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
- UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
- CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
- NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN
- CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
- ORIG. CD-CASE-BUNDLE 69,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
- ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95



DRIVER 89,95

- GAMEMASTER DELUXE - SCHUMMELMOD. 89,95
- CHEATMASTER - BLAZE 29,95
- X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- X-PLÖDER SCHUMMELBUCH 29,95
- X-PLÖDER PROFESSIONAL 134,95

Crash Band. 2 - Platinum 49,95



- Crash Bandicoot 3 89,95
- Bugs Bunny 84,95
- Bloody Roar 2 84,95
- WWF Attitude (Aug) 84,95
- RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUS.) 16,95
- LEMKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
- LEMKRAD DUAL FORCE WHEEL 149,95
- JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMPAT.) 59,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) 69,95
- MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VERF. FARB.) 29,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95
- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 64,95
- MOUSE LOW BUDGET 34,95
- MULTI TAP LOW BUDGET 49,95



- Croc 2 89,95
- Rainbow Six (Juli) 89,95
- Discworld Noir (Sept.) 84,95
- Bundesliga Stars 89,95



SILENT HILL (JULI) 89,95

- 360
- ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2) 89,95
- ACM 1918 (JULI) 84,95
- AIRONAUTS (JULI) 89,95
- AKUJI THE HEARTLESS 89,95
- APE ESCAPE (JULI) 89,95
- APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. 139,95
- ASTERIX 89,95
- ATTACK OF THE SAUCERMAN (JULI) 79,95
- BASEBALL EDITION 2000 (JULI) 89,95
- BIG AIR 89,95
- BILLARD NIGHTS (SEPT.) 79,95
- BLOOD LINES 79,95
- BLOODY ROAR 2 84,95
- BOMBERMAN (JULI) 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RACING 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION 99,95
- BREATH OF FIRE 3 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE 84,95
- BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG.) 89,95
- CAPCOM GENERATIONS 1 (JULI) 84,95
- CARMAGEDDON - FAHR ZUR H. (DT) (SEPT) 84,95
- CASTROL HONDA SUPERBIKE (JULI) 89,95
- CENTPEDE PSX 89,95
- CHESSMASTER MILLENNIUM 89,95
- CHOKOBO (OKT.) 89,95
- CIVILIZATION 2 89,95
- COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
- COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95



LEG. of K.: SOUL REAVER 99,95

- COOL BOARDERS 3 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 89,95
- CROC 2 (JULI) 89,95
- DARK MESSIAH (SEPT.) 89,95
- DESCENT 3 (JULI) 79,95
- DISCOWORLD NOIR (SEPT.) 84,95
- DRIVER 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (AUG.) 89,95
- EVIL ZONE (JULI) 89,95
- FIFA '99 89,95
- FORMEL 1 '98 89,95
- G-POLICE 2 (SEPT.) 89,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO 89,95
- GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95
- GRAND T.H.A. - PACK: Plat-Vers. + London 74,95
- GUNCAKE (SEPT.) 89,95
- HUGO 2 89,95
- HOT WHEELS (SEPT.) 89,95
- KAGERO DECEPTION (JULI) 79,95
- KENSAI - SACRED FIST 89,95
- KINGSLEY'S QUEST (OKT.) 89,95
- KIND - KROSSFIRE 89,95
- KURUSHI FINAL (AUG.) 89,95
- LE MANS (24 STUNDEN) (OKT.) 89,95
- LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER (AUG.) 89,95
- LEGEND OF KARTIA (SEPT.) 89,95
- LIVE WIRE 84,95



Omega Boost 89,95

Ape Escape 89,95

Ridge Racer Type 4 89,95

Speed Freaks (Sept.) 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

- ABE'S EXODUS 79,95
- ACTUA ICE HOCKEY 49,95
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 49,95
- BALLBLAZER CHAMPIONS 44,95
- BEAST WARS 44,95
- CHILL 44,95
- DEVIL'S DECEPTION 54,95
- FORSÄKEN 49,95
- HARD BOILED 49,95
- INT. SUPERSTAR SÖCCER '98 59,95
- MIDNIGHT RUN 59,95
- MONOPOLY 59,95
- MOTOR MASH 59,95
- PITFALL 3D 49,95
- RACING SIMULATION 2 49,95
- RIVEN (MYST 2) 69,95
- S.C.A.R.S. 49,95
- SKULL MONKEYS 44,95
- STAR WARS: REBEL ASSAULT 2 49,95
- SUPER-CROSS (J. McGRATH) 49,95
- TRASH IT 49,95
- VS. (VERSUS) 49,95
- WAYNE GRETZKY'S HOCKEY '98 49,95
- WWF WARZONE 59,95
- HEART OF DARKNESS 44,95
- HERCULES 49,95
- INT. SUPERSTAR SÖCCER PRO 49,95
- INT. TRACK & FIELD 44,95
- JURASSIC PARK 49,95
- MEDIEVIL (SEPT.) 49,95
- MICKEY'S WILD ADVENTURES 49,95
- MOTO RACER 44,95
- PANDEMONIUM 49,95
- PORSCHE CHALLENGE 49,95
- RAYMAN 44,95
- RESIDENT EVIL 1 44,95
- RIDGE RACER REVOLUTION 44,95
- ROAD RASH 44,95

PLATINUM-EDITION

- ABE'S ODDYSEE 49,95
- ADIDAS POWER SÖCCER 49,95
- AIR COMBAT 49,95
- ALIEN TRILOGY 44,95
- BUST A MOVE 2 49,95
- COLIN MCRAE RALLY (JULI) 49,95
- COMMAND & CONQUER 49,95
- C & C 2: ALARMSTUFEN ROT 49,95
- COOL BOARDERS 2 49,95
- CRASH BANDICOOT 2 49,95
- CROC 44,95
- DESTRUCTION DERBY 2 49,95
- FIFA '98 (MAY) 49,95
- FINAL FANTASY VII 49,95
- FORMEL 1 '97 49,95
- G-POLICE 49,95
- GRAN TURISMO 49,95
- GRAN THEFT AUTO 44,95
- SOUL BLADE 49,95
- SOVIET STRIKE 44,95
- TEKKEN 2 49,95
- TEKKEN 3 (SEPT.) 49,95
- TOKA TOURING CAR 44,95
- TOMB RAIDER 1 49,95
- TOMB RAIDER 2 49,95
- TRUE PINBALL 49,95
- V-RALLY 49,95
- WIPEOUT 2097 49,95
- WORMS 44,95



Formel 1 '97 - Pt. 49,95

RFA '98 - Pt. 49,95

Final Fantasy VII - Pt. 49,95

Dom & Conqu 2-A.R. 49,95

- MASTER OF MONSTERS (JULI) 99,95
- METAL GEAR SOLID 89,95
- METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159,95
- SPIELEBATER METAL GEAR SOLID 24,95
- MISSION IMPOSSIBLE (OKT.) 89,95
- MONKEY HERO 89,95
- MULAN STORY (SEPT.) 79,95
- NBA PRO '99 99,95
- NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT 89,95
- NFL BLITZ 89,95
- NHL 2000 (SEPT.) 89,95
- NHL PRO '99 (AUG.) 99,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT.) 89,95
- OMEGA BOOST (JULI) 79,95
- PLANE CRAZY (JULI) 89,95
- PLAYER MANAGER - ANCO 84,95
- POPOULOS - THE 3RD COMING 89,95
- POINT BLANK 2 (AUG.) 89,95
- POY POY 2 89,95
- R-TYPE DELTA 79,95
- RACING SIMULATION 2 49,95
- RAILROAD TYCOON 2 (SEPT.) 89,95
- RAINBOW SIX (SEPT.) 89,95
- RALLYMASTERS (JULI) 79,95
- RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR 84,95
- RC STUNT COPTER (AUG.) 79,95
- REVOLT (AUG.) 89,95
- RIDGE RACER TYPE 4 89,95



V-RALLY 2 89,95

- STAR WARS: EPISODE 1 - RACER (JULI) 89,95
- STREETFIGHTER ALPHA 3 79,95
- STREETFIGHTER COLLECTION 2 79,95
- SWING 74,95
- SYPHON FILTER 89,95
- T-AL FU 79,95
- TANKTICS 84,95
- TOKA TOURING CAR 2 89,95
- TOMB RAIDER 2 89,95
- TOMORROW NEVER DIES (SEPT.) 89,95
- TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT.) 89,95
- TUNGUSKA (SEPT.) 84,95
- UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99 89,95
- UEFA STRIKER (SEPT.) 84,95
- UM JAMMER LAMMY (AUG.) 89,95
- V-RALLY 2 89,95
- VIRUS 89,95
- WARZONE 2100 89,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION 69,95
- (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
- WIPEOUT 3 (SEPT.) 89,95
- WWF ATTITUDE (AUG.) 84,95
- X-GAMES PRO BOARDER 89,95



Tomb Raider 2 - Plat. 49,95

Rechtzeitig vorbestellen evtl. nur kurze Zeit lieferbar!

Star Wars Ep. 1-DB 89,95

Star Wars: Racer 89,95

Versandkosten: Post Nachnahme - DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme, DM 15,00. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-.
Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
* gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

HÄNDLERANFRAGEN
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM-78 OS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GER

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 35 45 222

RÄCHE MEINE SEELE

LEGACY of KAIN SOUL REAVER



EIDOS
INTERACTIVE

WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!

9. Juni 1999

Anlässlich einer in einem Frankfurter Nobelhotel einberufenen Pressekonferenz verkündet Sony Computer Entertainment Deutschland die neuesten Abverkaufszahlen und Absatzziele. Demnach wurden im Geschäftsjahr 1998/99, das am 31. März dieses Jahres endete, in Deutschland 1,45 Millionen PlayStations, 2,65 Millionen Spiele-CDs (ohne Lizenznehmer) und 1,9 Millionen Zubehörprodukte verkauft, womit man einen Umsatz von 470 Millionen DM generierte (im Vorjahr: 380 Millionen DM). Im Geschäftsjahr 1999/2000 soll ein Umsatz von 650 Millionen DM erzielt werden, wobei der Absatz von sagenhaften 2 Millionen PlayStations angepeilt wird. Abgesehen davon, daß die Veröffentlichung der PocketStation aufgrund von Kapazitätsproblemen in Deutschland derzeit unwahrscheinlich erscheint, hielt man sich auch bezüglich einer eventuellen Hardware-Preissenkung im Hinblick auf die für die September angekündigte Dreamcast-Konsole bedeckt. Dies hat jedoch nichts zu bedeuten, denn die letzte Preissenkung im September 1998 wurde sogar zwei Tage vorher noch dementiert ...

14. Juni 1999

Die überaus erfreuliche Resonanz auf das der letzten Ausgabe (kostenlos) beigelegte PSZ-Extraheft „Die 100 besten PlayStation-Spiele“ läßt eine lange gehegte Idee bezüglich eines Zubehörspecials schneller Wirklichkeit werden, als den Redakteuren lieb ist. Kurzfristig organisiert Redaktionsassistent Werner Spachmüller über 150 Produkte von zehn verschiedenen Anbietern, welche von Jens Quentin, Florian Brich, Marco Marzinkowski und Michael Pruchnicki einem Test unterzogen und von Designerin Gisela Tröger in einem schmucken Sonderheft untergebracht werden,

das am Umschlag beigeheftet wird. Ein kleiner Tip zur problemlosen Entfernung: Blättern Sie die Heftmitte (zwischen dem Poster) auf, biegen Sie die unterste Klammer vorsichtig mit einem Tafelmesser auf, ziehen Sie die Klammer vom Hefttrücken aus heraus und entnehmen Sie das Booklet.

16. Juni 1999

Der Rummel um die von Sony derzeit „Next Generation-PlayStation“ betitelte 128-Bit-Konsole geht weiter. Demnach hat Sony einen neuen Laser Light Oscillator entwickelt, der sowohl gewöhnliche CD-ROMs als auch DVDs lesen kann. Daraus ergibt sich ein verminderter Hardwarekomponentenbedarf, wodurch die kommende Konsole samt Gehäuse etwa halb so groß wie die derzeitige PlayStation sein könnte. Die New York Times meldete darüber hinaus, daß die dank des revolutionären Emotion-Engine-Chips als „Supercomputer“ eingestufte Konsole aufgrund bestehender Handelsgesetze (welche den Export von High-End-Technologie einschränken) wohl nicht nach China geliefert werden darf.

17. Juni 1999

Um der bereits in diesen Wochen beginnenden Spieleflut Herr zu werden, erweitern wir den Umfang der PSZ ab sofort auf 156 Seiten. Dadurch können wir Ihnen noch mehr News, Tips und ausführlichere Tests bieten (diesmal kommen *Silent Hill*, *Soul Reaver* und *Ape Escape* in den Genuß besonders vieler Seiten). Außerdem ist Platz für die Rubrik „Zuletzt getestet“, in der wir die 50 letzten Spielebesprechungen in einer Übersicht zusammenfassen.

25. Juni 1999

Die langwierige Suche nach einer geeigneten redaktionellen Verstärkung neigt sich dem Ende zu. Vier aus über 50 Bewerbern ausgewählte Kandidaten unterziehen sich dem Einstellungstest, in dem sie sowohl ihre umfassende Fachkenntnis als auch eine flotte Schreibe unter Beweis stellen müssen.

Ihr
Hans Ippisch

Hans Ippisch, Chefredakteur

DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Juli			
Ape Escape	Adventure	SCEE	2. Juli
Ape Escape & Green D. S. Contr.	Action-Adventure	SCEE	2. Juli
Attack of the Saucerman	Action	Psygnosis	30. Juli
Baseball 2000 Edition	Baseball	Interplay Sports	Juli
Bloody Roar 2	Beat 'em Up	Hudson Soft	Juli
Bomberman	Action	Hudson Soft	Juli
Bomberman Fantasy Racing	Rennspiel	Hudson Soft	Juli
Capcom Generations	Diverse	Capcom	16. Juli
Castrol Honda Superbike	Rennsimulation	THQ	Mitte Juli
Colin McRae Rally – Platinum	Rennspiel	Codemasters	9. Juli
Croc 2	Jump & Run	EA	8. Juli
Kagero's Deception	RPG	Virgin	Juli
Legend of Kartia	Strategie	Konami	Ende Juli
NBA Pro 99	Basketball	Konami	Juli
Omega Boost	Shoot 'em Up	SCEE	23. Juli

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
Juli			
Plane Crazy	Rennspiel	Project 2	Juli
Silent Hill	Horror	Konami	22. Juli
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	Juli
August			
Bundesliga Stars 2000	Fußball	EA	12. August
Kurushi Final	Puzzle	SCEE	6. August
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	Ende August
Point Blank 2	Shoot 'em Up	Namco	27. August
RC Stunt Copter	Flugsimulator	Virgin	August
Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos	27. August
Southpark	Action	Acclaim	August
Speed Freaks	Rennspiel	SCEE	27. August
Tomorrow Never Dies	Action	EA	August
Um Jammer Lammy	Musik-Entertainment	SCEE	27. August

NEWS

Bomberman	11
Capcom Generations	11
Fatal Fury: Wild Ambition	11
Medal Of Honor	12
G-Police 2	9
GTA 2	13
Pac Man 20th An.	10
Rising Zan	13
Test Drive 6	13
Zubehör des Monats	8

GALERIE

FIFA 2000	49
Formula 1 Champ.	50
Box Champions 2000	51
Nascar Road Racing	48

PS ZONE-CD VOL. 9

So holen Sie alles aus der CD!	147
--------------------------------	-----

PLAYSTATION-LEXIKON

Wertungen, Termine, Bilder	52
----------------------------	----

SCHON GETESTET

Die 50 letzten Tests im Überblick	58
-----------------------------------	----

RUBRIKEN

Charts	60
Club Zone	106
Impressum	152
Inserenten-Verzeichnis	152
Leserbriefe	104
Poster	75-82
Zeugnis	153
Vorschau	154

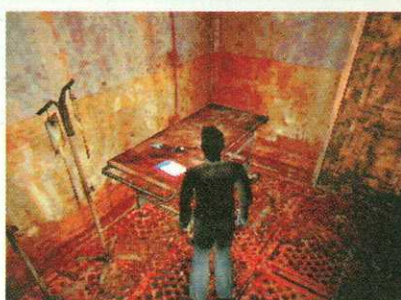
SPIELEREGISTER

360	103
Aironauts	36
Ape Escape	70
Attack Of Saucerman	100
Bomberman	11
Box Champions 2000	51
Bundesliga Stars 2000	14
Capcom Generations	11
Castrol Honda Superbike	96
Chocobo Racing	98
Croc 2	90
Driver	114
Evil Zone	103
Fatal Fury: Wild Ambition	11
FIFA 2000	49
Formula 1 Championship	50
Gex 3	124
G-Police 2	9
GTA 2	13
Gungage	41
Hot Wheels	46
Jade Cocoon	22
Kagero: Deception 2	102
Killer Loop	26
Kingsley	40
Legend Of Kartia	103
Lego Racers	44
Medal Of Honor	12
Nascar Road Racing	48
NHL 2000	34
Omega Boost	92
Pac Man 20th Anniversary	10
Plane Crazy	94
Rising Zan	13
Shadow Man	18
Sheep	38
Silent Hill	62
SLED Storm	45
Soul Reaver	84
Techno Mage	39
Test Drive 6	13
The X-Files	16
Tiny Tank	42
WWF Attitude	32
Warzone 2100	134

SILENT HILL

SEITE
62

Der Horror geht um! Erstmals in der Geschichte der PlayStation Zone wird ein Spiel auf gewaltigen acht Seiten getestet! Marco Marzinkowski führt Sie in die furchterregende Welt von Silent Hill ein, verrät Ihnen die wichtigsten Fakten und lässt Konami-Product Manager Hans Joachim Amann zu Wort kommen. Angsthassen führen sich lieber den Test von Ape Escape auf Seite 70 zu Gemüte.

SOUL
REAVER

Seit Monaten fiebert die Action-Adventure-Fraktion dem Test und der Veröffentlichung des Lara-Stallkollegen entgegen. Auch wenn wir in dieser Ausgabe den ausführlichen Testbericht zu Legacy Of Kain: Soul-Reaver bieten können, werden Soul Reaver-Fans dennoch nicht ganz zufrieden sein. Erscheinen wird das fertige Spiel aufgrund der aufwendigen Lokalisation voraussichtlich nämlich erst am 27. August.

SEITE
84



THE X-FILES

Die Fernsehserie Akte X besitzt insbesondere unter den PlayStation-Fans nach wie vor Kultstatus. Umso erfreulicher ist die

Tatsache, daß das bereits für 1998 angekündigte PlayStation-Adventure nun endlich in einer spielbaren Version vorliegt, die wir erstmals in dieser Ausgabe vorstellen. Erscheinen soll das Spiel übrigens nun am 1.9.99 (hatten die Aliens bei diesem Release-Datum ihre Hände im Spiel?).

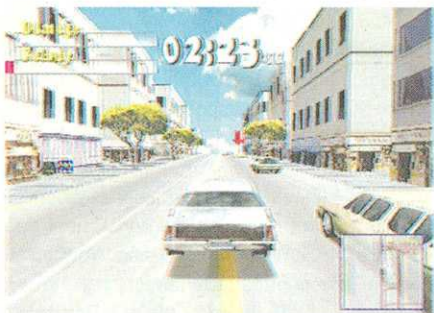
SEITE
16

BUNDESLIGA STARS 2000

Sportlicher als je zuvor zeigt sich Electronic Arts! In dieser Ausgabe zeigen wir nicht nur erste Entwicklungsstudien zu FIFA 2000 (Seite 49) und dem brandneuen NHL 2000 (Seite 34), sondern enthüllten auch das im Vergleich zu FIFA actionlastigere Fußball-Spiel Bundesliga Stars 2000, das – mit

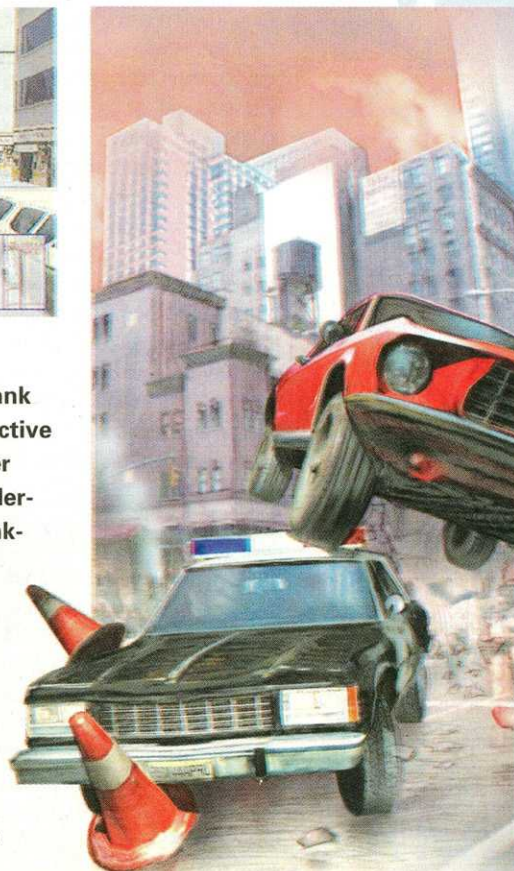
SEITE
14

offizieller Lizenz ausgestattet – bereits im August zum flotten Kick auf der PlayStation einladen soll.



DRIVER

Der aktuelle Nummer-1-Hit ist dank eines Abkommens mit GT Interactive nicht nur das erste Videospiel der Bild-Zeitung, sondern auch das derzeit beliebteste Spiel in der Redaktion. Wer wissen will, wie man die einzelnen Undercover-Missionen erfüllt, der Polizei am schnellsten entkommt und Straßensperren am geschicktesten durchbricht, sollte sich



SEITE
114

unseren zehnteiligen, ersten Teil der Komplettlösung nicht entgehen lassen.

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats	108
Lesertips	112

KOMPLETTLÖSUNGEN

Driver	114
Komplettlösung des Nr.-1-Hits	
Gex 3: Deep Cover Gecko	124
Letzter Teil der Gecko-Schlacht	
Warzone 2100	134
Letzter Teil des Schlachtplans	

ANGESPIELT

Aironauts	36
Ungewöhnliche „Flugsimulation“	
Bundesliga Stars 2000	14
Das offizielle EA-Bundesliga-Spiel	
Gungage	41
Der neueste Konami-Hit	
Jade Cocoon	22
Der RPG-Hit von Crave	
Hot Wheels	46
Fun Racing mit Mattel-Lizenz	
Killer Loop	26
Besser als Wip3out?	
Kingsley	40
Das Kids-Jump&Run im Vorabtest	
Lego Racers	44
Die Bausteine auf der Piste	
NHL 2000	34
EA auf Puckjagd	
Shadow Man	18
Die PlayStation-Version im Vorabtest	
Sheep	38
Die Spielspaß-Innovation	
SLED Storm	45
EA pflügt durch den Schnee	
Techno Mage	39
RPG der Anno 1602-Macher	
The X-Files	16
Das Spiel zur TV-Serie Akte X	
Tiny Tank	42
Das Panzerspiel jetzt von SCEE	
WWF Attitude	32
Die neue Wrestling-Referenz	

TESTS

360	103
Rennspiel-Enttäuschung des Monats	
Ape Escape	70
Der neue Jump&Run-Hit von SCEE	
Attack Of Saucerman	100
Unkonventionelle Action von Psygnosis	
Castrol Honda Superbike	96
Das High-Speed-Motorradrennspiel	
Chocobo Racing	98
Fun-Racing mit FF-Charakteren	
Croc 2	90
Argonauts Krokodil ist zurück	
Evil Zone	103
Der Überraschungshit von Titus	
Kagero: Deception 2	102
Brutal, aber sehr gut!	
Legend Of Kartia	103
RPG/Strategie-Mixtur von Konami	
Omega Boost	92
Action von den Gran Turismo-Machern	
Plane Crazy	94
Das beste Spiel von Project 2	
Silent Hill	62
Rekord: 8-Seiten-Test des Horrorhits	
Soul Reaver	84
Endlich: Der Action-Adventure-Hit getestet!	

PLAYSTATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

Tops

- 1. VERSCHÄRFTES TRAINING**
MGS Special Missions erscheint schon im September.
- 2. VERSCHÄRFTER GRUSEL**
Silent Hill besteigt mit 90% den Schocker-Thron.
- 3. SCHARFE ZÄHNE**
Soul Reaver beißt sich als neue Genre-Referenz durchs „Leben“.
- 4. DEINE SPUREN IM SAND**
Dune 2000 kommt im Winter für die PlayStation
- 5. SPEED-KILLER**
Killer Loop verblüfft mit neuen Programmier-Tricks.

Flops

- 1. WINTERSCHLAF**
Alien Resurrection erst Anfang 2000!
- 2. REDAKTEUR AUF RATEN**
Berufsschüler Michael nur an den Abenden einsetzbar.
- 3. SHUTDOWN**
Redaktions-PlayStation ging bei Hardware-Special in die Knie.
- 4. KROKODILSTRÄßE**
Croc 2 wurde den hohen Erwartungen nicht gerecht.
- 5. REDAKTEURS-VERSCHULDEN?**
Lufthansa jetzt sogar auf Inlandsflügen mit Verspätung.

Was war in den letzten Wochen besonders bemerkenswert?
Wir listen die Tops und Flops in streng subjektiver Reihenfolge auf!

PSZ ZUBEHÖR DES MONATS

Das Racing/Fighting Fußpedal ist ein in den Standardfarben erhältlich Pedalsatz, der über eine Schnittstelle zwischen die PlayStation und den Controller geklemmt wird. Das Gerät ermöglicht Ihnen, zwei Tasten-Funktionen den Fußpedalen zuzuweisen. So können Sie für ein Rennspiel Gas und Bremsen auf die Pedale legen und weiterhin mit dem Controller lenken. Insoweit ist das Racing/Fighting Fußpedal eine günstige Alternative zu einer kompletten Lenkrad-Einheit. Überdies können Sie das Produkt für jedes PlayStation-Spiel konfigurieren. Wer bei dem Prügelspiel Tekken 3 wirklich Beinarbeit verrichten will, legt die entsprechenden Befehle für „Tritt-Links“ und „Tritt-Rechts“ einfach auf die Pedale. Über einen Schalter an der Schnittstelle bestimmen Sie, welche Controller-Funktionen von den soliden Pedalen übernommen werden sollen. Durch einen kurzen Programmierungsprozeß stimmen Sie den Pedalsatz mit dem jeweiligen Spiel ab.

Nach einer gewissen Umgewöhnungsphase setzen Sie automatisch anstelle des Controllers die Pedale ein. Das Racing/Fighting Fußpedal verfügt über einen guten Widerstand. Der empfohlene VK beträgt DM 69,95. Das von der Firma Innovation ersonnene Gerät wird von

The Next Generation vertrieben. Sollten Sie es nicht im Handel finden, können Sie sich an deren Hotline (Tel.: 0209/ 77 88 11 Mo.-Fr. zwischen 11.00 und 18.30 Uhr) wenden. (fb)

Für Bleifuß-Piloten und Prügelspiel-

Haudraufs ist das innovative Racing/Fighting Fußpedal auch in aggressivem Rot erhältlich.

SCED EVENT SPONSORING: THE DOME STAY DOMED

Damit Sie nicht immer vom PlayStation-Spielen auf die Übertragung des The-Dome-Events auf RTL2 umschalten müssen, sondern selbst vor Ort sein können, veranstalten wir in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment das folgende Gewinnspiel. Wir verlosen fünfmal je zwei Karten für die nächste The-Dome-Party, die am 27.08.1999 in Berlin stattfindet. Um die Möglichkeit zu erhalten, an dem emotionsgeladenen Chart-Festival teilzunehmen, müssen Sie nur die nachstehende Preisfrage richtig beantworten:

Wie lautet der Titel eines mit Spannung erwarteten Rennspieles von SCE, das zum Jahresende erscheinen soll und in dem Sie aus 300 Fahrzeugen werden wählen dürfen?



Schreiben Sie die Lösung auf eine Postkarte und senden Sie diese an die folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PlayStation Zone
Kennwort: The Dome
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



Einsendeschluß ist der 11.08.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden benachrichtigt. Die Karten gehen den Gewinnern in der Woche vor dem Veranstaltungstermin zu.

Eine Trumpfkarte unter den vielfältigen Sponsoring-Aktivitäten von Sony Computer Entertainment Deutschland ist die Kooperation mit RTL2, über die die PlayStation bei den regelmäßigen The-Dome-Parties geschickt ins Rampenlicht gerückt wird. SCED ist Hauptsponsor dieser erfolgreichen „Chartparty der Megastars“. Wer eine der hochprofessionellen Veranstaltungen besucht oder die anschließende Fernsehübertragung auf RTL2 gesehen hat, konnte das PlayStation-Logo nicht übersehen. Das Symbol Ihres Systems zierte den Boden der Main-Area, über den zuletzt in Leipzig Superstars wie Modern Talking, Christian Wunderlich oder Sasha mit schwungvollen Tanzschritten federten. Nach dem derzeitigen The-Dome-Fahrplan wird die 11. Party am 27.08.99 in Berlin steigen und am 26.11.99 soll das Line-Up der Chartbreaker in Köln gastieren. Da die Liste der Sangeskünstler immer erst kurzfristig zusammengestellt wird, können für Berlin noch keine Namen genannt werden. Sie dürfen aber sicher sein, daß auch dort nur hochkarätige Interpreten auftreten werden, die sich zuvor durch viel Airplay, häufig ausgestrahlte Musikvideos und hohe Charteinstiege qualifiziert haben.

Um Sie über die weiteren Sponsoring-Aktivitäten von SCED auf dem Laufenden zu halten, listen wir hier noch kurz auf, welche weiteren Events in Zukunft im Zeichen der PlayStation stehen werden. Auf der Bilanzpressekonferenz, die am 09.06.99 in Frankfurt stattfand, wurde bekannt gegeben, daß SCED das Audi-Abt-Team in der STW Meisterschaft, das Mitsubishi-Rallye-Team Jutta Kleinschmidt/Tina Thörner und die DEL Mannschaft der Frankfurt Lions unterstützen wird. Darüber hinaus gehört PlayStation weiterhin zum erlesenen Sponsorenkreis der UEFA Champions-League. Abschließend sei noch auf die Adrenalin-Tour '99 verwiesen, eine bundesweite Trucktour von Mai bis Oktober, die bei zahlreichen großen Veranstaltungen Halt machen wird. Dort können Sie PlayStation-Spielehits antesten und attraktive Preise gewinnen. Sie sehen: Bei SCED stehen die Räder der Vermarktung niemals still. (fb)

RACING-SIMULATION-2-GEWINNSPIEL JETZT ABER SCHNELL!

Bei Ubi Soft werden derzeit alle Kräfte darauf konzentriert, das Rennspiel *Racing Simulation 2* in den Mittelpunkt zu rücken. Neben Fernsehspots wurde auch ein Telefon-Gewinnspiel veranstaltet, bei dem es unter anderem zwei Tickets zum Deutschen Grand-Prix in Hockenheim zu gewinnen gab. Wenn Sie zu dem Kreis der eifrigen PlayStation-Zone-Leser gehören, die unser Magazin sofort am Erscheinungstag kaufen, haben Sie sogar noch die Möglichkeit, teilzunehmen. Die Telefonaktion endet nämlich am 15. Juli. Wer weiß, auf wie vielen Grand-Prix-Rennstrecken es bei *Racing Simulation 2* rund geht, klingelt in letzter Sekunde die Gewinn-Hotline 01805 - 722454 (0,48 Pf./min) an. Für diejenigen unter Ihnen, die knapp die Zielflagge verpaßt haben, veranstaltet PlayStation Zone in Verbindung mit Ubi Soft ebenfalls ein Gewinnspiel: Beantworten Sie die obige Frage richtig, schreiben Sie die Lösung auf eine Postkarte und senden Sie diese an die untenstehende Adresse. Und das können Sie gewinnen:

1x Bridgestone Jacke schwarz
2x BBS Hemd weiß
1x BBS Schreibset
5x BBS Schlüsselanhänger
5x BBS Messer

Hier die Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PlayStation Zone
Kennwort: Racing Simulation 2
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



Einsendeschluß ist der 11.08.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

G POLICE 2 – WEAPONS OF JUSTICE HÜTER DES RECHTS



Ein Blick aus der Pilotenkanzel des Raptor-Kampfroboters auf die Raketenwerfer-Batterie verdeutlicht den hohen Detailgrad bei Naheinstellungen.

Im September dieses Jahres wird Psynosis Fans von *G Police* erneut zu ihrem Recht kommen lassen. Dank der anspruchsvollen Technik und der dichten Atmosphäre dürfte *G Police 2 – Weapons of Justice* aber jeden Action-Liebhaber begeistern. Das Spiel versetzt Sie in futuristische Großstädte, in denen Sie als Polizist mit einem High-Tech-Hubschrauber für Ordnung sorgen müssen. Im weiteren Verlauf dürfen Sie auch

mit einem mächtigen Kampfroboer komplexe Bodenmissionen bestreiten. Eine uns vorliegende neue Vorversion des Titels unterstreicht, wieviel Mühe darauf verwandt wird, einen würdigen Nachfolger zu *G Police* zu schaffen. Die Häuserschluchten wirken noch abwechslungsreicher. Wenn Sie im Tiefflug über die Mega-Citys düsen, erkennen Sie nicht nur feindliche Stellungen, sondern auch bunte Werbetafeln und fließenden Verkehr. So erscheinen die Szenarien noch lebendiger. Überdies sollen der ausgezeichnete Funkverkehr, das große Waffensortiment und die spektakulären Licht- und Explosionseffekte dazu beitragen, daß Sie in dem Action-Spektakel mit taktischem Einschlag die Polizeimarke ziehen. (fb)



Während Sie das feindliche Arsenal in Trümmer legen, wankt der Raptor-Roboter so realistisch, als sei er auf einer Hydraulik gelagert.

PSZ NACHGEFRAGT BEI...

Petra Bedford

Petra Bedford, 32, ist Director of Marketing Europe & Asia für LEGO Media International



PSZ: Welche Faktoren waren ausschlaggebend dafür, daß LEGO Media in die Entwicklung von PlayStation-Software eingestiegen ist?

Petra Bedford: Die Ergänzung der LEGO-Media-Softwarereihe mit PlayStation-Titeln ist eine logische Erweiterung und eignet sich hervorragend für unsere LEGO Games™-Kategorie. Für Action- und Renn-Spiele wie LEGO Rock Raiders und LEGO Racers ist die PlayStation eine ausgezeichnete Plattform und wird mit Sicherheit junge und ältere LEGO-Fans gleichermaßen begeistern.

PSZ: Können Sie uns erklären, warum traditionelle Spielzeughersteller wie Ravensburger, Playmobil oder LEGO erst jetzt Titel für Videospielkonsolen produzieren? Wurde hier ein Trend verschlafen?

Petra Bedford: Wir entwickeln Software nur für Formate, die weltweit eine hohe Marktdurchdringung und Relevanz in unserer Kern-Zielgruppe haben. Darüber hinaus geht es uns darum, mit unserer Software dem User eine ähnliche Erfahrung wie bei anderen LEGO-Produkten in Sachen Qualität und Spaß zu liefern. Wir legen daher grossen Wert auf Produkttests, für die wir auch eine längere Entwicklungszeit in Kauf nehmen.

PSZ: Wollen Sie zukünftige Projekte bei existierenden Teams in Auftrag geben oder ist längerfristig geplant, eine eigene Entwicklungsabteilung auf die Beine zu stellen?

Petra Bedford: Wir haben eine interne Entwicklungsabteilung, die sich aber ausschliesslich um die Software-Entwicklung für LEGO Mindstorms, unser Robotic-Invention-System, kümmert, sowie ein Animator-Team. Ansonsten arbeiten wir hauptsächlich mit externen Entwickler-Teams – und so soll es auch weitergehen.

PSZ: Welche Standards müssen bei einem LEGO Spiel eingehalten werden, damit es die Marke LEGO entsprechend verkörpert?

Petra Bedford: LEGO-Software muß Spaß machen und die Kreativität und Fantasie fördern, d. h. sie muß genügend Raum bieten für eigene Ideen und Experimente. In LEGO Racers kann man sich z. B. seinen eigenen Rennwagen bauen und den Einfluß der Bauweise auf das Fahrverhalten testen, bevor man ihn ins Rennen schickt.

PSZ: Sind schon weitere Spiele für die PlayStation geplant?

Petra Bedford: Neben LEGO-Racers bringen wir im Oktober LEGO Rock Raiders für die PlayStation auf den Markt. LEGO Rock Raiders ist ein Action-Spiel auf einem unbewohnten Planeten und wurde parallel mit der ebenfalls im Oktober erscheinenden, gleichnamigen Konstruktionsspielzeugreihe von LEGO SYSTEM entwickelt. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, ein Team von qualifizierten Ingenieuren durch unterirdische Tunnel zu leiten, Energiekristalle und LEGO-Erz einzusammeln, um damit ihre Maschinen und Fahrzeuge anzutreiben und neue Geräte zu bauen, wobei sie sich vor Rock-Monstern und anderen im Untergrund lebenden Kreaturen in acht nehmen müssen.

PSZ: Was ist Ihre Meinung zur PlayStation 2? Welche Wachstumschancen hat das Videospielsegment Ihrer Meinung nach insgesamt?

Petra Bedford: Die technischen Spezifikationen der PlayStation 2 sind sehr vielversprechend, und es wird interessant sein, zu sehen, wie Entwickler und Konsumenten auf diese Plattform reagieren werden. Ich bin mir sicher, daß Sony auch die PlayStation 2 zum Erfolg führen wird. Generell glaube ich, daß der Konsolenmarkt weiter wachsen wird, mit zusätzlichen Features wie Internetzugang, was zu einem immer geringer werdenden Unterschied zwischen PCs und Konsolen führen wird.

PSZ: Vielen Dank für das Interview!

JAPAN NEWS

Die Themen unserer Vor-Ort-Berichte aus Japan scheinen sich zu wiederholen. Wirklich Neues gibt es immerhin zur PlayStation 2 zu vermelden.

Wie ein Blick auf die Japan-Charts beweist, wird dort getanzt und musiziert, bis der Controller oder andere Eingabegeräte – darunter demnächst auch eine 1,5 Kilo schwere Gitarre – schmelzen. Besonders Konami ist in diesem Bereich aktiv und hat mit *Goo Goo Soundy!* und *Beat Mania 4th Mix* schon wieder Nachschub angekündigt.

Zur PlayStation 2: SCEI hat einen Chip konstruiert, der imstande ist, die Daten von DVDs und CDs zu verarbeiten. Durch diese Pionierleistung verringert sich die Gesamtzahl der für die PlayStation 2 benötigten Kernkomponenten, was den Produktionsprozeß verbilligen dürfte. Zudem hat Ken Kutaragi angekündigt, daß im Zuge der Tokyo Game Show am 17. September weitere Details zur sehnlichst erwarteten Nachfolge-Konsole enthüllt werden.

JAP KURZ & KNAPP

+ **ArtDink** will bis zum Release der PlayStation-Nachfolge-Konsole das Strategiespiel *A-Train VI* zusammenbauen. Die Umgebung, in der Sie den Verlauf von Gleisanlagen planen müssen, soll durchgehend in 3D-High-Res-Grafik dargestellt werden. Eine Zoom-Funktion, frei verstellbare Kameraansichten und beliebig veränderbare Gebäude dürften den Realismus stark verbessern.

+ **Metal Gear Solid** macht Schule: Namco plant, im August ein Zusatz-Package für *Ace Combat 3* zu veröffentlichen. Dieses enthält eine Audio-CD mit dem Spiele-Soundtrack sowie eine Appendisc, auf der die Schluß-Movies, Hintergrundinformationen und ein neuer Simulationsmodus vorzufinden sind.

+ Ein interessantes Beat 'em Up, das von den Softwarefirmen Treasure und Enix gemeinsam entwickelt wird, soll im Juli unter dem Namen *Rakuga Kid Show Time* den Weg in japanische Läden finden. Bis zu vier Spieler dürfen nicht nur Spezialattacken ausführen, sondern auch Gegenstände herumwirbeln und den ungewöhnlich großen Bewegungs-spielraum nutzen.

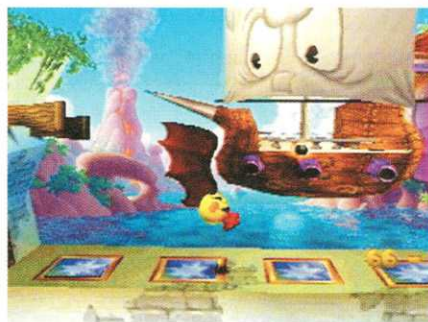
JAP VERKAUFS-CHARTS

- | | |
|--|--------------------|
| 1. <i>Ace Combat 3 Electrosphere</i> | Namco |
| 2. <i>Beat Mania Append Gotta Mix</i> | Konami |
| 3. <i>Dance Dance Revolution</i> | Konami |
| 4. <i>Simple 1500 Series Vol. 10 The Billard</i> | Culture Publishing |
| 5. <i>Chuyiku Yosai Macross</i> | Bandai Visual |
| 6. <i>Asuka 120% Final Burning Beat</i> | Family Soft |
| 7. <i>Monster Complete World</i> | Idea Factory |
| 8. <i>World Stadium 3</i> | Namco |
| 9. <i>Omega Boost</i> | SCEI |
| 10. <i>Culdcept Expansion</i> | Media Factory |

Quelle: Famitsu, Japan

PAC-MAN 20TH ANNIVERSARY PAC IS BACK!

Im Herbst dieses Jahres wird Namco den weltberühmten Videospiel-Charakter erstmals in einer 3D-Umgebung auftreten lassen. Sie dürfen die gelbe Kugel durch phantasievolle Landschaften steuern und in klassischer Manier Pillen vertilgen. *Pac-Man 20th Anniversary* soll Spielstufen unterschiedlichen Zuschnitts bieten. Während die Labyrinth-Levels der Ur-Version am nächsten kommen, orientieren sich die Abenteuer-Abschnitte am modernen Geschmack. In diesen sind Plattformen und Hindernisse zu meistern. Das Geschehen wird dann aus verschiedenen Kamerapositionen gezeigt. Sie können den Bösewichten auf den Kopf springen oder sie mit Anlauf überrollen. Außerdem dürfen Sie Früchte vernaschen, die als Power-Ups dienen. In den Boss Stages müssen Sie beweisen, daß sich der kleine Kerl auch von übermächtigen Gegnern nicht den Schneid abkaufen läßt. *Pac-Man 20th Anniversary* scheint genau das zu bieten, was



Dieses Piratenschiff ist ein Zwischengegner, der Sie mit einer Breitseite nach der anderen eindeckt. Hier müssen Sie die richtige Taktik austüfteln, um zu gewinnen.

sich *Pac-Man*-Fans immer gewünscht haben: Kunterbunte 3D-Landschaften und ein lustiges Gameplay, bei dem der Charme des gelben Motivationsfaktors erhalten bleibt. Wenn Namco diesen Ansprüchen gerecht wird, muß ich mich in jedem Fall zum 3D-Geburtsstagsfest von *Pac-Man* einladen. (fb)



In den 3D-Abschnitten müssen auch diese rotierenden Scheiben überwunden werden. Wenn die Kamera nicht automatisch fixiert ist, können Sie sich frei durch die plastische Umgebung bewegen.

CAPCOM GENERATIONS KLASSE KLASSIKER

Compilations wird es in nächster Zeit noch viele geben. Doch die Spiele, die sich auf den drei CDs der *Capcom Generations* befinden, sind von besonderer Qualität. Die Zusammenstellung besteht aus *Ghost'n Goblins*, *Ghost'n Ghouls*, *Super Ghost'n Ghouls*, *Son Son Higemaru*, *Vulgar*, *Exed Exes*, *1942*, *1943* und *1943 Gaiden*. Gerade die *Ghost'n Goblins*-Linie ist ein Meilenstein der Videospiel-Geschichte. Zu Zeiten, als andere noch nicht einmal von Horror-Adventures träumten, schockte Capcom die Spieler-Zunft mit diesen genialen 2D-Jump&Runs. Obwohl vor allem der mörderische Schwierigkeitsgrad für Grusel sorgte, versuchte man es immer wieder. Das fantastische Gameplay lässt einen auch heute noch beständig von neuem beginnen. Und wenn dann gar nichts mehr geht, können Sie versuchen, sich an den Baller-Tests der *1942*-Teile abzurea-fen. Vorsicht: Die eignen sich langfristig ebenfalls nur für Arcade-Pro-fis! Abgerundet wird *Capcom Generations* durch schöne Archive, in denen unter anderem Artwork, Charaktere und Musikstücke die Erinnerung vertiefen. Eine deutsche Version dieser empfehlenswerten Kompilation wird im Juli über Virgin Interactive erscheinen. (fb)



1943 Gaiden wird aus der Drauf-sicht gezeigt. Während Sie von unzähligen Jägern umkreist wer-den, müssen Sie auch noch Bo-denziele ins Visier nehmen.



Noch hat der tapfere Ritter die Rüstung an. Aber bei *Super Ghost'n Ghouls* dringen nur ver-bissene Jump&Run-Experten bis in die Festung des Dämon vor.

FATAL FURY: WILD AMBITION AMBITIONIERTE HAUDRAUFS

Mit Spannung wird für den Herbst die Umset-zung des Arcade-Beat-'em-Ups *Fatal Fury: Wild Ambition* erwartet. Der aufwendige 2D-Schlagabtausch wurde von den Prügel-spezialisten von SNK ent-wickelt und wird von die-sen nun auf die Play-Station umgesetzt. Neben den üblichen Schlag- und Trittkombi-nationen beherrschen die Figuren auch Spe-zialattacken, die im Spiel als Heat-Moves bezeichnet werden. Außerdem können Sie die fein animierten Charaktere zur Seite rollen lassen, um der Kelle Ihres Wider-sachers auszuweichen. *Fatal Fury: Wild Ambition* soll neben dem Arca-de-, Versus- und Trainingsmodus auch eine Team-Battle-Option beinhalten. Während der Umsetzungsphase auf die PlayStation haben sich noch zwei Bonus-Charaktere zu dem Kreis der ungezügelter Straßenkämpfer hinzugesellt. Es sind dies Mr. Karate und der Duck King. Mit ihnen kön-nen Sie allerdings erst dann antreten, wenn Sie bestimmte Anforderun-gen erfüllt haben. Da weder optisch noch spielerisch große Verluste ge-genüber dem Arcade-Vorbild zu befürchten sind, lassen PlayStation-Schlä-ger schon einmal die Fingerknochen knacken. (fb)



So treibt man die Energieleiste in den roten Bereich: Erst wird die Angreiferin am Schopf gepackt und dann mit Schwung zu einem vernichtenden Schlag ausgeholt.

BOMBERMAN KABOOM!

In Japan hat es *Bomberman* endlich auf die Play-Station geschafft. Deut-sche Spieler dürfen dank Virgin Interactive ab Juli mitzünden. Das explosi-ve Spielprinzip ist schnell erklärt. In diversen Spiel-stufen müssen Sie Mon-ster und Mauerteile durch die geschickte Plazierung von Bomben wegsprengen. Eine gewaltige Moti-vations-Druckwelle er-zeugt *Bomberman* im Mehrspielermodus, an dem auf der PlayStation fünf Spieler gleichzeitig teilnehmen werden dürfen. Da die Bomben-leger von Hudson in der Vergangenheit schon auf anderen Videospiel-Sy-stemen ihr Unwesen getrieben haben, enthält diese *Bomberman*-Ver-sion alle Verbesserungen, die in den letzten Jahren erdacht wurden. Für das Einspieler-Abenteuer und die Mehrspielermodi warten die Wich-te in unterschiedlicher Verkleidung und mit speziellen Fähigkeiten im Auswahl-schirm auf Sie. Die Vielfalt an Extras und Power-Ups für Bom-be und Mann sind schier unbegrenzt, jedes Schlachtfeld ist mit beson-deren Überraschungen gespickt, und Sie können sogar auf bunten Kän-guruhs herumhoppeln. *Bomberman* wird in einem niedlichem Grafikstil



Wenn Sie bei *Bomberman* alleine antre-ten, werden die großen Spielfelder ge-scrollt. Der Abenteuer-Modus eignet sich hervorragend zur Vorbereitung auf die pa-nischen Multiplayer-Schlachten.



Die gefürchteten Mitglieder des Bomberman-Clans tragen zwar unterschiedliche Kostüme – Sprengmeister sind sie aber alle!

präsentiert und läuft auch in den Mehrspieler-Mat-ches flüssig. Nur die Nachladezeiten tun der Schaden-freude einen Ab-bruch – schließlich will man sich SO-FORT revanchie-ren, wenn man von einem hysterisch kichernden Mit-spieler in die Luft gejagt wurde. (fb)

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
Zuletzt erschienen:		
Gungage	Action	3. Juni '99
Goal! Airline Pilot	Simulation	10. Juni '99
Grandia	Rollenspiel	24. Juni '99
Metal Gear Solid Integral	Action-Adventure	24. Juni '99
Juli		
Dino Crisis	Action-Adventure	1. Juli '99
Seiken Denetsu: Legend of Mana	Rollenspiel	15. Juli '99
Guitar Freaks	Gitarren-Simulation	29. Juli '99
Everybody's Golf 2	Golf	29. Juli '99
August		
Cybernetic Empire	Action-Adventure	5. August '99
Super Bass Fishing	Angelsimulation	19. August '99
Dance Dance Revolution 2nd Remix	Tanzsimulation	26. August '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: 28.6.1999

U.S.A. NEWS

In den USA ist nach der E3 erst einmal Ruhe eingekehrt. Jetzt melden sich die Industrieanalysten zu Wort.

So haben die Spezialisten des Beratungsunternehmens Piper Jaffray festgestellt, daß die PlayStation 2 im Jahr 2000 die beherrschende Videospiel-Konsole sein wird und Sega und Nintendo mit ihren Next-Generation-Modellen um den zweiten Platz rangeln müssen. Eine Erkenntnis, auf die ein PlayStation-Spieler auch ohne großes Zahlenwerk kommen kann. Zumal derzeit wirklich alles getan wird, um die Zahl der PlayStation-Anhänger zu vergrößern. Acclaim ließ vor kurzem wissen, daß an *Southpark: Chef's Luv Shack* gearbeitet wird. Die Mischung aus Fernsehquiz und Minispielen sollte selbst die letzte Couch-Potato in die Gänge bringen. Und Electronic Arts planen, mit einer Eiskunstlauf-Simulation auch Mädchen für Videospiele zu begeistern. Der Titel ist zwar noch weit entfernt, doch wurde vorsichtshalber schon einmal die bekannte Sportlerin Michelle Kwan als Werbepartner verpflichtet. Ob das Eis trägt, wird sich in den nächsten Jahren zeigen.

USA KURZ & KNAPP

+ Für den Herbst hat Accolade den Titel *Test Drive Offroad 3* angekündigt. Die Querfeldein-Rennen werden mit 30 lizenzierten Fahrzeugen auf 15 Strecken ausgetragen. Abkürzungen entdecken Sie, wenn Sie durch Straßensperren oder Zäune preschen. Damit das gelingt, dürfen Sie Ihren Wagen vor dem Wettbewerb ausrüsten – wahrscheinlich auch mit einer stabileren Stoßstange.

+ Titus arbeitet an einem Spiel mit dem Cyborg RoboCop. Wann dieser mit monotoner Stimme Gerechtigkeit einfordert und welche Babynahrung er zu sich nehmen wird, ist noch nicht bekannt.

+ Für den Herbst wird mit der Veröffentlichung des Nachfolgers zu dem Actionspiel *Tombi* gerechnet. *Tombi! The Wild Adventure* wird von *Whoopee Camp!* programmiert und soll die bisherige 2D-Grafik durch eine 3D-Landschaft ersetzen. Neben Sprungeinlagen dürften die über 100 Missionen auch Minispiele und Rätsel umfassen.

+ Im Oktober öffnet auch Midway die *Archive*: Die 2 CDs umfassende *Compilation Arcade 12 Pak* soll aus sechs Atari- und sechs Midway/Williams-Titeln bestehen. In der Liste finden sich unter anderem *Rampage*, *Wizard of Wor*, *Gauntlet 2* und *Klax*.

USA VERKAUFS-CHARTS

- | | |
|--------------------------------------|-----------------|
| 1. Lunar: Silver Star Story | Working Designs |
| 2. Jampack: Summer 99 | SCEA |
| 3. Ridge Racer Type 4 | Namco |
| 4. Syphon Filter | 989 Studios |
| 5. Triple Play 2000 | Electronic Arts |
| 6. WWF Warzone | Acclaim |
| 7. Need for Speed: High Stakes | Electronic Arts |
| 8. MLB 2000 | 989 Studios |
| 9. Namco Museum Vol. 1 | Namco |
| 10. Bloody Roar 2 | SCEA |

Quelle: MCV, USA

MEDAL OF HONOR HALT! AUSWEIS!

Im Oktober werden amerikanische Spieler die Gelegenheit haben, sich an deutschen Wachposten vorbeizuschleichen. Denn in dem Ego-Shooter *Medal of Honor*, der von Electronic Arts vertrieben werden soll, müssen Sie sich als amerikanischer Einzelkämpfer hinter den feindlichen Linien durchschlagen. Das von Dreamworks entwickelte Spiel ist



Im Kerkerkomplex wird gerade eine Handgranate scharfgemacht. Wenn das Timing nicht stimmt, hebt der Gegner das „Ei“ auf, grinst breit und wirft es Ihnen wieder vor die Füße.

zeitlich 1944 kurz vor der Landung der Alliierten in Frankreich angesiedelt. Die elf Missionen sollen aus 30 3D-Levels bestehen. Während Sie versuchen, Geheimdokumente aus einer V-Waffen-Fabrik zu schleusen oder militärisches Führungspersonal auszuschalten, können Sie bis zu elf authentische Waffen einsammeln. Überdies gibt es zwanzig unterschiedliche Gegnertypen, die sogar Hunde mit sich führen und gewitzt genug sind, um Ihre Handgranaten zurückzuwerfen. Neben dem angekündigten Zweispielermodus läßt amerikanische Spieler schon jetzt die Aussicht strammstehen, daß sie in Hochsicherheitsbereiche nur dann vorgelassen werden, wenn sie sich als deutsche Landser tarnen. Es wird sogar Gesprächssituationen geben, in denen aus insgesamt 1.500 Dialogzeilen der passende Satz gefunden werden muß. Wer nicht richtig antwortet, hört prompt die Alarmglocken schrillen. Obwohl *Medal of Honor* neben *Tomorrow never Dies* zu den wichtigsten Neuheiten des Genres zählen wird, ist eine Deutschland-Veröffentlichung äußerst fraglich. Gerade weil Dreamworks viel Wert auf eine akkurate Darstellung des historischen Hintergrundes legen wird, dürften just die Abzeichen der Computergegner verhindern, daß Sie sich in diesem Spiel eine Verdienstmedaille an die Brust heften können. Wer das nicht versteht, wendet sich vertrauensvoll an seinen Geschichts- oder Sozialkundelehrer. (fb)



Sind die Wachtruppen der Fabrik alarmiert, müssen Sie sich den Weg freisprengen. Dabei zieht die gewaltige Druckwelle der Explosion dem Angreifer die Beine weg und wirbelt in durch die Luft.

TEST DRIVE 6 WETTEN DASS...?

Im Herbst dieses Jahres geht *Test Drive* in die sechste Runde. Accolade wird penibel darauf achten, daß der Titel neben aktuellen Lizenzen auch sonst all die Features enthält, ohne die kein Rennspieler auf dem Fahrersitz Platz nimmt. So sollen die Strecken versteckte Abkürzungen bieten und zerstörbare Objekte auf und neben der Piste garantieren, daß sich der Nervenkitzel nicht nur bei den Überholvorgängen einstellt. Als Beispiel werden Stühle und Tische eines Restaurants genannt, die Sie plattwalzen dürfen. Wem das noch nicht genug nach *Driver* klingt, der horcht spätestens dann auf, wenn hinzugefügt wird, daß auch Fußgänger unterwegs sein sollen. Überdies versprechen die Entwickler von Pitbull Syndicate für *Test Drive 6* eine neue Fahrzeugphysik und verbesserte Lichteffekte. Das Gameplay wird von dem intelligenten Wett-System profitieren: Vor jedem Lauf dürfen Sie eine Wette auf sich plazieren. Wenn die Konkurrenz Ihre Spekulationen zunichte gemacht hat, können Sie immer noch Ihr Auto setzen. Erst wenn Sie auch Ihren fahrbaren Untersatz verspielt haben, wird das Game-Over-Signal auf dem Bildschirm aufblinken. (fb)



Im Spiel müssen Sie des öfteren Treppen herunterrumpeln. Wenn Sie einen stabilen Offroader gewählt haben, protestieren die Stoßdämpfer nicht ganz so laut.

RISING ZAN: THE SAMURAI GUNMAN SAMURAI SHOOTOUT

Wenn ein Samurai in den Wilden Westen zieht, dann sollten die Gegner schnelligst das Weite suchen. In dem witzigen 3D-Actionspiel *Rising Zan: The Samurai Gunman* müssen Sie sich durch zehn Spielstufen kämpfen. Vor staubiger Country-Kulisse werden Sie von Ninjas, Desperados oder laufenden Strohmännern angegriffen. Heranstürzende Gegner zerschneiden Sie mit dem Katana-Schwert, Heckenschützen können Sie mit der Flinte ins Fadenkreuz nehmen. Das Schwert dient nicht nur dazu, die Angreifer in Stücke zu hauen. Wenn Sie es über Ihrem Kopf rotieren lassen, hilft es Ihnen bei Sprüngen und über Abgründe. Das Gameplay dürfte nicht nur wegen der komfortablen Lock-On-Funktion überzeugen. Wenn Sie die zuvor eingesammelte Hero-Power aktivieren, können Sie sich doppelt so schnell bewegen, und Ihr Schwert verlängert sich um das Vierfache! *Rising Zan: The Samurai Gunman* ist für September geplant und wird von Agetec veröffentlicht. Wer sich für ein vergnügliches Actionspiel mit viel Humor begeistern kann, sollte schon einmal die Cowboy-Stiefel aus dem Schrank holen. (fb)

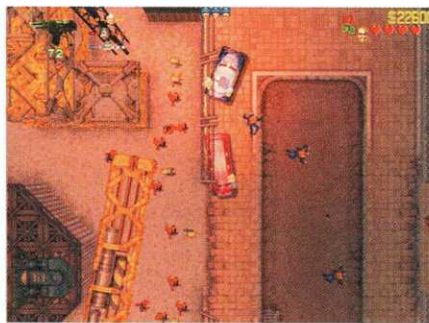


Auf die Distanz können Sie die Ninjas nur unter Beschuß nehmen. Im überzogenen Nahkampf verpuffen die Unholde in einer gewaltigen Blutwolke.



Haben sich die Gegner im Bildschirmhintergrund verschanzt, ziehen Sie die Pistole und richten das eingblendete Fadenkreuz auf Ihr Ziel aus.

GTA 2 DER NÄCHSTE GANG



Aus der gewohnten Draufsicht beobachten Sie, wie die Computer-Statisten umherwandern. Der Fuhrpark wird in *GTA 2* noch aufwendiger als beim Vorgänger dargestellt.

Im Oktober wird Take 2 mit *GTA 2* in den nächsthöheren Gang schalten. In den riesigen Städten, in denen Sie sich nun mehr als 30 Fortbewegungsmittel „ausleihen“ können, brodet ein unerbittlicher Bandenkrieg. Um Ihren Anteil aus dem gut verdienenden Sumpf abzuwickeln, nehmen Sie nicht nur heikle Missionen an, sondern versuchen auch, die unterschiedlichen Parteien gegeneinander aufzuhetzen. So können Sie zum Beispiel einen Zwist zwischen dem Krishna-Clan und der Russen-Mafia anzetteln. Wer sich hierbei ungeschickt anstellt, hat jedoch rasch einen Killer der Yakuza auf dem Hals. Die Entwickler von DMA Design haben natürlich auch die Polizeikräfte aufgestockt. In *GTA 2* gibt es vier unterschiedliche Typen: Wenn die Polizei, das SWAT-Team und das FBI die Lage nicht mehr unter Kontrolle bekommen, rückt die Armee an. Die weitläufige Spielumgebung wird durch fließenden Verkehr und zahlreiche Passanten belebt. Zudem soll der Einsatz von flächendeckenden Waffen durch herrliche Spezialeffekte angezeigt werden. PlayStation Zone hatte schon auf der E3 Gelegenheit, den mit Spannung erwarteten Titel in Bewegung zu sehen: *GTA 2* hat im Vergleich zum Vorgänger technisch und spielerisch große Fortschritte gemacht und wird Sie mit intelligenter Action in einen wahren Gameplay-Hexenkessel versetzen. (fb)



Dank der verbesserten Grafik wirkt es noch realistischer, wenn die Flammen hochschlagen und in den Straßen Panik ausbricht.

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Zuletzt erschienen:			
Ultimate 8 Ball	Sport	THQ	16. Juni '99
The Next Tetris	Puzzle	Hasbro	16. Juni '99
Ape Escape	Jump&Run	SCEA	23. Juni '99
Chessmaster Millennium	Schach	Mindscape	29. Juni '99
Juli			
Bass Landing	Sport	Agetec	1. Juli '99
Croc 2	Jump&Run	Fox Interactive	1. Juli '99
Silhouette Mirage	Action	Working Designs	6. Juli '99
NFL Xtreme 2	Sport	989 Studios	21. Juli '99
August			
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	3. August '99
Xena Warrior Princess	Action	EA	3. August '99
NCAA Gamebreaker 2000	Sport	989 Studios	11. August '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: 28.6.1999



Fußball, 1-4 Spieler, Electronic Arts

BUNDESLIGA STARS 2000

Die Fußballexperten von EA Sports machen sich selbst Konkurrenz, indem sie neben dem Update des Fußballklassikers FIFA 2000 noch ein weiteres Spiel um das runde Leder ins Stadion einlaufen lassen.

Die Entwickler greifen bei diesem Titel auf ihre umfangreiche Erfahrung mit Fußballspielen zurück, präsentieren mit *Bundesliga Stars 2000* jedoch ein abgespecktes, auf schnelle Action und Spielspaß ausgelegtes Gekicke. Dank offizieller und exklusiver Li-

zenz sind alle Ballzauberer aus der 1. Bundesliga am Start, vom Stehgeiger und Kettenraucher Mario Basler über den Berliner Torjäger Michael Preetz bis hin zum Dortmunder Urgestein Jürgen Kohler werden alle bekannten Kicker mit von der Partie sein. Die auf diesen Seiten gezeigten Bilder stammen allerdings noch von der englischen Version namens Premier League Stars 2000.

Bundesliga live erleben

Auf den ersten Blick bietet der Titel alle von einer Fußballsimulation gewohnten Spielmodi, vom Training über das Freundschaftsspiel bis hin zu einer spannenden Saison wird alles aufgeföhren, was das Herz eines Fußballfans höher schlagen läßt. Es besteht auch die Möglichkeit, in einer selbst zusammengestellten Liga auf Punktejagd zu gehen und Teams nach speziellen Wünschen zusammenzustellen. Der neuarti-

ge Schnellstart-Modus gestattet es ungeduligen Kickernaturen, ohne den üblichen Menü-Dschungel direkt auf dem Rasen aufzulaufen, die einzelnen Bundesligastadien sind gerendert und originalgetreu dargestellt. So verteidigen Sie entweder im Ostseestadion von Rostock den Torvorsprung oder laufen in dem Schatzkästchen der Liga, der BayArena von Leverkusen, einem Rückstand hinterher.

Auch bezüglich der Team-Logos und der Trikots haben die Leute von Electronic Arts viel Detailtreue walten lassen, so sind beispielsweise sogar die Trikotsponsoren grafisch

WEM DIE WÖCHENTLICHEN FUßBALLÜBERTRAGUNGEN DER BUNDESLIGA NICHT GENUG SIND, DER KANN SEIN FAVORISIERTES TEAM NUN SELBST ZU RUHM UND EHRE FÜHREN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

ARSENAL			
84	SEAMAN	1	DEF
73	DIXON	2	DEF
86	KEOWN	14	DEF
81	ADAMS	6	DEF
87	WINTERBURN	3	DEF
71	PARLOUR	15	DEF
89	VIEIRA	4	MID
79	PETIT	17	MID
84	OVERMARS	1	MID
84	BERGKAMP	10	ATT
STAR ALLOCATION			
★	CONTROL	10	
★	ACILITY	9	
★	HEADING	8	
★	PASSING	8	
★	SHOOTING	9	
★	POWER	8	
★	SPEED	10	
★	STAMINA	10	
★	STRENGTH	7	
★	TACKLING	6	

Der Mittelfeldspieler von Arsenal hat lediglich leichte Schwächen in den Bereichen Kopfballspiel und Tackling.



Die Liebe der Entwickler zum Detail ist an den Trikots der Fußballer zu erkennen.



Peter Schmeichel rettet seine Mannschaft nur durch eine Glanzparade vor dem Rückstand.



Erst in der Nahaufnahme der Wiederholung wird der ganze Einsatz des Keepers ersichtlich.



Jeder der Fußballstars hat einen individuellen Look, wie man an dieser sehr schönen Frisur des Ballkünstlers erkennen kann.

berücksichtigt worden. Die Stars der Liga sind aufgrund ihrer individuellen Physiognomie deutlich zu erkennen. Um dem ganzen auch akustisch die optimale Fußballatmosphäre eines Bundesliga-Spieltages einzuhauchen, werden in der deutschen Version gleich drei Kommentatoren das Geschehen auf dem Platz verfolgen. Neben einer Spieleinführung von Rene Allers und einer Profi-Analyse von Manfred Breuckmann kommentiert der ZDF-Veteran und Kenner Rolf Töpferwien das Bundeligageschehen. Besonders spektakuläre Aktionen und zweifelhafte



Mit Hilfe eines Übersteigers versucht dieser Kicker, den Gegner auszutricksen.

Schiri-Entscheidungen können mit Hilfe der Replay-Funktion nochmals aus mehreren Blickwinkeln und Zoom-Stufen genau analysiert und studiert werden.

Stars und Sternchen

Das Feature, das diesen Titel von der simulationslastigen Konkurrenz aus dem eigenen Hause unterscheidet, ist das sogenannte Stars-System. Mittels dieser besonderen, innovativen Spielidee wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, Ihre Teams und Spieler individuell zu verändern und zu gestalten. Bringen Sie in den Spielen eine ansprechende Leistung, werden Sie mit „Stars“ belohnt. Mit diesen besteht die Möglichkeit, die Fähigkeiten der in Ihrer Mannschaft befindlichen Kicker in den Kategorien Ballkontrolle, Beweglichkeit, Kopfballspiel, Passen, Schießen, Geschwindigkeit oder Kraft zu verbessern. Sind Sie mit den bisher erbrachten Leistungen der Profis zufrieden, können Sie die erworbenen „Stars“ auch in neue Spieler von anderen Spitzenclubs investieren und so Ihr Team gezielt verstärken. Belegen Sie während der Saison einen der vorderen Plätze, wartet in den internationalen Stadien der Europapokal-Wettbewerb auf Sie – ein star-



Diese Perspektive bietet eine optimale Übersicht über das Spielgeschehen.



In dieser Einstellung kann man gut erkennen, daß der Spieler hier kein Foulspiel begangen, sondern fair den Ball gespielt hat.



Durch Details wie im Hintergrund erkennbare, realistische Werbebanden kommt ein stimmungsvolles Fußballflair auf.

ker Mannschaftskader ist dann dringend erforderlich, um die Doppelbelastung der englischen Wochen wegstecken zu können.

Jens Quentin

ANGESPIELT

Bei einem Fußballspiel, das von den Machern der inzwischen schon legendären FIFA-Serie entwickelt wird, kann eigentlich nichts schiefgehen. Statt auf mit viel Übung herausgespielte Ballstafetten und ausgeklügelte Spielsysteme steht bei Bundesliga Stars 2000 jedoch der schnelle, actionreiche Spielspaß im Mittelpunkt. Das interessante Feature, die Mannschaft durch gute Leistungen auf dem Platz durch das Stars-System verstärken zu können, dürfte für reichlich Motivation sorgen. Es bleibt abzuwarten, wie sich dieser Titel im Vergleich zu dem auf Realismus ausgelegten FIFA 2000 behaupten kann. Auf jeden Fall bietet Electronic Arts denjenigen Konsolenkicks eine Alternative, denen FIFA zu unspektakulär und spröde ist.

Titel	Bundesliga Stars 2000
Genre	Fußball
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	tba./tba.
Levels	tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	tba.
Release	12. August '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



Adventure, 1 Spieler, SCEE

THE X-FILES

Nach dem erfolgreichen Kinofilm wird die Kultserie „Akte X“ nun auch auf der PlayStation Außerirdischen eine Heimat bieten. Mulder und Scully können dabei allerdings keine mysteriösen Fälle lösen. Die beiden Agenten werden vermißt, und Sie müssen sie finden.

Auf dem PC werden Video-Adventures verpönt und als Relikt aus der Vergangenheit betrachtet. Im Konsolensektor ist die Situation da schon eine andere. Adventures sind rar und die User somit dankbar für jede Neuerscheinung. Gute Chancen also für *The X-Files*, das zudem mit einer bärenstarken Li-

zenz aufwarten kann. Eine hohe Authentizität ist dabei in jedem Fall gewährleistet, denn wie bei allen anderen Produkten rund um *Akte X* ist Chris Carter die treibende Kraft im Hintergrund. Er hat den Plot für das Spiel geschrieben, auf dessen Grundlage taufisches Filmmaterial mit den Original-Darstel-

lern der Serie aufgenommen wurde – allen voran natürlich David Duchovny und Gillian Anderson, die nach ihrem kurzen Auftritt im Intro erst in der Schlußphase wieder ins Geschehen eingreifen.

Scully und Mulder: Missing In Action

Sie übernehmen bei *The X-Files* den Part des FBI-Agenten Craig Joshua Willmore, der den Auftrag bekommt, zwei verschwundene Agenten zu finden. Wie sich herausstellt, handelt es sich dabei um Mulder und Scully. Nachdem Willmore einige Routineaufgaben an den Agenten Cook abgegeben und sich mit Equipment – siehe Kasten – versorgt hat, stürzt er sich mit Feuereifer in die anstehenden Ermittlungen.

Spielball der Emotionen

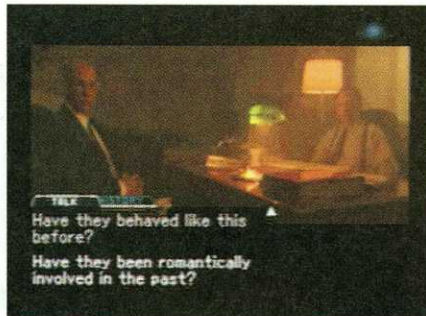
Kontrollieren können Sie Craig nach dem bekannten Point-and-Click-Verfahren. Der aktionssensitive Cursor ändert dabei seine Form, sobald Sie ein relevantes Objekt oder eine Person passieren. Verwandelt er sich beispielsweise in ein Auge, so ist eine nähe-



Ohne Chris Carter läuft bei Akte X nichts – auch für den Plot des Spiels zur Serie war er höchstpersönlich verantwortlich.



Vizepräsident Skinner wird von Mitch Pileggi dargestellt, der unter anderem im Film Basic Instinct und der Serie Dallas mitgespielt hat.



Craig Willmore möchte wissen, ob die Agenten Mulder und Scully in der Vergangenheit romantische Bande geknüpft haben.

Schmuggler als auch – wen wundert es? – außerirdische Mächte beteiligt sind. Der Adventure-Aspekt des Games wird übrigens noch durch Actionsequenzen ergänzt, in denen man sich zumeist als Pistolero betätigen muß.

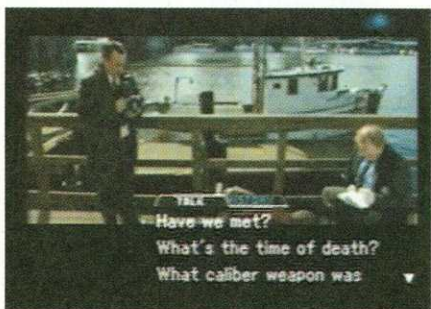
Die VirtualCinema-Engine

Für die Darstellung der Grafik wird die VirtualCinema Engine der Hyperbole Studios verwandt. Im Letterbox-Format, welches etwa die Hälfte des Bildschirms einnimmt, können aus einer Egoperspektive die verschiedensten Schauplätze (Seattle, Alaska etc.) be- und untersucht werden, wobei die Örtlichkeiten allesamt aus Fotomaterial mit animierten Elementen bestehen. Dargestellt werden diese – wie auch die in rauen Mengen vorhandenen Videosequenzen – zugunsten einer flüssigen Präsentation und geringer Ladezeiten im ressourcensparenden Halbzeilenmodus, bei dem jede zweite Bildzeile nicht auf dem Bildschirm erscheint.

Marco Marzinkowski



Im Intro kann man die Kultagenten Scully und Mulder noch erspähen. Kurz danach werden sie als vermißt gemeldet.



In den Gesprächen mit diversen Personen versuchen Sie, das Verschwinden der Kultagenten aufzuklären. Die Dialoge werden gespeichert und können nachbetrachtet werden.



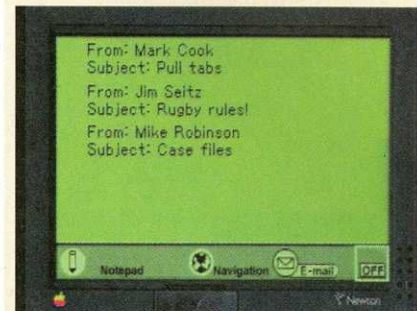
INFO AGENTENSPIELZEUG



Handy

Wie es sich für einen modernen Agenten von Welt gehört, hat Craig Willmore diverses Zubehör zur Verfügung. Neben dem gezeigten Laptop, dem Handy, dem Nachtsichtgerät sowie dem Fernglas besitzt er unter anderem noch eine Kamera, einen Diebstich und eine Taschenlampe. Über das dabei zu beobachtende Pro-

duct Placement werden sich speziell die Firmen Nokia und Apple freuen.



Newton Laptop



Nachtsichtgerät



Fernglas

ANGESPIELT

Interessantes Video-Adventure mit Akte-X-Bonus. Fans der Serie und des Genres sollten sich den Titel vormerken.

Titel	The X-Files
Genre	Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	–
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Fox Interactive
USK-Freigabe	tba.
Release	1. September '99

EINSCHÄTZUNG

GUT

Action-Adventure, 1 Spieler, Acclaim

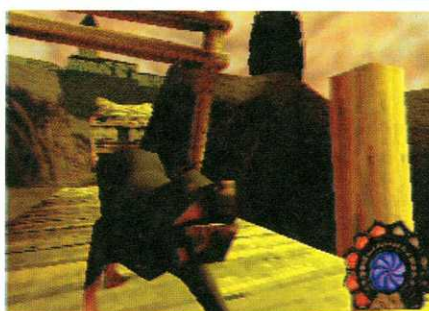
SHADOW MAN

Neue, erschreckende Features und Hintergründe des epischen Horror-Spektakels haben den Weg aus dem modrig-morbiden Reich der Finsternis ans Licht gefunden. In dieser Ausgabe wollen wir Ihnen die fünf fiesen Serienkiller und weitere Fortschritte im Spiel näherbringen.

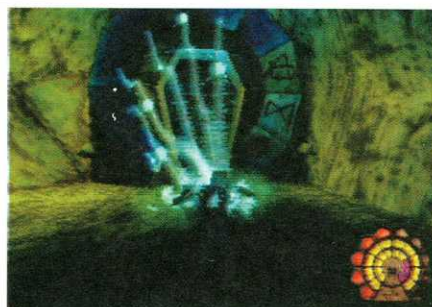
Einer der Höhepunkte des Grusel-Action-Adventures wird ohne Zweifel die Konfrontation des unerschrockenen Einzelgängers mit den fünf Schwerverbrechern sein, die der Armee der Finsternis den Weg zum Sieg bereiten sollen.

Erschreckender Einfallsreichtum

Die fünf Serienkiller, die sich in den Dienst der bösen Mächte gestellt haben und die der Schattenmann im Laufe des Spiels ausschalten muß, zeichnen sich bei den Morden durch einen perversen Einfallsreichtum aus, wobei jeder der Schwerverbrecher seine Spezialitäten und Vorlieben hat. Der Anführer der fünf Killer und Wächter am Tor der Seelen, Dr. Victor Karl Batrachian alias Der Echsenkönig, ließ beispielsweise die Köpfe seiner Opfer explodieren und brannte ihnen ein Symbol auf der linken Seite des Brustkorbes ein, dazu wurde eine mumifizierte Echse in die Halswunde gelegt. Der Gerichtsvollzieher Marco Roberto Cruz entführte junge Paare und ließ diese, gekreuzigt an einer Wagenachse, in der heißen Sonne des Death Valley im wahrsten Sinne des Wortes zu Tode schmoren. Der Technikfreak Milton Pike gelangte als „Videohorror-Mörder“ zu zweifelhaftem Ruhm, er schickte Videobänder seiner Morde an die Polizei und behielt die Köpfe der von ihm getöteten Frauen als Trophäen, außerdem war den Opfern das Wort „ASYL“ in den Rücken geschnitten und ein Mikrochip in die rechte Handfläche eingesetzt worden. Während Avery Marx als



Dieses nette Schoßhündchen erwartet Sie auf dem Weg zum ersten Rendezvous mit der Voodoopriesterin Nettie.

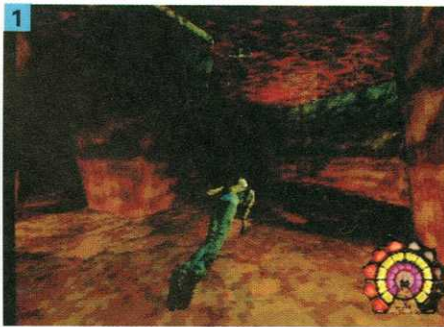


Die grafische Entwicklung macht deutliche Fortschritte. Hier sehen Sie einen der spektakulären Lichteffekte.



1 Noch ahnt der Protagonist nicht, welche Schrecken ihn in den schier unendlichen Weiten der insgesamt 25 Welten erwarten.

1 Einige der Bereiche können nur mittels eines ausgiebigen Tauchgangs erforscht werden. Dabei sollte Mike LeRoi auf seinen begrenzten Luftvorrat achten.



2 Mit Hilfe eines Perspektivenwechsels schaut sich der Weltenwandler den nächsten Levelabschnitt genau an, um mögliche Gefahren frühzeitig zu erkennen.

Heimwerker-Mörder bekannt wurde und am Tatort das Symbol eines Nagels hinterläßt, tötet der Serienstraftäter „Jack 2“ seine Opfer an den Todestagen und Tatorten, an denen der echte Jack the Ripper vor rund hundert Jahren durch seine grausame Mordserie bekannt wurde. Auffallend ist weiterhin, daß drei Serientäter im Gardelle County Penitentiary auf ihre Hinrichtung warteten, bis der Anführer der fürchterlichen Fünf einen Aufstand mit ungewissem Ausgang anzettelte.

Man spricht Deutsch

Die technisch gegenüber der ersten Präsentation bereits verbesserte Version von *Shadow Man* hat weitere Erkenntnisse bezüglich Gameplay und Gegner gebracht. Die angestrebte hohe Intelligenz der Gegner zeigt sich beispielsweise an den Wachhunden, die sich vor der Kirche im Hof aufhalten. Solange sich der Schattenmann den aufmerksamen Hunden friedfertig nähert, verhalten sich diese ruhig. Werden die Vierbeiner jedoch unter Beschuß genommen, stürzen sie sich im Rudel auf den Protagonisten. Des weiteren haben sich die Entwickler bei der deutschen Übersetzung der ausgiebigen Dialoge nicht lumpen lassen und hochkarätige, aus Film und Fernsehen (vom Hören) bekannte Synchronsprecher engagiert. So wird der Part der durch flotte Sprüche glänzenden Schlange Jaunty in der deutschen Version von Tommy Piper gesprochen, der

NICHT NUR DIE KONFRONTATION MIT DEN SERIENKILLERN MACHT DEUTLICH, DASS DIESES HORROR-SPEKTAKEL MIT MORBIDER HINTERGRUNDSTORY UND GENIALER GRAFIK NICHTS FÜR ZARTE GEMÜTER ODER SPIELER MIT SCHWACHEN NERVEN WIRD.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

schon den vorlauten Sprüchen des Außerirdischen Alf eine besondere Note gegeben hat. Als weitere Synchronsprecher konnte

man unter anderem die deutschen Stimmen von Jack Nicholson und Whoopy Goldberg gewinnen, die der Voodoopriesterin Agnetta ihre Stimme leiht. In der fortgeschrittenen Version des Action-Adventures konnten die realistischen Bewegungsmöglichkeiten des Schattenmanns beim Klettern, Hangeln oder Schwimmen überzeugen.

Auch die aufwendigen Licht- und Explosionseffekte im Spiel kündigen ein grafisches Spektakel der Sonderklasse an, das bisher in dieser Form auf der PlayStation noch nicht zu bewundern war.

Jens Quentin

ANGESPIELT

Anhand der Informationen rund um den Rachezug des Anti-Helden wird deutlich, daß *Acclaim* nicht nur in grafischer Hinsicht neue Maßstäbe setzen will, sondern die beeindruckende technische Seite mit einer ausgereiften Storyline inklusive mystischer Voodoo-Hintergrundgeschichte unterfüttert. Nicht nur Liebhaber des Action-Adventure-Genres und Freunde des gepflegten Horrors dürfen dem Auftauchen des Schattenmanns entgegenfiebern, mit dem betriebenen Aufwand dürfte dieser Titel das Genre revolutionieren und zweifellos die Maßlatte für kommende Genretitel erhöhen.

Titel	Shadow Man
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	25 Welten
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Iguana UK
USK-Freigabe	tba.
Release	September '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

DRIVER™



Das Offizielle Playstation Magazin 4-99 (9/10)

"Hervorragendes Fahrverhalten...
Brillante Renn-Action im Gangster-Ambiente"



Playstation Games 3-99

"Noch nie zuvor wurden Autoverfolgungsjagden derart packend in Szene gesetzt."
"Driver dürfte eines der originellsten Rennspiele des Jahres werden."

MCV KW09

"Geheimtip-unbedingt vormerken!"

Fun Generation 4-99

"Potentieller Hitkandidat"

PC Games 3-99

"Reflections...führt damit das Genre
der Rennspiele in ein neues Zeitalter."

Games And More 9-99

"Wen es bei den packenden Verfolgungsjagden im Sitz hält,
der kann kein Racer-Fan sein. Mehr Spannung kann auch
ein toller Action-Film kaum bieten."

Playstation Zone (90%)

"Noch nie kam ein Spiel den
aufregenden Auto-Hetzjagden im TV so nah"



Offizielles Playstation Magazin 3-99

"Ein echtes Highlight."

Play Playstation 6-99

"Driver ist ein absoluter Spitzentitel,
das steht außer Frage"



PowerStation 7-99 (83%)

"Ein besseres Spiel dieses
wirst Du so schnell nicht w"

Playstation / Das Fun-Magazin 7-99

"Driver ist der spielgewordene 70er-Jah
Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedin

Playstation Games 4-99

"...potentieller Anwärter auf eine

Features:

- 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
- Missions-basiertes Gameplay
- Vier Städte & Bonus-Karte
- Über 44 unterschiedliche Missionen
- Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
- Simulation von kompletten Städten
- Freeride, Driving-Games
- "für das schnelle Spiel zwischendurch!"

GT Interactive
www.gtinteractive.de



DRIVER™ © 1999 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved.
Developed and created by Reflections, a GT Interactive development studio.
Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections Development Studio.
Published and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT is a trademark
and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
All other trademarks are the property of their respective owners.





pres
er finden."

-Streifen.
zugreifen!"

er Wertung..."

Rollenspiel, 1 Spieler, Crave Entertainment

JADE COCOON

Monsterzucht und der Charme unberührter Natur stehen im Vordergrund des ehrgeizigen Rollenspiels *Jade Cocoon: Story Of The Tamamayu* von Crave Entertainment. Dem Eintauchen in diese Wunderwelt sehen wir gespannt entgegen.



Wenn Sie auf der Ocarina spielen, können Sie zuvor eingefangene Bestien heraufbeschwören. Im Spiel sollen alle Charaktere so lebensecht wie möglich animiert sein.

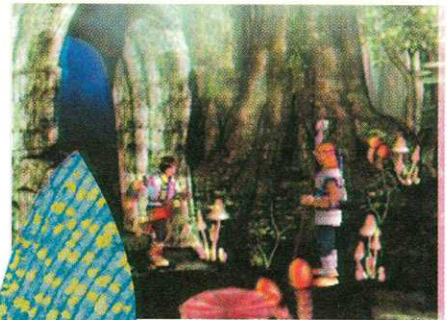
Im Spiel lenken Sie die Geschicke des jungen Helden Levant. Dieser ist ein Cocoon-Meister. Er besitzt die Fähigkeit, Tiere einzufangen und miteinander zu kreuzen. Die Hybriden, die diesem Prozeß entspringen, sind von großer Bedeutung für Ihr Fortkommen in dem Abenteuer, in dem es um Geschichte, Liebe und Magie geht.

Ausgangspunkt des Epos ist ein Fluch, mit dem die Bewohner der Stadt Syrus belegt worden sind. Dieser bleibt so lange aufrecht erhalten, bis Onibubu und der Schwarm der

Zerstörung vertrieben werden. Ihre Aufgabe besteht darin, den Horden der Finsternis Einhalt zu gebieten. Aus dem Schattendasein zwischen Leben und Tod können Sie die Bewohner und sich selbst nur erlösen, wenn Sie mächtige Monster erschaffen und wirksame Zaubersprüche lernen. Ihr erster Auftrag besteht darin, eine Plage, die von einem Insektenschwarm in das Dorf gebracht wurde, zu bekämpfen. Doch das ist nur ein Vorgeschmack auf das, was Sie im folgenden erwartet.

DURCH BERAUSCHENDE GRAFIK UND STIMMUNGSVOLLE LICHTEFFEKTE WIRD FÜR JADE COCOON EINE DER PRÄCHTIGSTEN PHANTASIELANDSCHAFTEN ERSCHAFFEN, DIE ES JE IN EINEM ROLLENSPIEL GEGEBEN HAT.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone



Jeder Pilz wächst anders: Die vorberechneten Hintergründe erlauben einen Detailreichtum von ungeahnten Ausmaßen.

Monster-Mix

Ihre Missionen führen Sie in eine gefährliche Wildnis, in der schreckliche Monster auf Beute lauern.

Wenn Sie auf einem Feld von einer Ratte überrascht werden oder im Dickicht ein Tiger zum Sprung ansetzt, beginnt ein rundenbasiertes Gefecht. Entweder knüppeln Sie den Angreifer mit diversen Waffen nieder oder Sie setzen auf Ihre magischen Fähigkeiten. Bezwangene Monster können Sie einfangen und in die Stadt mitnehmen. Während Sie sich in anderen Rollenspielen nach der Rückkehr an Ihren Stützpunkt nur die Hände am Feuer



Stelldichein bei Kerzenschein: Treffen Sie auf Ihre hübsche Gefährtin Mahbu, wird die stimmungsvolle Szenerie von bläulichen Lichtern und flackernden Feuern erhellt.



Jade Cocoon führt Sie an magische Orte in zauberhaften Wäldern. Genki schafft eine derart dichte Atmosphäre, daß Sie glauben, das Moos riechen zu können.



Aufwendige Lichteffekte wie das hier einfallende Sonnenlicht beleben die malerischen Kulissen und zeigen, wie sorgfältig die Wunderwelt erschaffen wurde.



So sieht Ihr Alter Ego in dem Rollenspiel aus. Der Held trägt den Namen Levant und hat nicht nur einen großen Freundeskreis, sondern ist sogar verheiratet.

INFO GRÜNE OASE



Ihre Wanderschaft durch die bis auf den letzten Grashalm nachempfundenen Wälder profitiert von einer klugen Kameraführung, die immer die beste Perspektive auswählt.

Der künstlerische Anspruch von Direktor Katsuya Kondoh und der Einsatz von über 600 vorberechneten High-Res-Hintergründen tragen dazu bei, daß Jade Cocoon: Story Of The Tamamayu schon jetzt bestechend aussieht. So wurde insbesondere an der aufsehenerregenden Darstellung der exotischen Flora gefeilt. Da Sie das Spiel häufig in tiefe Wälder führt, wurde von bemosten Felsen über Blumen bis hin zur letzten Tannennadel jedes Detail berücksichtigt. Das so entstehende Panorama fängt den Zauber unberührter Natur hervorragend ein. Durch die Verwendung kräftiger Farben und den Einsatz faszinierender Lichtspiele werden Ihre Streifzüge zu einem spirituellen Erlebnis. Mit Seerosen besetzte Tümpel und leise plätschernde Brunnen schmiegen sich in dieses Umfeld ebenso sanft ein wie die native Architektur der Hütten, Baumhäuser, Torbögen oder Tempel. Schon nach kurzer Wanderschaft durch dieses herbe Paradies werden Sie das Gefühl haben, die kühle Waldluft schnuppern zu können.



Schimmernde Blüten und mannshohes Wurzelwerk werden dazu beitragen, daß Sie sich mit Ehrfurcht durch die anmutige Umgebung bewegen, der ein eigener Zauber innewohnt.



Auf der Lichtung befindet sich ein Tümpel mit Seerosen und interessanten Aufbauten. Nur ein Beispiel für die atemberaubende Verbindung von Natur und Menschenwerk.

Kunst und Kultur

Jade Cocoon wird von Genki entwickelt. Dem japanischen Studio ist es gelungen, den berühmten Anime-Künstler Katsuya Kondoh für die Arbeit an dem komplexen Rollenspiel zu gewinnen. Schon jetzt sieht man dem Titel an, wieviel Kreativität und Mühe darauf verwandt wurde, eine einzigartige Spielumgebung zu erschaffen. Die Landschaft setzt sich aus über 600 vorberechneten High-Res-Hintergrundbildern zusammen. Diese Technik ließ den Künstlern genügend Freiraum, ihre Ideen zu verwirklichen. Die Darstellung von Hütten, Dörfern und Tempeln ist ausgezeichnet und läßt sogar zersplitterte Steinplatten oder Risse in Torbögen erkennen. Damit die Spielbarkeit nicht darunter leidet, daß die Hintergründe zumeist fix sind, wurden zahlreiche Animationen eingebunden. Überdies wurde mit Licht und Schatten nicht geizt. Sonnenstrahlen, die durch die Baumwipfel brechen, und Fackeln, die vom Wind bewegt werden, sind nur einige der Spezialeffekte, die die Umgebung belebt erscheinen lassen. Eine dynamische Kamera begleitet Sie auf Ihren Ausflügen durch die Fabelwelt; Zwischensequenzen werden von der In-Game-Grafik-engine gezeichnet. Bedenkt man, daß diejenigen, die dieses Rollenspiel inszenieren, auf

DA SIE DIE 150 MONSTER-RASSEN BELIEBIG KREUZEN KÖNNEN UND DEREN AUSSEHEN DANN EINER MISCHUNG DER URSPRÜNGLICHEN POLYGONMODELLE ENTSPRICHT, WERDEN SIE VIELE ÜBERRASCHUNGEN ERLEBEN.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

eine langjährige Erfahrung im Zeichentrick-Bereich verweisen können, klingt es glaubwürdig, daß die Bewegungen der Charaktere absolut lebensecht wirken sollen. Zu den wichtigen Spielfiguren zählen unter anderem die Freunde von Levant – Koris und Kelmar –, das Mädchen Mahbu und der Spaßmacher Kikinak. Die Polygon-Helden wurden in farbenprächtigen Gewändern gehüllt. Während der Gesprächsszenen wird ein hübsches Porträt des jeweiligen Sprechers eingeblendet. Ein besonderes Glanzstück dürfte zudem das aufwendige Intro darstellen, das Sie sicher mehr als einmal betrachten werden wollen.

Florian Brich



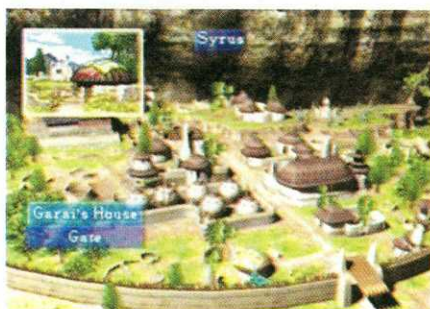
Im Kampf kommen die von Ihnen zuvor gezüchteten Monster-Hybriden wie zum Beispiel diese Monsterrakke zum Einsatz.



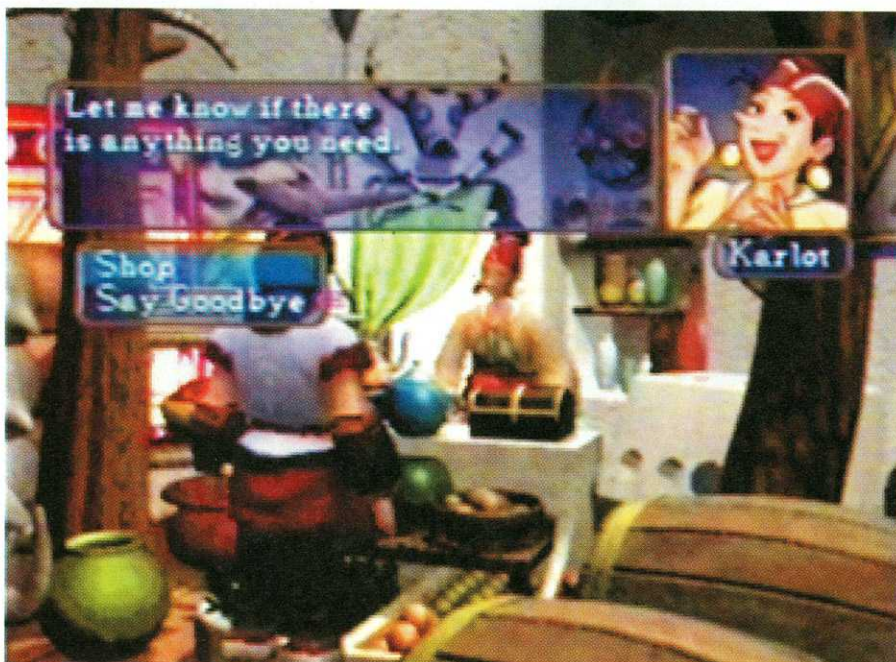
Mitten im Gefecht zwingen Sie diese Ratte mit einem gleißenden Feuerball dazu, den Rückzug durch das Reisfeld anzutreten.



Während der Unterhaltungen mit anderen Figuren werden kleine Porträts des jeweiligen Gesprächspartners eingeblendet.



Die liebevoll gezeichnete Karte verschafft Ihnen einen Überblick über das Dorf Syrus, in dem ein Teil des Abenteuers stattfindet.



In dem Laden erhalten Sie alles, was der gestandene Rollenspieler für seine gefährlichen Ausflüge in die Wildnis benötigt. Das Gespräch hören Sie in einer feinen Sprachausgabe.

ANGESPIELT

Mit der Möglichkeit, die Charakterattribute und das Aussehen eingefangener Monster gezielt verändern zu können, greift Crave Entertainment eine Idee auf, die in Japan auf anderen Videospiel-Plattformen schon für Begeisterungstürme sorgen konnte. Daß das Gameplay stark auf diesen Punkt konzentriert sein wird, zeigt nicht nur die Handlung, die von Ihnen verlangt, daß Sie immer stärkere Wesen erschaffen. Neben dem Quest-Modus soll es auch einen speziellen Jagd-Modus geben, in dem Sie einfach losziehen und im Wald neuen Monsterarten nachstellen dürfen. Und bestimmte Kreaturen lassen sich nur mit der PocketStation freischalten. Die Suche nach dem ultimativen Ungeheuer wird zum motivierenden Frankenstein-Faktor. Neben diesem packenden Konzept wird Sie vor allem die zauberhafte Grafik von Jade Cocoon in Atem halten, die haarfein jedes Landschaftsdetail berücksichtigt und Sie in ein magisches Reich entführt, dessen Atmosphäre Ihnen den Atem rauben wird.

Titel	Jade Cocoon
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Crave Entertainment
Entwickler	Genki
USK-Freigabe	tba.
Release	September '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

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.



Inklusive Demo - CD!

DM ~~127.31~~ **249.-**

600mal in Deutschland,
3000mal in Europa.

Pro Shock Arcade

- Auto-Feuer
- Mikroschalter-Joystick
- 8 Aktion-Buttons
- Slow Motion
- Edles Design



DM ~~35.28~~ **69.-**



PlayStation-Case mit Digital Controller und Memory Card

- Console Bag: optimaler Schutz, gute Polsterung, viel Platz f. Spiele, Zubehör und Verbindungskabel!
- Offizieller Digital Controller von Sony: Kompatibel zu allen PlayStation Games!
- Offizielle Memory Card von Sony: Speicherkapazität für bis zu 15 Spielstände!

Playstation-Case + Digital Controller + Memory Card zum attraktiven Paketpreis!

DM ~~35.28~~ **69.-**

I just go for it!!!

Bugs Bunny auf Zeitreise

- Du bist Bugs Bunny und findest eine Zeitmaschine, mit der du durch fünf verschied. Zeiten reist!
- Erlebe die perfekte Mischung aus Comic-Humor u. packender Action!



DM ~~45.50~~ **89.-**

Ape Escape

- Fang' mit einem Keschel künstlich hochintelligente Affen ein!
- Spiel' in über 22 unterschiedl. 3D Level wie z.B. Dschungel, Unterwasser, Himmel, ...



DM ~~50.62~~ **99.-**

Gran Turismo

- Über 250 Wagen der weltweit besten Hersteller und die atemberaubende Grafik machen dieses Rennspiel zum Ereignis!



DM ~~25.05~~ **49.-**

Driver

- Arbeite in einer aufregenden 70er Jahre-Kulisse als verdeckter Cop in der Unterwelt!
- Erlebe die 3D Engine mit völliger Bewegungsfreiheit!
- Du hast 44 unterschiedliche Missionen zur Auswahl!

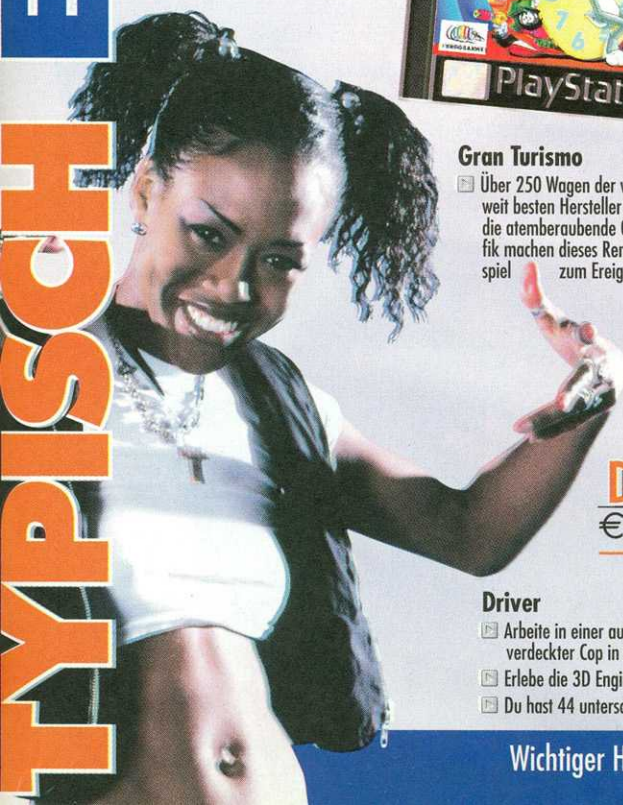


DM ~~45.50~~ **89.-**

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

EXPERT

TYPIST



Rennspiel, 1 Spieler, Crave

KILLER LOOP

Der futuristische Wip3out-Konkurrent, der vormals unter dem Arbeitstitel Y.A.R.G. bekannt war, wird nun **Killer Loop** heißen und über Crave Entertainment erscheinen. Mit einem innovativen Gameplay und der deutschen Wertarbeit von VCC Games/FEB soll die Schallmauer des Genres durchbrochen werden.

PlayStation Zone war in Hamburg bei VCC Games/FEB vor Ort, um sich einen Eindruck von der schon sehr fortgeschrittenen PlayStation-Version des Spieles zu verschaffen. Und bei *Killer Loop* brennt tatsächlich die Luft! Zunächst aber zu den Spieldaten: Sie dürfen in sogenannten Tripods Platz nehmen und über sieben ausgefeilte Strecken jagen. Um sich an die Spitze der Computer-Konkurrenz zu setzen, müssen Sie Ihr auf drei Rollen gelagertes Vehikel auf Höchstgeschwindigkeit halten und sich an den brisanten Stellen der dreidimensionalen Kurse mit einem Magneten an die Piste krallen. Durch das Passieren von Energie- und Magnetkraftnebeln laden Sie die entsprechenden Leisten auf. Bei den Waffen wird zwischen Offensiv- und Defensivsystemen unterschieden. Da es mehrere Ausbaustufen gibt, lohnt es sich,



nicht gleich nach Aufsummieren des ersten Symboles loszufeuern. Unter anderem heizen Sie der fintenreichen Gegnerschar mit Minen, einer Zielsuchrakete oder dem Rammschild ein. Das Spiel bietet mehrere Li-

DURCH GENIALE GRAFIK-TRICKS SCHAFFEN DIE DEUTSCHEN ENTWICKLER EINE BOMBASTISCHE KULISSE, DIE ES BISHER IN KEINEM ANDEREN PLAYSTATION-RENNSPIEL ZU SEHEN GAB.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

gen, vier Geschwindigkeitsstufen und diverse Abstufungen der drei Grund-Fahrzeugtypen. Zudem erwarten Sie Time-Trials, ein Wettbewerb in der Endlosschleife und weitere Überraschungen.

Revolutionäre Ideen

Der Erfindergeist von VCC Games/FEB ermöglicht Ihnen, mit Höchstgeschwindigkeit durch Loopings, Korkenzieher-Kombinationen oder an Tunneldecken entlangzudüsen. Während Sie auf der Moskau-Strecke oder im



Die Entwickler haben die Strecken in phantasievolle Welten eingebettet. Wenn Sie in der Glaskuppel auf diesen Torbogen zujagen, erweist sich der Begriff „Randbebauung“ als überholt.

Mars-Komplex den Magneten nur gelegentlich aktivieren, um an steilen Kurvenwänden gelegene Symbole zu erhaschen, müssen Sie diese Ansaug-Funktion auf späteren Kursen gezielt einsetzen. So packen Sie den Anstieg im Inneren eines steilen Felsen nur, wenn Sie genug Saft für Ihren Magneten haben. Und auch die realistischen Schwerkraftverhältnis-

se in der Weltraumstation lassen sich nur mit diesem genialen Feature ausgleichen. Damit allein haben sich die Entwickler aber nicht zufriedengegeben und das Gameplay bis ins letzte Detail auf eine kompromißlose Spielbarkeit getrimmt. Da die breiten Pisten wie Eiskanäle zugeschnitten sind und sich das Tripod auch seitlich steuern läßt, können Sie

INFO INTERVIEW MIT FLORIAN KNAPPE

PSZ: Was macht Killer Loop so einzigartig?

Florian Knappe: Wir haben richtige 3D-Strecken. Bei den Spielen mit „W“ kannst Du nur Links, Rechts, Geradeaus, Hoch und Runter. Es gibt aber noch eine dritte Dimension, die nicht nur in die Tiefe geht, sondern auch mit Loopings ausgenutzt werden kann. Wir haben die Strecken wirklich in den 3D-Raum hineingelegt und nicht einfach nur einen Schlauch programmiert. Die Nadel-Strecke ist der beste Beweis hierfür.

PSZ: Mit welchen Tricks haben Sie gearbeitet, damit das Spiel diese großartige Grafik auf der PlayStation hat?

Florian Knappe: Dirk Ohlerich hat das Simplifier-Tool erdacht, mit dem die Texturen der PC-Version in Größe und Farbauflösung so umgerechnet werden können, daß sie in das VRAM der PlayStation passen. So lassen sich acht Megabyte vom PC in 720 Kilobyte auf der PlayStation mit nur geringem Qualitätsverlust übertragen. Weiterhin haben wir für die 3D-Optik sogenannte Fake-Objekte verwendet. Dadurch ist die Sichttiefe genauso weit wie beim PC – und das ohne Nebel. Die Fake-Objekte ersetzen die in der Entfernung liegenden Streckenteile, sehen aber genauso aus wie der Fahrbahnausschnitt, über den man sich im Moment bewegt. Diese Objekte benötigen nur ein Zehntel der Polygone des Streckenbereichs im Vordergrund und drücken daher nicht auf die Performance der PlayStation. Überdies erlaubt uns unser Editor, festzulegen, daß nur die Objekte gezeichnet werden, die der Spieler in der jeweiligen Situation auch wirklich sehen kann. Und alle Polygone, die kleiner als drei Pixel sind, werden überhaupt nicht gezeichnet. Resultat ist ein weiterer Gewinn an Rechenzeit.

PSZ: Wie sind Sie auf die Idee mit dem Magneten gekommen?

Florian Knappe: Wir wollten Strecken programmieren, die kraß durch den 3D-Raum gehen und eine gute Physik besitzen. Das führt aber dazu, daß Du am Berg rückwärts runterrollst oder daß Du von der Decke fällst. Der Magnet macht solche Manöver möglich. An bestimmten Stellen kann der Spieler sogar entscheiden, ob er ihn einsetzen möchte. Ein gutes Beispiel ist ein Buckel in der Space Station: Schaltet man den Magneten an, bleibt man auf der Strecke und erwischt ein Energiefeld. Schaltet man ihn aus, springt das Tripod und der Weg verkürzt sich.

PSZ: Warum gibt es keinen Zwei-Spieler-Modus?

Florian Knappe: Das Spiel ist darauf ausgelegt, gegen die Computergegner anzutreten. Und so, wie wir die Hardware ausnutzen, ist der Einbau eines Splitscreen einfach nicht mehr möglich. Wir haben eine Low-Res-Variante angedacht. Das würden wir zwar hinkriegen, aber dazu fehlt uns jetzt die Zeit.

PSZ: Welche Musik wird es geben?

Florian Knappe: Es wird einen modernen, schnellen Beat geben, der das Spiel unbemerkt immer schneller erscheinen läßt und dem Spieler die Schweißperlen auf die Schläfen zaubert. Am Ende gibt es übrigens einen Level, in dem sich die Umgebung zur Musik bewegt!

PSZ: Was halten Sie von dem Entwicklungsumfeld für junge Programmerteams in Deutschland?

Florian Knappe: In Deutschland gibt es vielleicht fünf Teams, die gut sind, in England aber 200. In Deutschland fehlen noch der Markt und das Ver-



PlayStation Zone unterhielt sich mit Florian Knappe – Gamedesigner und Mitbegründer von VCC Games/FEB – über Killer Loop und die Chancen für deutsche Entwickler.

ständnis für Video- und Computerspiele. Hier kann man nicht zum Arbeitsamt gehen und sagen: „Ich mache Grafiken für Konsolentitel.“ Ohne gute Kontakte kommt man nicht an einen Job. In England hingegen existiert der Arbeitsmarkt, und solche Berufsbilder sind bekannt. Wegen der beschriebenen Situation in Deutschland haben wir auch so lange nach jemandem gesucht, der bereit war, Kapital in unser Projekt zu investieren.

PSZ: Können Sie uns schon etwas zu weiteren PlayStation-Projekten sagen?

Florian Knappe: Es wird über einen Nachfolger nachgedacht, weil wir noch viele Ideen haben, die wir den Leuten nicht vorenthalten wollen. Wir haben noch nicht alles gesagt, was wir sagen wollen. Jetzt, wo wir die Hardware richtig kennengelernt haben, können wir auch aus uns und nicht nur aus der PlayStation das Letzte herausholen.

PSZ: Vielen Dank für das Interview.



Nur wer genug Saft für den wichtigen Magneten hat, wird in der raffinierten Space Station nicht aus der Bahn geworfen.



Eine Außenansicht der „Nadel“ zeigt, wie wahnwitzig sich die aufwendige Strecke durch und um den Riesenfelsen windet.



Das blaue, umrahmte Dreieck am linken unteren Bildschirmrand zeigt an, daß die Defensivwaffe auf der höchsten Ausbaustufe ist.



Wenn Sie das Spiel mit den Strafe-Tasten beherrschen, können Sie Ihr Tripod selbst durch enge Kurven ohne Bandenkontakt steuern.



Bei der Fahrt durch den gläsernen Unterwassertunnel sorgen eine sichtbare Meeresbewegung und Glaswände für Klaustrophobie.



Der Wasserfall neben dem Hawaii-Highway ist hervorragend animiert. Durch den Einsatz von gefakten Fahrbahnanteilen in der Entfernung wird eine völlig neue Sichttiefe erreicht.

sich mit Top-Speed durch Röhren und Tunnel fräsen – Drehwurm inbegriffen. Profis beherrschen sogar die Technik, das Gefährt bei voller Fahrt einmal um die eigene Achse zu reißen und die Verfolger mit einer Schußfolge einzudecken. Minen oder Salven aus der Bordkanone können übrigens auch einzeln abgesetzt bzw. abgegeben werden, was Ihnen mehr Freiheit bei der Beseitigung der Konkurrenz läßt.

3D in Perfektion

Mit *Killer Loop* hat Crave Entertainment ein Rennspiel im Line-Up, das rockt. Als VCC Games/FEB das Spiel präsentierte, mußte ich mich nach wenigen Minuten erst einmal vergewissern, ob das Kabel vom Fernseher wirklich in einer PlayStation mündete. Denn die Grafik von *Killer Loop* sieht aus, als käme sie aus einer High-End-Workstation. Es gibt keinen Nebel, die Sichttiefe ist irrwitzig, und die Strecken werden in High-Res dargestellt. Dank der Programmier-Kniffe, auf die in unserem Interview näher eingegangen wird, läuft das Spiel konstant flüssig und versetzt Sie dennoch in eine völlig real wirkende Umgebung: In Hawaii sausen Sie durch eine Unter-

wasserröhre, an der Raumstation sind Space-Shuttles angedockt, und bei Sprüngen im Himalaya ziehen ganze Gebirgsketten an Ihnen vorbei. Hervorragende Licht- und Partikeleffekte werden nicht nur für die Darstellung des Waffeneinsatzes und der Symbole verwendet. Teils erhält die gesamte Kursgestaltung durch eine geschickte Ausleuchtung erst die treffende Atmosphäre. Da scheinen gläserne Bodenteile für die Programmierer nur eine Fingerübung gewesen zu sein.

Florian Brich

KILLER LOOP IST EINE FUTURISTISCHE ACHTERBAHNFART, BEI DER IHNEN DAS GEBISS KLAPPERN WIRD.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

ANGESPIELT

Killer Loop verfügt über eine Killer-Grafik und versetzt Sie in eine 3D-Umgebung, die Sie die dritte Dimension auch voll spüren läßt. Dieser Eindruck wird von dem Umstand gestützt, daß der Verlauf der komplexen Kurse erst nach einigen Testläufen in Ihr Bewußtsein vordringt. Das Gameplay ist schon jetzt ausgezeichnet: Nach mehreren Runden auf der fabelhaften Hawaii-Strecke wollte ich mich von diesem Spielspaß-Magneten gar nicht mehr lösen.

Titel	Killer Loop
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	7 Strecken
Preis	tba.
Hersteller	Crave Entertainment
Entwickler	VCC Games/FEB
USK-Freigabe	tba.
Release	September

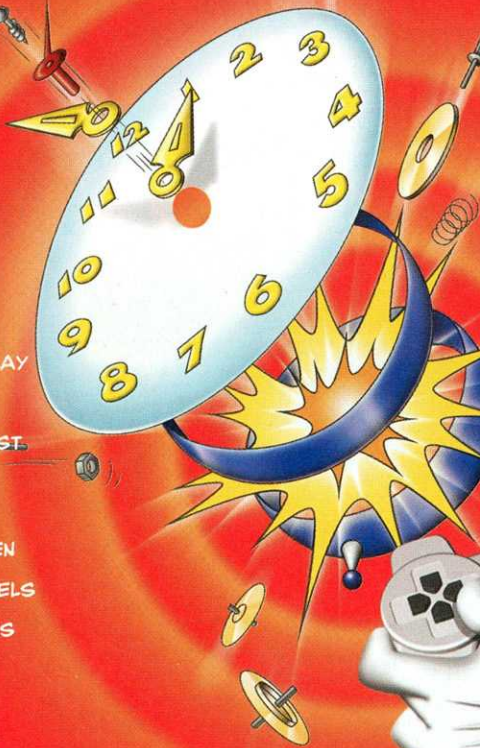
EINSCHÄTZUNG **SUPER**



Das FEB-Team darf stolz sein – *Killer Loop* hilft, den Begriff „Made in Germany“ auch im Videospiel-Sektor zu etablieren.

BUGS' BUNNY™

Auf Zeitreise

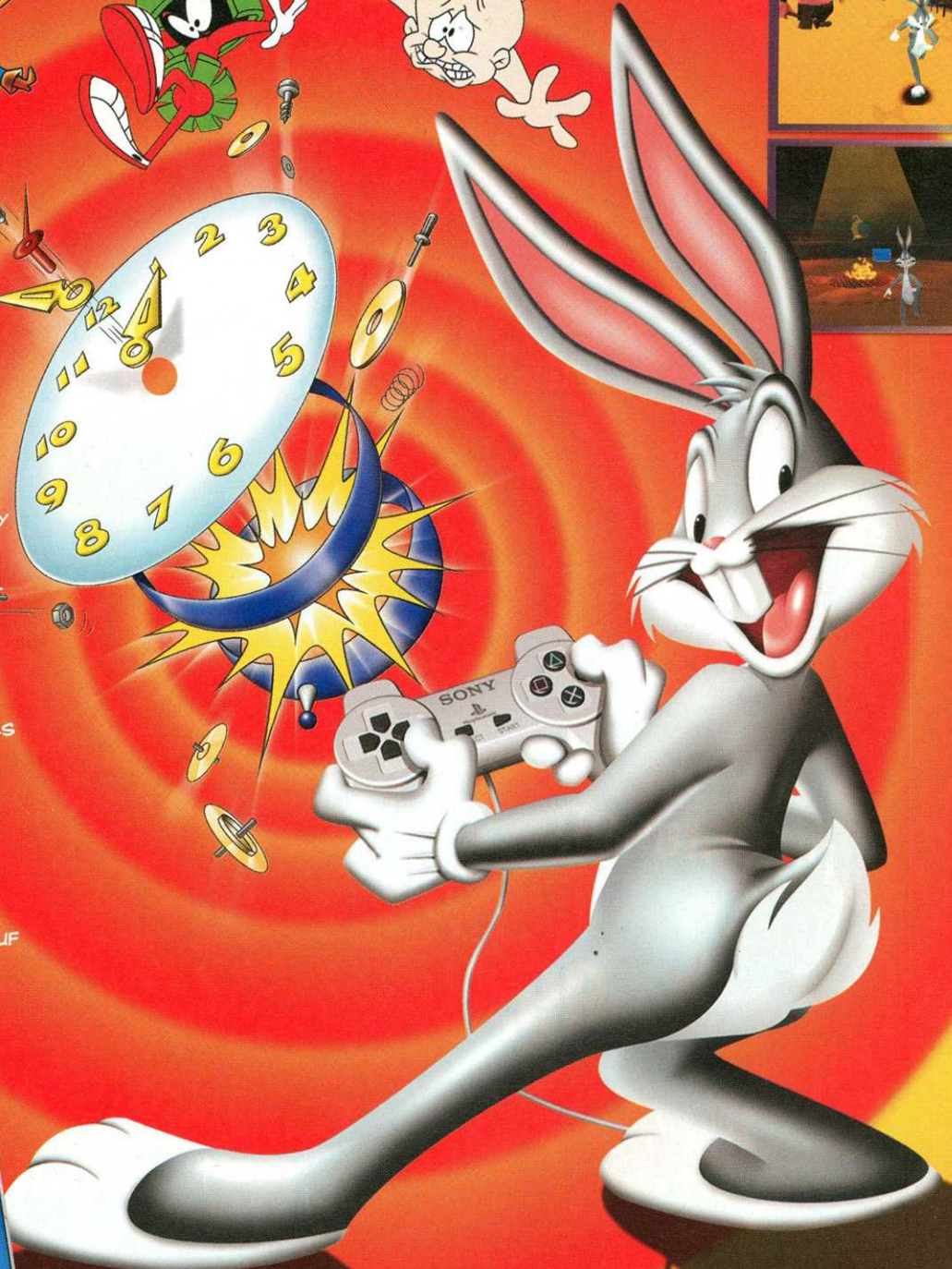


3-D JUMP 'N' RUN
ADVENTURE – IM COOLEN
BUGS-BUNNY-STYLE.

PHANTASIEVOLLES GAMEPLAY
MIT FREI WÄHLBAREM
SPIELVERLAUF – DU SAGST,
WIE DER HASE LÄUFT!

5 VERSCHIEDENE ZEITZONEN
MIT ÜBER **24 SUB-LEVELS**
– VOM STEINZEITHASEN BIS
ZUM SPACE-BUNNY!

12 DER POPULÄRSTEN
LOONEY TUNES-CHARAKTERE
– UND ALLE SIND SCHARF AUF
BUGS LÖFFEL!



TOYS "R" 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 Druide 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

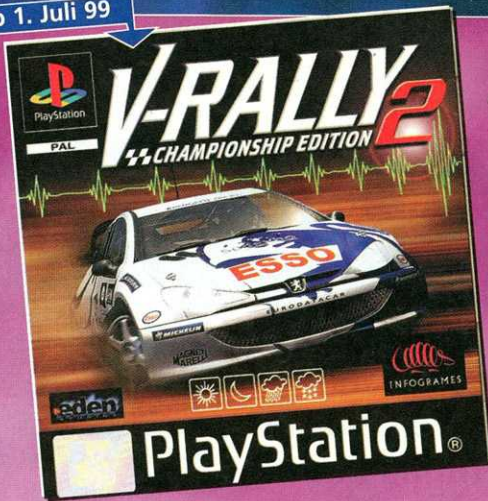
99,99*

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 gegenüberreten 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 Dürheim • 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-Altwarmbüchen • 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

Wrestling, 1-4 Spieler, Acclaim

WWF ATTITUDE

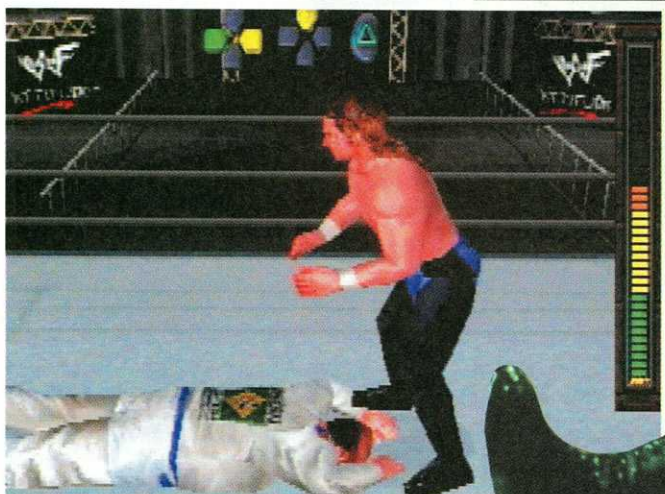
Die Wrestling-Fans werden dieses Jahr gut versorgt: Neben dem kommenden WCW Mayhem von Electronic Arts buhlt auch Acclaims WWF Attitude um die Gunst der Käufer. Wir haben eine erste spielbare Version auf Stärken und Schwächen untersucht!



Überarbeitet: Die Darstellung der Wrestler profitiert beim Warzone-Nachfolger von den realistischeren Proportionen.



Aller Anfang ist schwer: Taka Michinoku beginnt im Career-Mode gegen einen Nobody.



Im Trainingsmodus können die zahlreichen Aktionen ohne Hektik ausprobiert werden.

Die Entwickler von Iguana können mit *WWF Attitude* beweisen, daß die Schwächen von *WWF Warzone* tatsächlich in erster Linie mit Zeitdruck zusammenhingen. Tatsächlich wurden viele kritisierte Mängel des Vorgängers in der Neuauflage konsequent beseitigt, und sinnvolle Features wie der Edit-Modus endlich ordentlich umgesetzt. Doch alles der Reihe nach – wo liegen nun genau die Verbesserungen gegenüber *Warzone*?

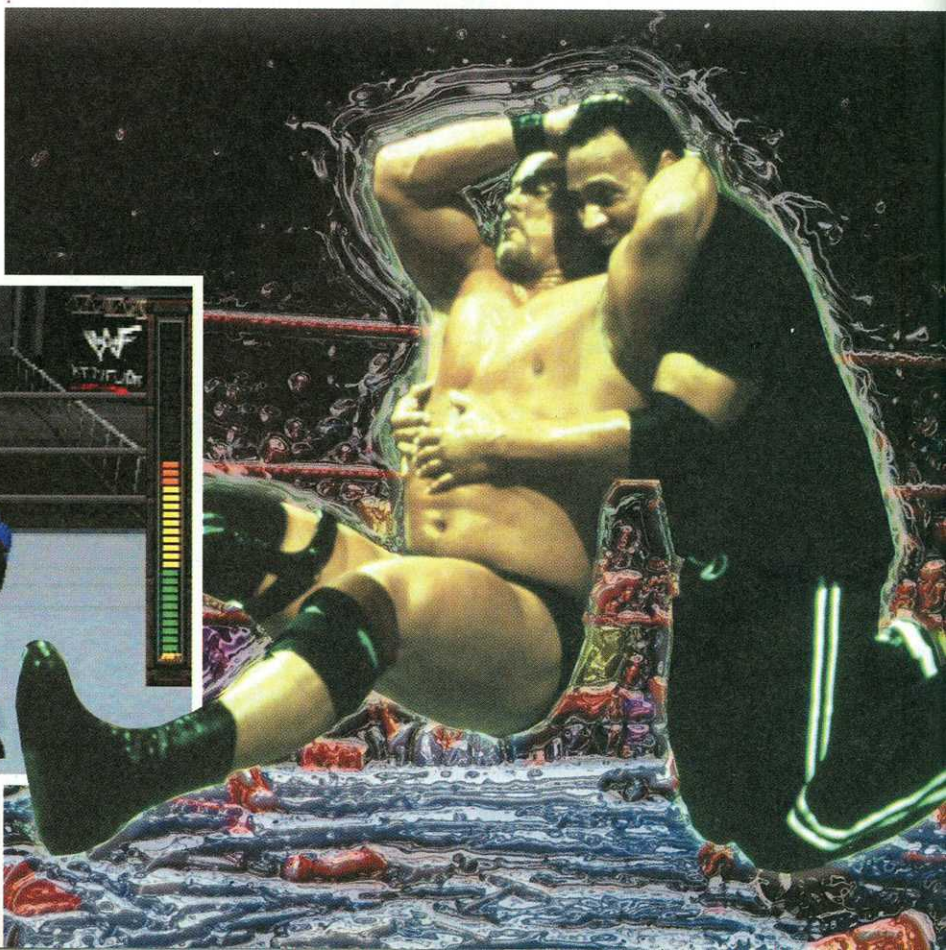
Grafische Generalüberholung

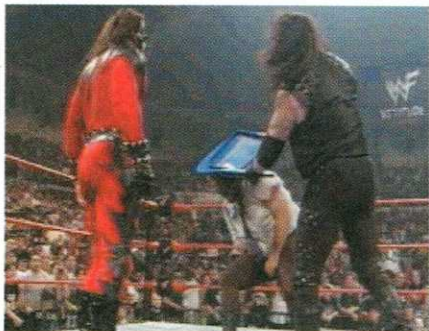
Die Grafik von *WWF Warzone* wirkte auf den ersten Blick spektakulär: Realistische, zumindest teilweise digitalisierte Texturen ließen die Wrestler besser denn je in einem Spiel aussehen. Bei näherer Betrachtung zeigten sich jedoch teils böse Ungenauigkeiten bei der Anpassung der Texturen an die Polygonkörper

der Superstars. Bei *WWF Attitude* haben sich die Entwickler sichtlich mehr Zeit für die optische Umsetzung der Showkämpfer genommen, trotz ähnlicher Grafik sind die Unterschiede im Detail nicht zu übersehen. Auch die Proportionen wirken nun ein wenig realistischer, was zusammen mit den teils überarbeiteten, teils neuen Animationen für einen überzeugenden optischen Gesamteindruck sorgt. Ein Unterschied wie Tag und Nacht gegenüber dem Vorgänger sind die komplett neugestalteten Einmärsche in die Arena: Wo früher steif animierte Wrestler ihre merkwürdig animierten Posen präsentierten, tänzelt ein Shawn Michaels heute leichtfüßig durch den Ring – dank gelungenem Motion Capturing absolut lebensecht animiert!

Superstars selbstgemacht

Der Wrestler-Create-Modus von *WWF Warzone* war seinerzeit richtungsweisend, konnte jedoch nicht völlig überzeugen: Zwar war man bei der optischen Gestaltung seines Schützlings sehr flexibel, die Auswahl der Moves beschränkte sich jedoch auf die Wahl einiger vorgegebener Standard-Sets. Beim Nachfolger hat man sich bei Iguana die Kritik diesbezüglich zu Herzen genommen, so daß nun einzelne Moves direkt ausgesucht werden können – in-





Das schnell geschnittene Intro bietet WWF-Action in hervorragender Videoqualität.

klusiv des Finishing Moves, versteht sich. Nun ist es endlich möglich, seinen Wunschwrestler zusammenzustellen, sei es nun ein Star oder eine ausgefallene Eigenkreation. Ebenfalls frei zusammenstellen können Sie diesmal ganze Pay-Per-Views. Insgesamt acht Matches können hier festgelegt werden, wobei auch ein ganzes Turnier einen der freien Plätze belegen kann. Das Witzige an diesem Modus ist, daß Sie das Aussehen des gesamten Events bis hin zur Farbe der Polster in der Ringecke selbst festlegen können! Spielerisch hat sich bei *WWF Attitude* nicht ganz so viel verändert wie im Bereich der Optionen und Spielmodi. Als oft verlangte Verbesserung kann jetzt beispielsweise der Computer-Gegner im Einzelspieler-Modus festgelegt werden, und innerhalb der Kämpfe fällt vor allem der Wegfall des unsinnigen Pinfall-Meters positiv auf; doch im Endeffekt hat sich am Spielgefühl nicht viel geändert. Das bedeutet einerseits, daß das Spiel nach wie vor etwas träge daherkommt, andererseits dürften sich die zahlreichen Fans des Vorgängers daran weniger stören und Acclaim einen weiteren Top-Seller beschenken. Angesichts der zahlreichen sinnvollen Verbesserungen sicherlich nicht zu Unrecht.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

Die erste spielbare Version von *WWF Attitude* hinterließ einen ordentlichen Eindruck und kann den Vorgänger durch gut gewählte Änderungen am Spielsystem und zusätzliche Optionen klar übertreffen. Interessant dürfte der Direktvergleich mit *WCW Mayhem* ausfallen.

Titel	WWF Attitude
Genre	Wrestling
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	40+ Wrestler
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Iguana
USK-Freigabe	tba.
Release	Juli

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

ANGESPIELT WWF ATTITUDE

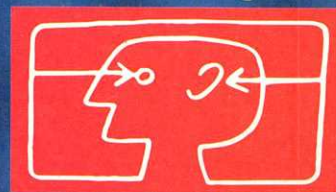
PLAYSTATION ZONE 08/99

IFA sagt: „Hier spielt sich was @b!“

28. August bis 5. September 1999 in Berlin

TV/PC
Multimedia
Internet
Edutainment
Games

Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics



Die IFA auf dem
Messegelände Berlin –
täglich von 10.00 bis 18.00 Uhr.

Der schnellste Weg zur IFA mit **S** und **S75** zum **S**-Bahnhof Eichkamp/Messe

Infos zur IFA '99: www.ifa-berlin.de.

Messe Berlin GmbH · Messedamm 22 · 14055 Berlin
Tel.: 0 30/30 38-20 87 · Fax: 0 30/30 38-20 59 · E-Mail: ifa@messe-berlin.de

Veranstalter:

gfu

Organisation:



Messe Berlin

Eishockey, 1-8 Spieler, Electronic Arts

NHL 2000



begleiten und den Club durch ein glückliches Händchen bei der Verpflichtung von Rookies und geschickte Trades zur lang ersehnten Meisterschaft zu führen.

Schnelle Hockey-Action

Die diesjährige Auflage der rauen Sportart legt den Schwerpunkt auf ein Gameplay im Arcade-Stil, welches durch neue Features unterstrichen wird: So können Sie den Gegner durch einen spektakulären „Big Hit“ aufs Eis legen oder ihn mit einem besonderen Trick aussteigen zu lassen. Die Geschwindigkeit des Spiels soll mittels einer schnellen Frame-rate optimal widergespiegelt werden. Neueinsteigern wird der Schritt auf die spiegelglatte Spielfläche durch eine eingängige Steuerung mit lediglich zwei belegten Knöpfen erleichtert. Erfahrene Cracks können dagegen mit neuartigen Schüssen den Torerfolg suchen, so sind Schlagschüsse aus der neutralen Zone oder neue Direktabnahmen möglich. Durch den geschickten Einsatz der Steuerung können Sie abrupte Richtungswechsel vornehmen, um drohenden Bodychecks in letzter Sekunde auszuweichen. Auch die taktischen Möglichkeiten während eines Matches wurden überarbeitet; unter der Mitarbeit von NHL-Coach Marc Crawford hat man neue Strategien ausgetüftelt, mit denen das gegnerische Team überrascht wird. Durch eine verbesserte Grafikdarstellung sind mehr Details wie z.B. verschiedene Spieler-Mimiken sichtbar.

Jens Quentini

Während in der NHL der heiß begehrte Stanley Cup im Juni an den neuen Meister vergeben wurde und die Liga zur Zeit eine Pause einlegt, erreichen uns erste Informationen und Bilder zur neuesten Auflage des coolen Kufensports aus dem Hause Electronic Arts.

NHL '99 bot ein überragendes Gameplay sowie eine tolle Live-Atmosphäre und führt zu Recht als Referenz die Tabelle der Eishockey-Konkurrenz an. Wie jedes Jahr wird es auch diesmal eine Neuauflage der packenden US-Sportart geben, wobei die grundlegenden Elemente und Spielmodi natürlich alle enthalten sind. So können Sie sich beispielsweise wie gewohnt für ein Freundschaftsspiel, ein Turnier oder ein spannendes Penalty-Schießen

die Schlittschuhe schnüren. Wie üblich sind dank Lizenz alle bekannten und beliebten Superstars der National Hockey League mit von der Partie, auch die brandneue Mannschaft der Atlanta Thrashers, die zur Saison 1999/2000 erstmals den Spielbetrieb in der Eastern Conference aufnehmen wird, wurde bereits integriert. Neben einer normalen Saison steht Ihnen die Möglichkeit offen, Ihr Lieblingsteam über mehrere Spielzeiten zu



Hier sehen Sie eine der Kameraperspektiven. Bei Schüssen zieht der Puck zur besseren Orientierung einen Schweif hinter sich her.



Aus dieser Perspektive läßt sich erkennen, daß der Goalie rechtzeitig die Ecke schützt und somit einen Torerfolg verhindert.



Auch bei NHL 2000 gibt zünftige Keilereien. Der Schiedsrichter schickt die Hitzköpfe später zur Abkühlung auf die Strafbank.



Die packende Atmosphäre einer NHL-Partie wird zuletzt durch spektakuläre Goaliesaves vermittelt.



Hier ist für den Goalie höchste Alarmbereitschaft angesagt. Einer der Stars der Liga, Brian Bellows, holt zu einem seiner gefürchteten, knallharten Schlagschüsse aus.



Auch in der Neuauflage der erfolgreichen NHL-Serie können dank einer komfortablen Replay-Funktion die besten Checks und Torszenen nochmals betrachtet werden.

ANGESPIELT

Wenn es Electronic Arts gelingt, das beeindruckende Gameplay des Vorgängers mit zusätzlichen Features sinnvoll zu erweitern und auch bezüglich der Spielgeschwindigkeit und Detailreichtum Verbesserungen zu erreichen, steht mit NHL 2000 definitiv ein weiteres Highlight aus der rumreichen Sportserie ins Haus.

Titel	NHL 2000
Genre	Eishockey
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	tba./tba.
Levels	tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	tba.
Release	23. September '99

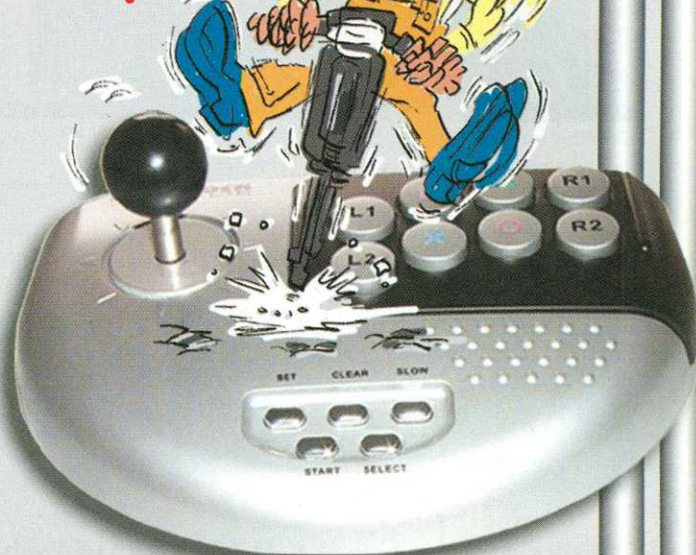
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

ANGESPIELT NHL 2000

PLAYSTATION ZONE 08/99

Ich kann nach
der Arbeit
einfach
nicht
abschalten
!!!!



PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun

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

DM 99.95*

PSX Cyber Shock Controller

- Turbofeuer
- Analog-Steuerung
- auswechselbarer Analog-Stick



DM 59.95*

PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

*empfl. VK

Copyrights: Playstation ist ein eingetragenes Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.



Der Pfeil im linken oberen Bereich weist auf die Richtung hin, in der sich das nächste anzufliegende Objekt befindet.



In den Rennsequenzen hat man sich gegen die anderen Knastbrüder durchzusetzen. Die grafische Gestaltung ist dabei ungewöhnlich.

Arcade, 1 Spieler, Take 2

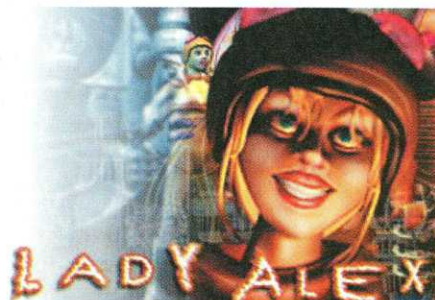
AIRONAUTS

„Willkommen bei S.K.P.T.V., dem Freiheitssender. Wir präsentieren Ihnen heute eine weitere aufregende Folge der Aironauts. Wieder einmal wollen acht Kriminelle den ultimativen Preis erringen – ihre Freiheit. Freuen Sie sich auf spektakuläre Stunts und atemberaubende Rennen, bei denen die Schwerverbrecher mit purer Waffengewalt den Sieg ins Ziel retten wollen.“

Mit Aironauts erscheint im September ein ungewöhnlicher Genrezwitzer von Take 2, der sich phasenweise an den Nintendo-Klassiker *Pilot Wings* anlehnt. Im Mittelpunkt stehen die oben bereits erwähnten Gesetzesbrecher, die in einer undefinierten Zukunft an einem obskuren Wettbewerb teilnehmen müssen, um aus dem Knast freigelassen zu werden. Unter den Knackis befindet sich etwa der durchgeknallte Taxmann, der mit bürgerlichem Namen Reginald Penny heißt und zu Schulzeiten ein ungeliebter Streber war. Irgendwann entdeckte er seine Leidenschaft für genetische Experimente und nahm mit Versuchen dieser Art schreckliche Rache an seinen ehemaligen Mitschülern, die ihn seinerzeit gehänselt hatten.

Gefängnisausbruch einmal anders

In diversen Arenen eines Hochsicherheitsgefängnisses findet alle paar Monate besagter Wettbewerb statt, bei dem die Sträflinge mit merkwürdigen Fluganzügen, in die sie sich zwingen, verschiedene Aufgaben bewältigen müssen. Sie müssen Ringe durchfliegen, auf speziellen Landezonen sicher aufkommen, Minen zerstören, flotte Loopings drehen und zum Abschluß eines Abschnitts ein Rennen gegen die anderen Knastbrüder absolvieren. Bei der letzten Disziplin sorgen feine Extrawaffen und Turbo boosts für Abwechslung. Zudem haben alle acht Charaktere gänzlich andere Eigenschaften in puncto Geschwindig-



Lady Alex ist die atemberaubendste und dreisteste Verbrecherin der Stadt. Sie raubt ihre Liebhaber während des Schlafs aus.



Spielerisch kann man Aironauts nicht so recht in bestehende Konzepte pressen.



Mit derart abgefahrenen Konstruktionen treten die Verbrecher zu einem Wettbewerb an.

keit, Gewandtheit und Rüstung sowie individuelle Spezialwaffen. Der Taxman schießt zum Beispiel mit Säure und Genbomben um sich. Um eine bessere Chance auf den Sieg zu haben – und um sich mit der Steuerung vertraut zu machen –, können Sie sich zunächst einmal an zwölf Trainingsmissionen versuchen, die Ihnen auch schon demonstrieren, was Sie im Ernstfall erwartet. Dort müssen Sie Inseln anfliegen und sicher landen, Schätze einsammeln oder wilde Manöver in der Luft durchführen. Neben dem Training bietet Aironauts 60 weitere Spielstufen. Die Steuerung kann dabei gefallen, und auch der Rumbleeffekt ist bereits jetzt sehr effektiv.

Marco Marzinkowski

ANGESPIELT

Mit Aironauts kommt frischer Wind in die Spielwelt der PlayStation-User: ein Hauch Simulation, eine Prise Geschicklichkeit und dazu noch Rennspielelemente. Der ungewöhnliche Grafikstil könnte dabei einige Zocker abschrecken, aber rein spielerisch macht der Titel einen guten Eindruck.

Titel	Aironauts
Genre	Arcade
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	60 Stufen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Take 2
Entwickler	Red Lemon Studios
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	September

EINSCHÄTZUNG **GUT**

ANGESPIELT AIRONAUTS

PLAYSTATION ZONE 08/99

Joysoft

Die Welt der Computerspiele

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

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

08280 Aue	DOWNTOWN BEI BUCHER WALTHER	Schneebergerstrasse 19	☎ 03771/72 13 13
27568 Bremerhaven	HIGHSCORE!	Bürgerm.-Smidt-Strasse 92	☎ 0471/419 29 39
35390 Giessen	GAMESHOP	Katharinengasse 21	☎ 0641/79 17 94
38259 Salzgitter	BALI COMPUTER	Vorsalzer Strasse 18	☎ 05341/30 14 00
38364 Schöningen	DNE JOY & GAME	Markt 7	☎ 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	Viehhofer 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 45
56068 Koblenz	JOYSOFT POINT - KOBLENZ	Stegemannstrasse 33 - 41	☎ 0261/30 96 34
57072 Siegen	JOYSOFT POINT - SIEGEN	Am Bahnhof 35	☎ 0271/2 21 20
58507 Lüdenschied	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-Mauthe-Strasse 7	☎ 07431/93 30 80
73779 Deizisau	TECHNO LAND	Sirnauer Strasse 56	☎ 07153/8 29 90
77933 Lahr	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH	Breisgaustrasse 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



RACING SIMULATION 2
Spannender als die Realität! KD



SILENT HILL (ab 18)
Kinoreifer Horror-Thriller! KD



SOUL REAVER
Legacy of Kain 2! KD

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



tausendkugeln eisbombe

www.solero-shots.de



Arcade, 1 Spieler, Empire Interactive

SHEEP

Sheep läßt sich als der Geheimtip der E3 bezeichnen. Der virtuelle Viehtrieb, der am Stand von Empire Interactive präsentierte wurde, hatte dank Grafik im Cartoon-Stil und eines intelligenten Gameplays rasch die Lacher auf seiner Seite.

In Sheep dürfen Sie den Hirtenstab schwingen und müssen eine Herde von – Verzeihung! – saublöden Schafen durch insgesamt 16 Welten führen. Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen von vier anwählbaren Hirten. Diese verfügen über unterschiedliche Charaktereigenschaften, die sich wiederum auf den Spielverlauf auswirken. Zudem gibt es nicht nur eine, sondern gleich fünf Schafstypen. Auch diese unterscheiden sich – und zwar im Grad ihrer Dummheit. Mit einfachen Controller-Befehlen halten Sie die Gruppe der blöckenden Woll-Lieferanten beisammen und lotsen sie über Flüsse, durch Maschinenhallen und vergleichbar gefährliches Terrain. Ein Radar hilft Ihnen, auch verlorene Schäfchen wieder auf den rechten Weg zu bringen. Während Sie versuchen, den Pulk unbeschadet über Getreidefelder, durch ein U-Bahn-System oder den Bauch der Titanic zu steuern, sorgen vor allem die roten Bullen von Mr. Pear für Unordnung. Erst wenn Sie den UFO-Teleportpunkt mit



Während Sie die Herde durch das Flußbett treiben, kommt schon ein roter Stier ange trabt. Das wutschnaubende Ungetüm ist der Schrecken jedes Schäfers.



Die labyrinthartigen Levels werden in einer heiteren, allerdings nicht sehr spektakulären Grafik dargestellt. Sie beobachten den chaotischen Viehtrieb aus der Draufsicht.



Der englisch Humor ist nicht zu übersehen: Unachtsame Hirten müssen mit ansehen, wie ihre Schafe vom Mähdrescher geschluckt werden. Die Strohballen, die die Maschine auswirft, führen vor Augen, welch bitteres Schicksal den Tieren widerfährt.

einer ausreichenden Zahl von Tieren erreicht haben, ist der jeweilige Level abgeschlossen. Empire Interactive zeigt den Puzzle-Action-Mix aus einer sinnvollen 2D-Perspektive. Die bunte Grafik verfügt über viel Pep.

Allein schon die eckigen Kühe auf den Wiesen der ersten Stufe laden zum Schmunzeln ein. Zum Spielspaß tragen besonders die Animationen bei, die es zu sehen gibt, wenn Ihre Irläufer in ein Hindernis trotten. Die Viecher werden an einem Elektrozaun geröstet, vom

Mähdrescher zerhackt oder von Autos plattgewalzt.

Florian Brich

ANGESPIELT

Sheep besitzt alle Voraussetzungen, um ein Hit wie die vergleichbaren Lemmings oder Lost Vikings zu werden. Der Titel bedient sich einer übersichtlichen 2D-Ansicht und wird in bunter Trickgrafik gezeigt. Das aufgebluffte Gameplay zieht Sie immer wieder an den Controller. Denn gelingt es Ihnen nicht, die Herde um ein Hindernis herumzulotsen, genießen Sie eben das witzige Ableben der Schafe.

Titel	Sheep
Genre	Arcade
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	16 Welten
Preis	tba
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	Empire Interactive
USK-Freigabe	tba.
Release	Oktober

EINSCHÄTZUNG **SUPER**

Action-RPG, 1 Spieler, Sunflowers

TECHNO MAGE

Der Titel Diablo war so recht nach Ihrem Geschmack? Das Phantasieambiente, die locker-flockige Action, gepaart mit RPG-Elementen, und die spektakulären Waffen können Sie noch heute faszinieren? Dann sollten Sie sich den Titel Techno Mage von Sunflowers vormerken, der ein ähnliches Konzept bietet, storytechnisch aber mehr Gewicht in die Waagschale werfen will.

In der Welt Gothos geht es eigentlich überaus friedlich zu. Die dort lebenden Rassen der Dreamer und der Steamer gehen sich zwar weitgehend aus dem Weg, pflegen aber einen respektvollen Umgang miteinander. Die Dreamer sind dabei besonders fasziniert vom Umgang mit der Magie, die Steamer hingegen wahre Technik-Freaks. Mit der Ruhe ist es aber eines Tages vorbei, als ganze Heerscharen von Monstern aus den Tiefen der Erde hervorbrennen und über die Steamertown herfallen. Der Titelcharakter, der in der Dreamertown lebt, wird für diese Katastrophe verantwortlich gemacht, ist er doch das Kind aus einer verbotenen Beziehung – einer Liaison zwischen einem Steamer und einer Dreamerin. Um seine Unschuld zu beweisen, macht er sich auf in die mittlerweile



verwüstete Steamertown, um den Hintergrund des Angriffes zu erfahren. Neben ausgiebigen Dialogen mit den Bewohnern von Gothos stehen dabei zahlreiche Kämpfe an, wobei sich der Mischling sowohl mit magischen Kräften als auch mit diversen Waffensystemen zur Wehr setzt. Wie in einem reinrassigen RPG entwickelt sich der Techno Mage dabei weiter und entdeckt zudem immer stärkere Zaubersprüche und mächtigere Weapons. Die Grafik im Spiel ist dabei eher zweckmäßig und unscheinbar, die Zwischensequenzen sind dafür aber umso spektakulärer ausgefallen. Laut Aussagen der Entwickler von Sunflowers kann der Release sich eventuell auf das erste Quartal des nächsten Jahres verschieben.

Marco Marzinkowski



In den (natürlich in Deutsch ablaufenden) Gesprächen mit den Bewohnern von Gothos kann der Techno Mage auch den einen oder anderen Auftrag bekommen. Wird ein solcher erfolgreich absolviert, winken Schätze oder andere, feine Gegenstände.



Bei den Zwischensequenzen hat sich Sunflowers mächtig ins Zeug gelegt. Mit dem Wort „Spektakulär“ kann man deren Qualität am besten beschreiben.



Wenn der Techno Mage seine magischen Sprüche vom Stapel läßt, wird man Zeuge aufsehenerregender Effekte. Die an sich durchschnittliche Grafik im Spiel wird dadurch beträchtlich aufgewertet.



In der Welt von Gothos wird es einen realistischen Wechsel zwischen Tag und Nacht geben (inklusive schönem Lichteffect).

ANGESPIELT

Diablo- und Phantasie-Freunde im allgemeinen können sich auf ein gelungenes Action-RPG einstellen. Techno Mage bietet einen interessanten Plot, feine Waffen und ein durchdachtes magisches System, ist dabei aber herrlich intuitiv und somit auch für Einsteiger bestens geeignet.

Titel	Techno Mage
Genre	Action-RPG
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	9 Welten
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Sunflowers
Entwickler	Sunflowers
USK-Freigabe	tba.
Release	Oktober

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Action-Adventure, 1 Spieler, Psygnosis

KINGSLEY

Bereits im Januar berichteten wir über dieses vielversprechende Action-Adventure für die jüngeren PlayStation-Fans. Nach einigen Verzögerungen soll der kleine Fuchs nun endlich im Oktober eine ansprechende Alternative zu Lara & Co. bieten.



PlayStation-User sind es gewohnt: Die hübsche 3D-Grafik kann über den unübersehbaren Grafikaufbau leider kaum hinwegtäuschen.



„Wenn ich groß bin, werde ich ein Soul Reaver!“ – beim Ziehen von Felsblöcken tut sich Kingsley ziemlich schwer.

Wer den jungen Kingsley auf seinem Weg zu Ritterehren begleitet, lässt sich auf ein ungewöhnliches Abenteuer ein. Wo der Bösewicht „Übler Pudding“ heißt, kann ein Cartoon-Flair natürlich nicht weit sein, und so erweist sich der Psygnosis-Titel auch als eines der buntesten Spiele der letzten Zeit. Die comicartige Darstellung der Spielfiguren kann hier etwas täuschen, denn trotz kinderfreundlicher Präsentation ist *Kingsley* spielerisch nicht zu verachten. Das Gameplay bedient sich dabei wenig überraschend beim Genre-Klassiker *Tomb Raider* und bietet damit die typischen Schalterrätsel, Steinblock-Verschiebespielchen und Jump&Run-Einlagen. Zwar werden die Kämpfe hier vor allem auf kurze Distanz mit Schild sowie diversen

Hieb- und Stichwaffen ausgetragen, doch auch eine Armbrust findet sich in Kingsleys Sammlung. Auf einem Trainingsparcours kann man sich dabei mit den unterschiedlichen Spielelementen vertraut machen, bevor man die eigentliche Spielwelt in Angriff nimmt. Die Grafik kann dabei zwar überzeugen, jedoch nicht über die recht niedrige Sichtweite hinwegtäuschen – schon auf kurze Distanz macht sich hier Nebel breit. Klanglich kann *Kingsley* mit mittelalterlich angehauchter Musikbegleitung gefallen, während die Sprachfetzen, die die Dialoge begleiten, schon nach kurzer Zeit etwas störend wirken. Dafür ist die Steuerung wiederum jetzt schon sehr gut gelungen, und das Gameplay wirkt insgesamt gut durchdacht. Bleibt nur zu hof-

fen, daß Psygnosis zumindest einen unserer Kritikpunkte bis zum Release im Oktober ausbügelt – denn auch die neueste Version stürzt noch öfters ab.

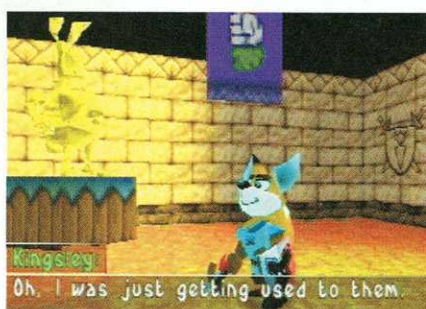
Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

Kingsley kann mit knallbunter Grafik und ansprechendem Gameplay gefallen, spricht dabei jedoch (bewußt) in erster Linie jüngere Spieler an. Wer sich an der kinderfreundlichen Präsentation nicht stört, wird hier auf seine Kosten kommen.



Im Laufe des Spiels kann Kingsley auf vier unterschiedliche Waffen – darunter auch eine handliche Armbrust – zurückgreifen.



Die Dialoge zwischen den tierischen Hauptakteuren werden mit niedlich-nervigen Soundsamples akustisch untermalt.

Titel	Kingsley
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	tba.
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis
USK-Freigabe	tba.
Release	Oktober '99

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Action, 1-2 Spieler, Konami

GUNGAGE

Mit Gungage versetzt Konami Sie in eine Spielwelt, in der sich das Anschleichen nicht lohnt. Die Monster sind in der Überzahl, und Sie dürfen die Waffen heißlaufen lassen.



In der Wüste treten Sie gegen ein komplettes Panzerbataillon an. Während Ihnen die Granaten um die Ohren pfeifen, versuchen Sie, nicht in Brand zu geraten oder von den Kampfmaschinen überrollt zu werden.



Um den Weg zu entfernten Extra-Ebenen und Bonus-Objekten zu erspähen, fixieren Sie die Kamera und sehen sich um.



Man hat den Eindruck, diese riesige Motte sei direkt aus Silent Hill eingeschwebt, um in dem Actiontitel (der an Segas Panzer Dragoon erinnert) ein Gastspiel zu geben.



Respektables Bossmonster: Diese mächtige Polygon-Spinne verfügt über einen Energiestrahler, befeuert Sie mit Nadeln und legt Brände im Sekundentakt.



In dem Action-Fest schultern Sie als Wakle Skade den Blaster und hetzen durch mehrere Abschnitte, um eine Ungeziefer-Invasion in die Dark-Moon-Parallelwelt zurückzubefördern. Das Abenteuer, das Sie in drei Schwierigkeitsstufen und später mit drei weiteren Charakteren durchleben dürfen, wird aus der Verfolgerperspektive dargestellt. In jeder Stufe fahnden Sie nach Blumen, Diamanten und energiespendenden Hähnchenkeulen. Sie zerblasen das Gewürm, das sich auf einem Ruinenfeld oder in einem futuristischen Turm festgesetzt hat, mit der Standardkanone oder dem Raketenwerfer. Wenn Sie stehenbleiben, können Sie in eine fixe Position hinter Ihrem Helden umschalten und so die Biester besser anvisieren.

Konami hat den Titel gnadenlos auf Action getrimmt, was durch die schnelle Abfolge von Zwischengegnern und die stakkatoartige Discomusik belegt wird. Wenn die ausgefallenen Gegnertypen aus allen Winkeln ins Bild purzeln oder Sie aus der seitlichen Bewegung einen Samurai-Roboter mit Geschossen eindecken, bringt Gungage auch den gewünschten Kick. Doch sind die Spielstufen nur aus groben Ebenen und einigen Grafiktapeten zusammengesteckt.

In einer Sequenz schälen sich aus der Nebelwand im Hintergrund nur ein paar karge Felsen, und es gibt Feinde, die nicht immer die richtige Richtung einschlagen. Hinzu kommt, daß in höheren Levels auch noch Jump-Einlagen verlangt werden, die mangels einer präzisen Steuerung kräftezehrende Stürze geradezu provozieren.

Florian Brich

ANGESPIELT

Gungage stürmt mit stattlichen Endgegnern, einer fein animierten Hauptfigur und wuchtigen Effekten dem Test entgegen. Wegen sichtbarer Pixel und vernebelten Grafikaufbaus sind aber keine Bestnoten zu erwarten. Während sich die Action reibungslos kontrollieren läßt, sind die Jump-Parts in höheren Spielstufen leider recht haarig ausgefallen.

Titel	Gungage
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	tba.
Release	September '99

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Action, 1-2 Spieler, SCEE

TINY TANK

Spätestens seit dem Film „Nummer 5 lebt“ dürfte jedem klar sein, daß auch Maschinen flotte Sprüche auf Lager und ein gutes Herz aus Metall am rechten Fleck haben können. Der vorlaute Mini-Panzer Tiny rollt nun auf der PlayStation zur Rettung der Menschheit an.



Freundlicherweise erfolgt per Bildschirm ein dezenter Hinweis auf die besondere Beschaffenheit des zu erforschenden Geländes.

Da die Firma SenTrax wegen ihrer brutalen Zerstörungsmaschinen in der friedfertigen Bevölkerung ein schlechtes Image hatte, erfand sie das knuddelige Maskottchen Tiny, das die Massen verzückte und die Rüstungsindustrie rettete. Dummerweise hatten die

restlichen, wirklichen Kriegerroboter inzwischen eine Revolution gestartet, wobei deren metallener Anführer MuTank den putzigen Panzer kurzerhand zerstörte. Nach 100 Jahren und einer Rundum-Reparatur macht sich der tapfere Mini-Panzer Tiny nun auf, die Menschheit von der Roboter-Herrschaft zu befreien. Um diese Aufgabe zu erfüllen, kämpft sich der Held auf Ketten durch abwechslungsreiche 3D-Umgebungen wie unterirdische Tunnel, enge Schluchten und von Minen übersäte Wüstengebiete. Der Spionage-Satellit OBE gibt dem kleinen Kettenfahrzeug dabei die nächsten Einsatzziele an. Durch das Ausschalten eines Vertreters der über 25 verschiedenen Roboterarten erhält der Winzling neue Waffentechnologien oder Lebensenergie, die einzelnen Waffen wie Raketen oder Laser können darüber hinaus per Upgrade mit mehr Power ausgestattet werden. Neben dem Radar hilft der knuffigen



Dieser blecherne Kampfroboter wird dem Dauerfeuer des kleinen Tank wohl nicht mehr lange standhalten können.



Wenn der putzige Panzer in diesen unübersehbaren Lichtkegel fährt, wird er in zuvor unerreichbares Terrain teleportiert.

Kampfmaschine seine hohe Beweglichkeit, von Sprungeinlagen über eine gekonnte Rolle zur Seite, und um den gegnerischen Geschossen zu entgehen, haben Sie die Aktionen des Maskottchens dank der einfachen Steuerung schnell im Griff. Um die am Ende der Abschnitte wartenden Boßgegner auf den Schrottplatz zu schicken, muß deren individuelle Schwachstelle erkundet werden. Zwei Spieler können sich per Splitscreen harte Duelle in verschiedenen Arenen liefern.

Jens Quentin



High-Noon in futuristischer Umgebung. Im Zweispielermodus gilt es, den Gegenspieler durch ein schlagkräftigeres Waffenarsenal und geschickte Manöver schrottreif zu schießen.

ANGESPIELT

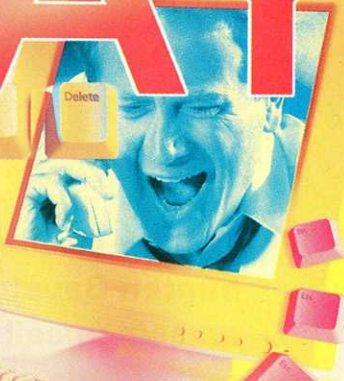
Tiny Tank (das nun von SCEE und nicht mehr von EA vertrieben wird) bietet vor Effekten und Humor übersprühende Action mit abwechslungsreichem Level-Design. Aufgrund der witzigen Sprachausgabe und eines ideenreichen, eingängigen Gameplays wird nicht nur Ballerspiel-Fans eine willkommene Abwechslung geboten. Neben der Grafik überzeugt schon jetzt die pepige Musik-Untermalung.

Titel	Tiny Tank
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Schwierigkeitsstufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	12 Welten
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	AndNow/Apaloosa
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	17. September '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

FAIRPLAY

WESEMANN WA.BS



Sony Playstation

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

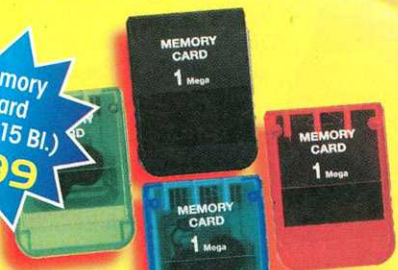
SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 599,99

Software PSX

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

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



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



Croc 2
82,99



Twinshock
(Analog + Shock)
32,99

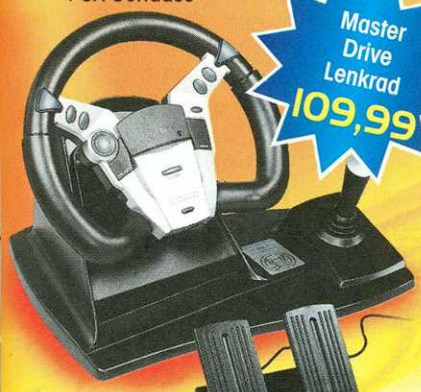
Lightgun	45,99
Lightgun inkl Pointer	79,99
PSX Maus	22,99
Jordan Lenkrad	139,99
PSX Gehäuse	45,99

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

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



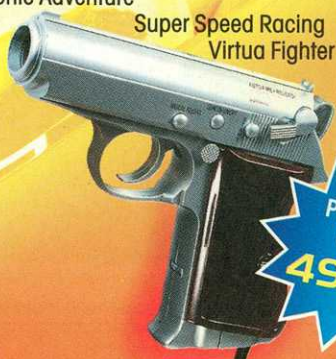
Master Drive
Lenkrad
109,99

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

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

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



Panther Gun
49,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

Bestellannahme: Mo - Fr. 8.00 - 20.00 Uhr, Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

Rennspiel, 1-2 Spieler, Lego Media

LEGO RACERS

Wohl jeder hat als Kind irgendwann einmal mit den bunten Bausteinen der Firma Lego gespielt und sich an seinen selbstgebauten Kunstwerken erfreut. Nun machen die eckigen Männchen in ihren Plastik-Boliden auch die PlayStation unsicher.

Wenn Sie nicht mit einer der vorgegebenen Spielfiguren (von der tapferen Joan Of Kart bis zum futuristischen Roboracer) einen der zwölf Kurse unsicher machen wollen, können Sie sich sowohl den Fahrer als auch den fahrbaren Untersatz selbst in bester



In der kargen und trockenen Wüste muß der Fahrer gegen die hartnäckige Konkurrenz sein ganzes fahrerisches Können aufbieten, um die Position zu halten.



Lego-Manier zusammenstellen. Dabei besteht die Möglichkeit, das eigene Fahrzeug optisch mit diversen Fahnen, Lampen oder Triebwerken aufzumotzen. Die Gestaltung des Vehikels wirkt sich im Rennen auch auf das Fahrverhalten aus; so ist ein mit weniger Teilen gebauter Flitzer zwar schneller, aber auch leichter aus der Bahn zu werfen als ein mit mehreren Lego-steinen ausgestatteter Plastikrenner. Während des Rennens sammeln Sie Power-Ups wie Bomben, Kraftfelder, Turbo-Booster oder Öllachen, um die fünfköpfige Konkurrenz in Schach zu halten. Die Power-Ups können zudem durch das Sammeln von weißen Symbolen per Upgrade aufgeböhrt werden,



Schon in der Fahrschule wurde auf die Wichtigkeit des Schulterblickes hingewiesen. Der Pirat holt langsam auf und sitzt dem Formel-1-Flitzer bald im Nacken.



Im finsternen Wald hat Joan Of Kart eines der Power-Ups, ein Kraftfeld zum Abwehren von gegnerischen Attacken, aktiviert.

wobei sie eine völlig andere Wirkung entfalten. So wird aus einem Turbo-Booster durch konsequentes Upgraden eine Warpfunktion, die Sie automatisch an die Spitze des Feldes bewegt. Durch das Nutzen der zahlreichen Abkürzungen und versteckten Streckenteile kann sich der kurskundige Pilot einen entscheidenden Vorsprung verschaffen.

Jens Quentin



Neben dem gegnerischen Fahrerfeld sollten auch die Gebilde am Streckenrand aufmerksam im Auge behalten werden, um nicht von plötzlich auftauchenden Hindernissen überrascht zu werden.

ANGESPIELT

Die simpel gehaltene Steuerung ohne große Feinheiten und die nicht gerade berauschende Geschwindigkeit sprechen für die Tatsache, daß dieses Game rund um die kantigen LEGO-Männchen eine junge Zielgruppe von den realen Bausteinen zur Konsole locken möchte. Technisch bietet das Spiel in grafischer Hinsicht eher Mittelmaß, auch die Sounduntermalung ist durchschnittlich.

Titel	LEGO Racers
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	12 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Lego Media
Entwickler	High Voltage Software
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	September '99

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Rennspiel, 1-4 Spieler, Electronic Arts

SLED STORM

Wer bei diesem Titel an einen weiteren Ableger aus dem übersättigten Snowboard-Lager denkt, der liegt falsch. Bei Sled Storm rasen Sie vielmehr mit aufgemotzten Schneemobilen über die abwechslungsreichen Kurse einer Gebirgskette.

Der Titel von Electronic Arts bietet eine schnelle Mischung aus arcadeorientierter Raserei und simulationslastigem Rennspiel. Den Simulations-Einfluß bringt dabei das akkurate Fahrverhalten der Schneemobile ins Spiel, die wendigen Flitzer haben vom Powerslide bis zur aggressiven Beschleunigung alle Eigenschaften der echten Schlitten drauf. Mit den kraftvollen Boliden können Sie über 50 spektakuläre Tricks und Stunts mit Namen wie „Superman airs“ oder „Decades“ vollführen. Als Belohnung für die spektakulären Aktionen erhalten mutige Piloten Punkte, mit denen der eigene Schlitten weiter aufgeböhrt und somit die Performance ver-

bessert werden kann. Auf der Strecke können gegnerische Fahrer von Klippen gedrängt und mit Verbalinjurien belegt werden, was besonders für den Mehrspielermodus viel Spielspaß und Schadenfreude verheißt. Insgesamt stehen den furchtlosen Fahrern 14 Kurse zur Verfügung, die auf acht Gebirgsteile verteilt sind. Neben zahlreichen Abkürzungen und alternativen Rennrouten erwarten den Spieler eine ganze Reihe Hindernisse wie Iglus, Eiszapfen oder Schneewände. Darüber hinaus erschweren wechselnde Witterungsverhältnisse mit einsetzendem Nebel oder vom vorderen Fahrer aufgewirbelter Schnee die Sichtverhältnisse und das Verhalten der Schneemobile. Das Fahrverhalten der Schlitten paßt sich dem jeweiligen Untergrund an, so drehen sich die fahrbaren Untersätze beispielsweise wild auf vereisten Seen, graben sich durch tiefen Matsch oder versinken im Wasser. Neben einem normalen Zweispielermodus besteht die Möglichkeit, mit vier Spielern via Multi-Tap und Splitscreen die tücki-



Sie haben die Möglichkeit, mit bis zu vier Spielern die verschiedenen Pisten unsicher zu machen.



Die Lichtkegel der Scheinwerfer weisen dem mutigen Piloten den richtigen Weg durch das nächtliche Gebirge.

ANGESPIELT

Schwingen Sie sich ab September auf ein kraftvolles Schneemobil und vollführen wilde Stunts und Tricks, oder sorgen Sie dafür, daß lästige Konkurrenten vom Schlitten fallen. Sled Storm verspricht ein kompromißloses High-Speed-Spekakel mit realistischem Fahrverhalten und knackigen, abwechslungsreichen Kursen zu werden. Nicht nur Freunde des Genres dürfen auf diesen Titel schon jetzt gespannt sein.

Titel	Sled Storm
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
USK-Freigabe	tba.
Release	9. September '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

schen Pisten unsicher zu machen. Während eines Rennens können Sie zwischen einer First-Person- oder einer Third-Person-Perspektive wählen, die rockige Musikutermalung trägt ihren Teil zum rauen Charme des Games bei.

Jens Quentn

ANGESPIELT SLED STORM



Rennspiel, 1-2 Spieler, Electronic Arts

HOT WHEELS

Im September will Electronic Arts die beliebten Miniflitzer von Mattel auf die PlayStation loslassen. Mit interessanten Strecken und coolen Extrawaffen sollen Akzente im Bereich der Funracer gesetzt und das ähnlich angehauchte Lego Racers abgehängt werden.

Angesiedelt hat man die Rennen um die den Matchboxautos ähnlichen Flitzer (die ebenfalls von Mattel hergestellt werden) in vier abwechslungsreichen Locations. Geboten werden eine Vulkaninsel, der Wilde Westen, ein Gletscherriff und eine von Geistern bevölkerte Schnellstraße. In diesen Örtlichkeiten werden zwölf verwinkelte Pisten offeriert, die sich vor allen Dingen durch ihr Design auszeichnen sollen. Loopings, Rampen, Kreuzungen und Abkürzungen sind dabei nur einige der Elemente, mit denen Sie auf den verwinkelten, verschlungenen Kursen rechnen können. Mit einem von insgesamt 40 Hot Wheels (darunter die Gefährte Cat-A-Pult, Twin Mill, Red Baron, Mongoose und Jet



Threat) können Sie herzhafte das Gaspedal durchdrücken und – entsprechende Geschwindigkeit vorausgesetzt – einige spektakuläre Stunts hinlegen. So wird es etwa möglich sein, 360°-Drehungen oder Überschläge auszuführen. Gewürzt wird der ungewöhnliche Racer durch diverse Power-Ups und die Möglichkeit, mit zwei Spielern per Splitscreen rasante Duelle auszutragen. Der Sound soll übrigens besonders aufwendig werden. Dies wird nicht zuletzt an der musikalischen Untermalung deutlich – für den Score hat man so bekannte Acts wie Metallica, Mix Master Mike, Meatbeat Manifesto, Primus und Reverend Horton Heat gewinnen können.

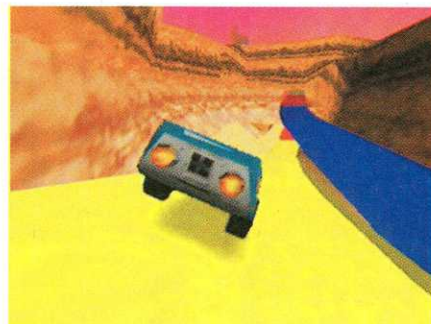
Marco Marzinkowski



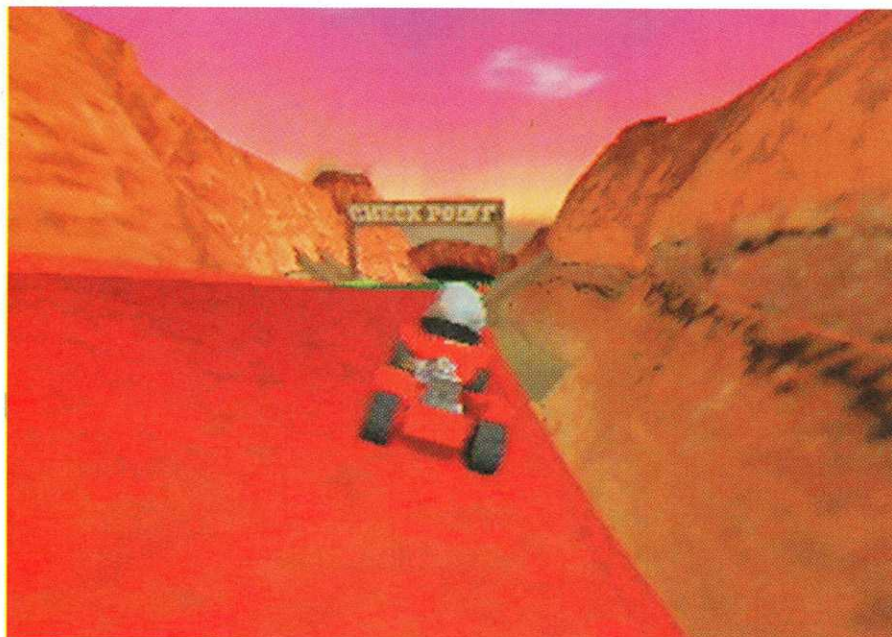
Bei diesem rasanten Überholmanöver sind sogar zwei Spezialeffekte auszumachen – man beachte die realistischen Bremsspuren und die dezente Staubwolke.



Das Design der Hot Wheels im Spiel ist ganz eng an der Vorlage angelehnt und bietet große Motoren und verzierte Fahrzeugseiten.



Hot Wheels bietet zwölf Kurse in vier abwechslungsreichen Phantasieszenarien – darunter auch der Wilde Westen.



Geschwindigkeit ist angesagt: Wenn Sie zu langsam sind, verpassen Sie die auf den Kursen verteilten Checkpoints und können Ihren heißen Reifen auf dem Seitenstreifen abstellen.

ANGESPIELT

An der spartanischen Optik sollte man noch feilen, denn in Sachen Streckendesign und Fuhrpark kann Hot Wheels überzeugen. Die zweckmäßige Grafik könnte aber selbst Fans der Miniflitzer abschrecken.

Titel	Hot Wheels
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	12 Strecken
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
USK-Freigabe	tba.
Release	24. September

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Und du hast gedacht,
die Schule macht
dich verrückt



Plane Crazy

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.
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>

PLAY STATION GALERIE



Sie dürfen sich mit den 33 Fahrzeugen der Saison 1999 in die engen Kehren legen. Durch den Sponsoren-Flickenteppich erhalten die Karossen ein schickes Farbmuster.



Auf insgesamt 18 offiziellen NASCAR-Strecken liefern Sie sich hitzige Kämpfe mit dem Computerfeld, wobei die Fahrstrategien Ihrer Konkurrenten nochmals verbessert wurden.



Heizen Sie über eine lange Distanz, bleibt Ihr Hobel nicht lange in einem derart gepflegten Zustand. Häufiges Kollidieren führt zu Dellen und Kratzern.

NASCAR ROAD RACING

Nascar Road Racing kommt nach Angaben von Electronic Arts zunächst einmal um die Kurzform „Nascar 2000“ herum, trumpt aber mit den für alle Spiele der 2000er-Serie üblichen Verbesserungen auf: Sie dürfen mit 33 aktuellen High-Res-Flitzern über 18 offizielle Kurse brettern, Nachtfahrten absolvieren und sich an fünf Phantasiestrecken versuchen. Rauschen Sie gegen die Streckenmauer, fliegen die Funken, der Wagen verbeult sich und an der Begrenzung bleibt eine dicke Schramme zurück. Wer über die volle Distanz antritt, kann zuvor alle erdenklichen Fahrzeugkomponenten modifizieren. Während des Rennens gibt es einen Fahrer-Team-Funkverkehr, Sie können Pit-Stops einlegen und sogar die mit dem Zeitverlauf wandernde Sonne beobachten. Überdies wird ein Mehrspieler-Splitscreen-Modus enthalten sein, bei dem auch sechs Computerraser unterwegs sind. Nur höhenverstellbare Sitze fehlen noch!

RENNSPIEL, ELECTRONIC ARTS, HERBST 1999



Wenn die Mannschaften der 17 besten Ligen der Welt sich gegenseitig auf die Schläppen treten, stimmt jedes Detail – sogar die Stulpen sind in den offiziellen Vereinsfarben.



Beachten Sie, wie realistisch die Spieler in der Mauer nach oben springen und dem Ball hinterherschauen.



FIFA-Fans dürfen jubeln! Noch vor der Jahrtausendwende wird eine aktualisierte und deutlich verbesserte Version der Rasensport-Simulation erhältlich sein.



Korrekte Schattenwürfe begleiten Ihre Kämpfe um den Ball, bei denen vom Volley bis zum Scherenschlag jede erdenkliche Technik angewandt werden kann.

FIFA 2000

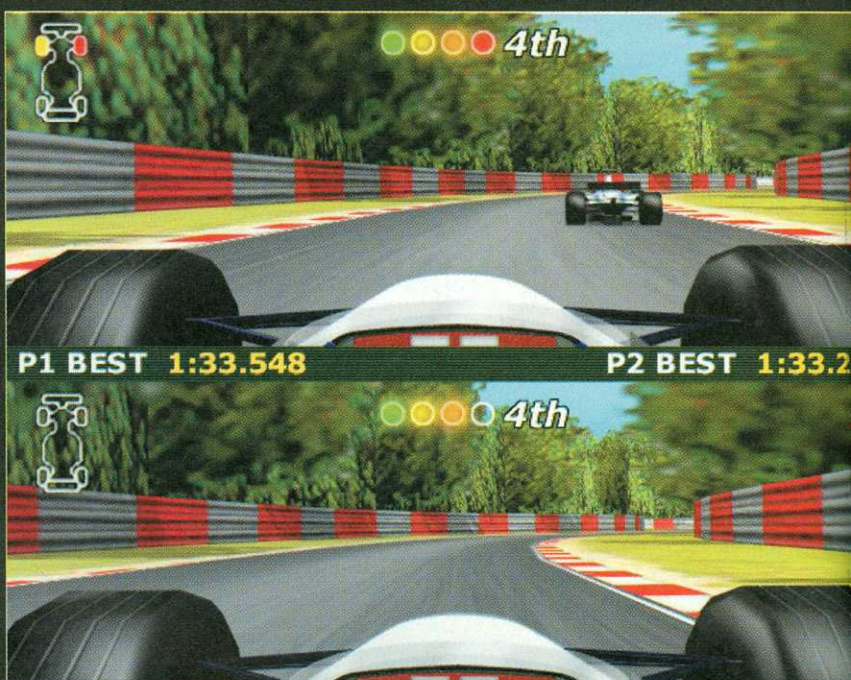
Alle Jahre wieder läßt Electronic Arts das Genre der Fußballspiele erbeben. Auch *FIFA 2000*, von dem wir Ihnen hier erste Bilder der PC-Version zeigen, wird eine Machtdemonstration: Sie dürfen aus den aktuellen Vereinen und offiziellen Mannschaftslisten der 17 wichtigsten Ligen der Welt auswählen. Damit Sie Ihren Lieblingsstürmer erkennen können, werden für die Polygonmodelle der Kicker nicht nur deren Körpergröße, sondern auch die Gesichtszüge berücksichtigt. Neben verbesserten Animationsstufen und einer ausgewogeneren Steuerung soll der Titel mit einer Computereintelligenz aufwarten, die sich noch härter umdribbeln läßt. Zudem wird Electronic Arts weiter an den Kernpunkten Ballphysik und Kollisionsabfrage feilen. Alt aussehen dürften daher nur die 40 klassischen Teams, mit denen Sie sich messen dürfen. Und wenn Sie in Ihrer Liga den Abstieg verhindern, ein Freundschaftsspiel gewinnen oder eine Klassik-Partie durch ein Tor in letzter Minute umbiegen, werden die genialen Jubelanimationen erneut alle Varianten vorführen, mit denen Torjäger ihre Freude zum Ausdruck bringen.

FUSSBALL, ELECTRONIC ARTS, HERBST 1999

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP

Die FIA streut die offizielle Formel-1-Lizenz breit und setzt nun gleich mehrere Hersteller auf die Piste. Neben Eidos und Psygnosis gehört auch Electronic Arts zum Kreise derer, die die Chance erhalten, ein realistisches Rennspiel rund um die Motorsport-Königsklasse zu entwickeln. Bei *Formula One Championship* werden alle aktuellen Strecken, sämtliche Team- und Pilotennamen sowie das originale Fahrzeugdesign enthalten sein. Und Electronic Arts wird sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen, zu beweisen, daß sie nicht nur das Treiben auf dem Fußballplatz, sondern auch die Hatz über die Asphaltstrecke technisch in den Griff bekommen. Daher dürfen Rennspiel-Freunde einer ausgefeilten Simulation mit anspruchsvoller Grafik, vielen Optionen, einem Mehrspielermodus und dem gewohnten EA-Sports-Komfort entgegenfiebern.

RENNSPIEL, ELECTRONIC ARTS, 4. QUARTAL 1999



Ist der Lenker auch richtig eingerastet? Sie können die Rennen um die Weltmeisterschaft auch in einem Zweispieler-Splitscreen-Modus genießen.



Die rechts unten angezeigte Allianz zwischen der FIA und EA Sports erlaubt Ihnen, die neuesten Strecken, an denen der Motorsport-Zirkus Halt macht, zu beackern.



Wer immer nur mit Top-Speed über den Asphalt jagt, nimmt in Kauf, daß die Schadensanzeige für die Reifen in den roten Bereich wandert.



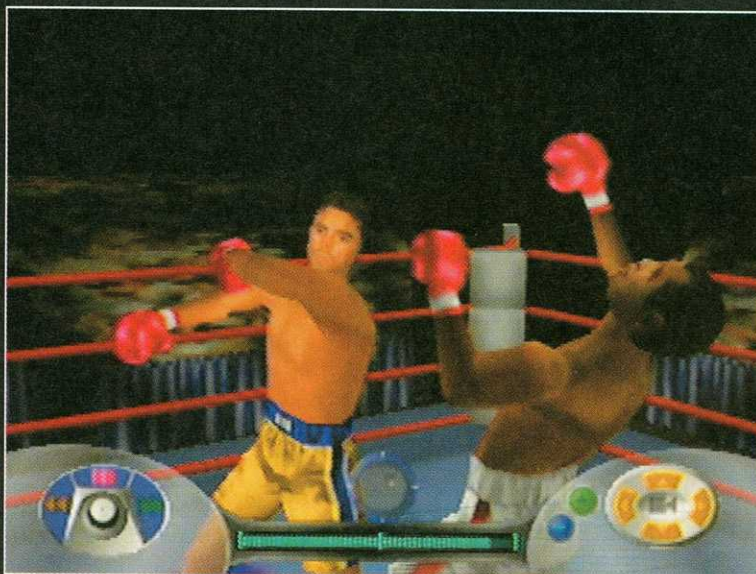
Wird die Kamera nahe an das Geschehen herangeführt, erkennen Sie geschmeidige Bewegungen, gespannte Muskeln und entschlossene Gesichter.



Gerade im Infight sollten sich die höhere Spielgeschwindigkeit und die schnellere Umsetzung der Controller-Befehle bemerkbar machen.



Muhammad Ali lässt immerhin die Ohren dran, wenn er seine Gegner auf die Planken schickt. Außerdem ist der Ringrichter im Karriere-Modus sehr wachsam.



Im brachialen Slugfest-Modus gibt es keine Regeln und keinen Mundschutz – eine gute Gelegenheit, den Opponenten mit dem Power-Punch umzuknocken.

BOX CHAMPIONS 2000

Noch vor Jahresende dürfen Sie bei *Box Champions 2000* (in den USA *Knockout Kings 2000*) von Electronic Arts die Fäuste fliegen lassen. Fünfzig Boxer, die ihren wirklichen Vorbildern in allen Belangen nachempfunden sind, stehen zur Wahl. Und wenn Größen wie Sugar Ray Leonard oder Oscar De La Hoya zwischen den Seilen stehen, überwacht der bekannte Ringrichter Mills Lane das Duell. Schrammen und blaue Augen werden durch neue Spezialeffekte verdeutlicht. Und wie es zu diesen kommt, können Sie nun genau nachvollziehen, da der Schlagweg durch Wischeffekte hervorgehoben wird. Ihr Einzug in die Arenen wird von neu komponierten Fanfaren begleitet. Deftige Soundeffekte untermalen jeden Hieb. Fans des Faustkampfes dürfen im Karriere-Modus, der Slugfest-Keilerei oder bei einem Klassik-Match so lange draufhauen, bis nur noch der Luftröhrenschnitt oder das Handtuch hilft.

BOXSIMULATION, ELECTRONIC ARTS, 4. QUARTAL 1999

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK

PLAYSTATION LEXIKON

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Gran Turismo	SCEE	5/98	94%
2. V-Rally 2	Infogrames	6/99	93%
3. Driver	GT Interactive	6/99	90%
4. Rollcage	Psygnosis	3/99	90%
5. TOCA 2	Codemasters	11/98	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



Nächste Ausgabe wollten wir es vorstellen, leider verzögert es sich bis Anfang 2000!

Hersteller: Fox Interactive

Release: 1. Quartal 2000

GENRE: Action-Adventure

BUNDESLIGA STARS



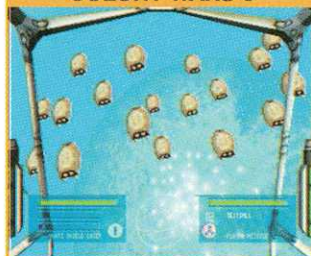
Bereits am 12. August sollen die Bundesliga Stars als FIFA-Alternative dem Leder nachjagen.

Hersteller: EA

Release: 12. August '99

GENRE: Fußball

COLONY WARS 3



Kann Psygnosis im Frühjahr 2000 an den Erfolg der beiden Vorgänger anknüpfen?

Hersteller: Psygnosis

Release: Frühjahr 2000

GENRE: Shoot 'em Up

CRASH TEAM RACING

Mit *Speed Freaks* hat *Crash Team Racing* heftige Konkurrenz aus dem eigenen Haus.

Hersteller SCEE

Release Dezember '99

GENRE: Rennspiel

DESTRUCTION DERBY 3

Driver erobert gerade die Charts, nun möchte Psygnosis das Genre wieder beleben.

Hersteller Psygnosis

Release Frühjahr 2000

GENRE: Rennspiel

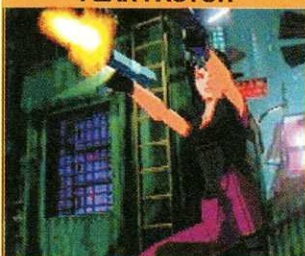
DINO CRISIS

In der kommenden Ausgabe werden wir einen ausführlichen Bericht zur Dino-Krise parat haben.

Hersteller Capcom/Virgin

Release 15. Dezember '99

GENRE: Action-Adventure

FEAR FACTOR

Schade: *Fear Factor* ist technisch *RE3* überlegen, taucht aber nicht in den Most-Wanted-Charts auf.

Hersteller Eidos

Release 4. Quartal '99

GENRE: Action-Adventure

FIGHTING FORCE 2

Bereits im Oktober soll der als *Metal Gear Solid*-Rivale gehandelte Titel erscheinen!

Hersteller Eidos

Release Oktober '99

GENRE: Action-Adventure

FORMEL 1 '99

Ab Oktober wird Psygnosis in Konkurrenz zu EA und Eidos tüchtig Gas geben müssen.

Hersteller Psygnosis

Release Oktober '99

GENRE: Rennspiel

FINAL FANTASY VIII

Endlich: Am 17. November soll der komplett deutsche Nachfolger des RPG-Bestseller erscheinen.

Hersteller Squaresoft

Release 17. November '99

GENRE: Rollenspiel

G-POLICE 2

Am 1. September geht die Referenz-Ballerei von Psygnosis in die zweite Runde!

Hersteller Psygnosis

Release 1. September '99

GENRE: Shoot 'em Up

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%

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

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	Codemasters	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%

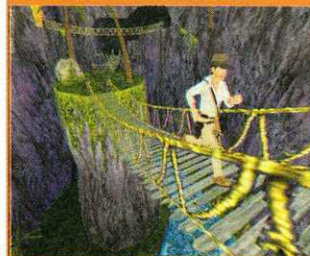
GRAN TURISMO 2



Gran Turismo 2 soll eine Woche nach Final Fantasy VIII in Deutschland erscheinen.

Hersteller: SCEE
Release: 24. November '99
GENRE: Rennspiel

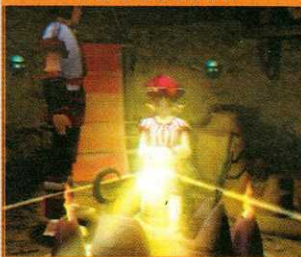
INDIANA JONES



Das erste Indiana-Jones-Spiel in 3D wird im Oktober dieses Jahres erscheinen.

Hersteller: LucasArts
Release: Oktober '99
GENRE: Action-Adventure

JADE COCOON



In dieser Ausgabe nehmen wir die Rollenspiel-Hoffnung von Crave ausführlich unter die Lupe.

Hersteller: Crave
Release: September '99
GENRE: Rollenspiel

KILLER LOOP



Zuerst hieß es Y.A.R.G. in den USA Mag3 und nun macht es als Killer Loop Wip3out Konkurrenz!

Hersteller: Crave
Release: September '99
GENRE: Rennspiel

LE MANS 24



Verspätet: Nun erscheint das Rennspiel zum jüngst ausgetragenen Kult-Rennen erst im Oktober.

Hersteller: Infogrames
Release: Oktober '99
GENRE: Rennspiel

MGS: SPECIAL MISSIONS



In Deutschland wird die Fortsetzung den Untertitel „Special Missions“ tragen.

Hersteller: Konami
Release: September '99
GENRE: Action-Adventure

MISSION: IMPOSSIBLE



Erfreulich: Die deutschen Entwickler werden nun auch spielerische Verbesserungen vornehmen.

Hersteller: Infogrames
Release: Oktober '99
GENRE: Action-Adventure

NO FEAR BIKING



Ab 3. September darf man per Fahrrad endlich steile Berge hinaufstrampeln!

Hersteller: Codemasters
Release: 3. September '99
GENRE: Rennspiel

OFFICIAL FORMULA ONE

Das Spiel kommt am 30. September und zwar schon mit den 99er Saison-daten!

Hersteller Eidos

Release 30. September '99

GENRE: Rennspiel

PRINCE NASEEM BOXING

Der elegante Boxer wird erst im Oktober auf der PlayStation die Fäuste schwingen.

Hersteller Codemasters

Release Oktober '99

GENRE: Boxen

JUMP&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%

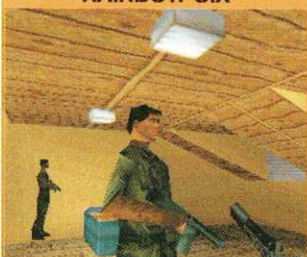
RAYMAN 2

Rayman 2 hat beste Chancen, Spyro II und Crash Bandicoot 3 vom Referenz-Thron zu verdrängen.

Hersteller Ubi Soft

Release Dezember '99

GENRE: 3D-Jump&Run

RAINBOW SIX

Das mit Strategie-Elementen versehene 3D-Action-Game kommt im September auf den Markt.

Hersteller Take 2

Release September '99

GENRE: 3D-Action

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%

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Schön: Eidos bemüht sich derzeit, eine nicht indizierungsgefährdete Version zu bekommen.

Hersteller Capcom

Release Januar 2000

GENRE: Action-Adventure

RE-VOLT

Ein ähnlich lustiges Rennspiel wie Crash Team Racing und Speed Freaks?

Hersteller Acclaim

Release September '99

GENRE: Rennspiel

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%

ROLLCAGE EXTREME

Schade: Erst im Frühjahr 2000 darf man wieder die Tunneldecke entlangrasen.

Hersteller Psygnosis

Release Frühjahr 2000

GENRE: Rennspiel

RUFF & TUMBLE

Dieses technisch hervorragende Spiel spricht eine jüngere Zielgruppe an!

Hersteller GT Interactive

Release September '99

GENRE: Jump&Run

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

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: 27.6.99

JULI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Ape Escape	Adventure	SCEE	2. Juli
Ape Escape & Green D. S. Contr.	Action-Adventure	SCEE	2. Juli
Attack of the Saucer	Action	Psygnosis	30. Juli
Baseball 2000 Edition	Baseball	Interplay Sports	Juli
Bloody Roar 2	Beat 'em Up	Hudson Soft	Juli
Bombberman	Action	Hudson Soft	Juli
Bombberman Fantasy Racing	Rennspiel	Hudson Soft	Juli
Capcom Generations	Diverse	Capcom	16. Juli
Castrol Honda Superbike	Rennsimulation	THQ	Mitte Juli
Coin McRae Rally - Platinum	Rennspiel	Codemasters	9. Juli
Croc 2	Jump&Run	EA	8. Juli
Kagero's Deception	RPG	Virgin	Juli
Legend of Kartia	Strategie	Konami	Ende Juli
NBA Pro 99	Basketball	Konami	Juli
Omega Boost	Shoot 'em Up	SCEE	23. Juli
Plane Crazy	Rennspiel	Project 2	Juli
Rampage 2 Universal Tour	Arcade	GT Int.	6. Juli
Silent Hill	Horror	Konami	22. Juli
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	Juli

AUGUST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Bundesliga Stars 2000	Fußball	EA	12. August
Kurushi Final	Puzzle	SCEE	6. August
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	Ende August
Point Blank 2	Shoot 'em Up	Namco	27. August
RC Stunt Copter	Flugsimulator	Virgin	August
Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos	27. August
Southpark	Action	Acclaim	August
Speed Freaks	Rennspiel	SCEE	27. August
Tomorrow Never Dies	Action	EA	August
Um Jammer Lammy	Musik-Entertainment	SCEE	27. August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Aironauts	Action	Take 2	September
Assault	Action	Telstar	September
Centipede	Action	Hasbro	17. September
Conflict	Echtzeit-Strategie	G3 Interactive	September
Cowpokes	3D-Jump&Run	Telstar	September
Dark Messiah (vorl. Titel)	Adventure	Shiny Entertainment	September
Discworld Noir	Adventure	GT Int.	12. September
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	September
Extreme 500	Motorradrennspiel	Ascaron	September
G Police 2 - Weapons of Justice	Shoot 'em Up	Psygnosis	1. September
Gungage	Action	Konami	September
Hogs of War	Action	Gremlin	September
Hot Wheels	Rennspiel	EA	24. September
Jade Cocoon	Rollenspiel	Crave	September
Killer Loop	Rennspiel	Crave	September
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	September
Madden NFL 2000	Football	EA	9. September
MediEvil - Platinum	Adventure	SCEE	1. September
Metal Gear Solid Special Missions	Action-Adventure	Konami	September
Mulan Story	Action	SCEE	8. September
NHL 2000	Eishockey	EA	23. September
No Fear Mountain Biking	Sportspiel	Codemasters	3. September
Official Formula One Racing 99	Rennspiel	Eidos	30. September
Quake II (Indiziert)	3D-Action	Activision	September
Rainbow Six	Action	Take 2	September
Reel Fishing	Sportsimulation	Crave	September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	September
Ruff & Tumble	Jump&Run	GT	September
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	September
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	September
Sled Storm	Rennspiel	EA	9. September
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	September
Tanukis Tale	Action-Adventure	Psygnosis	1. September
Tekken 3 - Platinum	Beat 'em Up	Namco/SCEE	1. September
The Golf Pro	Golf	Empire	September
The Next Tetris	Denkspiel	Atari/Hasbro	17. September
The X-Files (Akte X)	Action-Adventure	SCEE	1. September
Tiny Tanks	Action	SCEE	17. September
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	September
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	30. September
Wip3out	Rennspiel	Psygnosis	8. September

OKTOBER/NOVEMBER/DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Brazil V-Soccer	Fußball	Infogrames	Oktober
Chocobo Racing	Rennspiel	SCEE	13. Oktober
Destrega	Shoot 'em Up	SCEE	Oktober
Die Schlümpfe	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Expendable	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Fighting Force 2	Action-Adventure	Eidos	Oktober
Formel 1 99	Rennspiel	Psygnosis	Oktober
GTA 2	Action	Take 2	22. Oktober
Indiana Jones u. d. Turm v. Babel	Action-Adventure	Lucas Arts	Oktober
Jeremy McGrath Motocross	Rennspiel	Acclaim	Oktober

SABOTEUR



Noch vor Lara Croft soll der neue Action-Adventure-Hit von Eidos für Aufsehen sorgen.

Hersteller Eidos

Release Oktober '99

GENRE: Action-Adventure

SHADOWMAN



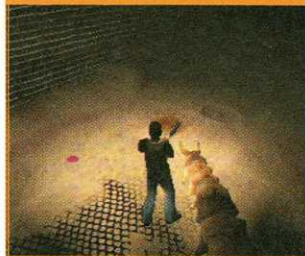
Kann sich Shadow Man gegen Silent Hill und Resident Evil 3 behaupten?

Hersteller Acclaim

Release September '99

GENRE: Horror

SILENT HILL



Am 22. Juli beginnt das spielerisch hochwertige Grauen auf der PlayStation in Deutschland.

Hersteller Konami

Release 22. Juli '99

GENRE: Horror

SPRYRO THE DRAGON II



Für eine der kommenden Ausgaben haben wir einen ausführlichen Bericht geplant.

Hersteller SCEE

Release 3. November '99

GENRE: Jump&Run

SOUL REAVER



Unsere jüngsten Zweifel waren berechtigt: Soul Reaver wird erst Ende August erscheinen.

Hersteller Crystal Dynamics

Release 27. August '99

GENRE: Action-Adventure

STAR WARS I: D.D.B.



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

Hersteller LucasArts

Release September '99

GENRE: Adventure

STAR WARS I: RACER



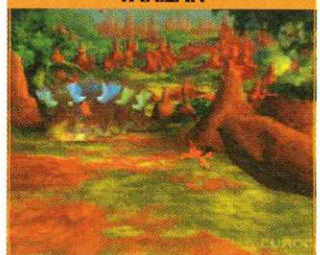
Wie von uns erwartet (von anderen bestritten), erscheint auch das Rennspiel auf der PlayStation.

Hersteller LucasArts

Release Oktober '99

GENRE: Rennspiel

TARZAN



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

Hersteller SCEE

Release Oktober '99

GENRE: Action-Adventure

THE X-FILES



Endlich! Im September wird das Akte-X-Spiel endlich für die PlayStation erscheinen.

Hersteller SCEE

Release September '99

GENRE: Action-Adventure

THIS IS FOOTBALL



In der nächsten Ausgabe werden wir den Fußballhammer von SCEE vorstellen.

Hersteller SCEE

Release 13. Oktober '99

GENRE: Fußball

TOMB RAIDER IV



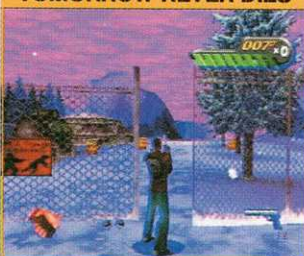
Im November darf man einen rund-erneuerten Nachfolger der Croft-Saga erwarten.

Hersteller Eidos

Release November '99

GENRE: Action-Adventure

TOMORROW NEVER DIES

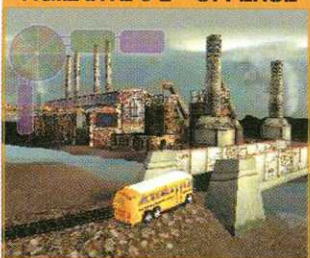


Endlich wird James Bond auch auf der PlayStation den Dienst antreten!

Hersteller Fox Int.

Release August '99

GENRE: Action-Adventure

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

Die jüngste Version der Action-Raserei war technisch und grafisch äußerst eindrucksvoll.

Hersteller Activision

Release November '99

GENRE: Action-Rennspiel

WIP3OUT



Große Unterschiede zu den berühmten Vorgängern darf man leider nicht erwarten.

Hersteller Psygnosis

Release 8. September '99

GENRE: Rennspiel

WORMS ARMAGEDDON



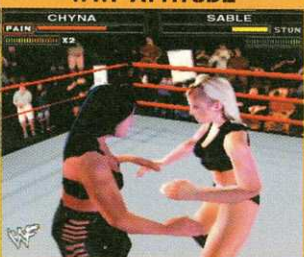
Die Kult-Würmer kehren im Oktober auf die PlayStation zurück. Mehr in der nächsten Ausgabe!

Hersteller Hasbro

Release 29. Oktober '99

GENRE: Strategie

WWF ATTITUDE



In der kommenden Ausgabe liefern wir Euch den ausführlichen Test der neuen Wrestling-Referenz.

Hersteller Acclaim

Release Juli '99

GENRE: Wrestling

OKTOBER/NOVEMBER/DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Kingsley	3D-Jump&Run	Psygnosis	Oktober
Le Mans 24	Rennspiel	Infogrames	Oktober
Lego Rock Raiders	Action-Strategie	Lego Media	Oktober
Lucky Luke - Platinum	Jump&Run	Infogrames	Oktober
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Omikron	Action-Adventure	Eidos	1. Oktober
Pong	Action	Atari/Hasbro	Oktober
Powerboat 2	Rennspiel	Virgin	22. Oktober
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	Oktober
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	Oktober
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	15. Oktober
Sheep!	Action	Empire	Oktober
Shadow Madness	Rollenspiel	SCEE	Oktober
Star Trek New Worlds	Action	Virgin	22. Oktober
Star Wars: Racer	Rennspiel	LucasArts	Oktober
Tarzan	Jump&Run	Disney/SCEE	Oktober
Techno Mage	RPG	Sunflowers	Oktober
The Great Bean Stalk	Adventure	SCEE	Oktober
This is Football	Fußball	SCEE	13. Oktober
Tony Hawk's Skateboarding	Sportspiel	Activision	Oktober
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	Oktober
Worms 2: Armageddon	Strategie	Hasbro	29. Oktober
Action Man	Action	Hasbro Interactive	5. November
Beatmania	Musik	Konami	November
Billard Nights	Billard	Virgin	1. November
Final Fantasy VIII	RPG	Squaresoft	17. November
Danger Girl	tba	THQ	November
Glover	Action-Adventure	Atari/Hasbro	22. November
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	24. November
Jackie Chan	Action-Adventure	SCEE	November
Joe Blow	3D-Jump&Run	Telstar	November
Missile Command	Action	Atari/Hasbro	November
Newman Haas Racing 2	Indycar-Rennspiel	Psygnosis	26. November
Nightmare Creatures 2	Action-Adventure	Activision	November
Pacman World	Puzzle	Namco/SCEE	November
Q-Bert	Arcade	Atari/Hasbro	26. November
Silicon Valley	Geschicklichkeit	Take 2	November
Southpark Rally	Rennspiel	Acclaim	November
Space Invaders	Action	Activision	November
Spec Ops	Action	Take 2	November
Spyro The Dragon 2	Jump&Run	SCEE	3. November
Team Buddies	Puzzle	SCEE	November
Tomb Raider IV	Action-Adventure	Eidos	20. November
Uncle Carbuncle	Rennspiel	Psygnosis	30. November
Vigilante 8: Second Offense	Action	Activision	November
Viva European Super League	Sport	Virgin	4. November
Wu Tang Clan	Beat 'em Up	Activision	November
Armored Project SWARM	Action	Acclaim	Dezember
Commandos II	Echtzeitstrategie	Eidos	17. Dezember
Crash Team Racing	Rennspiel	SCEE	1. Dezember
Dino Crisis	Action	Capcom	15. Dezember
Jet Rider 3	Rennspiel	989/SCEE	Dezember
Muppets Racing Game	Rennspiel	SCEE	Dezember
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubisoft	Dezember
Southpark Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	Dezember
Space Debris	Shoot 'em Up	SCEE	Dezember
Trasher	Skateboard	Take 2	Dezember
Trickstyle	Rennspiel	Acclaim	Dezember

1999/2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
Dragon Valor	Rollenspiel	Namco/SCEE	1999
Dungeon Keeper II	Action	Bullfrog	1999
Velocity	Rennspiel	Acclaim	1999
Crusaders of Might & Magic	Rollenspiel	3DO	Herbst 1999
Demolition Racer	Rennspiel	EA	Herbst 1999
FIFA 2000	Fußball	EA	Herbst 1999
ISS 2000	Fußball	Konami	Herbst 1999
Konami Rally	Rennspiel	Konami	Herbst 1999
Mystical Ninja - Starring Goemon	Action-Adventure	Konami	Herbst 1999
Nascar Road Racing	Rennspiel	EA	Herbst 1999
Tiger Woods 2000	Golf	EA	Herbst 1999
Toy Story II	Action-Adventure	Activision	Herbst 1999
Warpath: Jurassic Park	Action	EA	Herbst 1999
WCW Mayhem	Wrestling	EA	Herbst 1999
Soul of the Samurai	Action-Adventure	Konami	4. Quartal 1999
Box Champions 2000	Boxen	EA	4. Quartal 1999
Fear Factor	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal 1999
Formula 1 Championship	Rennspiel	EA	4. Quartal 1999
Legend of Legaia	Rollenspiel	SCEE	4. Quartal 1999
Motor Racing (vori. Titel)	Rennspiel	Empire	4. Quartal 1999
NBA Live 2000	Basketball	EA	4. Quartal 1999
Pro Pinball - Fantastic Journey	Flipper	Empire	4. Quartal 1999
Road Rash 2000	Rennspiel	EA	4. Quartal 1999
Star Ixiom	Shoot 'em Up	Namco/SCEE	4. Quartal 1999
Xena Warrior Princess	Action-Adventure	EA	4. Quartal 1999
Dune 2000	Echtzeit-Strategie	EA	Winter 1999
Alien Resurrection	Action	EA	1. Quartal 2000
Colony Wars 3 - Red Sun	Action	SCEE	Frühjahr 2000
Destruction Derby 3	Action	SCEE	Frühjahr 2000
Eagle One - Harrier Attack	Action	Infogrames	Anfang 2000
Rollcage Extreme	Rennspiel	SCEE	Frühjahr 2000
Subbutoe	Brettspielsimulation	Atari/Hasbro	Anfang 2000
TNT Tricks 'n' Treasures	Action	SCEE	Frühjahr 2000
Ace Combat 3	Action	Namco	Januar 2000
Messiah	Action	Virgin	Januar 2000
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	Januar 2000
Suikoden 2	RPG	Konami	Februar 2000
X-Men	Beat 'em Up	Activision	Februar 2000
Spiderman	Action-Adventure	Activision	März 2000
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	März 2000
KISS Psycho Circus	Action	Take 2	Mai 2000
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Mai 2000

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

50 Tests im Überblick

SCHON GETESTET!

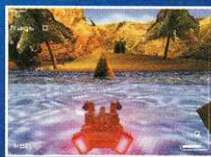
Sie sind auf der Suche nach einem aktuellen Testbericht nicht fündig geworden? Sie haben eine Ausgabe der PlayStation Zone verpaßt und wollen auf

dem Laufenden bleiben? Auf dieser Seite bieten wir Ihnen ab sofort die 50 letzten Tests in kompakter Form in einer Übersicht.

Titel	Beschreibung	Hersteller	Test in Ausgabe	Grafik	Sound	Spaß	Gesamt
Anna Kournikova's Tennis	Das beste Tennisspiel für die PlayStation	SCEE	6/99	60	72	87	85
Asterix	Packende Mischung aus Strategie und Jump&Run-Elementen	Infogrames	4/99	72	74	75	73
Atlantis	Optisch ordentliches, spielerisch schwaches Abenteuer	Cryo	7/99	72	70	50	55
Big Air	Solides Snowboard-Spektakel der Test Drive-Macher	EA	5/99	73	76	69	71
Blood Lines	Originelles Fighting-Game, das Spaß macht	SCEE	4/99	75	72	79	74
Bloody Roar 2	Sehr schönes 3D-Prügelspiel aus Japan	Virgin	6/99	87	76	88	85
Bugs Bunny	Putziges, technisch gutes 3D-Jump&Run	Infogrames	7/99	78	78	86	84
Civilization II	Tolles Strategiespiel mit schwacher Optik	Activision	5/99	50	54	95	92
Darkstalkers 3	Eines der besten 2D-Beat-'em-Ups	Capcom	6/99	70	74	80	79
Diver's Dream	Ungewöhnliches Unterwasser-Action-Adventure	Konami	5/99	62	69	74	71
Dreams	Ungewöhnliches, schwaches Action-Adventure	Cryo	7/99	30	51	24	34
Driver	Originelles, phantastisches Rennspiel der DD-Macher	GT Int.	6/99	80	85	92	90
Hugo 2	Langweilige 1:1-Umsetzung der TV-Serie	NBG Multimedia	7/99	50	53	55	51
Gex 3: Deep Cover Gecko	Spritziges 3D-Jump&Run von Crystal Dynamics	Eidos	5/99	88	84	93	90
Global Domination	Durchaus ansprechendes Strategiespiel	Psygnosis	4/99	76	80	81	81
Grab des Pharaos	Ein altdmodisches Click&Point-Adventure	Ravensburger Int.	7/99	62	65	69	63
GTA London	Günstige Add-On-CD des Action-Klassikers	Take 2	6/99	59	80	88	86
Guardian's Crusade	Umfangreiches Rollenspiel (Nummer 1 in Japan)	Activision	4/99	85	81	92	90
Hard Edge	Interessantes Action-Adventure im RE-Stil	Sunsoft	5/99	76	70	68	72
Monkey Hero	Niedliches Action-Adventure mit Ninja-Helden	Take 2	5/99	72	68	78	74
Monster Seed	Rollenspiel mit deutschen Bildschirmtexten	Sunsoft	4/99	59	64	40	48
NBA Pro 99	Ordentliches Basketball-Spiel, das Spaß macht	Konami	7/99	73	69	76	72
Need For Speed IV	Sehr gut gelungenes Rennspiel-Sequel	EA	6/99	84	74	90	89
NHL Face Off 99	Jüngste Neuauflage der SCE-NHL-Serie	SCEE	4/99	79	72	78	76
Populous: The Beginning	Packendes Strategie-Spiel von Bullfrog	EA	4/99	82	80	86	84
Poy Poy 2	Niedliches Geschicklichkeitsspiel aus Japan	Konami	4/99	70	71	75	78
Premier Manager 99	Fußball-Manager mit englischer Liga	Gremlin	4/99	60	55	52	55
Pro 18 Golf	Exzellent spielbares Golfspiel im Arcade-Stil	Psygnosis	4/99	84	70	90	88
Puma Street Soccer	Fußballspiel, das keiner braucht	Sunsoft	7/99	66	60	70	64
Racing Simulation 2	Hervorragendes Formel-1-Spiel ohne FIA-Lizenz	Ubi Soft	5/99	85	82	88	89
Rally Cross 2	Schönes Rallye-Spiel, nicht so gut wie V-Rally 2	SCEE	4/99	76	76	81	80
Rampage Universal Tour	Lustige Automatenumsetzung	GT Int.	6/99	68	55	75	73
Ridge Racer Type 4	Grafisch hervorragendes Rennspielsequel	Namco	4/99	90	79	92	87
R-Type Delta	Die Referenz unter den Ballerspielen	SCEE	4/99	81	80	91	88
Rugrats	Lustiges Spiel rund um die Comic-Serie	THQ	5/99	68	72	78	78
Sports Car GT	Ambitioniertes, grafisch schwaches Rennspiel	EA	5/99	74	69	81	80
Street Fighter Alpha 3	Das beste 2D-Beat-'em-Up überhaupt	Capcom	6/99	76	84	90	89
Street Sk8er	Ordentliches Skateboard-Spiel von EA	EA	4/99	76	84	79	74
T'ai Fu	Empfehlenswertes Action-Adventure mit Tiger-Held	Activision	4/99	87	80	82	83
Trap Runner	Chaotisches Action-Game für 1-2 Spieler	Konami	5/99	69	70	59	65
Triple Play 2000	Sehr gute Baseballsimulation	EA Sports	6/99	79	82	85	84
UEFA Champions League	Schönes Fußball-Spiel rund um die Champions League	Eidos	5/99	80	82	81	83
Um Jammer Lammy	Spritziges, typisch japanisches Musik-Game	SCEE	7/99	75	76	80	78
Versailles	Ein anspruchsvolles Adventure, das auf Dauer langweilt	Ravensburger Int.	7/99	70	65	52	57
Virus	Peinliches 3D-Action-Adventure, das niemand braucht	Cryo	7/99	49	38	12	23
VIVA Football	Ordentliches Fußball-Spiel mit WM-Lizenz	Virgin	5/99	76	73	80	79
V-Rally 2	Das derzeit beste Rennspiel für die PlayStation	Infogrames	7/99	88	86	95	93
Warzone 2100	Das beste Echtzeitstrategie-Spiel für die PlayStation	Eidos	6/99	86	71	92	89
Wing Over 2	Langweilige Flugsimulation mit schwacher Optik	Virgin	6/99	55	54	60	56
Yoyo's Puzzle Park	Spannendes Geschicklichkeitsspiel	Virgin	6/99	78	72	80	80



Willkommen in der Hölle



Vielleicht denkst Du kurz, Du wärst im Paradies – bis das Rennen beginnt!

Die Erde wurde vollkommen überflutet, nichts ist übrig von unserer Zivilisation. Die Handvoll Überlebender kämpft um ihren Platz in der neuen Weltordnung. Du steigst auf Dein Hoverbike, schaltest die seitlichen Thruster auf 360°-Feuer und jagst los. Der Überlebenskampf beginnt!

Wie war das noch mit dem Naturgesetz – die Starken und die Schwachen?

»Rennspiele gibt es wie Sand am Meer, und wirklich neue Ideen sind rar gesät. Die Lösung: 360°...«
Man!ac 7/99

- geniales 360°-Feuer
- atemberaubende Spielgeschwindigkeit und hervorragende Steuerbarkeit
- Dual Shock™ kompatibel
- 4 Welten, 12 Rennstrecken, 4 Arenen
- grandiose Grafik in Echtzeit-3D
- 2 Spieler Split-Screen-Modus
- jede Menge verschiedener Waffen und Hoverbikes
- 3D Dynamic Sound System



www.cryo-interactive.com

PLAYSTATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(Neu)	Driver	90%	1
2.	(Neu)	Gran Turismo – Platinum	94%	1
3.	(Neu)	Final Fantasy VII – Platinum	94%	1
4.	(2)	Need For Speed 4	89%	3
5.	(3)	GTA London 1969	86%	2
6.	(Neu)	FIFA 98 – Platinum	87%	1
7.	(Neu)	Command & Conquer 2 – Platinum	90%	1
8.	(4)	Warzone 2100	89%	2
9.	(7)	Metal Gear Solid	87%	5
10.	(Neu)	Cool Boarders 3	78%	1
11.	(1)	Ridge Racer Type 4	87%	3
12.	(Neu)	Bugs Bunny a. Z.	84%	1
13.	(Neu)	Monkey Hero	74%	1
14.	(WE)	Tomb Raider II	91%	2
15.	(6)	GTA Platinum	86%	2

Wenige Tage, bevor V-Rally 2 die Regalflächen dieser Republik erreicht, nutzte GT Interactive die Gelegenheit und fuhr mit *Driver* an die Spitze der Charts, gefolgt von den beiden Platinum-Neuveröffentlichungen *Gran Turismo* und *Final Fantasy VII*. *Need For Speed IV*, *GTA London 1969*, *Warzone 2100* und *Metal Gear Solid* konnten ihre Position weitgehend behaupten. Nur der Neueinstieg von *Cool Boarders 3* wundert uns etwas.

Quelle: Theo Kranz-Versand

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(1)	Metal Gear Solid	87%	5
2.	(2)	Indiziert	-	9
3.	(3)	FIFA 99	90%	7
4.	(5)	Need For Speed IV	89%	2
5.	(WE)	Tekken 3	90%	8
6.	(4)	Tomb Raider III	91%	7
7.	(8)	Gran Turismo	94%	9
8.	(WE)	Final Fantasy VII	94%	7
9.	(WE)	Crash Bandicoot 3	90%	6
10.	(6)	Ridge Racer Type 4	87%	2
11.	(WE)	Music	78%	2
12.	(14)	Asterix	73%	2
13.	(13)	GTA London	86%	2
14.	(9)	Civilization II	92%	2
15.	(Neu)	Racing Simulation 2	89%	1

Rekord! Viermal in Folge konnte *Metal Gear Solid* die Spitzenposition in den Leserscharts belegen. Gelingt ein fünfter Triumph, oder schlägt *Driver* erwartungsgemäß ein wie eine Bombe? Dieses Spiel konnte zwar aufgrund der Vorbestellungen Platz 1 in den Verkaufscharts erobern, schaffte aber nicht den Sprung in die Leserscharts, da die Auswertung just am Veröffentlichungstag von *Driver* abgeschlossen wurde.

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(5)	Resident Evil 3	Capcom	2
2.	(1)	Gran Turismo 2	SCEE	4
3.	(9)	Dino Crisis	Capcom	2
4.	(2)	Silent Hill	Konami	8
5.	(6)	Final Fantasy VIII	Squaresoft	9
6.	(Neu)	Metal Gear Solid Special Missions	Konami	1
7.	(7)	Mission: Impossible	Infogrames	5
8.	(Neu)	FIFA 2000	EA Sports	1
9.	(Neu)	WCW Mayhem	EA Sports	1
10.	(8)	WWF Attitude	Acclaim	2

Man mußte wahrlich kein Prophet sein, um vorhersagen zu können, daß *Resident Evil 3* die Spitze erklimmen würde. Ebenfalls einen deutlichen Sprung nach vorne machte *Dino Crisis*, das sich *Gran Turismo 2* nur knapp geschlagen geben mußte. Konamis *Silent Hill* mußte zwar Federn lassen, dafür schaffte *Metal Gear Solid Special Missions* (so der neue Name des Spiels, das schon im September in Deutschland erscheint) den Neueinstieg.

Quelle: PSZ-Zeugnis-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 Zeugnis-Coupon (Seite 153), 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

SWING

Heut schon eine Runde „geswingt“? Dann wird es aber höchste Zeit! Das Knobelspiel von Software 2000 hebt sich von dem Einerlei der Renn- und Ballerspiele wohltuend ab. Vier verschiedene Spielmodi lassen so schnell keine Langeweile aufkommen.

Eugen Krause, PSZ-Leser

GRAFIK 83% SOUND 85% SPASS 89% LESER-WERTUNG **86%**

WARZONE 2100

Endlich einmal etwas Neues im Strategie-Sektor. Die 3D-Animationen der Panzer und Gebäude sind hervorragend gelungen, und der Sound tut ein Übriges. Möchtet Ihr selbst einmal einen Panzer steuern, dann steht dem nichts mehr im Wege!

Daniel Krause, PSZ-Leser

GRAFIK 95% SOUND 95% SPASS 92% LESER-WERTUNG **94%**

RACING SIMULATION 2

Racing Simulation 2 von Ubi Soft überzeugt durch eine schnelle und flüssige Grafik. Durch die vielen Optionen und Einstellmöglichkeiten sowie den hohen Grad an Realismus kann es locker an Formel 1 '98 von Psygnosis vorbeiziehen, obwohl es keine offizielle Lizenz besitzt.

Christian Falke, PSZ-Leser

GRAFIK 86% SOUND 80% SPASS 86% LESER-WERTUNG **86%**

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

Seit sogenannte Preproduction-Muster von *Driver* eingetroffen sind, verbringt er jede freie Minute als verdeckter Ermittler bei der Mafia.



FLORIAN BRICH

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Killer Loop

Stattete Crave in Hamburg einen Besuch ab und war sichtlich beeindruckt von den Qualitäten des bislang als Y.A.R.G. bekannten Rennspiels.



MARCO MARZINKOWSKI

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Silent Hill

In der Regel verlangen Redakteure nach weniger Seiten, im Falle von *Silent Hill* sehnte sich Marco jedoch nach dem ersten 8-Seiten-Test in der PSZ.



JENS QUENTIN

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Plane Crazy

Hält mit klarem Abstand den Redaktions-Rekord in Sachen Kurzhaar-Frisur. Dagegen sieht selbst Hans wie ein langhaariger Heavy-Metal-Fan aus.



MICHAEL PRUCHNICKI

Redakteur, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
Soul Reaver

Kommt derzeit in der Regel erst gegen 16.30 Uhr in die Redaktion. Dies liegt nicht an der fehlenden Motivation, sondern an der Berufsschule.



WERNER SPACHMÜLLER

Redaktionsassistent, 22

Aktuelles Lieblingsspiel:
Ape Escape

Bewältigte die Mammutaufgabe, das gesamte verfügbare PS-Zubehör zu erfassen und zu besorgen, mit Bravour. Nun kann er keine Controller mehr sehen!



OLIVER PREISSNER

Freier Mitarbeiter, 31

Aktuelles Lieblingsspiel:
Rugrats

Meldet sich derzeit nur noch von Zeit zu Zeit per EMail und hofft, daß die Nebenjob-Neuregelung wieder abgeschafft wird.



MISTER X

Redakteur, 20-30

Aktuelles Lieblingsspiel:
???

Endlich! Vier Bewerber unterzogen sich am 25. Juni einem Einstellungstest, nächste Ausgabe werden die beiden Redaktionsneulinge vorgestellt!

DER AUFTRAG

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

DAS KONZEPT

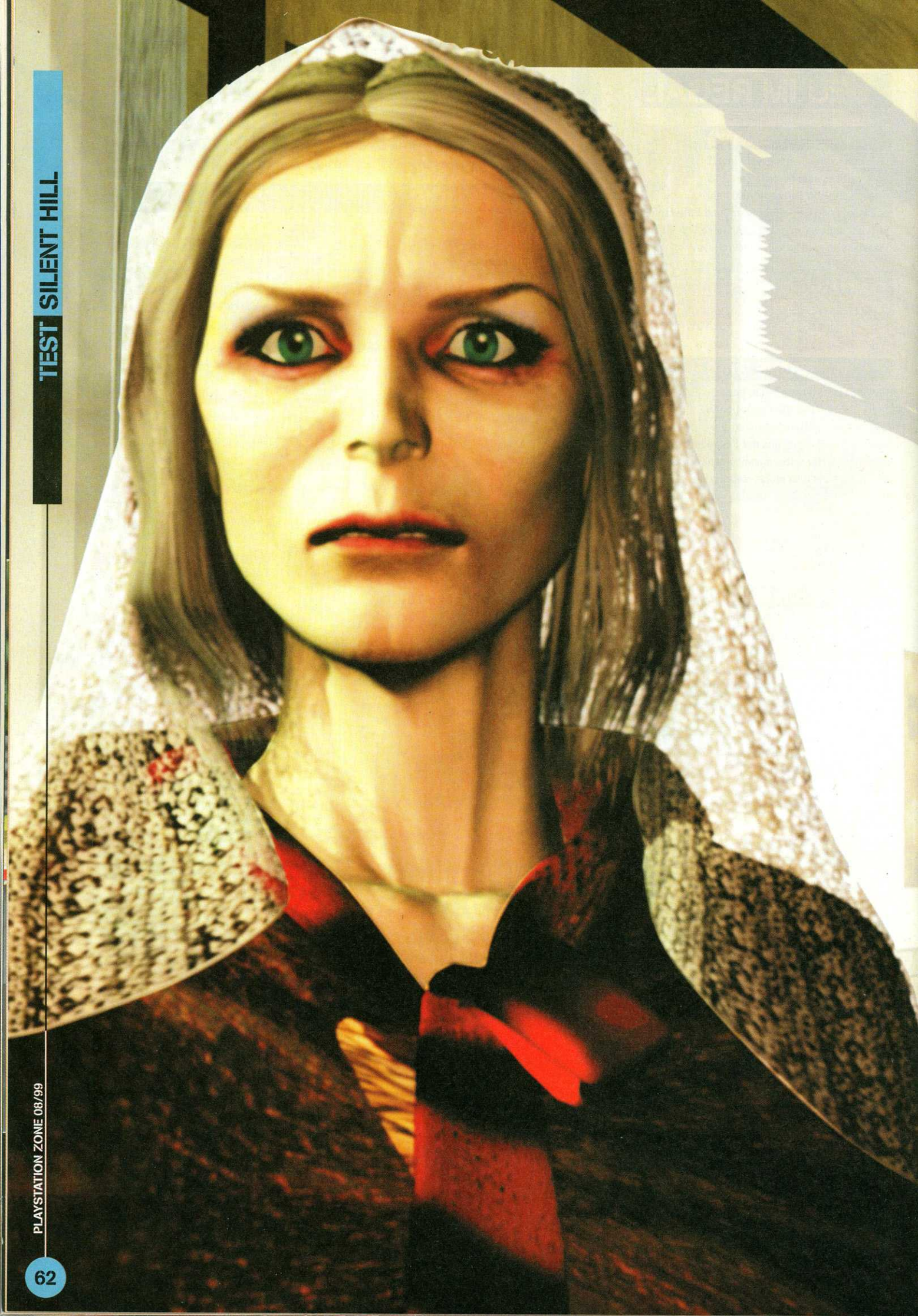
Grundsätzlich ist das Heft so gegliedert, daß man im ersten Drittel über aktuelle Neuheiten, in der Entwicklung befindliche Projekte sowie erstmals spielbare Titel informiert wird. Im Anschluß folgen Berichte zu den Spielen, die bereits als spielbare Version vorliegen. Handelt es sich um keine testfähigen 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.



Action-Adventure, 1 Spieler, Konami

SILENT HILL



Ein schlimmer Moment für Capcom, ein Freudenfest für alle Horror-Action-Adventure-Fans.

Mit Silent Hill stellt Konami die neue Genre-referenz, die in fast allen Punkten den Resident-Evil-Titeln überlegen ist. Dramatisch bis zur letzten Sekunde, atmosphärisch dicht, intelligent und mysteriös – dieser Gruselcocktail hat es in sich.

Vor dem eigentlichen Beginn kann das Epos zunächst optimal auf Ihre Wünsche zugeschnitten werden. Der Kontrast der Darstellung, die Farbe des Blutes, die Lautstärke der Musik und der Effekte, verschiedene Tastenbelegungen oder aber eine eventuell erforderliche Zentrierung des Bildschirms – all diese Punkte können von Ihnen modifiziert werden. Eine elementare Bedeutung kommt darüber hinaus der Wahl des Schwierigkeitsgrades zu. Insgesamt werden drei Stufen offeriert, wobei man in der ersten mit weniger Monstern konfrontiert wird und relativ viele Treffer einstecken kann. Im höchsten Level hingegen erwartet mutige Zocker eine wahre Flut an bizarren Wesen,

und Protagonist Harry Mason ist nicht mehr sonderlich widerstandsfähig.

Unfall mit Folgen

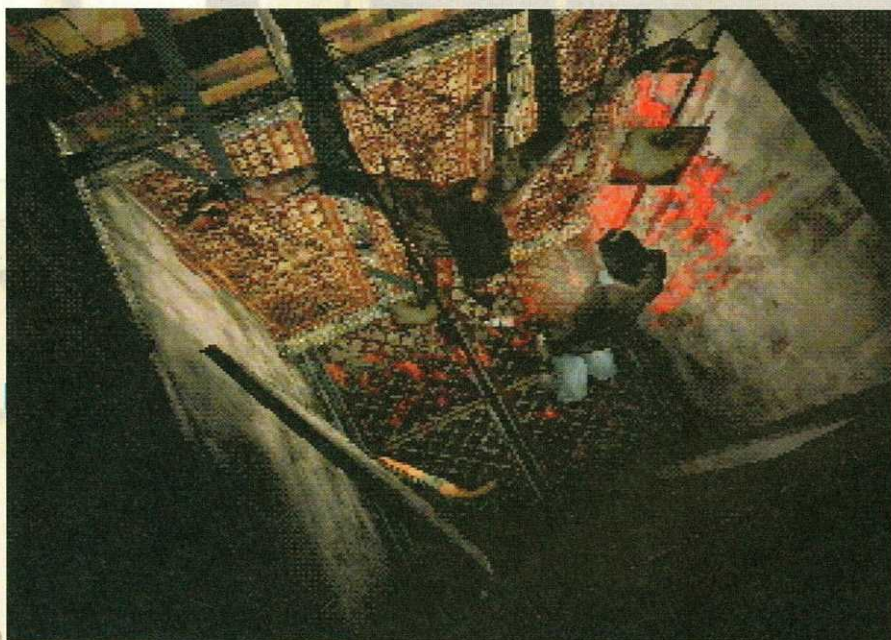
Nach harten Wochen und dem tragischen Tod seiner Frau benötigt besagter Harry Abstand und Erholung. Er entschließt sich da-

her zu einem Kurzurlaub. Als Reiseziel hat er sich das kleine Nest Silent Hill ausgesucht. Eine Stadt, die seit einer Brandkatastrophe vor sieben

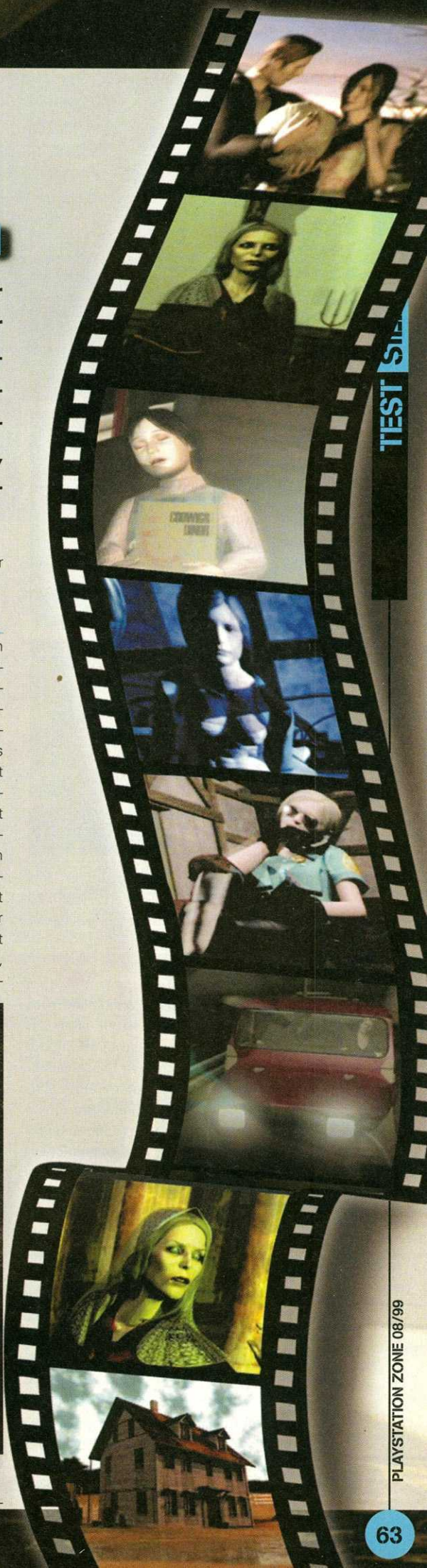
TROTZ EINIGER TECHNISCHER SCHWÄCHEN ERZEUGT SILENT HILL EINE UNGLAUBLICH DICHT, FÖRMILICH GREIFBARE ATMOSPHÄRE.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

Jahren einen recht zweifelhaften Ruf genießt und von Touristen nach Möglichkeit gemieden wird. Der Schriftsteller sieht in ihr den perfekten Ruhepol und macht sich mit seiner Tochter, der siebenjährigen Cheryl, auf den Weg dorthin. Nach langer Fahrt er-



Doppelter Horror: Fast jede Örtlichkeit von Silent Hill gibt es in zwei Ausführungen – in einer „normalen“ und einer düsteren, abgefahrenen und blutigen Variante.



INFO DIE WAFFEN

Das Messer und das Stahlrohr sind eigentlich nur Verlegenheitswaffen für den Notfall. Mit der Pistole und der Schrotflinte können Sie auch beim Laufen Ziele anvisieren, mit dem Jagdgewehr ist dies nicht möglich. Für kleinere Gegner (wie zum Beispiel Hunde oder Flügeldämonen) ist die Pistole wie maßgeschneidert, zumal sich für diese Wumme auch verhältnismäßig viele Clips finden lassen. Beim Kampf gegen Mittel- und Endgegner sollten Sie dann allerdings auf stärkere Kaliber zurückgreifen. Der hier gezeigte Presslufthammer gehört übrigens zu einer Reihe von Waffen, die Sie beim erneuten Durchspielen von Silent Hill bekommen können. Eine Kettensäge und der ominöse Hyper Blaster sind weitere Goodies für hartnäckige Spieler.



reicht er schließlich den Stadtrand der City, als plötzlich eine attraktive, blonde Polizistin mit ihrem Motorrad an ihm vorbeibraust. Kurze Zeit später sieht er das Bike erneut – herrenlos in einem Straßengraben. „Was mag da bloß passiert sein? Ein Unfall? Und wo ist die Polizistin?“, denkt Harry noch, als die Scheinwerfer seines Jeeps plötzlich ein



Harry Mason im Gespräch mit der Krankenschwester Lisa Garland, die allem Anschein nach ebenso verwirrt von den obskuren Vorkommnissen ist wie der verzweifelte Vater.

junges Mädchen erfassen. Er versucht die Katastrophe zu verhindern und reißt mit aller Macht das Steuer herum. Dabei verliert er die Kontrolle über sein Auto – und im nachfolgenden Crash sein Bewußtsein. Kurze Zeit später wacht er mit einem gehörigen Brummschädel auf und muß erschreckt feststellen, daß sein kleiner Liebling verschwunden ist. In einiger Entfernung macht Mason die Lichter von Si-

lent Hill aus. Von seinem Instinkt geleitet, macht er sich auf in die Stadt, um Cheryl zu finden. Es ist tiefste Nacht. Dicke Nebelschwaden, Eiskälte und von Schnee bedeckte Gebäude passen gar nicht so recht zur Jahreszeit. Obwohl Harry kaum die eigene Hand vor Augen sehen kann, entdeckt er schon nach kurzer Zeit ein junges Mädchen. Es muß sich einfach um Cheryl handeln. Er ruft

ÄHNLICH WIE BEI METAL GEAR SOLID WERDEN PROFIS SCHNELL EINE DER FÜNF MÖGLICHEN ENDSEQUENZEN GESEHEN HABEN. BIS ZU DIESEM ZEITPUNKT WIRD MAN ABER BESTENS UNTERHALTEN.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

INFO INTERVIEW



Hans-Joachim Amann von Konami stellte sich unseren Fragen.

In einem kleinen Vorort von Silent Hill (Raccoon City oder so ähnlich) trafen wir Hans-Joachim Amann, seines Zeichens European Product Manager bei Konami of Europe. Wir löcherten ihn mit einigen brennenden Fragen, die sich nicht nur um das atmosphärische Action-Adventure drehen.

PSZ: Welche Spiele (oder Filme/Bücher?) dienen, wenn überhaupt, als Quelle der Inspiration für Silent Hill?

Hans-Joachim Amann: Es gibt weder ein Spiel, noch einen bestimmten Film oder ein Buch, das als direkte Inspiration für Silent Hill diene. Aber natürlich haben Horrorfilme sowie Stephen-King-Bücher im allgemeinen zur einen oder anderen

Idee beigetragen. Ein kleiner Tip: Achten Sie doch mal genau auf die Straßenschilder in Silent Hill – vielleicht bemerken Sie etwas ...

PSZ: Silent Hill bietet nun doch nur deutsche Texte, aber keine deutsche Sprachausgabe. Wie kam es zu dieser Entscheidung? Haben die kritischen Stimmen, die zur Lokalisierung von Metal Gear Solid aufkamen, ebenfalls ihren Anteil daran?

HJA: Zum Thema Metal-Gear-Solid-Sprachausgabe gab es bei weitem mehr positive als negative Stimmen, und davon hätten wir uns mit Sicherheit nicht irritieren lassen. Daß Silent Hill nun keine deutsche Sprachausgabe hat (es existiert weltweit nur eine englische Sprachversion), hat andere Gründe. Primär ist der Faktor Zeit maßgeblich. Des weiteren ist Silent Hill anders aufgebaut als Metal Gear Solid und bietet bei weitem weniger Text und Dialog, weshalb das Verständnis auch bei bloßem Lesen der deutschen Texte bestens gewährleistet ist. Bei Metal Gear Solid mit mehreren Stunden Dialog wäre es für denjenigen, der des Englischen nicht so mächtig ist, eine Qual, alle Texte nachzulesen.

Außerdem wäre bei Solid Snakes Abenteuer viel von der cineastischen Atmosphäre verloren gegangen.

PSZ: Welche wesentlichen Änderungen wurden in die deutsche Version integriert? Wurden einige Szenen drastisch entschärft?

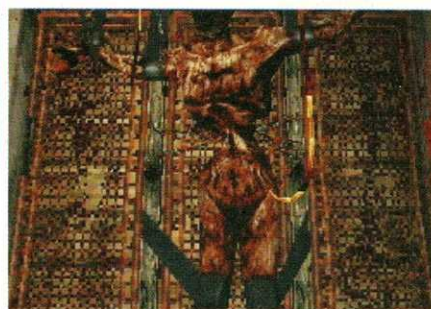
HJA: Es wurden weder wesentliche Änderungen an der deutschen respektive europäischen Version vorgenommen, noch wurden Szenen überhaupt entschärft. Wie auch bei Metal Gear Solid wollen wir dem europäischen Spieler ungetrübten Spielspaß in ungeschnittener Form bieten – und werden dies auch tun. Die europäische Fassung stimmt mit dem japanischen Original 1:1 überein, bietet jedoch darüber hinaus drei direkt anwählbare Schwierigkeitsgrade sowie verschiedensprachige Untertitel.

PSZ: Gegen Ende des Jahres erscheint mit Dino Crisis ein Titel, der ebenfalls ein spannendes Szenario und den Faktor Echtzeit bietet. Was macht Silent Hill nach Ihrer Einschätzung besser?

HJA: Konami muß sich nicht die Frage stellen, was Silent Hill besser macht als Dino Crisis. Die



Ein Beispiel für die Silent-Hill-Rätselkost: Diese Luke ist – so scheint es zunächst – unpassierbar. Hat man zuvor jedoch Benzin aufgespürt, kann man es über die Ranken gießen, welche im Lukenbereich wuchern, diese dann anstecken und danach ein neues Areal betreten.



Oftmals macht man Entdeckungen vom Kaliber „Geschmacklos und abartig“ – kein Fall für schwache Nerven und zarte Gemüter.

nach ihr, doch sie läuft davon. Warum nur? Er folgt ihr und landet in einer kleinen Gasse. Seine Tochter findet er dort nicht, aber einen blutverschmierten Rollstuhl und einen modrigen, aufgespießten Körper. Mit einem Gefühl der Panik läuft er weiter bis zum Ende der Gasse, wo der Alptraum seinen bisherigen Höhepunkt erreicht. Merkwürdige Kreaturen mit scharfen Krallen greifen Mason an, stechen auf ihn ein. Nach kurzer Zeit bricht Harry zusammen ... Als er die Augen wieder aufschlägt, befindet er sich in einem kleinen Café. Dort sieht er zu seinem Erstaunen die Polizistin wieder, die sich als Cybil Bennett vorstellt. Sie ist ebenfalls leicht ver-

wirrt und kann sich die Ereignisse nicht so recht erklären. Sie übergibt Mason eine Pistole und verläßt ihn kurz darauf. Neben einem Messer, einer Taschenlampe und Energiegetränken findet der besorgte Vater in dem Café auch ein Radio, welches ihm im weiteren Verlauf noch wertvolle Dienste leisten wird. Jedesmal, wenn sich Mason irgendwelche Ekelkreaturen nähern, ertönt eine Art Knacken, Rauschen – dieses Geräusch wird lauter und lauter, je näher ihm ein Gegner kommt. Ein weiteres, relevantes Objekt ist hier ebenfalls zu entdecken – ein Notizblock, auf dem Spielstände in beliebiger Zahl angelegt werden kön-

Frage muß lauten: Was versucht Dino Crisis zu bieten, um eventuell besser zu werden als Silent Hill? Klar ist jedoch schon jetzt: Dino Crisis ähnelt stark Resident Evil, während Silent Hill ganz andere, begeisternde Ansätze bietet und atmosphärisch sicherlich unschlagbar ist.

PSZ: Der Release mitten im heißen Sommer überrascht etwas. Die meisten Firmen „reservieren“ sich ihre Hochkaräter für die Endphase des Jahres und meiden bewußt das Sommerloch, in dem die Absätze eher schleppend laufen. Ist der Juli-Release eine strategische Entscheidung, und welche Stückzahlen wollen Sie von SH absetzen?

HJA: Na ja, ob der Sommer temperaturtechnisch so heiß wird, bleibt abzuwarten. Heiß wird's aber auf alle Fälle für diejenigen, die sich an Silent Hill setzen! Im Gegensatz zu anderen Produkten verliert dieses Horror-Abenteuer auch nach drei, sechs oder mehr Monaten nichts von seinem Reiz, während Renn- oder andere Spiele dann häufig bereits technisch überholt sind. Insofern ist der Sommer-Veröffentlichungstermin strategisch durchaus klug: Interessierte, die

ihren Urlaub zuhause verbringen, werden sich diesen Titel sofort besorgen. Die Heimkehrer schlagen später zu, denn für sie ist das Spiel noch immer neu. Auch im Herbst- und Weihnachtsgeschäft wird sich Silent Hill noch bestens abverkaufen. Durch den Sommer-Release wird die Verkaufsmenge lediglich auf mehrere Monate verteilt, im Vergleich zum Weihnachtsgeschäft, in dem zusätzlich noch viele andere gute Produkte am Start sind.

PSZ: Plant Konami ein optional zu erwerbendes Lösungsbuch?

HJA: Ja, und es wird zeitgleich mit dem Spiel erscheinen, ebenso wie der offizielle Soundtrack, der wie das Spiel gruselige Atmosphäre garantiert. Allein mit diesem Begleitmaterial setzt sich Konami – wie bereits bei Metal Gear Solid – deutlich von den Mitbewerbern ab. Doch es kommt noch besser: Anfang August erscheint ein 60 Seiten starker Comic!

PSZ: Ist schon ein Nachfolger im Gespräch oder sogar bereits fest eingeplant?

Neben einem Lösungsbuch (39,95 DM) und einer CD mit dem Soundtrack (19,95) von Silent Hill ist auch ein Comic zu erwarten. Näheres dazu im Interview.



HJA: Lassen Sie sich überraschen ...

PSZ: Mit welchen Konami-Titeln ist in diesem Jahr noch zu rechnen?

HJA: Wir haben noch einiges auf Lager. Metal Gear Solid-Fans dürfen sich auf 300 packende „Special Missions“ freuen. Außerdem veröffentlichen wir das spektakuläre – oh, nein, das darf doch noch gar nicht verraten werden, schließlich ist dieser Titel die Top-Überraschung auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin Ende August/Anfang September.

INFO MYSTERIÖSE PERSONEN



DAHLIA GILLESPIE

Die merkwürdige alte Frau steht Harry zunächst hilfreich zur Seite. Sie ist aber verstrickt, sehr viel tiefer in den Ereignissen von Silent Hill, als man zunächst vielleicht meinen möchte.



CYBIL BENNETT

Die attraktive Polizistin Cybil Bennett ist die erste Person, auf die Mason in Silent Hill trifft. Sie entpuppt sich als echte Hilfe, kann aber unter Umständen zu einer großen Gefahr werden.



CHERYL MASON

Wie man später erfährt, ist Cheryl nicht einfach rein zufällig verschwunden. Das süße Mädchen ist der zentrale Fixpunkt des grausamen Treibens – und das gleich in mehrfacher Hinsicht.

nen. Weitere Blöcke sind während der späteren Exkursionen zu entdecken und sollten fleißig benutzt werden. *Silent Hill* bietet nämlich gleich fünf Endsequenzen, und um alle davon sehen können, müssen bestimmte

Aktionen und Entscheidungen im zweiten Anlauf eventuell neu angegangen werden. Nachdem ein geflügelter Dämon besiegt und die nähere Umgebung erforscht wurde, finden sich erste Hinweise auf den Verbleib von Cheryl, die sich allem Anschein nach in der Midwich Elementary School befindet. Dort angelangt, findet Harry zu seinem Bedauern aber nicht sein Tochterherz, sondern entdeckt eine Art Paralleluniversum. Die School und viele weitere Teile der Stadt mit den gar nicht so ruhigen Hügeln existieren nämlich in gleich zwei Ausführungen – einer „normalen“ und einer weiteren, in der alles einen rostigen und blutigen Anstrich bekommt.

einigen Objekten ist der Sinn offensichtlich, andere hingegen müssen zum Lösen von Rätseln eingesetzt werden. Im bereits erwähnten Inventory können Sie die Fundstücke in unbegrenzter Stückzahl deponieren. Anders als etwa bei *RE* müssen Sie daher für aktuell nicht benötigte Gegenstände keine Zwischendepots anlegen. Besonders hervorzuheben ist auch der Rumble-Effekt.

Neben den gewohnten Vibrationen bei Treffern oder Kollisionen werden Sie die Angst von Harry wahrhaft spüren. Sobald er in Panik gerät, wird sein Herzschlag über das Pad wiedergegeben.

Knackige Rätselkost

Konzeptionell hat sich Konami für einen anderen Ansatz entschieden als Capcom bei seinen Titeln. Um es mit einem bildlichen Vergleich zu umschreiben: Sind die *RE*-Spiele wie ein Steak der Hausmarke „Englisch“, abgeschmeckt mit einer Prise (Rätsel-) Salz, so ist *Silent Hill* eher „Gut durch“ und mit deftigen (Kopf-) Nüssen verfeinert. So stößt man bereits in der Schule, also sehr früh im Game, auf ein anspruchsvolles Pianopuzzle, welches unbedingt geknackt werden muß, damit sich

erstmalig der Zugang zur parallelen Version der Stadt offenbart. Den Fundstücken (Bücher, Zeitungen, Tagebücher etc.), die in rauen Mengen zu finden sind, sollten Sie daher große Beachtung schenken. Diese enthalten oftmals kryptische Hinweise – etwa in der Form eines Gedichtes – und sollten sorgfältig ausgewertet und interpretiert

INFO MONSTERKUNDE

Standardfeinde:



Geflügelter Dämon



Küchenschabe



Zombie



Zombie-Krankenschwester



Hund



Schleicher



Greifer

Endgegner:



Echse



Larve



Killermotte



Gigantischer Flügeldämon

Neben eher harmlosen Feinden aus dem Insekten- und Tierreich wird man bei *Silent Hill* auch mit einigen humanoiden Gestalten konfrontiert. Speziell die Zombie-Krankenschwestern und deren ebenfalls mutierte Chefärzte sind lebensbedrohliche Gegner. Die größten Schwierigkeiten werden Ihnen natürlich die Zwischen- und Endgegner bereiten, wobei eines dieser Wesen sogar in zwei Formen besiegt werden muß: Die giftversprühende Larve verwandelt sich später in eine bedrohliche Killermotte. Zwei kleine Tips: Bei den Kämpfen bietet es sich an, mit der L2-Taste die Hinteransicht zu aktivieren, um dann manuell die Perspektive zu kontrollieren. Die vorgegebenen Kamerawinkel sind nämlich oftmals nicht gerade optimal. Zudem brauchen Sie keine Panik schieben, wenn Ihr Radio durch die transparenten, fiependen Schleicher aktiviert wird – diese Kreaturen stellen keinerlei Bedrohung dar.

Echtzeit-Komfort

Alle Örtlichkeiten von *Silent Hill* werden dabei in Echtzeit dargestellt. Sie bestehen somit nicht aus starren, vorberechneten Renderhintergründen, sondern wirken durch diese Form der Darstellung wesentlich lebendiger und atmosphärischer. Mittels verschiedener, zoombarer Karten, die wie das Inventory die hohe Auflösung der PlayStation nutzen, können Sie sich jederzeit perfekt orientieren, falls Sie die entsprechende Map zuvor gefunden haben. Auf diesen Karten wird oftmals auch der Ort, an den Sie sich als nächstes begeben müssen, gesondert herausgestellt. Neben den Maps werden Sie auf diverse andere Gegenstände stoßen – seien es nun Verbandskästen, Schlüssel, Schraubenzieher, Waffen, Munition etc. Bei



Unter gewissen Umständen winkt auf der Spitze dieses unheimlichen Leuchtturms bereits das Ende des Spiels.

SILENT HILL BIETET EINE VERWINKELTE STORY, BEI DER NICHTS SO IST, WIE ES ZUNÄCHST SCHEINT.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone



Ein Glasfläschchen liegt zerbrochen auf dem Boden.

Von diesem blutigen Mischmasch sollten Sie eine Probe nehmen, damit Sie beim Finale die Polizistin retten können.



Dr. Kaufmann fällt sofort durch seine rüde, barsche Art und seine Hektik auf. Wie sich zeigen wird, hat er mehrere dunkle Flecken auf seiner Weste. Ist er vielleicht sogar ein Drogendealer?

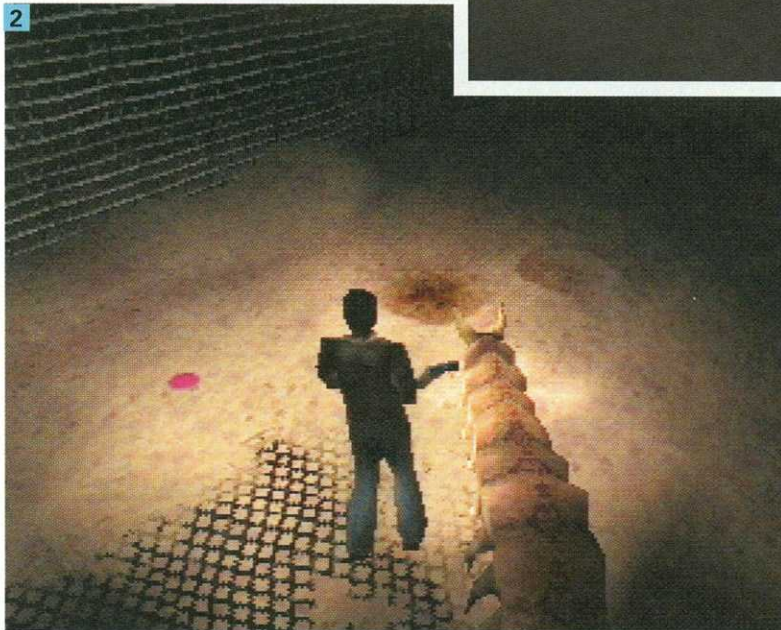


Die unschuldig und hilflos wirkende Krankenschwester Lisa klammert sich an Harry Mason und sieht ihn als einzigen Ausweg aus der Katastrophe. Wird er sie retten können?

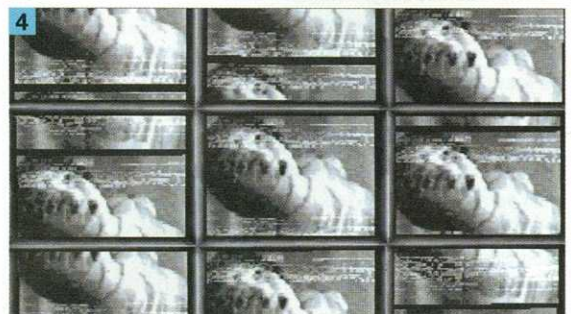
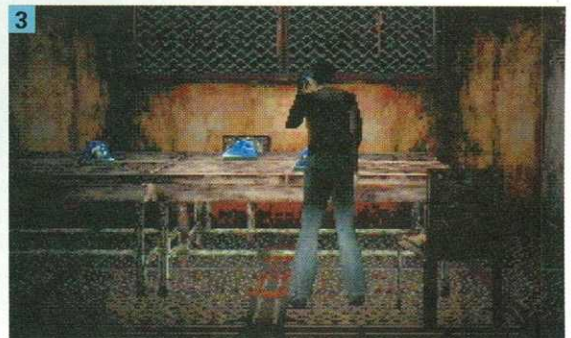


Sie verursacht im Intro den Unfall von Harry. Später wird sie zu einer Mutter der ungewöhnlichen Art und ist mit einem der hier vorgestellten Charaktere familiär verbunden.

werden, um hinter die zahlreichen Geheimnisse zu kommen. Kurz vor einem der Finals erreicht dieser denklastige Ansatz seinen definitiven Höhepunkt, denn in einem Ort, der im Spiel als „Nowhere“ bezeichnet wird, erwarten Sie gleich mehrere Räume mit überaus schwierigen Puzzles. Leistet man dort erfolgreiche Kopfarbeit, winken fünf mystische Symbole, die schlußendlich einen fulminanten Showdown ermöglichen. In dieser Location müssen Sie übrigens auf eine Karte verzichten. Kleine Warpeinlagen sorgen zudem für Verwirrung. Obwohl bei *Silent Hill* sehr häufig gekämpft wird, wird man daher ohne die permanente Aktivierung seiner grauen Zellen nicht sonderlich weit kommen. Mit dem Protagonisten Harry Mason hat man zudem eine sympathische Identifikationsfigur erschaffen. Er ist kein



1 Bei den Kämpfen kann zwecks besserer Übersichtlichkeit in eine Hinteransicht gewechselt werden. **2** Ein Endgegner ist diese Gas versprühende Larve, die sich immer wieder für kurze Zeit in ein Loch zurückzieht und später in einer noch gefährlicheren Gestalt zurückkehrt, um Harry Mason zu vernichten.

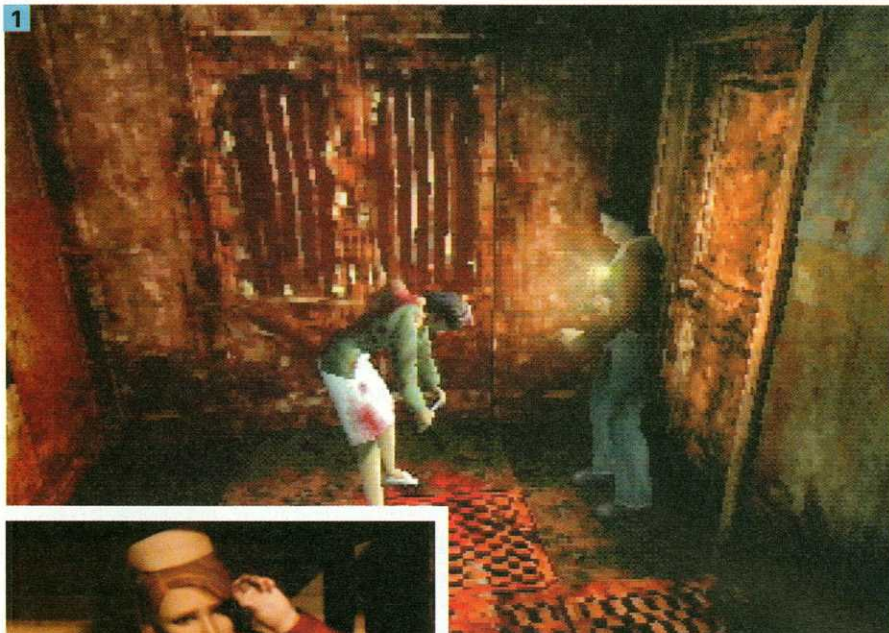


cooler Cop, kein strahlender Überheld, sondern einfach nur ein ganz normaler Mensch mit sehr verständlichen Sorgen und Gefühlen. Man wächst mit dem Charakter quasi zusammen und ist zum Schluß im selben Maße wie er von dem Wunsch besessen, Cheryl wieder in die Arme zu schließen.

Offenes Ende

Bei der Erforschung der Locations (Polizeirevier, Krankenhaus, Bars, Vergnügungspark, Kanalisation, Leuchtturm etc.) von *Silent Hill* werden Sie auf die unterschiedlichsten Personen treffen, die wir Ihnen in einem Extrakasten näher vorstellen. Im Dialog mit ihnen entfaltet sich so

3+4 Harry wird gequält – aus diesem Telefon erschallt die Stimme seiner Tochter Cheryl, die um Hilfe schreit. Später erfährt diese Tortur dann verschärfte Dimensionen, als unser Protagonist gleich auf mehreren Bildschirmen sieht, wie sein kleiner Liebling gefoltert wird.



Die sporadisch eingestreuten Zwischensequenzen sind technisch hochwertig.



MEIN FAZIT: SUPER

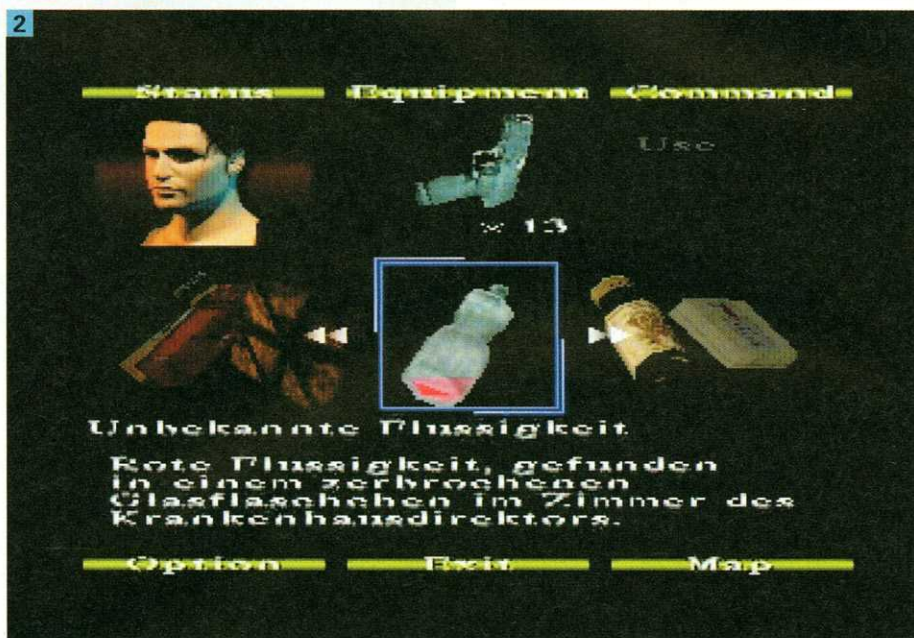
MARCO Sonntag, der 20.6.1999, 4.30 Uhr: Erschöpft und übermüdet sinke ich in mein Bett, erfüllt mit einem Gefühl der Freude und gleichzeitig der Trauer. Freude, weil ich beim genialen Silent Hill eines der möglichen Happy Ends erreicht habe, Trauer, weil der Spuk schon nach circa 14 Stunden Spielzeit vorbei war. Konami kann man zu diesem Titel in jedem Fall beglückwünschen. Eine derart starke Identifikation mit den Charakteren hat bei mir noch kein Spiel bewirkt, noch nicht einmal der absolute Megahit Metal Gear Solid aus dem gleichen Haus. Als mir bewußt wurde, welches Schicksal meinem Silent-Hill-Liebling (aus Spannungsgründen zensiert) unwiderruflich blüht, kullerte beinahe sogar eine Träne über mein Gesicht. Die traurige, sentimentale Musik, die in dieser Szene eingeblendet wird, untermalte diese grausame Wahrheit noch dazu beklemmend perfekt. Mein Tip: Warten Sie, bis es Mitternacht ist, dunkeln Sie Ihr Zimmer komplett ab und starten Sie den Gruseltip am besten gleich mit einem der höheren Schwierigkeitsgrade – so haben Sie länger was davon. Bei aller Begeisterung soll aber etwas Kritik nicht unterschlagen werden: Die Steuerung bei den Gefechten ist mitunter etwas hakelig und die Übersetzung sporadisch fehlerhaft. Wer sich daran nicht stört, erwirbt mit Silent Hill den atmosphärisch dichtesten Titel in der Geschichte der PlayStation, der zudem zu mehrmaligem Durchspielen animiert. Neben fünf grundverschiedenen Endsequenzen winken feine Extrawaffen und zusätzliche Spieloptionen.

werden Sie sogar den Auftritt von Außerirdischen erleben oder aber mit einer neuen Partnerin dem Alptraum entkommen.

Atmosphärischer Meilenstein

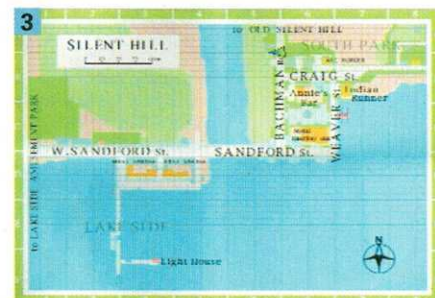
Noch niemals zuvor habe ich es so sehr bedauert, Ihnen in einem Test keine bewegten Bilder zeigen zu können, denn auch wenn ich mich um aussagekräftige Screenshots bemüht habe, kann die Raffinesse und die Faszination der Optik von Silent Hill in dieser Form nicht einmal annähernd adäquat wiedergegeben werden. Trotz einiger kleinerer Schwächen erzeugt der Titel eine Atmosphäre, die ihresgleichen sucht. Die eingeschränkte Sichtweite, sei es nun

1 Im Krankenhaus wird man von mutierten Krankenschwestern angegriffen, die einige Kugeln „schlucken“ können, bevor sie sich mit einem lauten Stöhnen verabschieden.



2+3 Im Gegensatz zur Spielgrafik werden die diversen Karten, die man während seines Abenteuers findet, in der hohen Auflösung präsentiert. Das Inventory, welches ein unbegrenztes Fassungsvermögen bietet, nutzt ebenfalls diesen Grafikmodus.

langsam, aber sicher der finstere Plot. Es geht um Macht, eine mysteriöse Substanz namens Flauros und die Wiederauferstehung von Samuel, einem mächtigen Dämon. Das Verschwinden von Cheryl steht mit dem letzten Punkt in einem direkten Zusammenhang. Definitiv und konkret fixieren kann man die Story allerdings dennoch nicht, da es aufgrund des zum Großteil nicht linearen Gameplays zu viele Möglichkeiten und Facetten gibt. Eventuell



INFO VERGLEICH

1.	Silent Hill	Konami	90%
2.	Akuji the Heartless	Eidos	89%
3.	Indiziert	Capcom	89%
4.	Resident Evil	Capcom	85%
5.	Alone in the Dark 2	Infogrames	66%

Mit Silent Hill hat Konami einen neuen Maßstab im Bereich der gruselig angehauchten Action-Adventures gesetzt, der selbst die Titel von Capcom übertrumpfen konnte. Knapp dahinter befindet sich zwar Akuji the Heartless, aber der Eidos-Titel ist gameplaytechnisch doch gänzlich anders geartet. Der Horrorpionier Alone in the Dark 2 wirkt angestaubt und kann in diesem elitären Feld nicht glänzen.

durch Nebel und Schnee oder durch eine alles umfassende Finsternis, wird fast während des gesamten Spiels nur durch den flackernden Schein Ihrer Taschenlampe (komplett mit schönen Lensflare-Effekten) durchbrochen. Da Sie somit niemals den kompletten Überblick über die jeweilige Umgebung haben, ist ein permanentes Gefühl der Bedrohung und Angst Ihr Begleiter. Durch die zum Teil wilden Kameraschwenks wird diese Emotion noch verstärkt

und erfährt durch das Zusammenspiel mit dem Sound gänzlich neue Dimensionen. Das beschriebene Knacken des Radios ist dabei eine nicht unwesentliche Komponente, und auch

die dramatische, nur sporadisch eingestreute Musik hat ihren Anteil daran. Die anderen Effekte können sich zudem ebenfalls hören lassen. Sei es nun das realistische „Klong, klong“, wenn Harry auf Metalluntergrund läuft, das unheilvolle Heulen des Windes, die Kirmesmusik, die im Vergnügungspark erschallt, oder die Schußgeräusche der verschiedenen Wummen. Durch diese nahezu perfekte Verbindung von Grafik und akustischen Effekten werden Sie tief in eine Welt hineingezogen, die zwar nicht real ist, Ihnen aber bald so vorkommen wird und aus der Sie nur schwer entkommen können (respektive wollen). Natürlich ist nicht

alles Gold, was glänzt, denn die Grobkörnigkeit einiger Passagen und die eher schwachen Animationen von Freund und Feind sind definitiv nicht „State of the Art“, aber als künstlerisches Gesamtwerk ist *Silent Hill* in seiner Komposition ein Meilenstein. Dabei habe ich das Beste noch gar nicht erwähnt, nämlich die brillanten FMV-Sequenzen, die zumeist einen Dialog einleiten oder die Handlung entscheidend weiterführen. Besonders lang sind diese Schnipsel

zwar nie, aber von einer bestechenden Qualität und für meinen Geschmack genau richtig dosiert. Gibt es in einem Spiel nämlich zu viele davon, entsteht eine gewisse Übersättigung,

die dazu animiert, diese Abschnitte einfach nur zu überspringen. Hier hingegen sieht man sie als eine Art Belohnung für gute Leistungen an und wartet schon gespannt auf die nächste Prise FMV.

Finale mit kleinen Fehlern

Im Vergleich zu *Metal Gear Solid* wurden in Sachen Lokalisierung neue Pfade betreten – bei *Silent Hill* werden zwar deutsche Bildschirmtexte geboten, die Sprachausgabe hingegen wurde im englischen Original beibehalten. Mehr zu dieser Entscheidung erfahren Sie im Interview mit Hans-Joachim Amann. Optional

können englische, französische, spanische und italienische Texteinblendungen erfolgen. Deren Qualität haben wir nicht überprüft, aber bei der Übersetzung ins Deutsche haben sich doch einige Fehler eingeschlichen. So ist die Groß- und Kleinschreibung nicht immer korrekt, und auch fehlerhafte Wörter sind auszumachen. Großartig ins Gewicht fallen diese Ungenauigkeiten zwar nicht, aber etwas mehr Sorgfalt wäre hier wünschenswert gewesen.

Marco Marzinkowski

EIN SCHAURIG-SCHÖNES SPEKTAKEL – DIE ULTIMATIVE MISCHUNG AUS NERVENKITZEL UND INTELLIGENTER HERAUSFORDERUNG.

Sabrina J.K. Lange, PlayStation-Zone-Leserin

TEST ERGEBNIS

Mit *Silent Hill* verweist Konami Capcom auf die Plätze. Intelligenter und spannender kann man ein (Horror-) Action-Adventure nicht gestalten.

Titel	Silent Hill
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	–
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	Ab 18 Jahren
Release	22. Juli

GRAFIK 80% SOUND 89% SPASS 93% GESAMT-WERTUNG 90%

ACTIVATED.de Tel 030 - 399 918 - 0 Fax 030 - 399 031 57

LADENGESCHÄFT: LEUETZOWSTRASSE 12A IN 10555 BERLIN WIR ANZEPTIEREN ALLE KREDITKARTEN!



ARPEX 3149 **NEU** 49,99 DM

Das ARPEX ermöglicht die direkte Verbindung von JEDEM Schummelmodul und PC über den DRUCKERANSCHLUSS. Die Cheatcodes können Sie über unsere deutschsprachige Software komfortabel eingeben und editieren. Auch das Suchen von neuen Codes ist mit unserer professionellen Software möglich. Die ideale und professionelle Erweiterung für jedes Schummelmodul... NEUEIT: LIEFERBAR AB AUGUST

ARPEX und ... zusammen nur 129,99 DM

Ramnet 3049 **NEU** 49,99 DM

Die PORTABLE Memorycard-Kopiermaschine kopiert Memorycards mit oder ohne PC und ohne PlayStation. Komfortables Archivieren und Organisieren von Spielständen auf Festplatte oder Diskette. Voll kompatibel zu Internet-Spielständen. Funktioniert mit ALLEN Memorycards. Vorgestellt im off. PSX Mag 7/99

Das Jam! ermöglicht es, jedes (SI-)Videosignal auf einem VGA-Monitor darzustellen. Damit können Sie jede Spielkonsole und jedes andere Videosignal auf Ihrem Monitor darstellen. Das Jam! ist NTSC-kompatibel, Importe können 3179 also auch in Farbe dargestellt werden.

3059 NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002 LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ **nur noch 48,99 DM**

VIRTUAL GUN®

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

ORIGINAL JAM! 1220 PSX StandardPAD SCHWARZ nur 8 DM

SPICHERKARTEN

bei ALLEN Memorycards 10.000 Speicherungen GARANTIRT! **NEUE PREISE:**

1 MB MEMORYCARDS in 5 Farben. Je nur 9 DM, ab 5 St. je 8 DM, ab 10 St. je 6 DM

PS-HACKER game enhancer 3128 Schummelmodul mit Importfunktion nur 19,99 **ab 10 Stück je nur 14,99 DM**

hochwertiges RGB-Kabel mit Entstörfilter nur 9 DM

Linkkabel 2 Meter 4 DM, 7,5 Meter 38 DM, 30 Meter 98 DM

119 DM mit Fusspedal!!! + Gcon Adapter

UNKOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

alle Karten mit LCD-Display

8 MB (120 Block) 22,99 DM 2 MB nur 18 DM 1802

24 MB (360 Block) 34,99 DM 3 MB nur 27 DM 1803

40 MB (600 Block) 41,99 DM 4 MB nur 36 DM 1804

56 MB (840 Block) 49,99 DM 6 MB nur 48 DM 1806

72 MB (1080 Block) 59,99 DM 8 MB nur 58 DM 1808

Faxabruf 030-399 031 58 **HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!** es gelten unsere AGB!

SONY MultiTap 68 DM **PSX-Tasche 28 DM**

Padverlängerung mit Shock 4 DM **RGB-Kabel mit Audio und G-Con Anschluss 1110**

DualShockPad 28 DM **Desktop Pad 14 DM**

3007 Maus 18 DM **1206** **1305** **1208**



Spike materialisiert sich nach der Zeitreise mit einem hervorragenden Grafikeffekt in der phantastischen Spielumgebung.



Diese Tür öffnet sich erst, nachdem Sie in diesem Level fünf Affen mit dem Lähmstab betäubt und gefangen haben.

Jump&Run, 1 Spieler, SCEE

APE ESCAPE

Nach Wüstenfüchsen und Geckos wird der Jump&Run-Bereich auf der PlayStation nun von Affen heimgesucht – bei Sonys Ape Escape müssen Sie bei einer Jagd durch die Zeit die Machtübernahme der Primaten verhindern und damit die Vorherrschaft der menschlichen Spezies sicherstellen. Da das Gameplay um die Besonderheiten des Dual-Shock-Controllers herum entworfen wurde, können Sie sich dabei auf ein ungewöhnliches Spielerlebnis einstellen.



Bei Ape Escape schlüpfen Sie in die Rolle von Spike, der zu Beginn des Intros mit seinem Freund Buzz unterwegs ist, um sich die neueste Erfindung des sogenannten „Professors“ anzusehen – eine Zeitmaschine! Just im gleichen Augenblick gelangt der weiße Affe Specter, im Zoo der Besucherliebling schlechthin, an eine andere Erfindung des Professors. Ein intelligenzsteigernder Helm macht aus ihm nicht nur ein Superhirn-Lebewesen, sondern lässt ihn dabei auch noch zu einem Schurken mutieren. Super-Specter bricht mit seinen Artgenossen aus dem Zoo aus und will mit Hilfe der Zeitmaschine des Professors nun die Evolu-

DIE STEUERUNG NUTZT DEN DUAL-SHOCK-CONTROLLER VOLL AUS UND BIETET EIN NEUARTIGES SPIELGEFÜHL.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone



tion nachträglich beeinflussen – mit ein wenig Unterstützung sollte es doch möglich sein, sich gegen die verhassten Menschen durchzusetzen! Durch Zufall erreichen Spike und Buzz gerade in dem Moment das Labor des Professors, als Specter zum Sprung in die Vergangenheit ansetzt, und werden von der Wirkung der Zeitmaschine erfaßt. Während Spike kurz darauf im Zeitalter der Dinosaurier zu sich kommt, bleibt das Schicksal von Buzz vorerst ungewiß. Über die Zeitmaschine nimmt der Professor Kon-



Das Mammut in der Eiszeit haben wir hier bereits von seinem affigen Reiter befreit.

takt mit Spike auf und macht sich gemeinsam mit ihm daran, Specters bösen Plan zu vereiteln.

Die Jagd beginnt

Spikes Ziel ist es, in jedem der zahlreichen Levels des Spiels eine vorgegebene Anzahl an Affen einzufangen. Mit einem Lähmstab und dem eigens für diese Mission entworfenen Zeitnetz bewaffnet begibt, er sich auf die Affenjagd.

Im Laufe des Spiels kommen noch zahlreiche zusätzliche Gegenstände dazu, die ihm das Jägerdasein erleichtern

oder überhaupt erst den Zugang zu bestimmten Gebieten der Levels ermöglichen (Näheres dazu können Sie unserem Extrakasten entnehmen). Die Bewegungsmöglichkeiten von Spike entsprechen weitgehend den



Volle Kontrolle über das Boot: Die beiden Paddel bedienen Sie in diesem Fall mit den beiden Analog-Sticks des Joypads.



Im Zauberschloß-Level sind Sie nicht auf der Jagd nach Affen, sondern auf der Suche nach dem hinterlistigen Specter.



Hat einen der Gegner erst einmal geortet, nützt wie in diesem Fall das Anschleichen nichts mehr. Sie können Spike auf dem Boden kriechen lassen, um Geschossen auszuweichen.

APE ESCAPE BEGEISTERT JÜNGERE UND JUNG-GEBLIEBENE SPIELER MIT SEINEM EINZIGARTIGEN GAMEPLAY.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

üblichen Jump&Runs: Ein normaler oder doppelter Sprung sowie das Festhalten und Hochziehen an Vorsprüngen und Erklettern von Bäumen sind heutzutage Standard. Interessant ist die Möglichkeit, sich kriechend an ahnungslose Affen heranzuschleichen. Durch Zusammenkauern kann sich Spike dabei sogar noch etwas schwerer erkennbar für die Primaten machen. Im Wasser kann er sich dank eines kleinen Antriebs be-



Zwischendurch wird Spike immer mal wieder von Buzz zu kleinen Wettrennen in einem farbenfrohen Areal herausgefordert.

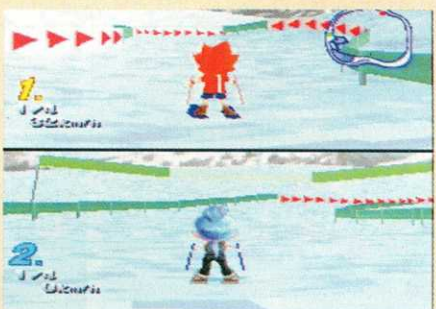
sonders schnell bewegen, während der Luft- raum ab der Entdeckung des Propeller-Extras interessant wird. Erwähnenswert ist weiterhin die Tatsache, daß innerhalb der

INFO MEHR SPIEL FÜRS GELD



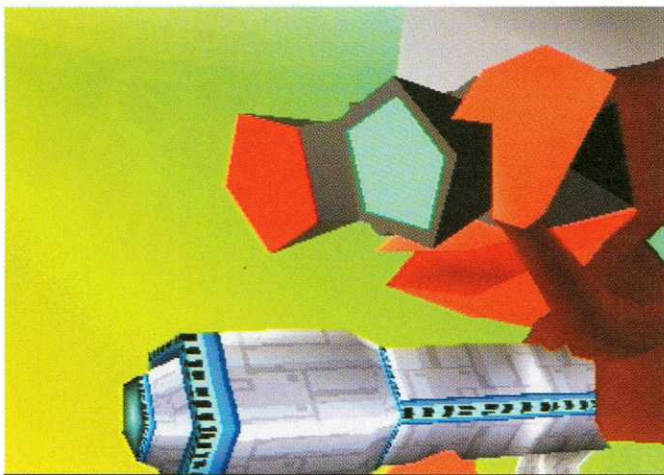
Sobald Sie genügend Specter-Münzen gesammelt haben, können Sie auf die drei originalen Minigames zugreifen.

Das Gameplay von Ape Escape zeugt bereits von der Kreativität der Entwickler, doch scheinbar war ihnen das Jump&Run nicht genug. Einige weitere Ideen finden sich in den drei Minispielen, zu denen Sie von der Zeitstation aus Zugang haben. Startvoraussetzung hierfür ist das fleißige Sammeln der überall im Spiel verstreuten Specter-Münzen, mit denen die Minigames nach und



Im Gegensatz zum Hauptspiel bietet das Skirennen-Minigame sogar einen flotten Zweispieler-Splitscreen-Modus.

nach anwählbar werden. Beim Skirennen gibt beispielsweise – im Gegensatz zu Ape Escape selbst – sogar einen 2-Spieler-Modus. Wie die Designer auf die Idee zu diesen Minispielen kamen, kann nur vermutet werden – vielleicht wollte man einige fertige Grafikroutinen einfach nicht ungenutzt lassen? Begeisterte Affenjäger werden dadurch jedenfalls zum längeren Spielen motiviert.



Einige besonders schlaue Affen sind mit Fernglas und Raketenwerfer ausgerüstet. So versuchen sie, der Gefangennahme zu entgehen.

Levels immer wieder Stellen auftauchen, die Sie anfangs noch gar nicht erreichen können. Bei einem späteren Besuch können Sie dann mit Hilfe eines neuen Werkzeugs diese Orte erreichen – zum Beenden der Stage muß diese dementsprechend auch nicht immer komplett von Affen gesäubert werden, die Vorgaben erhalten Sie jeweils beim Start.

Ape Escape ergibt sich weniger aus den ungewöhnlichen Bewegungsmöglichkeiten als vielmehr aus der einzigartigen Steuerung des Spiels. Diese wurde eigens auf das Dual-Shock-Joystick zugeschnitten, so daß Sie Ape Escape ohne einen Analog-Controller erst gar nicht spielen können. Mit dem linken Analogstick bewegen Sie

INFO VERGLEICH

1.	Crash Bandicoot 3	SCEE	90%
2.	Gex Deep Cover Gecko	Eidos	90%
3.	Gex 3D	Crystal Dynamics	88%
4.	Ape Escape	SCEE	87%
5.	Spyro The Dragon	SCEE	86%

Die Auswahl an hochwertigen Jump&Runs auf der PlayStation hat im letzten Jahr stark zugenommen, wobei Ape Escape in dieser Gruppe mit seinen leichten Action-Adventure-Anleihen mit den gradlinigen Abenteuern eines Crash Bandicoot schwer verglichen werden kann. Der persönliche Geschmack entscheidet, welchem unserer fünf Jump&Run-Referenztitel man den Vorzug gibt.

Einzigartige Steuerung

Das besondere Spielgefühl von

Spike durch die Levels ein Druck darauf läßt ihn sich auf den Boden legen. Betätigen Sie diesen sogenannten L3-Knopf im Sprung, kracht Spike mit einer Stampfattacke auf etwaige unter ihm befindliche Gegner. Mit dem rechten Analogstick benutzen Sie dagegen das jeweils aktivierte Werkzeug: Durch kurzen Druck in eine Richtung schlagen Sie mit der Lähmkeule in die entsprechende Richtung, durch Drehen des Sticks setzt Spike zu einem Rundumschlag an. Ebenfalls durch Drehen nutzen Sie die Funktion des Hula-

INFO DES AFFENJÄGERS WERKZEUG

Die richtige Würze wird der Affenjagd durch die Geräte verliehen, die der Professor im Laufe des Spiels für Spike entwickelt. Vor dem ersten Praxiseinsatz können Sie die Funktionsweise dieser nützlichen Hilfsmittel jeweils in kurzen Trainingsabschnitten kennenlernen. Im normalen Spiel hat Spike stets vier der Gegenstände zur direkten Verfügung und kann sie auf die vier Knöpfe auf der Vorderseite des Joypads legen.



Lähmstab: Dieser Stab erinnert auf den ersten Blick an ein Lichtschwert, ist jedoch weit weniger vernichtend. Neben normalen Schlägen kann Spike ihn auch zu einem wuchtigen Drehschlag benutzen, der sich nebenbei hervorragend zum Betätigen von einigen Mechanismen eignet.



Zeitnetz: Das Zeitnetz ist auf der Jagd nach den Affen das wichtigste Werkzeug, da sie nur damit endgültig gestoppt werden können: Ein auf diese Weise eingefangener Affe wird durch die Zeit zurückgeschickt. Auch das Zeitnetz kann Spike je nach Bedarf im Kreis schwingen lassen.



Wassernetz: Das Wassernetz ist der einzige Gegenstand, von dem Spike im Wasser Gebrauch machen kann. Es ersetzt an dieser Stelle das normale Zeitnetz und wird direkt auf das Ziel abgefeuert. In der Wirkung unterscheidet sich dieses aber nicht von der des Zeitnetzes.



Affenradar: Der Affenradar eignet sich hervorragend, um sich beispielsweise in Pflanzen oder unter Steinen versteckende Affen ausfindig zu machen. Wird ein Affe geortet, fängt der Radar an zu piepen und macht sich auch durch einen guten Rumble-Effekt des Pads bemerkbar.



Schleuder: Die Schleuder kann mit drei verschiedenen Arten von Munition benutzt werden. Sie eignet sich als Distanzwaffe und ist ferner unabdingbar, wenn es darum geht, weit entfernt gelegene Schalter zu betätigen. Die Ego-Perspektive empfiehlt sich hier zum genauen Zielen.



Zauberreifen: Dieser Hula-Hoop-Reifen kann unglaublich schnell gedreht werden, woraufhin er anfängt zu leuchten. In diesem Zustand ist Spike nicht nur eine wandelnde Waffe, auch kann er damit höhere Geschwindigkeiten erreichen und beispielsweise über Eisbrücken laufen.



Propeller: Dieser Propeller, der auf den ersten Blick wie ein Paddel aussieht, ermöglicht es Spike, hoch in die Luft zu schweben. Im Sprung angewandt, kann damit der Fall gebremst werden, um so auch entfernt gelegene Bereiche in den weit verzweigten Levels zu erreichen.



Ferngesteuertes Auto: Diesen kleinen Flitzer kann Spike jederzeit neu „aussetzen“ und dann mit der Fernbedienung direkt steuern. Er kann sowohl als Waffe gegen Gegner als auch zum Betätigen von Bodenschaltern benutzt werden. Das Auto ist ein sehr lustiges Werkzeug.



Planet der Affen: Wenn Spike versagt, wird diese Spezies die Welt beherrschen.

Hoop-Reifens oder des Propellers. Gleich zweimal drehen müssen Sie, wenn Sie ein Ruderboot benutzen wollen – jedem Paddel ist hier ein Analogstick zugeordnet. Mit den L1/L2-Tasten schalten Sie letztendlich in eine Ego-Perspektive oder zentrieren die Kamera hinter Spike.

Auf der Flucht ...

... sind die Affen alles andere als wehrlos. Während Ihnen die ersten noch harmlose Bananenschalen in den Weg legen und bestenfalls mal einen Stein nach Ihnen werfen, wird

WER NICHT JEDEN LEVEL BIS INS LETZTE DETAIL ERFORSCHT, WIRD APE ESCAPE SCHON RECHT SCHNELL BEENDEN.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

die Jagd im weiteren Spielverlauf zunehmend schwieriger. Da alle Affen mit einem intelligenzfördernden Helm wie zuvor Specter ausgerüstet sind, verhalten sich einige von ihnen



Vor jedem Levelstart informiert Sie die junge Dame auf diesem Bildschirm über die noch zu erfüllenden Aufgaben.



In der komplexen Affen-Datenbank können Sie sich über die unterschiedlichen Typen der ausgebufften Spezies informieren.

TEST APE ESCAPE

PLAYSTATION ZONE 08/99

02845-983330

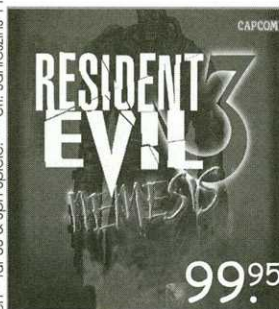
Finanzierung
12 x 25.-**

St. PSX + 1Meg + RGB 259.95
PSX + Cooler Umbau 299.95
PSX-Cooler + 8 MEG 319.95
" " +8 MEG+ 2. DS Pad 329.95
dito + Color Gehäuse 369.95

Standard Joypad 9.95
Dual Shock Joypad 29.95
Sony Dual Shock Pad 39.95
PSX Maus + Pad 19.95
4-fach Adapter PSX 39.95
Sony Analog Stick 124.95
PSX Arcade Stick 79.95



1Meg Memory Card 9.95
1Meg + PSX Joypad 14.95
8 Meg Memory Card 24.95
8Meg + PSX Joypad 29.95
24 Meg Memory Card 54.95
72 Meg Memory Card 69.95
DexDrive (Interact) 74.95



Croc 2 89.95
Dino Crisis 99.95
Parasite Eve Us 119.95
Silent Hill 89.95
Soul Reaver 94.95
Shadow Man 89.95
Syphon Filter Uncut 84.95
V-Rally 2 89.95
WWF Attitude 78.95



Shock Gun + Pedale
Scorpion Lightgun 39.95
Shock Gun + Pedal 59.95
Real Arcade Light Gun 99.95
Dual Shock Racing W. 99.95
Fanatec Speedster L. 189.95

Dancing Zone (NEU) 89.95
PSX Ersatzlaufwerk 99.95
PSX CD-BOX (70 CD's) 49.95
Rocket Messenger (NEU) 69.95
Gamebuster Deluxe 89.95
Xploder Pro 119.95
MB Cheat + Hunter M. 29.95



Transp. Color Gehäuse 49.95
PSX CD-Leerhülle (10St.) 19.50
Scart/RGB Audio Kabel 9.95
Link Kabel 6.95
Joypad Verlängerung 6.95
Neon Grün Color Geh. 49.95
" Umbau Aktion 59.95

Mo.-Fr.: 10.00-19.00 Uhr.
Samstags: 10.00-14.00 Uhr
Internet: www.mlcgmbh.de

02845-983330

Versand & Ladenlokal:

MLC GmbH

Jahnstr. 59

47506 Neukirchen-Vluyn

Händleranfragen erwünscht!

INFO EINSTIEG LEICHT GEMACHT



In der Zeitstation können Sie sich die Funktionsweise der Werkzeuge per Tastendruck jederzeit nochmal erklären lassen.



Unzählige Informationspunkte machen Sie unterwegs mit den Besonderheiten und den Neuerungen des jeweiligen Levels vertraut.

Ape Escape eignet sich hervorragend für Anfänger und Spieler, die sich am liebsten ohne langes Studium der Anleitung mit neuer Software befassen. Sämtliche Steuerungselemente, etwaige Besonderheiten der jeweiligen Levels und die Funktionsweise aller Werkzeuge werden Ihnen unterwegs in zahlreichen kurzen Informationstexten erklärt. Zusammen mit der intuitiven Bedienung des Spiels spricht Ape Escape damit vorbildlich Videospiel-Unerfahrene an. Doch auch Profis werden aufgrund des einzigartigen Gameplays mit den stets hinzukommenden neuen Spielelementen nicht gelangweilt und können schneller ins Spiel eintauchen.

entsprechend clever und greifen in späteren Levels auch schon mal zu schweren Feuerwaffen. Spätestens wenn ein Affe Sie trotz Anschleichversuchs problemlos mit seinem Fernglas geortet hat und Sie mit seinen Lenkraketen unter Beschuß nimmt, müssen Sie geschickter vorgehen als zuvor. Anhand der Farbe ihrer Kleidung können Sie die Affen jeweils bestimmten Gruppen zuordnen und erkennen, ob es sich um ein besonders schnelles, aufmerksames oder aggressives Exemplar handelt. Ebenfalls praktisch ist die Lampe auf dem Helm der Affen, zeigt diese doch jeweils den Gemütszustand seines Trägers an – ist der Affe ruhig und damit die Lampe blau, können Sie sicher sein, noch nicht entdeckt worden zu sein. Die Animationen von Specters Artgenossen sind dabei sehr amüsant: Fühlen sich die Affen sicher, können Sie ihnen teilweise beim Entspannen in der Hängematte

zuschauen, ein von Ihnen in Panik versetztes Tier dagegen sorgt mit seinem entsetzten Blick und seinen hektischen Bewegungen für so manchen Lacher.

Spielerisch top und technisch solide

Die Grafik von Ape Escape gefällt durch ihre satten Farben, ansprechenden Texturen und eine durchgehend annehmbare Framerate. Einige Grafikeffekte, zum Beispiel wenn Sie einen Affen mit dem Zeitnetz einfangen, sind spektakulär geraten und sorgen für staunende Blicke. Die Sichtweite ist an sich gar nicht sonderlich hoch, was jedoch meist durch geschicktes Leveldesign und die perfekt passenden Bitmap-Hintergründe kaschiert wird. Weniger erfreulich ist vor allem die Tatsache, daß Grafikfehler relativ häufig vorkommen. Immer wieder



Mit einem kräftigen Schlag schleudern Sie diesen Bär gegen die Eisbarriere im Hintergrund.

MEIN FAZIT: SEHR GUT



In der Anfangszeit der PlayStation wurde immer wieder angeführt, daß die Sony-Teams nicht in der Lage wären, wirklich hochwertige Spiele zu entwickeln. Ape Escape ist ein weiterer Titel, der diese Einschätzung aus heutiger Sicht albern erscheinen läßt. Während viele andere Hersteller ihre Serien zum x-ten Mal aufkochen, erfreut Sonys Affenjagd den Spieler mit unzähligen witzigen Ideen, die das Spiel aus der Masse herausstechen lassen. Zwar ist die technische und spielerische Umsetzung „nur“ gut gelungen, und einige unschöne Grafikfehler sowie die leicht träge Steuerung trüben den Spielspaß manchmal ein wenig, doch der Rest läßt einen leicht darüber hinwegsehen. Wer Ape Escape nur einmal durchspielen will, wird mit dem Spiel allerdings schon relativ schnell fertig sein – ausdauernde Affenjäger können sich mit den beim ersten Besuch noch nicht erreichbaren Extras in den Levels länger beschäftigen, doch ist diese Streckung des Umfangs sicher nicht jedermanns Sache. Ansonsten können Dual-Shock-Fans hier bedenkenlos zugreifen und durch die Doppel-Analogsteuerung ein neuartiges Spielgefühl erleben.

verschwinden Polygone, oder Sie sehen Spike durch einen Felsblock, der ihn eigentlich weitgehend verdecken sollte. Der Praxistest hat übrigens ergeben, daß einige Joypads von Fremdherstellern den Schwierigkeitsgrad von Ape Escape unnötig steigern – falls der rechte Analogstick einen geringen Widerstand auf der R3-Taste hat, wird das Drehen des Sticks bedeutend schwieriger als beim Sony-Original. Apropos Original: Ape Escape erscheint am 2. Juli sowohl als Stand-Alone-Version als auch im Bundle mit einem grünen Dual-Shock-Controller.

Michael Pruchnicki

TEST ERGEBNIS

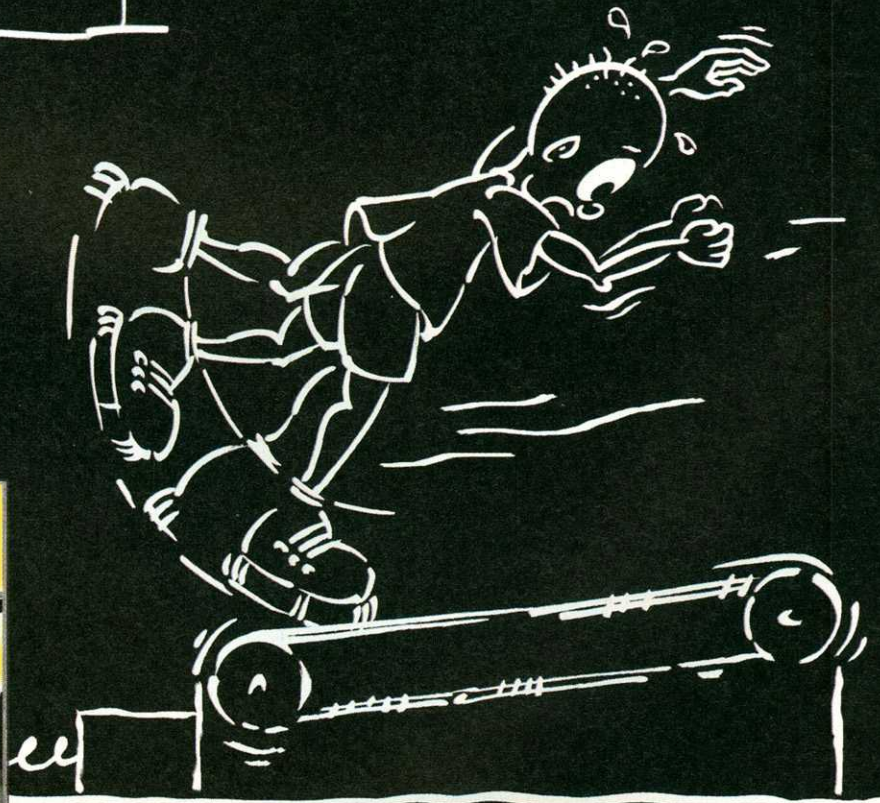
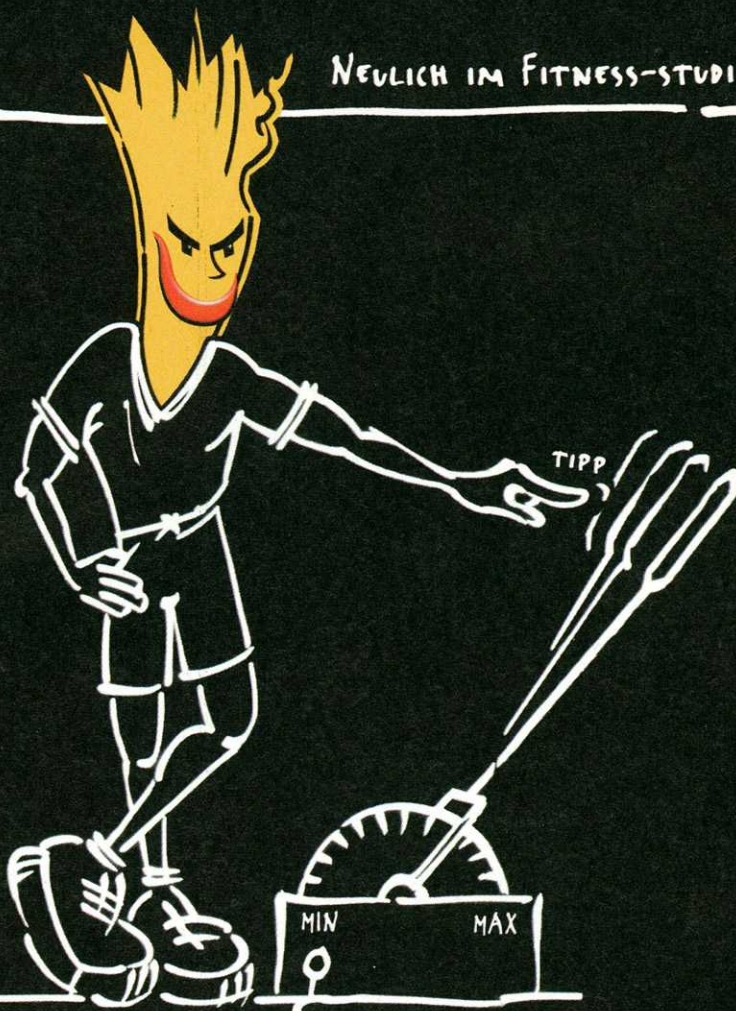
Ape Escape ist einer der phantasievollsten Titel der letzten Zeit und begeistert jüngere und junggebliebene Spieler mit seinem einzigartigen Gameplay. Kleinere Ungereimtheiten verhindern eine absolute Spitzenwertung, doch ansonsten sorgt die Affenjagd für Jump&Run-Spaß der Oberklasse.

Titel	Ape Escape
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	25 Levels, 8 Welten
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEI
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	2. Juli '99

GRAFIK 84% SOUND 76% SPASS 89% GESAMT-WERTUNG 87%

NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

Have
fun,
baby!



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

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



Action-Adventure, 1 Spieler, Eidos

SOUL REAVER

Das Warten hat ein Ende – nach Monaten der Vorberichterstattung stellt sich Crystal Dynamics' neuestes Opus dem PlayStation-**ZONEHIT** Können Raziels Abenteuer neue Maßstäbe im Bereich der Action-Adventures setzen? Um es gleich vorwegzunehmen: Nachdem Sie Soul Reaver gespielt haben, werden Sie sich fragen, wieso dies im Vorfeld überhaupt jemals angezweifelt wurde.

Soul Reaver ist der zweite Teil der Legacy Of Kain-Serie und baut daher wenig überraschend auf der Hintergrundgeschichte des Vorgängers Blood Omen auf. Wer dieses noch in Bitmap-Grafik präsentierte Action-Adventure seinerzeit durchspielte, hatte die Möglichkeit, eine Schreckensherrschaft über das Land Nosgoth zu beginnen. Übernahmen Sie damals noch die Rolle des Vampirs Kain, so ist dieser diesmal ihr Meister. Die Hauptfigur von Soul Reaver ist anfangs ebenfalls ein Vampir – doch Raziel entwickelt sich schnell zu einer höheren Lebensform. Noch vor Kain selbst wachsen ihm Flügel – eine Demütigung, die

der Vampirfürst nicht hinnehmen will. Raziel wird auf brutale Art seiner neuen Schwingen beraubt und von Kains Dienern, seinen eigenen Brüdern, in den Vortex geworfen, der seiner Existenz als Vampir ein böses Ende bereitet. Doch eine uralte Macht erweckt Raziel nach unbestimmter Zeit wieder zum Leben: Als Soul Reaver wandelt er von diesem Moment an zwischen der Geister- und der materiellen Welt, stets getrieben vom Willen, sich an Kain zu rächen. Da dieser nach Raziels „Ende“ Chaos über Nosgoth gebracht hat, liegt es nun am vom Vortex gezeichneten Helden, das Gleichgewicht in der Welt wieder herzustellen.



Der Wechsel zwischen den beiden Ebenen offenbart manchmal neue Wege, wie hier über die Röhren. Nur bei der verbogenen Form in der Spektralebene können Sie über diese nach oben klettern.

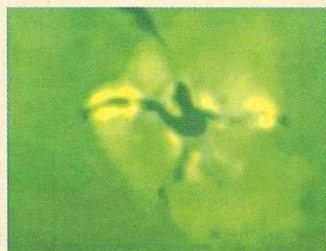
Unterwegs zwischen den zwei Ebenen

Grundsätzlich ist Soul Reaver ein Action-Adventure ganz im Stil der Tomb Raider-Reihe. Raziel läuft, springt und klettert an Vorsprüngen hinauf, wie es Lara Croft bereits dreimal vorgemacht hat. Durch die einzigartige Hauptfigur ergeben sich jedoch etliche elementare Änderungen am Spielablauf, wobei

INFO DIE VORGESCHICHTE



Das hervorragende Render-Intro stimmt bei Soul Reaver perfekt auf den folgenden Spielgenuss ein: Raziel präsentiert vor den Augen seiner Brüder seinem Meister Kain stolz das Ergebnis der Veränderung, die bei ihm stattgefunden hat – als erstem in der Runde sind ihm Flügel gewachsen. Kain ist zunächst fasziniert, doch dann bereitet er Raziels Auftritt in einem Wutausbruch schnell ein brutales Ende. Mit bloßen Händen reißt er die stützenden Knochen von Raziels Rücken, von den Schwingen bleiben nur noch Hautlappen übrig. Letztendlich lässt er Raziel von seinen Brüdern von einer Klippe tief hinab in den Vortex schleudern. Der Strudel richtet Raziels Körper übel zu, als er unten aufkommt, ist von seinem Brustkorb und Kiefer nicht mehr viel übrig. Irgendwann erheben sich die Überreste des einstmaligen stolzen Vampirs, und Raziels neues Leben als Soul Reaver beginnt. Mit einer schnellen Bewegung bedeckt er sein entstelltes Gesicht mit seinem Umhang und wird in seine neue Rolle eingeführt – an dieser Stelle beginnt das Spiel. Die gute Videoqualität können Sie anhand unserer kleinen Bilderserie erkennen, die Detailfülle der Charaktere und nette Details wie die leicht transparente Haut von Raziels Flügeln sind beachtenswert.





Mit dem Soul Reaver können benommene Gegner mit einem gezielten Stoß zerlegt werden.



Die verlassene Siedlung bei der Kathedrale zeigt, wo die Einbußen bei der Sichtweite liegen.

das Gleiten mit Hilfe der Überreste von Raziels Flügeln noch die geringste ist. Eines der wichtigsten Features des Spiels ist die Möglichkeit, zwischen zwei Ebenen zu wechseln: Auf der spektralen Ebene, in der Raziel sein Abenteuer beginnt, hat Raziel als Geist kein Gewicht, Wasser keinen Auftrieb, und an Gegnern finden sich zumindest anfangs nur einige verwirrte kleinere Geister. Durch das Aufsaugen von frei umherschwebenden Seelen oder mit Schlägen geschwächten Geistern kann Raziel seine Energie aufladen – erreicht sie irgendwann einmal den Nullpunkt, wird er in der Anfangshalle wieder ins „Leben“ zurückgeholt und kann seine Suche

SOUL REAVER ERFÜLLT DIE DARIN GESTECKTEN HOHEN ERWARTUNGEN UND ZÄHLT DAMIT ZU DEN BESTEN PLAYSTATION-SPIELEN ÜBERHAUPT.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

fortsetzen. Kann er dagegen die Energieanzeige komplett füllen, bietet sich an speziellen Punkten der Spielwelt die Möglichkeit, in die materielle Ebene zu wechseln – andersherum ist der Schritt jederzeit problemlos möglich. In der „normalen“ Welt muß sich Raziel mit handfesten Gegnern und Problemen herumschlagen, selbst kurzer Kontakt mit Wasser kostet ihn Lebensenergie, und sollte diese ihm ausgehen

(oder sofort nach einem Sturz ins kühle Naß),

wird er wieder in die Geisterwelt zurückgeworfen. Obwohl die Räume der beiden Welten grundsätzlich identisch sind, ergeben sich neben der farblichen Veränderung auch einige Unterschiede in der Architektur, die für einige Puzzles genutzt werden. Was in der realen Welt nur eine flache Mauer ist, kann in der Geisterwelt vielleicht erklettert werden, weil ein Steinblock weiter herausragt als die anderen. Der mit dem Ebenenwechsel verbundene Morpheffekt des Hintergrunds ist daher immer wieder sehenswert.

Die Entstehung eines Superhelden

Das Gameplay wird durch zahlreiche Rollenspielelemente interessant gestaltet.

INFO VAMPIRJÄGER FÜR DIE VITRINE



Nachdem die Lara-Croft-Statue sich knapp 30.000 mal verkauft hat, wird mit Raziel nun einem weiteren Eidos-Helden diese Ehre zuteil. Genau wie im Fall von Ms. Croft werden die hochwertigen Modelle von dem Kölner Künstler Marc Klünnert entworfen und gefertigt. Die ca. 35 cm hohe, handbemalte Statue wird von Eidos und Modern Graphics vertrieben und sollte, wenn Sie diese Zeilen lesen, in diversen Comicsshops für etwa 100 Mark erhältlich sein. Ansonsten können Sie sie auch bei RW-Merchandising bestellen:

Für die wahren Soul-Reaver-Fans ein Muß: die handbemalte Raziel-Statue.

RW-Merchandising,
Industriestr. 6-8, 24589 Nortorf
Tel.: 04392-849055, Fax: 04392-849056
Homepage: <http://www.rwm.de/>

Schwimmen ist für Raziël nur bis zu einem bestimmten Punkt im Spiel unmöglich – danach ist er sogar in der Lage, neben der hinzugekommenen Bewegungsfreiheit mit einem Sprung (!) aus dem Wasser heraus völlig neue Gebiete zu erreichen. Ähnlich sieht es mit der Fähigkeit aus, an bestimmten Wänden wie eine Spinne hinaufzulaufen. Der erste zusätzliche Skill ist die Möglichkeit, auf der Spektralebene durch Gitter zu gehen – aufgrund seiner fehlenden Form in diesem Zustand sind sie bis dahin ein unüberwindbares Hindernis für den Geist Raziël. Das sogenannte Force-Projektile, mit dem Raziël etwa Fensterscheiben zerstören oder Gegner von Klippen stoßen kann, ist eine weitere der Fähigkeiten, die langfristig motivieren können. Nicht nur entdeckt man so immer neue Facetten des Spielablaufs, auch ist das Design der riesigen Spielwelt darauf ausgerichtet, daß Sie mit den neuen Fähigkeiten an bereits erkundeten Orten neue Wege betreten können.

Wahl der Waffen

Kämpfe sind ein wichtiger Bestandteil von *Soul Reaver*. Im Gegensatz zu *Tomb Raider* finden diese meistens auf kurze Distanz statt, und statt eines schnellen Fingers am Pistolenabzug ist hier anfangs eher die Faust bzw. die Klaue gefragt. Nach mehreren Treffern fangen die Gegner an zu taumeln und sind Ihnen für einen Moment hilflos ausgeliefert. Falls Sie unbewaffnet sind, können Sie sie hochheben und in bei Berührung tödliches Sonnenlicht, Wasser oder auf Stacheln an der Wand werfen. Mit einem der zahlreichen Speere im Spiel gestaltet sich die Sache etwas anders, da der finale Schlag den Gegner aufspießt. Ähnlich sieht es mit Fackeln aus, die von ihren Widersachern nur

INFO VERGLEICH

1.	Soul Reaver	Eidos	92%
2.	Tomb Raider III	Eidos	91%
3.	Tomb Raider II	Eidos	91%
4.	Akuji The Heartless	Eidos	89%
5.	Tomb Raider	Core Design	88%

Die Eidos-Präsenz an der Spitze des Action-Adventure-Bereichs ist geradezu beängstigend. Aufgrund der technischen Extraklasse und des cleveren Gameplays ist *Soul Reaver* die Referenzposition im Genre derzeit sicher – ob *Lara Crofts* demnächst folgendes, viertes Abenteuer daran etwas ändern können wird?

Häufchen Elend zurücklassen. Auch Steine oder Krüge können als Schlagwaffe benutzt werden, alternativ können die meisten der Gegenstände auch auf einige Entfernung geworfen werden. Das Highlight von Raziëls Waffenarsenal ist der Soul Reaver, das Schwert Kains. Im Verlauf des Spiels wird es zerstört und existiert von dem Moment an nur noch als Geisterklinge – sobald Raziël sie ergreift, verwächst sie mit ihm und steht ihm in Geisterform von dann an immer zur Verfügung. Bei voller Energie kann Raziël diese

DIE ENTWICKLER HABEN DIE ZAHLREICHEN AHA-ERLEBNISSE SEHR GESCHICKT ÜBER DEN VERLAUF DES SPIELS VERTEILT.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

mächtige Waffe sogar auf der materiellen Ebene einsetzen, wo neben der guten Reichweite vor allem das effektvolle, buchstäbliche Zerlegen der Gegner für einigen Spaß sorgt. Um den Soul Reaver noch mächtiger zu machen, können Sie ihn später sogar mit Elementarmagie aufladen – ein Feuer-Reaver setzt bei Berührung jeden Gegner in Brand, andere Variationen versteinern Ihre Widersacher auf der Stelle. Ebenfalls sehr praktisch sind in dieser Hinsicht die Kampfzauber, die Raziël im Laufe des Spiels erlernt, wobei der Wechsel zwischen den Ebenen hier der erste ist. Mit Feuerangriffen oder gefährlichen Regenfällen setzen Sie später den Gegnern zu.



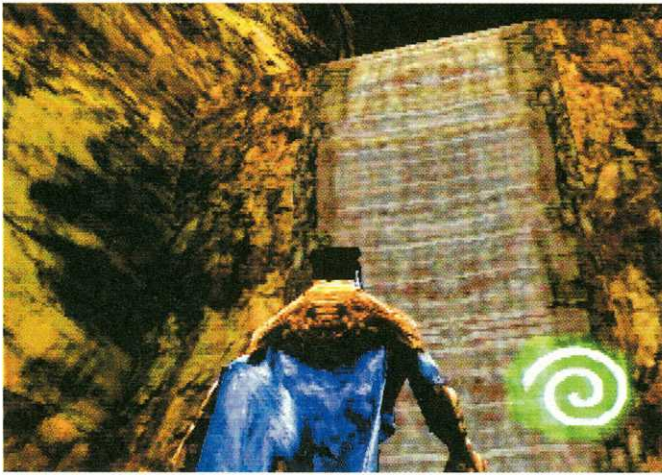
Einige Ihrer Widersacher sind Menschen, die nur wenige Treffer überleben.



ein



Das erste Aufeinandertreffen der beiden Hauptfiguren Raziël und Kain ist für den Spielverlauf sehr wichtig: ei Kains Versuch, Raziël damit zu töten, zerbricht leider das begehrte Soul-Reaver-Schwert und existiert nur noch als Geisterklinge.



Das Design der Spielwelt ist motivationstechnisch geschickt, viele Stellen können erst später von Ihnen erreicht werden.



Da kann Lara Croft nicht mithalten: Raziels Spektralebenen-Gleitflug durch Gittertore ist immer wieder sehenswert.

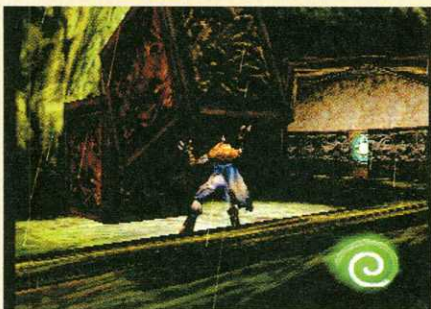
Völlig egal, wie Sie letztere nun erledigt haben, die Seele löst sich in jedem Fall vom Körper und schwebt frei durch den Raum. Saugt Raziel sie auf, füllt er damit seine Energie auf – ist er unachtsam und zieht seinen Speer wieder aus dem Leichnam eines Gegners, dessen Seele noch in der Nähe weilt, steht dieser wieder von den Toten auf und setzt seinen Angriff auf den Helden fort.

Intelligentes Spieldesign

Die gesamte Spielwelt von *Soul Reaver* ist miteinander direkt verbunden, es gibt keine Einteilung in einzelne Levels. Um Ihnen minutenlange Fußmärsche zu ersparen, haben die Entwickler an zahlreichen Orten Teleporterräume postiert. Sobald Sie einen neuen dieser Räume entdecken, können Sie von allen anderen aus direkt dorthin springen. Viele

Abschnitte von Nosgoth sind anfangs noch nicht erreichbar, doch mit den entsprechenden Skills erschließen sich Raziel immer größere Teile der Spielwelt. Neben Gegnern und zu erlernenden Fähigkeiten bremsen vor allem Rätsleinlagen das Vorankommen des Vampirjägers. Wer hier nur an Schalter-/Blockverschiebe-Puzzles in *Tomb Raider*-Manier denkt, liegt zwar prinzipiell nicht falsch, wird jedoch so manche Überraschung erleben. Der Wechsel zwischen den beiden Ebenen ist an zahlreichen Stellen wichtig. Die Tatsache, daß Raziel in der Geisterwelt kein Gewicht hat und die Zeit keine Rolle spielt, wurde von den Entwicklern hervorragend ins Spieldesign eingebunden. Ähnlich interessant gestalten sich die Variationen der Steinblock-Verschiebepuzzles, denen wir gleich einen Extrakasten in diesem Test gewidmet haben. Mit der Zeit gewöhnt man sich zwar ein wenig an die Eigenheiten der *Soul Reaver*-Spielmechanik, doch der Überraschungs-Ef-

INFO PUZZLES IN DER DRITTEN DIMENSION



Dank übermenschlicher Kräfte kann Raziel solche Steinblöcke problemlos übereinander stapeln und nicht nur ziehen.



Nur durch mehrfaches Kippen der Rieserblöcke können Sie hier das innovative Bilderpuzzle vervollständigen.

Was *Soul Reaver* im Bereich der häufig auftauchenden Steinblock-Verschiebepuzzles im Stile des Klassikers Sokoban von der Konkurrenz abhebt, ist die Einbeziehung der dritten Dimension. Durch seine übermenschlichen Kräfte kann Raziel die entsprechenden Steine im Gegensatz zu Lara Croft nicht nur schieben oder ziehen, auch ein seitliches Verschieben der Steine ist für den ungewöhnlichen Helden kein Problem. Den besonderen Kick gibt diesem Spielelement die Möglichkeit, die Quader auch zu kippen und so andere Seiten freizulegen, was bei vielen Rätseln auch voll genutzt wird – sei es nun bei Bilderpuzzles oder komplizierteren Röhrensystemen, die mit entsprechenden Teilen vervollständigt werden müssen. Weiterhin für einige interessante Situationen sorgt das Heben von Steinblöcken auf eine höhere Ebene bzw. einen anderen Steinblock. Die Kombination dieser Punkte macht räumliches Vorstellungsvermögen zum Lösen vieler Rätsel sehr wichtig: Um ein Loch in einem Bildpuzzle an der Wand zu stopfen, muß an einer Stelle beispielsweise der entsprechende Quader zuerst auf einen weiteren gehievt und dann an seinen Zielort geschoben werden. Beim Heben auf die nächsthöhere Ebene muß jedoch die damit verbundene Drehung des Steinblocks einberechnet werden. Ob dies nun richtig geklappt hat oder nicht, zum „Trennen“ der beiden Blöcke ist natürlich noch ein dritter erforderlich, um den nun höhergelegenen zu verschieben! Wie bei diesem Beispiel haben die Entwickler das Rätselpotential in *Soul Reaver* auch ansonsten sehr gut genutzt.



Welchen Teil wie herum wohin? Hier müssen Sie Lücken in einem offenstehendem Röhrensystem schließen.



Keine Gnade für den eigenen Bruder: Den ersten Endgegner des Spiels müssen taktisch klug Sie in eine Falle locken.



Beim Kampf gegen zwei Zombies profitiert Raziel hier vom Sonnenstrahl – da war es nur noch einer, als der andere zerbröselte.



MEIN FAZIT: SUPER

MICHAEL

Ich bin beeindruckt! Soul Reaver besticht mit einer spielerischen und technischen Brillanz, wie ich sie sonst nur von einigen japanischen Top-Herstellern gewohnt bin. Die Entwickler von Crystal Dynamics haben die zahlreichen Aha-Erlebnisse sehr geschickt über den Verlauf des Spiels verteilt, immer wieder entdeckt man irgendwelche neuen Fähigkeiten Raziels, bestaunt neue Grafikeffekte oder freut sich einfach, die Lösung zu einem der Rätsel gefunden zu haben. Gerade die Puzzles haben es mir angetan: Sie sind intelligenter und abwechslungsreicher als bei der Konkurrenz. Ein weiterer Pluspunkt ist die Tatsache, daß Soul Reaver nicht zu unfairen Mitteln greift, um seinen Schwierigkeitsgrad zu erreichen. Der Wechsel auf die Spektralebene anstatt des sofortigen Todes läßt das Spiel geradezu „gemütlich“ ablaufen, ohne unterfordert zu werden, kann man sich voll und ganz dem Gameplay an sich widmen. Die Grafik ist für PlayStation-Verhältnisse absolut hervorragend, und auch die Animationen verdienen höchstes Lob. Unzählige nette Details und ein angemessener Umfang bringen dem Spiel seinen Ausnahmestatus ein, und als einziger größerer Kritikpunkt ist mir eigentlich nur die deutsche Synchronstimme Raziels aufgefallen, welche die ansonsten verdammte starke Figur des Helden leider nicht überzeugend rüberbringt. Soul Reaver dürfte sowohl diejenigen, die auch den dritten Tomb-Raider-Teil noch begeistert gespielt haben, als auch die mittlerweile Lara-genernten Spieler ansprechen. Hier stimmt einfach so ziemlich alles – Hut ab vor Crystal Dynamics!

fehlend an einigen Stellen ist für Tomb Raider-erfahrene Spieler enorm.

Technik vom Feinsten

Was Grafik angeht, muß sich Soul Reaver nur einen Kritikpunkt gefallen lassen: Um die grafi-



Was fliegt denn da? Die in der Luft schwebende Fackel ist ein Überbleibsel des Wechsels von der materiellen Ebene.

DIE RÄTSEL SIND INTELLIGENTER UND ABWECHSLUNGSREICHER ALS BEI VERGLEICH-BAREN TITELN.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

sche Pracht Nosgoths zu realisieren, wurden Kompromisse bezüglich der Sichtweite gemacht, die sich als Nebel am Horizont bemerkbar machen. Äußerst lobenswert ist hier die Tatsache, daß Framerate-Einbrüche oder Slowdowns (außer beim Wechsel zwischen den Ebenen) nicht festzustellen sind. Weiterhin bietet das Spiel gelungene Polygonmodelle aller auftauchenden Figuren, teilweise beeindruckende Animationen und Texturen, die auf der PlayStation ihresgleichen suchen. Ermöglicht wird dies durch direktes Streamen der Grafikdaten – ein positiver Nebeneffekt ist hierbei die Tatsache, daß somit sämtliche Ladezeiten entfallen. Die Perfektion, mit der die Spielwelt auf diese Art umgesetzt wurde, spricht für die Extraklasse der Crystal-Dynamics-Entwickler. Die Grafikeffekte wirken teilweise spektakulär, der Sound paßt mit stimmungsvoller, interaktiver Musikbegleitung optimal und die Sprachausgabe während der in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen ist recht ordentlich – nur Raziels Sprecher kann



Nicht nur mit diversen Speeren, auch mit kleineren Steinblöcken kann Raziel seinen zahlreichen Widersachern zusetzen.



Fackeln eignen sich als Waffe gegen Untote hervorragend, doch das Feuer erlischt leider nach solchen Aktionen.

nicht so recht überzeugen, weder hinsichtlich der Stimmlage noch bei den eingebrachten Emotionen. Bemerkenswert ist noch die Dual-Shock-Unterstützung: Wenn Sie einen Gegner in die Luft gestemmt haben, können Sie seine Gegenwehr direkt spüren, selbiges gilt für Blitze, die über dem angeschlagenen Raziel zucken, oder aufgesaugte Seelen. Die Save-Funktion ermöglicht jederzeit das Speichern des Spielstands, doch können Sie ein gespeichertes Spiel immer nur vom Startpunkt von Raziels Suche wieder aufnehmen – durch die Teleporter-Systeme ist der Rest der Spielwelt von dort aus aber stets schnell zu erreichen.

Michael Pruchnicki



Transparenzeffekte wie hier bei dieser Glaswand zwingen die Grafikengine nicht in die Knie.

TEST ERGEBNIS

Soul Reaver erfüllt die darin gesetzten hohen Erwartungen und zählt damit zu den besten PlayStation-Spielen überhaupt. Ob nun die Grafik, die technische Umsetzung oder das Gameplay – hier stimmt so ziemlich alles. Dieses Highlight sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen!

Titel	Legacy Of Kain – Soul Reaver
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja
Levels	-
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Release	27. August

GRAFIK 94% SOUND 83% SPASS 92% GESAMT-WERTUNG 92%

Jump&Run, 1 Spieler, Fox Interactive

CROC 2

Das kleine Krokodil Croc hat zum zweiten Mal seinen Rucksack geschnürt, um die Gobbos aus der Gewalt der durchtriebenen Dakinis unter der Herrschaft von Baron Dante zu befreien.

Während Croc nach seinen Eltern sucht, versuchen die ebenso durchtriebenen wie untätigen Dakinis, den Obermütz aus der dimensionalen Verbannung zu befreien. Die glubschäugigen Gobbos werden dabei erneut von den fiesen Knechten des Barons gefangen genommen. So wird die ursprüngliche Suche nach den lange vermissten Echsen-El-

tern abermals zu einer Befreiungsaktion der kleinen Fellträger.

Kleines Krokodil – große Welten

Der grüne Retter watschelt in der gewohnten Verfolgerperspektive durch vier große Areale, die von unterschiedlichen Gobbo-



Dieser traurig dreinblickende, aber feurige Gegner wird durch den Einsatz von Eisblöcken abgekühlt.



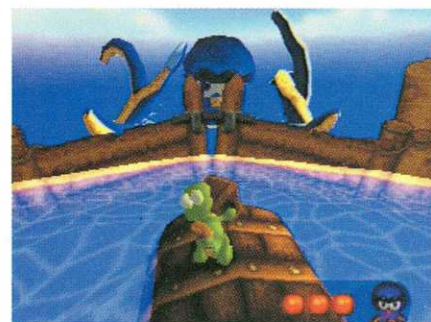
Wird das kleine Krokodil den Wettlauf gegen die Dampflok gewinnen und rechtzeitig die Weiche umstellen können?

Stämmen bevölkert sind. Neben dem Matrosenstamm gibt es den Höhlenstamm, einen arktischen Stamm sowie Inka-Gobbos. Die Fellträger unterscheiden sich je nach Stamm in ihrem Aussehen und sind liebevoll dargestellt. Neben den bewährten Bewegungen

AUFGUND DER TECHNISCH GUT IN SZENE GESetzten KNUDEL-OPTIK DES TITELS DÜRFTE DIE ABENTEUER DES MUTIGEN KROKODILS MIT DEM RUCKSACK VOR ALLEM JÜNGERE SPIELER AN DIE PLAYSTATION FESSELN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

hat Croc auch eine ganze Reihe neuer Aktionen parat – so kann er durch seichte Gewässer schwimmen, Objekte tragen und nach Bedarf diversen Feinden entgegenschleudern oder sich an einem Seil über gähnende

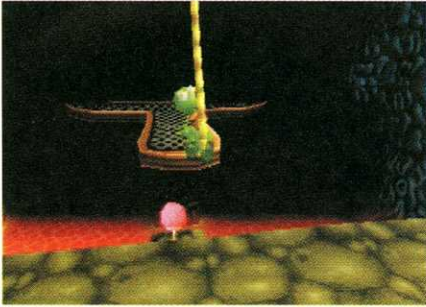


Dieser Krake wird mit Hilfe explosiver Kisten ordentlich eingeheizt. Unten rechts erkennen Sie die Energieleiste der Krake.





An bestimmten Stellen kann Croc die käuflich erworbenen Sprungkissen aktivieren, um in sonst unerreichbare Abschnitte vorzudringen.



Im besten Tarzan-Stil überwindet Croc bedrohliche Abgründe und Lava-Seen. Dabei ist beim Absprung ein gutes Timing vonnöten.

Abgründe schwingen. Hat das Reptil genügend von den in den Levels verstreuten Kristallen gesammelt, kann er diese im Laden des Händlers Pete gegen zusätzliche Lebensenergie, effektive Sprungkissen (in drei Sprungstärken) oder einen aufziehbaren Metall-Gobbo eintauschen, der zum Einsammeln entlegener Kristalle dient. Ein Blick durch das Fernglas eröffnet weit entfernte Plattformen oder versteckte Abschnitten. Während bei einigen Abschnitten ein gutes Timing beim Springen über einbrechende Plattformen oder beim Balanceakt auf einer Schneekugel gefragt ist, wird in anderen Grips gefordert, um Schalter zu aktivieren. Dabei nehmen die Gobbos eine wichtige Stellung ein. Sie versorgen den Protagonisten durch rudimentäre Konversationen der Marke „Ich Gobbo, Du Croc“ mit Tips oder helfen ihm bei der Überwindung oder Beseitigung von Hindernissen. Darüber hinaus erwarten den Spieler Passagen, in denen Missionen gegen die Zeit bewältigt werden müssen. In diversen Minispielen wie einem Motorboot- oder einem Kart-Rennen können Sie sich von der üblichen Kristall-Jagd erholen. Am Ende der Levels lauern neue Boßgegner wie der weibliche Octopus Soveena

INFO VERGLEICH

1. Crash Bandicoot 3	SCE	90%
2. Bugs Bunny auf Zeitreise	Infogrames	84%
3. Croc 2	Fox Interactive	75%
4. Blasto	SCE	71%
5. Bubsy 3D	Accolade	56%

Im mittlerweile doch recht großen Feld der 3D-Jump&Runs belegt die sympathische Echse einen soliden Mittelfeldplatz. Vor allem aufgrund der teilweise frustigen Steuerung reicht es trotz abwechslungsreicher Missionen und guter Grafik nicht zu einem Spitzenplatz.



Krokodile fühlen sich bekanntlich im Wasser pudelwohl. An dieser Stelle sammelt der grüne Held Löschmittel, um die von Flammen eingeschlossenen Gobbos zu befreien.

oder der grimmige Pirat Cannon Boat Keith, denen der mutige Held mit einer bestimmten Taktik auf den gewaltigen Leib rückt. Vier bunte Kristalle, die oftmals nur mit Hilfe der erkauften Extras erreicht werden können, sollte die Comic-Echse einsacken, um die Bonuslevels zu öffnen.

Der technische Croc

Croc 2 bietet ohne jeden Zweifel eine Menge innovativer Ideen, die sowohl bei Anfängern als auch bei Profis des Genres Anklang finden werden. Von dem nichtlinearen Aufbau der Welten, der immer wieder zum Herumstöbern nach den letzten bunten Kristallen einlädt, über abwechslungsreiche Levels bis hin zu originellen Boßgegnern haben die Entwickler gute Arbeit abgeliefert. Auch die Spielgeschwindigkeit und der größere Aktionsradius der agilen Echse sind im Vergleich zum Vorgänger positiv zu erwähnen. Die gelungenen Animationen von Croc und seinen Feinden und die farbenprächtige Grafik bilden zusammen mit der stimmigen Musikuntermalung einen ordentlichen Gesamteindruck. Als größtes Manko stellt sich jedoch die ungenaue, schwammige Steuerung heraus. So führen einfache Drehungen um die eigene Achse auf kleinen Plattformen oftmals zu verhängnisvollen Abstürzen, und auch der Lauf über einen schmalen Baumstamm verläuft nicht problemlos, da der schuppige Held nach links und rechts driftet. Die dynamische Kameraführung nimmt darüber hinaus in einigen Situationen eine unglückliche Position ein, in der man zwar den witzigen Protagonisten, nicht aber das vor ihm liegende Gelände betrachtet.

Jens Quentin



MEIN FAZIT: GUT

Zwar haben sich die Entwickler die Kritik an dem Vorgänger zu Herzen genommen und in Bezug auf Ladezeiten, Levelumfang und Aktionsmöglichkeiten des Knuddel-Krokodils saubere Arbeit geleistet, doch gerade das entscheidende Element des Spiels, die Steuerung, kann nicht mit dem Rest mithalten. Vor allem angesichts der anvisierten, jüngeren Zielgruppe sollte der Frustrationsfaktor beim erneuten Scheitern einer scheinbar leicht zu meisternden Aktion nicht unterschätzt werden. Die Grafik ist gelungen und besticht durch Farbvielfalt und putzige Animationen. Die passende Musikuntermalung sorgt für gute Stimmung beim Erforschen der erfreulich umfangreichen Welten.

TEST ERGEBNIS

Das Gameplay überzeugt durch einen erweiterten Aktionsradius der Echse und ebenso abwechslungsreiche wie umfangreiche Levels, die viele geheime Passagen enthalten. Die technische Umsetzung des Kroko-Abenteuers ist gut gelungen, jedoch leidet der Gesamteindruck unter der unpräzisen Steuerung und den gelegentlichen Kamera-Problemen.

Titel	Croc 2
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Über 40 Levels
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Fox Int./ EA
Entwickler	Argonaut
USK-Freigabe	Keine Altersbeschränkung
Release	Release 28. Juni '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG	75%
77%	72%	70%		

Action, 1 Spieler, SCEE

OMEGA BOOST

PLAYSTATION
ZONE HIT

Mit Omega Boost von SCEE erscheint Ende Juli einer der ungewöhnlichsten Action-Titel überhaupt. Neben einigen frischen Ideen bei der konzeptionellen Gestaltung haben die Entwickler Polyphony Digital sogar einen Replay-Modus in die Space Opera eingebaut.

Nach einem Intro von bestechender Qualität, bei dem man geschickt Schauspieler in FMV-Sequenzen eingefügt hat, landet man im aufgeräumten Hauptmenü von *Omega Boost*. Dort wird Ihnen auch die Möglichkeit offeriert, sich zunächst einmal mit vier Trainingsmissionen auseinanderzusetzen.

Crash Boom Bang

Im Training – und auch in den „normalen“ Levels, die in Zonen unterteilt sind – haben Sie keine völlige Bewegungsfreiheit, sondern sind quasi an vorgegebene „Schienen“ gebunden. Vergleichen könnte man das System am ehesten mit *Lylat Wars* (Nintendo 64). Da es auf der PlayStation bis auf *Starblade Alpha* keine ähnlichen Spiele gibt, haben wir diesmal auf unseren Vergleichskasten verzichtet. Im mittlerweile etwas betagten Szenario „Gute Menschen gegen böse Aliens“ müssen Sie dabei schlicht und er-

greifend ganze Horden von finsternen Außerirdischen zerlegen, wobei es aber konzeptionell anders zugeht als bei üblichen Games dieser Art. Nach ein paar Wellen von kleineren Gegnern, die sehr schnell aus dem Screen gefegt sind, stellen sich nämlich schon die ersten Zwischen- bzw. Endgegner vor. Der Fight gegen diese Hünen (Roboterspinnen, Kampfflieger, Raumstationen etc.) ist das zentrale Spielelement und nimmt den Löwenanteil einer Spielstufe ein. Im späteren Verlauf hat man bis zu drei Bosse dieser Art zu bekämpfen, bevor der Zugang zum nächsten Abschnitt gestattet wird. Ist ein Level einmal bewältigt, kann dieser im Hauptmenü einzeln angewählt werden – so etwa als kleiner Ballerhappen für die Mittagspause.

Ein Novum für ein Action-Spiel: Omega Boost bietet sogar einen Replay-Modus.



Die zahlreichen Bosse können einige Treffer einstecken und präsentieren sich oft bildschirmfüllend. Der Kampf gegen diese Feinde ist das zentrale Spielelement von Omega Boost.



Arachnophobie sollten Sie nicht haben – zu Ihren Gegnern zählt auch eine Metallspinne.

Von Omega und anderen Boosts

Der von Ihnen zu steuernde Held in seinem funkelnden Raumanzug hat modernstes Equipment zu seiner Verfügung. Eine praktische Auto-Lock-Funktion markiert empfindliche Stellen Ihrer Feinde, sobald Sie mit Ihrer Zielvorrichtung diese Punkte anvisiert haben. Mittels eines Kompasses können Sie manuell die nächste Angriffswelle suchen oder aber durch die Scan-Taste automatisch auf diese ausgerichtet werden. Besonders interessant sind zudem die verschiedenen Boosts – der Turbo-Boost bedarf wohl keiner weiteren Er-

OMEGA BOOST KITZELT EINE FASZINIERENDE OPTIK AUS DER PLAYSTATION, DIE MAN GESEHEN HABEN MUSS.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

klärung, der Viper-Boost, den Sie in späteren Levels verliehen bekommen, schon eher. Wird dieser mit der L2-Taste aktiviert, so startet der Protagonist einen wilden Rammangriff auf seine jeweiligen Feinde.

Glänzende Effekte

Bei den ersten Blicken auf *Omega Boost* beschleicht einen der Eindruck, urplötzlich einen



Kollidiert man mit einem der Kolosse, wird man Zeuge eines fulminanten Funkenflugs.

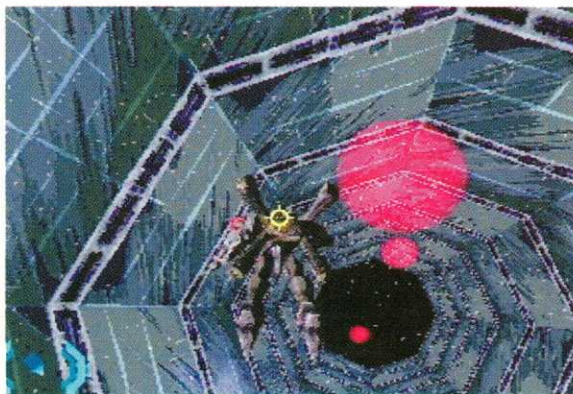
High-End-PC oder eine PlayStation 2 und nicht etwa eine etwas betagte 32-Bit-Konsole vor sich zu haben. Interessante, riesige Bossgegner, fulminante Explosionen, Transparenz- und andere geniale Effekte (Funkenflug und Co.) sowie eine hohe, konstante Framerate treiben die Sony-Konsole bis an die äußersten Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit. Einzig und allein die Hintergründe hätten das eine oder andere zusätzliche Detail vertragen können. Ein cooles Feature ist zudem die Möglichkeit, nach getaner Arbeit, sprich, nach beendetem Kampf, Replays der bestrittenen Schlachten be-

wundern zu können, wobei mehrere Perspektiven zur Auswahl stehen. Besonders destruktive oder beeindruckende Gefechte können später dann auf der Memory Card verwahrt werden. Beim Sound wurde auf einen Techno/Rock-Mix gesetzt, der die Action zumeist passend untermalt, sporadisch aber einen Tick zu abgefahren ausgefallen ist.

Marco Marzinkowski



Im Meer der Explosionen verliert man des öfteren kurzzeitig die Orientierung. Dank der Scan-Taste kann man sich glücklicherweise automatisch auf den nächsten Gegner ausrichten.



Einsteigerfreundlich: Bevor es ernst wird, können Sie sich zunächst an vier Trainingsmissionen versuchen, die Sie perfekt mit der Steuerung vertraut machen.



MEIN FAZIT: SEHR GUT

Vergessen Sie Silvester oder teure Effektorgien aus dem Kino. *Omega Boost* brennt auf Ihrem heimischen Fernseher ein grafisches Feuerwerk allererster Güte ab. Und das in einer Weise, die man der mittlerweile doch etwas betagten Hardware nicht mehr unbedingt zuge-
traut hätte. Die Entwickler Polyphony Digital haben somit einmal mehr ihr Talent in der Ausreizung der PlayStation unter Beweis gestellt, was ein sehr gutes Omen für das kommende *Gran Turismo 2* sein dürfte. Effektiv war man auch um Einsteigerfreundlichkeit (Trainingsmodus) und innovative Ideen (ein Replay-Modus in einem Action-Spiel!!!) bemüht, aber das Leveldesign an sich sagt mir persönlich nicht hundertprozentig zu. Natürlich sind die Fights gegen mächtige Endgegner der Höhepunkt eines jeden Action-Titels, aber durch den Big-Boss-Overkill, den man bei *Omega Boost* erlebt, werden diese sehr schnell langweilig. So fertigt man die diversen Kolosse zumeist nach dem Motto „Business as usual“ ab, ohne dabei größere Adrenalinschübe zu verspüren.

TEST ERGEBNIS

Grafisch beeindruckender Action-Titel, der zudem innovative Ansätze bietet. Das zu stromlinienförmige Leveldesign verhindert den Sprung in den Wertungsolymp.

Titel	Omega Boost
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	2 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	9 Zonen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony Digital
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	23. Juli '99

GRAFIK 89% SOUND 85% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG 83%

Rennspiel, 1-2 Spieler, Project Two Interactive

PLANE CRAZY

Rennspiele mit hochgezüchteten Autos gibt es auf der PlayStation wie Sand am Meer. Bei Plane Crazy besteigen nun tollkühne Piloten ihre fliegenden Kisten, um auf den kuriosesten Kursen der Fluggeschichte ihren Meister zu ermitteln.



Lassen Sie sich in den Straßenschluchten der Großstadt nicht durch die bunten Werbetafeln an den Gebäuden irritieren.



Beim Flug über den Abwasserkanal besteht die Möglichkeit, die Rohre aufs Korn zu nehmen, um selbst freie Bahn zu haben und den nachfolgenden Konkurrenten den Flug etwas zu erschweren.

Sie klettern ins Cockpit eines der insgesamt acht Flieger, um im Wettstreit mit sieben anderen Piloten den Meister zu ermitteln. Die Flugzeuge unterschieden sich nicht nur in ihrem individuellen Outfit. So ist beispielsweise der zweimotorige Brummer namens Bustin' Bear schwerfälliger als die kleine, schnelle und wendige Chessna-Nachbildung Big Red, dafür reagiert ein Flugzeug dieser Bauart empfindlicher auf wechselnde Windverhältnisse. Neben einer Proberunde im Quick-Race-Modus bietet Ihnen der Time-Trial-Mode die Chance, die bisherige Bestzeit zu unterbieten. In der Meisterschaft wird um Punkte und somit Geld für die Nachrüstung des eigenen Fluggerätes gefightet. Betuchte Sieger investieren ihr Preisgeld in eine bessere Steuerung oder Beschleunigung, einen höheren Top-Speed oder verbesserte Bremsqualitäten.

Rasante Abwechslung

Während des Rennens können Sie nach einer gewissen Eingewöhnungsphase den Flieger dank einer intuitiven Analogsteuerung exakt und präzise durch die engen Canyons von „Monument Rush“ oder die bunt beleuchteten Wolkenkratzer von „Sin City Run“ manövrieren. Ungeduldige Hob-



Diese Röhrenabschnitte rotieren. Behalten Sie ein ruhiges Händchen, um diesen Abschnitt ohne Crash zu meistern.



Zurück zur Natur. In dieser Waldschneise verhindern umgestürzte Baumstämme den ungestörten Weiterflug.



Im Mech-Shop können Sie mit Hilfe des gewonnenen Preisgeldes die Fähigkeiten Ihres Flugzeugs verbessern.

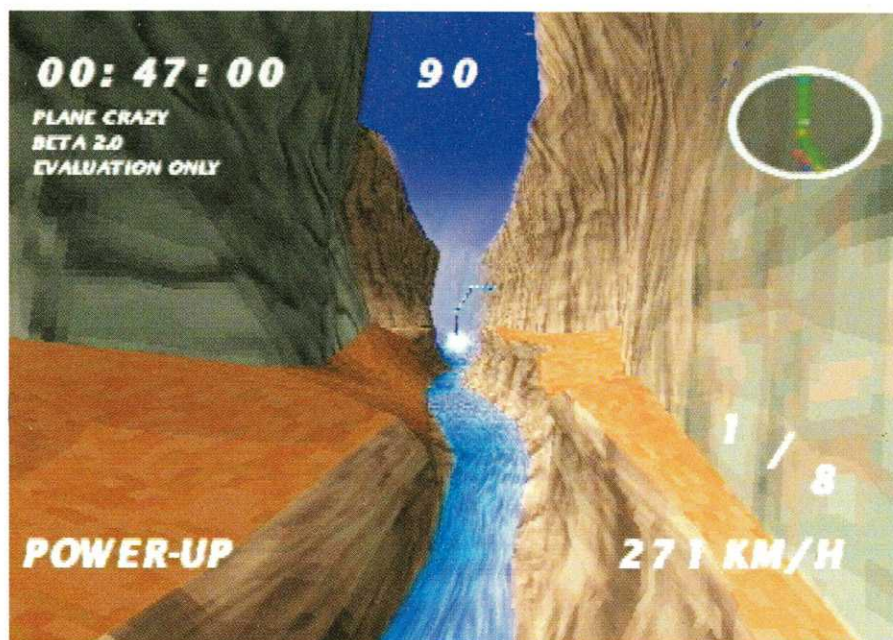
by-Piloten, die durch den permanenten Einsatz des Bleifußes davonfliegen wollen, finden sich bald an der nächsten Wand wieder. Nur durch den geschickten Einsatz von Höhenruder, Drosselung der Ge-



JENS

MEIN FAZIT: GUT

Wenn man die anfängliche Frustration wegen der gewöhnungsbedürftigen Steuerung überstanden hat, entfaltet sich schnell der Spielspaß der unkomplizierten Flugsimulation. Es macht viel Spaß, sich durch enge Tunnel, unter Brücken und durch Häuser Schluchten hindurchzuschlängeln und dabei die Konkurrenz abzuhängen. Der technisch gelungene Titel besticht durch eine flüssige Landschaftsdarstellung, liebevoll dargestellte Flieger und herausfordernde Strecken mit passender Musikantermalung. Allein die teilweise etwas zu spät erkennbaren Streckenabzweigungen und Abkürzungen sowie ein fehlender Zweispielermodus per Splitscreen schmälern den guten Gesamteindruck.



Aus der Egoperspektive wirkt das Flugrennen besonders rasant. Ein Kontakt mit den bedrohlich nahen Wänden des Canyons sollte vermieden werden, da das Flugzeug sonst ins Schlängern gerät und nur noch schwer abzufangen ist.

schwindigkeit und Lenkung sind die Hindernisse und engen Kurven der abwechslungsreichen Kurse zu meistern. Der Einsatz der durch blaue Lichtkegel angezeigten Power-Ups räumt einen Teil der Hindernisse mittels Raketen aus dem Weg oder legt verborgene Abkürzungen frei.

Neben den Streckenbebauungen können auch unliebsame Konkurrenten mit Hilfe der Waffen aufs Korn genommen werden, bei einem Treffer verlieren die Gegner deutlich an Geschwindigkeit. In grafischer Hinsicht weiß der Titel durch abwechslungsreiche Kurse mit zahlreichen alterna-

TEST ERGEBNIS

Rasante Flug-Action mit abwechslungsreich gestalteten Flugstrecken und Power-Up-System. Die gelungene technische Umsetzung mit schmissiger Musik sorgt für Kurzweil bei der Jagd um den Meisterschaftstitel. Hobby-Piloten sollten sich einen Platz hinter dem Steuerknüppel sichern.

Titel	Plane Crazy
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2 Spieler (über Link Kabel)
Schwierigkeitsgrad	3 Schwierigkeitsstufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	6 Strecken + 1 Bonusstrecke
Preis	ca. DM 99,95
Hersteller	Project Two Interactive
Entwickler	Project Two Interactive
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	9. Juli '99

GRAFIK 76% SOUND 74% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG 78%

tiven Kursverläufen und Abkürzungen sowie durch liebevoll und detailliert dargestellten Flugzeugen zu gefallen. Die Musik paßt sich sehr gut dem rasanten Spielgeschehen an und bietet je nach Strecke stimmige Klänge von Country bis Rock.

Jens Quentin

GraphicKit collection

for SONY PLAYSTATION®

NEU BEI DYNATEX

DIE GRAPHIC-KITS MACHEN AUS DEINER „GRAUEN“ PLAYSTATION® EIN COOL GESTYLTES DESIGNEROBJEKT

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIED
- ÜBER 15 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

Im Exclusivertrieb durch

dynatex

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



Dank der doppelten Analogsteuerung ist eine feinfühlige Kontrolle gegeben, und somit werden präzise Überholmanöver möglich.



Auf den höheren Schwierigkeitsstufen und ohne jegliche Lenkhilfe ist Konzentration angesagt, sonst wird man diese Situation oft erleben.

Rennspiel, 1-2 Spieler, THQ

CASTROL HONDA SUPERBIKE

Im Segment der Motorradspiele gibt es bereits eine erfreulich hochwertige Auswahl an Titeln. Eine richtige, reinrassige Simulation war darunter aber bislang noch nicht zu finden. Mit dem THQ-Titel hat sich dieser Umstand nun geändert.

Bereits vor dem ersten Rennen wird man mit einer wahren Optionsflut konfrontiert. So stehen beispielsweise gleich sechs Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, die – je nach eigenem Anspruch – sowohl blutige Anfänger als auch Vollprofis zufriedenstellen dürf-

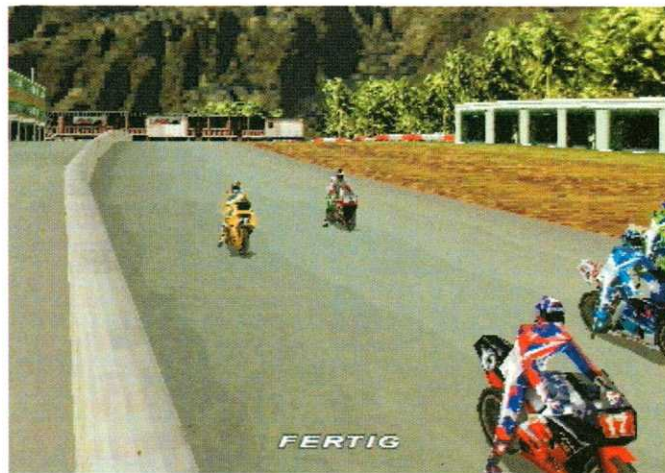


Der interessante Kurs in Motegi muß bei Tag und Nacht befahren werden.





Der Modus für zwei Spieler per horizontalem Splitscreen kommt ohne größeren Detail- und Geschwindigkeitsverlust aus.



Atmosphäre wie im Fernsehen: Vor den Rennen erfolgt ein kleiner Schwenk über das achtköpfige Teilnehmerfeld.

ten. Gelegenheitsfahrer aktivieren diverse Hilfen (Richtungspfeile, automatische Bremsen und ein Lenkassistent), während echte Teufelsfahrer auf dem höchsten Difficulty-Level (Aß) ohne Computerunterstützung auskommen müssen. Die sonst optionalen Probleme wie Reifenverschleiß, Motorüberhitzung, Schäden etc. sind auf dieser Schwierigkeitsstufe ebenfalls obligatorisch. Erfreulicherweise kann man übrigens voll analog über die Kurse brausen, sprich, mit der linken Analogeinheit wird gelenkt, mit der rechten Gas gegeben.

Rund um die Welt

Apropos Kurse: Castrol Honda Superbike bietet gleich 14 Strecken, die auf der ganzen

Welt (Australien, England, Griechenland etc.) verteilt sind. Diese kann man in Einzelrennen, Trainingsläufen, einer Meisterschaft (komplett mit Qualifikation) und einem Modus für zwei Spieler (per horizontalem Splitscreen) angehen. In der letzten Variante sind keine CPU-Gegner präsent, ansonsten hat man sich gegen sieben Kontrahenten durchzusetzen. Vier Perspektiven stehen dabei zur Auswahl, wobei speziell die Cockpitsicht beein-

druckend und realistisch wirkt. Dort kommt auch am ehesten der Rausch der Geschwindigkeit auf, den ein gutes Rennspiel einfach bieten muß. In Sachen Fahrphysik hat man sich nah an die Realität angelehnt. Wer mit Vollgas jede noch so scharfe Kurve nehmen will, wird schnell mit einem spektakulären Abflug von seinem Bike bestraft. Motorrad-Cracks dürfen sich an schön anzusehenden Wheelies und Burnouts erfreuen und – bei dynamischen, bis auf die Perspektive nicht beeinflussbaren Replays – entspannte „After Race“-Atmosphäre genießen.

Kein grafischer Höhenflug

Technisch ist der Titel leider nicht ganz auf der Höhe. Zwar kann man sich an detaillierten Fahrern und deren Bikes erfreuen, aber der generelle Look ist etwas antiquiert und grobpixelig. Darüber hinaus sorgen Grafikblitzer, ein zum Teil sehr unsauberer Bildschirmaufbau und auch eine dezent schwankende Framerate für Unmut. Auf Hintergrundmusiken während der Races wurde übrigens völlig verzichtet, geboten werden lediglich Motoren- und Umgebungsgeräusche.

Marco Marzinkowski

CASTROL HONDA SUPERBIKE IST DIE ERSTE RICHTIGE MOTORRAD-SIMULATION FÜR DIE PLAYSTATION, WOBEI DIE BETONUNG AUF DEM WORT SIMULATION LIEGT.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone



Insgesamt 14 Pisten werden offeriert, darunter auch eine Strecke in Deutschland.



Eine Impression aus dem Intro, welches perfekt auf die kommenden, spektakulären Rennen einstimmt.

TEST ERGEBNIS

Castrol Honda Superbike überzeugt speziell in den Bereichen Steuerung und Schwierigkeitsgradabstufung. Die etwas veraltete, schmucklos wirkende Grafik und die generell nicht überzeugende Technik verhindern den Sprung in die absolute Spitzenklasse.

Titel	Castrol Honda Superbike
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	6 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	14 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	THQ
Entwickler	Interactive Entertainment
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Mitte Juli

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
74%	52%	82%	78%



MEIN FAZIT: GUT

Die feinfühlige, duale Analogkontrolle von Castrol Honda Superbike ist besonders zu loben, und das abwechslungsreiche Kurspaket verdient ebenfalls Erwähnung. Irgendwie wirkt die Optik aber eher wie bei einem Titel der ersten Generation, und auch der Temporausch will sich nicht so recht einstellen. Dennoch: Wer eine ernsthafte Simulation abseits der Formel-1-Pfade sucht, wird mit dem THQ-Racer fündig.

INFO VERGLEICH

1.	Jeremy McGrath Supercross	Acclaim	83%
2.	Moto Racer	Delphine Soft	83%
3.	Road Rash 3D	Electronic Arts	82%
4.	Castrol Honda Superbike	THQ	78%
5.	Road Rash	Electronic Arts	77%

Im Bereich der Motorrad-Rennspiele gibt es viele hochwertige Titel, aber keinen absoluten Megaknaller vom Kaliber Gran Turismo. In dieses Feld fügt sich THQ mit Castrol Honda Superbike beachtlich gut ein und liegt nur 5% hinter der Referenz Jeremy McGrath Supercross.

Rennspiel, 1-2 Spieler, SCEE

CHOCOBO RACING

Es ist zur Zeit in Mode, daß Protagonisten bekannter Games einen Zweitjob als Kart-Rennfahrer annehmen, so brettet neben dem allseits bekannten Klempner Mario bald auch der wuselige Wüstenfuchs Crash über die Piste. Nun stellt Squaresoft niedliche Boliden mit Nebendarstellern der ruhmreichen Final-Fantasy-Serie an den Start.

Anfangs wählen Sie aus einem Fahrerfeld von neun vor allem Fans der traditionellen Square-Titel bekannten Piloten, vom Goblin über White Mage (auf einem fliegenden Teppich) bis hin zu Chocobo, dem aus dem Mega-Seller FF VII bekannten Federvieh. Je-

der der Fahrer hat dabei ein individuelles Gefährt. Während der Bowser-ähnliche Behemoth in einem schweren Panzerfahrzeug über die Piste walzt, tritt der Black Magician auf einer magischen Wolke zum Rennen an. Vor der wilden Hatz stellen Sie Ihren Lieblingspiloten mit einer speziellen Fähigkeit wie einem Schutzschild oder einer kurzzeitigen Beschleunigung aus, die während der Fahrt ständig aufgeladen wird. Die acht Kurse führen u. a. durch ein gruseliges Schloß, über ein vor bunten Farben übersprühtes Süßigkeitenland und zum Vulkantal, in dem feurige Lava-Seen und glühende Gesteinsbrocken die Fahrt erschweren. In bester Fun-Kart-Manier sind auf den Strecken sogenannte Magic Stones verteilt, die Power-Ups wie einen Feuerschuß oder einen anderen Fahrzeugstoppenden Sensenmann aktivieren. Dabei können Sie entweder bis zu drei verschiedene Extras sammeln oder die Wirkung



Während der Fahrt besteht die Möglichkeit, bis zu drei unterschiedlich wirkungsvolle Power-Ups aufzusammeln.



Aus allernächster Nähe bleibt von den dargestellten Power-Up-Symbolen nur noch ein Pixelbrei übrig. Die herumschwirrenden Engel zeigen an, daß die gegnerischen Piloten ihre Extras eingesetzt haben.



Der Square-Zeppelin beobachtet die wilde Hetzjagd nach der besten Platzierung.

eines bestimmten Power-Ups durch wiederholtes Aufschnappen desselben Symbols verstärken. Geübte Fahrer nehmen Konkurrenten durch geschicktes Anrempeln deren Extras ab.

Neue Karts auf ausgetretenen Pfaden

Erfreulich ist die stattliche Anzahl an Spielmodi, neben dem Story-Mode, in dem Chocobo zusammen mit Mog die Geheimnisse der restlichen Fahrer entdeckt, stehen ein Zeitfahren, ein Zweispielermodus sowie eine Art Staffelfahren mit maximal drei Fahrern pro Team zur Auswahl. Im Grand-Prix-Modus gehen Sie auf die Jagd nach Punkten, um am Ende in der Gesamtwertung und somit auf dem Treppchen ganz oben zu landen. Erfolgreiche Fahrer werden mit versteckten Bonuscharakteren und der Möglichkeit, die Eigenschaft der Vehikel zu verändern, belohnt. Die Steuerung ist genretypisch simpel gehalten, durch gleichzeitiges Drücken der Brems- und Gaspedale schlittern



MEIN FAZIT: GUT

Chocobo Racing bietet alle typischen Features, die man von einem Fun-Racer erwarten darf. Das Streckendesign der nicht sonderlich originellen Kurse wirkt jedoch nicht sehr ausgereift, so stören z. B. Passagen mit übermäßig verwinkelten Schikanen den Spielfluß. Aufgrund der schlichten Optik mit grafisch wenig spektakulären Extras und den etwas lieblosen Strecken kommt nur im bewährten Zwei-Spielermodus so richtig Spielspaß auf, wenn man den Mitspieler mit einem Laserblitz oder durch Totenkopf-Einsatz kurz vor der Ziellinie noch abfängt. Somit ist zweifelhaft, ob das Game im direkten Vergleich mit Titeln wie Speed Freaks oder Crash Team Racing mithalten kann.



Sie durch die Kurven. Statt durch fahrerisches Können holen Sie sich die Spitzenposition durch den Einsatz der Extras, so kann es vorkommen, daß man als souveräner Spitzenreiter durch ein Special aus heiterem Himmel kurz vor dem Zielstrich auf den letzten Platz durchgereicht wird. In grafischer Hinsicht wird durchschnittliche Kost geboten, die Randbebauungen und Gebäude poppen aus der Landschaft, und gelegentliche Grafikblitzer trüben turbulente Tunnelfahrten. Die nette Hintergrundmusik unterstreicht den Comic-Stil des Titels.

Jens Quentin

TEST ERGEBNIS

Witzige Neben-Charaktere aus diversen Klassikern des Square-Line Ups heizen um die Wette und lassen gnadenlose Extras auf die Gegner los. Spaßiger Fun-Racer mit leichten technischen Schwächen und teilweise lieblos gestalteten Kursen.

Titel	Chocobo Racing
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	8 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Squaresoft
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	13. Oktober '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG	74%
--------	-------	-------	----------------	------------

TEST CHOCOBO RACING

PLAYSTATION ZONE 08/99

99

Game It!

①  **0180/522 5300**
0831/57 51 57

② Telefax: 0831 / 57 51 555

③ Internet: <http://www.gameit.de>

④ email: info@gameit.com

⑤ T-Online: ★Gameit#

⑥  Game It! - D-87488 Betzigau

- **Nachnahme**: wenn man nicht die deutsche Version nach Lissabon
 (es geht um die Frage vorrangig Splein) (das und die meisten) und innerhalb von 12 Tagen einen
 bestellbar ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung
 versandt; das liegt eventuell bei der Bestellung gegenwärtig Termine durch verschiedene
 Gründe, wie z.B. eine Verzögerung bei der Herstellung oder einer Verzögerung bei der
 internationalen Nachfrager für Planung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin
 besteht. Keine Garantie für Preismarkt und Schreibfehler.
- Bei **Nachnahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 999+3,- Postgebühr ab DM 180,- frei,
 bei Konsolenartikeln: ab 99,99 Warenwert frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ab DM 180,- frei,
 bei Konsolenartikeln: ab 99,99 Warenwert frei

Preis Stand 13.5.99 * = noch nicht verfügbar am 13.5.
N = Neu P = Preisänderung

SONY PSX

360*	84.99	Medieval	99.99
3rd Element	84.99	Megaman Legends	79.99
Abe's Odyssey	49.99	Megaman X4	79.99
Abe's Odyssey 2	49.99	Metal Gear Solid*	49.99
Ace Combat 2	49.99	Mickie's World*	89.99
Acta Racer 2	79.99	Micro Machines V3	49.99
Acta Soccer 3	79.99	Most Impossible*	99.99
Ak Tennis*	79.99	Monkey Hero	89.99
Akuri	84.99	Monopoly	59.99
Alien Combat Plat.	89.99	Monster Seed	92.99
Alien Resurrection*	89.99	Motor Racer Plat*	84.99
Alundra	89.99	Music	89.99
Alundra Dawn, Tennis	89.99	NBA Live 99	84.99
Apocalypse	89.99	NBA Live Speed 3	84.99
Asterix	87.99	NBA Live 4	84.99
Atlantis	87.99	NHL Blitz	77.99
Atlantis Saurus*	89.99	NHL Hockey 99	89.99
Azure Dreams	89.99	NHL 2000*	89.99
Baphomet's Fluch	99.99	Ninja	49.99
Baseball 2000*	79.99	O.D.T.	49.99
Beast Wars	79.99	Pandemonium	99.99
Beggar	89.99	Part in TV	89.99
Big Racer USA	89.99	Pharaoh	97.99
Blasto*	89.99	Player Manager	94.99
Blaze & Blade	89.99	Pitfall 3D Beyond	89.99
Blaze & Blade	89.99	Pint Blank	89.99
Blazing Line*	89.99	Pop Hoolier*	72.99
Bloody Road 2	89.99	Populous	84.99
Bomber	74.99	Populous Challenge	49.99
Bot Fantasy Racing	82.99	Power Play	49.99
Bot Fantasy Racing 2	82.99	Power Manager 99	49.99

Game It!-

Hotlines

Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Box Champions	84.99	River School	82
Brat on the Loose	83	Road Rash	84
Bugs Bunny E	102.99	Road Rash 3D	84
Bugs Special	92.99	Rollcage	99
Bugs Life	92.99	Runners*	87
Burlesque Stars 2000	79.99	Ruining Wild	88
Bust a Groove	45.99	Scream 2000	84
Bust a Move 2	45.99	Shanghai True Val	92
Bust a Move 4*	67.99	Silent Hill	billig!
Bust a Move 5	45.99	Sled Storm*	89
C	84.99	Small Soldiers	89
C. Cardinal Syn	79.99	Soul Blade	89
Castlevania	45.99	South Park*	79
Caesar's World 2*	45.99	Soviet Strike	49
Caedagon den D*	84.99	Spice World	59
Centipede	84.99	Sports of the G*	99
Cheebuch	27.99	Spyro the Dragon	84
Civilisation 2*	87.99	Star Wars:	
C & C 1 Platinum	45.99	Race	89
C & C 2 Platinum	45.99	Janikle Bedrohung	89
C & C 3 Gegenstand	82.99	Streak*	79
Colin McRae Rally	45.99	Street Fight. Coll. 2	74
Colony Wars: Veng	45.99	Street Fighter EX Plus	82
Constructio	45.99	Street Fighter II	84.99
Cool Beander Plat	45.99	SuperCrest	79
Crash Bandicoot 2	45.99	Swing	72
Crash Bandicoot 3	45.99	Jeremy Mcgregor	49
Crac	89.99	Streighteater Alpha 3	84
Crash Stalker 3	89.99	Streighteater Beta	84
Destruction Derby 2	45.99	Super Pocket Fight	79
Diablo	84.99	Tai Fu	82
Driver	84.99	Tantricks*	79
Duke Nukem: Time	45.99	Test Drive 2 Plat.	89
Earthworm Jim 3D*	45.99	Tekken 3	109
Demon 1 97	45.99	Test Drive 5	84
Fifa 98	84.99	Test Drive 4 x 4	84
Fifa 99	84.99	The untoly War	89
Final Fantasy 1*	109.99	Theme Hospital	84
Final Fantasy 2*	109.99	Tiger Woods 99	84
G-Police	45.99	TOCA Platinum	89

Silent Hill
Billig!!!

Tomb Raider 1	49.9
Tomb Raider 2	49.9
Tomb Raider 3	89.9
Tombs	99.9
Tommi Makinen	84.9
Treasures of the Deep	99.9
Triple Play Baseball	189.9
Tunguska*	82.9
Ubik*	84.9
UEFA 98/99	92.9
V 2000	84.9
V-Rallye	49.9

Titel des Monats
Juli (PSX):
V-Rally 2* 94,99
incl. Versand

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

C & C 1	49,99
Carmaggeddon dt.*	79,99
Driver*	84,99
F1 98 Platinum*	49,99
GTA London	49,99
Heart of Darkness*	89,99
Legacy of Kain 2*	92,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Player Manager 2	94,99
Star Wars:	
Dunkle Bedrohung	89,99

9	V-Rally 2*	94.99	Turok	79.99
	Versailles*	97.99	Turok 2	84.99

Victory Boxing 2	79.99	V-Rally 99	94.99
Vigilante 8	57.99	Vigilante 8*	109.99
Virtual Baseball 99	79.99	Virtual Pool	102.99
Viva! Football	84.99	Virtua Fighter	109.99
Vs.	97.99	Wipeout 64	119.99
Warhammer 2 (Dark)	89.99	WWF: Warzone	102.99
Warzone 2100*	89.99	Zelda	104.99
Wave Race 64	79.99	N64 HARDWARE	
Wild Arms*	89.99	N64 + Mario	249.99
Wing Over 2	79.99	N64 + Star Wars	299.99
WipeOut 2097	49.99	Controller Pak	27.99
World League Soccer	84.99	Controller Pak	44.99
Worms Platinum	89.99	Controller pack	57.99
WWF Attitude*	64.99	Controller Mad Catz\$49.99	
WWF Warzone	79.99	Expansion Pak	67.99
X-Men vs. Street Fighters	99.99	Gamemaster	89.99
N.YoYo & Puzzle Pak	74.99	Lenkard m. Rumblel04.99	
Zero Devide 2*	79.99		

PSX HARDWARE	Memory Card 1MB	19,99
	dto. farbig	19,99

Adapter Gameboy	84.99	Powerflash	49.99
(Power F)		RF Unit (Nintendo)	49.99
Analog Shock Pads	44.99	RF Unit	29.99
CD Case	29.99	RGB Kabel	19.99
Controler Sony	59.99	Rumble Pak (Nint)	39.99
Dual Shock Sony	59.99	Sumitomo	29.99
Dual Shock	24.99	256 K Memory C	29.99
Controller Infrarot	67.99	Verlängerungskabel	19.99
Gamebuster Pro	79.99		
MC Link	119.99	ACTION FIGUREN	
Linkmat Mad Catz	119.99	Neul	
Link Kabel	19.99	Crash Bandicoot je	29.99
		Duke Nukem je	29.99
Memory Cards		Metal Gear Solid je	24.99
Nintendo 15 Slot	14.99	Quake II	29.99
15 Slot	15.00	Resident Evil je	29.99
120 Slot	34.99	Spawn je	29.99
160 Slot	44.99	Star Wars je	29.99
720 Slot	59.99	Tekken 3 je	29.99
1080 Slot	64.99	Warcraft je	24.99

30 Slot unkomprimiert	29,99	Wing Commander je 19,99
60 Slot unkomprimiert	39,99	Gamestar-Leserbefragung 9/98:
Mouse Sony	59,99	

Multi Tap Sony	69,99	Game IT ist der bevorzugte Versender Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!
neGcon	89,99	
Playstation	249,99	
Playstation Tasche	69,99	
incl. Memory Card u. Contr.		

LÄDEN

Predator 2 Silver	69,99
Protector Gun	34,99
Race Station Shock	94,99
Scart Kabel Audio	19,99

Scorpion Gun 69,99
Space Station 39,99

99p	Verlängerungskabel für		
99	Pads/Dual Shock	19,99	Händler-
	X-Blender Cheat	79,99	

	X-Ploder Pro	107,99		Partnerschaftsmodell
	NINTENDO N64		12277 Berlin	
			IG Games Marlenefeld	
N	All Star Baseball 2000	97,99	Buckwurz Chaussee 100 - 0307/232524	
N	All Star Tennis '99	97,99	16761 Hennigsdorf	
N	Bust a Move 2	104,99	IG Games	
N	Carmageddon II	97,99	Postplatz 4 - 03302/272706	
N	Charles Blast II*	87,99	21335 Lüneburg	
N	C & C	104,99	Heinriegelstr. 26 - 04131/735358	
N	Cruisin' USA	69,99	39104 Magdeburg	
N	Die Nukem Zim	102,99	Liebigstr. 6 - Neu ab Juli	
N	Earthworm Jim	102,99	63667 Nidda	
N	Extreme G 2	97,99	Am Wehr 6 - 06043/950915	
N	F1 Pole Position	69,99	64283 Darmstadt	
N	F1 World Grand Prix	69,99	Wilhelmstr. 9 - 0651/28860	
N	F Zero X	87,99		
N	Fifa '99	104,99		
N	Flying Dragons	104,99		
N	God of War	87,99		
N	Glover	87,99		
N	Iron's Reckling Balls	97,99		
N	Jet Force Gemini*	109,99	64625 Bensheim	
N	Mario Kart	69,99	Schlingengasse 4 - 0625/5681564	
N	Mario Party	87,99	66953 Pirmas	
N	Mid's Astro Chess	97,99	Beinhofstr. 11 - 06331/92941	
N	Mid's Astro Bowling	102,99	67227 Frankenthal	
N	Mission Impossible	94,99	Rheinstr. 13 - 06233/668478	
N	Monster Truck Mad*	89,99	71032 Böblingen	
N	Mystical Ninja	139,99	Poststr. 36 - 07031/2319140	
N	NBA Live '99	97,99	72070 Tübingen	
N	NFL Blitz	102,99	Postplatz 1 - 07071/021847	
N	Off Road	102,99	76726 Gernersheim	
N	Olympic Hockey '98	104,99	Marktstr. 22 - 07274/78045	
N	Playboy Him 2	104,99	76829 Landau	
N	Rampage 2 Univ. 1	104,99	Lindelnstraße 34 - 0634/930570	
N	Rayman	104,99	87435 Kempten	
N	Rush 2 Extreme*	104,99	In der Brandstallt 6 - 0831/11762	
N	Rush 2 Racing	99,99	87700 Memmingen	
N	Scars (VR 3000)	104,99	Maximilianstr. 21 - 08331/497798	
N	Shadow of the Beast	97,99	88131 Lindau	
N	Snowboard Kids 2	87,99	Kolpingstr. 3 - 08382/1255	
N	Southpark*	97,99	88212 Ravensburg	
N	Star Wars:		Marktstr. 12 - 0751/3528352	
N	Racer	109,99	Neu ab 1.6.99	
N	Rogue Squadron	104,99		
N	Snowboard Kids 1	69,99		
N	Starshot	99,99		
N	The New Tetris*	97,99		
N	Tonic Trouble	104,99		
N	Top Gear Rally	89,99		

**Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!!
Ab DM 180 -: 3% Skonto**

Action, 1 Spieler, Psygnosis/SCEE

ATTACK OF THE SAUCERMAN

Die beiden glubschäugigen Außerirdischen Ed und Zunk entsprechen so gar nicht dem typischen Alien-Klischee, denn statt fremde Planeten zu erforschen, genießen sie lieber das TV-Programm der Erde.



Links erkennen Sie einen Rücksetzpunkt. Die Flammen und die grüne Suppe sollte der Außerirdische möglichst meiden.



Nehmen Sie die Sicherheitskameras schnell aufs Korn, da sonst Alarm ausgelöst wird und Scharen von Wachen herbeistürmen.

In einer fernen Galaxis streiten der friedfertige Egghead und der herrschsüchtige Big Bubba um die Macht. Zentrale Bedeutung erlangen beim Machtkampf die Neds, kleine gelbe Tiere, die eine Art Währung darstellen. Der böse Bubba will nun neue Planeten zur Aufzucht der Viecher erschließen, und den Anfang macht Mutter Erde. Bei dem Vorhaben, die Pläne des bösen Big Bubba auf Befehl ihres eierköpfigen Vorgesetzten zu vereiteln, legen die beiden Besucher ausgerechnet in der sagenumwobenen Area 51 eine Notlandung hin und werden von neugierigen Wissenschaftlern zu Forschungszwecken



Überraschung! Das UFO der beiden Protagonisten ist nicht das einzige extraterrestrische Fluggerät in der Area 51.

mißbraucht. Sie steuern den kleinen Ed bei seiner Flucht aus der Third-Person-Perspektive durch den Komplex des geheimen Geländes. Dabei macht er sich zuerst auf die Suche nach seinem Kollegen Zunk, um mit diesem das UFO wieder flott zu machen. Nebenbei sucht Ed die herumwuselnden Neds und fängt diese mit Hilfe seines Sidekicks POD ein. Der kugelförmige Begleiter des Protagonisten ist darüber hinaus für die Waffen und den Radar zuständig, mit dem verstreute Power-Ups wie Energie, Munition oder neue Schußarten (wie z.B. ein Hüpfschuß) ausfindig gemacht werden. Neben heftigen Baller-einlagen mit den Wachen sind vor allem gute Sprungfähigkeiten zum Erreichen der Extras und schließlich des Levelendes erforderlich.

Jens Quentin



MEIN FAZIT: GUT

Der Titel lebt von seinem schrägen Humor, durchgeknallten Aliens und urkomischen Dialogen. Die ausgefallene Musik trägt ihren Teil zum witzigen Flair dieses im Stile eines B-Movies gehaltenen Games bei. Leider ist die Grafik alles andere als extraterrestrisch, der Protagonist ist pixelig, und auch die Umgebung ist vergleichsweise schlicht dargestellt. Aufgrund des trägen Gameplays läßt sich der witzige Alien viel Zeit bei seiner Flucht vor der Menschheit.

TEST ERGEBNIS

Attack Of The Saucerman ist das richtig Game für Fans der frühen US-Trash-Streifen, in denen böse Außerirdische die Erde bedrohten. Trotz veralteter Technik, einer spartanischen Grafik und simplen Gameplay verbreitet das Abenteuer der beiden E.T.-Verwandten aufgrund witziger Einfälle und Gags viel Spielspaß.

Titel	Attack Of The Saucerman
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Nein
Levels	21 Levels
Preis	DM 89,95
Hersteller	Psygnosis/SCEE
Entwickler	Psygnosis
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	30. Juli '99

GRAFIK 66% SOUND 70% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG **72%**

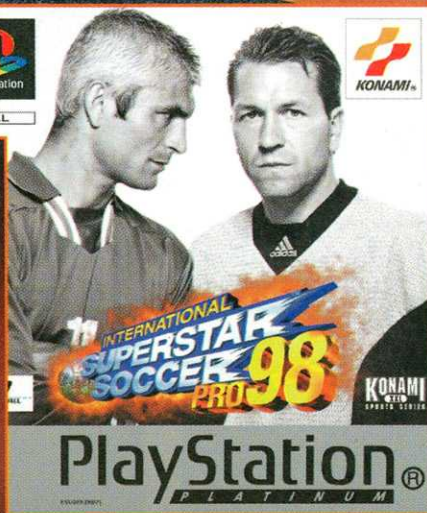


Ran an den Spiele-Speck!



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; ÖS 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 Prämienempfänger 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 anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



Strategie, 1 Spieler, Virgin

KAGERO DECEPTION 2



Der Nachfolger von Devil's Deception bietet wie der illustre Vorgänger (PSZ-Wertung: 80%) ungewöhnliche Strategiekost abseits des Mainstream.

Nach einem schicken Renderintro werden Sie die schnuckelige Millennia kennenlernen, die als Kind von der unsterblichen Rasse der Timenoids adoptiert wurde und für diese Wesen eine Art Todesengel darstellt. In den



Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste: Man kann sich auch selbst umbringen. So etwa durch zu intensiven Kontakt mit elektrischen Stühlen oder anderen Gefahrenherden.



Gelungener Auftakt: eine kleine Impression aus dem wunderschönen Renderintro.

Krieg zwischen den Timenoids und den Menschen (ihrer ursprünglichen Rasse) soll sie nämlich entscheidend eingreifen und den Ansturm von menschlichen Angreifern auf das Schloß der Timenoids stoppen. Sie übernehmen die Geschicke von Millennia und müssen zunächst auf einer Übersichtskarte diverse Fallen strategisch geschickt platzieren. In einer 3D-Darstellung der jeweiligen Örtlichkeit gilt es dann, diverse Gegner in die Fallen zu locken. Besonders effektiv sind dabei Kombinationen: Tapst ein Gegner zum Beispiel in eine Bären-



Die Entwicklung einer neuen Falle wird in einer kleinen Sequenz angezeigt. In diesem Fall handelt sich um Betäubungsgas.

falle, kann er für einige Zeit nicht reagieren. Eine perfekte Gelegenheit für weitere Aktionen. Lassen Sie nun noch einen Felsbrocken auf seinen Schädel fallen und feuern aus einer nahegelegenen Wand ein paar giftige Pfeile ab, so ist schon bald um ihn geschehen. Als „Belohnung“ winken satte Bonuspunkte, die für den Erwerb neuer, mächtigerer Fallen eingesetzt werden können. Zu Beginn des Spiels haben Sie nur ein paar harmlose Wichte abzufertigen, in späteren Stufen warten aber deftige Brocken vom Kaliber Ninja auf Sie. Vorsicht



MEIN FAZIT: SEHR GUT

Wer den Rennspiel- und Jump&Run-Overkill nicht mehr ertragen kann und Lust auf ein erfrischendes, innovatives Konzept verspürt, der sollte Kagero Deception 2 auf seiner Wunschliste ganz nach oben setzen. Irgendwo beschleicht einen beim Spielen bald schon eine sadistische Freude, wenn ein Gegner von einem Felsbrocken oder einer anderen Falle zermatscht wird. Sieht man vom PC-Titel Dungeon Keeper ab, so hat es wohl noch nie so viel Spaß gemacht böse zu sein.

Die Falle hat zugeschnappt, und der Gegner kann sich für eine gewisse Zeit nicht bewegen. Eine perfekte Gelegenheit, um gleich eine Ladung Feuerpfeile auf ihn loszulassen.

ist übrigens permanent geboten: In den Gemäuern des Schlosses sind mächtige Pendel, elektrische Stühle und andere Gefahren platziert, denen Sie tunlichst ausweichen sollten, um sich nicht selbst umzubringen. Ähnlich verhält es sich mit den verschiedenen Fallen. Sind Sie nicht achtsam, so stellen Sie sich quasi selbst damit ein Bein.

Marco Marzinkowski

TEST ERGEBNIS

Interessanter Titel, der ausgetretene Genrepfade weit hinter sich läßt und wie der Vorgänger frischen Wind durch die veralteten Chipsätze der PlayStation bläst. Zart besaitete Gemüter dürften sich aber an der ausgeprägten Gewaltdarstellung reiben.



Titel	Kagero Deception 2
Genre	Strategie
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	30++
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Virgin
Entwickler	Tecmo
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Release	Juli

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
74%	79%	88%	85%

360



Gescheiterter Versuch, WipEout und den N64-Hit Wave Race homogen miteinander zu verknüpfen.

In der Werbung zu 360 begrüßt Cryo den Rezipienten in der Hölle, was man durchaus wörtlich nehmen kann. Höllisch schnell ist der Racer, bei dem es mit Hoverbikes über 12 Strecken geht, nämlich in der Tat. Mit diversen Waffensystemen können dabei die Gegner von der Piste gebretzelt werden, wobei als Standardkampfgerät eine Art Maschinengewehr zur Verfügung steht. Man kann sogar eine um 360° drehbare Ansicht aufrufen und aus dieser Weapons abfeuern. Spielerisch ist 360 ordentlich, aber die Technik ruiniert viel. So bestehen die Untergründe zumeist aus einem riesigen Pixelhaufen, und die Framerate schwankt dermaßen stark, daß einem fast schlecht wird.

Marco Marzinkowski



Clippingfehler und ein verschärftes Pop-Up-Problem werten die Qualität der Grafik ab.

EVIL ZONE



Die Kreuzung aus Toshinden und Psychic Force gefällt durch beeindruckende Grafikeffekte.

Das Gameplay bietet die Wahl zwischen Angriff oder einem Block. Durch die Kombination mit den Richtungs- oder den L/R-Tasten lassen sich die Aktionen zu einem erfreulich umfangreichen Schlagrepertoire ausbauen, das tolle Effekte zur Folge hat. Obwohl die Kämpfe meist mittels Energiestrahlen über eine größere Entfernung ausgetragen werden, sind im Nahkampf auch Angriffe mit der Waffe möglich. Das Aufladen der Energieleiste sorgt für eine Spezialattacke, die durch eine dynamische Kameraführung eingefangen wird. Die Prügeleien der neun verschiedenen Kämpfer sind technisch und spielerisch gelungen, lediglich die verwaschenen Hintergründe enttäuschen.

Jens Quentin



Die dynamischen Kamerafahrten fangen die spektakulären Grafik-Effekte gut ein.

LEGEND OF KARTIA



Strategiefans mit Echtzeit-Abneigung sollten sich einmal Legend Of Kartia ansehen.

Die Kämpfe werden auf streng in rechteckige Felder unterteilten Karten ausgetragen. Die schlichten Polygonlandschaften stehen dabei im Gegensatz zu den zwar zweidimensionalen, aber liebevoll animierten Sprite-Figuren, die sich mit Zaubersprüchen und Nahkampfwaffen beharken. Ein wichtiges Element des Spiels sind die Monster, die den Hauptfiguren zur Seite stehen und in Papier-Schere-Stein-Tradition jeweils einem anderen Kreaturentyp über beziehungsweise unterlegen sind. Legend Of Kartia ist weder besonders komplex noch hochgradig einsteigerfreundlich und bis auf den stimmungsvollen Soundtrack fehlt es leider an Highlights.

Michael Pruchnicki



Zwischen den Kämpfen führen teils ausufernde Dialogszenen die Geschichte fort.

TEST ERGEBNIS

Titel	360
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	12 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Cryo
Entwickler	Smart Dog
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	Ende Juni

GRAFIK 63% SOUND 71% SPASS 55% GESAMT-WERTUNG 59%

TEST ERGEBNIS

Titel	Evil Zone
Genre	3D-Beat-'em-Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	9 Kämpfer
Preis	DM 99,95
Hersteller	Titus
Entwickler	Yuke's
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	Erhältlich

GRAFIK 75% SOUND 71% SPASS 81% GESAMT-WERTUNG 77%

TEST ERGEBNIS

Titel	Legend Of Kartia
Genre	Strategie
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	2 Episoden
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Atlus
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	Ende Juli

GRAFIK 74% SOUND 82% SPASS 76% GESAMT-WERTUNG 77%

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:

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

DAS ERSTE MAL

Ich habe zum ersten Mal Eure Zeitung gekauft (vorher habe ich mein Geld immer in andere PlayStation-Zeitungen investiert) und muß hier einmal ein großes Lob loswerden. In der mittlerweile immer bunter werdenden Welt der PS-Zeitungen scheint Ihr das beste Konzept zu haben. Alle Beiträge und Artikel wurden klar und übersichtlich layoutet, bei einigen Eurer „Kollegen“ scheint mir, es geht um viel Farbe statt Lesbarkeit. Besonders der große Informationsteil über die „E3“ war super. („Spyro The Dragon II“ kommt – endlich hat mein Leben wieder einen PS-Sinn. Ich glaube, meine Frau hält mich für verrückt.)

Auch die Aufstellungen aller jemals erschienenen PlayStation-Games (auf der beigelegten CD) ist woanders nicht zu finden. Man braucht nicht den Titel „Offizielles PlayStation-Magazin“ zu besitzen, um gute Zeitungen für die PlayStation zu machen.

Eine Frage habe ich: Im Impressum auf der CD-ROM habe ich den Namen „Chris Hülsbeck“ gefunden. Alten C64-Freaks ist dieser Name ein Begriff für „Die beste Musik auf dem besten Heimcomputer“. Macht er für Euch die Musik, und was sind die weiteren Projekte von Chris? Gibt es andere PS-Titel, bei denen Chris Hand angelegt hat? Ich hoffe, Ihr könnt etwas über ihn herausbekommen!

PLAYSTATION ZONE: Zunächst möchte ich mich im Namen des ganzen Teams für das Lob bedanken, da fällt es einem dann doch wieder leichter, den ganzen Streß auf sich zu nehmen. Was Chris Hülsbeck, den wir zuletzt auf der E3 getroffen haben, angeht, gibt es folgendes zu sagen: Zum einen macht er regelmäßig die Musik für unsere PlayStation-Zone-CD, zum anderen ist er Gesellschafter der Firma Vision Media GmbH, welche unsere redaktionellen Inhalte in die PSZ-CD-ROM integriert. Zuletzt hat Chris Hülsbeck u. a. die Musik für das N64-Spiel *Star Wars: Rogue Squadron* und den PlayStation-Titel *Tunnel B1* gemacht. Seit einiger Zeit weilt er allerdings bei den mittlerweile in San Francisco ansässigen Factor-5-Jungs. Übrigens, Chris Hülsbeck machte 1986 auch den Sound für das erste Spiel (*Soldier* auf C64, indiziert) des jetzigen PSZ-Chefredakteurs Hans.

Eckhart Horn

COLIN MCRAE RALLY 2

Wie ist das? Erscheint in absehbarer Zeit eine zweite Version vom Colin McRae Rally? Für mich als Motorsport-Fan ist das eines der wenigen Rennspiele, die den Titel „Simulation“ verdienen. In der Kritik sollte man oft ein bißchen härter sein, denn häufig wird ein Rennspiel als realistisch bezeichnet, nur weil auf dem Bildschirm ein schnelles Auto klar erkennbar ist. Aber für mich braucht es noch ein bißchen mehr,

beispielsweise ein möglichst realistisches Fahrverhalten. Deshalb warte ich schon sehnsüchtig auf eine zweite Version von Colin McRae Rally mit neuen Pisten und den ganzen heißen Wagen der aktuellen Saison.

PLAYSTATION ZONE: Noch hält sich Codemasters bedeckt, Tatsache ist jedoch, daß die Programmierer an einer Fortsetzung des seit 9. Juli als Platinum-Titel erhältlichen *Colin McRae Rally* arbeiten. Erscheinen dürfte das Spiel im kommenden Winter.

Stefan Schneider

SOUL REAVER

Als eingefleischter „Raziel-Anhänger“ muß ich folgende Frage stellen: Warum wurde *Legacy of Kain: Soul Reaver* immer wieder verschoben? Will Eidos einen sadistischen Eindruck bei seinen Kunden hinterlassen?!

PLAYSTATION ZONE: Ehrlich gesagt wüßten auch die Eidos-Mitarbeiter gerne, wieso die Crystal-Dynamics-Programmierer *Soul Reaver* so lange nicht fertigstellen konnten. Daß sich das Warten allerdings lohnt, hat die Testversion bewiesen, die in dieser Ausgabe auf dem Prüfstand steht. Erscheinen wird das Spiel allerdings erst Ende August.

Stimmt es, daß ATD eine neue Version von *Rollcage* zu Beginn des neuen Jahrtausends veröffentlichen wird? Über wen werden sie es veröffentlichen, da *Psygnosis* bald nicht mehr bestehen wird?

PLAYSTATION ZONE: Korrekt ist, daß *Rollcage Extreme*, wie in der letzten Ausgabe berichtet, im Frühjahr 2000 erscheinen wird, das ja streng genommen noch nicht im nächsten Jahrtausend liegt. *Psygnosis* wird auch weiterhin bestehen, allerdings nur als Entwicklungsstudio von Sony Computer Entertainment Europe.

Nun zu etwas anderem: Ich habe mir kürzlich einen X-plorer (V.2) zugelegt. Bei verschiedenen Spielen funktionieren die Codes jedoch einfach nicht. Da ich mich bei Blaze habe registrieren lassen, mailte ich ihnen und erklärte mein Problem. Man antwortete mir, daß es funktionieren müßte, mehr nicht. Da haben mich diese Leute aber schön reingelegt. Könnt Ihr mir vielleicht erklären, was ich jetzt tun soll?

PLAYSTATION ZONE: Daß Codes nicht funktionieren, kann viele Gründe haben. Entweder handelt es sich um Codes, die nur mit dem Game Buster oder dem Equalizer funktionieren, oder aber die Codes sind für eine andere Version des Spiels gedacht. So funktionieren Codes für amerikanische oder englische Spiele nicht bei der deutschen Version oder umgekehrt.

Ich habe von *Resident Evil 3* einen Report im Internet mit Fotos und so gesehen. Das Spiel spielt wieder in Raccoon City, jedoch

mit Jill und einem anderen Charakter. Es soll anscheinend nächstes Jahr auf den europäischen Markt kommen. Stimmt das?

PLAYSTATION

ZONE: In der letzten Ausgabe haben wir *Resident Evil 3* bereits ausführlich vorgestellt. Es soll im Januar 2000 erscheinen, den Vertrieb wird Eidos übernehmen (das im Gegenzug *Tomb Raider IV* in Japan über Capcom vertreiben läßt).

Dominique Neuen, Schweiz

SPIELE-VERLEIH

Ich bin der Meinung, daß die Videotheken einen großen Teil zum Thema Raubkopien beitragen. Da kann man sich ein Spiel für 2 Mark pro Tag ausleihen und teilweise sogar schon die Rohlinge gleich dazu kaufen. Da ist es natürlich schon verlockend, sich einmal von einem guten Spiel eine „Sicherheitskopie“ zu machen (ich nicht!), denn wer hat heutzutage keinen Brenner daheim oder kennt keinen, der einen Brenner hat?

Also, Sony, hört auf, rumzumeckern, und verschickt keine „offiziellen Verleihversionen“ an die Videotheken! Und auch noch ein Tip an die „Raubkopierer“-Polizei: Geht einmal auf den Flohmarkt, denn da kann man sich schon ziemlich professionell gemachte Raubkopien für ca. 15 Mark kaufen.

PLAYSTATION ZONE: Daß durch die Videotheken, in denen man auch Spiele ausleihen kann, Raubkopierer sehr günstig kurzzeitig an Original-Spiele herankommen, ist auch den Spieleherstellern klar, deswegen werden die schwarzen Schafe unter den Spiele-Verleihern derzeit mächtig unter die Lupe genommen. Es ist im übrigen so, daß viele überhaupt keine Berechtigung haben, Spiele zu verleihen, deshalb kann man auch Sony Computer Entertainment Deutschland nicht unbedingt einen Vorwurf machen.

Florian Fleddermann

SYPHON FILTER

Es geht mir tierisch an die Nieren, daß einige Spiele, wie z. B. *Syphon Filter*, wegen ein wenig Gewalt in Deutschland verboten werden. Gehen wir doch etwas näher auf *Syphon Filter* ein. In vielen Zeitschriften wurde den Spielern berichtet, wie genial das Spiel ist und was für eine hohe Wertung es bekommen wird. Zu diesem Zeitpunkt war mir allerdings schon klar, daß das Spiel in „good old Germany“ nie erscheinen wird, denn ich hatte mir das Spiel schon als Importversion gekauft und

durchgespielt. Dabei habe ich festgestellt, daß die 50 Jahre alten Leute der BPjS das Spiel für Deutschland verbieten werden! Gut, das Spiel mag ja ein wenig brutal sein, aber es deswegen für Deutschland verbieten? Ich frage mich, für was uns die von der BPjS halten. Ich finde, es reicht vollkommen, wenn auf der Verpackung eine Altersbeschränkung angegeben ist (in den USA gibt es noch nicht einmal einen Hinweis auf der Packung). So, wie es im Moment für Action-Spiele aussieht, frage ich mich, ob überhaupt noch irgend eine Firma Spaß daran hat, für Deutschland solche Spiele auf den Markt zu bringen. Ich frage mich jetzt schon, was aus Tomorrow never dies wird, ob es auch verboten wird oder ob die Gegner bei einem Treffer grünes, blaues, lila oder überhaupt kein Blut verlieren. Können sich nicht alle Spieler vereinigen und gegen solche Verbote vorgehen, denn in erster Linie kommt es doch auf uns an, ob wir solche Spiele spielen wollen oder nicht. Ich denke, in Deutschland muß sich ganz schnell etwas ändern oder alle kaufen ihre Spiele als Importe und nicht mehr die unter der strengen Zensur leidenden deutschen Versionen. Ich hoffe, Ihr könnt mir und den anderen Spielern helfen!

PLAYSTATION ZONE: Offensichtlich ist hier etwas Aufklärungsarbeit vonnöten. Beispielsweise wurde *Syphon Filter* von der BPjS weder verboten noch indiziert, nein, SCE Deutschland hat sich selbst dazu entschlossen, dieses Spiel gar nicht in Deutschland zu veröffentlichen. Aufgrund der jüngsten Vorkommnisse an amerikanischen Schulen besteht derzeit die große Gefahr, daß sich alle Medien (TV, Radio, Presse) mit Freude auf brutale Spiele stürzen und die ganze Videospiele-Branche diskreditieren und so hinstellen, als ob sie der Ursprung allen Übels wäre. Damit wäre dann niemandem gedient! Die Folge wäre, daß möglicherweise von den Händlern alle Spiele, die auch nur im geringsten mit Balern zu tun haben, aus den Regalen geräumt werden. Was würdest Du davon halten? Wohl noch weniger, oder? Dieses Szenario ist im übrigen sehr realistisch!

Davon abgesehen: Grundsätzlich kann die BPjS nur Spiele indizieren, wenn ein Antrag von einem Jugendamt vorliegt, das wiederum nur tätig wird, wenn erboste Eltern bestimmte Spiele schrecklich finden. Die BPjS darf von sich aus nicht tätig werden, deshalb kann man ihr auch nicht den Vorwurf machen. Folglich

mußt Du dich vielleicht bei den Eltern beschweren, die zum Jugendamt laufen, aber nicht bei der BPjS.

Was die Altersbeschränkungen in den USA angeht: Dort muß nahezu jedes Produkt (egal ob Film oder Spiel) mit einer Alterskennzeichnung ausgestattet werden. Allerdings gibt es keine generellen Indizierungen oder Beschlagnahmen.

„Gabriel Logan“

SPIELSTÄNDE

Heute holte ich mir die neue Ausgabe und war eigentlich enttäuscht – und zwar von den Spielständen, die auf der CD drauf sind: *Spyro The Dragon*: Was soll man mit dem Spielstand anfangen? Ich hatte mir unter „Fast durchgespielt“ vorgestellt, daß ich vor dem allerletzten Level stehe und dort auch reinkomme, da alle Edelsteine und Eier eingesammelt sind. Nur fehlen leider einige Edelsteine, speziell in den Flight-Levels.

Dann *Ridge Racer Type 4*: Den Extra Trial schafft ja nun wirklich jeder, der Spielstand ist also auch völlig nutzlos! Warum enthält der Spielstand nicht alle durchgespielten 320 Wagen, so daß man den Pac-Man-Wagen sehen kann?

Ihr habt doch sicherlich einen Gamebuster oder ähnliches, mit dem Ihr solche Spielstände „erspielen“ könnt. Dann macht das doch auch mal, denn die jetzigen Spielstände finde ich nutzlos!

PLAYSTATION ZONE: Grundsätzlich erarbeiten wir uns die Spielstände nichts mittels diverser Schummelmodule, da dadurch sehr viel Spielspaß verloren geht. Aus dem gleichen Grund wollen wir auch nicht für jeden Titel sofort einen Spielstand abliefern, der einen gleich zum Endgegner führt, andererseits haben wir auch nicht immer soviel Zeit, wie man benötigen würde. Für den *Ridge Racer Type 4*-Spielstand auf der CD 7/99 hatten wir aufgrund der langen Vorlaufzeiten für eine CD (6 Wochen!) zwischen dem Eintreffen des fertigen Originals und der Abgabe der Memory Card genau drei Stunden Zeit, deswegen ist auch nur der Trial-Modus enthalten. Auf der aktuellen CD findest Du allerdings einen Spielstand, der Dir alle 320 Wagen zugänglich macht. Alle andere Spielstände (*Tekken 3*, *Tomb Raider 3*, *T'ai Fu*, *Need For Speed IV*



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 (Zeitungen, Spielstände u. ä.)

Website

u.v.a.) eröffnen ohnehin meist den Zugang zu allen Levels und Strecken.

Wenn Ihr dann solche Spielstände veröffentlicht, braucht man sich auch kein Schummelmodul zu holen, von denen ja inzwischen fast alle schon die „Bootfunktion“ beinhalten. Dann würden vielleicht auch die Raubkopien etwas abnehmen, womit ich gleich zum zweiten Punkt komme: Den kurzen Text dazu fand ich sehr gut, auch in der Hinsicht, daß er nicht das übliche „Die Industrie geht daran pleite“-Argument aufgreift, das sowieso keiner glaubt, sondern dem Spieler klarmacht, daß er der eigentliche Betroffene ist. Könnt Ihr nicht mal einen längeren Bericht dazu bringen, in dem auch einmal etwas Hintergrundwissen steht. Was z. B. die reine Herstellung so einer CD kostet, die ja durch Sonys Kontrollbehörde teuer kommen dürfte als beim PC.

PLAYSTATION ZONE: Prinzipiell wollen wir den Platz eigentlich für Spielebesprechungen nutzen, ausführliche Artikel zu dem Thema Raubkopien mögen zwar für den einen oder anderen interessant sein, die wirklichen Raubkopierer interessiert das allerdings in keiner Weise. Die Vermutung, daß die Herstellung von PlayStation-CDs aufgrund der SCEE-QA-Abteilung teuer ist, stimmt nicht unbedingt. Das Approval kostet sicherlich auch Geld, allerdings verlangt Sony grundsätzlich für jede hergestellte PlayStation-CD Lizenzgebühr. Dies ist Sonys gutes Recht, schließlich hat diese Firma die PlayStation entwickelt und mittels aufwendigen Marketings etabliert. Auf dem PC-Sektor gibt es keine Firma, die derartige Lizenzgebühren verlangen kann, dadurch fallen auch nur die reinen Herstellungskosten an. Wie bereits vor einigen Monaten erläutert, bekommt man zum Preis von einer PlayStation-Demo-CD ziemlich genau sechs PC-CD-ROMs. Viele Leser wünschen sich immer wieder, daß wir ähnlich wie PC-Magazine Vollversionen auf die CD machen. Dies ist aber leider unmöglich, da Sony derartige Inhalte auf einer Demo-CD nicht erlaubt. Die Publisher dürfen auch nicht einfach alte Spiele zum Platinums-Preis veröffentlichen. Was veröffentlicht werden darf, entscheidet Sony anhand der Verkaufszahlen der Vollpreis-Version.

Daniel Rakel

FLOP DES MONATS

Mit Interesse habe ich Euren Flop des Monats gelesen und gebe Euch Recht. Der Schaden, den die Raubkopierer der Spieleindustrie zufügen, ist auch meines Erachtens immens hoch, allerdings habe ich zu dem Beispiel von Ridge Racer Type 4 noch einiges zu sagen. Auch ich habe mir dieses Spiel vorbestellt, in der Erwartung, endlich einmal wieder ein gutes Rennspiel spielen zu können, doch nach einigen Rennen stellte sich bei mir große Ernüchterung ein. Kein Zweifel: Die Grafik ist tatsächlich das derzeit Beste, was auf der PlayStation bei

Rennspielen geboten wird, allerdings kommt bei mir keinerlei Motivation auf. Das liegt meines Erachtens daran, daß immer mehr Entwickler immer mehr Neuaufgaben von Spielen machen, die dann sehr oft „verschlimmbessert“ werden, wirkliche Verbesserungen sind meiner Meinung nach gerade bei Renn- und Sportspielen eher Mangelware. Ich habe den Eindruck, daß den Entwicklern die Ideen ausgehen und mit den vermeintlichen Verbesserungen den Spielern das Geld aus der Tasche ziehen wollen. Im übrigen gilt das selbe auch für Need For Speed IV! Was nützt mir eine Grafikverbesserung, wenn das Bild dauernd ins Stocken gerät, sobald mehr Autos auf dem Fernseher erscheinen? Da spiele ich doch lieber den dritten Teil, der zwar grafisch schlechter ist, dafür aber doppelt soviel Spaß macht, zudem wurde auch das herrliche Sliden aus dem vierten Teil gestrichen, weil man dem angeblich realistischen Fahrgefühl den Vorrang läßt!

Natürlich glaube ich, daß auch gerade bei dem Beispiel Ridge Racer Type 4 Raubkopierer die Verkaufszahlen heruntergeschraubt haben, allerdings scheinen einige andere wach geworden zu sein und kaufen nicht blind jedes angeblich stark verbesserte Spiel. Vielleicht ermutigt das die Spiele-Industrie, tatsächlich einmal neue Spiele zu entwickeln. Ich für meinen Teil werde mir die Spiele demnächst erst einmal ausleihen, bevor ich noch einmal 100 Mark zum Fenster rausschmeiße!

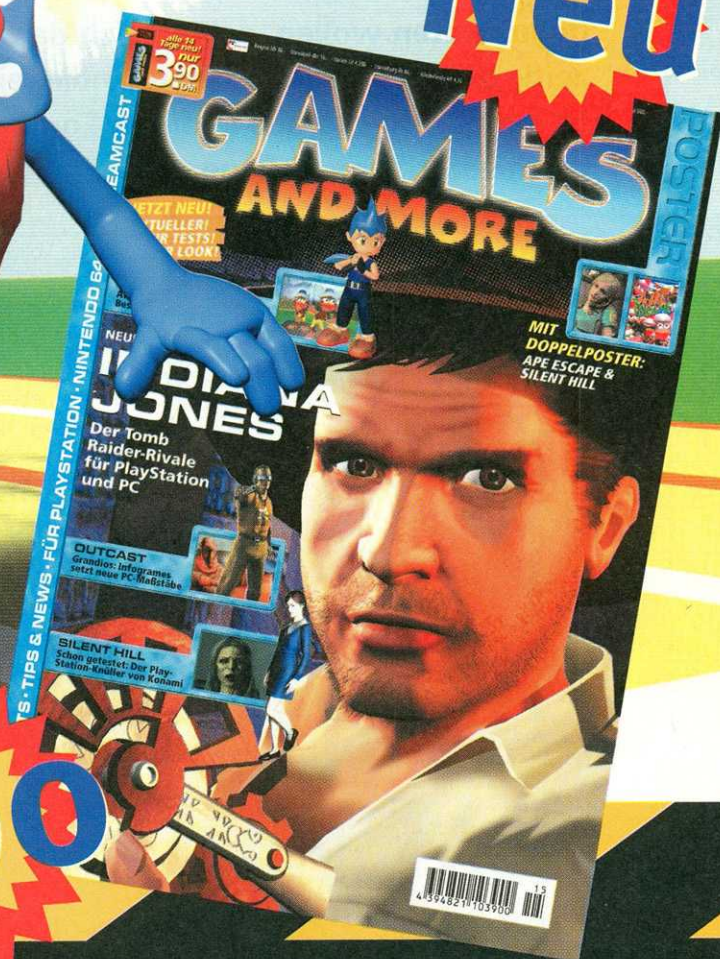
PLAYSTATION ZONE: Deine Überlegungen sind in vielen Fällen zutreffend, allerdings muß man sich auch einmal in die Situation der Entwickler versetzen, die einen Nachfolger machen. Wenn sie nichts ändern, schreien die Presse und das Fachpublikum, weil ja nichts Neues ins Spiel integriert wurde. Ändern sie etwas, wie beispielsweise bei Need For Speed IV, heben Rennspiel-Freaks die angeblich besseren Eigenschaften des Vorgängers hervor. Was die Problematik mit den Nachfolgern angeht, muß man für die Entwickler ebenfalls Verständnis aufbringen. Wenn wir uns die aktuellen Most-Wanted-Charts ansehen, dann sehen wir an der Spitze Resident Evil 3 und Gran Turismo 2, gefolgt von Dino Crisis, das vom Resident Evil-Team entwickelt wird. Des weiteren folgen Silent Hill, Final Fantasy VIII, Metal Gear Solid VR Missions, Mission: Impossible, FIFA 2000, WCW Mayhem und WWF Attitude. Insgesamt hat man es also mit sechs Nachfolgern, einem Lizenzspiel (WCW Mayhem), einer N64-Umsetzung (Mission: Impossible) sowie Silent Hill und Dino Crisis zu tun. Wo bleiben Saboteur, Ape Escape, Fear Factor, Shadow Man oder Wu Tang: Shao Lin? Keines dieser Spiele ist schlechter als die oben genannten Titel, allerdings fehlen ihnen wohl der bekannte Name oder eine tolle Lizenz. Einerseits fordern die Spielefans immer originelle Ideen, gekauft werden dann andererseits aber nur neue Teile von bekannten Spieleserien!

Torsten Hillmann, Arnsgers

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

CHEATS & CODES



Lara nackt! Noch immer erreichen uns Leserbriefе, in denen wir um die Veröffentlichung des ominösen Cheats gebeten werden. Daher möchte ich an dieser Stelle mit einem kleinen Tip aufwarten: Das Model Nell McAndrew, das für Eidos auf Messen die fleischgewordene Lara Croft gemimt hat, wird sich in der August-Ausgabe des deutschen Playboy-Magazins so präsentieren, wie es in dem Hasenmagazin üblich ist. Reifere Leser, die Mrs. McAndrew in eindeutigen Posen begutachten wollen, sollten sich daher am 23. Juli rechtzeitig bei ihrem Zeitschriftenhändler einfinden. Schließlich ist Lara Croft – gerade in dieser Form – ein Garant für eine rasch vergriffene Auflage.

Ihr Florian Brich

DRIVER

Als die Vollversionen von Driver in der Redaktion vorfuhren, zogen sich Chefredakteur Hans und Tester Jens sofort zurück, um die Klasse des motorisierten Räuber-und-Gendarm-Spiels zu genießen. Die nachstehenden Cheats bieten neben dem Standard-Repertoire für Rennspiele (große Reifen, Mini-Autos) auch die Möglichkeit, Driver auf den Kopf zu stellen.



Miami steht Kopf! Der Australien-Cheat erlaubt ein neues Spielgefühl und kann zu Orientierungsproblemen führen.

Diese Tastenkombinationen im Menü-Bildschirm eingeben:

Credits:

L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

Unsichtbar:

L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Unzerstörbar:

L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

Große Reifen

R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

Mini-Autos

R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2

Stelzen:

R2, L2, , R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

Australien

(Das Spiel wird auf den Kopf gestellt):

R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1

EVIL ZONE

Zu dem kernigen Prügelspiel mit Figuren, die vor allem dem japanischen Geschmack entsprechen, haben wir folgende Tips auf Lager.



Das Schulmädchen hat mehr zu bieten, als von Feen umschwärmt zu werden. Mit der nötigen Ausdauer knüppeln Sie sich zu neuen Sieger-Posen durch.

Galerie

Beenden Sie den Story-Modus, um zusätzliche Charakterinformationen zu erhalten und den Galerie-Modus zu öffnen.

Erzähler

Haben Sie den Ein-Spieler-Modus gemeistert, erscheint ein Erzähler im Extra-Options-Feld.

Geheimstufe/Als Boß spielen

Beenden Sie den Story-Modus unter Verwendung von drei oder mehr Kämpfern, um die Geheimstufe zu aktivieren und in der Rolle der Bosse Ihre Gegner herauszufordern.

Congratulations-Modus

Beenden Sie alle Spielmodi mit allen Charakteren. Dann können Sie im Congratulations-Modus einen speziellen Abspann beäugen.

Neue Siegerposen

Wenn Sie mit einem Charakter mehrere Angreifer wegfeigen, erlernt dieser neue Siegerposen. Für jede Figur gibt es sieben Extra-Posen, die sie jeweils dann erhalten, wenn Sie 40-60 Kontrahenten flachgelegt haben.

CHOCOBO RACING

Das unterhaltsame Rennspiel von Squaresoft kann und will seine Wurzeln nicht verleugnen. Wie Sie auch andere Helden aus dem Rollenspiel-Epos mobil machen, zeigen wir Ihnen hier.



In Chocobo Racing gehen mehr Figuren aus der Final-Fantasy-Serie und deren Ablegern an den Start, als es zunächst scheint.

Versteckte Charaktere

Jedesmal, wenn Sie den Story-Modus mit einem Charakter überwunden haben, bekommen Sie einen versteckten Rennfahrer. Wählen Sie Squall und drücken Sie die angeführte Taste, um Zugriff zu erhalten.

Story-Modus absolviert: Charakter

- 3. Mal / L1 Cid
- 4. Mal/ L2 Mumba
- 5. Mal/ R1 Cloud
- 6. Mal/ R2 Cactuar
- 7. Mal/ L1+L2 Aya
- 8. Mal/ R1+R2 „Normales“ Chocobo
- 9. Mal/ L2+R2 Highwind
- 10. Mal/ L1+R1 Running Man

BLOODY ROAR 2

Hier noch ein kleiner Nachtrag zu den Tips, die in der PlayStation Zone 06/99 zu finden waren.



Gewußt wie! Wenn Sie eine Pause einlegen, halten Sie R2 gedrückt. Dann können Sie die Szenen als Standbild ohne Einblendung des Options-Menüs betrachten.

Filme & Bilder

Um alle Filme und Bilder freizuschalten, müssen Sie den Story-Modus mit einem beliebigen

INFO MODUL-ECKE

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der PlayStation 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.gbparadise.de ausführliche Listen zu aktuellen Spielen. Verfügen Sie über einen Internetzugang, ist das die erste Adresse.

SPORTS CAR GT

Mit diesen Codes können Sie alle Klassen auswählen und haben ein zum Bersten gefülltes Bankkonto.

Alle Klassen wählbar300A 1718 0004
Bank 800.000.000 \$800A 171C 0800
800A 171E 2FAF
Immer 3 Versuche300A 1719 0003



BUGS BUNNY LOST IN TIME

Damit Sie in Ihrem Hasenkostüm nicht nur entnervt auf einer Möhre herumkauen, hier die wichtigsten Hilfen für das witzige Jump&Run:

Unbegrenzte Energie3001 0041 0006
Goldene Karotten3001 0047 00DD
Viele Uhren (Level Select)3001 0045 00DD
99 Karotten3001 0043 0063

DIVER'S DREAM

Für den bezaubernden Unterwasser-Ausflug, der derzeit mit einem sehr appetitlichen Poster beworben wird, gibt es folgende Cheats:

Max LP800C 101C 423E
800C 101E 000F
Unbegrenzte Luft800C 1014 1C20
Unbegrenzte HP800C 101A 0384
Max Munition800C 1024 03E7
Unbegrenzte Harpunen ..800C 1028 03E7
Alle Schätze800C 0FA0 FFFF
800C 0FA2 FFFF
800C 0FA4 FFFF
800C 0FA6 FFFF
800C 0FA8 FFFF
800C 0FAA FFFF
800C 0FAC FFFF
800C 0FAE FFFF
800C 0FB0 FFFF
800C 0FB2 FFFF



www.solero-shots.de



Biest auf Schwierigkeitsstufe Vier oder höher bewältigen.

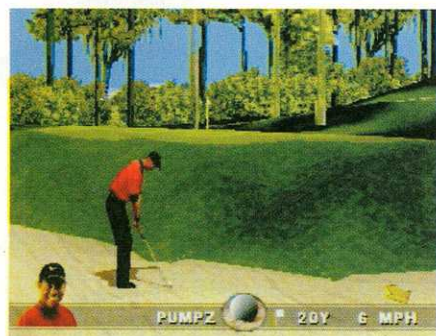
Ungestörte Pause

Um das Options-Menü im Pause-Modus wegzublenden und freie Sicht auf das Standbild zu haben, drücken und halten Sie R2.

Spezial-Bilder

Erledigen Sie den Arcade- und den Story-Modus mit allen Charakteren. So erhalten Sie alle vorhandenen Bilder. Das besondere „Verlierer-Bild“ für jeden Charakter bekommen Sie, wenn Sie das Spiel besiegen, nachdem es Sie einmal erwisch hat.

TIGER WOODS '99



Modus für Profis: Wer unter dem Namen Pumpz antritt, kann direkt vor dem Grün in diese verfahren Situation geraten.

Tiger Woods '99 ist ein Golfspiel, das sich auf jeden Geschmack abstimmen lässt. Cracks und Anfänger manipulieren das Geschehen, indem sie den „Tiger“ umbenennen. Wechseln Sie dazu in das Player-Select-Menü, markieren Sie Tiger und geben Sie beim Edieren folgendes als Namen ein, um den nachstehenden Effekt auf dem Grün hervor zu rufen:

Als Namen eingeben Effekt
PUMPZ Gelände um 200% erhöht
MAXIMUMZ Gelände um 400% erhöht
OLD_SCHOOL Flaches Gelände

Ablenkungsmanöver

Wenn Ihr Gegner gerade zum Schlag ausholt, können Sie ihn durch das Drücken der folgenden Tasten aus der Balance bringen.

L1 Die Menge jubelt
L2 Tiger Woods lacht
R1 Tiger Woods sagt: „Glück gehabt“
R2 Tiger Woods räuspert sich
▲ Tiger Woods schreit
■ Tiger Woods sagt: „Netter Schlag“
● Tiger Woods sagt: „Keine Chance“
X: Tiger Woods sagt: „Keine Eile“

ACTUA SOCCER 3

Da Actua Soccer 3 im Mutterland des Fußballes entstanden ist, wundert die Fülle an versteckten Mannschaften nicht. Geben Sie die folgenden Codes als Team-Namen unter der „Custom Team“-Option ein:



Einen großen Kopf können Sie auch bekommen, wenn Sie diese lange Liste an Extra-Teams betrachten, die von den Entwicklern in Actua Soccer 3 versteckt worden sind.

Code	Team
BALD FRITZ	Klassisches Ipswich-Team
BARMY ARMY	Mittwoch Stars Team
BIN MAN	Food Group Team
BIT OF CLARET	Villa Stars Team
BREMERS BOOT	Leed's United
	All-Stars Team
CANDY MAN	Dicks Pick N Mix Team
CHIP BUTTY	Virtual Blades Team
CPU SPUD	Pattis Shandi Men Team
DELL BOYS	Southampton Stars Team
DIAMOND LIGHTS	Best of Spurs Team
DOUBLE TROUBLE	Gremlin Staff 2 Team
DOWN DOWN DOWN	Blackburn 94-95 Team
DOWN THE TOON	Newcastle Stars Team
DUNCNNOMORE	Everton Stars Team
EGG CHASERS	Wigan 98-98 Team
EMMERSONS WOE	Boro Stars Team
FASH THE CASH	Dons Stars Team
FLAGSTONING	Fighting Forth Team
FOREIGN LEGION	Chelsea Stars Team
FRUIT N VEG	Leicester Stars Team
GRIM REAPER	Skellington United Team
I MADE THIS FC	Gremlin Team
IMPOSSIBILITY	M Madness Friday Team
LADY GODIVA	Coventry Stars Team
LEE THE PIG	Heavenly HTFC Team
LONGDON GIRLS	Arsenal Ladies Team
MEN IN TIGHTS	Forest Stars Team
METAL HEADS	Cyborg Rovers Team
MISS WILKO	Dud's Spuds Team
NO THANKS	Top 50 Babes 2 Team
OZONE LAYER	Green House Test Team
PREM CLUBS	Bonus Teams
RAM RAIDERS	Derby Stars Team
RULE BRITANNIA5	Nations Select Team
SCOUSE PERMS	Liverpool 77-98 Team
SEXY FOOTBALL	Shearer's XXX Team
	(erscheint als „CHT1“)
SHADWELL TOWN	The Hardmen Team
SHAME	Doncaster Rovers Team
SINK OR SWIM	Ledbury FC Team
SIR MATT	Busby Babes Team
SPIT N SPIN	Actua Soccer Web Team
TEA TOTAL	Arsenal 70-90 Team
TFF HOBBY	Boat Racers Team
TFF TEAMS	Joke Teams
TOP HATS	Big-Head-Modus
VALLEY BOYS	Chalton Stars Team
WIDE BOYS	Gremlin Staff 1 Team
WRIGHT BUY	West Ham Stars Team
YES PLEASE	Top 50 Babes 1 Team

KKND: KROSSFIRE

Befindet sich der Master-Cheat schon in der PSZ 04/99, reichen wir an dieser Stelle noch die Paßwort-Listen für die Missionen der drei sich bekriegenden Parteien nach. Es sind diese:

Für die Evolutionäre:

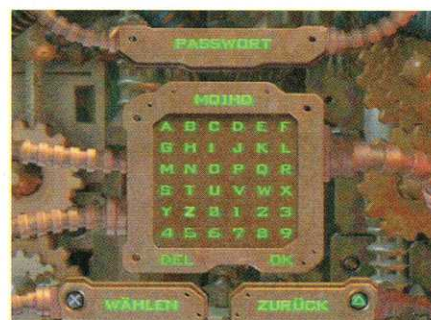
1. HHQQQ4
2. HUQQQI
3. HGQQQQ
4. HLQQQZ
5. IQQQHZ
6. IVQQUZ
7. IAQQGZ
8. IGQHGZ
9. ILQHLZ
10. JHQULZ
11. JFQGLZ
12. J6QLLZ
13. JKHL LZ
14. KQULLZ
15. K8GL LZ

Für die Überlebenden:

1. DGSQS4
2. DUSQSI
3. DHSQSQ
4. DJSQSZ
5. ESSQGZ
6. E1S8GZ
7. EESCQZ
8. ENTQZ
9. EJUCGZ
10. FUHCGZ
11. FIHCUZ
12. FAHCHZ
13. GGHCJZ
14. GTH6JZ
15. G1HLJZ

Für die Serie 9:

1. L41Q14
2. L11Q11
3. LQ1Q1Q
4. LZ1Q1Z
5. M11Q47
6. MB1Q1Z
7. MP1QQZ
8. MQ1HQZ
9. MZ1HZZ
10. N41UZZ
11. NN1GZZ
12. NF1LZZ
13. NZBLZZ
14. 011LZZ
15. 0JQLZZ



An diesem interessanten Paßwort-Terminal sind die oben stehenden Level-Codes einzugeben und dann mit OK zu bestätigen.

METAL GEAR SOLID

Geisterbilder

Metal Gear Solid und kein Ende. Ein Anreiz, sich ein weiteres Mal auf die Pirsch zu begeben, besteht darin, die versteckten Geisterbilder ausfindig zu machen. Zu diesem Zweck benötigen Sie die Kamera. Diese finden Sie in einem Raum in der Basis nahe der Stelle, an der Sie gegen Revolver Ozelot antreten. Ein anderer Weg, an das Gerät zu kommen, ist, das Spiel so zu beenden, daß Meryl stirbt. Wenn Sie dann das neue Save-File starten, befindet sich die Kamera automatisch in Ihrem Inventory. Um die Geisterbilder zu sehen, müssen Sie an bestimmten Stellen ein Bild schießen und auf der Memory Card ablegen. Wenn Sie am richtigen Ort auf den Auslöser gedrückt haben, erkennen Sie bei der Nachbetrachtung des Schnappschusses, daß das Bild von einem der Programmierer oder andere Gimmicks darübergelegt wurden. Es folgt eine Liste von Orten, an denen Sie Geisterbilder machen können.



Hideo Kojima, der Erfinder von *Metal Gear Solid*, fand einen neuartigen Weg sich und seine Kollegen im Spiel zu verewigen.

INFO MODUL-ECKE (FÜR GAME BUSTER & XPLODER)

HUGO 2

Die unterschiedlichen Todesarten des Fernseh-Stars zählen zu den Hauptattraktionen von Hugo 2. Der unten stehende Cheat verhindert den Lebensverlust.

Unendlich Leben8003 8E42 2400
Alle Filme800C 6340 0004



Und wenn Ihnen beim Snowboarden noch so häufig die Eiskwürfel aus dem Mund purzeln – Hugo bleibt kerngesund.

WARZONE 2100

Moderne Krieger haben immer einen Trumpf in der Hinterhand. Geben Sie die folgenden Zeichenkombinationen ein, bevor Sie die Kampfzone betreten.

Fahrzeugproduktion ohne Limit800D B6D0 0000
Fahrzeuge (auch des Gegners!)
unverwundbar Select+L2 drückenD00D AEC8 0101
8002 B62A 2400
Fahrzeuge (auch des Gegners!) verwundbar
Select+R2 drückenD00D AEC8 0102
8002 B62A AE42
Unendlich Geld8014 CE90 C350
Alle Forschungsobjekte zugänglich
Select+Quadrat+Hoch drücken und nie wieder
aktivieren GameBuster 2.2 oder höher
erforderlichD00D AEC8 8011
5000 1402 0000
8012 F4C0 FFF5



Wenn Sie mit so viel Geld beginnen, kann sich der Computer gleich auf die letzte Verteidigungslinie zurück ziehen.

Ort	Bild von
1. Otacon Labor (der Bilderrahmen zur Rechten)	Kojiima
2. Gang mit Leichen	Matsuhana
3. Funkturm A (das von einer Hind D-Rakete zerstörte Dach)	Sato
4. Meryls Blutlache (nachdem Sie von dem Scharfschützen getroffen wurde)	Nakamura
5. Tief in Sniper Wolfs Gängen hinter der zweiten Säule	Shinkawa
6. Ecke des Fahrstuhles (der, in dessen Nähe sich die Raben aufhalten)	Uehara
7. Wasserfall im Kanalsystem	Negishi
8. Beim Kampf gegen Metal Gear	Mizutani
9. Herrentoilette	Korekado
10. Die Bilderrahmen i.Raum des Befehlshabers	Sasaki
11. Foltermaschine	Sonoyama
12. Der Container in der Mitte von Ravens Lagerhalle	Toyota
13. Hinter der wassertankförmigen Struktur im Canyon	Kozyou
14. Die Höhle der Wolfshunde (erste Stelle, an der Sie kriechen müssen)	Shimizu
15. Der Spiegel in der Damentoilette	Kaneda

Losballern und gewinnen

www.solero-shots.de

IMES-CITRUS-LIMA-LIMON-AG

langnese

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 unten stehende 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!

Patrick Alm - Bianca Batsch - Andreas Beckmann - Natalie Berger - Petra Bockwinkel - Bernd Bullacher - Lars Burrichter - Michaelis Danuta - Alexander Donic - Sebastian Drews - Alexander Dronsgalla - Irmgard Eulberg - Thomas Fucker - Stephan Gaske - Rico Hauri - Daniel Huber - Benjamin Jakobs - Stephan Jansen - Christian Junker - Uwe Jürgensen - Nigel Kiel - Steffen Killinger - Christoph Lachmund-Sturm - Mario Lenz - Stefano Liegel - Martin Linnemann - Thomas Maier - Robert Maresch - Patrick Meister - Marcel Morast - Marcel Neuhaus - Anne Räder - Christian Räder - Leo Reim - Carsten Reincke - Sven Rogge - Sven Schellberg - Max Schindele - Patrick Schnellenberg - Torsten Schoon - Anatoli Schulz - Marcel Schwartz - Raik Steinbring - Jewgenij Tiwon - Silke Weiß - Ferdinand Wilms - David Winter - Marcel Zeppok

TEST DRIVE 5

Hier können Sie sich nun endlich die Cheats des Rennspiel Klassikers zunutze machen. Schon seit Amiga-Zeiten gab es diesen Titel, und der nächste Teil ist bereits angekündigt (siehe News).



Gleich zu Beginn des Spiels (vor der Streckenwahl) tragen Sie den jeweiligen Fahrer-namen wie angegeben ein. So können Sie zum Beispiel alle Strecken freischalten.

In der Highscoreliste müssen folgende Namen eingegeben werden:

Neue Fahrzeuge:	RONE
Zugriff auf 24 Strecken:	MTHREE
Verfolgungsmodus:	VRSIX
Bonusfahrzeuge:	NOLIFE
Super-Arcade-Modus:	AUXYRAY

Mirko Valentini

NINJA - SHADOWS OF DARKNESS

Dem Gegner von Anfang an richtig eins auf die Mütze geben können Sie mit Hilfe des Lesertips und Cheats von Patrick Müller, der das Vorankommen im Spiel ungemein erleichtert.

Levelauswahl:

Starten Sie die Konsole ohne Memory Card. Wenn auf dem Bildschirm „Checking Memory Card“ steht, drücken Sie schnell folgende Tasten hintereinander:

L2, L2, L2, R2, R2, R2

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erhalten Sie eine Mitteilung, daß das Speichern nicht möglich sei und der „Cheat aktiviert“ ist.



Flinke Finger sind beim Levelwahl-Cheat gefragt! Falls es nicht gleich auf Anhieb klappen sollte, müssen Sie die Konsole neu booten, um den Memorycheck-Screen ein weiteres Mal zu erhalten.

Unverwundbar und alle Ausrüstungsgegenstände:

Drücken Sie im Spiel Pause mit der SELECT-Taste und dann folgendes schnell hintereinander:

L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ●, ▲, ■

●, ▲, ■

Wenn alles richtig eingegeben wurde, ist der Ninja ein Skelett.

Patrick Müller

X-GAMES PRO BOARDER

An derartig heißen Sommertagen versetzt man sich am besten in die Winterlandschaft dieses Spiels – Aber Vorsicht: It's cool, man!



Im Hauptmenü unter Optionen, Paßwörter befindet sich dieser nützliche Screen, über den Sie die genannten Tasten eingeben müssen, um die Cheats zu aktivieren.

Paßwörter:

Circuit Mode:	X, ●, X, ▲, ▲, ■
Super Circuit Mode:	■, ▲, X, ■, ●, ●
Ollie B.:	▲, X, ■, X, ▲, ●

Timo Sachs

NASCAR 99

In der Nascar-Serie sind natürlich auch ein paar Goodies eingebaut. Highspeed bis zur letzten Kurve, dies ist das Motto der für spektakuläre Crashes bekannten Nascar-Kurse.



Nach richtiger Eingabe erscheint im Fahrzeug-Auswahlscreen dieser rote Flitzer.

Als Benny Parsons fahren:

Im Hauptmenü „Single Race“ und die Strecke „Richmond“ auswählen. Dann die Autoauswahl anklicken und die folgenden Tasten innerhalb von 4 Sekunden drücken:

R2, R2, L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, L1

Nun stellt sich automatisch Benny Parsons mit der Autonummer 72 als Fahrzeug ein.

Winken:



Ein Gruß an Ihre Fans! Während des Spiels die Sicht aus dem Cockpit auswählen und die SELECT-Taste gedrückt halten, bis der Fahrer mit einer Hand zu winken beginnt.

Ricardo Krause

AKUJI THE HEARTLESS

Debug-Modus:

Das Spiel pausieren, L2 + R2 gedrückt halten und folgendes eingeben:

Links, Oben, Oben, ▲, Rechts, ■, Links, ▲, Oben, Unten, Rechts, Rechts

Unverwundbarkeit:

Das Spiel pausieren, L2 + R2 gedrückt halten und folgendes eingeben:

Rechts, Rechts, Links, ▲, X, Oben, ●, Links

Marcel Schwartz

LESERTIPS

PLAYSTATION ZONE 08/99

05/99



06/99



07/99



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:

☐ PlayStation ZONE 05/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 06/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 07/99	zu DM 12,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

DRIVER

Vier Großstädte, ebenso viele Polizeitruppen und zahllose Gangsterbosse machen Driver nicht gerade zu einem leichten Spiel. Der erste Teil der Komplettlösung führt Sie durch das Training und anschließend durch die ersten beiden Städte Miami und San Francisco.

SPIELTIPS – POLIZEI-VERFOLGUNGEN



Die Polizei ist vermutlich die größte Bedrohung für Sie. In jeder Stadt befindet sich eine große Polizeieinheit, die es auf Sie abgesehen hat und geradezu darauf brennt, Ihr Auto stillzulegen, sobald sie es sieht. Zu Beginn einer jeden Mission ist Ihr Konto für Verbrechenspunkte noch leer, so daß Sie Ihr Ziel relativ unbehelligt erreichen können. Leider dauert es nicht lange, bis Sie die Aufmerksamkeit der Polizei auf sich gezogen haben und es zu langen Verfolgungsfahrten kommt. Polizeipatrouillen erkennen Sie an den kleinen weißen Punkten auf der Karte, und das gefächerte Sichtfeld zeigt Ihnen, in welche Richtung die Cops fahren. Falls Sie sich einem Poli-

zeifahrzeug von hinten nähern, sollten Sie langsam darauf zufahren, bis Sie genau dahinter sind. Sobald die Cops Sie bemerken, werden sie versuchen zu wenden. Nun gibt es zwei Möglichkeiten, um schnell zu entkommen: Entweder probieren die Cops einen scharfen Turn und donnern in die Wand, oder sie vollführen eine weitläufige Wendung in die andere Richtung. Versuchen Sie zu erkennen, in welche Richtung sie umkehren wollen, und rasen Sie mit Vollgas vorbei. Sollten Sie dagegen in eine Verfolgungsjagd geraten, bleiben die Beamten so lange an Ihnen kleben, bis es Ihnen gelingt, sie abzuschütteln. Hierfür gibt es mehrere Möglichkeiten, die Sie alle beherrschen sollten, um Ihre Aufgaben sicher zu vollenden. Als erstes sollten Sie vermeiden, einfach geradeaus weiterzufahren. Dadurch bleiben Sie nämlich in Sichtweite der Verfolger und werden von der herbeigerufenen Verstärkung überrascht, die Ihnen von vorne entgegenkommt. Um die Polizei abzuhängen, müssen Sie jede Gelegenheit zum Wenden nutzen und so oft wie möglich die Richtung wechseln. Dadurch können Sie allerdings auch Probleme bekommen und sich verfahren oder

verfransen, so daß Sie sich auf einmal zu weit vom eigentlichen Ziel entfernt befinden. Die Option „Take a Drive“ im Hotelzimmer ist sehr gut geeignet, um die Straßen einer Stadt zu lernen und um einmal eine Verfolgungsjagd in der Stadt zu üben. Eine andere Möglichkeit, die Polizei abzuschütteln, ist, den zivilen Straßenverkehr zu benutzen, um die Verfolger in einen Unfall zu verwickeln. Scheren Sie wiederholt aus und fahren Sie Schlenker, um die Polizei, die Ihnen bei jedem Manöver zu folgen versucht, in einen Crash zu manövrieren. Auch hierbei ist natürlich hohes fahrerisches Können Voraussetzung, damit Sie nicht selbst einen Unfall bauen.



SPIELTIPS – POLIZEI-STRASSENSPERREN



Neben den verfolgenden Polizeiwagen haben Sie es außerdem mit zahlreichen Straßensperren zu tun, die aus drei oder vier Streifenwagen in einer Reihe bestehen und die Straße blockieren. Es ist unmöglich, vorherzusagen, wo solche Sperren aufgestellt werden, aber wenn Sie wiederholt denselben Streckenabschnitt fah-

ren oder sich während einer Verfolgungsjagd auf eine Hauptstraße begeben, werden Sie sehr wahrscheinlich auf eine solche Blockade stoßen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie Sie die Sperren passieren können. Wenn Ihr Wagen noch relativ unbeschädigt ist, können Sie einfach in die Absperrung hineinfahren und die Streifenwagen aus dem Weg schieben. Die Polizeiwagen der Straßensperre werden Ihnen zwar nicht hinterherfahren, dafür aber Ihre Verfolger, die Ihnen durch die entstandene Lücke folgen werden. Deswegen sollten Sie diese Möglichkeit nur dann in Betracht ziehen, wenn Ihnen keine andere zur Wahl steht. Auf breiteren Straßen füllen die Sperren niemals die ganze Straße aus, so daß Ihnen auf jeder Seite eine Lücke bleibt, durch die Sie passieren können. Bremsen Sie ab, während Sie sich der Absper-

rung nähern, und fahren Sie rechts oder links am letzten Wagen vorbei. Mit ein wenig Übung können Sie sogar mit Vollgas durch die Lücke fahren. Der Vorteil dieser Methode ist, daß die folgenden Polizeiwagen von ihrer eigenen Sperre aufgehalten werden, während Sie sicher davonrasen.



SPIELTIPS – ZIVILVERKEHR



Der zivile Straßenverkehr ist nach der Polizei die zweitgrößte Bedrohung für Sie. In den Städten gibt es nicht nur gute Fahrer, und Sie müssen stets auf den Verkehr achten. Die anderen Fahrer halten an Ampeln und benutzen sogar den Blinker,

also achten Sie darauf und planen Sie Ihre Überholmanöver gut. Sie werden laufend Unfälle bauen, wenn Sie ständig mit Vollgas über die Kreuzungen rasen, da die anderen Autofahrer ohne weitere Warnung aus den Straßen herausfahren. Wenn Sie nicht gerade von der Polizei verfolgt werden oder gegen die ablaufende Zeit fahren, gibt es keinen Grund dafür, durch Raserei einen demolierten Wagen zu riskieren. Andererseits können Zivilisten in einer Verfolgungsjagd eine durchaus brauchbare Barrikade gegen die Polizei abgeben. Falls Sie mehrere Cops im Nacken haben, kann es einen Versuch wert sein, ein ziviles Auto durch Rammen an Motorhaube oder Kofferraum herumzuschleudern. Ihre Verfolger wer-

den es dann schwer haben, auszuweichen und Ihnen zu folgen. Es braucht natürlich etwas Übung, um so ein Manöver inmitten einer Verfolgungsfahrt durchzuführen, aber das ist es wert.



MISSIONSTYPEN

Während des Spiels müssen Sie die verschiedensten Aufgaben für die zahlreichen kriminellen Vereinigungen der einzelnen Städte erfüllen. Das erfordert verschiedene Fahrstile, und Sie müssen Ihre Fertigkeiten und Ihr Können entsprechend anpassen. In der Regel werden Sie lediglich damit beauftragt, etwas einzusammeln – entweder ein höchst illegales Artefakt, einen Kriminellen oder sogar eine ganze Diebesbande. Meistens ist dabei ein Zeitlimit vorgegeben, das sehr variieren kann, so daß Sie manchmal viel zu viel Zeit haben, andere Male dagegen fast überhaupt keine. Wenn die Zeit zu knapp ist, kommt es ganz auf Ihr fahrerisches Können an, und genau das können Sie trainieren, indem Sie die Option „Take a Drive“ wählen. Sie müssen

die Örtlichkeiten innerhalb kürzester Zeit erreichen und dabei gleichzeitig noch Ihre Verfolger abschütteln. Falls Sie eine Räuberbande nach dem Überfall einsammeln sollen, werden Sie oft zu früh da sein. Fahren Sie in so einem Fall zum



Tatort und parken Sie um die Ecke. Warten Sie, bis die Zeit bis auf zehn Sekunden abgelaufen ist, und fahren Sie dann erst los. Eine weitere mögliche Aufgabe ist ein Zerstörungsauftrag, der von Ihnen verlangt, daß Sie ein anderes Fahrzeug jagen und von der Straße rammen. Sie haben zwar eine Zeitvorgabe, aber dafür sind die Gegner nicht so trickreich. Da auch die zivilen Fahrer dem Gejagten Schaden zufügen können, brauchen Sie ihn nur in die Mitte einer stark befahrenen Straße zu treiben, wo er hoffentlich in einen Unfall verwickelt wird. Wenn Sie in eine neue Stadt kommen, sollten Sie die Fahrspiele zum Üben benutzen, um die verschiedenen Missionstypen und die dafür nötigen Fahrfertigkeiten zu trainieren.

TRAINING



Bevor Sie in die Städte gelangen, müssen Sie zunächst einmal Ihre Fahrqualitäten unter Beweis stellen. Dafür müssen Sie neun Stunts in einer Tiefgarage ausführen, die Sie in fast jeder Mission vollführen. Sie müssen alle Manöver innerhalb einer bestimmten Zeit durchführen, was nicht gerade einfach ist. Hier eine kleine Übersicht, wie und in welcher Reihenfolge Sie die Stunts durchführen sollten:

Beschleunigen und Bremsen

Treten Sie auf das Gaspedal und fahren Sie mit Vollgas auf die hintere Wand zu. Gehen Sie kurz vor der Wand auf die Bremse (Quadrat) und lenken Sie scharf nach rechts. Wenn Sie alles korrekt gemacht haben, können Sie den ersten Test als bestanden abhaken.

Runde

Geben Sie Gas und fahren Sie um die Wände

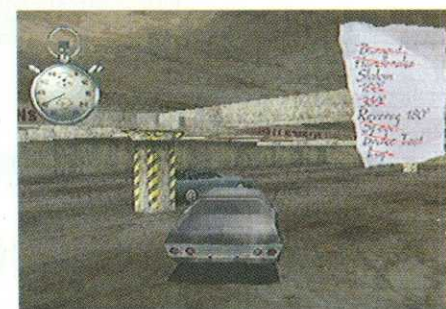
der Tiefgarage herum. Achten Sie auf die Autos, die nach einigen Ecken sehr ungünstig abgestellt sind. Ein kleiner Rempel, und schon müssen Sie die Runde wiederholen. Nach einer Runde gilt der Test als bestanden.

Handbremse und 180-Grad-Wende

Drehen Sie und fahren Sie mit Vollgas ins Zentrum der Tiefgarage. Dort ziehen Sie die Handbremse (Triangel) und drehen das Auto so weit wie möglich herum. Mit genug Geschwindigkeit schaffen Sie die 180-Grad-Wende und können zwei Tests von der Liste streichen.

Nachbrenner und 360 Grad

Betätigen Sie im großen Innenraum den Nachbrenner (Kreis) und halten Sie ihn gedrückt, während Sie sich im Kreis drehen, bis der Test bestanden ist.



180 Grad rückwärts

Fahren Sie zur hinteren Wand und halten Sie so nahe wie möglich vor ihr an. Fahren Sie rückwärts (Quadrat gedrückt halten), bis Sie die Höchstgeschwindigkeit im Rückwärtsgang erreicht haben. Lenken Sie stark ein und lösen Sie die Bremse, so daß Sie sich um 180 Grad drehen.

Slalom

Der letzte Test. Sie sollten in der Nähe eines Endpfeilers sein und damit beginnen, um die anderen Säulen herumzufahren. Achten Sie auf die Autos auf Ihrem Weg, umkreisen Sie den letzten Pfeiler und fahren Sie im Slalom zurück. Wenn Sie alle Tests bestanden haben, erwartet Sie der erste Auftrag der Gangsterbosse.

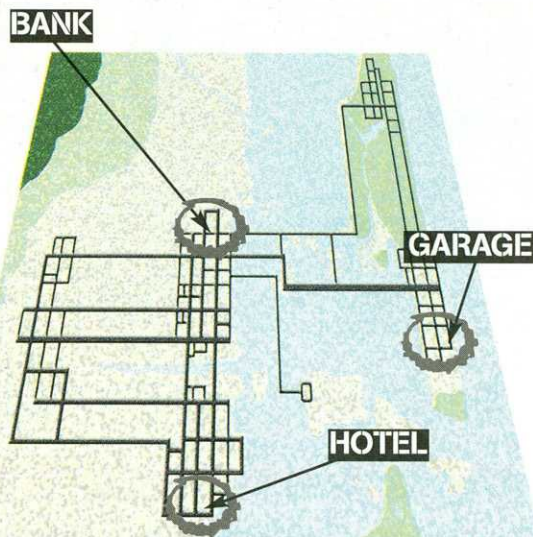
MIAMI – NACHRICHT 1



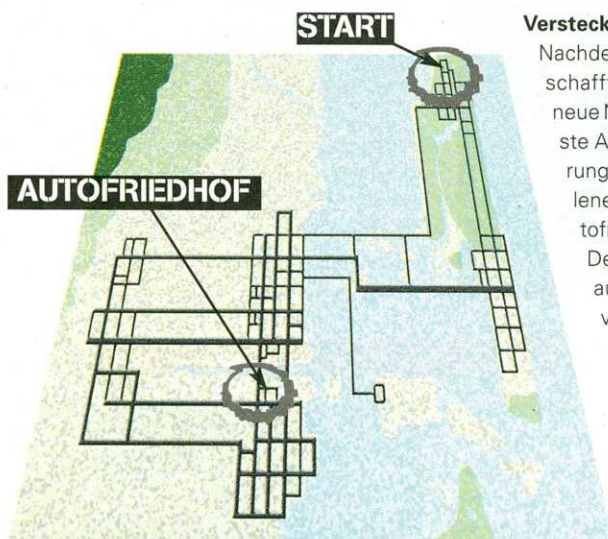
Der Bankauftrag

Fahren Sie in Richtung Bank. Benutzen Sie die Autobahn, denn dort erwartet Sie keine Polizeistreife. Halten Sie vor der Bank, wenn Sie nur noch fünfzehn Sekunden Zeit haben, und lassen Sie die Räuber einsteigen. Bringen Sie sie anschließend zu der sicheren Garage auf der Insel. Es führen zwei Straßen dorthin – Sie sollten die breitere wählen, da dort die

Straßenblockaden der Polizei leichter zu umgehen sind. Fahren Sie den zentralen Grünstreifen entlang und schlüpfen Sie durch die Lücke in der Mitte. Auf dieser Straße sind Sie außerdem näher an der Garage, nachdem Sie die andere Seite erreicht haben. Bevor Sie Ihre Passagiere allerdings absetzen können, müssen Sie noch Ihre eventuellen Verfolger abhängen. Fahren Sie dafür kreuz und quer durch die abgelegenen und hinteren Straßen der Gegend. Sobald Sie die Polizei los sind, fahren Sie schnell zu dem sandigen Gebiet mit der Garage, bevor Sie erneut aufgespürt werden.

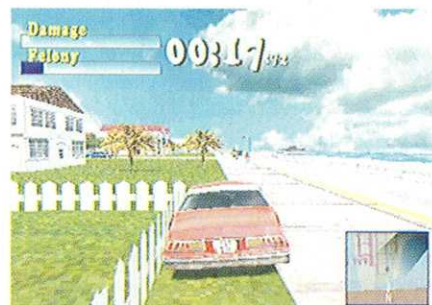


MIAMI – NACHRICHT 2 (WIRD NACH „DER BANKAUFTRAG“ ANGEBOTEN)



Verstecken Sie die Beweise

Nachdem Sie den ersten Job geschafft haben, erhalten Sie zwei neue Nachrichten, von denen der erste Auftrag eine einfache Auslieferung ist. Die Ware ist ein gestohlenes Auto und das Ziel der Autofriedhof auf der anderen Seite. Der Wagen ist nicht gerade unauffällig und wird außerdem von der Polizei gesucht. Fahren Sie vom Startpunkt aus über die breitere Straße auf die andere Seite des Wassers und benutzen Sie die Slalomtaktik, um die Polizei abzuschütteln. Der Wagen ist empfindlicher als der vorige, so daß Sie vorsichtig sein müssen.



Nehmen Sie lieber einen Umweg in Kauf, sobald Sie einen Polizeiwagen auf dem Radar ausmachen können, als daß Sie eine Verfolgungsjagd riskieren. Bevor Sie den Wagen abliefern, müssen Sie alle Verfolger abhängen, und die Gegend um den Autofriedhof herum ist der beste Ort dafür.

MIAMI – NACHRICHT 3 (WIRD NACH „DER BANKAUFTRAG“ ANGEBOTEN)

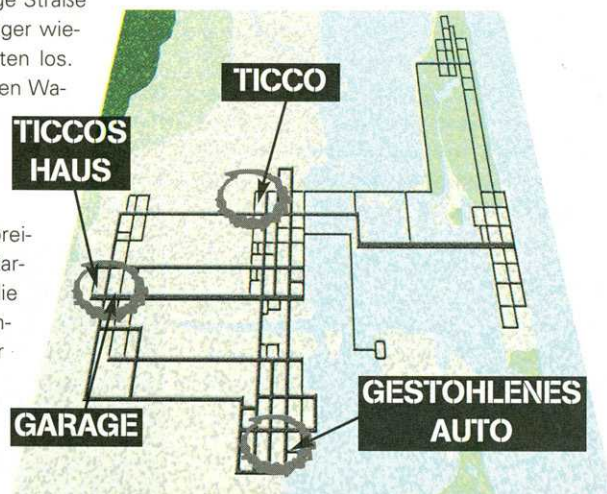


Ticcos Tour

Wenn Sie vom Hotel aus rechts und dann immer geradeaus fahren, umgehen Sie die meisten Streifen der Polizei. Sie müssen Ticco in den Westen der Stadt bringen und zuvor wieder sämtliche Verfolger loswerden. Benutzen Sie weiterhin die breiten Straßen, um mit Hilfe des zivilen Straßenverkehrs alle Cops abzuschütteln.

Das Absahnen

Nehmen Sie die zweispurige Straße und werden Sie Ihre Verfolger wiederum mit Hilfe der Zivilisten los. Sie fahren einen gestohlenen Wagen aus der Garage zur anderen Seite der Stadt, während die Polizei mit allen Kräften danach sucht. Erneut haben Sie auf der breiteren Straße die besseren Karten, allerdings können Sie die Polizei auch loswerden, indem Sie kreuz und quer durch die Straßen fahren. Die Mission ist beendet, sobald Sie die Garage erreichen.



MIAMI – NACHRICHT 4 (WIRD NACH „VERSTECKEN SIE DIE BEWEISE“ ANGEBOTEN)

**EINLADEPUNKT
AM JACHTHAFEN**

**AUSTAUSCH AM
JACHTHAFEN**

BOOT

Jagd nach dem Schlüssel

Sie beginnen im Hotel und sollten sich auf die Hauptstraße begeben, von wo aus Sie auf die Straße über die Brücke fahren. Nehmen Sie auf der anderen Seite die zweispurige Straße und hängen Sie so die Polizei im dichten Gegenverkehr ab. Da Sie für diesen ersten Abschnitt nur zwei Minuten Zeit haben, sollten Sie unbedingt größere Unfälle vermeiden.

Der Austausch

Sobald Sie den Koffer eingeladen haben, be-

steht der zweite Teil Ihrer Aufgabe darin, ihn zum Jachthafen auf der Hauptinsel zu bringen. Da alle Schäden aus dem vorherigen Abschnitt geblieben sind, ist es vom Zustand Ihres Wagens abhängig, wie vorsichtig Sie sein müssen, insbesondere weil es noch einen finalen Teil dieser Aufgabe geben wird. Machen Sie sich auf den Weg zurück über die Hauptstraße zum Jachthafen auf der anderen Seite, und werden Sie die Cops erneut mit Hilfe des entgegenkommenden Verkehrs los. Sobald Sie angekommen sind, werden Sie feststellen, daß



die Gauner den Koffer mitnehmen wollen, anstatt ihn auszutauschen. Sie erschießen einen von ihnen, während der andere mit einem Schnellboot entkommt.

Jagen Sie das Schnellboot

Achten Sie zunächst nur auf den Kartenschild, auf dem Sie einen Polizeiwagen erkennen können. Warten Sie, bis er in die nächste Straße eingebogen ist, und fahren Sie dann in Richtung der schmalen Straße, die zu dem Anleger führt. Wenn Sie mit der Polizei im Nacken hier entlangfahren, erwartet Sie eine Straßensperre. Falls Sie genügend Energie haben, können Sie die Barrikade durchbrechen, aber ansonsten sollten Sie es unbedingt vermeiden, daß die Polizei Sie verfolgt. Achten Sie auf die stark befahrene Kreuzung, bevor Sie die Docks erreichen, und vermeiden Sie jegliche Zusammenstöße. Fahren Sie durch das Lager und parken Sie an dem Pfeil.

MIAMI – NACHRICHT 5 (WIRD NACH „JAGD NACH DEM SCHLÜSSEL“ ODER „DAS ABSAHNEN“ ANGEBOTEN)



Tanner trifft Rufus

Diese Aufgabe ist in drei Teile untergeteilt. Zuerst müssen Sie Rufus treffen, ein schwerwichtiges Mitglied der Untergrundszene. Fahren Sie hinüber zum „Pussycat Club“ auf der anderen Seite des Wassers und achten Sie darauf, dort ohne Verfolger anzukommen. Nehmen Sie dieselbe Route wie zu Beginn der letzten Mission, da sich der Club genau nördlich des Jachthafens befindet, und fahren Sie die Autobahn, um ein Aufeinandertreffen mit der Polizei zu vermeiden. Die paar Streifenwagen sind aber weniger das Problem, kümmern Sie sich vielmehr um das Zeitlimit.

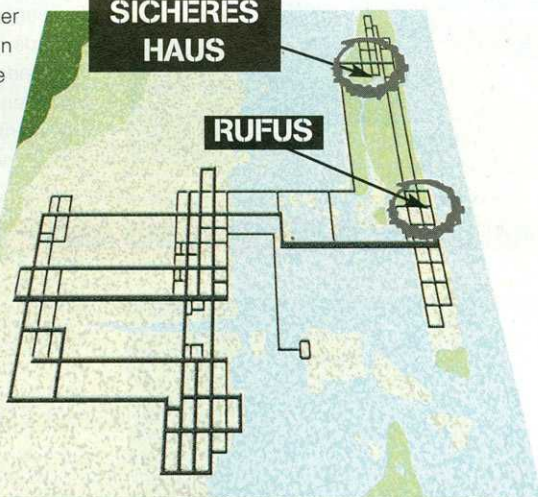
lange rammen, bis seine Schadensanzeige voll ist. Fahren Sie dazu hinter dem Wagen her und treiben Sie ihn in den zivilen Verkehr. Glücklicherweise tendiert er sogar selbst dazu, auf die stark befahrene Straße zu fahren, so daß Sie ihn nur noch von hinten rammen und in den entgegenkommenden Verkehr stoßen müssen.

Bringen Sie Jean Paul in Sicherheit

Fahren Sie vom Startpunkt aus über die kleine Brücke in der Nähe der Befreiungsaktion von vorn. Dies ist eine sehr gute Abkürzung, die aber wegen der Straßensperren auch sehr gefährlich werden kann. Wenn Sie nicht

**SICHERES
HAUS**

RUFUS

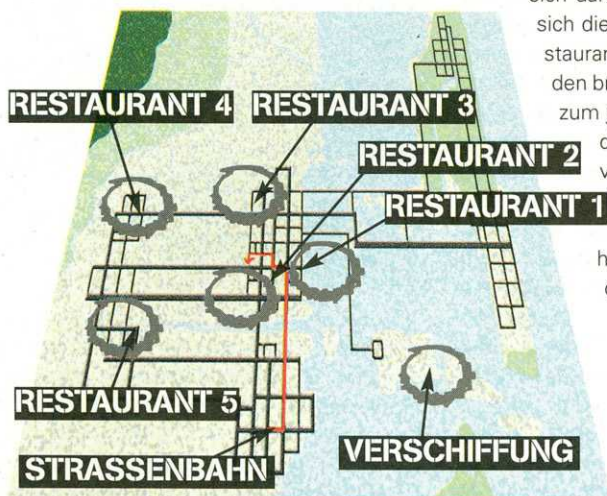


mehr ausreichend Energie für ein paar Frontalschäden haben, sollten Sie lieber die längere, aber sichere Route zum Jachthafen nehmen. Die Polizei lauert überall, so daß Sie schnell fahren und um die anderen Wagen herumkurven sollten, um sie abzuhängen. Das Zeitlimit von einer Minute und fünfundvierzig Sekunden ist nicht gerade reichlich bemessen, und Sie sollten Jean Paul schnell zu der kleinen Garage bringen. Halten Sie die Augen offen, damit Sie nicht am Ziel vorbeifahren.

Befreien Sie Jean Paul

Rufus wird Sie darum bitten, einen Freund aus einem gepanzerten Polizeiauto zu befreien. Sobald Sie akzeptieren, bleiben Ihnen genau eineinhalb Minuten, um den Auftrag auszuführen. Sie müssen nun einfach den Polizeiwagen so

MIAMI - NACHRICHT 6 (WIRD NACH „BRINGEN SIE JEAN PAUL IN SICHERHEIT“ ANGEBOTEN)



sich darum zu kümmern. Prägen Sie sich die Standorte der einzelnen Restaurants gut ein und benutzen Sie den braunen Pfeil auf der Karte, um zum jeweils nächsten Lokal zu finden, während Sie die Polizei vorerst ignorieren. Es bedarf unter Umständen ein wenig Übung, um alle fünf innerhalb des Zeitlimits aufzusuchen.

Die Ware trifft ein

Sobald alle fünf Restaurants verwüstet sind, erhalten Sie Ihre nächste Aufgabe. Sie sollen zu den Docks fahren, dort einige Waren aufnehmen und anschließend



Sammeln Sie die Ware am Ende der Docks auf und machen Sie sich dann auf den Rückweg zum Hotel. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie die Docks verlassen, denn dort schleicht ein Streifenwagen herum. Der restliche Weg verläuft ohne Probleme.

Der Informant

Nachdem Sie das Hotel erreicht haben, tauchen Rufus und Jesse auf. Jesse erschießt Rufus und flieht anschließend mit der Tram. Ihre Aufgabe ist es nun, der Bahn zu folgen und Jesse zu schnappen. Folgen Sie der Route und verlieren Sie die Tram nicht aus den Augen. Seien Sie vorsichtig, da die Straße naß und der Wagen schwer zu steuern ist. Außerdem werden Sie noch von einer Horde Cops verfolgt, so daß die Jagd nach Jesse nicht gerade ein Kinderspiel ist. Sobald Sie sie erwisch haben, fragen Sie Jesse über den Verbleib von Jean Paul aus. Die Antwort führt Sie nach San Francisco.

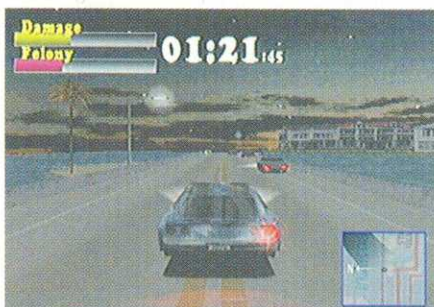
Revanche

In dieser Mission sollen Sie einem Geschäftsmann klarmachen, daß er nach wie vor sein Schutzgeld zu zahlen hat. Dazu müssen Sie in die Hausfronten seiner fünf Restaurants krachen, die in der Stadt verteilt sind. Sie haben drei Minuten Zeit, um den gut verstreuten Restaurants einen Besuch abzustatten. Gleichzeitig hängen Ihnen noch eine Menge Cops an den Fersen, aber Ihnen fehlt die Zeit,



zum Hotel zurückzukehren. Begeben Sie sich auf die zweispurige Straße in Richtung Norden und dann auf den schmalen Weg zu den Docks. Der Weg ist stark befahren und läßt Sie sogar dazu ein, Ihre Verfolger mitzubringen, da Sie diese besonders leicht los werden, indem Sie sich einfach in den Verkehr zwängen. Achten Sie auf die Polizeistreife, die Ihnen entgegenkommt. Fahren Sie direkt darauf zu und weichen Sie dann nach rechts aus.

MIAMI - NACHRICHT 7 (WIRD NACH „BRINGEN SIE JEAN PAUL IN SICHERHEIT“ ANGEBOTEN)



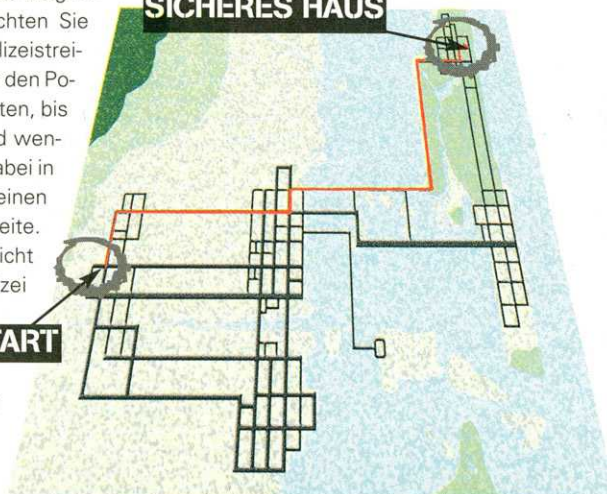
Vorsichtige Fahrt

Trotz der genauen Beschreibung des Auftrags hängt die Ausführung ganz von Ihrem fahrerischen Können ab. Ihre Aufgabe ist es, einen Wagen zur anderen Seite der Insel bringen, und unglücklicherweise müssen Sie das Auto fast unbeschädigt abliefern. Ein paar Stupser sind zwar drin, aber die Schadensanzeige wird bereits durch einen größeren Unfall komplett aufgefüllt. Seien Sie schnell, dabei aber

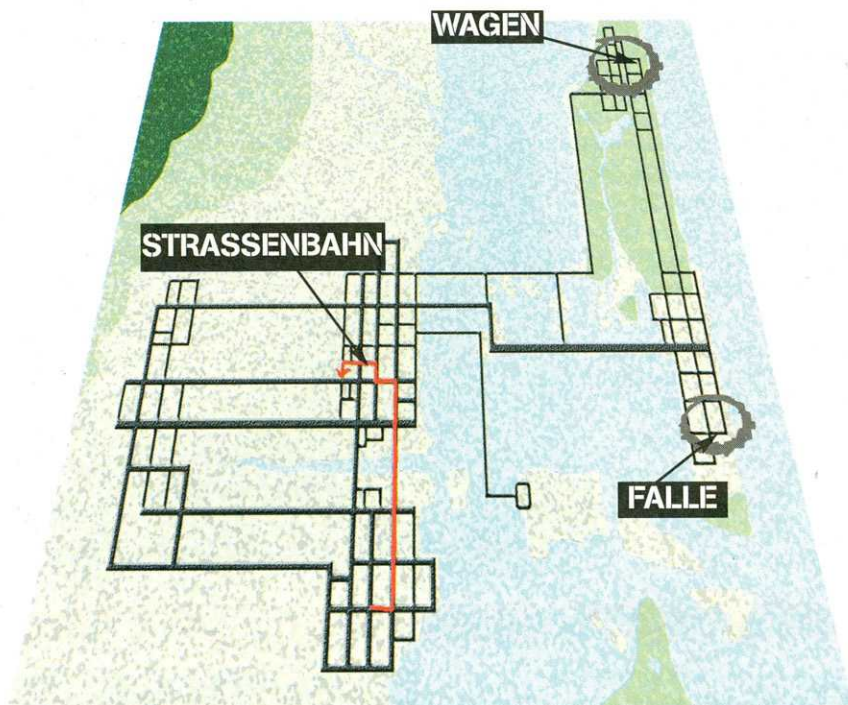
extrem vorsichtig. Der ideale Weg ist auf der Karte vermerkt, achten Sie aber unbedingt auf die Polizeistreifen vor sich. Nähern Sie sich den Polizeiwagen langsam von hinten, bis die Cops Sie bemerken und wenden. Entweder fahren sie dabei in die Wand oder sie machen einen großen Turn zur anderen Seite. Auf jeden Fall können Sie leicht vorbeifahren und die Polizei hinter sich lassen. Mit ein wenig Übung und Ausdauer werden Sie es schaffen, den Wagen in anständigem Zustand abzuliefern.

SICHERES HAUS

START



MIAMI – NACHRICHT 8 (WIRD NACH „VORSICHTIGE FAHRT“ ANGEBOTEN)



Der Köder für die Falle

Jemand hat eine Falle für einen Gangster aufgestellt und benötigt nun noch einen Fahrer, um das Opfer dorthin zu locken. Und genau das ist Ihr Job. Der Plan ist, daß Sie zu seinem Haus fahren und dort seinen Wagen



rammen. Dadurch kommt es zu einer Verfolgungsjagd, in der Sie ihn in die Falle locken können. Sein Haus befindet sich in der nördlichsten Ecke der Stadt, und Sie haben nur wenig Zeit, um dorthin zu gelangen. Fahren Sie mit voller Geschwindigkeit auf der schma-

len Straße zur Insel und vermeiden Sie auf jeden Fall einen Unfall, so unmöglich das auch klingen mag. Es wimmelt nur so von Cops, und Sie benötigen vielleicht etwas Übung, aber mit ein wenig Geduld erreichen Sie sein Haus in der vorgegebenen Zeit. Nehmen Sie sein Auto ins Visier und stoßen Sie es ein wenig an, wonach er Sie verfolgen wird. Fahren Sie nicht zu schnell, damit er nahe hinter Ihnen bleibt und Sie ihn nicht verlieren. Werfen Sie stets einen Blick nach hinten, und lassen Sie ihn wieder herankommen, falls der Abstand zu groß wird. Die Falle befindet sich in



einer Tiefgarage, deren Einfahrt nur schwer zu erkennen ist. Die Polizei wird Sie kaum stören, und es gibt kein Zeitlimit, so daß Sie in Ruhe danach suchen können, falls Sie den Eingang nicht auf Anhieb finden. Halten Sie am Pfeil an, und lassen Sie Ihren Mitarbeiter den Rest erledigen.

Der Informant

Nachdem Sie das Hotel erreicht haben, tauchen Rufus und Jesse auf. Jesse erschießt Rufus und flieht anschließend mit der Tram. Ihre Aufgabe ist es nun, der Bahn zu folgen und Jesse zu schnappen. Folgen Sie der Route, und verlieren Sie die Tram nicht aus den Augen. Seien Sie vorsichtig, da die Straße naß und der Wagen schwer zu steuern ist. Außerdem werden Sie noch von einer Horde Cops verfolgt, so daß die Jagd nach Jesse nicht gerade ein Kinderspiel ist. Sobald Sie sie erwisch haben, fragen Sie Jesse über den Verbleib von Jean Paul aus. Die Antwort führt Sie nach San Francisco.

MIAMI – NACHRICHT 10 (WIRD NACH „VORSICHTIGE FAHRT“ ANGEBOTEN)



Schalten Sie den Wagen von Di'Angio aus

Nachricht 9 von jemanden, der sich verwählt hat, und das Akzeptieren der Nachricht 10 wird Sie erneut in einen Zusammenstoß mit einem Gangsterauto verwickeln. Es ist eine relativ leichte

Angelegenheit, wenn Sie erst einmal genau wissen, wohin das Opfer fährt. Fahren Sie los und schneiden Sie die Kurve, so daß Sie den Bürgersteig links von Di'Angio entlangfahren. Er wird nach links abbiegen, und wenn Sie schnell genug sind, werden Sie in seine Seite hineinkrachen. Dadurch wird er hoffentlich um die nächste Ecke biegen und von einem anderen Auto so stark gerammt werden, daß es ihm den Rest gibt. Falls nicht, jagen Sie ihm nach und erledigen Sie ihn selbst.



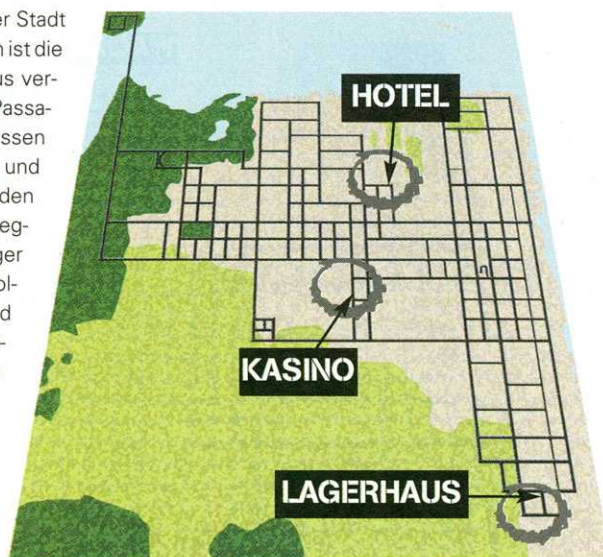
SAN FRANCISCO – NACHRICHT 1



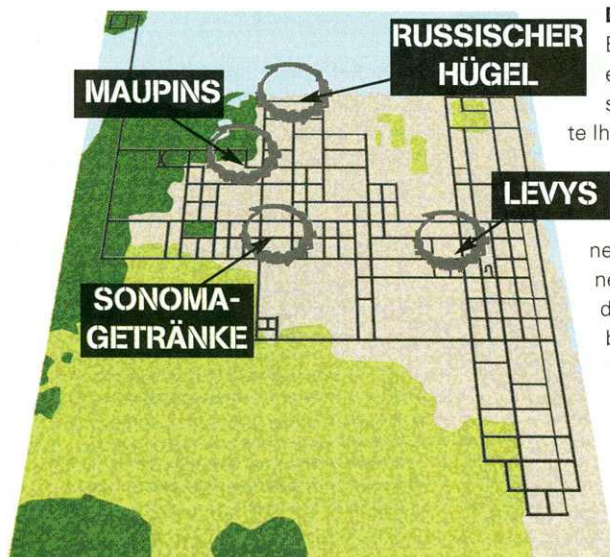
Der Kasino-Auftrag

Die Hügel von San Francisco versperren Ihnen die Sicht nach vorne, falls Sie die Außenansicht benutzen. Schalten Sie deswegen zur Cockpitsicht um, ansonsten werden Sie bald einen Frontalzusammenstoß mit einem anderen Auto haben, nur weil Sie es nicht gesehen haben. Nachdem Sie die Räuber aufgenommen haben, müssen Sie diese

zum Lagerhaus im Süden der Stadt bringen. Das einzige Problem ist die Polizei, die Sie am Lagerhaus verfolgen wird. Bevor Sie Ihre Passagiere absetzen können, müssen Sie die Cops abschütteln, und das kann Sie unter Umständen weit vom eigentlichen Ziel wegführen. Kehren Sie zum Lager zurück, sobald Sie die Verfolger losgeworden sind, und achten Sie dort auf eine Reihe von Kegeln, die eine Lücke in der Wand blockieren. Fahren Sie hindurch und setzen Sie die Räuber am Pfeil ab.



SAN FRANCISCO – NACHRICHT 2 (WIRD NACH „DER KASINO-AUFTRAG“ ANGEBOTEN)



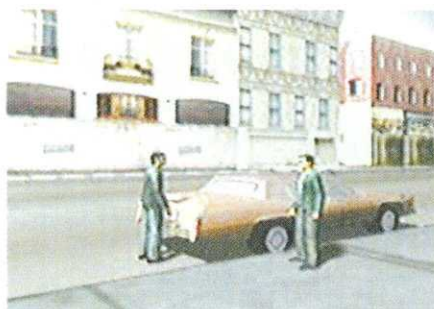
Die Aktentasche

Bei diesem Auftrag handelt es sich erneut um eine Zustellung, aber diesmal möchte Ihr Auftraggeber sicherstellen, daß Sie nicht verfolgt werden. Deshalb sollen Sie drei Orte anfahren, wo seine Männer Sie überprüfen können. Es ist aber nicht notwendig, die Polizei abzuhängen, bevor Sie die drei Punkte anfahren, und in Anbetracht des Zeitlimits sollten Sie auch darauf verzichten, Umwege dafür zu fahren. Der erste Stop ist Levys, der zweite Sonoma-Getränke und der dritte der Russische Hügel. Ihre Route hängt von der An-



wesenheit der Polizei ab, und es braucht eventuell ein wenig Übung, um alles in der vorgegebenen Zeit zu schaffen. Wenn Sie den Russischen Hügel erreicht haben, werden Sie zu Maupins geschickt und der Countdown gestoppt, so daß Sie sich nun etwas Zeit lassen können. Dort angekommen, erhalten Sie eine Aktentasche, die Sie ausliefern sollen. Nach der problemlosen Übergabe ist der Job erledigt.

SAN FRANCISCO – NACHRICHT 3 (WIRD NACH „DER KASINO-AUFTRAG“ ANGEBOTEN)



Waffen im Kofferraum

Fahren Sie nach Osten, um die Schrotflinten einzusammeln. Sie haben dafür drei Minuten und zwanzig Sekunden Zeit, was mehr als genug ist, um eventuelle Verfolger abzuhängen. Nach der Ankunft treffen Sie den seltsamen Mann, der Ihnen den Auftrag auf das Band gesprochen hat und nun die Waffen in Ihren

Kofferraum lädt. Sie sollen die Ware an einem Lagerhaus abliefern, das sich ganz im Süden der Stadt befindet. Drehen Sie sich um 360 Grad und fahren Sie dann immer geradeaus. Mit etwas Glück werden Sie auf der Fahrt nicht weiter von der Polizei belästigt. Fahren Sie am Lagerhaus durch die zwei Kisten hindurch, die den Eingang versperren, und parken Sie unter dem Pfeil. Dort kommt es zu einem beunruhigenden Treffen mit Slater, einem anderen „Driver“, und Jean Paul, dem geflohenen Gangster.



SAN FRANCISCO – NACHRICHT 4 (WIRD NACH „DER KASINO-AUFTRAG“ ANGEBOTEN)



Besuchen Sie das Einkaufszentrum

Dies ist ein weiterer Zustellauftrag. Fahren Sie vorsichtig zum Einkaufszentrum und vermeiden

Sie dabei möglichst jegliche Beschädigungen am Wagen, da Sie ihn noch so intakt wie möglich für die Flucht brauchen. Die Polizeipräsenz ist zwar sehr groß, das Zeitlimit aber dafür umso großzügiger, so daß Sie sich nicht beeilen müssen. Fahren Sie in die Einkaufspassage und warten Sie, bis Sie die drei Räuber eingeladen haben, bevor Sie sich schnell wieder aus dem Staub machen. Leider sind Ein- und Ausfahrt geschlossen und werden von zwei Streifenwagen bewacht. Versuchen Sie, einen von ihnen anzulockern, indem Sie sich langsam an den Ausgang herantasten und wieder zurückziehen, sobald der Wagen kommt, um dann schnell herauszuflitzen.

Fahren Sie auf der Straße noch um den zweiten Einsatzwagen herum, und begeben Sie sich dann auf den Weg zurück zur Garage. Die Schwierigkeit ist nun, daß die Garage noch sehr weit entfernt ist und sich ganz im Süden befindet. Es scheint so, als wären sämtliche Polizeieinheiten aus ganz San Francisco hinter Ihnen her. Aus allen Richtungen kommen Polizeiwagen auf Sie zu,

ganz zu schweigen von den Straßenbahnen und den zahllosen Zivilisten. Drehen und wenden Sie, so oft es geht, und ändern Sie ständig Ihre Richtung, während Sie sich der Garage nähern, damit die Cops nicht vorhersehen können, wo Sie langfahren. Versuchen Sie dabei, Ihren Wagen zu schonen, wann immer es geht, denn schon ein einziger Unfall könnte ihn zerstören.



ganz zu schweigen von den Straßenbahnen und den zahllosen Zivilisten. Drehen und wenden Sie, so oft es geht, und ändern Sie ständig Ihre Richtung, während Sie sich der Garage nähern, damit die Cops nicht vorhersehen können, wo Sie langfahren. Versuchen Sie dabei, Ihren Wagen zu schonen, wann immer es geht, denn schon ein einziger Unfall könnte ihn zerstören.

SAN FRANCISCO – NACHRICHT 5 (WIRD NACH „WAFFEN IM KOFFERRAUM“ ANGEBOTEN)

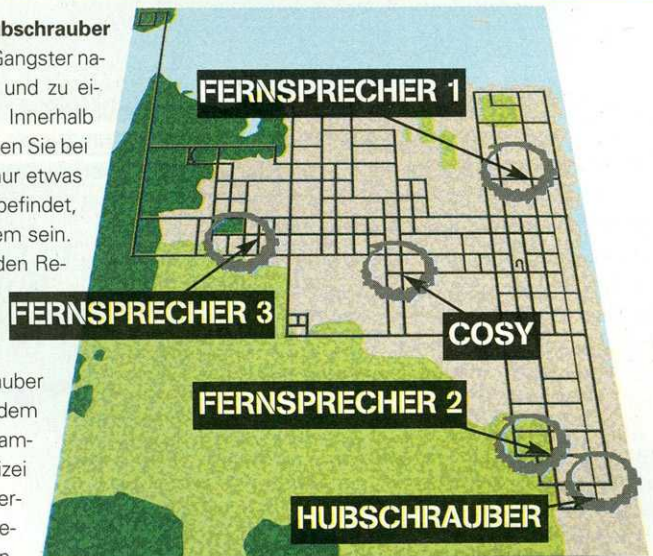


Taxi!

Jemand möchte einen möglichen Polizeispitzel zum Schweigen bringen lassen und hat Sie damit beauftragt. Sie fahren ein Taxi, in das Sie den Spitzel einladen werden. Anschließend sollen Sie so halsbrecherisch wie möglich fahren, um dem Mann einen solchen Schrecken einzujagen, daß er schweigen wird. Dafür erscheint die „Freak“-Anzeige, die mit jedem Manöver ansteigt, das einem den Magen umdrehen läßt. Fahren Sie schnell und dennoch vorsichtig. Einfaches Rammen genügt nicht, jagen Sie statt dessen die anderen Verkehrsteilnehmer durch die Gegend, drehen Sie sich mit der Handbremse, vollführen Sie 360-Grad-Wendungen und rasen Sie über die Bürgersteige. Sie haben eine Minute und dreißig Sekunden Zeit, um den Job zu beenden.

Bringen Sie Cosy zum Hubschrauber

Diesmal sollen Sie einen Gangster namens Cosy auf sammeln und zu einem Helikopter bringen. Innerhalb von vierzig Sekunden sollten Sie bei ihm sein, und da er sich nur etwas südlich von Ihrem Hotel befindet, dürfte die Zeit kein Problem sein. Achten Sie dagegen auf den Regen, da der Wagen auf nasser Fahrbahn schwieriger zu kontrollieren ist. Fahren Sie zum Hubschrauber weiter nach Süden, nachdem Sie Ihren Fahrgast eingesammelt haben. Mit der Polizei sollten Sie bis zum Lagerhaus keine Probleme bekommen, und Sie können Cosy am Ziel absetzen, oh-



ne daß Sie vorher die Verfolger abschütteln müssen. Sobald Sie am Ziel angekommen sind, steigt Cosy in seinen Helikopter und fliegt davon. Kehren Sie ins Hotel zurück, wo Sie einen weiteren Anruf erhalten.

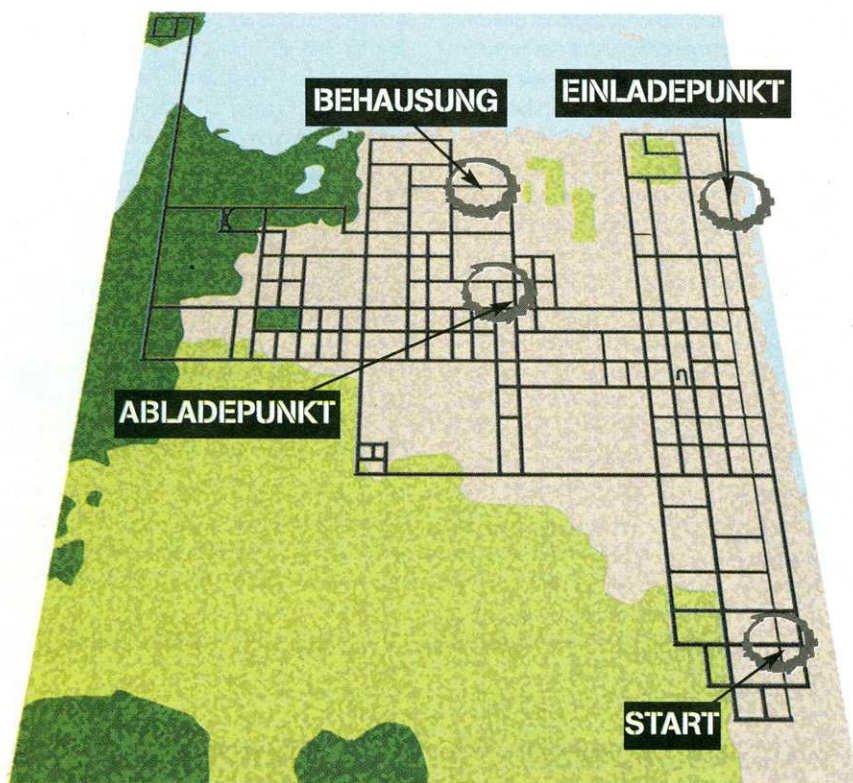
Die Gnadenmission

Ein Informant namens Mojo, der einige wertvolle

Auskünfte für Sie hat, ist entführt worden, und seine Kidnapper fordern zehntausend Pfund. Doch statt eines einfachen Austausches kommt es zu einem Katz-und-Maus-Spiel. Zuerst müssen Sie innerhalb einer Minute und fünfzehn Sekunden zum Fernsprecher gelangen. Mit Vollgas können Sie das schaffen und sogar einige Sekunden einsparen, wenn Sie die Route mit Hilfe der Karte im Voraus planen. Bei der Ankunft erhalten Sie einen Anruf, der Sie zum zweiten Telefon schickt. Benutzen Sie wieder vorher die Karte, um den Weg zu planen, und fahren Sie hin. Dort wird Ihnen erneut am Telefon die Position des dritten Fernsprechers genannt. Diesmal haben Sie zwar genügend Zeit, aber dafür müssen Sie sich um die zahlreichen Polizeiwagen kümmern. Sie können direkt zum dritten Telefon fahren, ohne daß Sie die Cops vorher abschütteln müssen. Die Gangster erscheinen, und Mojo plaudert alles aus.



SAN FRANCISCO – NACHRICHT 6 (WIRD NACH „WAFFEN IM KOFFERRAUM“ ANGEBOTEN)



Auf der Ladefläche

In dieser Mission müssen Sie einige Waren durch die Stadt transportieren. Unglücklicherweise handelt es sich dabei um hochexplosive Ware, die sich in einer Kiste auf Ihrer Ladefläche befindet. Ein Zusammenstoß zuviel, und schon gibt es eine große Explosion und die Mission ist gescheitert. Es gibt keine sichere Route zum Abladepunkt, da es von zivilen Wagen nur so wimmelt und auch die Polizei mit voller Stärke nach Ihnen sucht. Achten Sie darauf, daß die Kiste in Sichtweite bleibt. Falls sie auf der Ladefläche zu weit nach hinten gerutscht ist, sollten Sie kurz bremsen, um sie wieder nach vorne zu holen.



Fahren Sie die Kurven möglichst vorsichtig, wenn Sie gerade nicht von den Cops verfolgt werden. Denken Sie daran, daß auch ein abrupter Stopp die Explosion auslösen kann. Nach der Ablieferung werden Sie nach China Town gerufen.



Fahren Sie die Kurven möglichst vorsichtig, wenn Sie gerade nicht von den Cops verfolgt werden. Denken Sie daran, daß auch ein abrupter Stopp die Explosion auslösen kann. Nach der Ablieferung werden Sie nach China Town gerufen.

China Town

Sobald Sie die explosive Fracht abgeladen haben, erhalten Sie den Auftrag, zwei Kriminelle aus ihrem Behelfslabor abzuholen, in dem ein Unfall stattgefunden hat. Es sollte Ihnen keine Probleme bereiten, dorthin zu gelangen, aber achten Sie auf die Straßensperre vor dem Labor. Fahren Sie wie gewohnt außen daran vorbei und laden Sie die beiden



Gauner ein, die dann von Ihnen zur ihrer Behausung gefahren werden wollen. Die ist jedoch weit weg und die Polizei mittlerweile hinter Ihnen her. Benutzen Sie wiederum den zivilen Verkehr sowie die vielen Seitenstraßen, um die Verfolger abzuhängen. Da es kein Zeitlimit gibt, brauchen Sie sich nicht unbedingt zu beeilen, um das Ziel zu erreichen.

Die Gnadenmission

Ein Informant namens Mojo, der einige wertvolle Auskünfte für Sie hat, ist entführt worden, und seine Kidnapper fordern zehntausend Pfund. Doch statt eines einfachen Austausches kommt es zu einem Katz-und-Maus-Spiel. Zuerst müssen Sie innerhalb einer Minute und fünfzehn Sekunden zum Fernsprecher gelangen. Mit Vollgas können Sie das schaffen und sogar einige Sekunden einsparen, wenn Sie die Route mit Hilfe der Karte im voraus planen. Bei der Ankunft erhalten Sie einen Anruf, der Sie zum zweiten Telefon schickt. Benutzen Sie wieder vorher die Karte, um den Weg zu planen, und fahren Sie hin. Dort wird Ihnen erneut am Telefon die Position des dritten Fernsprechers genannt. Diesmal haben Sie zwar genügend Zeit, aber dafür müssen Sie sich um die zahlreichen Polizeiwagen kümmern. Sie können direkt zum dritten Telefon fahren, ohne daß Sie die Cops vorher abschütteln müssen. Die Gangster erscheinen, und Mojo plaudert alles aus.

SAN FRANCISCO – NACHRICHT 7 (WIRD NACH „WAFFEN IM KOFFERRAUM“ ANGEBOTEN)

Der Hinterhalt

Sie müssen für diese Aufgabe lediglich zur Tiefgarage im Zentrum der Stadt fahren. Die Polizei wird fast überall präsent sein, benutzen Sie deswegen die schmalen Seitenwege, um die Streifenwagen loszuwerden. Sobald Sie in die Garage hineingefahren sind, nehmen Sie den linken Ausgang, um ein wenig Zeit zu sparen, und fahren dann nach oben in die höchste Etage. Sobald Sie am Pfeil angekommen sind, bemerken Sie, daß Sie in eine



Falle geraten sind. Fahren Sie nun sofort wieder aus der Garage raus und zurück ins Hotel. Wenn Sie nicht schnell genug aus der Garage heraus sind, kommt Ihnen die Polizei entgegen. Sie werden dann erheblichen Schaden einstecken müssen, um überhaupt wieder aus der Garage zu entkommen.

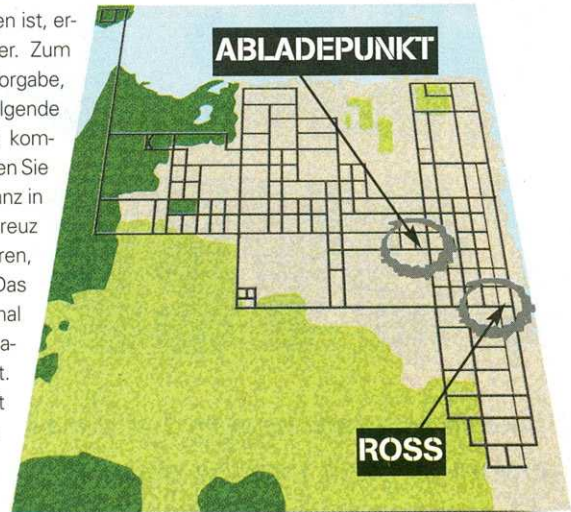
SAN FRANCISCO – NACHRICHT 8 (WIRD NACH „TAXI“ ANGEBOTEN)



Der Mitfahrer an der Hyde-Straße

Die Zeitvorgabe für diese Mission ist knapp bemessen, und das Regenwetter macht die Sache auch nicht gerade einfacher. Sie müssen nach Südosten fahren, um Ross einzusammeln. Warten Sie am Einladeplatz auf die Ankunft der Straßenbahn, bis Ross aussteigt und sich in Ihren

Wagen begibt. Sobald er eingestiegen ist, ertönen Polizeisirenen von überall her. Zum Glück haben Sie keine zeitliche Vorgabe, denn Sie müssen zahlreiche Ihnen folgende Polizeiwagen loswerden. Die Cops kommen aus allen Richtungen und rammen Sie von der Straße. Die Endstation ist ganz in der Nähe, aber Sie sollten wieder kreuz und quer durch die Seitenstraßen fahren, um die Streifenwagen abzuhängen. Das Ziel befindet sich unter einem Denkmal im Zentrum des Parks, dessen schmale Einfahrt nur schwer zu erkennen ist. Schütteln Sie alle Verfolger ab, damit Sie etwas langsamer fahren können und die Einfahrt nicht verpassen. Der Pfeil befindet sich links unter dem Denkmal.



TANNER SLATER (WIRD NACH „DER HINTERHALT“ & „DER MITFAHRER AN DER HYDE-STRASSE“ ANGEBOTEN)

Sobald Sie zurück im Hotel sind, kommt es zu einer Verfolgungsjagd. Sie dürften eigentlich keine besonderen Probleme bekommen, da Sie Ihren Gegner nur einige Male von hinten rammen müssen und der zivile Verkehr Ihnen vermutlich sogar zur Hilfe kommen wird. Achten Sie auf den Gegner, bleiben Sie stets nahe dran und lassen Sie ihn nicht entkommen. Sobald Sie es geschafft haben, teilen Ihnen Ihre sogenannten Komplizen mit, daß Sie nach L.A. fahren sollen.



DEN ZWEITEN UND LETZTEN TEIL GIBT ES IM NÄCHSTEN MONAT...

KOMPLETTLÖSUNG DRIVER

VIRUS

It is aware



VIRUS – Der Film mit
Jamie Lee Curtis,
Donald Sutherland,
William Baldwin
ab 19. Mai '99 in den
Deutschen Kinos

Sie sind überall. Es werden immer mehr.
Wenn sie Dich gefunden haben, ist es bereits zu spät...
Action-Shooter für PSX, erhältlich ab Juli '99



Virus is a trademark and copyright of Universal City Studios, Inc.
Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved

Cryo Deutschland, Büro Deutschland, Untere Weidenstr. 13, 81543 München
© 1999 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten

GEX: DEEP COVER GECKO

Willkommen zum letzten Teil der Lösung. Dieses Mal werden Sie in die zwei neuen Verknüpfungsareale und die darin enthaltenen Levels geführt. Dadurch gelangen Sie zur finalen Konfrontation mit Rez höchstpersönlich. Auch die letzten beiden Geheim-Levels, die Ihnen den Zugang zum mit Cheats gefüllten Safe eröffnen, haben wir für Sie enthüllt.

THE HUB

Die zentrale Verknüpfung

Letzten Monat haben wir Sie durch das Kontrollzentrum und das Land der Weicheier geführt. Diesmal haben wir für Sie die letzten Areale, das Tal der Ohrfeigen und die Funky Town, sowie alle darin enthaltenen Levels erforscht.

1. Tal der Ohrfeigen

In diesem Tal finden Sie drei trickreiche Levels und einen Zwischengegner. Nachdem Sie diesen besiegt haben, erhalten Sie die blaue Pflote, mit der Sie den Bereich der Funky Town betreten können.

Tal-der-Ohrfeigen-Levels:

Mythos-TV

Benötigte Fernbedienungen: 13

Märchenstunde-TV

Benötigte Fernbedienungen: 16

Anime-Kanal:

Benötigte Fernbedienungen: 19

Zwischengegner

Benötigte Fernbedienungen: 22

Geheim-Safe

Level Drei

2. Funky Town

Dies ist der letzte Bereich im Spiel, er enthält die beiden letzten Levels und den Eingang zur Spacestation Rez. Hier erfolgt die finale Konfrontation mit dem Kidnapper von Agentin Xtra.

Funky-Town-Levels:

Gangster-TV

Benötigte Fernbedienungen: 22

Superstar-Show

Benötigte Fernbedienungen: 26

Kanal Z

Benötigte Fernbedienungen: 30

Geheim-Safe

Level Vier

3. Geheim-Level Drei

Ihnen bleiben fünf Minuten, um die 50 Käfer-Embleme einzuheimsen, dabei sollten Sie jedoch vorsichtig zu Werke gehen, da sich der Level unter Wasser befindet. Behalten Sie auf jeden Fall Ihren Luftvorrat im Auge, um den Level zu beenden. Es gibt ein paar Luftblasen, in denen Sie Atem holen können, merken Sie sich diese Stellen daher gut. Mit dieser Methode können Sie die Käfer schnellstmöglich einsammeln. Die knapp bemessene Zeitspanne verwehrt Ihnen die Möglichkeit, lange nach den wichtigen Luftblasen zu suchen.

4. Geheim-Level Vier

Nehmen Sie sich Zeit, um alle kleinen Nischen ausfindig zu machen, dann sollten Sie den Level erneut betreten, um die 50 Käfer-Embleme zu sammeln. Sie können diesen Level beliebig oft besuchen, nachdem Sie den Level geschafft haben, nehmen Sie den letzten Schlüssel auf und öffnen den Cheat-Safe.

5. Tal-der-Ohrfeigen-Zwischengegner

Benötigte Fernbedienungen: 22

Diesen Gegner müssen Sie besiegen, um die blaue Pflote und damit Einlaß in die Funky Town zu bekommen. Weichen Sie seinen langsamen Feuerball-Attacken aus und warten Sie, bis eine Kanone erscheint. Sie erscheint auf einer der drei Markierungen auf dem Boden, bewegen Sie sich zwischen diesen vor und zurück. Nachdem die Kanone erschienen ist, sollten Sie zuerst die zwei aufgetauchten TV-Spinnen erledigen und dann auf die Kanone springen, um auf das Gehirn zu feuern. Sie müssen das Hirn fünfmal treffen, um an die blaue Pflote zu gelangen.



MYTHOS-TV

Benötigte Fernbedienungen:13

Fernbedienungen im Level:Vier (Eine für 100 Käfer)

Missionen:

Brechen Sie die Arme der fünf Statuen ab.

Sammeln Sie drei goldene Äpfel.

Finden Sie den Fernseher am Ende des Regenbogens.

1a. Mission Eins

Klettern Sie die Wand hoch und springen Sie auf die Herkules-Plattform. Sie erhalten dadurch einen kurzzeitigen Kraftschub, mit dem Sie die Säulen schieben können. Dadurch gelangen Sie über das Wasser.

1b. Fressen Sie die Eisfliege und frieren Sie das Skelett am Ende der Treppen ein. Benutzen Sie die Eisblöcke, um zur Herkules-Plattform zu gelangen. Nachdem Sie sich verwandelt haben, gehen Sie zum Haus und versetzen den Säulen auf der linken Seite ein paar Schwanzschläge. Frieren Sie erneut das Skelett ein und schieben Sie den Eisblock die Stufen hinauf, um auf die Säulen zu gelangen. Von dort gelangen Sie auf das Dach, wo Sie die Statue zweimal mit Schwanzschlägen traktieren, um die Arme abzubrechen. Nachdem dies geschafft ist, gehen Sie ins Haus und schalten dort den kleinen Wächter aus, um das Tor zu öffnen.

1c. Verwandeln Sie sich wieder in Herkules und hüpfen Sie auf die Insel mit dem Baum. Schlagen Sie nun schnell auf die drei Säulen ein, bevor Sie die zweite Statue zerschlagen. Begeben Sie sich an die Spitze der Säulen und warten Sie, bis sich die zerbröckelnden Plattformen nach außen bewegen. Springen Sie nun mit Hilfe des Doppelsprunges über die Säulen. Benutzen Sie den Luftstrom, um zur nächsten Statue zu gelangen. Nun sollten Sie vorsichtig mit Hilfe des Doppelsprunges über die folgenden zerbröckelnden Plattformen springen.

1d. Mit einem Karatesprung gelangen Sie über die gemusterte Plattform. Verwandeln Sie sich in Herkules, um die bewegliche Säule zu schieben. Dadurch können Sie die Wand erklettern und die fünfte Statue zerstören. Springen Sie nun in den Wasserfall, um zum Level-Anfang zu gelangen. Die Fernbedienung befindet sich nun im Haus.

2a. Mission Zwei

Begeben Sie sich zum ersten Baum. Springen Sie den Baum hinauf, um den ersten goldenen Apfel zu erreichen. Danach geht es zum Wasserfall.

2b. Nehmen Sie die zwischen den zerbröckelnden Plattformen befindliche Eisfliege mit und lassen Sie diese auf dem Weg zum nächsten Baum um Ihren Kopf schwirren. Frieren Sie das Skelett ein und benutzen Sie den Eisblock, um zur Wand mit dem Pfoten-Emblem zu gelangen. Von hier aus können Sie den zweiten Baum besteigen und einen weiteren goldenen Apfel einheimsen. Verwandeln Sie sich erneut in Herkules und laufen Sie schnell in das Gebiet mit dem tiefgefrorenen Skelett. Lassen Sie sich hier nach unten fallen und schieben Sie die hohe Säule zu der gemusterten

SCHLÜSSEL



Coin



Gesundheitsfliege



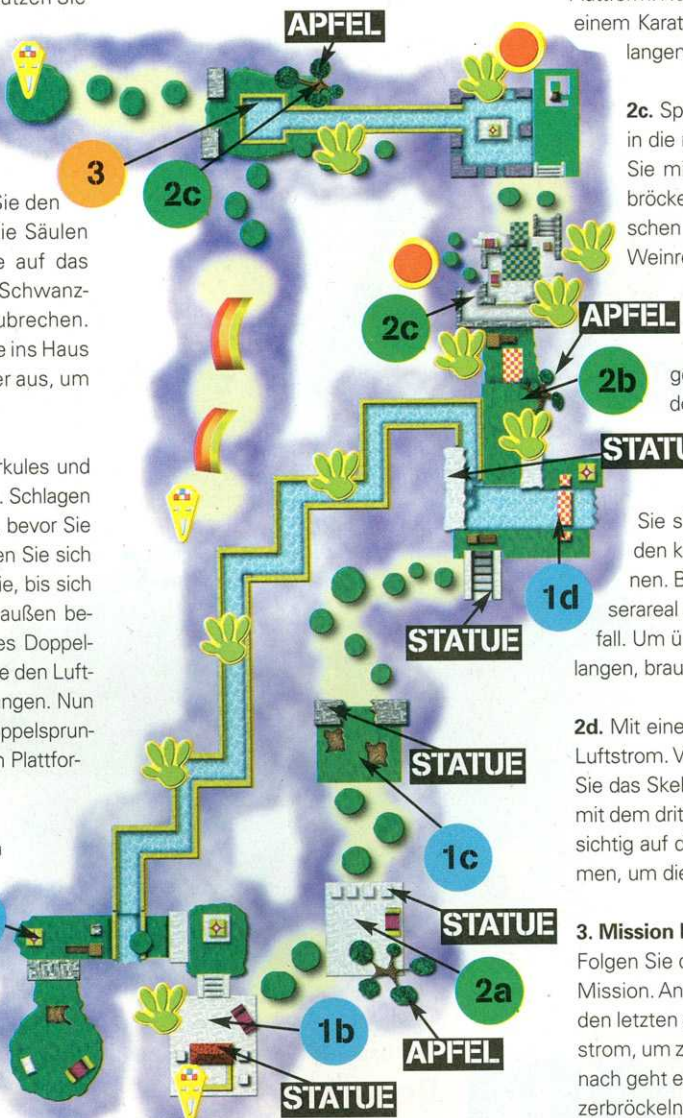
Fernbedienung



Pfotenemblem



Extraleben-Fliege



Plattform. Nun können Sie diese benutzen, um mit einem Karatesprung über die Weinreben zu gelangen.

2c. Springen Sie vorsichtig über die Spalte in die römischen Ruinen, danach gelangen Sie mit einem Karatesprung über die zerbröckelnden Plattformen zu weiteren römischen Ruinen. Klettern Sie von hier die Weinreben hinauf, um auf die Herkules-Plattform zu kommen. Nach der Verwandlung schieben Sie die hohe Säule nach hinten, um an die Gegenstände zu gelangen. Sie müssen jedoch wieder in den vorherigen Bereich zurück, um dort durch ein Verschieben der Säule über die Mauer zu kommen. Begeben

Sie sich in das Zentrum und schalten Sie den kleinen Römer aus, um das Tor zu öffnen. Besteigen Sie die Ruinen in dem Wasserareal und stürzen Sie sich in den Wasserfall. Um über die einstürzende Plattform zu gelangen, brauchen Sie ein perfektes Timing.

2d. Mit einem Karatesprung gelangen Sie in den Luftstrom. Verspeisen Sie die Eisfliege und frieren Sie das Skelett ein. Nun erreichen Sie den Baum mit dem dritten goldenen Apfel. Springen Sie vorsichtig auf die folgenden zerbrechenden Plattformen, um die Fernbedienung zu ergattern.

3. Mission Drei

Folgen Sie derselben Route wie bei der zweiten Mission. An der Spitze des Wasserfalls finden Sie den letzten goldenen Apfel. Nutzen Sie den Luftstrom, um zur Wasser-Plattform zu gelangen, danach geht es mit vorsichtigen Sprüngen über die zerbröckelnden Plattformen. Folgen Sie nun dem Regenbogen, um die dritte Fernbedienung ein-

Bonusabschnitt

Benötigte Münzen: 20



Sie befinden sich in einem Kanguruh-Beutel und müssen die zehn verteilten goldenen Glocken zum Klingen bringen. Dafür haben Sie eine Minute und dreißig Sekunden Zeit. Achten Sie bei Ihrem Weg auf den Berg auf den mit Ziegelsteinen werfenden Bösewicht. Drei Glocken befinden sich auf der unteren Ebene, vier auf der mittleren Ebene und drei auf der höchsten Ebene. not have any real trouble. All you need to remember is that there are three bells on the ground level, four on the central level and three on the top.

MÄRCHENSTUNDE-TV

Benötigte Fernbedienungen:16

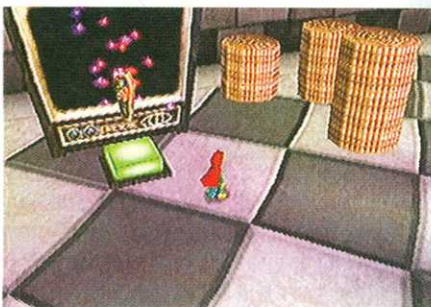
Fernbedienungen im Level: Vier (Eine für 100 Käfer)

Missionen:

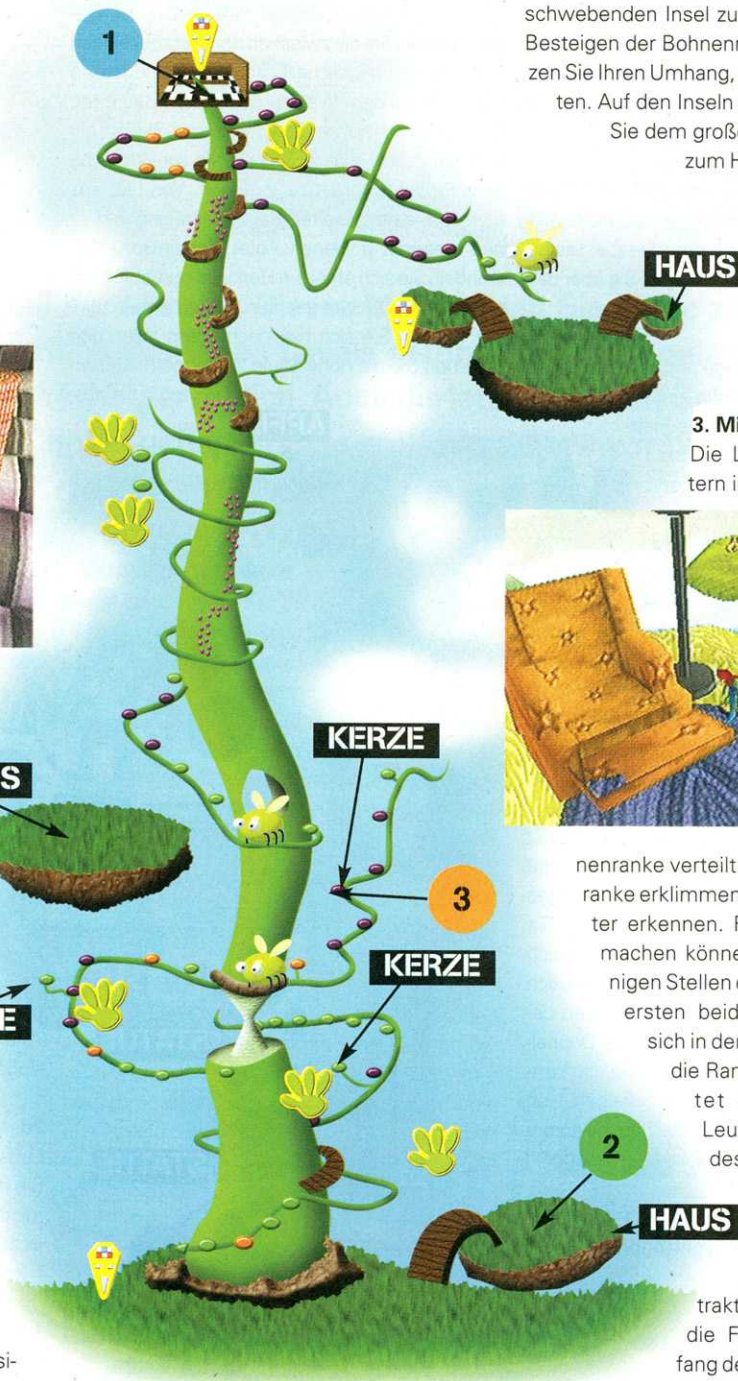
Erklimmen Sie die Bohnenranke.
Zerstören Sie die Häuser der drei kleinen Schweine.
Springen Sie über die drei Leuchter.

Mission Eins

Achten Sie bei Ihrem Weg durch den Level auf die farbigen Blätter. Die orangenen Blätter klappen nach unten, sobald Sie auf Ihnen landen, springen Sie deshalb gleich wieder nach oben. Die



lila gefärbten Blätter verstärken die Sprungkraft und erlauben es Ihnen, höhere Ebenen zu erreichen. Um beim Springen den richtigen Landpunkt zu bestimmen, sollten Sie sich an dem Schatten von Gex orientieren. Nach der Verwandlung können Sie den Kriech-Knopf zum Gleiten verwenden. Diese Funktion benötigen Sie, um auf einige der Plattformen zu gelangen. Beim Erklimmen der Bohnenranke werden Sie einige graue Münzen-Spiegel erreichen. Durch einen Schwanzschlag geben diese drei Münzen frei, außerdem erfahren Sie dadurch die Lage der Goldmünze, die Sie innerhalb eines Zeitlimits erreichen müssen. Versuchen Sie nicht, diese zu ergattern, bevor Sie mit dem Bohnenranken-Wegen vertraut sind, andernfalls werden Sie zu oft nach unten plumpsen. Nach einiger Zeit kommen Sie zu dem riesigen Haus und der ersten Fernbedienung.



Mission Zwei

In der zweiten Mission müssen Sie die Häuser der drei kleinen Schweine finden und zerstören. Jedes der drei Häuser ist jeweils auf einer schwebenden Insel zu finden, die Ihnen beim Besteigen der Bohnenranke begegnen. Benutzen Sie Ihren Umhang, um zu den Inseln zu gleiten. Auf den Inseln angekommen, weichen Sie dem großen, bösen Wolf aus, um zum Haus zu gelangen. Jedes

der Häuser sollte mit drei bis vier Schwanzschlägen zerstört sein, danach hüpfen Sie auf die Brücke, um die Fernbedienung einzusammeln.

3. Mission Drei

Die Leuchter sind auf Blättern im unteren Teil der Boh-



nenranke verteilt. Wenn Sie die Bohnenranke erklimmen, werden Sie die Leuchter erkennen. Falls Sie sie nicht ausmachen können, benutzen Sie an einigen Stellen die Egoperspektive. Die ersten beiden Leuchter befinden sich in der Nähe der Stelle; an der die Ranke mit der Axt bearbeitet wurde. Den dritten Leuchter finden Sie nahe des kleinen Hauses innerhalb der Bohnenranke. Nachdem Sie alle drei mit Schwanzschlägen traktiert haben, finden Sie die Fernbedienung am Anfang der Bohnenranke, wo Sie den Level begonnen haben.

Bonusabschnitt

Benötigte Münzen: 20

Dieser Abschnitt befindet sich innerhalb der Bohnenranke. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie die Kletterwand an der linken Seite des Märchenstunde-TV-Schirms nutzen. Zerstören Sie die zehn Hühnerkisten in einer Minute und 30 Sekunden. Folgen Sie dem Pfad, der auf den Berg führt, und nehmen Sie sich dabei vor den großen Löchern in den Brücken in acht. Da der Esel nur schwer zu kontrollieren ist, heißt das Zauberwort auch hier Geduld. Als Belohnung erwartet Sie ein Extraleben.



Benötigte Fernbedienungen:.....19

Fernbedienungen im Level:..Vier (Eine für 100 Käfer)

Missionen:

Zerstören Sie die drei Glaskästen der Urwesen.

Deaktivieren Sie den Planetenzerstörer.

Finden und zerstören Sie die fünf Kampfroboter.

1a. Mission Eins

Springen Sie im ersten Korridor über die Laser und betreten Sie den nächsten Raum. Dort müssen Sie einen großen Roboter besiegen. Laufen Sie um ihn herum und schlagen Sie immer wieder mit dem Schwanz zu. Benutzen Sie nach seiner Zerstörung den Luftlift, betätigen Sie mit dem Schwanz den Schalter und lassen Sie sich dann eine Etage nach unten fallen.

1b. Besiegen Sie die Ninja-Schulmädchen, damit sich Trenntüren öffnen. Gehen Sie im nächsten Raum zum Lift, der sich im hinteren Bereich befindet, und benutzen Sie die Plattformen, um an den Schalter in der Ecke zu kommen. Dieser öffnet die Tür, die sich hinter Ihnen befindet.

1c. Laufen Sie durch den Korridor und benutzen Sie den Luftlift, damit Sie den nächsten Schalter betätigen können. Dadurch wird die Luft abgestellt, und Sie können sich zur nächsttieferen Etage fallen lassen.

1d. Die nächsten drei Räume enthalten die Glaskästen der Urwesen. Um die Türen zu den Räumen öffnen zu können, müssen Sie die Roboterwache im Zentrum des Hauptraumes besiegen. Rennen Sie zwischen seine Beine, bevor er seine Raketen abfeuert, und schlagen Sie von dort mit dem Schwanz zu. Nach seiner Zerstörung taucht

ein Doktor auf, der eine der drei Türen öffnet. Nachdem Sie zwei weitere Ninja-Schulmädchen besiegt haben, können Sie nun einen Glaskasten zerstören. Wenn Sie in den Hauptraum zurückkehren, müssen Sie eine weitere Wache besiegen.

1e. Nachdem zwei Kästen zerstört sind, wird die Aufgabe im Zentralraum schwieriger. Die Wache wird sich diesmal mit einigen Energiestrahlen schützen. Weichen Sie diesen aus und versuchen Sie, zwischen seine Beine zu kommen. Sie können ihn auf diese Art und Weise schnell erledigen und danach den dritten Kasten zerstören. Holen Sie sich nun noch die Fernbedienung aus dem Ausgangsraum.

2a. Mission Zwei

Weichen Sie den Flammenwerfern aus, laufen Sie die Treppen hoch und hauen Sie mit dem Schwanz vor den Schalter an der Spitze. Dadurch wird der Lift im Raum aktiviert. Springen Sie auf ihn und lassen Sie sich zur nächsten Etage runterbringen.

2b. Achten Sie auf die vier Flammenwerfer, die im nächsten Korridor aus dem Boden kommen. Gleiten Sie mit Ihrem Boost darüber und begeben Sie sich zum Lift am gegenüberliegenden Ende des Korridors. Sie erreichen einen ähnlichen Korridor mit einem Lift am Ende. Wieder einmal müssen Sie vier Flammenwerfern und zudem Granaten

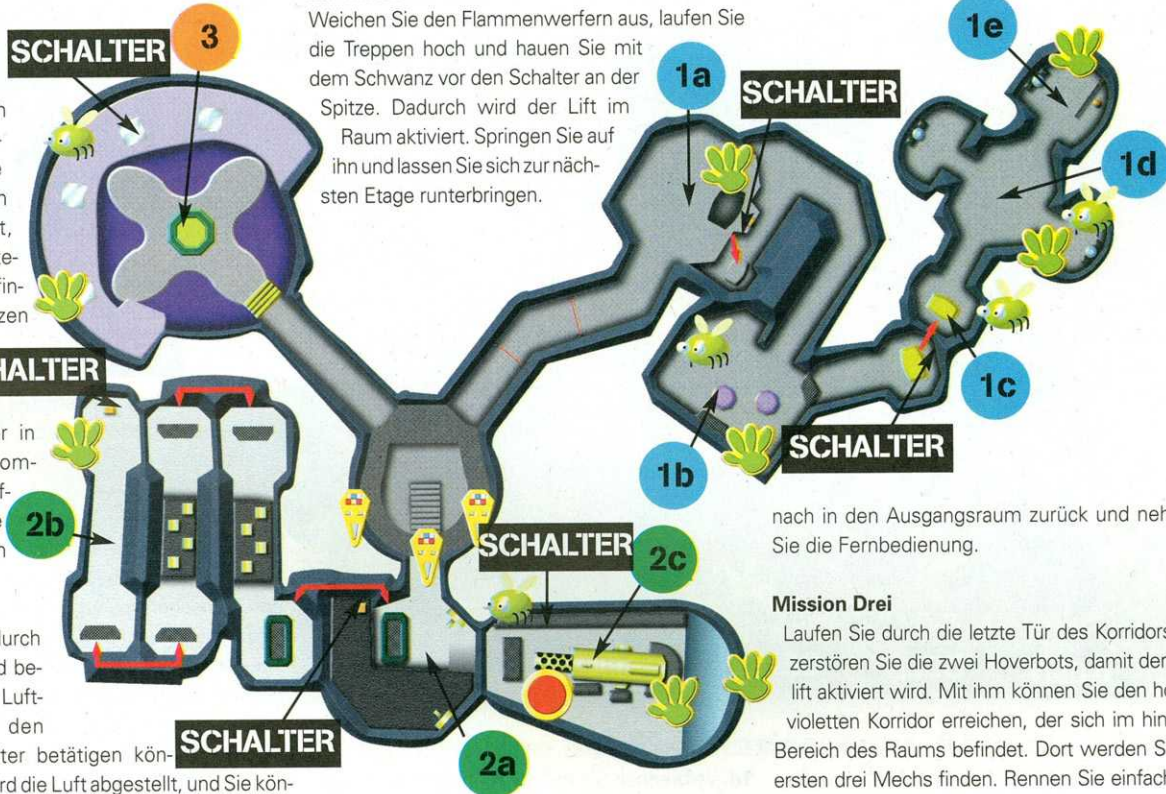
ausweichen, die von der Decke fallen. Springen Sie nach vorne und von rechts nach links, und Sie können ihnen leicht ausweichen. Der nächste Lift bringt Sie zu einem dritten Korridor mit einem Schalter am Ende. Vermeiden Sie den Granatenangriff in derselben Manier und hauen Sie mit dem Schwanz vor den Schalter. Dadurch taucht der erste Lift wieder auf und bringt Sie auf die oberste Ebene.

2c. Dort entdecken Sie den Planetenzerstörer, eine große Laserkanone. Sie müssen über die Gitterplattformen den Schalter in der Ecke des Raums erreichen und betätigen. Dadurch senkt sich die Laserstrahltür, mit der Sie den hinteren Raum erreichen und dort den Selbstzerstörungsmechanismus aktivieren können. Kehren Sie da-

nach in den Ausgangsraum zurück und nehmen Sie die Fernbedienung.

Mission Drei

Laufen Sie durch die letzte Tür des Korridors und zerstören Sie die zwei Hoverbots, damit der Luftlift aktiviert wird. Mit ihm können Sie den hohen, violetten Korridor erreichen, der sich im hinteren Bereich des Raums befindet. Dort werden Sie die ersten drei Mechs finden. Rennen Sie einfach zwischen deren Beine und setzen Sie Ihren Schwanzschlag ein. Danach werden die Glasplattformen im Boden einbrechen. Sie können nun hinunterschwimmen und den Unterwasserschalter betätigen. Die Stärke des Lifts erhöht sich dadurch, und Sie können die zwei höchsten Plattformen erreichen, wo die zwei letzten Mechs schon warten. Kehren Sie nach deren Zerstörung zum Hauptraum zurück, wo Sie die Fernbedienung einstreichen können.



Bonusabschnitt

Benötigte Münzen: 27

Diesmal müssen Sie zehn Rezipanzer zerstören. Sie haben zunächst ein Zeitlimit von 90 Sekunden, können aber viele Stoppuhren finden, um zusätzliche Zeit zu bekommen. Jeder Panzer ist nach einem Treffer hinüber, aber die letzten befinden sich auf hohen Vorsprüngen und sind daher schwer zu erreichen. Benutzen Sie die Rampe in der Nähe des Startpunktes, um in die Nähe dieser Panzer zu kommen. Wenn Sie auf das in der Nähe befindliche Ziel schießen, rutscht es hervor, und Sie können es betreten. Die vier Ziele am Ende des Vorsprungs müssen ebenfalls angeschossen werden, da sie eine Brücke bilden, die zu den drei letzten Rezipanzern führt. Nach etwas Übung dürfte das Extraleben, das als Belohnung für die Komplettierung dieser Stufe winkt, Ihnen gehören.



GANGSTER-TV

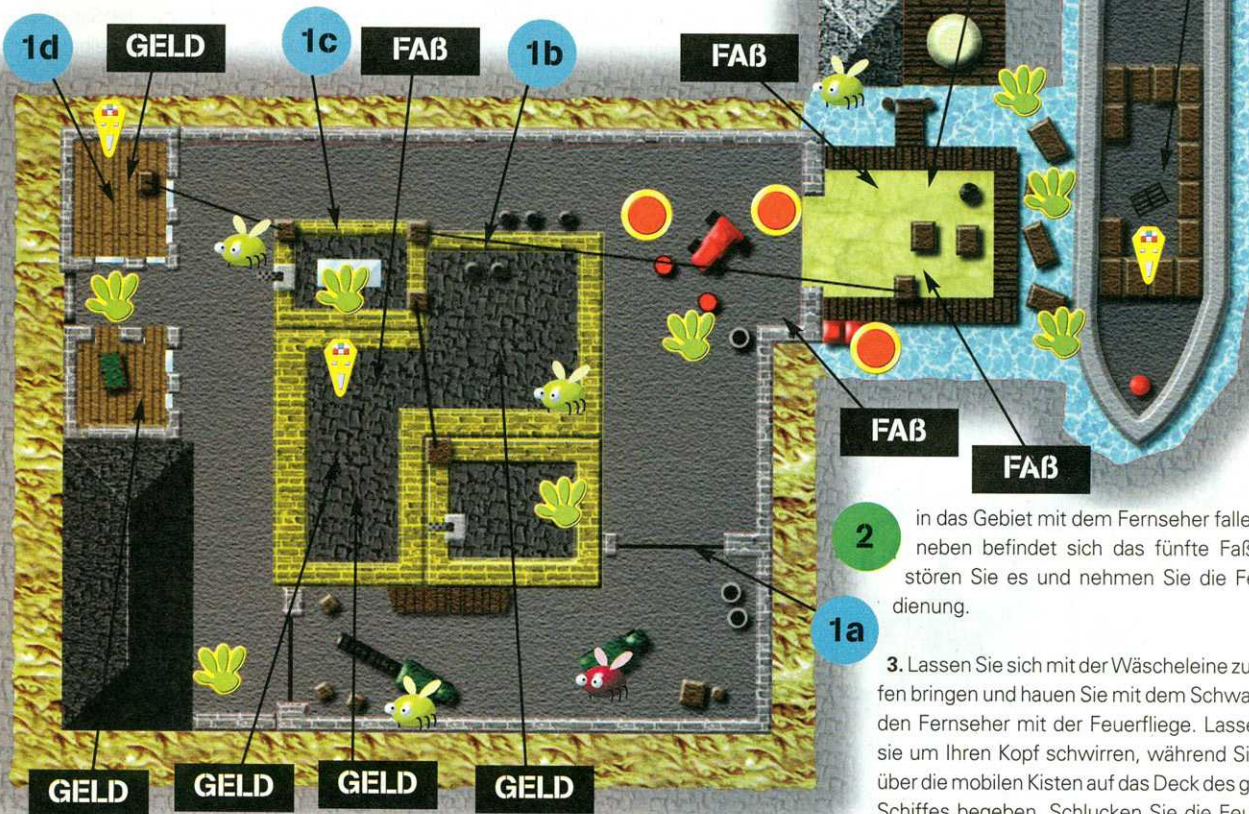
Benötigte Fernbedienungen:22
Fernbedienungen im Level: Vier (Eine für 100 Käfer)

Missionen:

1. Verbrennen Sie fünf Bündel Spielgeld.
2. Zerstören Sie fünf Bierfässer.
3. Retten Sie Cuz.

1a. Mission Eins

Erledigen Sie die Gangster in der Ecke des ersten Gebiets und besiegen Sie dann den großen Kistenwerfer. Nehmen Sie die Feuerfliege und spucken Sie dann vor das Torschloß, bevor der Kistenwerfer zurückkehrt.



1b. Benutzen Sie die Reifen in der Ecke, um über die Wand zu kommen. Verbrennen Sie dann mit der Kraft der Feuerfliege das Bündel Spielgeld. Besorgen Sie sich eine weitere Feuerfliege, lassen Sie sie um Ihren Kopf kreisen und kehren Sie auf die Wand zurück. Benutzen Sie den Reifen auf der Wand, um den höchsten Vorsprung erreichen zu können, und benutzen Sie dann das Maschinengewehr, um die großen Gegner auf der gegenüberliegenden Seite damit zu erledigen. Lassen Sie sich dann in das Gebiet mit dem Fernseher fallen, essen Sie die Feuerfliege und verbrennen Sie dann zwei Bündel Spielgeld.

1c. Hüpfen Sie über die Wand auf die Straße und gehen Sie die Gasse hinunter, um an eine weitere Feuerfliege zu kommen. Arbeiten Sie sich bis zum Zaun vor, der sich hinter der Ecke befindet, und öffnen Sie das Tor, indem Sie vor das Schloß spucken. Gehen Sie zurück zu der Stelle, an der sich die Maschinenpistole befindet, und gleiten Sie mit der Wäscheleine zum nächsten Gebiet. Erledigen Sie mit dem Maschinengewehr auf diesem Dach die beiden Schwergewichte in den Fenstern und rutschen Sie dann mit der nächsten Wäscheleine runter zu dem Gebäude, auf das Sie gerade geschossen haben.

dem Weg dorthin das erste Bierfaß. Nehmen Sie diesmal die Wäscheleine, die zum Hafen führt. Dort finden Sie die Fässer Zwei, Drei und Vier. Nachdem Sie die Fässer zerstört haben, müssen Sie die Feuerfliege aufnehmen, die sich auf der Spitze der Kisten befindet. Öffnen Sie damit das Torschloß und kehren Sie zum zentralen Gebiet zurück. Kehren Sie auf das Dach mit dem ersten Maschinengewehr zurück und lassen Sie sich

2 in das Gebiet mit dem Fernseher fallen. Daneben befindet sich das fünfte Faß. Zerstören Sie es und nehmen Sie die Fernbedienung.

3. Lassen Sie sich mit der Wäscheleine zum Hafen bringen und hauen Sie mit dem Schwanz vor den Fernseher mit der Feuerfliege. Lassen Sie sie um Ihren Kopf schwirren, während Sie sich über die mobilen Kisten auf das Deck des großen Schiffes begeben. Schlucken Sie die Feuerfliege und spucken Sie auf das Schloß des Käfigs, in dem Cuz gefangengehalten wird. Nehmen Sie nach seiner Befreiung die Fernbedienung auf.



Bonusabschnitt

Benötigte Münzen: 28

Dieser Abschnitt ist eine Wiederholung der Bonusabschnitte von Crime-Time-TV und Tut-TV. Diesmal müssen Sie die fünf Kobolde allerdings in einer Minute erledigen. Sie sind sehr schnell, daher sollten Sie etwas Geduld mitbringen.

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 Danke-
schön 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; ÖS 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 Adress-
änderung 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

P3Z359



SUPERSTAR-SHOW

Benötigte Fernbedienungen:26
Fernbedienungen im Level:Vier
(Eine für 100 Käfer)



Missionen:

1. Besiegen Sie den Bomber.
2. Fangen Sie die drei streunenden Katzen.
3. Fangen Sie die fünf Häftlinge.

1a. Hüpfen Sie zum Dach mit der ersten streunenden Katze rüber und essen Sie die Feuerfliege. Spucken Sie damit auf die drei Ziele in den Fensterreinigungswagen auf dem gegenüberliegenden Gebäude. Dadurch werden sie in Bewegung gesetzt. Kehren Sie zum Ausgangsgebäude zurück und benutzen Sie die Umkleidekabine, um zu SuperGex zu werden. Erledigen Sie den Turm und benutzen Sie ihn dann, um auf das nächste Dach zu kommen. Begeben Sie sich dann über die Balkone zum gegenüberliegenden Dach. Begeben Sie sich als SuperGex auf die drei Reinigungswagen und durchbrechen Sie die Wände. Begeben Sie sich dann auf das nächste Dach. Lassen Sie sich schnell fallen und klettern Sie um das Glas des Gebäudes in der Ecke.

1b. Nur mit der Kraft von SuperGex können Sie die Statue vor dem Gebäude zerstören. Gehen Sie dann zum nächsten Haus und hauen Sie per Schwanzschlag vor den Checkpoint. Springen Sie aus dem Lauf hinüber zum Vorsprung, der um das nächste Gebäude läuft, und arbeiten Sie sich um die begehbaren Fenster des Wolkenkratzers. Klettern Sie damit zum nächsten Gebäude hoch und benutzen Sie den niedrigsten Pfad der nächsten Fensterreihe, um zum nächsten Dach herunterzukommen. Sehen Sie sich dort um, um ein niedriges Dach zu erspähen, auf dem sich eine Fernsehspinne und ein großer Safe befinden. Springen Sie aus dem Lauf heraus hinüber und hüpfen Sie dann

zum nächsten hoch, wo Sie sich erneut in SuperGex verwandeln können. Begeben Sie sich dann zum Wasserturm, der sich in einiger Entfernung befindet, und zerstören Sie seine „Füße“, wodurch Sie die Spitze des nächsten Gebäudes erreichen können.

1c. Sie stehen nun dem verrückten Bomber gegenüber. Er verwendet eine ähnliche Taktik wie der böse Weihnachtsmann. Bleiben Sie eng am vorderen Rand des Gebäudes und bringen

dann mit dem Schwanz vor den Fernseher mit der Feuerfliege und zielen Sie auf die drei Ziele in den Fensterreinigungswagen, die sich auf dem gegenüberliegenden Gebäude befinden.

2b. Hüpfen Sie zurück zum Ausgangsgebäude und benutzen Sie den äußeren Vorsprung, um zur roten Wand des anliegenden Gebäudes zu kommen. Klettern Sie auf dessen Dach und verwandeln Sie sich in der Umkleidekabine erneut in SuperGex. Zerstören Sie den Wasserturm und hüpfen Sie über dessen Überrest zum nächsten Dach. Dort befindet sich die zweite Katze.

2c. Hüpfen Sie über die Metallbalkone zum nächsten Dach. Verwandeln Sie sich in der Umkleidekabine erneut in SuperGex. Durchbrechen Sie erneut die Wände und begeben Sie sich auf das nächste Dach, wo sich die dritte und letzte Katze befindet. Die Fernbedienung befindet sich am Anfang des Levels.

3. Starten Sie mit der selben Route wie bei der ersten Mission. Erledigen Sie dabei die großen „Typen“ mit den gelben T-Shirts. Sie müssen drei davon finden und sie alle besiegen, damit sich eine Tür öffnet, die zur Umkleidekabine mit dem Hühnerkostüm führt. Der zweite Gauner befindet sich in der Nähe des verrückten Bombers. Benutzen Sie die Seitenfenster des nahen Wolkenkratzers, um die hohen Dachspitzen zu erreichen. Arbeiten Sie sich weiter nach oben, um irgendwann den dritten T-Shirt-Träger und die Tür zum Hühnerkostüm zu erreichen. Nachdem Sie ihn besiegt haben, öffnet sich die Tür, und Sie können sich das Kostüm holen. Mit der Kriechtaste

können Sie nun gleiten und auch die höchsten Dächer erreichen. Arbeiten Sie sich durch die Stadt und benutzen Sie das SuperGex-Kostüm, wann immer Sie es benötigen. Erledigen Sie dann noch die fünf Kriminellen, die auf der Karte verzeichnet sind, und krallen Sie sich dann die letzte Fernbedienung, die sich in der Nähe der Plattform des Bombers befindet.



Bonusabschnitt

Benötigte Münzen: 31

Erneut die Wiederholung eines schon bekannten Abschnitts. Sie müssen zehn Gummienten verspeisen, haben diesmal aber nur 90 Sekunden Zeit. Sie müssen dabei zahlreichen Kanonen und Minen ausweichen, aber die Enten selbst sind eigentlich leicht zu finden. Verpassen Sie nicht den Tunnel in der Mitte der Kanalisation, da er zu einigen Stufen führt, die Sie erklimmen müssen, um die letzten Enten zu erreichen.



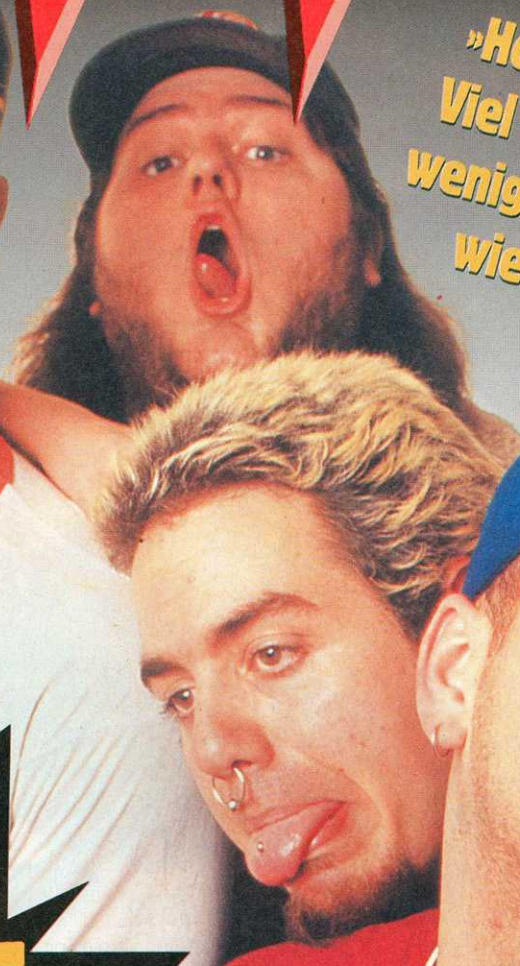
Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 16. Juli am Kiosk!

Hard Rock & Metal

HAMMER



„Hooray for Bubis!“
Viel Bier und viel zu
wenig Sex: eine Band
wie du und ich.



BLOOD- HOUND GANG

Außerdem: Samael ■ Testament ■ Soulfly ■
Primal Fear ■ Metallica ■ Machine Head ■
Grave Digger ■ Helloween ■ Limp Bizkit ■
Dokken ■ Therion ■ Metal Church ■ Guano Apes ■
Masters Of Reality ■ Suicidal Tendencies

DER NEUE HAMMER
**GRÖßER!
DICKER!
BESSER!**
164 SEITEN
HARTE FAKTEN

SPACE STATION REZ

Benötigte Fernbedienungen:.....30
Fernbedienungen im Level:.....Eine

Mission:

Zerstören Sie die drei Generatoren und öffnen Sie die Luftschleuse.

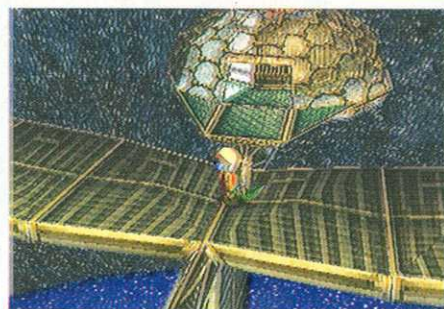
1a. Die Sprungeinlagen sind in diesem Level eine schwierige Angelegenheit, da man oft zwischen zwei Satellitenflügel gerät und dadurch auf die Erde zurückfällt. Erledigen Sie die ersten paar Jumps daher am besten mit der Unterstützung des Jet Packs.

Wenn Sie die Kriechtaste nach einem Sprung drücken, können Sie gleiten. Bringen Sie sich daher immer in die Mitte eines Satelliten und gleiten Sie dann zum nächsten. Wenn Sie den großen Satelliten am Ende erreicht haben, müssen Sie sich vorsichtig auf den dunklen Vorsprung begeben, der aus dessen vorderster Front herausragt. Benutzen Sie dazu Ihre Fähigkeit des Gleitens und hüpfen Sie dann zur Spitze. Von dort aus können Sie zum letzten sich drehenden Satelliten gleiten und sich dann auf die Flügel der großen Raumstation begeben.

1b. Von dort aus müssen Sie sich auf den ersten Generator begeben. Es handelt sich dabei um die kleine Struktur am Rand des Flügels. Warten Sie, bis das Energiefeld im Inneren des Generators vorbezieht, und folgen Sie dem Feld bis zum hinteren Ende des Generators, wo Sie mit dem

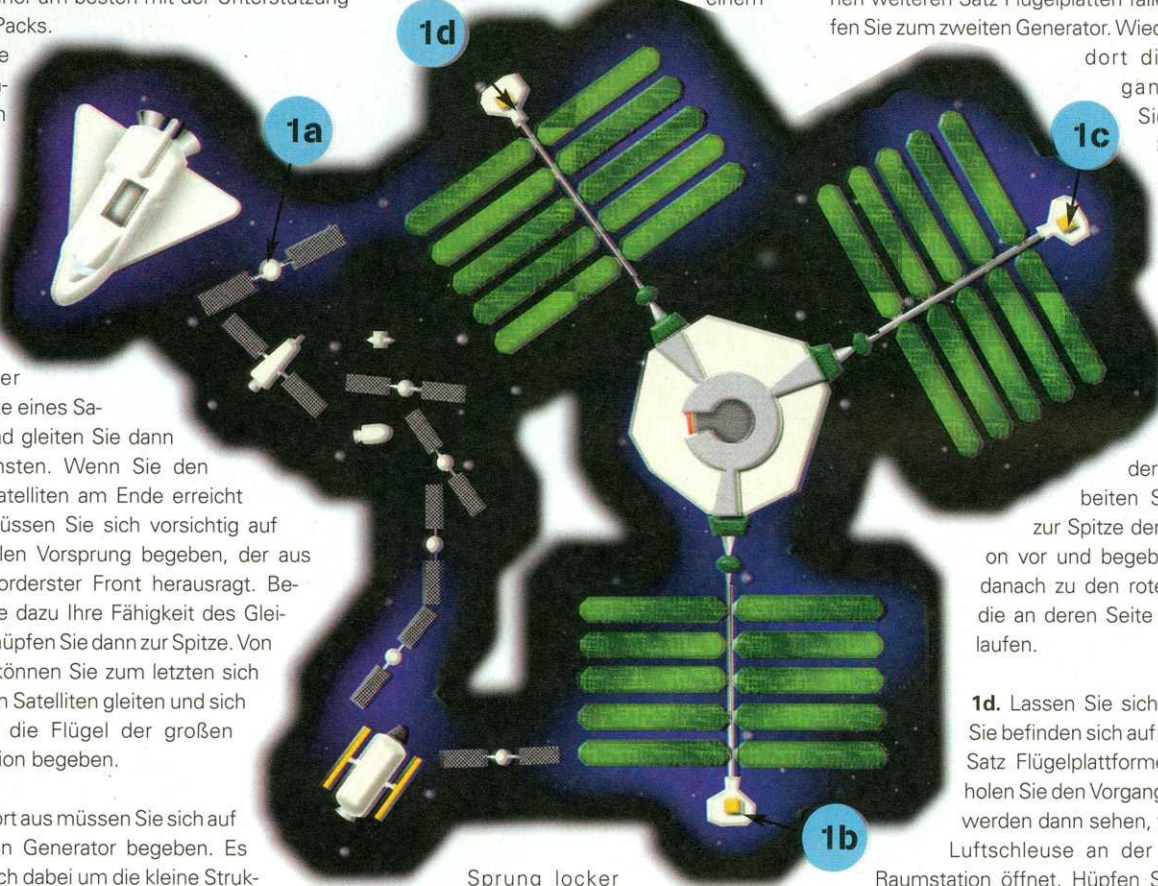
Schwanz vor den Schalter schlagen müssen. Hüpfen Sie vorsichtig auf die einzelnen Flügelplatten und springen Sie dann auf den dünnen Balken, der Sie mit der Raumstation verbindet. Der grüne Vorsprung ist ein Lift, der Sie zur Seite der Raumstation bringt, wenn Sie darauf hüpfen.

1c. Die Spitze der Raumstation ist mit Flammenwerfern gespickt, aber diese kann man mit einem



nen weiteren Satz Flügelplatten fallen und hüpfen Sie zum zweiten Generator. Wiederholen Sie dort diesen Vorgang. Hauen Sie mit dem Schwanz vor den Schalter im hinteren Bereich des Generators und gehen Sie dann wieder zurück. Arbeiten Sie sich bis zur Spitze der Raumstation vor und begeben Sie sich danach zu den roten Lichtern, die an deren Seite nach unten laufen.

1d. Lassen Sie sich dort fallen. Sie befinden sich auf dem letzten Satz Flügelplatten. Wiederholen Sie den Vorgang erneut. Sie werden dann sehen, wie sich die Luftschleuse an der Spitze der Raumstation öffnet. Hüpfen Sie über die Flügelfalten zurück und gehen Sie dann zum Lift hoch. Wenn Sie die Luftschleuse betreten, werden Sie in die Station transportiert.



Sprung locker passieren. Laufen Sie die Spitze entlang, bis zu den grünen Blitzlichtern, die an der Seite der Station platziert sind. Lassen Sie sich auf ei-

DER ULTIMATIVE GEGNER – REZ

Wenn Sie sich die Angriffsmuster von Rez einprägen, stellt er eigentlich kein größeres Problem dar. Rez schwebt in der Mitte des Zentrums dreier Plattformstrukturen. Sie können Rez nur mit grüner Spucke schaden, die das Ziel auf seiner Brust treffen muß. Sie beginnen auf einer der äußeren Plattformen und sollten direkt zu Beginn vor den Fernseher hauen, der sich neben Ihnen befindet. Verspeisen Sie die Feuer-



fliege und wählen Sie die Egoansicht. Wenn Sie auf dem erhöhten Teil der Plattform stehen, sollte Ihr Fadenkreuz schon auf das richtige Target zeigen. Feuern Sie zwei Spuckbälle ab und laufen Sie dann am Steg entlang, um dem Raketenangriff auszuweichen. Der Steg bricht danach zusammen, und Sie sollten nicht zu weit nach vorne laufen – andernfalls werden Sie seitlich herabfallen. Rez wird Sie dann mit seinen Händen angreifen. Bleiben Sie ruhig stehen, und achten Sie auf seine Arme. Wenn er den linken Arm schwingt, wird er damit einen flachen Angriff starten – bereiten Sie sich in diesem Fall auf einen Sprung vor. Mit dem rechten Arm setzt er eine hohe Attacke an, der Sie duckend ausweichen müssen. Wenn er seinen linken Arm in die Luft reißt, wird er damit eine Schockwelle auslösen, die Sie überspringen müssen. Die Schockwelle wird den Steg zurückbringen und



Ihnen somit die Möglichkeit bieten, eine weitere Feuerfliege aufzunehmen. Wiederholen Sie nun diesen Vorgang, bis er besiegt ist. Zehn direkte Treffer sind dafür nötig. Wenn Sie Energie benötigen, müssen Sie sich auf eine der anderen Plattformen begeben, um dort eine Gesundheitsfliege aufzunehmen. Wenn Rez besiegt ist, können Sie sich gemütlich zurücklehnen und sich mit der unendlich dankbaren Agentin Xtra entspannen.

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

POWERWARE



WEITERE SERIEN:
CRASH
BANDICOOT
MARVEL VS
CAPCOM
MARIO KART
TEKKEN
STAR WARS

KOMPLETT-LÖSUNGEN

- 14,80 DM JE HEFT:**
- Abe's Oddysee
 - Akuji - The Heartless
 - Alien Trilogy
 - Alundra
 - Alone in the Dark 1-3
 - Ark of Time
 - Atlantis
 - Baphomets Fluch 1+2
 - Batman & Robin
 - Blazing Dragons
 - Blaze & Blade
 - Breath of Fire 3
 - Casper
 - Chron. o.t. Sword
 - Clock Tower
 - D
 - Deathrap Dungeon
 - Diablo
 - Discworld 1+2
 - Excalibur
 - Final Fantasy 7
 - G-Police
 - Gex 3D & Rayman
 - Granstream Saga
 - Hard Edge
 - Heart of Darkness
 - Herc's Adventure
 - Guardians Crusade
 - Kings R
 - Legacy
 - MDK
 - Medi Evil
 - Men in Black
 - Nightmare Creat.
 - One
 - Pax Corpus
 - Rayman&Gex3D
 - Resident Evil 1
 - Riven
 - Spawn
 - Silent Hill
 - Suikoden
 - Syphon Filter*
 - Tekken 1 & 2 & 3
 - The Note
 - The Last Report
 - Diablo
 - Discworld 1+2
 - Excalibur
 - Final Fantasy 7
 - G-Police
 - Gex 3D & Rayman
 - Granstream Saga
 - Hard Edge
 - Heart of Darkness
 - Herc's Adventure
 - Guardians Crusade

TOP SECRET 2

Mit Cheats, Tips & Codes zu den 100 aktuellsten Spielen. Extra: Cheats zu allen PSX Platinum Spielen.

14,80 DM

MP3 PLAYER

großes LCD Display
- zeigt Song & Spielzeit an
- 32MB Flash Memory

399,99 DM

Transparent Case

Der Hammer für Ihre PlayStation
Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine coole Powerstation. Verschiedene Farben lieferbar. Nicht für SCPH 1002 geeignet!

49,99 DM

X-PLODER PRO

Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in komplett in Deutsch!

139,00 DM

X-PLODER - DAS BUCH
Das offizielle X-Ploder Buch. Über 1500 Codes & ausführliche Anleitung für Ihren X-Ploder. **29,95DM**

CONTROLLER

DUAL TWIN SHOCK 29,99 DM

SONY DUAL SHOCK 44,99 DM

STANDARD JOYPAD 9,99 DM

MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen zu TOP PREISEN:

- 1MB 6,90 DM
- 8MB 24,99 DM
- 24MB 39,99 DM
- 72MB 74,99 DM
- 8,24,72MB mit LCD Display

Unkomprimierte Speicherkarten

- 2MB 19,99 DM
- 4MB 29,99 DM

KNALERPREISE

RGB KABEL
-> **8,99 DM**

RGB+AUDIO
-> **11,99 DM**

LINK KABEL
-> **8,99 DM**

PAD VERL.
-> **8,99 DM**

PANTHER
-> **39,99 DM**

GLOVE
-> **99,00 DM**

SCORPION GUN
-> **59,00 DM**

1MB HÜLLE
-> **2,49 DM**

DEX DRIVE
-> **79,99 DM**

PLAYSTATION
-> **239,00 DM**

MAUS
-> **29,99 DM**

LENKRAD+R.
-> **99,00 DM**

RF-UNIT
-> **24,99 DM**

4-SPIELER AD.
-> **54,99 DM**

BLAZE KOFFER
-> **69,00 DM**

INFRAROT PADS
-> **59,00 DM**

EQUALIZER
-> **59,00 DM**

GB DELUXE
-> **99,00 DM**

X-PLODER
-> **79,00 DM**

LINKKABEL
-> **8,99 DM**

PAL-BOOSTER
-> **29,99 DM**

CYBERSHOCK P.
-> **54,99 DM**

CD-LEERHÜLLE
-> **1,99 DM**

CHEATMODUL "MASTER"

- kompatibel zu allen MogeCodes
- einfach einstecken
- mit Feder
- komplett in Deutsch
- Deutsche Anleitung
- MIT SPEZIAL FUNKTION

49,99 DM

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. 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.)

04131 / 200580

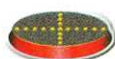
www.GameCentral.de CDEMedia - Störteggstr. 36 - 21339 Lüneburg Fax: 04131 / 2005820

Interim- & Preisänderungen vorbehalten. * Händleranfragen erwünscht. * mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar. * Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

WARZONE 2100

Nachdem Sie bislang Ihre Gegner siegreich zurückgeschlagen und mit Erfolg den westlichen Sektor verteidigt haben, ist es nun an der Zeit, zur nächsten Kampagne voranzuschreiten. Team Beta ist es dagegen nicht so gut ergangen, es wird von einer Gruppe angegriffen, die sich „das Kollektiv“ nennt. Übernehmen Sie das Kommando und bezwingen Sie das hoch technisierte Kollektiv.

LEGENDE



STADTMISSION 1

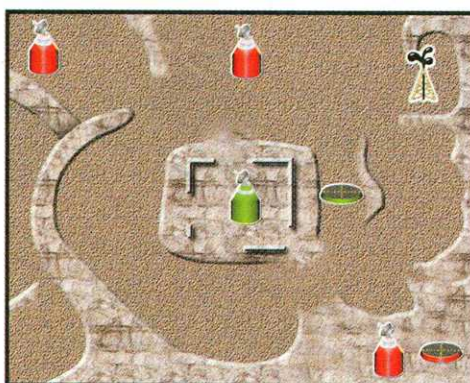
1. Übernehmen Sie die Führung der Basis von Team Beta.
2. Verteidigen Sie die Basis gegen feindliche Angriffe.
3. Errichten Sie die Verteidigung.
4. Zerstören Sie alle gegnerischen Fahrzeuge sowie Einrichtungen und erobern Sie alle Artefakte.

Übernehmen Sie die Führung der Basis von Team Beta

Ihre erste Aufgabe nach der Ankunft ist es, die Verteidigungsanlagen der Basis auf Vordermann zu bringen. Sie müssen schnell handeln, da die Basis bereits angegriffen wird, wenn Ihr Transporter landet. Formieren und gruppieren Sie Ihre gelandeten Panzer und bewegen Sie diese in nördliche Richtung an der Basis entlang zur Frontlinie. Markieren Sie zwischenzeitlich alle Panzer vom Team Beta und bilden Sie daraus eine zweite Gruppe. Sie müssen zuerst alle feindlichen Einheiten zerstören, die Ihre Basis im Norden angreifen. Auch wenn Sie dadurch einige Einheiten verlieren, ist es immens wichtig, daß Sie in dieser frühen Phase nicht vom Kollektiv überrannt werden. Bringen Sie während des Gefechts einen Ihrer Trucks zur Fabrik, um automatisch die Beschädigungen reparieren zu lassen. Sobald Sie alle angreifenden Einheiten zerstört oder zurückgeschlagen haben, sollten Sie mit Ihren Verbänden etwas nach Nordosten vorrücken, wo Sie auf die erste feindliche Basis stoßen. Es ist sehr wichtig, diese Basis so früh wie möglich auszuschalten, da die dortigen Mörser- und Raketengeschütze Ihre eigene Basis treffen können.

Verteidigen Sie die Basis gegen feindliche Angriffe

Ziehen Sie alle Einheiten in Ihre sichere Basis zurück und reparieren Sie dort eventuelle Beschädigungen. In der Zwischenzeit wird auch Ihre Verstärkung aus der Alpha-Basis angekommen sein. Ziehen Sie Ihre starken Einheiten zu einer Gruppe zusammen und schicken Sie diese zur Verteidigung in die südöstliche Ecke der Basis. Obwohl Sie auch dort angegriffen werden, sind die Attacken nicht so stark wie die im Norden. Sobald sich die Lage an der nörd-



lichen Front beruhigt hat, ziehen Sie Verbände im Süden auf den Hügel im Südosten, wo Sie eine zweite kleine Basis des Gegners vorfinden werden. Zerstören Sie diese und verhindern Sie so, daß feindliche Transporter dort landen können. Dadurch müssen Sie sich nur noch auf die Verteidigung der nördlichen Seite konzentrieren. Inzwischen sollten Sie einige weitere Gebäude errichten: ein zusätzliches Forschungszentrum ermöglicht es Ihnen, mehrere Forschungen zugleich durchzuführen, und eine Reparatereinrichtung läßt Ihre Einheiten sehr viel schneller wieder einsatzbereit werden.

Errichten Sie die Verteidigung

Sobald die Angriffe ein wenig nachgelassen haben, können Sie sich darauf konzentrieren, Ihre Verteidigung aufzubauen. Errichten Sie auf jeden Fall zahlreiche Flugabwehrkanonen, sie sind zu diesem Zeitpunkt der Kampagne Ihre einzige Verteidigung gegen die Luftangriffe des Gegners. Weiterhin sollten Sie einige Mörser innerhalb der Basis aufstellen, die ihre explosiven Geschosse über die Mauern hinwegschießen können, ohne selbst dabei gesehen zu werden. Organisieren Sie außerdem Ihre Verbände neu und bilden Sie Gruppen, die neben Panzern auch aus zwei mobilen Reparatereinheiten sowie einem Kontrollfahrzeug bestehen. Zwei oder drei solcher Gruppen werden für diese Mission genügen, alle überflüssigen Fahrzeuge können Sie recyceln.

Zerstören Sie alle gegnerischen Fahrzeuge sowie Einrichtungen und erobern Sie alle Artefakte

Nachdem Sie bereits zwei Basen des Gegners zerstört haben, können Sie sich nun dem letzten Stützpunkt widmen. Ziehen Sie mit zwei Verbänden nach Norden vor und zerstören Sie die Basis, die eigentlich nur aus einer Ansammlung von Bunkern besteht. Wenn anschließend der Level noch nicht beendet ist, müssen Sie mit Hilfe des Radars noch die restlichen Einheiten des Gegners finden und zerstören. Um Ihre Ressourcen aufzufüllen, können Sie außerdem mit einem Truck in die erste zerstörte Basis fahren und dort einen Ölbohrturm errichten.

STADTMISSION 2

1. Beladen Sie den Transporter mit dem Rettungsteam.
2. Finden und retten Sie das Transporterteam.

Beladen Sie den Transporter mit dem Rettungsteam

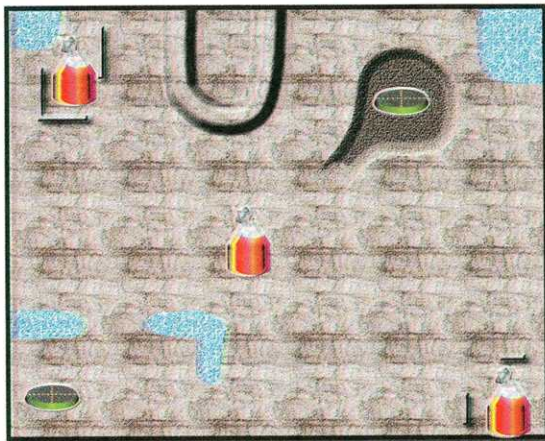
Laden Sie zu Beginn der Mission sieben möglichst nicht beschädigte Offenseinheiten in Ihren Transporter und schicken Sie vorher zur Not einige Panzer zur Reparatur. Des weiteren laden Sie noch zwei mobile Reparatereinheiten und eine Kontrolleinheit ein. Starten Sie aber noch nicht, sondern schicken Sie zunächst alle verbleibenden Einheiten zum Recycling und beginnen Sie damit, neue Einheiten zu bauen, die auf den neuesten Technologien basieren. Nutzen Sie außerdem die Zeit, um die Artefakte zu erforschen, die Sie in der letzten Mission gefunden haben. Starten Sie den Trans-



porter und damit die Mission, sobald 25 Minuten verstrichen sind.

Finden und retten Sie das Transporterteam

Gruppieren Sie nach der Landung Ihre angrei-



fenden Einheiten und ziehen Sie nach Osten vor. Der gesuchte Transporter befindet sich in der nordöstlichen Ecke der Karte. Da Sie nicht unter Zeitdruck stehen, können Sie unterwegs einige gegnerische Stellungen ausnehmen, um die Erfahrungslevels Ihrer Einheiten zu verbessern. Vergessen Sie dabei nicht, auch alle Ölfässer einzusammeln. Da Ihnen in dieser Mission keine Verstärkungen zur Ver-



fügung stehen, sollten Sie aber ein wenig auf Ihre Einheiten achten und keine unnötigen Verluste riskieren. Wenn Sie am unteren Rand der Karte in östliche Richtung vorrücken, treffen Sie bald auf die erste gegnerische Basis, die aus einigen Türmen, Bunkern und Mörsern besteht. Zerstören Sie alle Wolkenkratzer, denn dahinter verstecken sich oft Bunker. Pausieren Sie für eventuelle Reparaturen, nachdem Sie den Südosten gesichert haben. Bewegen Sie sich

dann in Richtung der Kartenmitte, wo sich ein zweiter kleiner Stützpunkt des Gegners befindet. Nehmen Sie auch diesen ein, schnappen Sie sich das Öl und rücken Sie nach Nordwesten vor. Dort stoßen Sie auf die letzte Basis und eine große Anzahl an Ölfässern. Fahren Sie dann zum Transporter in die Schlucht hinein und beenden Sie damit diese Mission.

STADTMISSION 3

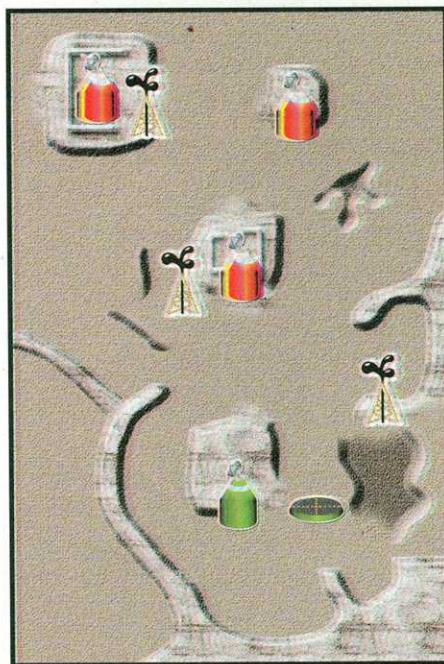
1. Verteidigen Sie die Beta-Basis.
2. Lokalisieren und vernichten Sie alle Kräfte und Stützpunkte des Kollektivs.

Verteidigen Sie die Beta-Basis

Schicken Sie zunächst alle geretteten Einheiten aus der letzten Mission zum Recycling, ebenso auch alle veralteten Einheiten. Starten Sie dafür die Produktion von schweren Kanonenpanzern. Wählen Sie die Truppen der letzten Mission und schicken Sie diese zu Ihrem neuesten Bohrturm, der primärer Angriffspunkt der Gegner sein wird. Erbauen Sie zur Verteidigung mit einem Truck einige Mörserplätze in der Schlucht um den Bohrturm herum. Lassen Sie während des Angriffs zwei große Verbände mit Panzern bauen, unterstützt von einigen Reparatereinheiten sowie jeweils einem Kontrollfahrzeug. Positionieren Sie diese beiden Gruppen an den beiden Seiten des



nördlichen Einganges Ihrer Basis, um jegliche Angreifer zurückzuschlagen, während Sie Ihre Armee aufbauen. Der Gegner wird zusätzliche An-



griffe aus der Luft führen, bauen Sie deswegen mit Ihren verbleibenden Trucks einige Luftabwehrstellungen innerhalb und außerhalb der Basis.

Lokalisieren und vernichten Sie alle Kräfte und Stützpunkte des Kollektivs

Rücken Sie mit Ihren Einheiten nach Norden vor, nachdem Sie die ersten Attacken überstanden und Ihren Ölbohrturm gesichert haben. Lassen Sie Ihre beiden Verbände mit etwas Abstand fahren, so daß dazwischen ein Korridor entsteht, in dem Sie gegnerische Einheiten ins Kreuzfeuer nehmen können, die sich Ihrer Basis nähern wollen. Greifen Sie die erste gegnerische Basis im Zentrum der Karte mit beiden Verbänden in einer Zangenbewegung an und zerstören Sie die schwache Verteidigung. Fahren Sie anschließend weiter nach Osten und greifen Sie die zentrale Basis im Norden aus östlicher Richtung an. Dadurch können Sie diese Stellung ausnehmen, ohne die Aufmerksamkeit der größeren Basis im Westen zu erregen. Ziehen Sie sich für Reparaturen ein wenig zurück, nachdem Sie die Basis eingenommen haben, und widmen Sie sich anschließend dem Stützpunkt im Westen. Die Basis dort ist stark verteidigt und wird von über zwanzig Panzern bewacht. Attackieren Sie die äußeren Verteidigungsanlagen und ziehen Sie sich danach ein wenig zurück. Dadurch locken Sie die feindlichen Panzer aus der Stellung heraus und können sie dann bekämpfen, statt in der Basis überrannt zu werden. Die restlichen Verteidigungsanlagen sollten kein Problem für Sie darstellen, nachdem Sie alle Panzer zerstört haben.

STADTMISSION 4

1. Beladen Sie den Transporter mit Offensivkräften und sichern Sie die Landezone.
2. Stellen Sie den gegnerischen Kommandeur und lassen Sie ihn nicht entkommen.
3. Erobern Sie das Artefakt und kehren Sie zur Landezone zurück.

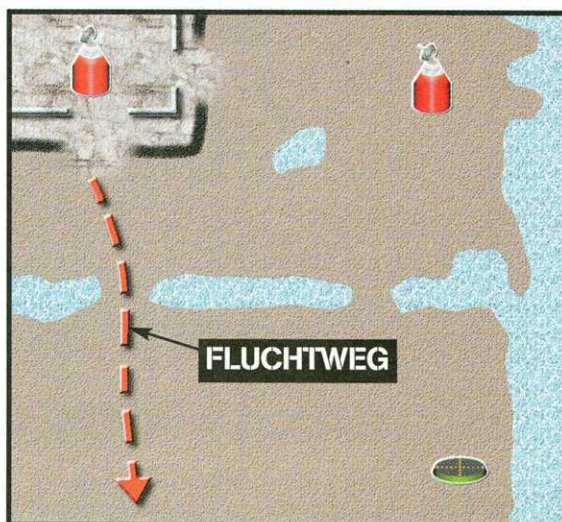
Beladen Sie den Transporter mit Offensivkräften und sichern Sie die Landezone

Schicken Sie zunächst alle Kampfeinheiten zur Reparatur zurück in die Basis und laden Sie dann einen Truck in den Transporter. Außerdem können Sie einen LKW zu den beiden Ölfeldern im Norden schicken und dort Bohrtürme errichten. Sobald Ihre Einheiten repariert sind, beladen Sie den Transporter mit sechs Panzern, zwei mobilen Reparatereinheiten sowie einer Kontrolleinheit und starten Sie ihn. Formieren Sie nach der Landung Ihre offensiven Kräfte und zerstören Sie alle Wolkenkratzer in der Umgebung, während Ihr Truck jeweils drei Luftabwehrstellungen und Mörser zur Verteidigung errichtet. Beordern Sie anschließend die Verstärkung her und ziehen Sie mit Ihren Offenseinheiten nach Westen vor, wo Sie bald auf das erste gegnerische Lager treffen. Ebnen Sie es ein und halten Sie dort die Stellung. Dadurch verhindern Sie, daß das Kollektiv die Basis verläßt und zu fliehen versucht (der Pfeil auf der Karte zeigt Ihnen den Fluchtweg).

Stellen Sie den gegnerischen Kommandeur und lassen Sie ihn nicht entkommen

Lassen Sie Ihre Truppen an der westlichen Brücke die Stellung halten und rücken Sie mit dem zweiten Verband über die Brücke im Osten vor, um die kleinere Basis des Kollektivs anzu-

anlagen versteckt sind. Konzentrieren Sie das Feuer auf die Basisbefestigungen sowie auf die Mörser dahinter. Sobald die Defensivanlagen ausgeschaltet sind, können Sie in die Basis einmarschieren und den Rest zerstören. Halten Sie die Stellung und reparieren Sie alle beschädigten Einheiten.



greifen. Da diese Stellung gut verteidigt ist, müssen Sie sich unter Umständen ein wenig zurückziehen und Ihre Einheiten reparieren lassen. Verhindern Sie auf alle Fälle jegliche Verluste dort. Zerstören Sie möglichst alle Wolkenkratzer, da dahinter oftmals Verteidigungs-

auf, vorher einen Großteil der Verteidigung ausgeschaltet zu haben, sonst werden Sie Ihre Truppen schnell verlieren. Kehren Sie anschließend mit allen Einheiten zur Landezone zurück und beenden Sie damit den Level.

Erobern Sie das Artefakt und kehren Sie zur Landezone zurück

Rücken Sie mit beiden Gruppen zur Basis des Kollektivs vor und greifen Sie einige Verteidigungsanlagen an, bevor Sie sich wieder aus der Reichweite zurückziehen, um Reparaturen durchzuführen. Falls Ihnen genug Zeit zur Verfügung steht, können Sie die Basis komplett zerstören. Sollte Ihnen dagegen die Zeit knapp werden, so zerstören Sie mit den Einheiten auf der östlichen Seite die Basismauern und rücken ins Innere der Basis vor. Zerstören Sie die Fabrik und sammeln Sie das Artefakt ein. Achten Sie aber dar-

STADTMISSION 5

1. Verteidigen Sie Ihre Basis gegen die feindlichen Angriffe.
2. Finden und zerstören Sie die gegnerische Basis im Nordwesten.
3. Retten Sie die Zivilisten und zerstören Sie die feindliche Landezone.

Verteidigen Sie Ihre Basis gegen die feindlichen Angriffe

Bauen Sie zu Beginn der Mission Flugabwehrkanonen um Ihre Ölbohrtürme herum und positionieren Sie jeweils einen Truck daneben, um schnell Reparaturen durchführen zu können. Errichten Sie weiterhin einige Bunker, um Ihre abgelegenen Ölquellen auch vor Bodenangriffen zu schützen. Formieren Sie danach eine Gruppe mit Panzern und schicken Sie alle übrigen Fahrzeuge zum Recycling. Produzieren Sie nun neue Panzer mit Bombertürmen und formieren Sie diese zusammen mit einem mobilen Sensor zu einer Gruppe. Dadurch erhalten Ihre Panzer Feuerschutz und können gegnerische Stellungen aus sicherer Entfernung angreifen.

Finden und zerstören Sie die gegnerische Basis im Nordwesten

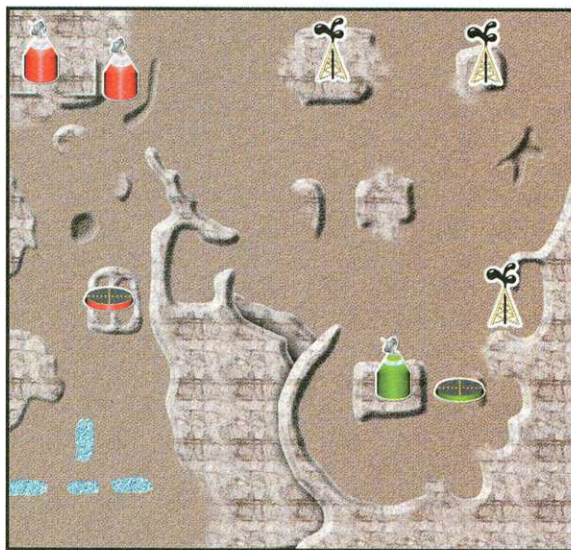
Ziehen Sie mit Ihrer Gruppe aus Panzern und Bombern vorwärts bis zum mittleren Ölfeld

und von dort aus weiter nach Westen. Nach einiger Zeit gelangen Sie an die erste gegnerische Basis. Verwenden Sie die Bomber, um alle defensiven Einrichtungen zu zerstören, bevor Sie mit Ihren Panzern die Cyborgs erledigen, die den Hügel herunterlaufen. Nachdem Sie die Basis beseitigt haben, fahren Sie nach

Rücken Sie danach nach Südwesten vor, von dort aus gelangen Sie am sichersten in das Hauptgebiet. Erforschen Sie alle neuen Technologien so schnell wie möglich und beginnen Sie mit der Konstruktion von VTOLs, sobald Sie können. Ebenso wie die Panzer müssen Sie auch die VTOL-Fabrik upgraden, um mittlere und schwere Chassis produzieren zu können.

Retten Sie die Zivilisten und zerstören Sie die feindliche Landezone

Ziehen Sie Ihre Truppen nach Süden, bis Sie zur feindlichen Landezone kommen. Handeln Sie schnell, bevor die Zivilisten vom Gegner abtransportiert werden. Eröffnen Sie das Feuer auf die feindlichen Panzer und Cyborgs, die die Zivilisten in ihre Basis eskortieren, und retten Sie diese anschließend. Ziehen Sie sich danach etwas zurück und reparieren Sie Ihre Einheiten. Setzen Sie nun Ihre neuen VTOLs ein. Durch die Phosphorbomben gehen die



Norden durch die Schlucht, bis Sie den zweiten Stützpunkt erreichen. Greifen Sie wiederum die Verteidigungsanlagen mit den Bombern und die Bodentruppen mit Ihren Panzern an.

getroffenen Gebäude in Flammen auf und nehmen anhaltenden Schaden. Vernichten Sie die Verteidigung der Basis und beenden Sie die Mission.

STADTMISSION 6

1. Laden Sie die Angriffstruppen in den Transporter.
2. Sichern Sie die Landezone.
3. Greifen Sie das gegnerische Kernkraftwerk an und zerstören Sie es.
4. Sammeln Sie die Artefakte ein und kehren Sie zurück zur Landezone.



Laden Sie die Angriffstruppen in den Transporter

Für diese Mission haben Sie eine Stunde zur Verfügung, so daß Sie noch etwas Zeit haben, um zuerst Ihre Einheiten zu reorganisieren. Schicken Sie alle Einheiten zurück zur Basis und Ihre Trucks zu den Ölfeldern, um dort Bohrtürme zu errichten. Beladen Sie den Transporter mit sieben Panzern und einem Truck, der die Defensivanlagen an der Landezone errichten wird. Dies ist ebenfalls ein guter Zeitpunkt, um neue Einheiten zu designen. Bomber können gegen Haubitzen oder sogar Raketenwerfer ausgetauscht werden, und auch die VTOLs können Sie upgraden, falls Sie es nicht schon getan haben. Laden Sie zwei mobile Reparatereinheiten in den Transporter und starten Sie ihn. Lassen Sie aber unbedingt vorher noch neue Einheiten produzieren, und zwar am besten einige Haubitzen oder Raketenwerfer sowie einen Sensor und mehrere Panzer und VTOLs.



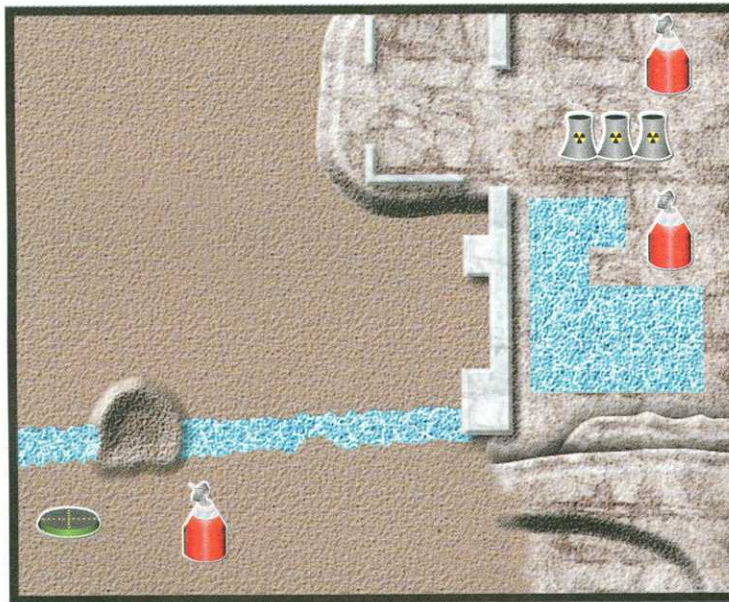
Sichern Sie die Landezone

Fangen Sie sofort nach der Landung an, eine Verteidigung rund um die Landezone aufzubauen. Bauen Sie Ihre Basis aber nicht nach

Osten aus, denn dort erwartet Sie ein gegnerischer Außenposten. Errichten Sie einige Bunker und gruppieren Sie Ihre Panzer, die sich um anrückende Cyborgs und Panzer aus dem Norden kümmern. Rufen Sie die Verstärkung heran, sobald die Landezone gesichert ist, und lassen Sie einige VTOLs, weitere Panzer sowie Artillerie kommen. Die Artillerie kann einem Sensor zugewiesen werden und Ihren Panzern später im Level Feuerschutz bieten. Bauen Sie mindestens drei Flaks zur Verteidigung der Landezone gegen Luftangriffe und widmen Sie sich dann dem Aufbau Ihrer Truppen. Für Ihre VTOLs sollten Sie außerdem mindestens drei Ladestationen errichten.

Greifen Sie das gegnerische Kernkraftwerk an und zerstören Sie es

Nachdem mindestens zwei weitere Trans-



porter mit Verstärkungen eingetroffen sind, sollten Sie Ihre Panzer gruppieren und ihnen einige Reparatereinheiten sowie eine Kontrolleinheit zur Seite stellen. Rücken Sie dann nach Osten vor und befehlen Sie unterdessen einige Luftangriffe gegen die Verteidigung des kleinen Vorpostens. Während Ihre Panzer den Rest erledigen, können Sie mit Ihren VTOLs die vier Bunker bombardieren, die den Krater an der Brücke nach Norden bewachen. Reparieren Sie alle beschädigten Einheiten und kehren Sie zur Lande-



zone zurück, bevor Sie nach Norden über den Fluß in die nordwestliche Ecke der Karte vorrücken. Ziehen Sie anschließend Ihre Artillerie nach. Der Haupteingang der gegnerischen Einrichtung befindet sich im nordöstlichen Sektor. Bewegen Sie Ihre Panzer so weit nach vorne, daß sie gerade außerhalb



der Reichweite der Gegner bleiben, und halten Sie diese Position. Positionieren Sie Ihre Artillerie genau

dahinter und bombardieren Sie den Eingang der Einrichtung, was zur Folge hat, daß die feindlichen Panzer ausrücken und Sie diese mit Ihren eigenen Panzern vernichten können. Als Unterstützung für die Artillerie können Sie in der Zwischenzeit Ihre VTOLs die gegnerischen Geschütze bombardieren lassen. Kämpfen Sie sich mit der Artillerie langsam vorwärts und schalten Sie alle Panzer aus,

die Ihnen entgegenkommen. Schicken Sie nun Ihre VTOLs auf eine gefährliche Mission tief in die gegnerische Basis und zerstören Sie die Fabrik sowie zwei Cyborg-Kasernen. Danach müssen Sie nur noch die verbleibenden Geschütze mit der Artillerie zerstören und können sich schließlich ganz auf das Kernkraftwerk konzentrieren. Vergessen Sie nicht, außer dem Kraftwerk selbst auch noch die Schornsteine zu zerstören.

Sammeln Sie die Artefakte ein und kehren Sie zurück zur Landezone

Nachdem Sie den Reaktor zerstört haben, sollten Sie alle übrig gebliebenen Gebäude im nordöstlichen Sektor zerstören, wodurch Sie drei Artefakte erhalten. Sammeln Sie außerdem die Kisten ein und befehlen Sie allen Einheiten die Rückkehr zur Landezone. Sobald die letzten Einheiten die Landezone erreicht haben, ist der Level beendet.

STADTMISSION 7

1. Beladen Sie den Transporter.
2. Sichern Sie die Landezone.
3. Nehmen Sie die NASDA-Zentrale ein.
4. Erobern Sie vier Artefakte.



Beladen Sie den Transporter

Lassen Sie zunächst alle Fahrzeuge reparieren und schicken Sie veraltete Einheiten zum Recycling. Laden Sie einen Truck und eine mobile Reparatereinheit in den Transporter ein und nehmen Sie außerdem noch vier Panzer und eine Kontrolleinheit als Offensivkräfte mit. Das dürfte genügen, um die gegnerischen Angreifer fernzuhalten, aber nehmen Sie zur Sicherheit noch ein paar Haubitzen und eine mobile CB-Einheit mit.

Sichern Sie die Landezone

Da Sie relativ rasch angegriffen werden, müssen Sie nach der Landung schnell handeln. Bilden Sie eine Gruppe aus den Panzern sowie der Kontrolleinheit und positionieren Sie den Verband etwas östlich der Landezone. Der zweite Verband besteht aus den Haubitzen sowie dem mobilen CB-Turm und sollte genau hinter den Panzern platziert werden und ihnen Feuerschutz geben. Fordern Sie dann Verstärkung an, die aus mit Bomben be-



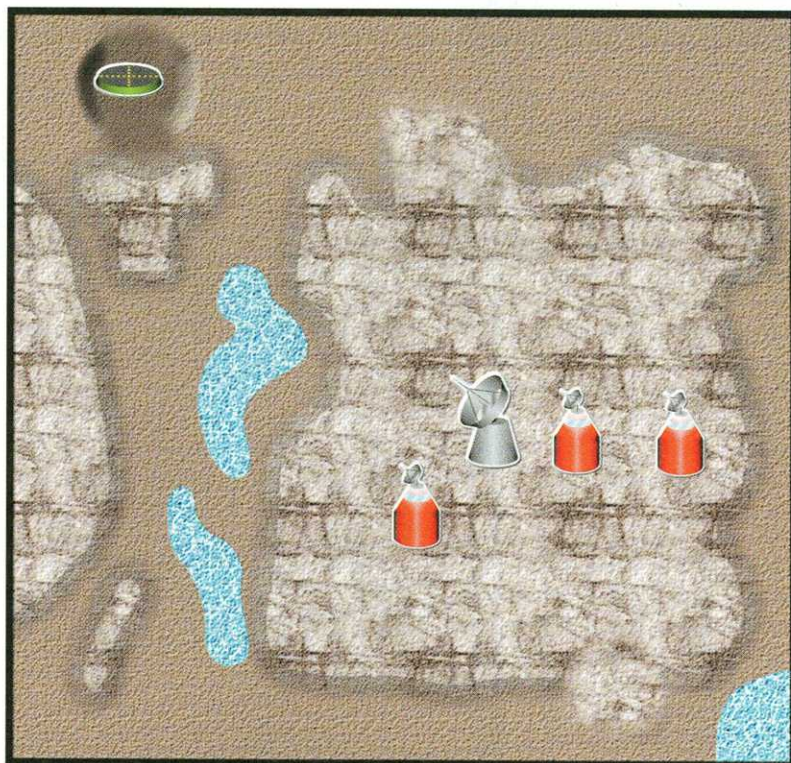
waffneten VTOLs bestehen sollte. Bauen Sie in der Zwischenzeit Ihre Basis aus, aber achten Sie darauf, möglichst eng zu bauen, da Sie sonst in Reichweite der gegnerischen Haubitzen geraten. Errichten Sie zunächst etwa vier Flakgeschütze und anschließend einige MG-Bunker, die sehr effektiv gegen feindliche Cyborgs sind. Im Anschluß an die Defensivstrukturen bauen Sie noch einige Ladestationen für Ihre VTOLs, von denen sich jeweils zwei eine Station teilen können. Errichten Sie weitere Gebäude, wie Reparatereinrichtungen, CB-Türme und verschiedene Bunker.

Nehmen Sie die NASDA-Zentrale ein

Sobald Ihre Verstärkung eingetroffen ist, können Sie Ihren Hauptangriff starten. Greifen Sie nicht direkt mit Ihren Panzern an, sondern halten Sie sie erst einmal zurück und benutzen sie als defensive Kräfte für die Verteidigung der Basis. Die gegnerischen Truppen werden periodisch Ihre Landezone angreifen. Eröffnen Sie zunächst das Feuer mit den Haubitzen und schicken Sie dann Ihre Panzer in den Kampf. Nachdem Sie die Gegner zurückgeschlagen haben, ziehen Sie Ihre Einheiten wieder etwas zurück, um sie zu reparieren. Gruppieren Sie in der Zwischenzeit Ihre VTOLs und greifen Sie die feindlichen Stellungen im Südwesten an.



stoßen. Weiter in Richtung Osten befindet sich ein großer, feindlicher Mörser und eine Flugabwehrstellung. Zerstören Sie diese Einrichtungen auf jeden Fall, bevor Sie die Zentrale einnehmen. Sobald alle gegnerischen



Kämpfen Sie sich so mit Ihren VTOLs nach Osten und Südosten vor, bis Sie zu dem großen Radar in der Mitte der Karte gelangen. Versuchen Sie nicht, das Gebäude anzugreifen, sondern zerstören Sie statt dessen die umgebenden Verteidigungseinrichtungen. Sobald Sie alle Flaks vernichtet haben, können Sie sicher über das Gebiet fliegen und alle Einrichtungen bombardieren. Nachdem Sie das Gebiet um die NASDA-Zentrale gesichert haben, schicken Sie Ihre VTOLs zum Angriff östlich des Turmes, wo Sie zuerst auf eine Fabrik

Verteidigungsstellungen in der Gegend beseitigt sind, können Sie mit Ihren Panzern auf das Plateau hinauf fahren und das Ziel einnehmen. Daraufhin betrachten die gegnerischen Truppen den Turm als feindlich und eröffnen das Feuer auf ihn. Schießen Sie auf alle Gegner und verteidigen Sie so den Turm.

Erobern Sie vier Artefakte

Sobald der Turm gesichert ist und alle defensiven Strukturen des Gegners vernichtet sind, können Sie die restlichen Gebäude zerstören und dabei drei Artefakte einsammeln. Das letzte Artefakt befindet sich unter der Fabrik, die Sie zu Beginn bombardiert haben. Ziehen Sie anschließend alle Einheiten zur Landezone zurück, um die Mission zu beenden. Sollten Sie noch Zeit zur Verfügung haben, können Sie noch die übrig gebliebenen Einheiten des Gegners vernichten, um so wertvolle Erfahrungspunkte zu sammeln.



STADTMISSION 8

1. Beladen Sie den Transporter.
2. Sichern Sie die Landezone.
3. Zerstören Sie die Satellitenanlage und sammeln Sie vier Artefakte ein.

Beladen Sie den Transporter

Schicken Sie zu Beginn wie gewohnt Ihre veralteten Einheiten zum Recycling und lassen Sie alle anderen reparieren. Beladen Sie dann den Transporter mit Ihren Truppen. Nehmen Sie diesmal zwei Trucks mit, da Sie Ihre Basis so schnell wie möglich aufbauen müssen. Laden Sie weiterhin eine mobile Reparatereinheit und möglichst viele Panzer ein. Verzichten Sie zunächst auf Ihre erfahrensten Einheiten, da Sie im ersten Gefecht schwere Verluste hinnehmen werden müssen und dafür nicht Ihre wertvollen Fahrzeuge opfern sollten.

Sichern Sie die Landezone

Bauen Sie gleich nach der Landung mit dem ersten Truck drei Bunker nordwestlich der Landezone und mit dem zweiten Truck drei weitere auf der östlichen Seite. Dadurch verhindern Sie, daß feindliche Cyborgs zur Landezone durchdringen. Fordern Sie in der Zwischenzeit die Verstärkung an, die hauptsächlich aus VTOLs und einigen Raketen-

werfern bestehen sollte. Gruppieren Sie Ihre Panzer und lassen Sie diese an der Landezone warten, damit sie bei einem Angriff an der einen oder anderen Front aushelfen können. Errichten Sie außerdem genügend Ladestationen für Ihre VTOLs.



Zerstören Sie die Satellitenanlage und sammeln Sie vier Artefakte ein

Attackieren Sie die Basis im Norden, nach-

dem Sie die Landezone gesichert haben. Schicken Sie Ihre VTOLs los und zerstören Sie alle Verteidigungsanlagen an der ersten Basismauer. Konzentrieren Sie sich dann auf die Fabriken und Panzer, bevor Sie die restlichen Strukturen der Basis ausnehmen.

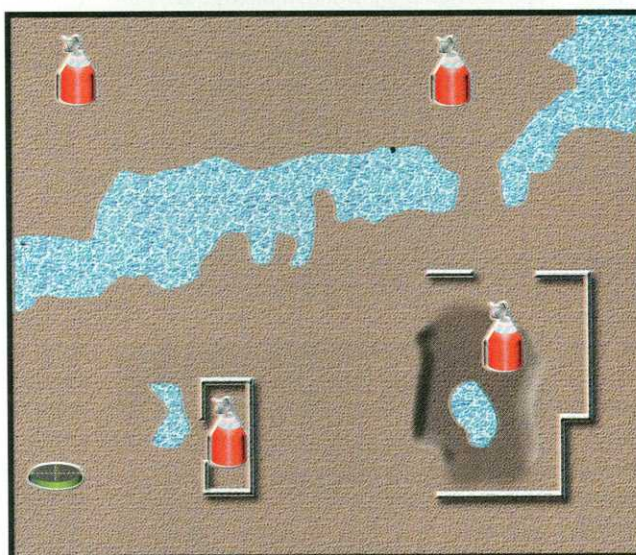
Bringen Sie Ihre Raketenwerfer in Stellung und beschleunigen Sie das Ganze mit Bombardierungen aus der Ferne. Ziehen Sie Ihre Panzer, Reparatereinheiten und Raketenwerfer in das Gebiet der Basis, nachdem Sie diese komplett ausgelöscht haben. Die nächste gegnerische Stellung ist im Nordwesten, dort befinden sich die Satellitenanlage und die vier Artefakte. Schalten Sie wieder zuerst die Verteidigung mit den VTOLs und den Raketenwerfern aus, bevor Sie mit Ihren Panzern einmarschieren. Schnappen Sie sich die Artefakte und kehren Sie zur Landezone zurück. Es befindet sich noch eine weitere große Basis im Nordosten, die von zahlreichen Verteidigungstürmen sowie einigen VTOLs verteidigt wird. Ignorieren Sie diese Stellung und greifen Sie sie nur an, wenn Sie noch reichlich Zeit zur Verfügung haben.

STADTMISSION 9

1. Beladen Sie den Transporter und sichern Sie die Landezone.
2. Zerstören Sie alle Luftabwehrgeschütze und sichern Sie sich die Artefakte.

Beladen Sie den Transporter und sichern Sie die Landezone

Recyceln Sie wie gehabt Ihre veralteten Einheiten und führen Sie notwendige Reparaturen durch, bevor Sie den Transporter mit einem Truck sowie einer mobilen Reparatereinheit beladen und die restlichen Plätze mit Panzern auffüllen. Beginnen Sie gleich nach der Landung mit dem Aufbau der Defensive und errichten Sie drei Flaktürme im Norden. Die westliche Seite der Landezone sichern Sie mit einigen Bunkern ab. Ordern Sie währenddessen Ihre Verstärkung in Form von VTOLs und errichten Sie dementsprechend viele Ladestationen.



Zerstören Sie alle Luftabwehrgeschütze und sichern Sie sich die Artefakte

Die erste gegnerische Basis befindet sich etwas östlich Ihrer Landezone. Gruppieren Sie Ihre VTOLs, sobald sie angekommen sind,

und befehlen Sie einen Luftangriff auf die Flaktürme im Zentrum der Stellung. Nachdem Sie die Luftabwehr zerstört haben, können Sie das Bombardement fortsetzen, ohne eine Einheit zu verlieren. Rücken Sie

anschließend nach Osten vor, sobald die Basis vernichtet ist. Nach kurzer Zeit stoßen Sie auf den nächsten Stützpunkt, der allerdings stark verteidigt wird. Opfern Sie nicht Ihre Panzer, sondern vertrauen Sie auf Ihre VTOLs und lassen Sie die Flaks im Inneren der Ba-

sis zerstören. Sie werden zwar einige Einheiten verlieren, haben dafür aber freie Bahn, sobald die Luftabwehr ausgeschaltet ist. Schicken Sie zur Unterstützung Ihre Panzer in die Basis und machen Sie diese dem Erdboden gleich. Ziehen Sie anschließend weiter nach Norden über die Brücke und greifen Sie die nächste Basis an. Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf die verschiedenen Geschütze und unterstützen Sie Ihre Panzer durch Luftangriffe. Ziehen Sie sich zur Südseite des Flusses zurück, nachdem der Stützpunkt vernichtet ist. Dort sind Sie außerhalb der Reichweite der gegnerischen Haubitze und können beschädigte Einheiten reparieren. Befehlen Sie in der Zwischenzeit Ihren VTOLs die Bombardierung der letzten feindlichen Basis in der nordwestlichen Ecke der Karte. Sobald die Ladestationen für die Raketenwerfer sowie die Haubitzen

außer Gefecht gesetzt sind, können Sie den Rest der Einrichtungen mit Ihren Panzern zerstören.

STADTMISSION 10

1. Beladen Sie den Transporter und sichern Sie die Landezone.
2. Vernichten Sie alle Einheiten des Kollektivs.

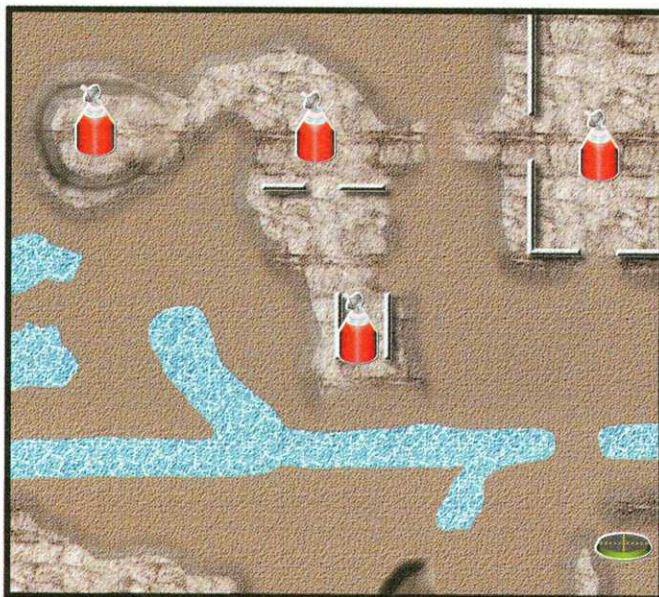
Beladen Sie den Transporter und sichern Sie die Landezone

Beladen Sie zu Beginn der Mission Ihren Transporter mit Panzern, einem Truck sowie einigen Flakpanzern. Errichten Sie nach der Landung einen Geschützturm etwas westlich der Basis, der sich um anrückende Cyborgs kümmern wird. Bauen Sie im Norden ebenfalls eine Reihe von Geschütztürmen und im Westen schließlich einige Ladestationen für die VTOLs. Lassen Sie nun einige VTOLs als Verstärkung kommen. Ordern Sie nach deren Ankunft weitere Einheiten zur Unterstützung, diesmal Haubitzen und mobile CB-Türme.

Vernichten Sie alle Einheiten des Kollektivs

Bilden Sie drei Gruppen, sobald alle Einheiten angekommen sind. Ein Verband sollte aus Panzern bestehen, der zweite aus Haubitzen und der letzte aus VTOLs. Überqueren Sie noch nicht den Fluß, da Sie sonst in Reichweite der gegneri-

schen Haubitzen kommen würden. Starten Sie statt dessen mit Ihren VTOLs eine Bombardierung der großen Ansammlung gegnerischer Einheiten auf der anderen Seite des Flusses. Sie brauchen nicht alle zu zerstören, sondern können mit Ihren Panzern angreifen, sobald Sie den Gegner ausreichend geschwächt haben. Die nächste Aufgabe Ihrer VTOLs ist es, die Basis in der nordöstlichen Ecke der Karte anzugreifen. Hauptziel sind die drei besagten Haubitzen, nach deren Zer-



VTOLs zuerst ein und ziehen Sie mit der Artillerie nach. Nachdem auch dieser Stützpunkt außer Gefecht gesetzt ist, gehen Sie zum Angriff auf die Hauptbasis über, die sich weiter im Norden befindet. Hauptangriffsziel der VTOLs sind die beiden Fabriken, nach deren Zerstörung der Gegner keine neuen Einheiten produzieren kann. Bombardieren Sie anschließend die feindlichen Panzer, marschieren Sie danach mit Ihren eigenen Panzern in die Basis ein und erledigen Sie dort den Rest. Die letzte Stellung ist weniger eine Basis als vielmehr eine Ansammlung von defensiv-



störung Sie sicher den Fluß überqueren können. Führen Sie mit den VTOLs weitere Angriffe auf verschiedene Stellungen durch, während sich Ihre Haubitzen der Basis im Nordosten nähern. Greifen Sie dann mit der Artillerie die äußeren Verteidigungsanlagen aus der Ferne an. Dringen Sie mit den Panzern ins Innere der Basis ein, sobald die Verteidigung ausgeschaltet ist, und zerstören Sie die restlichen Gebäude. Ihr nächstes Ziel ist anschließend die gegnerische Stellung im Zentrum der Karte. Setzen Sie wiederum die

ven Türmen und einem Kommandozentrum. Sollten Sie genug Zeit haben, so erledigen Sie die Aufgabe mit Ihren Bodeneinheiten, wenn nicht, dann starten Sie einfach einen Luftangriff. Sobald Sie diese letzte Stellung vernichtet haben, ist die Mission beendet. Unter Umständen müssen Sie noch die eine oder andere versteckte Einheit finden und zerstören, bevor der Level endet.

STADTMISSION 11

1. Evakuieren Sie so viele Einheiten wie möglich.

Evakuieren Sie so viele Einheiten wie möglich

Beladen Sie den Transporter gleich zu Beginn der Mission mit den Einheiten, die ihm am nächsten sind, und starten Sie ihn. Sie müssen sich dann fünf Minuten lang verteidigen, bis der nächste Transporter ankommt. Positionieren Sie zum Schutz einige mobile Flaks neben den Ladestationen für die VTOLs. Sie müssen die VTOLs einsatzbereit halten, da diese extrem effektiv gegen Bodentruppen sind. Einige gegnerische Truppen werden Ihre Basis von Südosten her angreifen. Diese können Sie jedoch leicht

zurückschlagen. Der Hauptangriff wird dagegen aus nördlicher Richtung erfolgen. Set-



zen Sie Ihre VTOLs ein, sobald Sie die Gegner auf dem Radar erkennen können. Reißen Sie in der Zwischenzeit mit Ihren Trucks sämtliche überflüssigen Gebäude ab, um Ex-

tra-Ressourcen zu erhalten. Forschen Sie während des Angriffs so lange weiter, bis alle Forschungen abgeschlossen sind. Dadurch müssen Sie zu Beginn der nächsten Mission kein Forschungszentrum mehr errichten. Evakuieren Sie die nächsten Einheiten, sobald der Transporter zurückgekehrt ist. Es sollten nun nur noch die wichtigsten defensiven Einheiten verbleiben, um die gegnerischen Angriffe zurückzuschlagen. Dazu gehören die mobilen Flaks, Raketenwerfer und VTOLs, mit denen Sie die ersten Angriffswellen überstehen. Sobald es abgesehen ist, daß Ihre Basis kurz davor steht, überrannt zu werden, sollten Sie Ihre verbleibenden Einheiten zurückziehen und im Süden der Basis auf den letzten Transporter warten.

GEBIRGSMISSION 1

1. Sichern Sie die Landezone.
2. Bauen Sie die neue Basis auf.
3. Besiegen Sie alle Streitkräfte und Gebäude der NEXUS und sammeln Sie zwei Artefakte ein.



Sichern Sie die Landezone

Gruppieren Sie Ihre Offensivkräfte, sobald Ihre Truppen gelandet sind, und rücken Sie nach Norden vor. Dort stoßen Sie auf zwei Ölbohrtürme und einige Cyborgs. Erledigen Sie die Feinde und zerstören Sie die Türme, bevor Sie einen Ihrer Trucks dort eigene Bohrtürme errichten lassen. Lassen Sie drei Panzer zum Schutz bei den Ölquellen, damit die Cyborgs sie nicht zurückerobern können.

Bauen Sie die neue Basis auf

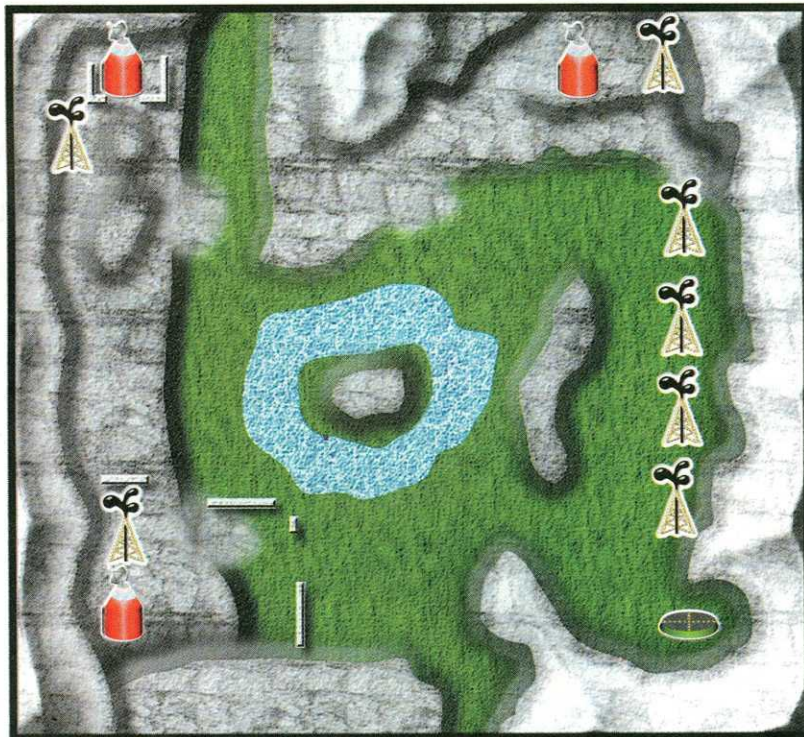
Sobald die Ölbohrtürme arbeiten, sollten Sie Ihre neue Basis aufbauen. Beginnen Sie mit einem Kraftwerk, um die Bohrtürme zu versorgen, und errichten Sie anschließend die Kommandozentrale, um die Radaranzeige zu aktivieren. Die nächsten Gebäude sollten eine Fabrik, eine Cyborgkaserne sowie eine VTOL-Fabrik sein, die Sie gleich upgraden. Bauen Sie schließlich noch die Forschungszentren, damit Sie auch Ihre Einheiten upgraden können. Nach den ersten Basisgebäuden sollten Sie sich nun auf die Verteidigungsanlagen konzen-



trieren. Bauen Sie zunächst einige Bunker, um gegnerische Cyborgs vom Eindringen in die Basis abzuhalten. Flaktürme sind ebenso wichtig, denn früher oder später werden Sie auf jeden Fall auch aus der Luft angegriffen. Nachdem Sie alle Wege zu Ihrer Basis gesichert haben, verfügen Sie über ein dichtes Netz von defensiven Einrichtungen. Errichten Sie außerdem noch Reparatureinrichtungen, CB-Türme und eventuell noch weitere Bunker. Entwickeln Sie alle Technologien erneut, aber vermeiden Sie es, Ihre VTOLs mit Tiger-Chassis oder thermischen Bomben auszustatten, da sie dadurch erheblich langsamer werden und an Effektivität verlieren.

Besiegen Sie alle Streitkräfte und Gebäude der NEXUS und sammeln Sie zwei Artefakte ein

Nachdem Ihre Armee einsatzbereit ist, sollten Sie mit Ihren Panzern in nördliche Rich-



tung vorrücken, wo Sie nach kurzer Zeit auf eine kleine NEXUS-Basis stoßen. Die Stellung ist zwar kaum verteidigt, doch dafür sind die NEXUS-Einheiten Ihren Truppen um einiges überlegen. Rufen Sie deswegen Ihre VTOLs zur Hilfe und konzentrieren Sie sich auf die Flaktürme sowie die Cyborgfabrik, während sich Ihre Panzer in die Basis hineinbegeben und um die Cyborgs kümmern. Sammeln Sie das Artefakt ein und kehren Sie zu Ihrer Basis zurück, nachdem Sie die Stellung zerstört haben. Der nächste feindliche Stützpunkt ist gleichzeitig der größte und befindet sich westlich von Ihrer neuen Basis.



Gehen Sie aufgrund der überlegenen Waffen der NEXUS genauso vor wie beim letzten Angriff. Schweres Bombardement der VTOLs sollte zusammen mit den Angriffen der Haubitzen schnell die gegnerische Verteidigung lahmlegen, so daß Sie mit Ihren Panzern einmarschieren und den Rest erledigen können. Greifen Sie mit den VTOLs wiederum zuerst die Flaktürme an, damit Sie Ihre Luftangriffe gefahrlos durchführen können. Rücken Sie in der Zwischenzeit mit Ihren Bodeneinheiten vor und greifen Sie mit

den Haubitzen erst die östliche Seite der Basis an, bevor Sie die Antipanzertürme erledigen. Ziehen Sie nun Ihre Panzer nach und bekämpfen Sie mit ihnen die Cyborgs, die aus der gegnerischen Basis kommen, sobald die Bombardierung begonnen hat. Nachdem der Großteil der Verteidigungsanlagen zerstört ist, können Sie mit Ihren Panzern den Rest der Basis dem Erdboden gleich-

machen. Danach müssen Sie noch eine weitere Basis angreifen, die Sie in der nordwestlichen Ecke der Karte finden. Sie ist zwar wesentlich kleiner als die vorige, aber dennoch stark verteidigt. Erledigen Sie die Verteidigung mit Ihren VTOLs und positionieren Sie Ihre Panzer und Haubitzen etwas unterhalb der Basis. Zerstören Sie den Sensorturm und seine Verteidigung mit den VTOLs, bevor Sie die Raketentürme im Inneren der Basis mit Ihren Haubitzen ausschalten. Rücken Sie dann mit Ihren Panzern vor und eröffnen Sie das Feuer auf die restlichen Gebäude der Basis.

GEBIRGSMISSION 2

1. Beladen Sie den Transporter und sichern Sie die Landezone.
2. Zerstören Sie die Raketensilos.
3. Entkommen Sie zum Schutzpunkt.

Beladen Sie den Transporter und sichern Sie die Landezone

Beladen Sie den Transporter zu Beginn der Mission mit sieben Panzern, zwei mobilen Reparatereinheiten und einem Truck. Fahren Sie vor dem Start mit einem Truck an der feindlichen Basis vorbei und errichten Sie Bohrtürme auf allen Ölfeldern. Ordern Sie gleich nach der Landung Haubitzen und einen CB-Turm nach. Bilden Sie eine Gruppe aus Panzern sowie den mobilen Reparatereinheiten und fahren Sie den Hang hinunter. Halten Sie dort die Stellung und schlagen Sie mit Ihren Panzern alle eindringenden Cyborgs zurück. Bauen Sie inzwischen mit Ihrem Truck Flaktürme um die Landezone herum auf und errichten Sie dann einige Ladestationen für Ihre VTOLs. Bilden Sie einen zweiten Verband mit den Haubitzen, sobald diese gelandet sind, und ordern Sie anschließend einen Transporter mit VTOLs. Nachdem auch diese angekommen sind, können Sie sich den Raketensilos widmen.

Zerstören Sie die Raketensilos

Ziehen Sie mit den Panzern nach Westen, so-

bald Ihre Truppen gelandet sind. Nach einiger Zeit geraten Sie unter schweren Beschuß und sollten dann Ihren Haubitzen den Befehl geben, alle defensiven NEXUS-Stellungen zu bombardieren. Falls nötig, lassen Sie Ihre Angriffe durch VTOLs unterstützen. Nachdem die vordere Verteidigung ausgeschaltet ist und Sie die Position der gegnerischen Basis ausgemacht haben, sollten Sie Ihre Streitkräfte zur Landezone zurückziehen, um Reparaturen durchzuführen. Positionieren Sie anschließend Ihre Einheiten etwas östlich der



feindlichen Einrichtungen und beschießen Sie die Verteidigungsanlagen mit der Artillerie. Daraufhin strömen gegnerische Cyborgs und

Fahrzeuge aus der Basis, um Ihre Haubitzen anzugreifen. Schalten Sie diese nun einfach mit Ihren Panzern aus und führen Sie in der Zwischenzeit Luftschläge gegen die Flaktürme der feindlichen Stellung durch. Nehmen Sie sich anschließend die Raketenwerfer vor und zuletzt die Cyborgs sowie deren Fabriken.

Entkommen Sie zum Schutzpunkt

Sobald Sie die Basis zerstört haben, werden Sie bemerken, daß es sich um eine Falle handelt und das gesamte Gebiet kurz vor der Zerstörung durch eine geheime nukleare Waffe steht. Ihre einzige Möglichkeit besteht darin, schnell die sicheren Berge zu erreichen. Doch das ist nicht ganz einfach, denn der Weg in die Berge ist übersät mit gegnerischen Geschützen, die Ihnen große Verluste zufügen werden. Versuchen Sie nicht, die feindlichen Stellungen auszunehmen, es sind einfach zu viele, und außerdem läuft Ihnen die Zeit davon. Schicken Sie all Ihre verbliebenen Einheiten schnellstmöglich zum Schutzpunkt, mit Ausnahme der VTOLs. Geben Sie den VTOLs erst dann den Marschbefehl, wenn die Panzer angekommen sind. Dadurch vermeiden Sie, daß die VTOLs zu früh ankommen und nur ein leichtes Ziel für die Flakstellungen in der Umgebung des Schutzpunktes sind.

GEBIRGSMISSION 3

1. Rücken Sie nach Norden zur Gamma-Basis vor.
2. Zerstören Sie alle NEXUS-Einheiten und sammeln Sie fünf Artefakte ein.

Rücken Sie nach Norden zur Gamma-Basis vor

Sie werden zu Beginn der Mission keinen Zugriff auf die geretteten Einheiten haben und müssen wieder bei Null anfangen. Errichten Sie weitere Flaktürme, um Ihre Basis vor Luftangriffen zu schützen, und bauen Sie einige VTOLs sowie zahlreiche Panzer. Sobald Ihre Armee wieder groß genug ist, schicken Sie eine Gruppe von VTOLs nach Norden, wo Sie die Gamma-Basis finden. Fliegen Sie direkt in die Basis hinein, und Sie werden feststellen, daß die Stellung mit dem NEXUS-Virus infiziert ist und die Truppen unter NEXUS-Kontrolle stehen.

Zerstören Sie alle NEXUS-Einheiten und sammeln Sie fünf Artefakte ein

Bauen Sie Ihre Armee weiter aus, sobald Sie die Wahrheit über die Gamma-Basis erfahren haben. Einige NEXUS-Cyborgs werden sich der Basis von Norden her nähern. Fangen Sie diese ab, bevor sie Ihre Basis infiltrieren können. Es befinden sich zwei



kleinere NEXUS-Stützpunkte vor der großen Hauptbasis, die Sie mit den VTOLs bombardieren sollten. Lassen Sie außerdem Ihre Panzer die Stellungen angreifen, und zerstören Sie beide so schnell wie möglich. Wenn Sie zu lange warten, werden dort NEXUS-Verstärkungen eintreffen, die Sie in ernste Schwierigkeiten bringen. Lassen Sie mindestens einen Panzer dort die Stellung halten, nachdem die Basen zerstört sind, um spätere Landungen von Transportern zu verhindern. Bombardieren Sie mit Ihren VTOLs anschließend noch schnell die kleine Basis in der nordöstlichen Ecke, bevor Sie die Hauptbasis angreifen. Schicken Sie auf keinen Fall Bodentruppen in die Basis, da diese sofort vom NEXUS-Virus infiziert werden. Vertrauen Sie statt dessen den VTOLs und sammeln Sie erst dann die Artefakte ein, wenn die Basis komplett zerstört ist.

GEBIRGSMISSION 4

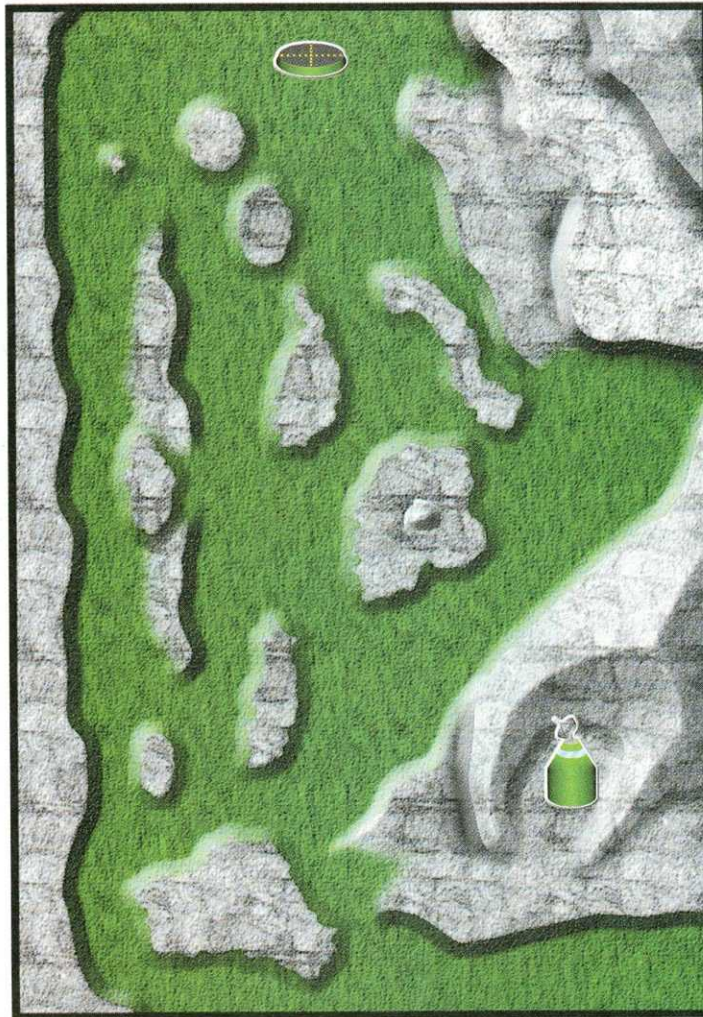
1. Beladen Sie den Transporter und sichern Sie die Landezone.
2. Rücken Sie nach Süden zum Alpha-Team vor.
3. Eskortieren Sie Team Alpha zur Landezone.

Beladen Sie den Transporter und sichern Sie die Landezone

Bauen Sie in den ersten 15 Minuten der Mission Ihre Basis aus, da die nächste Mission sehr schwierig werden wird. Beladen Sie anschließend den Transporter mit einem Truck, einer mobilen Reparatereinheit sowie jeweils fünf Panzern und Flakpanzern. Bilden Sie nach der Landung eine Gruppe aus den Panzern und der Reparatereinheit sowie einen zweiten Verband, der aus den Flakpanzern besteht. Errichten Sie nun einige Verteidigungsanlagen für Ihre Landezone, bevor Sie sich auf die Suche nach dem Alpha-Team begeben. Ein paar Bunker und Flaktürme sollten genügen.

Rücken Sie nach Süden zum Team Alpha vor

Bewegen Sie Ihre Einheiten nach Süden durch die Schlucht, nachdem die Landezone gesichert ist, und räumen Sie die paar Cyborgs aus dem Weg, auf die Sie unterwegs treffen. Nach



einiger Zeit erhalten Sie die Entwarnung, daß es sich nicht um eine Falle handelt, und können sicher in die Basis des Alpha-Teams einrücken. Führen Sie dort alle notwendigen Reparaturen durch.

E Eskortieren Sie Team Alpha zur Landezone

Befehlen Sie Ihren Einheiten die Rückkehr zur Landezone, nachdem sie wieder voll einsatzbereit sind. Geben Sie allen Einheiten des Alpha-Teams dieselbe Order, und beenden Sie die Mission mit deren Ankunft. Versuchen Sie nicht, weitere NEXUS-Truppen anzugreifen, denn Sie würden dabei nur schwere Verluste hinnehmen müssen.

GEBIRGSMISSION 5

1. Erforschen Sie die Widerstandsschaltung.
2. Bauen Sie die Basis wieder auf und ersetzen Sie alle verlorenen Einheiten.
3. Zerstören Sie alle NEXUS-Einheiten und -Gebäude.

Erforschen Sie die Widerstandsschaltung

Beginnen Sie zuerst die Erforschung der NEXUS-Widerstandsschaltung, da Ihre Gebäude und Einheiten zunehmend vom NEXUS-Virus infiziert werden. Zerstören Sie befallene Einheiten sofort und verhindern Sie dadurch weiteren Schaden. NEXUS wird versuchen, Ihr Forschungszentrum einzunehmen, um so Ihre Entwicklungen zu stoppen. Errichten Sie deswegen ein zweites und drittes Zentrum und werten Sie diese auf, um das Tempo der Forschung zu beschleunigen.

Bauen Sie die Basis wieder auf und ersetzen Sie alle verlorenen Einheiten

Die Kommandozentrale ist das erste Gebäude, das Sie verlieren werden. Bauen Sie schnellstmöglich eine neue Zentrale auf, so

daß Sie die gegnerischen Einheiten wieder auf dem Radar sehen können, und kontern Sie mit Luftangriffen. NEXUS wird außerdem Ihre Fabriken einnehmen, weswegen



Sie jeweils einen Truck nahe der Cyborgkaserne, der Panzerfabrik und der VTOL-Fabrik positionieren sollten. Ebenso wichtig für den Wiederaufbau sind die Flaktürme. Nachdem Sie die Forschung abgeschlossen haben, können Sie damit beginnen, die feindlichen Truppen zurückzuschlagen.

Zerstören Sie alle NEXUS-Einheiten und -Gebäude

Bauen Sie eine neue Armee aus Cyborgs, VTOLs und Panzern auf, sobald Sie Ihre Basis gesichert haben, und bilden Sie eine Gruppe aus acht Panzern sowie zwei Reparatereinheiten. Es befinden sich zwei gegnerische Verbände auf jeder Seite des Sees, der den Berg umgibt. Greifen Sie den ersten Verband mit Ihren Panzern an und unterstützen Sie den Angriff mit Bombardements der VTOLs. Wiederholen Sie die Prozedur mit der zweiten gegnerischen Gruppe und schicken Sie anschließend Ihre Panzer in das Tal, das zur ehemaligen Gamma-Basis führt. Halten Sie dort die Stellung und vernichten Sie alle feindlichen Einheiten, die durch das Tal fahren wollen. Bombardieren Sie die restlichen Einheiten in der nördlichen Hälfte der Karte mit den VTOLs, bis alle zerstört sind oder in die Falle im Tal fahren. Reparieren Sie in Ihrer Basis alle beschädigten Gebäude und ersetzen Sie die zerstörten Einrichtungen, bevor Sie die letzte gegnerische Einheit vernichten.

GEBIRGSMISSION 6

1. Übernehmen Sie das Kommando über die verlorenen Truppen der zweiten Mission.
2. Löschen Sie alle NEXUS-Streitkräfte aus.

Übernehmen Sie das Kommando über die verlorenen Truppen der zweiten Mission

Nachdem Ihre Truppen aus der zweiten Mission gestrandet sind, müssen sie sich in Sicherheit bringen, bevor sie vernichtet werden. Übernehmen Sie die Führung, ziehen Sie nach Süden und bleiben Sie dabei so nahe wie möglich an der westlichen Felswand. Nach einiger Zeit stoßen Sie auf die Gamma-Basis in der südwestlichen Ecke. Achten Sie darauf, nicht nach Westen zu gehen, da Sie ansonsten unter schweren Beschuß der zentralen gegnerischen Basis geraten. Produzieren Sie VTOLs, sobald Sie die Basis erreicht haben, und schicken Sie diese dann zur zentralen feindlichen Stellung. Zerstören Sie unbedingt die gegnerische Raketenbatterie im Südosten, auch wenn Sie dabei erhebliche Schäden hinnehmen müssen. Bauen Sie anschließend die Verteidigung der Basis auf und werten Sie die VTOL-Fabrik auf.

Löschen Sie alle NEXUS-Streitkräfte aus

Wählen Sie die VTOLs Ihrer Heimatbasis und fliegen Sie Bombenangriffe gegen die nördliche NEXUS-Basis, während Sie die Verteidigung der

dem Sie die Bedrohung für Ihre Luftangriffe ausgeschaltet haben, gehört der Luftraum Ihnen. Dadurch können Sie nun Ihre Bombardierungen fast gefahrlos durchführen und die Raketentürme nordöstlich der Basis angreifen. Schicken

Sie danach Ihre VTOLs zur südöstlichen Basis, wo Sie erneut die Raketenstellungen attackieren. Sobald Sie auch diese ausgeschaltet haben, können Sie den Angriff auf die NEXUS-Streitkräfte erst richtig beginnen. Bombardieren Sie weiterhin die Verteidigungsanlagen der zentralen und nördlichen Stellungen, während Sie eine Gruppe von Panzern aus der Heimatbasis zum Angriff auf die Basis im Norden schicken. Bei deren Ankunft sollten alle Defensivstrukturen bereits zerstört sein, so daß Sie sich nur noch das Artefakt schnappen müssen. Wiederholen Sie das Manöver an der zentralen Basis, und greifen Sie zuerst die VTOL-Fabrik aus der Luft an. Fliegen Sie die nächsten Angriffe auf die letzte Basis in der südöstlichen Ecke der Karte und vernichten Sie zuerst wieder die Raketenbatterien, bevor Ihre Panzer einmarschieren. Lassen Sie Ihre Panzer zwischendurch ruhig reparieren, falls es nötig sein sollte, denn dadurch erhalten Sie auch mehr Zeit für Ihre Forschung.



Gamma-Basis aufbauen. Primäres Ziel sind dabei die Raketenstellungen. Sie werden erneut unter schweren Beschuß geraten, aber nach-

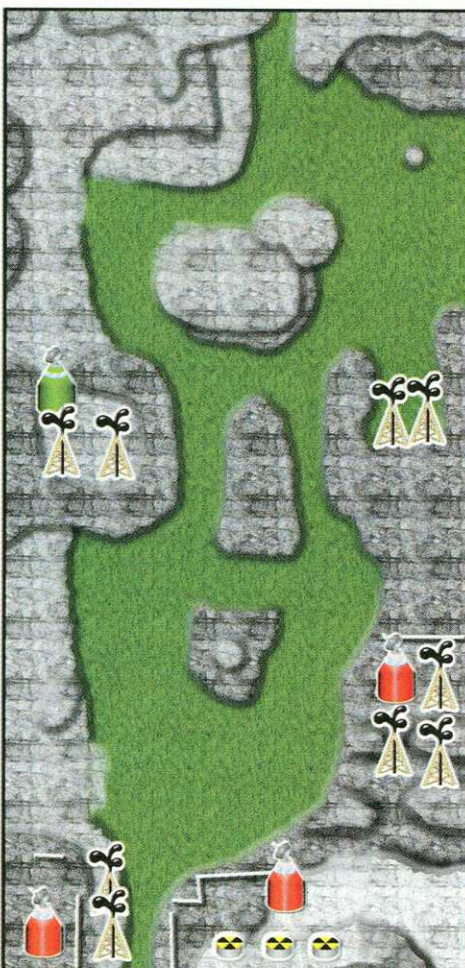
re Panzer zwischendurch ruhig reparieren, falls es nötig sein sollte, denn dadurch erhalten Sie auch mehr Zeit für Ihre Forschung.

GEBIRGSMISSION 7

1. Evakuieren Sie alle Einheiten von der Heimatbasis zur Gamma-Basis.
2. Rücken Sie nach Süden vor, um die Raketensilos einzunehmen.

Evakuieren Sie alle Einheiten von der Heimatbasis zur Gamma-Basis

Der NEXUS-Lasersatellit ist in Betrieb und der nördliche Sektor dadurch für Ihre Armee nicht mehr sicher. Erteilen Sie allen verbliebenen Einheiten der Heimatbasis den Befehl, zur Gamma-Basis zu fahren, wo Sie vermutlich die meisten von ihnen recyceln müssen. Bauen Sie die Gamma-Basis aus, während die Evakuierung läuft. Errichten Sie zuerst die defensiven Einrichtungen, gefolgt von den Forschungszentren, den Fabriken und den Ladestationen für die VTOLs. Entwickeln Sie alle Fahrzeuge mit den neuesten



Technologien und produzieren Sie neue Einheiten.

Rücken Sie nach Süden vor, um die Raketensilos einzunehmen

Fliegen Sie in das feindliche Gebiet und greifen Sie alle gegnerischen Stellungen an, die Sie sehen. Nehmen Sie die Verluste in Kauf und attackieren Sie möglichst viele Flaktürme, bevor Sie nach Süden fliegen. In der südwestlichen Ecke finden Sie eine VTOL-Fabrik, eine Panzerfabrik und eine Cyborgkaserne. Zerstören Sie alle drei Einrichtungen und verhindern Sie dadurch die Produktion von neuen Einheiten zur Verstärkung. Bauen Sie weitere Bodeneinheiten und schicken Sie diese zu den Raketensilos im Süden. Zerstören Sie in der Zwischenzeit mit den VTOLs sämtliche Verteidigungsanlagen, so daß die Panzer sicher in die gegnerische Basis hineinfahren können. Vernichten Sie alle Gegner und Gebäude, bevor Sie die Raketensilos einnehmen. Wenn die Zeit knapp werden sollte, zerstören Sie nur schnell die Gebäude, schnappen sich die Artefakte und fahren in die Silos. Achten Sie auf jeden Fall darauf, nicht die Silos anzugreifen, da sonst die Mission gescheitert ist.



GEBIRGSMISSION 8

1. Erforschen Sie das NEXUS-Programm und verteidigen Sie sich.

2. Verlegen Sie die Gamma-Basis nach Süden.

Erforschen Sie das NEXUS-Programm und verteidigen Sie sich



Obwohl Sie die Raketensilos eingenommen haben, befinden Sie sich noch immer nicht in Sicherheit. Der Laser-Satellit nähert sich Ihrem Stützpunkt, und die NEXUS-Truppen stehen kurz vor der Landung in Ihrer Basis. Beginnen Sie unmittelbar zu Beginn der Mission mit der Erforschung des NEXUS-Eindringling-Programms, um die Startcodes zu ermitteln. Benutzen Sie dafür unbedingt eine Forschungseinrichtung, die aufgewertet ist, ansonsten werden Sie nicht genug Zeit haben, um die Forschung abzuschließen. Verwenden Sie in der Zwischenzeit die anderen Forschungseinrichtungen, um die weiteren Artefakte zu erforschen, die Sie in der letzten Mission erhalten haben. Falls Sie zur Zeit keine Einheiten an den Raketensilos



stationiert haben, sollten Sie nun einige Bodeneinheiten sowie eine Reparatereinheit und einen Truck dorthin schicken. Setzen Sie Ihre VTOLs zur Unterstützung ein, falls Sie unterwegs auf Feinde stoßen sollten. Bauen Sie einige Ladestationen für Ihre VTOLs auf und beschützen Sie mit den restlichen Einheiten die Raketensilos. Errichten Sie anschließend einen VTOL-Turm und weisen Sie ihm einige VTOLs zu, die dann sofort reagieren, sobald sich die NEXUS-Kräfte nähern. Erbauen Sie als nächstes einige Flaktürme, um feindliche Luftangriffe abzuwehren. Nachdem die Forschung abgeschlossen ist, werden Sie feststellen, daß Sie auch noch drei Startcodes erforschen müssen, um die Raketen auf die Satelliten abzufeu-

ern. Beginnen Sie mit dem ersten Code und bereiten Sie sich auf einen Angriff der NEXUS-Truppen vor. Machen Sie bei dem ersten Angriff auf die Raketensilos nicht den Fehler, alle Truppen der Gamma-Basis zu Hilfe zu rufen. Dadurch würden Sie den Gegner nur zu einem Angriff auf die ungeschützte Basis einladen. Verteidigen Sie sich statt dessen mit Ihren VTOLs aus der Luft und schlagen Sie die Gegner zurück. Als nächstes folgt ein Angriff auf die Gamma-Basis, die Sie unbedingt so lange verteidigen müssen, bis die Forschung des ersten Startcodes abgeschlossen ist. Nachdem Sie die Angreifer erfolgreich abgewehrt haben, befindet sich der Satellit fast direkt über der Basis und beginnt damit, die nördlichen Gebäude zu beschießen. Es wird Zeit, die Stellung zu verlassen und mit allen verbleibenden Einheiten nach Süden zu den Raketensilos zu flüchten, um dort eine neue Basis aufzubauen.



Verlegen Sie die Gamma-Basis nach Süden

Während die Gamma-Basis langsam zerstört wird, können Sie noch so lange die gegnerischen Truppen bombardieren, wie Ihre Ladestationen funktionieren. Bauen Sie schnell Ihre neue Basis auf und errichten Sie als erstes Gebäude ein neues Forschungszentrum. Arbeiten Sie dabei mit allen Trucks gleichzeitig an dem Gebäude, um es schnellstmöglich fertigzustellen. Lassen Sie es anschließend upgraden und beginnen Sie die Erforschung des zweiten Startcodes. Das nächste Gebäude sollte die Kommandozentrale sein, damit Sie die feindlichen Truppenbewegungen wieder auf dem Radar verfolgen können. Schlagen Sie alle gegnerischen Einheiten zurück, die sich den Raketensilos nähern. Ihr weiteres Vorgehen rich-



tet sich nach der Anzahl der Einheiten, die Ihnen verblieben sind. Verfügen Sie noch über ausreichend Offensivkräfte, so sollten Sie eine Reparatereinrichtung sowie einige Ladestationen errichten. Haben Sie dagegen viele Einheiten verloren, so sollten Sie neue Fabriken bauen, um Ihre Verluste zu ersetzen. Errichten Sie eine Cyborgkaserne sowie eine Fabrik für Bodeneinheiten, um schnell eine ausreichende Verteidigung zur Verfügung zu haben. Werfen Sie dann einen Blick auf das Radar: Scheinen die NEXUS-Truppen noch abzuwarten, so können Sie Ihre Fabrik upgraden, um schwere Einheiten zu produzieren. Errichten Sie anschließend eine VTOL-Fabrik und werten Sie diese ebenfalls auf, sofern die Situation es zuläßt. Nachdem die produzierenden Gebäude Ihrer neuen Basis arbeiten, sollten Sie nun Ihre Verteidigung ausbauen. Errichten Sie unbedingt schlagkräftige Einrichtungen, da die billigeren Konstruktionen den NEXUS-Truppen hoffnungslos unterlegen sind. Bringen Sie Haubitzen in Stellung, die eine große Reichweite haben und starke Schäden anrichten können. Sobald Ihre Basis ausreichend aus-



gebaut ist, sollten Sie neue Defensiv Einrichtungen entwickeln, wie zum Beispiel VTOL-Angriffstürme und Panzersperren. Sie müssen nun nur noch den Gegner so lange von der Basis fernhalten, bis die Erforschung der drei Startcodes abgeschlossen ist. Die Verteidigung gegen die feindlichen Truppen wird mit der Zeit immer schwieriger, und der Laser-Satellit beginnt bereits die Basis zu beschädigen, während Sie kurz vor dem Abschluß der Forschung stehen. Zum Glück stehen sowohl das Forschungszentrum als auch die Kommandozentrale weiter hinten in der Basis und werden zuletzt angegriffen.

GEBIRGSMISSION 9

1. Beladen Sie den Transporter mit Offensivseinheiten.
2. Sichern Sie die Landezone.
3. Zerstören Sie alle NEXUS-Einrichtungen.



Beladen Sie den Transporter mit Offensivseinheiten

Ihre Truppen werden sich zu Beginn der Mission in gutem Zustand befinden, so daß Sie eigentlich sofort starten können. Erforschen Sie aber vorher noch alle Artefakte, die Sie in den bisherigen Missionen gefunden und bislang nicht untersucht haben. Vergewissern Sie sich außerdem, daß Ihre Fabriken aufgewertet sind, da Sie nach Start des Transporters nichts mehr in Ihrer Basis konstruieren können. Schicken Sie Ihre Trucks zu allen verfügbaren Ölquellen und errichten Sie dort Bohrtürme. Da Sie in dieser Mission große Verluste hinnehmen müssen, benötigen Sie reichlich Ressourcen, um neue Einheiten nachzuproduzieren. Beladen Sie dann Ihren Transporter mit zwei Trucks, um die Landezone so schnell wie möglich zu sichern. Der Rest sollte aus offensiven Bodeneinheiten bestehen, darunter einige Flakpanzer, um anfängliche Luftangriffe abzuwehren.

Sichern Sie die Landezone



Handeln Sie nach der Landung schnell, da die NEXUS-Truppen bald Ihre Position in Erfahrung bringen werden. Ziehen Sie Ihre Einheiten etwas nach Süden und beschützen Sie dadurch den einzigen Zugang zu Ihrer Basis. Bevor Sie sich um die weitere Verteidigung der Basis kümmern, fordern Sie erst einmal Verstärkung an, die diesmal aus VTOLs bestehen sollte. Errichten Sie nun mindestens fünf Flaktürme und zahlreiche Ladestationen für Ihre

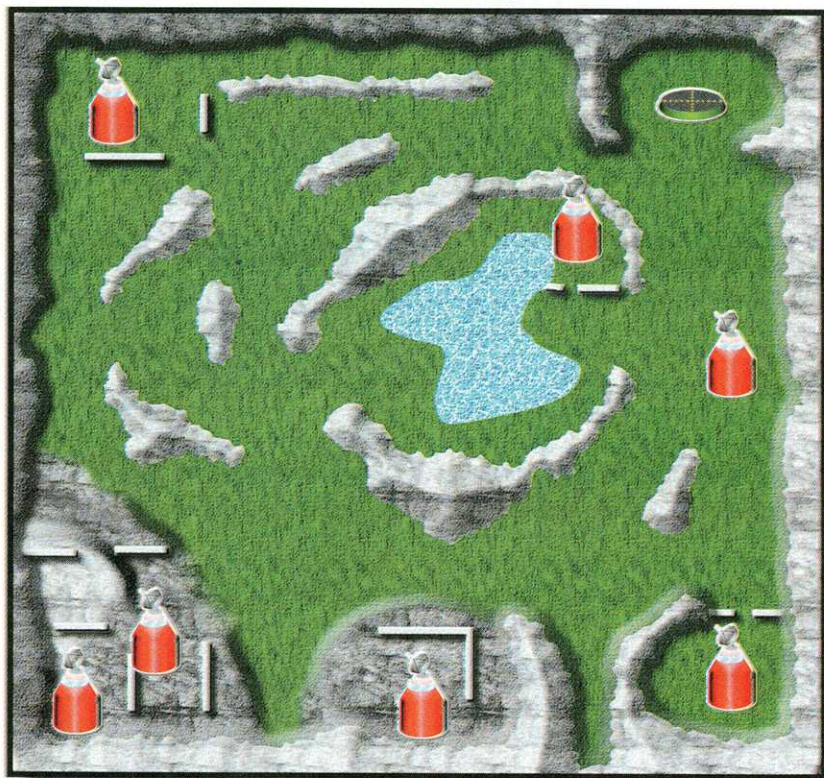
VTOLs. Nachdem der Transporter gelandet ist, sollten Sie gleich weitere Verstärkung ordern, vor allem Bodentruppen.

Zerstören Sie alle NEXUS-Einrichtungen

Sobald Sie Ihre Landezone gesichert haben, können Sie ins NEXUS-Gebiet vorstoßen. Die erste gegnerische Basis befindet sich neben dem kleinen See südwestlich von Ihrer Stellung. Neben zahlreichen Verteidigungsanlagen befindet sich dort auch eine Fabrik, unter der sich das erste von drei Artefakten dieser Mission befindet. Da Sie Ihre Bodeneinheiten sofort verlieren würden, sollten Sie statt des-



digung genug geschwächt ist, rücken Sie wie gehabt mit Ihren Panzern vor und kümmern sich um den Rest der Basis. Schnappen Sie sich das Artefakt, nachdem Sie sämtliche Ge-



sen Ihre VTOLs einsetzen und zunächst die Flakstellungen in den Bergen rund um die kleine Basis ausschalten. Danach können Sie relativ sicher die anderen Verteidigungsanlagen zerstören. Dennoch können Ihre VTOLs weiterhin von der Luftverteidigung anderer Stützpunkte angegriffen werden. Sobald Sie die Bodenverteidigung ausreichend geschwächt haben, können Sie eine Gruppe von Panzern sowie einige mobile Reparatureinheiten zur Basis schicken und dort alle restlichen Gegner vernichten. Zerstören Sie anschließend die Fabrik und schnappen Sie sich das Artefakt, bevor Sie sich zur Landezone zurückziehen und notwendige Reparaturen durchführen. Als nächstes haben Sie die Wahl zwischen der Basis im Nordwesten oder der im Südosten der Karte. Wenden Sie auf alle Fälle die gleiche Taktik an wie vorhin, und zerstören Sie zuerst die Luftabwehr mit Ihren VTOLs. Greifen Sie dann die restliche Verteidigung an, und produzieren Sie in Ihrer VTOL-Fabrik schon neue Einheiten, da Sie wieder mit erheblichen Verlusten rechnen müssen. Sobald die Vertei-

bäude und Panzer vernichtet haben. Nun haben Sie nur noch eine weitere Basis vor sich, bevor Sie den NEXUS-Hauptstützpunkt angreifen. Im Süden befindet sich eine VTOL-Basis, nach deren Zerstörung Sie die lästigen Luftangriffe über Ihrer Landezone los sind. Nun können Sie die zentrale Basis attackieren. Teilen Sie Ihre Truppen in zwei Verbände auf und schicken Sie einen nach Westen und den anderen in südliche Richtung. Ihre VTOLs haben einen weiteren gefährlichen Auftrag auszuführen: Greifen Sie mit ihnen die Raketen-türme, die Raketenbatterien und zuletzt die Fabriken an, um die Produktion von neuen Einheiten zu verhindern. Nachdem Sie die schlagkräftigen Verteidigungsanlagen ausgeschaltet haben, können Sie nun Ihren Bodenangriff starten. Greifen Sie die Basis mit Ihren beiden Verbänden aus Osten und Norden an, wodurch Sie schnell den hinteren Teil der Basis erreichen können. Zerstören Sie dort die Forschungszentren sowie das Kommandozentrum und vernichten Sie anschließend den Rest der Basis.

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.

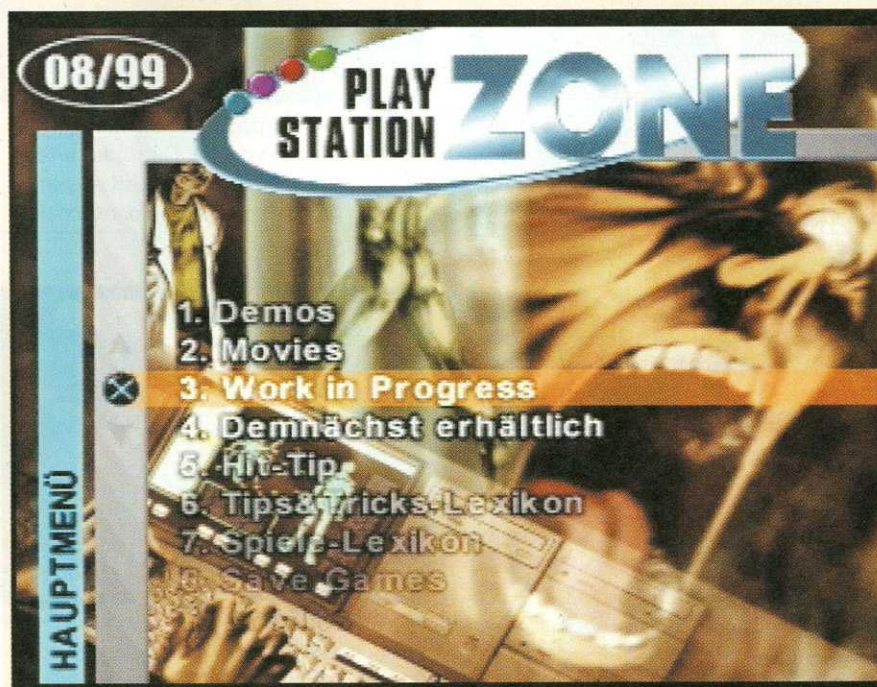
Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos 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

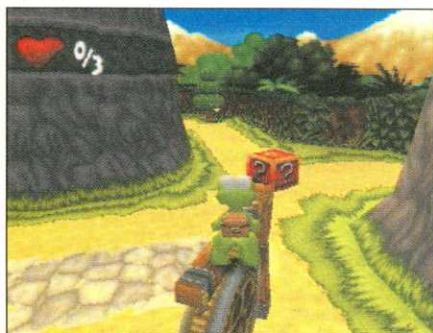
Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PSZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so 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, das von einem knackigen Grafikmotiv aus dem Capcom-Hit Bloody Roar 2 geschmückt wird.

1. DEMOS

Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Virgin, Electronic Arts und Capcom. 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!



Demo-Premiere: Die Demos zu Bloody Roar 2 und Croc 2 sind erstmals auf dieser CD zu finden, außerdem gibt es Demos zu Rival Schools, VIVA Soccer und Bloody Roar.

4. DEMNÄCHST ERHÄLTlich

Dieser Abschnitt ist prinzipiell identisch mit der 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 Bilderserie zu einem Spiel automatisch zum nächsten Titel (bzw. zum ersten Spiel) geschaltet. Damit steht jedem Händler eine praktische Slideshow zur Verfügung, mit der die sich Kunden über kommende Spiele informieren können.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu aktuellen Spielen von Sony Computer Entertainment Europe und Virgin. 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 18 Minuten.



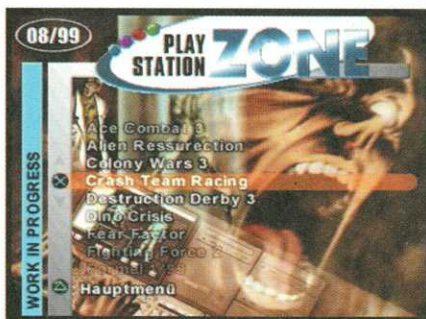
Tolle Filme zu Bomberman, Omega Boost, Ape Escape, Um Jammer Lammy und Legend Of Legaia.



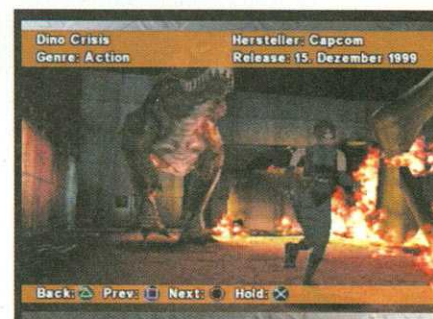
So gut ist das neueste Bomberman-Spektakel von Virgin wirklich, das erstmals auf der PlayStation erhältlich ist.

3. WORK IN PROGRESS

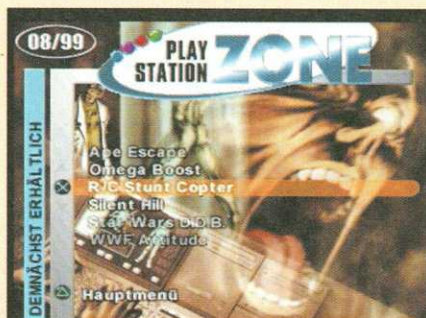
Ein Bild sagt mehr als tausend Worte! Getreu diesem Motto lüften wir unser Bildarchiv und zeigen Ihnen hier brandheiße Bilder zu aktuellen Projekten, die erst in den nächsten Wochen und Monaten erscheinen werden. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild 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.



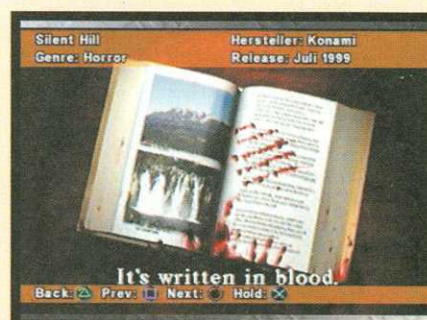
Fantastische Bilder zu absolut neuen Projekten lassen sich in dieser Rubrik anwählen. Es versteht sich von selbst, daß es sich dabei um bildschirmfüllende Bilder handelt.



Wir öffnen unser Bildarchiv und zeigen Ihnen Screenshots zu allen E3-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.

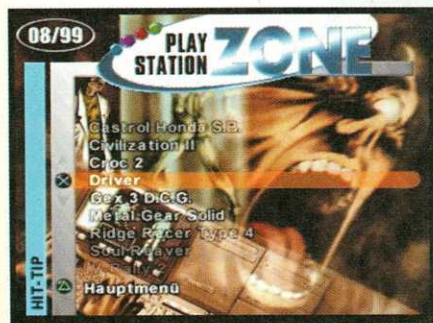
Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PlayStation Zone
Kennwort CD 08/99
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.

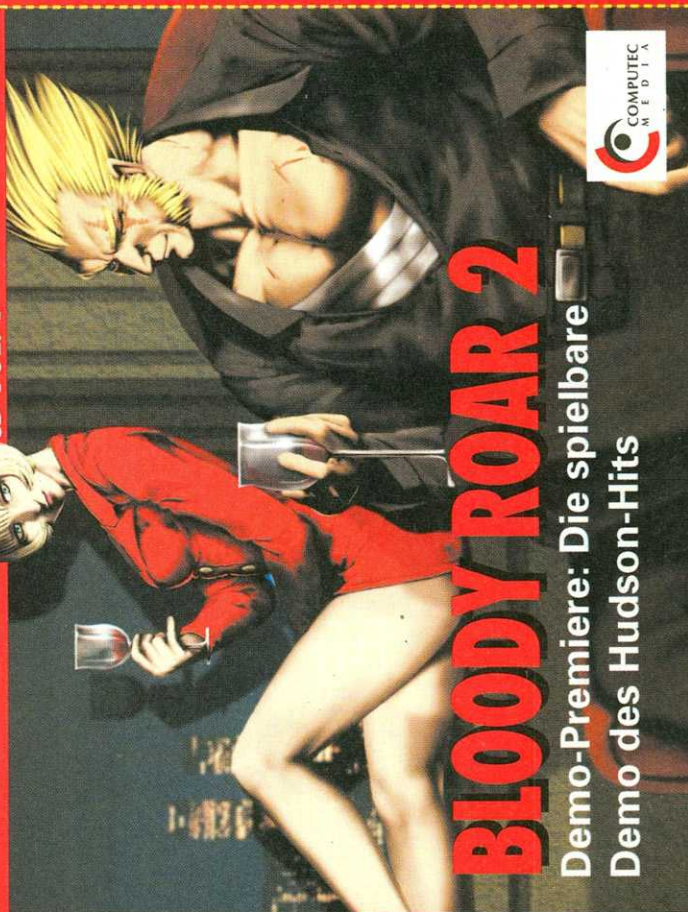
LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM
GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACH-
GESCHÄFT ODER ALS ABO-PRÄMIE!

PLAY
STATION
ZONE

CD VOL. 9

PLAY
STATION
ZONE

CD VOL. 9



BLOODY ROAR 2

Demo-Premiere: Die spielbare
Demo des Hudson-Hits



15. Tomb Raider III Alle Levels anwählbar

WORK IN PROGRESS:

Ace Combat 3, Alien Resurrection, Colony Wars 3, Crash Team Racing, Destruction Derby 3, Dino Crisis, Fear Factor, Fighting Force 2, Formel 1 '99, G-Police 2, Gran Turismo 2, Mission: Impossible, Revenge, Rollover Extreme, Soul of the Samurai, Spiderman, Spyro The Dragon II, Star Wars: Racer, Tarzan, The X-Files, Tomorrow never dies, WipeOut 3, Wu Tang, Killer Loop.

DEMNÄCHST ERHALTLICH:

Ape Escape, Omega Boost, R/C Stunt Copter, Silent Hill, Star Wars: D.D.B., WWF Attitude

HIT-TIP:

Castrol Honda Superbike, Civilization II, Croc 2, Driver, Gex 3, Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Soul Reaver, Warzone 2100

TIPS&TRICKS-LEXIKON:

Überprüfte Cheats zu 300 Spielen von A wie A-Train bis Z wie Z.

SPIELE-LEXIKON:

Infos und Bewertungen zu über 572 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.

DEMOS:

Bloody Roar 2
Croc 2
Rival Schools
VIVA Soccer
Bloody Roar

MOVIES:

1. Bomberman 1:10 Minuten
2. Ape Escape 4:10 Minuten
3. Legend Of Legaia 3:24 Minuten
4. Um Jammer Lammy 4:37 Minuten
5. Omega Boost 3:08 Minuten

SAVE GAMES:

1. Asterix 5 Dörfer, 40 Einheiten pro Dorf
2. Crash Bandicoot 3 Alle Levels
3. Gran Turismo Alle Lizenzen
4. Kensei Alle Kämpfer
5. Metal Gear Solid James-Bond-Anzug u.v.a.
6. Metal Gear Solid VR-T Bis Survival-Mode
7. Need For Speed IV Alle Strecken
8. Rally Cross 2 Alle Strecken, alle Autos
9. Ridge Racer Type 4 Alle 320 Autos
10. Soul Blade Alle Waffen
11. Spyro The Dragon Fast durchgespielt
12. Street Sk8er Alle Strecken
13. T'ai Fu Levelanwahl, alle Stile
14. Tekken 3 Alle Spielmodi

PS, X, O, A are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Published by COMPUTEC MEDIA AG.

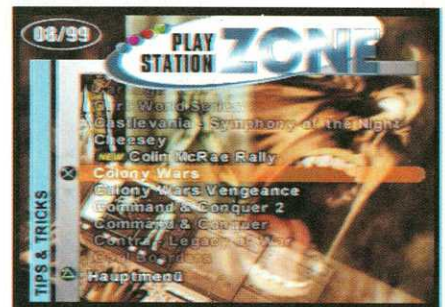
„PS“ logo and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

INFO KEINE GEWALT

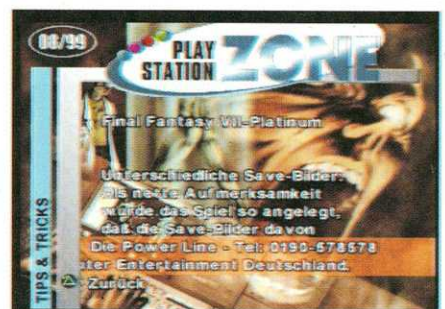
Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und gewaltverherrlichender Spiele absehen. Wenn Sie also auf der Suche nach Tips, Test, Infos und/oder Bildern zu indizierten Spielen (bzw. deren Nachfolgern oder Vorgängern) sind, müssen wir Sie leider enttäuschen. 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 (überprüften) 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 Lauf-Text 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 SCEG 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 300 verschiedenen PlayStation-Spielen enthalten!



Auf der CD finden Sie neue Tips zu Adidas Power Soccer, Colin McRae Rally, Final Fantasy VII, GTA London 1969, Iron & Blood, KKND Krossfire, Monkey, Need For Speed 4, Riven, Diver's Dream, WCW/nWo Thunder und Wild 9.



Bloody Roar 2

Exklusiv: Die tierische Virgin-Prügelei mit hochauflösender Grafik können Sie nur bei uns schon jetzt anspielen!

Die Steuerung

Steuerkreuz	Charakter steuern
Analogstick	Ohne Bedeutung
▲	Special-Move
●	Beast-Modus
X	Treten
■	Schlagen
L1	Special Move
R1	Blocken
L2	Ohne Bedeutung
R2	Ohne Bedeutung
Select	Ohne Bedeutung
Start	Pause

Croc 2

Exklusiv: Das kleine, grüne Krokodil will den Referenztriton zurückerobern und hüpft nur bei uns schon jetzt los!

Die Steuerung

Steuerkreuz	Croc steuern
Analogstick	Croc steuern
▲	Ego-Perspektive
●	Ohne Bedeutung
X	Springen
■	Schwanz-Hieb
L1	Sidestep links
R1	Ohne Bedeutung
L2	Sidestep rechts
R2	Ohne Bedeutung
Select	Demo beenden
Start	Pause

Rival Schools

Haben Sie Lust auf ein knackiges Beat 'em Up von Capcom? Dann probieren Sie die spielbare Demo aus!

Die Steuerung

Steuerkreuz	Charakter steuern
Analogstick	Ohne Bedeutung

▲	Kopfstoß
●	Treten
X	Treten
■	Schlagen
L1	Special-Move
R1	Ausweichen
L2	Special Move
R2	Blocken
Select	Ohne Bedeutung
Start	Pause

Viva Soccer

Daß nicht nur EA Sports und Eidos gute Fußballspiele produzieren können, beweist diese Demo des jüngsten Virgin-Spektakels.

Die Steuerung

Steuerkreuz	Spieler steuern
Analogstick	Spieler steuern

▲	Hoher Ball/ Spieler wechseln
●	Kick/ Tackle
Select	Ohne Bedeutung
Start	Ohne Bedeutung

Bloody Roar

Das Bloody Roar 2-Demo hat Sie auf den Geschmack gebracht und Sie wollen mehr? Dann probieren Sie den Vorgänger aus!

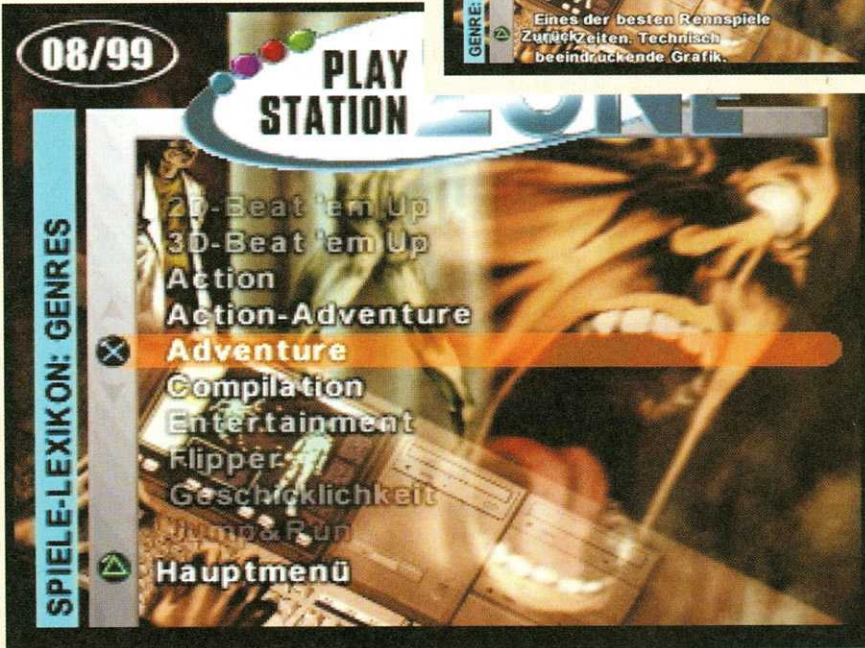
Die Steuerung

Steuerkreuz	Charakter steuern
Analogstick	Ohne Bedeutung

▲	Rave-Modus
●	Beast-Modus
X	Treten
■	Schlagen
L1	Ohne Bedeutung
R1	Ohne Bedeutung
L2	Ohne Bedeutung
R2	Ohne Bedeutung
Select	Ohne Bedeutung
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 572 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 572 aktuellen PlayStation-Spielen, die in Europa erhältlich sind. Der Einfachheit halber wurden die Spiele in 16 Genres aufgeteilt.

Alle Tests aus der Ausgabe 7/99 sind nun auch auf der CD abrufbereit!

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.



Brandneue Spielstände gibt es für Ridge Racer Type 4, Asterix, Kensei, Rally Cross 2, Soul Blade, Street Sk8er und Tai Fu.



Unser neuer Spielstand von Ridge Racer Type 4 bietet Zugriff auf alle 320 Autos!

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.

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 AUFGEPASST!

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-Mail: pszone@computec.de

Anschrift des Abonnement-Services:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911-2872-150

Service-Fax:
0911-2872-250

Zentrale Abo-Nummer:
0180-5959506

Abo-Fax:
0180-5959513

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur:

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 Preißner

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 Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Titel & Poster:

Silent Hill © 1999 Konami Computer Entertainment Tokyo. All rights reserved.

Urheberrecht:

Alle in PlayStation Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



are trademarks of
Sony Computer Entertainment Inc.

Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen 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

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
Telefon: ++49-911-2872-143
Fax: ++49-911-2872-241
E-Mail: carudolph@computec.de
Website: computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen:

Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistent:

Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:

Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:

Claudia Rudolph -143

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):

Thorsten Szameitat -141

Verlag

Verlagsleitung:

Roland Bollendorf

Produktionsleitung:

Martin Clossmann

Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement:

PlayStation Zone kostet im Abonnement pro Jahr DM 138,- für 12 Ausgaben mit CD (Ausland DM 162,-). Ohne CD: DM 69,- pro Jahr (Ausland: DM 93,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246-8820, Fax: 06246-8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit CD: öS 990,- (ohne CD: öS 540,-)

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:

PlayStation Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

VKZ: Mit CD: B 48013, ohne CD: B 48025
ISSN: Mit CD: 1437-0891, ohne CD: 1437-0883

Spiele-Hotlines

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Cryo Interactive	0190-510059	Mo.-Fr. 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ , Sa.-So. 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ , Sa.-So. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Infogrames Deutschland	0190-510 550	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
THQ	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰

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 Zeitschriftenhändlern in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, daß eine CD-ROM während des Transports 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 8/99

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis



Acclaim	47	Game It!	99
Activated	69	GT Interactive	20
Baucontec	43, B2	Hasbro	B32
CDG	133	Infogrames	155, 29
Cryo	59, 123	Interact	B31
Codemasters	156	Joysoft	37
COMPUTEC MEDIA AG	101, 113, 129	Langnese	37, 45, 107, 111
Deutsche Expert	25	Messe Berlin	33
Dynatex	95	MLC	73
Eidos	4	MVG	131
Fire	35	Theo Kranz	3
		Toys'R'Us	30

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	☐	☐	☐
Sony PlayStation NTSC	☐	☐	☐
Sony PlayStation Multinorm	☐	☐	☐
Dual Shock-Controller	☐	☐	☐
Memory Cards	☐	☐	☐
Game Buster/Xploder	☐	☐	☐
Maus	☐	☐	☐
Light Gun	☐	☐	☐

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
Extraheft 2: Zubehör	_____	☐	☐	☐
Bundesliga Stars 2000	_____	☐	☐	☐
The X-Files (Akte X)	_____	☐	☐	☐
Jade Cocoon	_____	☐	☐	☐
Y.A.R.G.	_____	☐	☐	☐
Schon getestet: 50 Tests	_____	☐	☐	☐
Silent Hill	_____	☐	☐	☐
Soul Reaver	_____	☐	☐	☐
Ape Escape	_____	☐	☐	☐
Croc 2	_____	☐	☐	☐
Castrol Honda Superbike	_____	☐	☐	☐
Omega Boost	_____	☐	☐	☐
NHL 2000	_____	☐	☐	☐
Driver-Lösung	_____	☐	☐	☐
Warzone-Lösung	_____	☐	☐	☐
Poster	_____	☐	☐	☐

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	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐

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 ☐ Zubehör-Extraheft

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PlayStation Zone? (Aktuelle Ausgabe: 8/99)

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!

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG • **PLAYSTATION ZONE** • Kennwort: PSZ-Zeugnis 8
 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

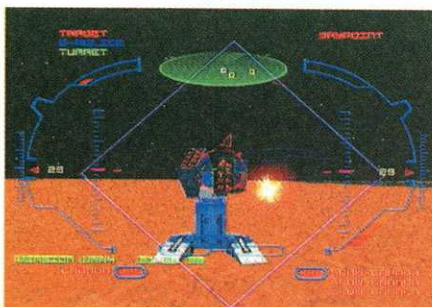
Titel	Release
Ape Escape	2. Juli
Ape Escape & Green D. S. Contr.	2. Juli
Attack of the Saucerman	30. Juli
Baseball 2000 Edition	Juli
Bloody Roar 2	Juli
Bomberman	Juli
Bomberman Fantasy Racing	Juli
Capcom Generations	16. Juli
Castrol Honda Superbike	Mitte Juli
Colin McRae Rally - Platinum	9. Juli
Croc 2	8. Juli
Kagero's Deception	Juli
Legend of Kartia	Ende Juli
NBA Pro 99	Juli
Omega Boost	23. Juli
Plane Crazy	Juli
Silent Hill	22. Juli
WWF Attitude	Juli

August

Titel	Release
Bundesliga Stars 2000	12. August
Kurushi Final	6. August
NHL Pro 99	Ende August
Point Blank 2	27. August
RC Stunt Copter	August
Soul Reaver	27. August
Southpark	August
Speed Freaks	27. August
Tomorrow Never Dies	August
Um Jammer Lammy	27. August

G-POLICE 2

Eines der besten Action-Spiele für die PlayStation erhält eine vielversprechende Fortsetzung. Ob die Programmierer von Psygnosis diesmal ihren Effekte-Ehrgeiz zügeln und einer spielbaren Game-Engine den Vorzug geben können, steht in der *G-Police 2*-Reportage der kommenden Ausgabe, für welche die Helikopter bereits beim Redaktionsschluß dieser Ausgabe startklar gemacht wurden.



AKTE X

Angekündigt wurde das PlayStation-Spiel zur Kultserie bereits für 1998, doch möglicherweise außerirdische Mächte haben dafür gesorgt, daß das Spiel erst am 1.9.99 (was für ein magisches Datum) erscheint. Nachdem wir Ihnen in dieser Ausgabe einen ersten Vorgeschmack auf das Spiel liefern konnten, versorgen wir Sie nächstes Mal mit einer mega ausführlichen geheimdienstlichen Untersuchung der X-Files.



DINO CRISIS

Die kommende Spielesaison könnte fest in Capcoms Hand liegen. Neben dem programmierten Bestseller *Resident Evil 3* arbeitet der RE-Erfinder an einem mit Echtzeit-Grafik ausgestatteten Action-Fest, das echte *Jurassic Park*-Atmosphäre verspricht. Ob die Dinosaurier ebenso furchteinflößend wie die Zombies sind, klären wir während der Reise zur genetisch verseuchten Insel.



AUSGABE 9/99 AB
11.8.99 AM KIOSK!

RESIDENT EVIL 3

Diesen Monat hielt sich Capcom mit Neuigkeiten bezüglich der kommenden Horror-Organ für die PlayStation zurück, für die kommenden Ausgabe rechnen wir jedoch mit einer ganzen Reihe neuer Screenshots und Infos zum aktuellen Most-Wanted-Spitzenreiter. Eine stattliche Seitenanzahl wurde bereits reserviert, Eidos Deutschland bemüht sich derzeit außerdem, Capcom eine nicht indizierungsgefährdete RE3-PAL-Version abzurufen.



9/99 WEITERE THEMEN

- ➔ **REPORTAGE: DIE NEUEN EA-SPORTS-HITS**
- ➔ **ANGESPIELT: THIS IS FOOTBALL VON SCE**
- ➔ **ANGESPIELT: WIP3OUT VON PSYGNOSIS**
- ➔ **KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 2: DRIVER**
- ➔ **EXKLUSIV: DIE PSZ-MULTIMEDIA-CD**
- ➔ **RIESENTTEST: WWF ATTITUDE**
- ➔ **EXKLUSIV-DEMO AUF CD!**

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

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

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



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!



Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics
Berlin, 28. August - 5. September

WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01



www.v-rally.com

TOCA 2

TOURING CARS™

www.toca2.com

FÜR



DUAL SHOCK™

7.12.80

TAPETEN-WECHSEL

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK



- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK

8 TEAMS MIT 16 80LIDEN

LINK-OPTION + SPLIT SCREEN



Codemasters®

