

DM 12,80

PLAY
STATION

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION-FANS

PLAY
STATION
ZONE
CD Vol. 10EXKLUSIV
AUF CD:

SPIELBARE VERSION:

SILENT HILL (DT. DEMO)

EXKLUSIVE FILME:

MISSION: IMPOSSIBLE
METAL GEAR SOLID 2

10 DEMOS

15 SPIELSTÄNDE

585 SPIELETESTS

304 SPIELETTIPS

Spielbare Demos:

Exklusiv:

Silent Hill (dt. Demo-Version)

Premier Manager 99

Bugs Bunny

Total Drivin'

Actua Ice Hockey 2

Bilder-Flut:

50 Hits enthüllt!

15 Spielstände:

Driver: Alle 4 Städte

Final Fantasy VII u. a.

Exklusive Filme:

Mission: Impossible

Metal Gear Solid 2

V-Rally 2

Gungage

Legend Of Kartia

Tips-Lexikon:

Tips zu 304 Spielen

Spiele-Lexikon:

585 Spiele getestet

DINO CRISIS

Im Vorabtest: Der neueste Action-Hit von Capcom

RESIDENT EVIL 3

Brandneue Bilder und geheime Infos: Die Horror-Fortsetzung

TOMB RAIDER IV

4-Seiten-Reportage: Entwickler-Interview und spektakuläre Bilder

29 TESTS & PREVIEWS

ANGESPIELT: FORMEL 1 '99, STAR WARS, WIP3OUT

TEST: BUNDESLIGA STARS, WWF ATTITUDE, G-POLICE 2

37 SEITEN TIPS & TRICKS:

Driver, Soul Reaver, Ape Escape u. a.

MIT 32 SEITIGEM
EXTRAHEFT!Sollten Sie kein Extraheft vorfin-
den, dann wenden Sie sich bitte
an Ihren Zeitschriftenhändler!So geht's: Schlagen Sie
bitte die Heftmitte
auf, biegen Sie dieunterste 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:

SILENT HILL (DT. DEMO)



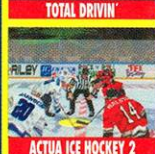
BUGS BUNNY



PREMIER MANAGER 99



TOTAL DRIVIN'



ACTUA ICE HOCKEY 2

EXKLUSIV! DIE INTERAKTIVE MULTIMEDIA-
CD FÜR IHRE PLAYSTATION!

10 TOP-DEMOS:

Spielbar:

Silent Hill (dt. Demo)

Premier Manager 99

Bugs Bunny

Total Drivin'

Actua Ice Hockey

Filme:

Mission: Impossible

Metal Gear Solid 2

V-Rally 2

Gungage

Legend Of Kartia

15 Spielstände: Driver, Final Fantasy VII u. a.

Tips-&-Tricks-Lexikon: Cheats zu 304 Spielen

Spiele-Lexikon: 585 Spiele bewertet

Bilder: 50 Hits im Fullscreen-Format

JETZT MIT 156 SEITEN, DOPPELPOSTER, CHEATS & CODES U.V.A.

Mehr Infos
auf der näch-
sten Seite! ▶

Die PlayStation-Zone-CD Vol. 10 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 304 Spielen, ein Spiele-Lexikon mit Bewertungen zu 585 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. Silent Hill



Exklusiv: Nur bei PlayStation Zone bekommen Sie eine spielbare, deutsche Demo-Version!

2. Bugs Bunny



Lassen Sie Bugs Bunny durch eine knallbunte 3D-Comic-Welt hüpfen und Karotten sammeln.

3. Premier Manager



Exklusiv: Nur bei PlayStation Zone können Sie den besten PlayStation-Fußball-Manager antesteten.

4. Total Drivin'



Der Vorgänger des kommenden Rennspielhits Le Mans 24 macht auch heute noch eine gute Figur!

5. Actua Ice Hockey



Gremlin lädt bis zu zwei Spieler zu einer herzhaften Rutschpartie auf dem spiegelblanken Eis ein.

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: 11:32 MIN.)

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

MGS Special Mission

Länge: 3:07 Minuten



Exklusiv: Wie gut Metal Gear Solid Special Missions wirklich ist, zeigt dieser extralange Film.

Mission: Impossible

Länge: 0:48 Minuten



Exklusiv: Genießen Sie den Soundtrack und die ersten bewegten Bilder zu Mission: Impossible!

V-Rally 2

Länge: 1:44 Minuten



Die Gitarren kreischen, die Wagen schlittern, der Monitor bebt: V-Rally 2 ist endlich erhältlich!

Gungage

Länge: 2:38 Minuten



Exklusiv: Wir zeigen Ihnen erstmals das brandneue Action-Spiel vom Hitlieferanten Konami auf der CD!

Legend Of Kartia

Länge: 3:18 Minuten



Exklusiv: Die interessante Mischung aus Strategie- und Rollenspiel sollten Sie näher begutachten.

6. TIPS-&TRICKS-LEXIKON

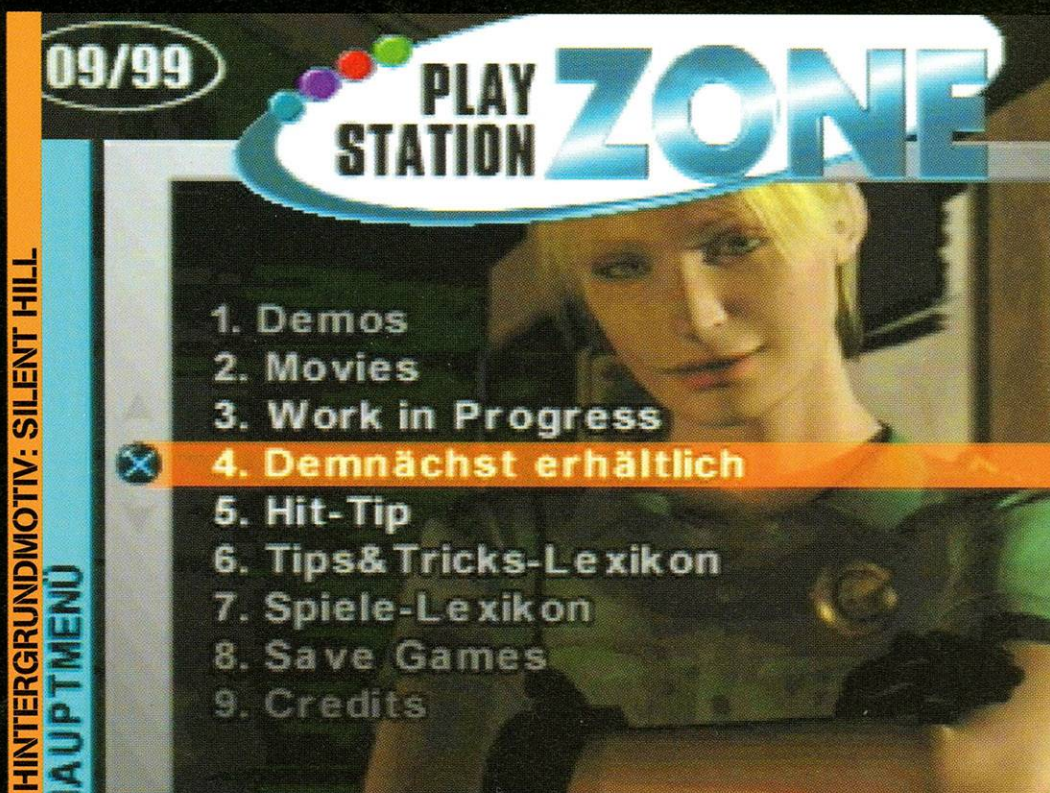
Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon 304 Spiele umfassenden Tips-&Tricks-Lexikon, das ständig aktualisiert wird, sollten Sie fündig werden! Es versteht sich von selbst, daß alle Tips überprüft wurden.

7. SPIELE-LEXIKON

Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem mittlerweile über 585 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: Driver, Final Fantasy VII (diesmal wirklich), Civilization II, Diver's Dream, Bust-a-Groove, Sports Car GT u. a.

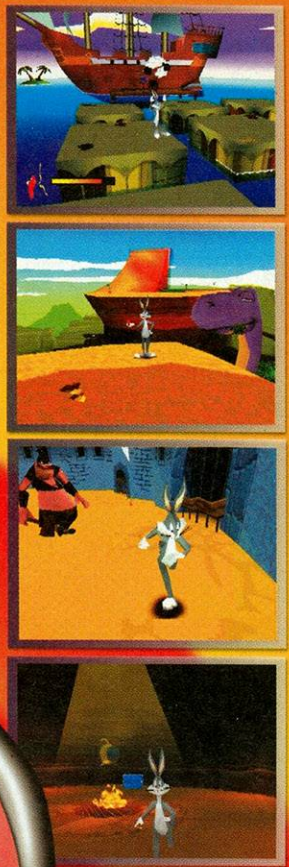
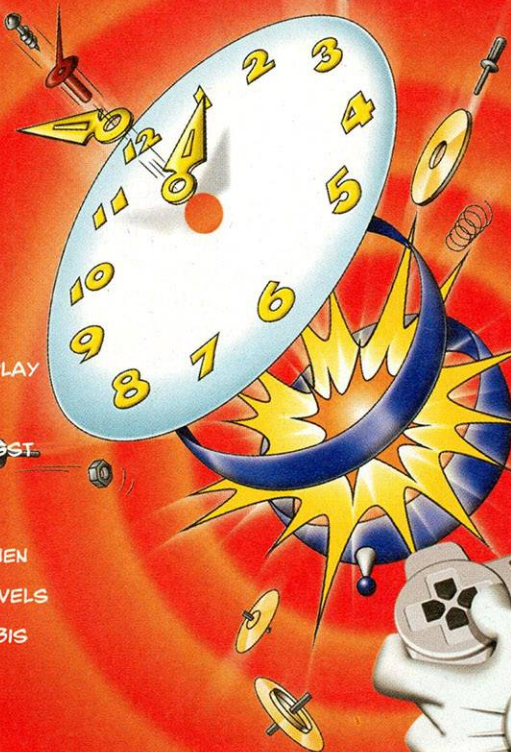


MEHR INFOS?

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.

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!



LOONEY TUNES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©1999. "B" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©1999 INFOGRADES. All Rights Reserved.



{Die
Angst
vor
Blut
schafft
Angst
für
das
Fleisch }



Selbst der Tod ist kein Ausweg-16.07.99

SILENT HILL™ ©1999 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Hotline: 069-950812-88
www.konami-europe.com

WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!

1. Juli 1999

Das beständige Streben nach Qualitätsverbesserung ist unser täglich Brot: Nachdem wir in der letzten Ausgabe den Umfang der PlayStation Zone auf 156 Seiten erweitert haben, um Platz für umfangreichere Berichte und die laut Zeugnis-Auswertung überaus beliebte „Schon getestet“-Rubrik zu schaffen, wurde nun die Multimedia-CD einer Überarbeitung unterzogen. Ab sofort laufen die Filme in einem separaten Fenster ab, wodurch der Infoblock keine wichtigen Details mehr verdeckt. Außerdem wurde die Framerate von 12 auf 25 Bilder pro Sekunde angehoben, weshalb die Filme wesentlich flüssiger wirken, wie bereits die aktuellen Movies zu *Mission: Impossible*, *Metal Gear Solid Special Missions* und *V-Rally 2* beweisen. Ermöglicht wurde diese technische Meisterleistung von Christoph Winkler und seinem Vision Media-Team! Als besonderen Höhepunkt gibt es auf dieser CD exklusiv die deutsche Demo-Version von *Silent Hill* mit einer Gesamtspielzeit von etwa 45 Minuten.

14. Juli 1999

Bereits am sogenannten EVT (= Erstveröffentlichungstag) der PSZ 8/99 erreichen uns zahlreiche Reaktionen zur neuen Ausgabe, wobei neben positiven Stimmen auch berechtigte Kritik laut wurde, weil der auf Seite 2 angekündigte Spielstand von *Final Fantasy VII* fehlt. Leider mußten wir diesen aus technischen Gründen in letzter Sekunde von der CD nehmen, was wir sowohl auf dem Titel als auch auf dem CD-Cover berücksichtigt, allerdings rutschte der bereits vorher geschriebene Text für die Umschlagseite durch. Als Wieder-

gutmachung findet sich der versprochene Spielstand nun auf dieser CD! Sorry!

16. Juli 1999

Wenn sich die Leser für etwas besonders begeistern können, ist das für uns Grund genug, das Objekt der Begierde beizubehalten. Aus diesem Grund wird es ab sofort zusätzlich zum 156-seitigen Heft monatlich ein 32 Seiten starkes Booklet geben. In diesem ultimativen Einkaufsführer erhalten Sie nicht nur einen Überblick über die aktuellen Erscheinungstermine der angekündigten Spiele, sondern auch ausführliche Referenzlisten zu allen Spielgattungen, Platinum-Titeln und Zubehör. Es versteht sich von selbst, daß der Einkaufsführer monatlich überarbeitet und auf den aktuellsten Stand gebracht wird.

19. Juli 1999

Mehr Seiten und bessere Qualität sind nur durch mehr „Man-Power“ zu erreichen. Aus diesem Grund wird die Redaktion ab sofort durch Sascha Gliss verstärkt, der Spielveteranen sicherlich als ehemaliger Redakteur des einstmals marktführenden Spielmagazins *Power Play* bekannt sein dürfte. Ex-Sunflowers-Mitarbeiter Thomas Rosato wird am 2. August seinen ersten Arbeitstag als PlayStation-Zone-Redakteur hinter sich bringen. Im Namen der PSZ-Crew heiße ich beide herzlich willkommen und wünsche ihnen viel Spaß bei der spannenden Arbeit! Erste, gelungene Tests von Sascha Gliss können Sie bereits in dieser Ausgabe begutachten!

20. Juli 1999

Ein Tag, den PSZ-Redakteure sicherlich in Erinnerung behalten werden, denn der aktuelle Redaktionsplan wird in einigen Punkten massiv geändert! Der Grund: Die ersten sechs Bilder zu *Tomb Raider IV* tauchten auf, was wir natürlich auch im aktuellen Heft nicht unberücksichtigt lassen konnten. Wir hoffen natürlich, daß Ihnen auch der Rest des Heftes gefällt. Falls dem nicht so sein sollte, dann lassen Sie uns bitte wissen, was wir Ihrer Meinung nach verbessern könnten.

Ihr



Hans Ippisch, Chefredakteur



DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

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
August			
Aironauts.....	Arcade.....	Take 2.....	Anfang August
Bundesliga Stars 2000.....	Fußball.....	EA.....	19. August
Croc 2.....	Jump&Run.....	EA.....	26. August
Plane Crazy.....	Rennspiel.....	Project 2.....	Mitte August
Point Blank 2.....	Shoot'em Up.....	Namco/SCEE.....	27. August
Soul Reaver.....	Action-Adventure.....	Eidos.....	27. August
South Park.....	Action.....	Acclaim.....	August
Speed Freaks.....	Rennspiel.....	SCEE.....	27. August
Um Jammer Lammy.....	Entertainment.....	SCEE.....	27. August
VWF Attitude.....	Wrestling.....	Acclaim.....	Mitte August
September			
Championship Motocross.....	Rennspiel.....	THQ.....	Mitte September
Conflict!.....	Echtzeitstrategie.....	Hasbro.....	September
G-Police 2 - Weapons of Justice.....	Shoot'em Up.....	Psygnosis.....	1. September
Hogs of War.....	Action.....	Gremlin.....	September
Killer Loop.....	Rennspiel.....	Crave.....	15. September
Legend of Kartia.....	Strategie.....	Konami.....	Anfang September

Titel	Genre	Hersteller	Release
Lego Racers.....	Rennspiel.....	Lego Media/Infogrames.....	Mitte September
Madden NFL 2000.....	Football.....	EA.....	9. September
MediEvil - Platinum.....	Adventure.....	SCEE.....	1. September
Metal Gear Solid Special-Missions.....	Action-Adventure.....	Konami.....	Mitte September
Mulan Story.....	Action.....	SCEE.....	15. September
NHL 2000.....	Eishockey.....	EA.....	23. September
No Fear Mountain Biking.....	Sportspiel.....	Codemasters.....	3. September
RC Stunt Copter.....	Flugsimulator.....	Virgin.....	4. September
Re-Volt.....	Rennspiel.....	Acclaim.....	Mitte September
Shadow Man.....	Action-Adventure.....	Acclaim.....	Anfang September
Sled Storm.....	Rennspiel.....	EA.....	16. September
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung.....	Action-Adventure.....	LucasArts.....	Anfang September
Tanukis Tale.....	Action/Adventure.....	Psygnosis.....	1. September
Tekken 3 - Platinum.....	Beat'em Up.....	Namco/SCEE.....	1. September
The X-Files.....	Action-Adventure.....	SCEE.....	1. September
Wip3out.....	Rennspiel.....	Psygnosis.....	8. September

NEWS

Chrono Cross	10
Destrega	9
Kessen	11
NBA Basketball 2000	13
NFL Xtreme 2	13
NHL Championship 2000	12
Ronin Blade	11
Tarzan	13
World Sports Car	9
Vandal Hearts 2	11
Zubehör des Monats	8

GALERIE

Expendable	56
Indiana Jones	55
Pong	57
Q*Bert	57
Action Man	54

PS ZONE-CD VOL. 10

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

PLAYSTATION-LEXIKON

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

SCHON GETESTET

Die 50 letzten Tests im Überblick	66
-----------------------------------	----

GEWINNSPIEL

Playcom & PS2 in Spendierlaune	58
--------------------------------	----

RUBRIKEN

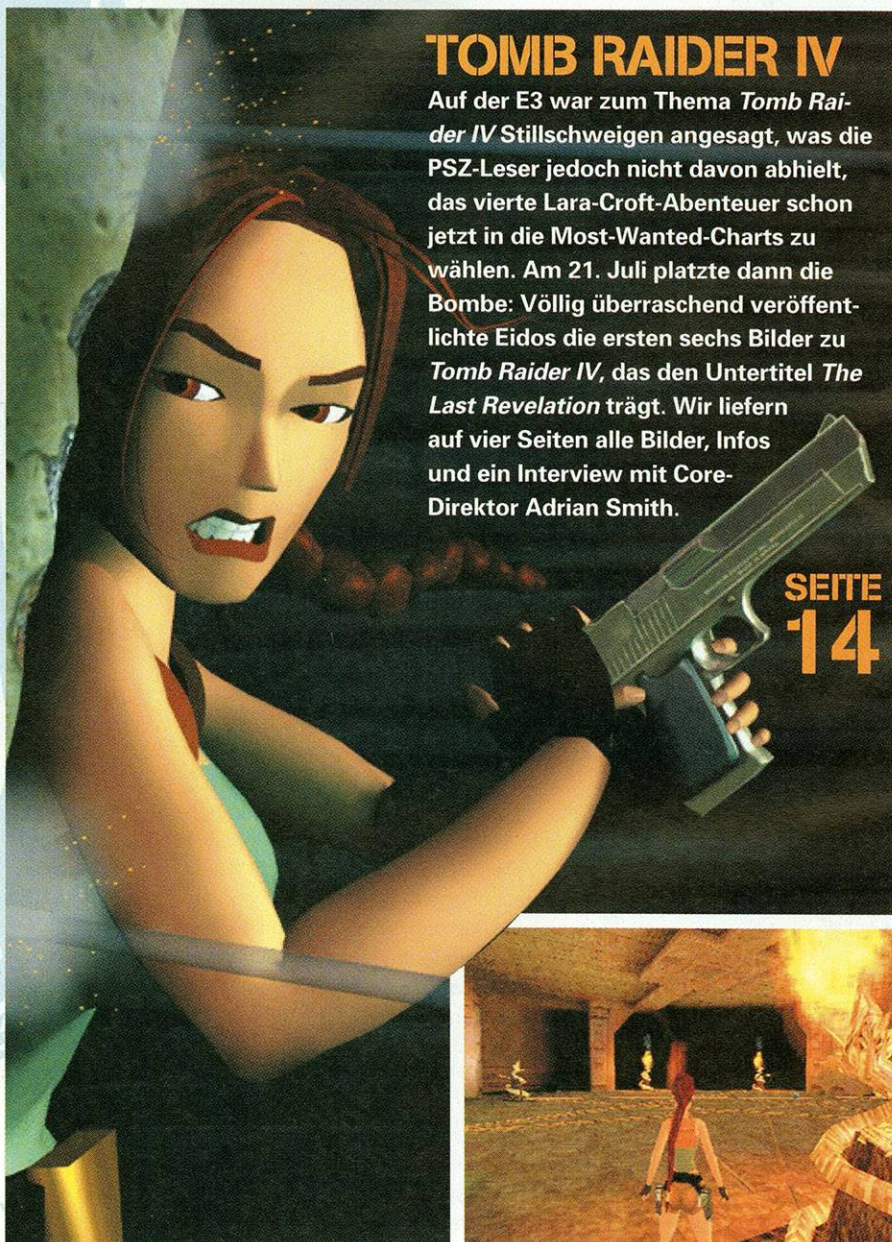
Charts	68
Club Zone	106
Impressum	152
Inserenten-Verzeichnis	152
Leserbriefe	104
Poster	75-82
Zeugnis	153
Vorschau	154

SPIELEREGISTER

ActionMan	54
Actua Ice Hockey 2	103
Aironauts	101
Ape Escape	134
Bombberman	102
Bombberman Fantasy Race	103
Bundesliga Stars 2000	72
Chrono Cross	10
Destrega	9
Dino Crisis	18
Driver	114
Expendable	56
Formel 1 '99	44
Fußball Live	32
G-Police 2	90
Indiana Jones	55
Kessen	11
Metal Gear Solid Special Missions	52
Mission: Impossible	26
NBA Basketball 2000	13
NFL Xtreme 2	13
NHL Championship 2000	12
Point Blank 2	103
Pong	56
Q*Bert	56
R/C Stunt Copter	94
Resident Evil 3	22
Re-Volt	41
Rollcage Extreme	42
Ronin Blade	10
Soul Reaver	124
Speed Freaks	96
Star Wars Episode I	48
Syphon Filter	70
Tarzan	13
The X-Files	36
Tomb Raider IV	14
Wip3out	38
World Sports Car	9
Worms Armaggeddon	46
Wu-Tang Shaolin Style	50
WWF Attitude	84
Vandal Hearts 2	11

TOMB RAIDER IV

Auf der E3 war zum Thema *Tomb Raider IV* Stillschweigen angesagt, was die PSZ-Leser jedoch nicht davon abhielt, das vierte Lara-Croft-Abenteuer schon jetzt in die Most-Wanted-Charts zu wählen. Am 21. Juli platzte dann die Bombe: Völlig überraschend veröffentlichte Eidos die ersten sechs Bilder zu *Tomb Raider IV*, das den Untertitel *The Last Revelation* trägt. Wir liefern auf vier Seiten alle Bilder, Infos und ein Interview mit Core-Direktor Adrian Smith.

SEITE
14

DINO CRISIS

Die Dino-Manie bricht wieder aus! Nicht etwa, weil ein neuer *Jurassic Park*-Film über die Leinwände flimmert, sondern weil Capcom in seinem neuesten Action-Adventure eindrucksvolle Echtzeitgrafik und bewährtes Horror-Gameplay mit einer im *Jurassic Park*-Stil gehaltenen Hintergrundstory verknüpft.

Wie gut die japanische Endversion wirklich ist, verraten wir im vierseitigen Vorabtest!

SEITE
18



RESIDENT EVIL 3

Heute schon den Angstschweiß auf der Stirn gehabt? Nicht? Dann sollten Sie, sofern Sie ein echter Adrenalin-Junkie sind, die hierzulande berühmte Horror-Serie von Capcom wieder aufleben lassen. Wir zeigen Ihnen in dieser Ausgabe massenweise

SEITE
22

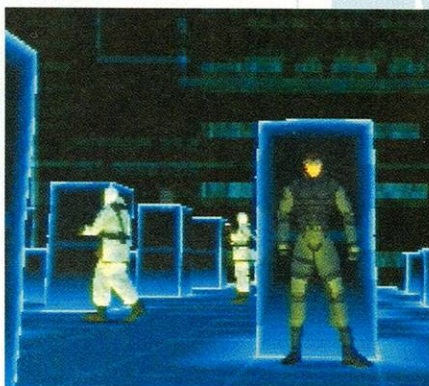
neue Bilder zum dritten und vorerst letzten Teil, der in Deutschland in entschärfter Form erscheinen wird, und verraten Ihnen alles, was Sie über das Spiel wissen müssen.

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

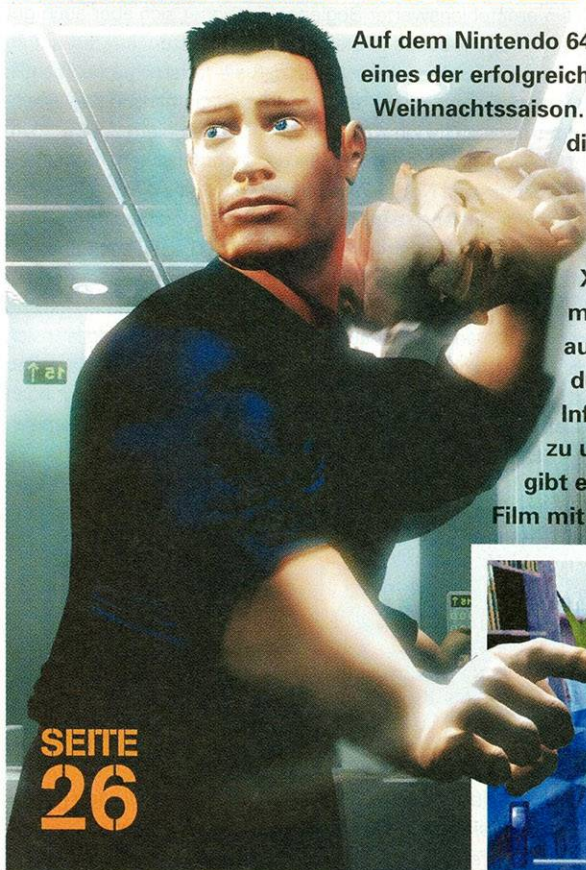
Liquid Snake kehrt schneller auf die PlayStation zurück, als es sich selbst die kühnsten Metal Gear Solid-Freaks träumen haben. Wir überprüfen die Spezial-Missionen auf ihren Spielspaß-Gehalt und legen offen, ob sich eine Investition in die Silberscheibe lohnt. Zusätzlich finden Sie auf der aktuellen PSZ-

SEITE
52

Multimedia-CD einen ausführlichen Film, mittels dem Sie sich selbst einen Eindruck verschaffen können.



MISSION: IMPOSSIBLE



Auf dem Nintendo 64 war *Mission: Impossible* eines der erfolgreichsten Spiele der letzten Weihnachtssaison. Angesichts der angekündigten Verbesserungen für die PlayStation-Version und der technischen Kompetenz der deutschen X-AMPLE-Entwickler darf man davon ausgehen, daß auch die Sony-Variante ein durchschlagender Erfolg für Infogrames wird. Zusätzlich zu unserem Exklusiv-Bericht gibt es auf der CD einen kurzen Film mit dem Original-Soundtrack!



SEITE
26

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats	108
Lesertips	112

KOMPLETTLÖSUNGEN

Driver	114
Teil 2 der Komplettlösung	
Soul Reaver	124
Seelenfang leicht gemacht!	
Ape Escape	134
Alle Affenverstecke aufgedeckt!	

ANGESPIELT

Dino Crisis	18
Die Endversion im Vorabtest!	
Formel 1 '99	44
Teil 4 erstmals gespielt!	
Fußball Live	32
Besser als FIFA 99?	
Metal Gear Solid Special Missions ..	52
Die neuen Missionen im Vorabtest	
Mission: Impossible	26
Das Spiel zum Kinohit	
Resident Evil 3	22
Capcom schlägt zurück!	
Re-Volt	41
Spielzeugautos auf der Piste	
Rollcage Extreme	42
Exklusiv-Interview mit ATD	
Star Wars Episode I	48
Das Action-Adventure vorgestellt	
The X-Files	36
Auf der Suche nach Scully!	
Tomb Raider IV	14
Das neue Lara-Croft-Abenteuer	
Wip3out	38
Die Rennspielsaga geht weiter	
Worms Armaggeddon	46
Strategie-Spaß mit Würmern	
Wu-Tang Shaolin Style	50
Klasse Prügelspiel mit Rap-Rhythmen	

TESTS

Actua Ice Hockey 2	103
Keine Konkurrenz für NHL 99!	
Aironauts	101
Arcade-Game für Schwindelfreie	
Bombberman	102
PlayStation-Debüt der Kultfiguren	
Bombberman Fantasy Race	103
Fun-Racing mit den Bombenmännchen	
Bundesliga Stars 2000	72
Erstmals getestet: Der FIFA-Ableger	
G-Police 2	90
Comeback der Action-Helden	
Point Blank 2	103
Neue Ziele für die Light Gun	
R/C Stunt Copter	94
Erster Test der Helisimulation	
Speed Freaks	96
Der aktuelle Redaktions-Liebling	
Syphon Filter	70
Die deutsche Version im Test	
WWF Attitude	84
Offiziell: Die neue Wrestling-Referenz	

PLAY STATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

Tops

- 1. HOCHDEUTSCH**
Silent Hill-Verkaufsversion enthält keine fehlerhaften Texte!
- 2. VOLLGAS**
Driver 2 wurde für die PlayStation angekündigt.
- 3. KOMMANDOEINSATZ**
Im Dezember wird Eidos *Commandos II* veröffentlichen.
- 4. FREAKS**
Multiplayer-Turniere bei *Speed Freaks* fesseln die Redaktion.
- 5. NICHTS IST UNMÖGLICH**
Mission: Impossible demonstriert, was auf der PlayStation möglich ist.

Flops

- 1. ABGESOFFEN**
Diver's Dream-Lesertips funktionieren nicht mit deutscher Version.
- 2. CROC-2-MIBVERSTÄNDNIS**
PSZ testete eine mit der Endfassung identische Vorversion.
- 3. FEHLERTEUFEL**
Das *Silent Hill*-Lösungsbuch kostet nur DM 24,95.
- 4. HITZESCHOCK**
Hochsommerliche Temperaturen lähmen die Redaktionsarbeit.
- 5. DURCHGEBRANNT**
Fehlerhafte Memory-Card eines Billiganbieters kilt PlayStation.

Was war in den letzten Wochen besonders bemerkenswert?

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

PSZ ZUBEHÖR DES MONATS

Die Lightgun aus dem Hause Flash Fire besitzt einen seitlich angebrachten Reload-Button, schießwütige Spieler, die nicht den Griff lösen wollen, können aber auch das mit im Lieferumfang enthaltene Fußpedal zum Nachladen verwenden. Bezüglich der Verarbeitung macht das Pedal einen soliden Eindruck, auch der Druckwiderstand ist ordentlich. Neben dem gewohnten Start-Knopf ist auf der Pistole ein Umschalter angebracht, mit dem der Vibrationsmotor, der einen Rückschlag beim Schußwechsel simuliert, nach Bedarf abgeschaltet werden kann. Ein weiterer Schalter läßt Sie zwischen dem normalen Modus und dem GunCon-Modus wählen, mit letzterem sind Ballerorgien wie *Point Blank 2* von Namco (den Test finden Sie in dieser Ausgabe) problemlos spielbar. Neben dem normalen Einzelfeuer können Sie die Gegner auf dem Bildschirm auch mit Auto-Fire eindecken, eine Auto-Reload-Funktion sowie die Möglichkeit eines Half-Auto-Fire sind ebenfalls vorhanden. Die verschiedenen Modi können darüber hinaus kombiniert werden, wobei eine LED-Anzeige am Pistolenschaft den jeweils gewählten Status anzeigt. Aufgrund des angenehmen Gewichts der Shock Gun bleibt das Handgelenk auch nach ausgedehnten Schießereien schmerzfrei. Die Wumme liegt gut in der Hand und ist solide verarbeitet. Sie wird über MLC vertrieben und sollte im Handel für DM 59,95 zu haben sein. (jq)

Die Shock Gun bietet ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, zumal auch ein Fußpedal zum Lieferumfang gehört.

FURBY

CHIP IM PELZ

Im Laufe der letzten Monate hat Furby von Hasbro in deutschen Geschäften Einzug gehalten. Das begehrte Pelzwesen steht nicht nur in Kaufhäusern und im Spielzeugfachhandel, sondern sogar in Einkaufsmärkten in den Regalen. Der Elektro-Gnom wurde in den USA zum „heißesten Spielzeug des Jahres“ gekürt und kann immer noch nicht in bedarfsdeckenden Mengen geliefert werden. Das Wesen gaukelt seinem Besitzer dank komplexer Elektronik vor, es habe ein Eigenleben. Sobald Sie ein Furby in Betrieb genommen haben, zeigt es die ganze Palette der verfügbaren Funktionen: Es tanzt, schnurrt, singt, bewegt die Augenlider und wackelt mit den Ohren. Unter dem Pelzüberzug der Maschine befinden sich Sensoren, die auf Druck, Licht und Geräusche reagieren. So können Sie durch das Streicheln des Bauches ein wohliges Knurren aus dem Apparat zaubern. Eine weitere Besonderheit ist, daß Sie mit der Figur dank eines Spracherkennungssystems kommunizieren können. Zunächst versteht das Furby nur seine „Muttersprache“ Furbisch; später können Sie es auch mit deutschen Worten zu Aktionen animieren. Da das innovative Spielzeug zudem mit einer Infrarot-Schnittstelle ausgerüstet ist, kommunizieren die Wesen auch untereinander, wenn mehrere Furby-Besitzer ihr Schützlinge nebeneinander stellen. Dann bringen sich die Furbys gegenseitig Melodien bei oder stecken ihre „Artgenossen“ mit einer Erkältung an. Unser Rezensionsexemplar machte vor allem eines rasch deutlich: Furby benötigt eine Rundumbetreuung. Sie müssen schon bereit sein, sich in die Logik der Maschine einzuarbeiten und sich mit ihr zu beschäftigen. Für Kinder ist es in jedem Fall ein empfehlenswerter Begleiter. Es eignet sich aber auch gut dazu, Bekannte und Freunde in Erstaunen zu versetzen. Interessant an dieser Kreatur von Hasbro ist vor allem, daß sie fortschrittliche Technik mit einem verträglichen Preis vereint. Und das Gerät markiert den Wechsel weg vom Tamagotchi hin zum animatronischen Spielzeug. Es wunderte nicht, daß die nächste Generation der automatischen Alleinunterhalter, so erfolgreich ist. Noch einen Schritt weiter ist die Firma Sony gegangen, die jüngst in Japan den Roboterhund Aibo vorstellte. Bei einem derzeitigen Preispunkt von umgerechnet DM 9.000,- ist diese Supermaschine jedoch eher ein Sammlerstück denn ein Spielzeug. An der Furby-Manie dürfen Sie hingegen schon für etwa 130 Mark teilnehmen – wenn die Racker nicht gerade wieder ausverkauft sind. Resümierend läßt sich sagen, daß Hasbro mit den Furbys den Vorstoß von High-Tec-Bauteilen in das Spielzeug-Segment befeuert. Mit den Furbys ist bestimmt noch nicht das letzte Wort gesprochen, denn die Branche ist – um es furbisch zu sagen – „kah/mih-mih/ey-tey“ (= „mich sehr hungrig“) ... (fb)



Spalier der Kuscheltiere: Die Furbys, die in unterschiedlichen Fellfarben erhältlich sind, machen deutlich, wie stark Computerchips auch in der Spielzeug-Industrie auf dem Vormarsch sind.

WORLD SPORTS CAR AROUND THE WORLD

Für das vierte Quartal dieses Jahres hat Empire Interactive das imposante Rennspiel *World Sports Car* angekündigt, von dem es auf der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles schon erste Studien zu sehen gab. In dem Titel dürfen Sie sich in die Schalensitze von mehr als zwölf Sportwagen klemmen und über sehr anspruchsvoll gestaltete Pisten jagen. Wenn Sie während des Rennens mit Ihren Konkurrenten kollidieren, soll eine detailgetreue Schadensmodellierung in Echtzeit dafür sorgen, daß die Dellen nicht nur an Ihrem Boliden sichtbar werden, sondern auch auf das Fahrverhalten rückwirken. Überhaupt wird es auf den Kursen recht derb zugehen, wenn Sie es darauf anlegen: Reifen können abfliegen, und wenn Sie den Motor über die Leistungsgrenze treten, schlagen Flammen aus der Fronthaube hervor. Neben realistischen Rauch- und Feuereffekten wird auch das Rotglühen der Bremsklötze dargestellt werden. Außerdem ist es möglich, mit den Fahrzeugen die Strecke zu verlassen und durch das Umfeld zu holpern. Nach solchen Ausflügen lohnt sich dann ein Besuch in der Boxengasse: Beim Pit-Stop dürfen Sie entscheiden, wieviel Benzin nachgefüllt, welche Reifen aufgezogen oder ob das Auto gereinigt werden soll. Die Detailtreue, mit der die Entwickler von West Brothers das Spiel versehen wollen, soll sogar so weit gehen, daß Ihnen bei Regenwetter der Dreck, den die Vorderleute aufwirbeln, auf die Scheibe fliegt. Weiter zum Realismus von *World Sports Car* werden die Set-up-Optionen beitragen, in denen Sie vom Reifendruck bis zur Pit-Stop-Strategie jede Einzelheit festlegen können. Das reizvolle Rennspiel soll überdies diverse Mehrspielermodi bieten. (fb)



In der Box können Sie das Fahrzeug reparieren und den Dreck von der Frontscheibe wischen lassen.

DESTREGA NAH UND FERN

Für Oktober plant SCEE die Veröffentlichung des fortschrittlichen Beat 'em Up *Destrega*, das vor allem durch atemberaubende Zaubersprüche und große Spielfelder besticht. Die Mischung aus RPG-Komponenten und kerniger Prügel-Action kann sowohl in der Duell-Variante als auch in einem Story-Modus genossen werden. In letzterem besteht Ihre Aufgabe darin, mit einem der zwölf zur Verfügung stehenden Helden den bösen „Zauber“ zu vernichten und das Geheimnis eines legendären Relikts zu lüften. Zu den zwölf 3D-Gegenden, in denen Sie zu den Gefechten antreten, zählen unter anderen eine Schloßruine, ein unterirdischer Schacht und eine weitläufige Hochebene. Die Besonderheit an *Destrega* ist, daß Sie nicht immer auf einen Clinch aus nächster Nähe angewiesen sind. Je mehr Sie sich von Ihrem Widersacher entfernen, desto weiter zoomt die dynamische Kamera aus und gewährt Ihnen einen besseren Überblick über das Areal. Dann ist es an der Zeit, Ihr Ziel mit Magiesprüchen zu beharken. Diese werden durch üppige Licht- und Grafikeffekte dargestellt. Um den Energiestrahlen oder Feuerwellen Ihres Gegenübers auszuweichen, können Sie hinter Mauern oder Gebäuden in Deckung gehen. Außerdem haben Unebenheiten im Landschaftsprofil Auswirkungen auf das Kampfgeschehen, und Sie können geheime Fluchtrouten entdecken. Mit diesen Innovationen dürfte es *Destrega* gelingen, sich als interessante Alternative zum Gros der Beat 'em Ups, die strikt der Arcade-Marschrichtung folgen, zu präsentieren. (fb)



Im Nahkampf setzen Sie die aus anderen Prügelspielen bekannten Griffe und Schlagkombinationen ein.

PSZ NACHGEFRAGT BEI ...

Sabine Kaiser

Sabine Kaiser, 30, ist als PR- und Event-Manager für Hasbro Interactive tätig.



PSZ: Mit *Worms Armageddon* bietet Hasbro Interactive demnächst die Fortsetzung eines witzigen 2D-Strategiespiels an. Was macht dieses Genre so reizvoll?

Sabine Kaiser: Das *Worms*-Konzept ist in vielerlei Hinsicht einmalig und kann keinem einzelnen Genre zugeordnet werden. *Worms Armageddon* ist ein Genre für sich: Ich würde es am ehesten als Cartoon-Action-Strategie-Game mit einer Menge schwarzem Humor beschreiben.

PSZ: Thema Atari: In welchem Umfang und für wie lange hat Hasbro Interactive die Rechte an den Atari-Klassikern erworben?

Sabine Kaiser: Mit dem Erwerb von Atari am 16. März 1998 erhielt Hasbro Interactive für unbegrenzte Zeit die Rechte an über 75 Spielen und der meisten Hardware, wie Konsolen und Computer. Manche Spiele wurden vorher noch an Dritte lizenziert, die Nutzungsrechte fallen nach Ablauf an Hasbro Interactive zurück.

PSZ: Welche Strategie steht hier im Hintergrund?

Sabine Kaiser: Atari stand einmal für innovative und qualitativ hervorragende Unterhaltung. Hasbro Interactive hat sich zum Ziel gesetzt, dem Namen Atari neues Leben mit neuen Spielen einzuhauchen. Dies ist mit Sicherheit nicht durch eine einfache Konvertierung, wie bei fast allen „Retro“-Spielen, zu erreichen. Unter dem Label Atari erscheinen deshalb neuentwickelte Spiele mit vielen Gameplay- und Grafikverbesserungen, die dennoch den Flair der alten Klassiker besitzen. Zudem hat sich der Spielmarkt in den letzten Jahren dramatisch verändert: Konsolen-Entertainment ist mittlerweile Lifestyle, und Atari ist das Lifestyle-Produkt für eine ganz neue Generation von Spielern. Aber auch die alten Fans der Klassiker werden zufriedengestellt. Für das Jahr 1999 sind etwa sechs Spiele geplant, und 2000 werden mindestens 20 Neuerscheinungen für verschiedene Plattformen release.

PSZ: Werden Pong, Q-Bert und die anderen Neuauflagen auch die Urfassungen und begleitendes historisches Material (z. B. Artwork-Galerie, Interviews) beinhalten?

Sabine Kaiser: Die ersten Veröffentlichungen werden neben der neuen Version auch die ursprüngliche Urfassung beinhalten. Begleitendes historisches Material wird erst einmal keine Verwendung finden, könnte aber für die kommenden Releases ein Thema werden.

PSZ: Welche Stellung nimmt Hasbro Interactive in der Firmenstruktur des Spielzeugriesen Hasbro ein?

Sabine Kaiser: Aufgrund der Unterschiedlichkeit von Wertschöpfungsprozessen, Kundengruppen, Marktsegmenten, Produkten und Dienstleistungen gegenüber dem Handel führt die HASBRO-Muttergesellschaft die Geschäfte „Interactive“ und „Spielzeug“ in den USA und auch international absichtlich unabhängig voneinander.

PSZ: Was sind Ihrer Meinung nach die größten Vorzüge der PlayStation 2?

Sabine Kaiser: Bahnbrechend ist sicherlich die atemberaubende Prozessor-Leistung der „Emotion“-Engine und die Grafik-Performance der PlayStation 2. Die Abwärtskompatibilität erlaubt eine Parallelentwicklung und zwingt nicht zur sofortigen Umstellung der Produktion. Der Kunde hingegen wird noch lange nach der Veröffentlichung in den Genuß von hochwertiger Spielesoftware kommen.

PSZ: Vielen Dank für das Interview!

JAPAN NEWS

Der Geschmack der japanischen Spieler zwingt sogar den Software-Giganten Square dazu, neue Projekte an prominenten Vorbildern auszurichten.

Obwohl Square die unangefochtene Rollenspiele-Macht auf dem japanischen PlayStation-Markt ist, versucht der Konzern nun auch zwei andere Genres für sich aufzubrechen. So wurde bekannt, daß die Firma plant, ein Musik- und Rhythmus-Spiel im Stile von *Beat Mania* und *Parappa the Rapper* zu kreieren. Wahrscheinlich dürfen die japanischen Spieler bald gemeinsam mit den Charakteren aus *Legend of Mana* und *Final Fantasy VIII* zappeln. Und für *Vagrant Story* sollen im Herbst die Fans von *Metal Gear Solid* vor den Läden Schlagen bilden. Bei diesem Titel erleben Sie Abenteuer in einer mittelalterlichen Festung. Ein Teil des Gameplays besteht darin, vor den Häschern des örtlichen Herzogs zu fliehen. Aus derartigen Vorhaben läßt sich schlußfolgern, daß es sich bei den Musik- und Agenten-Spielen nicht nur um Modeerscheinungen, sondern um mittlerweile etablierte Spielkonzepte handelt.

JAP KURZ & KNAPP

+ Konami treibt die Verwandlung der PlayStation zur interaktiven Jukebox weiter voran: Im September wird *Pop'n Music 2* veröffentlicht. Dabei handelt es sich um die Umsetzung eines erfolgreichen Spielhallenautomaten, bei dem Soundsamples im richtigen Moment zu einem laufenden Musikstück hinzugefügt werden müssen. Noch mehr Rhythmus verspricht die Portierung des Spieles *Drum Mania*, zu dessen Release auch ein spezieller Drum-Controller erhältlich sein soll.

+ Am 26. August 1999 soll das ungewöhnliche Action-Rollenspiel *Purumui Purumui* in Japan erhältlich sein. Die Heldin des von Culture Publishers entwickelten Spieles hat ihr Gedächtnis verloren und muß zahlreiche Action-, Puzzle- und Kampfabschnitte meistern, um es wiederzuerlangen. Begleitet wird Ihre Figur von dem Wesen Purumui, das die Fähigkeit besitzt, sich in eine Waffe, ein Monster oder andere Hilfsmittel – wie zum Beispiel eine Leiter – zu verwandeln.

+ Square hat bestätigt, daß an drei neuen Titeln für PlayStation 2 gewerkelt wird. Einer davon ist *Ehrgeiz II*, die Fortsetzung des bekannten Prügelspieles.

JAP VERKAUFS-CHARTS

- | | |
|---|--------------|
| 1. Persona 2 | Atlus |
| 2. Ape Escape | SCEI |
| 3. Grandia | Game Arts |
| 4. Fire Pro Wrestling G | Human |
| 5. Shiritsu Justice Gakuen | Capcom |
| 6. Dance Dance Revolution | Konami |
| 7. Metal Gear Solid – Integral | Konami |
| 8. Pachi-Slot Kanzen Koryaku | Nihon Syscom |
| 9. Ore no shikabane wo koete yuke | SCEI |
| 10. UFO – A Day in the Life | ASCII |

Quelle: Famitsu, Japan

CHRONO CROSS ZEIT UND RAUM

Mittlerweile hat Square bestätigt, daß es auch zu dem beliebten Rollenspiel *Chrono Trigger* einen Nachfolger geben wird. Dieser soll *Chrono Cross* heißen. Mit einer Veröffentlichung darf im Laufe dieses Winters gerechnet werden. Im Gegensatz zu *Chrono Trigger*, bei dem Sie durch die Zeit reisen konnten, springen Sie mit dem Helden Serge und dessen Partnerin Kid gleich durch unterschiedliche Dimensionen, um einen Bösewicht namens Yamaneca niederzuringen. Während für die Darstellung der Oberwelten handgezeichnete Hintergründe verwandt werden, sollen die Gefechte mit den Monstern in feinsten 3D-Grafik über den Bildschirm gehen. Zu den unerläßlichen Neuerungen im Kampfsystem zählt diesmal die Möglichkeit, die Spezialattacken und Magiefähigkeiten der Party-Mitglieder zu einem einzigen, todbringenden Angriff zu kombinieren. Überdies dürfen Sie nun festlegen, mit wieviel Wucht die jeweilige Aktion ausgeführt werden soll. An der Erstellung von *Chrono Cross*, das die Pocket-Station unterstützen wird, sind Designer der *Dragon Quest*-Saga beteiligt. Denn bei dem Nachfolger von *Chrono Trigger*, dessen Grafik-Stil eine westliche Orientierung aufweisen soll, darf nichts schiefliegen. (fb)



In den komplett in 3D gehaltenen Kämpfen soll das Stamina-Meter eine zentrale Rolle spielen. Je nachdem, mit welcher Heftigkeit Sie Ihre Angriffe ausführen, nehmen Ihre Kraftpunkte ab.



Wenn Sie die Landschaft erkunden, wird die Umgebung in einer liebevollen, handgezeichneten 2D-Grafik dargestellt.



KESSEN – DECISIVE BATTLE SCHLACHTENGEMÄLDE AUF PLAYSTATION 2

Bereits zum Japan-Launch der PlayStation 2, mit dem im Frühjahr 2000 gerechnet wird, will Koei das Echtzeit-Strategiespiel *Kessen – Decisive Battle* fertiggestellt haben. In dem Titel müssen großangelegte Schlachten im mittelalterlichen Japan ausgefochten werden. Zwar liegt dieser damit voll im Rahmen der Produktphilosophie von Koei, die sich klar am Geschmack der heimischen Spieler orientiert, dennoch lohnt auch hierzulande ein genauer Blick auf das Spiel, weil es technisch neue Maßstäbe setzt. Die Krieger bestehen aus viel mehr Polygonen als bisher üb-



Erstmals sind derartige Massenszenen möglich: In *Kessen* sollen bis zu 50 Reiter gleichzeitig ungebremst über den Bildschirm galoppieren.



Vor dem Aufeinanderprallen der Heerscharen stehen sich diese im Morgennebel gegenüber.

lich, und laut Aussage der Programmierer können in einer Schlacht bis zu 300 Soldaten und Pferde gleichzeitig eingesetzt werden. Das Spiel soll unter Verwendung einer neuen Technologie entstehen, die es erlaubt, eine große Anzahl von 3D-Objekten so zu bewegen, daß dabei nicht die Gruppendynamik verlorengeht. Das Demo, aus dem die hier gezeigten Screenshots stammen, läuft mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde in hochauflösender Grafik. Auch wenn eine Strategiesimulation der japanischen Bürgerkriege nicht jeden deutschen PlayStation-Fan sofort auf den Feldherrenhügel treiben dürfte, so gibt diese frühzeitige Demonstration von Koei zumindest einen Ausblick auf den Realitäts- und Detailgrad, mit dem in den Spielen des nächsten Jahrtausends gerechnet werden darf. (fb)

VANDAL HEARTS II: HEAVEN'S GATE WAS WÄRE, WENN ...?

Schon seit Juli sollte in Japan das Strategie-Rollenspiel *Vandal Hearts II: Heaven's Gate* von Konami verfügbar sein. Ein neues Kampfsystem läßt beide Parteien vor dem jeweiligen Zug eine Entscheidung über das Verhalten ihrer Einheiten treffen. Das führt dazu, daß Sie die Bewegungen und Taktiken der feindlichen Horden im Voraus abschätzen müssen, um Ihre Chance auf einen Sieg zu wahren. Außerdem können Ihre Truppen und deren Befehlshaber mehr als hundert verschiedene Waffen einsammeln. Werden diese innerhalb der Kämpfe erfolgreich eingesetzt, steigt deren Schlagkraft. Von entscheidender Bedeutung ist zudem die Beschaffenheit des Geländes. Um zum Beispiel eine Anhöhe zu erstürmen, können Sie bestimmte Objekte bewegen und sich auf diesen positionieren. Wenn Sie Ihre Feinde niedergeworfen haben, ist nochmals Fingerspitzengefühl gefragt: Nur die Charaktere Ihrer Party, die auch mit einem Dietrich umzugehen wissen, kriegen verschlossene Schatztruhen auf. (fb)



Vor den anspruchsvollen Schlachten wird noch ein kurzes Gespräch eingeblendet, in dem sich der Feind vorstellt.

RONIN BLADE BÖSER BLICK

Das Action-Adventure von Konami, das vormalig als *Shogun Assassins*, dann als *Soul of the Samurai* durch die Presse ging, soll nun unter dem Titel *Ronin Blade* veröffentlicht werden. Um eine Verschwörung aufzudecken treten Sie entweder als Samurai Kotaro oder als weiblicher Ninja namens Rin Ihren gefährlichen Marsch durch das mittelalterliche Japan an. Während Sie als Kotaro Ihre Gegner mit dem Schwert bearbeiten, bedient sich Rin zweier scharfer Messer. Neben neuen Impressionen aus der bombastischen Intro-Sequenz sind mittlerweile auch neue Details zum Spielverlauf bekannt geworden. So müssen Sie in der Rolle von Kotaro zunächst Ihren alten Freund Yukinosuke aufspüren. Auf der Suche nach diesem werden Sie von zahlreichen Yaku-nin angegriffen. Als Rechtfertigung für deren Erledigung dient zunächst die lapidare Bemerkung Ihres Helden, diese Schwertkämpfer hätten ein böses Funkeln in den Augen gehabt. Kein Wunder, daß Konami bereits bekannt gegeben hat, daß Sie den Spielhintergrund erst dann verstehen werden, wenn Sie die Mission mit beiden Figuren gemeistert haben. Wenn keine weiteren Namensänderungen in bester Agententradition anstehen, werden nach Erscheinen von *Ronin Blade* im Herbst wahrscheinlich nicht nur die Blätter von den Bäumen fallen. (fb)



Ein weitere bedeutungsschwangere Szene aus dem Intro: Vor atmosphärischem Hintergrund wird der Held auf einer Brücke eingekesselt.



„Genug geredet!“ – Wenn sich dem Helden Kotaro ein Kämpfer in den Weg stellt, zieht er ohne lange Diskussionen sein Schwert.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
Zuletzt erschienen:		
Dino Crisis	Action-Adventure	1. Juli '99
Seiken Densetsu: Legend of Mana	Rollenspiel	15. Juli '99
Guitar Freaks	Gitarren-Simulation	29. Juli '99
Everybody's Golf 2	Golf	29. Juli '99
August		
Rockman	Action	5. August '99
Super Bass Fishing	Angelsimulation	19. August '99
Dance Dance Revolution 2nd Remix	Tanzsimulation	26. August '99
September		
Pop'n'Music 2	Musik-Simulation	14. Sep. '99
Dragon Quest Charakters	Rollenspiel	15. Sep. '99
Goo! Goo! Soundy	Musik-Simulation	22. Sep. '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: 27.7.1999

U.S.A. NEWS

Da sich in den USA der wichtigste Börsenplatz des Planeten befindet, brodeln die PlayStation-2-Gerüchteküche im Land der unbegrenzten Möglichkeiten am heftigsten.

Einerseits haken die amerikanischen Finanzspezialisten derzeit mit Interesse die Liste derjenigen ab, die sich schon zur PlayStation-2-Entwicklung bekannt haben. So nun auch Crystal Dynamics. Und daß SCEI auf der im Herbst stattfindenden Tokyo Game Show mit Abstand den größten Stand gebucht hat, ist ein gutes Zeichen. Andererseits wird darüber gerätselt, wie hoch die Wahrscheinlichkeit noch ist, daß die PlayStation 2 auch zur Wiedergabe von DVD-Filmen verwandt werden kann. Momentan zeichnet sich ab, daß diese Option aus Kostengründen fallengelassen wird. Und als in Asien das Gerücht aufkam, die PlayStation 2 werde schon am 3. Dezember 1999 in Japan erscheinen, sah sich SCEI gezwungen, sofort zu dementieren. Schließlich ist nichts schädlicher für den Aktienkurs als die Verunsicherung der Anleger.

USA KURZ & KNAPP

+ **Schlag auf Schlag:** Kaum ist der Film in den Kinos, da kündigt South Peak Interactive das Action-Adventure *Wild Wild West The Steel Assassin* an. Allerdings soll Will Smith erst im November auch auf der PlayStation präsent sein.

+ **Im September** wird 989 Studios das Rennspiel *Jet Moto 3* veröffentlichen. In dieser Fortsetzung werden Sie mit elf unterschiedlichen Jet-Bike-Typen auf 19 Kursen die Wellen schneiden dürfen. Eine stark verbesserte Grafikeinheit und ein Zwei-Spieler-Split-Screen-Modus sollen für noch mehr Action sorgen.

+ **Früh übt sich:** Für das Frühjahr 2000 hat Electronic Arts das Rennspiel *Nascar Rumble* angekündigt. Der Titel soll weniger Optionen als die anderen Vertreter der *Nascar*-Serie haben und so vor allem für Einsteiger geeignet sein. Ob der Name auch auf eine mögliche Dual-Shock-Unterstützung hinweist, ist noch nicht bekannt.

+ **Der Pop-Barde** Robbie Williams soll die Musik zu *FIFA 2000* von Electronic Arts beisteuern. Mit der neuesten Version der berühmten Fußballsimulation darf im November gerechnet werden.

USA VERKAUFS-CHARTS

Driver	GT Interactive
Star Ocean: Second Story	SCEA
Syphon Filter	989 Studios
Ape Escape	SCEA
WWF Warzone	Acclaim
Need for Speed III	Electronic Arts
Triple Play 2000	Electronic Arts
MLB 2000	989 Studios
Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts
Lunar: Silver Star Story	Working Designs

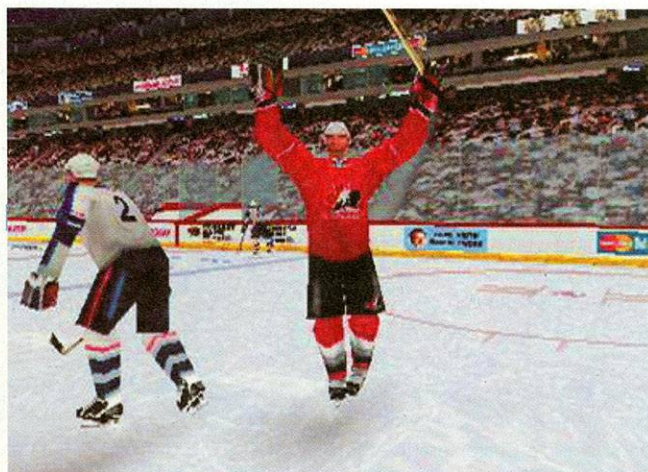
Quelle: MCV, USA

NHL CHAMPIONSHIP 2000 AUF FLOTTEN KUFEN

Im September will Fox Sports Interactive bei *NHL Championship 2000* die Torsirenen heulen lassen. Die realistische Eishockey-Simulation soll alles bieten, was den Reiz dieser Sportart ausmacht. Sobald Sie unter den 28 NHL-Teams oder den 18 internationalen Team Ihre Favoriten ausgewählt haben, führen zunächst zwei Kommentatoren eine Voranalyse der anstehenden Begegnung durch. Danach können Sie die Eisfläche in authentischen 3D-Arenen zerkratzen und alle Tricks ausprobieren, um den Goalie zu überlisten. Zahllose Animationsstufen sollen es Ihnen erlauben, Schüsse anzutäuschen, aus dem Handgelenk zu schießen und harte Checks auszuteilen. Ein dynamisches Kamerasystem gewährleistet derweil, daß Sie immer den Puck im Blick haben – es sei denn, auf dem Eis bricht gerade eine wüste Keilerei los! Drei Schwierigkeitsgrade, die Möglichkeit, jederzeit die Linien zu bearbeiten, und eine brillante Grafik müßten genügen, um – zwei Multi-Taps vorausgesetzt – bis zu acht Spieler gleichzeitig vor dem Fernseher zu versammeln. (fb)



Gelungener Torschuß: ein Treffer mehr, den Sie während und nach dem Spiel in den umfangreichen Statistiken verzeichnen finden.



Wenn Sie ein Tor erzielt haben, reißt der Schütze die Arme hoch, und die Zuschauer skandieren den Schlachtruf der Mannschaft.

TARZAN KINDERSPIEL?

In den USA ist der Tarzan-Film schon in den Kinos gelaufen. Und zeitgleich dazu hat SCEA die Umsetzung für die PlayStation herausgebracht. Bis sich der „Herr des Dschungels“ nach Deutschland durchgehängt hat, wird es zwar noch bis Oktober dauern, doch wollen wir Ihnen weitere Eindrücke zu dem abwechslungsreichen Plattformspiel nicht vorenthalten: Die Mehrzahl der insgesamt 14 Missionen bestreiten Sie mit dem Urwaldmenschen. Anderenfalls erhalten Sie die Kontrolle über Jane oder die Affendame Terk. Um alle Spielstufen zu meistern, reicht es nicht, im richtigen Zeitpunkt nach einer Liane zu greifen. Bissige Schimpansen, tieffliegende Vögel und giftige Frösche halten Sie sich durch das Werfen von Früchten vom Lendenschurz. Als Zwischengegner kriecht zum Beispiel der Leopard Sabor aus dem Unterholz. Der fauchenden Bestie müssen Sie dann mit Hilfe eines Speeres klarmachen, wer der Herr im Dschungel ist. Tarzan verfügt über eine hübsche Zeichentrickgrafik, in die sich die das Spiel fortführenden Filmsequenzen nahtlos einreihen. Dank eines fordernden Gameplays sollte der Titel Spieler jeder Altersklasse in die virtuellen Tropen locken. (fb)



Während Sie sich durch den Dschungel schwingen, halten Sie nach Bananen Ausschau.



Die Zwischensequenz zeigt, daß Jane auf die starke Hand von Tarzan angewiesen ist.

NFL XTREME 2 RASEN-RABAUKEN

Für den August plant 989 Studios die Veröffentlichung von NFL Xtreme 2. Die auf Action getrimmte Football-Simulation bietet neben den gewohnten Turnier-, Saison- und Playoff-Modi auch einen Team-Editor. Darüber hinaus können die Spielgeschwindigkeit und die Größe der Figuren verändert werden. Um die Fünf-gegen-Fünf-Wettbewerbe noch flotter zu gestalten, wurde für die Wahl des Spielzuges aus dem Playbook ein Zehn-Sekunden-Zeitlimit eingeführt. Und natürlich macht NFL Xtreme 2 da weiter, wo die anderen aufhören: Wenn der Pfiff des Schiedsrichters ertönt oder ein Tuch auf den Rasen fällt, können Sie weiter tacklen und zuschlagen. Überdies gibt es die Option, nach einem besonders gelungenen Spielzug einen bissigen Kommentar aufzulegen, was insbesondere bei einem Mehrspieler-Turnier dazu geeignet ist, die Atmosphäre weiter aufzuheizen. 989 Studios hat gegenüber dem Vorgänger nochmals 250 weitere Animationsphasen und die Gesichter von 700 NFL-Recken integriert. Beibehalten wurde hingegen das Icon-Pass-System, das sich schon bei NFL GameDay bewährt hat. (fb)



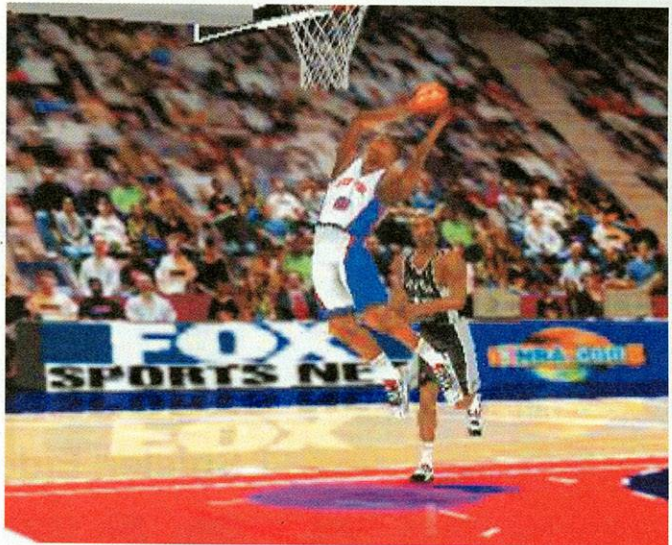
Mit einem Sprungtackle nageln Sie den gegnerischen Angreifer an der Seitenlinie fest.



Nach einem gelungenen Spielzug führen die Figuren unterschiedliche Siegestänze auf.

NBA BASKETBALL 2000 GIB MIR KEINEN KORBB!

Für den Oktober hat Fox Sports Interactive den Release von NBA Basketball 2000 vorgesehen. In dieser aufwendigen Basketball-Simulation sind 33 NBA-Teams und über 340 aktuelle NBA Spieler enthalten, mit denen Sie das spiegelnde 3D-Parkett betreten dürfen. Neben ausführlichen Online-Kommentaren werden auch spezielle Ranglisten wie beispielsweise eine Rebound-Liste geboten. Die enthaltenen Spielmodi können in drei Schwierigkeitsgraden angegangen werden. Selbst die Länge der Saison kann von Ihnen bestimmt werden. Auf technischer Seite soll eine fortschrittliche 3D-Engine dafür sorgen, daß alle nur denkbaren Verrenkungen, die in einem Basketball-Match vorstellbar sind, flüssig ausgeführt werden können. Die Programmierer haben unzählige Animationsstufen eingebaut, damit Jump Shots, Alley-Oops und andere Kunststücke dem realen Vorbild möglichst nahe kommen. Neben diversen Mehrspieler-Optionen, umfangreichen Statistiken und solide recherchierten Spielerprofilen darf auch der innovative Spieler-Editor nicht unerwähnt bleiben. Hier dürfen Sie Ihre Sportler sogar mit Knieschonern und Schweißbändern ausstatten. (fb)



Während sich der Spieler lang macht, um den Ball zu dunken, erkennen Sie im Hintergrund, wie sich die Werbebande auf dem Parkett spiegelt.

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Zuletzt erschienen:			
Knights of Carnage	Action	THQ	1. Juli '99
NFL Xtreme 2	Sport	989 Studios	21. Juli '99
Iron Soldier 3	Action	Kemco	27. Juli '99
WWF: Attitude	Sport	Acclaim	27. Juli '99
August			
Sled Storm	Rennspiel	Electronic Arts	11. Aug. '99
South Park	Action	Acclaim	17. Aug. '99
Legacy of Kain: Soul Reaver ..	Action-Adv.	Eidos	21. August '99
Konami Arcade Classics	Arcade	Konami	25. Aug. '99
September			
Vegas Games 2000	Strategie	3DO	1. Sept. '99
Jet Moto 3	Rennspiel	989 Studios	15. Sept. '99
Dino Crisis	Action-Adv.	Capcom	16. Sept. '99
Rising Zan	Action	Agetec	30. Sept. '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: 27.7.1999



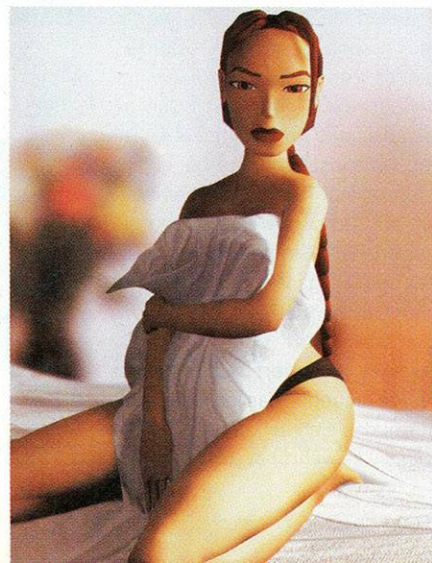
Action-Adventure, 1 Spieler, Eidos

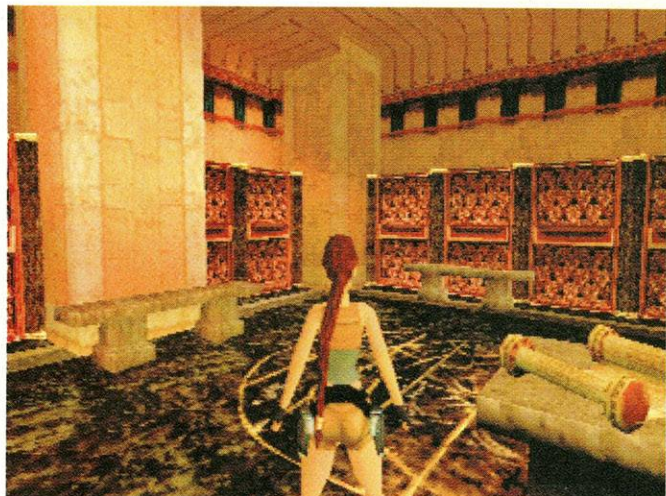
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

Auf der E3 wollte Eidos die Hüllen noch nicht fallen lassen, aber nun sind sie da – die ersten Bilder und Fakten zu Tomb Raider IV: The Last Revelation. Miss Croft wird in ihrem neuesten Abenteuer dabei nicht mehr als Globetrotter vom Dienst auftreten, sondern nur eine einzige Region unsicher machen.

Angesiedelt hat man das vierte Epos in Ägypten, dem mythischen, mysteriösen Land der Pharaonen, Pyramiden und Mumien, dem Land der größten und komplexesten Grabanlagen („Tombs“) der Menschheits-Geschichte. Diese bedrohli-

chen Kultstätten sind zumeist mit gigantischen Labyrinthen und tückischen Fallen ausgestattet und können neugierige Forscher in den Wahnsinn oder sogar in den Tod treiben. Eine Tatsache, die verwegene Naturen allerdings noch nie abgeschreckt





Endlich wieder anspruchsvoll: Tomb Raider IV soll deutlich härtere, komplexere Rätsel bieten als die beiden letzten Teile.



Feintuning im Detail: Die bereits in Teil III spektakulären Lichteffekte sollen noch einen Tick prächtiger ausfallen.

hat. Zu groß ist deren Neugier, zu sehr lockt die potentielle Aussicht auf Ruhm, Ehre und verborgene Schätze.

Mythische Katastrophe

Bei Lara Croft ist es nicht anderes. Der Gedanke daran, ein bisher unerforschtes Grabmal tief in der Wüste Ägyptens zu untersuchen, löst bei der aristokratischen Archäologin wohlige Vorfreude aus. Was sie nicht ahnen kann: Durch ihre Untersuchungen ist die gesamte Erdbevölkerung bedroht. *The Last Revelation* wird sich komplett auf die ägyptische Mythologie und

Zurück zu den Wurzeln

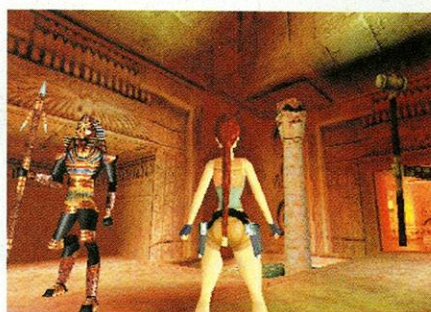
Über die Qualität und den Ansatz von *Tomb Raider II* und *III* kann man sicherlich diskutieren, Fakt ist: Die Frische und Originalität der Puzzles vom klassischen *Tomb Raider* wurde von den Nachfolgern zum Teil nicht erreicht. Wenn wir zum Beispiel auf den zweiten Teil zurückblicken, so wurde dort das Action-Element stärker in den Vordergrund gerückt, während die Rätsel eher auf Sparflamme brutzelten. *Tomb Raider IV* soll nun wieder verstärkt an das Spielprinzip des ersten Teils anknüpfen und dessen Tugenden ausbauen. So wird es erstmals möglich und erforderlich

ICH ERMÖGLICHE LARA ZAHLREICHE NEUE BEWEGUNGEN, DIE SIE IN IHREM NEUEN ABENTEUER AUSPROBIEREN WIRD. EINIGE BEWEGUNGEN SIND EHER UNAUFFÄLLIG. SO LAUFEN ZUM BEISPIEL BEREITS EXISTIERENDE ALLGEMEINE BEWEGUNGEN ETWAS SCHNELLER AB.

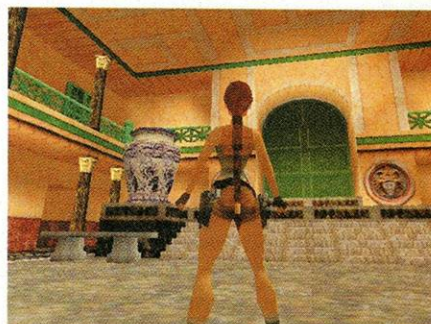
Jerr O'Carroll, Animator

den Stand der Sterne des Jahrtausends konzentrieren. Lara-Darling wird sich bereits nach kurzer Zeit in einer höchst bedrohlichen Lage wiederfinden. Wird sie es schaffen, einem grausamen Schicksal zu entinnen und den Untergang der Menschen abzuwenden? Ab November haben Sie es in der Hand.

sein, im Inventar deponierte Objekte zu kombinieren. Einige der geplanten Rätsel sollen von ihrem Aufbau her übrigens Brettspielen ähneln. Die riesigen Areale von einst und die oftmals auftretende Orientierungslosigkeit gehören damit der Vergangenheit an. Bei dem aktuellen Titel setzt man zum einen auf kleinere Örtlichkeiten, zum anderen sollen die



Dieser Screen soll tatsächlich von der PlayStation-Version stammen. Man beachte den deutlich erhöhten Detailreichtum.



Das Flair des alten, ehrwürdigen Ägypten wurde wunderbar eingefangen.

zu erreichenden Ziele eindeutiger ersichtlich sein. Karten, die mit Hilfestellungen versehen

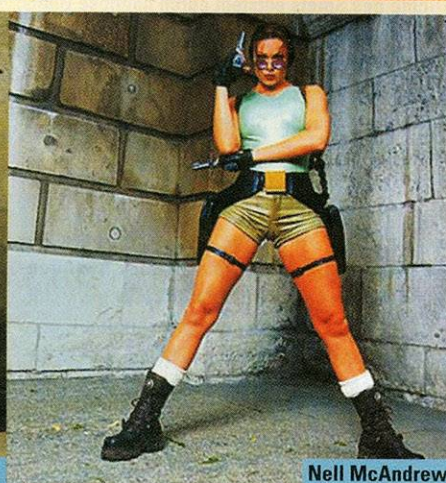
INFO LARA LEBT

Um den *Tomb Raider*-Hype ordentlich zu schüren, hat Eidos bereits mehrere Models in die Rolle von Lara Croft schlüpfen lassen. Nell McAndrew können Sie sogar in der aktuellen Ausgabe des deutschen Playboy bewundern. Wer braucht da noch irgendwelche Cheats oder obskure Kombinationen, nach deren Eingabe man eine nackte Pixel-Lara erblicken darf. Im kommenden Jahr soll die digitale Schönheit dann auch das Kino erobern. Wer Lara im kommenden Film verkörpern wird, steht allerdings weiterhin nicht fest.

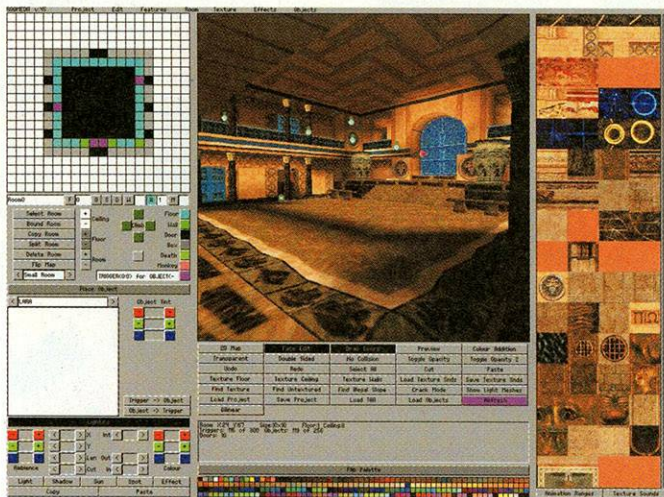


Rhona Mitra

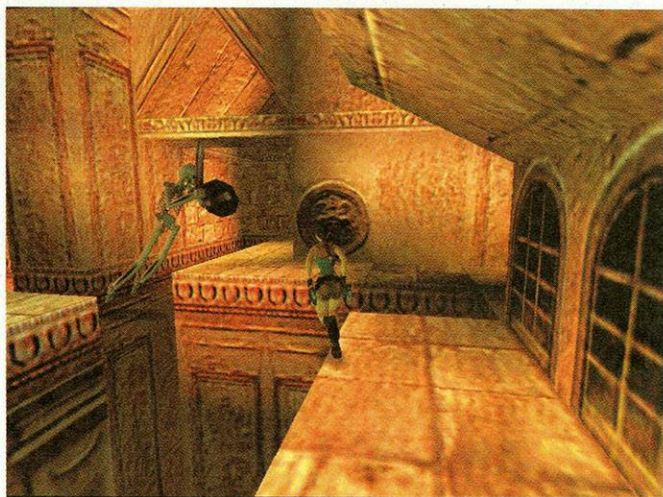
Lara Weller



Nell McAndrew



Entwicklungstool: Hier können Sie den komplexen Editor sehen, mit dem die Programmierer die Levels von Tomb Raider IV erstellen.



Diese Impression stammt vom PC. Derart hochauflöste Texturen wird die PlayStation-Variante wohl nicht bieten.

sind, sorgen für weiteren Komfort. Darüber hinaus wird man einen Blick in das Tagebuch von Lara Croft werfen dürfen, in dem die Kultfigur ihre Gedanken niederschreibt. Die zum Teil derben und nervigen Jump-Einlagen werden diesmal drastisch entschärft – der Schwerpunkt des Spiels wird auf dem Erfor-

ICH MÖCHTE MEINE ERFAHRUNG UND MEINE KLASSISCHE AUSBILDUNG ALS MUSIKER MIT DEN MODERNEN TECHNOLOGIEN KOMBINIEREN. ICH HOFFE, ES GELINGT MIR, AUF DIESE WEISE EINEN ATEMBERAUBENDEN SOUNDTRACK ZU SCHAFFEN.

Peter Connelly, Audioproduzent von Tomb Raider IV

INFO INTERVIEW MIT ADRIAN SMITH

PlayStation Zone: Seit wann arbeiten Sie schon an *Tomb Raider IV*?

Adrian Smith: Die Entwicklung des Spiels begann bereits Mitte '98, als wir noch an *Tomb Raider III* arbeiteten.

PSZ: Welche Abenteuer wird Lara diesmal erleben?

Adrian Smith: Wir haben die Grundstory diesmal deutlich vereinfacht. Der Spieler erhält zu Beginn des Spiels ein klares Ziel. Die Geschichte nimmt zwar zahlreiche Wendungen, aber der Spieler verliert dieses Ziel niemals aus den Augen. Sehr einfach ausgedrückt befreit Lara versehentlich etwas ziemlich Ekelhaftes, während sie ein uraltes Grabmal erforscht... und natürlich ist sie die einzige, die alles wieder in Ordnung bringen kann. Da ein Abenteuer niemals geradlinig verläuft, muß auch Lara verschiedene Aufgaben lösen, bevor sie für den Showdown reif ist. Das Abenteuer spielt ausschließlich in Ägypten. In *The Last Revelation* werden keine riesigen Entfernungen zurückgelegt. Die atmosphärische Dichte des Spiels entsteht durch nahtlose Übergänge zwischen Spielsequenzen und FMVs. Letztere fließen häufig direkt in den Spielverlauf ein. Sie können sich sicher vorstellen, daß es unzählige Orte, Gebäude, Stimmungen, Rätsel, Feinde usw. gibt!

PSZ: Geben Sie uns doch bitte nähere Informationen zu *Tomb Raider IV*.

Adrian Smith: Trotz aller neuer Funktionen und Verbesserungen bleibt *Tomb Raider* ein Abenteuer mit Lara Croft. Im vierten Teil haben wir einige Schlüsselemente komplett verändert. Dies hebt *The Last Revelation* deutlich von seinen Vorgängern ab und bringt neues Leben in die Serie. Auch das Bildschirmformat wurde gründlich überarbeitet – die Zeiten der Kreisinventare und Lade-Bildschirme sind vorbei. Es war immer un-

ser Ziel, den vierten Teil der Serie möglichst vielen Spielern schmackhaft zu machen (sowohl Lara-Fans als auch neuen Spielern). Dabei haben wir uns auf ein vereinfachtes Gameplay konzentriert. Dadurch ist das Spiel im Hinblick auf Ablauf und Zielsetzungen deutlich einfacher als beispielsweise *TR III*. Der Spieler weiß nun genau, was und wo er etwas erledigen muß.

Die Schwierigkeit liegt in den Rätseln, deren Lösung für das Erreichen der Ziele nötig ist – in dieser Beziehung erinnert also viel an den ersten Teil. Dank der klaren Storyline an einem einzigen Ort verschwendet der Spieler keine Zeit, um riesige Entfernungen zurückzulegen. Die Philosophie von *The Last Revelation* orientiert sich wieder wesentlich stärker an der Urversion des Spiels. Dies macht sich in der Art der Rätsel, bei den geheimnisvollen Schauplätzen und der dichten Atmosphäre bemerkbar. Man könne beinahe sagen, *The Last Revelation* ist der Vorgänger der Trilogie. Allerdings ist das Spiel dank des technischen Fortschritts wesentlich detaillierter und atmosphärisch dichter. Wenn Sie noch nie *Tomb Raider* gespielt haben, würde ich Ihnen sofort diesen Teil als Einstieg empfehlen.

PSZ: Wird *Tomb Raider IV* genauso groß wie *Tomb Raider III*?

Adrian Smith: Hinsichtlich ihrer Größe sind alle Schauplätze viel übersichtlicher und haben kleinere Räume, in denen sich der Spieler auf seine eigentliche Aufgabe konzentrieren kann. Da es sich hier um ein Einzelabenteuer handelt, können wir die Anzahl der Levels usw. nicht zählen. Allerdings ist das Spiel an sich definitiv nicht kleiner als die ersten Teile. Was die Verkaufszahlen betrifft, hoffen wir natürlich, daß der Titel ein Bestseller und zugleich das am leichtesten zugängliche *Tomb Raider* wird.

PSZ: Können Sie uns etwas über die neuen Gegner von Lara verraten?

Adrian Smith: Wir konzentrieren uns auf sehr detailreiche Gegner – es gibt dadurch zwar weniger, dafür aber wesentlich überzeugendere Gegner als in früheren Titeln. Da die Geschichte in Ägypten spielt, konnten unsere Animatoren und Designer ihrer Phantasie freien Lauf lassen. Lara bekommt es deshalb mit mythologischen Kreaturen, Eingeborenen und verschiedenen anderen Gegnern zu tun. Außerdem passieren im Verlauf des Spiels einige wirklich seltsame Dinge. Seien Sie also nicht überrascht, wenn Sie das Gefühl haben, ständig gegen einen einzigen Gegner zu kämpfen.

PSZ: Wird es einen fünften Teil geben?

Adrian Smith: Tja, wie sagt man so schön ... dieses Mädchen läßt sich nicht unterkriegen.



Adrian Smith, Chef der Entwicklungsabteilung bei Core Design, äußerte sich zu *Tomb Raider IV*.

schen und den Kopfnüssen liegen. Dabei sollen rustikale Kampfeinlagen natürlich nicht zu kurz kommen. Neue Moves wird man Lara auch spendieren – über welche es sich dabei im einzelnen handeln wird, darüber schweigt man sich noch aus.

Neue Technik?

Betrachtet man die ersten Screenshots, so könnte man meinen, die Technik im Lara-Land wäre stehengeblieben. Eine deutliche Steigerung oder gar ein Quantensprung ist zumeist nicht ersichtlich, auch wenn Eidos zahlreiche Verbesserungen verspricht. Diese sollen schon bei dem virtuellen Superbabe losgehen – Miss Croft soll aus mehr Polygo-

ICH MÖCHTE AUFWENDIGERE PUZZLES UND FALLEN, DIE LARA NICHT UNBEDINGT SOFORT TÖTEN, EINBAUEN. AUF DIESE WEISE KOMMEN WIR DEM WUNSCH ENTNERVTER SPIELER, DIE PERMANENT „STERBEN“, ENTGEGEN.

Jamie Morton, Level-Designer

nen bestehen als jemals zuvor, wobei diese noch dazu nahtlos ineinander übergehen sollen. Zudem will man Ladebildschirme grundsätzlich beseitigen und einen stufenlosen Übergang zwischen Spielgrafik und Zwischensequenzen bieten. Letztere sollen unter anderem FMVs von bestechender Qualität bieten. Durch ausgereiftes Environment Mapping sollen Spiegelungen auf Oberflächen möglich werden, und verbesserte sowie neue Lichteffekte sollen ebenfalls geboten werden – so werden als Lichtquelle diesmal auch Scheinwerfer Verwendung finden.

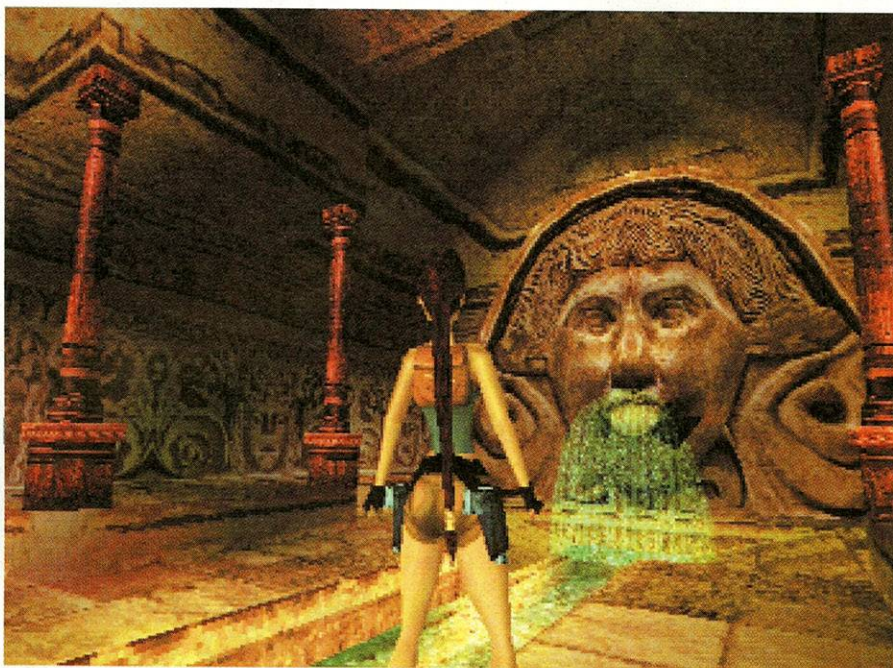
Marco Marzinkowski

INFO DIE VIRTUELLE LARA

Damit Lara zur absoluten Identifikationsfigur wird, wurde für die Cyberlady sogar eine ganz eigene Biographie erstellt. Die Britin wurde am 14.6.1968 in Wimbledon geboren, ist ledig, 180 cm groß und wiegt 59,7 kg. Ihre Haar- und Augenfarbe ist braun, und Frau Croft hat die Traummaße 86-61-89 zu bieten. Die Tochter von Lord Henshingly Croft betätigt sich beim Freeclimbing und Schießen auch in ihrer Freizeit sportlich. Ihre Karriere als Abenteurerin „verdankt“ sie einem Flugzeugabsturz, den sie als einziger Passagier überlebte und der ihre Lebenseinstellung änderte. Direkt danach sagte sie sich von ihrem reichen Elternhaus los und wurde zu der Lara, die wir heute kennen. Obwohl ihre Eltern, die andere Pläne mit ihr hatten, ihr bald jegliche finanzielle Unterstützung strichen, kommt sie durch den Verkauf ihrer Reisebücher sehr gut über die Runden.



Ob sich in dieser schicken Akte wohl weitere Informationen über Lara befinden?



Die Frische und Originalität des ersten Teils, gepaart mit einigen neuen Ansätzen (Kartenfunktion, kombinierbare Objekte) und aufgemotzter Technik. Diese Rechnung könnte aufgehen.



Ein weiterer Screenshot vom PC: Lara im Nahkampf gegen einen etwas klapprigen Feind.

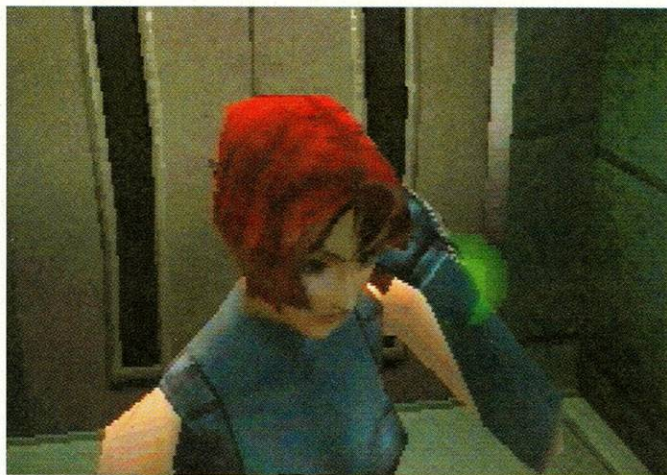
ANGESPIELT

Selbst wer den Lara-Overkill satt hat, sollte *Tomb Raider IV* eine Chance geben. Dank der spielerischen Detailverbesserungen dürfte der vierte zum besten Teil der Serie werden. Sollte man zudem die technischen Verbesserungen in die Tat umsetzen, könnte der Titel auch optisch lecker werden – nicht nur wegen Lara.

Titel	Tomb Raider IV
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Core Design
USK-Freigabe	tba.
Release	20. November '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT



Moderne Kommunikation: Per Funk werden die neuesten Erkenntnisse und Neuigkeiten über die Schreckensinsel weitergegeben.



In den Gängen des Hochsicherheitstraktes liegen Munitionskisten, die das Überleben auf dem saurierversetzten Eiland erleichtern.

Action-Adventure, 1 Spieler, Capcom

DINO CRISIS

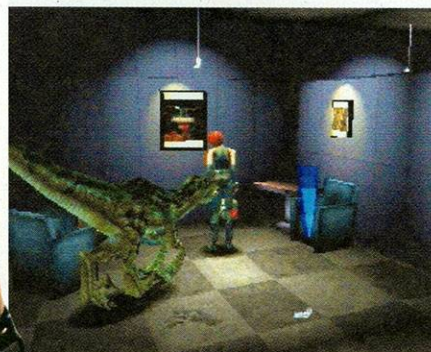
Das Warten bis zum Beginn der Dino-Jagd neigt sich langsam, aber sicher dem Ende zu. Nicht nur ungeduldige Fans der bekannten Survival-Horror-Serie aus dem Hause Capcom dürfen sich auf ein spannendes Abenteuer auf einer von Sauriern übersäten Insel freuen. PlayStation Zone hat für Sie einen ersten Blick riskiert.

Für Freunde des gepflegten Horrors brechen goldene Spielezeiten an, neben dem schaurig-schönen *Silent Hill* und dem ebenfalls mit viel Spannung erwarteten *Resident Evil 3: Nemesis* fiebern Fans des momentan in Hochkonjunktur befindlichen Genres des Horror-Ac-

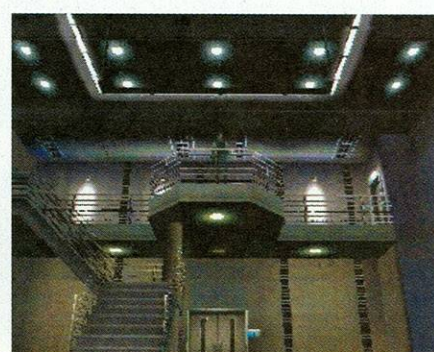
tion-Adventures vor allem dem neuen Projekt von Capcom entgegen. Wir haben uns für Sie zum ersten Mal auf die geheimnisvolle Insel Ibis getraut, um Sie mit ersten Eindrücken von dem Schocker versorgen zu können.

Spannend-scurrile Story

Die exzellent trainierte Spezialagentin Regina springt mit den zwei weiteren Teammitgliedern Rick und Gail über der geheimnisvollen Ibis-Insel ab, um den schrecklichen Geschehnissen des angeblich verlassenen Eilands auf den Grund zu gehen. Dabei spielt der 29-jährige Dr. Kirk eine entscheidende Rolle. Das wissenschaftliche Genie wollte durch eigens finanzierte, streng geheime Experimente auf der Insel die Welt von einem der größten Probleme der Zeit befreien und gleichzeitig seinen Lebens Traum erfüllen. Dank des „Prinzips der sauberen Energie“, der ultimativen Energiequelle, könnten die bisherigen Ressourcen der verschmutzten Vergangenheit angehören. In Zeitungsartikeln wurde fälschlicherweise der Tod des genialen Forschers als Folge eines mißglückten Experiment bezeichnet. Gleichzeitig wurde das bisher friedliche Stück Land von monströsen Urzeit-Echsen überströmt, die man bislang nur in Skelett-Form im Museum bewundern konnte. In der Rolle der mutigen Agentin liegt es an Ihnen, den verschollenen Professor von der Insel zu befreien und die mysteriösen Geschehnisse rund um die Riesenreptilien im Auftrag der Regierung aufzuklären. Nach einer kurzen Einweisung durch den bär-



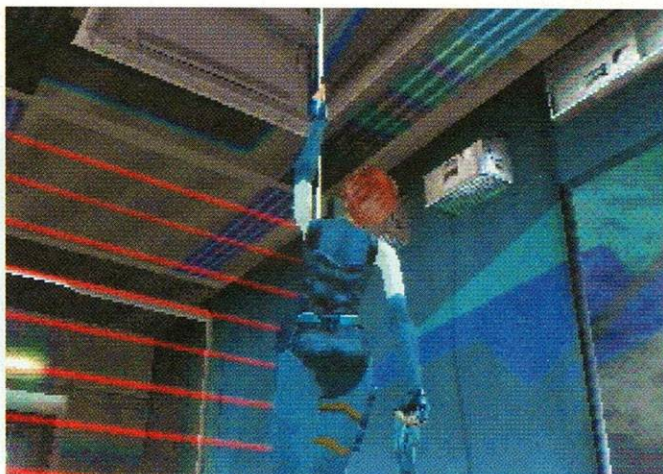
Bei den überraschenden Attacken der rigorosen Raptoren kann die Heldin schon mal die Waffe verlieren.



Die verschiedenen Kameraperspektiven lassen ein Survival-Horror-Ambiente aufkommen, das Sie an das Spiel fesselt.



Wenn Sie die Sicherungen durch Betätigen der Schalter farblich in die richtige Reihenfolge bringen, springen die Turbinen wieder an.



An einem Seil zieht sich Regina nach oben, um in den Lüftungsschächten neue Regionen des Komplexes zu ergünden.

beißigen und wortkargen Teamleader Gail ist die Protagonistin bei der Suche nach dem genialen Professor auf sich alleine gestellt, der Technikexperte Rick macht sich derweil im Kontrollraum an dem Elektroniksystem des weitläufigen Komplexes zu schaffen, um den Kameraden Zutritt zu neuen Arealen zu ermöglichen. Von riesigen Fangzähnen übel zugerichtete Körper säumen den Weg der Einzelkämpferin und deuten schon am Anfang darauf hin, daß auf der Forschungsinsel hungrige Riesenechsen ihr Unwesen treiben.

RASANTE KAMERAFAHRTEN IN BESTER KINOMANIER WERDEN IHNEN BEIM PLÖTZLICHEN ANGRIFF DER FIESEN ECHSEN DAS ADRENALIN DURCH DIE ADERN PUMPEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

Zunächst nur mit einer normalen Pistole ausgestattet, findet die Heldin im Verlauf des Abenteuers natürlich weitere Waffen, die im heftigen Fight mit den Echsen durchschlagende Wirkung zeigen. Das Waffensystem ist mit dem Upgrade-Verfahren von *Parasite Eve* von Squaresoft vergleichbar, denn statt komplett neuer Wummen finden Sie Werkzeuge, mit denen vorhandene Pistolen oder Gewehre aufgebohrt werden können. So basteln Sie sich ein Schnellfeuergewehr oder eine mit Explosionsgeschossen ausgestattete Waffe. Auch bezüglich der Munition sind effektive Upgrades möglich, so lassen sich mittels des Mix-Screens wirkungsvolle Mixturen erzielen, mit denen die Dinos per Betäubungspfeil in Tiefschlaf versetzt werden. In gewohnter Tradition der *RE*-Serie wird auch hier eine ausgewogene Mischung aus Rätselkost und

furiosen Feuergefechten mit den stets nach Nahrung suchenden Riesenechsen geboten. Um eine Turbine wieder zum Laufen zu bringen, müssen beispielsweise farblich gekennzeichnete Sicherungen in der richtigen Reihenfolge eingesetzt werden. Viele der anfangs noch verschlossenen Türen lassen sich erst mit bestimmten DD-Disks öffnen, nachdem man zusätzlich einen Code entschlüsselt hat. Durch das ebenfalls von Genrekurrenten hinlänglich bekannte Verschieben von Regalen und Kisten werden nützliche Munitionskisten oder Erste Hilfe-Pakete sichtbar und aufnehmbar.

Das Stöbern in herumliegenden Akten verschafft der neugierigen Protagonistin wichtige Zahlencodes und neue Informationen zu den geheimnisvollen Geschehnissen rund um die Echsenplage.

Resident Crisis oder Dino Evil?

Obwohl sich der Vergleich mit dem Megaseller aus dem gleichen Hause unvermeidbar aufdrängt, zeigt *Dino Crisis* auch frische, innovative Ansätze, die durchaus zur Belebung des Genres beitragen. Der größte Unterschied liegt in der Präsentation der Umgebung, welche die Heldin und ihre Teamgefährten nach und



Das tut weh: Haben sich die blitzschnellen Bestien einmal in der Beute verbissen, gibt es so schnell kein Entrinnen mehr.

nach erforschen. Das umfangreiche Insel-Areal ist komplett in Echtzeit berechnet, was für eine größere Homogenität der Figuren mit den Hintergründen und darüber hinaus auch für die Möglichkeit von Interaktionen mit der Umgebung sorgt. So muß Regina an bestimmten Stellen Lasersperren durch Knopfdruck entriegeln, um in neue Ab-



INFO INTRO

Die beeindruckende Introsequenz von *Dino Crisis* gibt einen Vorgeschmack darauf, was auf die Spezialeinheit wartet. Unter anderem bekommen Sie darin den Anflug des Kommandos im Helikopter, die Vorstellung der Heldin und den Hunger des Tyrannosaurus Rex vor Augen geführt.



INFO WUCHTIGE WUMMEN

Durch den Einsatz von Werkzeug können Sie die im Laufe des Spiels eingesammelten Waffen aufbohren, um deren Feuerkraft zu erhöhen. So designen Sie futuristisch aussehende Pistolen und Gewehre.



Die wenigen überlebenden Forscher können meist nur noch spärliche Informationen und Hinweise an die Retter weitergeben.



Angriff der Flugsaurier! Diese Urzeitechsen sind unangenehme Gegner, da sie sich mit hohem Tempo auf ihre Opfer stürzen.



Nur durch explosive Geschosse kann der mies gelaunte Tyrannosaurus Rex beim ersten Zusammentreffen in die Flucht geschlagen werden. Hier wird Ihnen der Atem stocken.



Fütterungszeit? In dieser bedrohlichen Cut-Sequenz müssen Sie hilflos mit ansehen, wie die flinke Echse zum Sprung ansetzt.

schnitte zu gelangen. Durch den geschickten Einsatz der Lasersperren können auch unliebsame Verfolger-Dinos abgehängt werden. Obwohl die Aktionen der Agentin überwiegend mittels einer typischen RE-Kameraperspektive eingefangen werden, tragen die eingestreuten, dynamischen Kamerafahrten zur bedrohlich-beklemmenden Atmosphäre des

SCHON NACH WENIGEN SPIELMINUTEN IST DEUTLICH DIE ÜBERAUS ERFOLGREICHE HANDSCHRIFT VOM SCHÖPFER DER RESIDENT-EVIL-SERIE, SHINJI MIKAMI, ZU ERKENNEN.

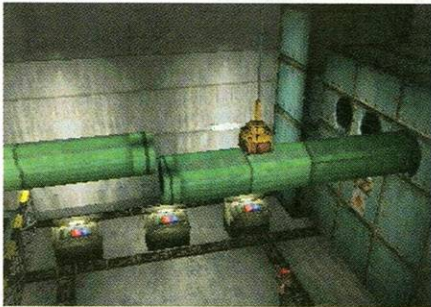
Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

Schockers bei. Auch bezüglich der Steuerung zeigt sich die mutige Spezialagentin beweglicher als ihre Kollegen vom S.T.A.R.S.-Team. Neben der Möglichkeit, mit gezogener Waffe durch düstere Flure und blutverschmierte Keller zu schreiten, kann sich die hübsche Rothaarige mittels der R2-Taste auch blitzschnell um die eigene Achse drehen, um das in ihrem Rücken nahende Ungeheuer mit einer Gewehrsalve in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Diese neuen Manöver sind bei der Suche nach Dr. Kirk auch (überlebens)notwendig, da durch die Räume des geheimen Forschungslabors statt fußlahmer Zombies blitzschnelle Raptoren ihre Opfer mit hoher Geschwindigkeit angreifen und nicht selten im Rudel auf Beutefang gehen. Im Nahkampf mit den bestialischen Inselbewohnern trägt die tapfere Regina nicht nur schmerzhaftes Bißwunden davon, auch ein Verlust der Schußwaffe ist während eines hitzigen Gefech-





Mit der richtigen Zahlenkombination öffnen Sie den Safe. Für den armen Burschen am Boden kommt jede Hilfe zu spät.



An dieser Stelle gilt es, per Schaltplan die Verbindung zwischen den Rohrteilen herzustellen.

tes möglich. Nur durch ein schnelles Aufnehmen der Waffe oder den Wechsel zu einer anderen Wumme kann dann noch dem Weg in die Nahrungskette der gefräßigen Saurier Einhalt geboten werden.

Jens Quentin

ANGESPIELT

Ohne Zweifel ist *Dino Crisis* ein beeindruckendes Spiel mit einer spannenden Story, einer packenden Schocker-Atmosphäre und teilweise sehr explizit dargestellten Gore-Effekten. Die sauber animierten Saurier stampfen und fliegen verblüffend echt über den Bildschirm und stellen hartnäckige Gegner dar. Aufgrund der nicht zu übersehenden Verwandtschaft mit der erfolgreichen *Survival Horror*-Serie finden Fans der zünftigen Zombiehatz schnell ins Game, leider gleichen auch die diversen Rätseleinlagen sehr den bekannten Vorgängern. Wer schon immer den Wunsch verspürte, die riesigen Fangzähne eines bedrohlichen T-Rex aus allernächster Nähe zu betrachten, der sollte sich diesen potentiellen Hit unbedingt vormerken.

Titel	Dino Crisis
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	2 Schwierigkeitsstufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	tba.
Release	15. Dezember '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

ANGESPIELT DINO CRISIS

PLAYSTATION ZONE 09/99



TEMA FRANKFURT

AB 27.8.99

SPEED FREAKS

SCHNALLT EUCH AN. SPEED FREAKS IST DA, DAS ERSTE KART-RACING-GAME FÜR DIE PLAYSTATION. DU KANNST ZWISCHEN NEUN ABGEFAHRENEN CHARAKTEREN WÄHLEN, VON DENEN JEDER SEINE EIGENEN RAFFINIERTEN TRICKS HAT, DIE GEGNER AUS DER BAHN ZU WERFEN. BIS ZU VIER SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG GEGENEINANDER FAHREN UND MIT LIST UND WITZ VERSUCHEN, ALS ERSTER ÜBER DIE ZIELLINIE ZU RASEN. AUCH ERHÄLTICH IM BUNDLE MIT DEM ORIGINAL PLAYSTATION MULTI-TAP.

„DAS NEUE REFERENZPRODUKT“ (MEGA FUN 4/99)
„ENDLICH EIN TOLLER FUNRACER FÜR DIE PLAYSTATION“
(PLAYSTATION GAMES 5/99)

IN DEN HAUPTROLLEN:
TABATHA, TEMPEST, BRAINS, MONICA



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1,21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



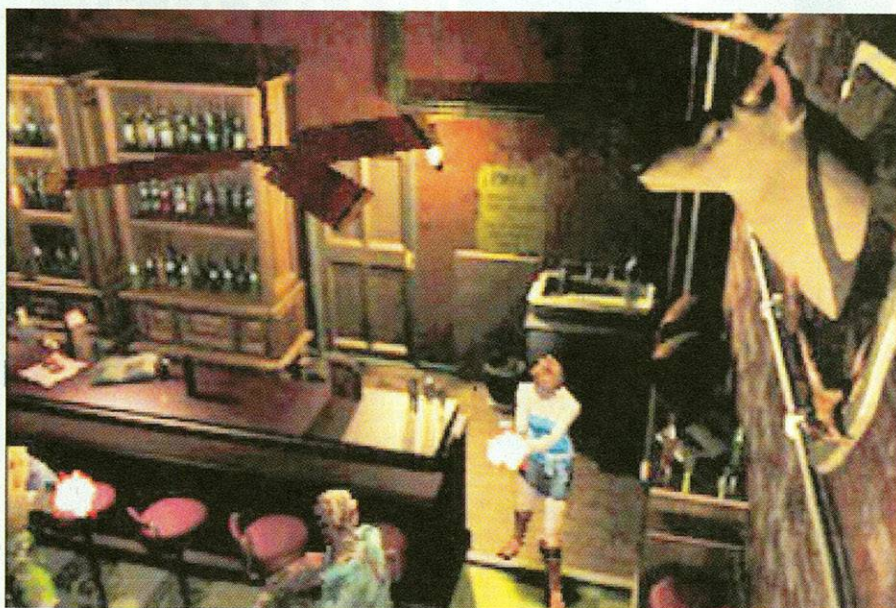
IT'S NOT A GAME

FUNCOM

Action-Adventure, 1 Spieler, Capcom

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Ring frei zur dritten Runde! Capcom hetzt erneut zerfledderte Zombies, bissige Hunde und monströse Mutanten nie gesehenen Ausmaßes auf die schon ungeduldig wartende Schar der Monsterjäger.

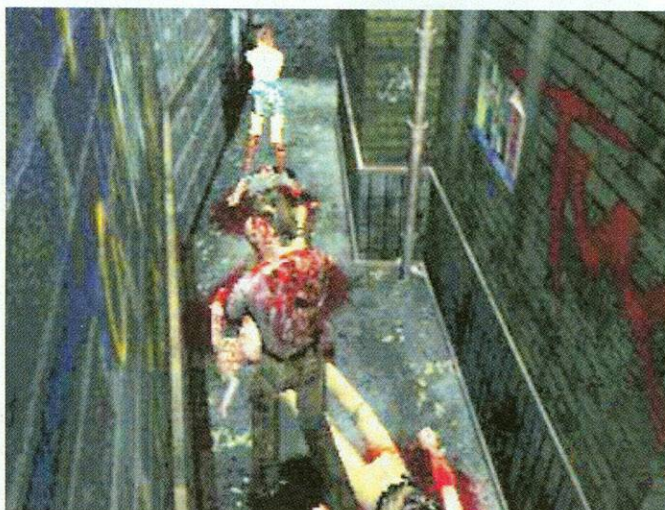


Dezentes Déjà-vu-Erlebnis. Die Hirschkopf-Trophäe mußte Fans und Kennern der RE-Serie bekannt vorkommen. Der eingekesselte Zombie wird gnadenlos durchsiebt.

Wie wir aus der Auswertung Ihrer eingesandten Zeugnisse (an dieser Stelle ein großes Lob und Dankeschön für Ihre rege Beteiligung) entnehmen können, dürstet die riesige Fangemeinde in freudiger Erwartung nach neuen, atemberaubenden Abenteuern rund um die Charaktere der Spezialeinheit. Capcom trug diesem Zustand Rechnung und präsentierte auf der E3 in Los Angeles erstmals bewegte Bilder des neuesten Abenteuers. Auch für diesen Teil der Serie zeichnet Shinji Mikami, der Erfinder der weltweit erfolgreichen Horrorserie, verantwortlich. Die natürlich in bester RE-Manier gehaltene und geheimnisvolle Story des Spiels läßt die auf den Spieler wartenden Schrecken grob erahnen.

Stadt der lebenden Leichen

Als die mutigen Teammitglieder Jill, Chris und Barry nach den erschreckenden Entdeckungen im einsamen Landhaus in die Heimat zurückkehrten, wollte ihnen niemand ihre ungeheuren Berichte glauben. Chris trat darauf-



Die zerfledderten Leichen bestechen durch unterschiedliche Verwesungsstadien und haben die tapfere Heldin zum Fressen gern.



In diesem geräumigen Lagerraum dürfte Jill auf der Suche nach nützlichen Gegenständen wie zusätzlicher Munition fündig werden.



In dem schmalen Gang bleibt Jill Valentine kein Raum zum Ausweichen. Hier versucht sie gerade durch viel Geschick, nicht auf dem Speiseplan der Mutanten zu landen.

hin frustriert den Weg nach Europa an, um den Verschwörungen in der Umbrella-Zentrale auf den Grund zu gehen. Jill quittierte den Dienst und wollte gerade die Stadt verlassen, als diese von unzähligen Zombies überrannt wurde. Im weiteren Verlauf des Spiels verliert die Heldin als Folge einer Verletzung das Bewußtsein. Sie schlüpfen dann in die Rolle von Carlos Oliveira, einem 21jährigen Hauden aus Südamerika, der ein Heilmittel zur Genesung der angeschlagenen Einzelkämpferin ausfindig machen muß.

Tyrants im Doppelpack

Um das Schockerlebnis der Vorgänger in diesem Teil noch zu toppen, haben die Entwickler die verrotteten Zombiehorden noch unheimlicher in Szene gesetzt, neben Unterschieden in Statur und Kleidungsstil sowie verschiedenartigen Verwesungsgraden schleichen sich die gefräßigen Einwohner von Raccoon City auch mit unterschiedlicher Geschwindigkeit an den potentiellen Festschmaus namens Jill heran. Insgesamt warten über zehn verschiedene Arten von Untoten auf furchtlo-

DIE GELUNGENE MISCHUNG AUS GEWOHNT-GRUSELIGEM AMBIENTE DER VORGÄNGER UND VOR ALLEM GRAFISCHEN DETAIL-VERBESSERUNGEN WIRD WELTWEIT DIE ZOMBIEJÄGER SCHAARENWEISE VOR DIE PLAYSTATION LOCKEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation-Zone



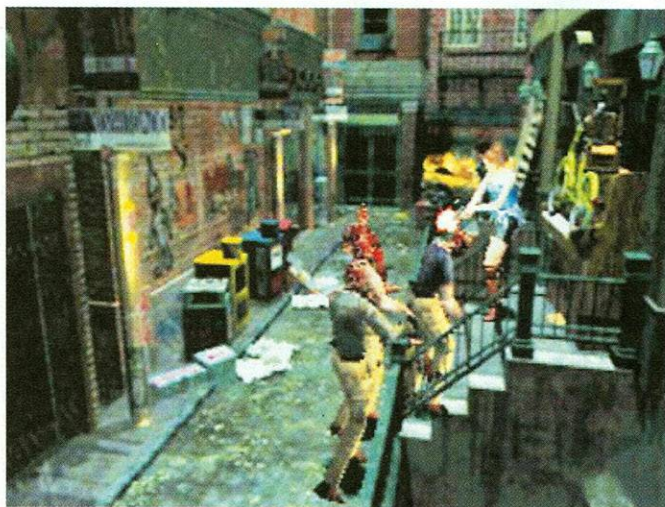
Natürlich dürfen auch aufschlußreiche Konversationen mit den wenigen Überlebenden, die der Protagonistin im Laufe des furchteinflößenden Abenteuers begegnen, nicht fehlen. Sie werden froh sein, wenn Sie überhaupt einen Gesprächspartner treffen!

se Spieler, dabei suchen auch vollkommen neue Kreaturen in dunklen Gassen und feuchten Kellergewölben nach frischem Menschenfleisch. Als besonders harte Brocken stellen sich zwei mächtige Mutanten heraus, die dem Stammbaum des Tyrant-Endgegners entsprungen sind. Diese beiden furchteinflößenden Kreaturen hetzen die tapfere Jill gnadenlos durch die im Vergleich zu den ersten beiden Teilen umfangreichen Areale. Wenn sie die Heldin schließlich zu packen bekommen, wird diese wuchtig zu Boden geschleudert. Neben schier unbändiger Kraft und Geschwindigkeit nutzt das fiese Duo auch gezielte Schüsse mit der Bazooka, um der gejagten Protagonistin den Garaus zu machen.

INFO MERCHANDISING-MANIE

Die berühmte Horrorschocker-Serie rund um die Abenteuer der S.T.A.R.S.-Sondertruppe löste eine wahre Flut von verschiedenartigen Merchandising-Artikeln aus – vom Schlüsselanhängern über Poster bis hin zu Actionfiguren und Comics

dürfen Fans der Zombiehatz ihren Lieblingen in jeder erdenklichen Art und Form huldigen.



Kaum hat die zierliche Protagonistin das Gebäude verlassen, strömen die Untoten aus allen Himmelsrichtungen scharenweise auf sie zu.



Schau mir in die Augen: Dieses Bild zeigt anschaulich, welche riesigen Bestien in der zerstörten Stadt auf die hübsche Heldin lauern.



Die guten alten Zeiten, in denen die Mutanten noch unbewaffnet durch die Gänge stampften, sind endgültig vorbei. Im dritten Teil schießen die Tyrants sofort zurück.



Insgesamt steht dem Spieler bei Resident Evil 3: Nemesis ein weitläufigeres Areal zum Erforschen zur Verfügung. Das für die beiden Vorgänger typische Vertreter-Verhalten der Helden (der Gang von einer Tür zur nächsten) wird somit aufgelockert.

Nur Detail-Verbesserungen?

Veteranen der Untotenjagd werden aufgrund der größtenteils gleich gebliebenen Steuerungsmöglichkeiten schnell ins schaurige Spielgeschehen eintauchen können. Die Möglichkeit, wie bei *Dino Crisis* mit der Waffe im Anschlag die düstere Umgebung zu erkunden, ist beispielsweise nicht vorhanden. Auch dynamische Kamerafahrten wie bei der *Dinohatz* sucht man vergeblich, jedoch ist eine Interaktion mit in Räumen befindlichen Gegenständen möglich, so können Objekte aus dem Hintergrund zum Schutz vor Angriffen der Monsternscharen genutzt werden. Ein interessantes Feature stellt die „Live Selection“ dar, wobei der Spieler den weiteren Spielver-

lauf und den Ausgang des Abenteuers durch Entscheidungen im Spiel maßgeblich beeinflusst. Durch das neuartige „Random Set System“ werden Gegenstände und Gegner jedesmal zufällig im entsprechenden Raum verteilt. Die eingestreuten Cut-Sequenzen sind

KNACKIGERE RÄTSEL, NOCH AGGRESSIVERE UNTOTE UND DIE NEU INTEGRIERTE „LIVE SELECTION“-EINLAGEN DÜRFTE FÜR VIELE SCHAURIGE SPIELSTUNDEN MIT GÄNSEHAUT SORGEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation-Zone

merklich homogener in den restlichen Spielverlauf eingebunden, was zu einer zusätzlichen Verdichtung der Atmosphäre führt. Weitere Verbesserungen finden sich vor allem in grafischer Hinsicht, so sind die sprudelnden Wasserfontänen aus leckgeschlagenen Hydranten beispielsweise beeindruckend darge-

stellt, und auch die aus den Trümmern schlagenden Flammen wirken sehr realistisch. Kleiner Tip für alle ungeduldigen Fans: Auf der US-Version von *Dino Crisis* ist eine Demo des potentiellen Krachers enthalten.

Jens Quentin



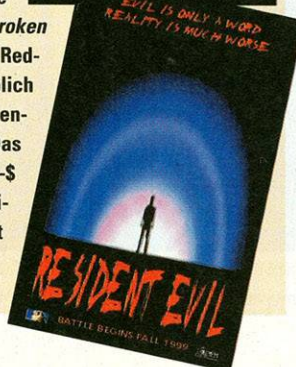
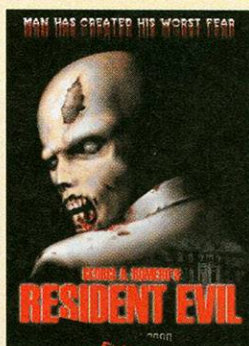
Die Emanzipation macht auch vor der untoten Sippe nicht halt. Während der am Boden liegende Fleischfresser keine Bedrohung mehr darstellen dürfte, wird der weibliche Wurmwirt unter Beschuß genommen.

INFO FILMREIF?



Schon seit geraumer Zeit geistern Pläne und Gerüchte über eine mögliche Verfilmung der grausigen Entdeckungsreise im mysteriösen Landhaus umher. Mitte Juli wurde schließlich bekannt, daß der Kult-Regisseur und Horrorspezialist George A. Romero entgegen anfänglichen Ankündigungen doch nicht im Regiestuhl Platz nehmen wird. Als Produzent ist weiterhin der Deutsche Bernd Eichinger (*Das Boot*) im Gespräch. Um die Besetzung der Hauptrollen ranken sich die wildesten Spekulationen. So sind neben Tom Cruise auch Ben Affleck oder Christian Slater (*Broken Arrow*) als mögliche Darsteller des Chris Red-

field im Gespräch. Für die Rolle der Jill Valentine soll angeblich neben der aus Streifen wie *Men In Black* bekannten Aktrice Linda Fiorentino auch Claire Danes (*Romeo & Julia*) Interesse bekundet haben. Das Budget des potentiellen Schockerstreifens wird derzeit mit 60 Mio. US-\$ beziffert, als Premierendatum steht der Dezember 2000 im Raum. Kreative Fans der Serie vertreiben sich die Wartezeit bis zum Kinodebüt mit ersten eigenen Entwürfen von Plakaten. Auf den Bildern sehen Sie drei Beispiele, wie die Kinoplakate letztendlich aussehen könnten.



ANGESPIELT

Unnachsichtige Untotenscharen, knackige Rätsleinlagen und eine Atmosphäre, die einem das Blut in den Adern gefrieren läßt. *Resident Evil 3: Nemesis* scheint die zweifellos hohen Erwartungen vollauf zu erfüllen. Im Januar kann auch hierzulande die Jagdsaison auf unmenschliche Kreaturen eröffnet werden.

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

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

hr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
nur Laden, kein Versand!)
dynatax
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



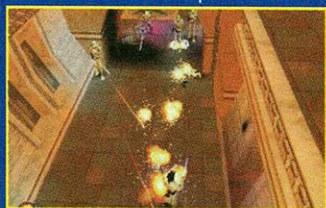
* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
AUF DER E3-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-

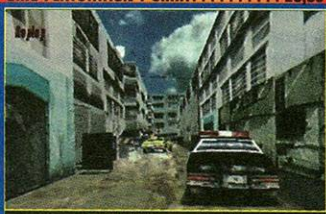
PLAYSTATION

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



STARWARS Ep.1: Dunkle B. 89,95

360	89,95
101 1910	89,95
AIRONAUTS	89,95
APE ESCAPE	89,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR.	139,95
ASTERIX	89,95
ATTACK OF THE SAUCEMAN	79,95
BASEBALL EDITION 2000 (AUG.)	89,95
BIG AIR	89,95
BILLARD NIGHTS (SEPT.)	79,95
BLAZE IN BLADE	99,95
BLOODY ROAD 2	84,95
BOMBERMAN	79,95
BOMBERMAN FANTASY RACING	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION	99,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	84,95
BUNDESLEGA STARS 2000 (AUG.)	89,95
CAPCOM GENERATIONS 1	84,95
CARNAGEODON - FAHR ZUR H. (D.T.) (SEPT.)	84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE	89,95
CENTAUPE PSX (SEPT.)	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
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95



DRIVER 89,95

GAMEBUSTER DELUXE - SCHUMMELMOD.	89,95
X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLÖDER SCHUMMELBUCH	29,95
X-PLÖDER PROFESSIONAL	134,95
EQUALIZER	69,95
ANTENNENKABEL	24,95



Shadowman (AUG.) 84,95 Bugs Bunny 84,95

Killer Loop (Y.A.R.G.)	89,95
WWF Attitude (AUG.)	84,95
RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHLUS.)	16,95
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK	129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	149,95
LENKRAD FANATED SPEEDSTER	189,95
JOYSTICK PRO SHOCK ARCADE	69,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE AVENGER PRO	89,95
PISTOLE C-CON 45 ORIGINAL	79,95
PISTOLE REAL ARCADE LIGHTGUN	99,95



Croc 2 89,95 Rainbow Six 89,95

Discworld Noir (Sept.)	84,95
Bundesliga Stars	89,95
MEM. CARD 15 BL-ORIG. (VER. FARB.)	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
SPACE STATION	44,95
DISK STATION	24,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR
ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
0049 85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM/7,05; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB.



LEG. of K.: SOUL REAVER 99,95

CROC 2 (AUG.)	89,95
DARK MESSIAH (SEPT.)	84,95
DISCOWORLD NOIR (SEPT.)	84,95
DODGEM ARENA	84,95
DRIVER	89,95
EARTHWORM JIM 3D (AUG.)	89,95
EVIL ZONE	89,95
FINAL FANTASY VIII (OKT.)	99,95
FORMEL 1 '98	99,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUST. (SEPT.)	79,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO	99,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON	44,95
GRAND TH. A. - PACK: Plat. Vers. + London	74,95
GUARDIAN - WACHTER DER SCHATTEN	89,95
GUNGE (SEPT.)	89,95
HOT WHEELS (SEPT.)	89,95
HUGO 2	89,95
JADE COCOON (SEPT.)	89,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (SEPT.)	89,95
KKND - KROSSFIRE	89,95
KURUSHI FINAL (SEPT.)	89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (OKT.)	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER (AUG.)	99,95
LEGEND OF KARTIA (SEPT.)	89,95
LEGO RACERS (SEPT.)	89,95
LIVE WIRE	64,95
MASTER OF MONSTERS	99,95



Wipeout 3 (Sept.) 89,95 Ape Escape 89,95

G-Police 2 (Sept.)	79,95
Speed Freaks (Sept.)	89,95

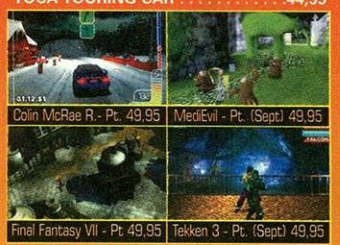
TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ABE'S EXODUS	49,95	MEDIEVIL (SEPT.)	49,95
CONSTRUCTOR	49,95	MICRO MACHINES V3	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	59,95	MICKEY'S WILD ADVENTURES	49,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	69,95	MOTO RACER	44,95
NOTE	59,95	PANDEMONIUM	49,95
RACING SIMULATION 2	49,95	PORSCHE CHALLENGE	49,95
RIVEN (MYST 2)	69,95	RAYMAN	44,95
S.C.A.R.S.	49,95	RESIDENT EVIL 1	44,95
SENTIENT	49,95	RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
SKULL MONKEYS	44,95	ROAD RASH	44,95
STAR WARS: REBEL ASSAULT 2	69,95	SOUL BLADE	49,95
SUPERCROSS (J. McGRATH)	49,95	SOVIET STRIKE	44,95
VIGILANTE 8	49,95	TEKKEN 2	49,95
WILD 9'S LIMITED EDITION	69,95	TEKKEN 3 (SEPT.)	49,95
WWF IN YOUR HOUSE	49,95	TOCA TOURING CAR	44,95
WWF WARZONE: RAW IS WAR	59,95		

PLATINUM-EDITION

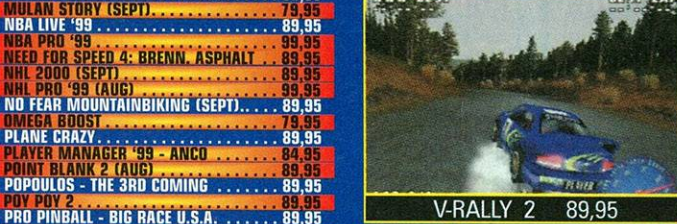
ABE'S ODDYSEE	49,95	MediEvil - Pt. (Sept.)	49,95
AIR COMBAT	49,95		
ALIEN TRILOGY	44,95		
BUST A MOVE 2	44,95		
COMMAND & CONQUER 1	49,95		
C & C 2: ALARMSTUFE ROT	49,95		
COLIN McRAE RALLY	49,95		
COOL BOARDERS 2	49,95		
CRASH BANDICOOT 2	49,95		
CROC	49,95		
DESTRUCTION DERBY 2	49,95		
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	49,95		
FINAL FANTASY VII	49,95		
FORMEL 1 '97	49,95		
G-POLICE	49,95		
GRAND TOURISMO	49,95		
GRAND THEFT AUTO	44,95		
HEART OF DARKNESS	44,95		
HERCULES	49,95		
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	49,95		
JURASSIC PARK	49,95		



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

METAL GEAR SOLID	89,95	STREETFIGHTER ALPHA 3	79,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95	STREETFIGHTER COLLECTION 2	79,95
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (SEPT.)	89,95	STREET SKATER	89,95
MISSION IMPOSSIBLE (OKT.)	89,95	SYMPHON FILTER	89,95
MONKEY HEAD	89,95		
NBA LIVE '99	79,95		
NBA PRO '99	89,95		
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT	89,95		
NHL 2000 (SEPT.)	89,95		
NHL PRO '99 (AUG.)	99,95		
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT.)	89,95		
OMEGA BOOTS	79,95		
PLANE CRAZY	89,95		
PLAYER BLANK '98 - ANCO	84,95		
POINT MAN 2 (AUG.)	89,95		
POPOLOUS - THE 3RD COMING	89,95		
POY POY 2	89,95		
PRO PINBALL - BIG RACE U.S.A.	89,95		
RACING SIMULATION 2	49,95		
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT.)	89,95		
RAINBOW SIX (SEPT.)	89,95		
RALLYMASTERS	79,95		
RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR	84,95		
RC STUNT COPTER (AUG.)	79,95		
REAL FISHING (AUG.)	89,95		
REVOLT (AUG.)	84,95		
RIDGE RACER TYPE 4	89,95		
ROAD RASH 3D	89,95		
RUNNING WILD	79,95		
SABOTEUR (OKT.)	99,95		
SHADOWMAN (AUG.)	89,95		
SHANGHAI TRU VALOR	89,95		



V-RALLY 2 89,95

TANK RACER (ENGL.)	89,95		
TANKTICS	84,95		
THE GRANTSTREAM SAGA	79,95		
TOCA TOURING CAR 2	89,95		
TOMB RAIDER 3	99,95		
TOMBRAIDER NEVER DIES (SEPT.)	89,95		
TONY HAWK'S NEVER DIES (SEPT.)	89,95		
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	89,95		
TUNGUSKA (SEPT.)	84,95		
UFA STRIKER (SEPT.)	84,95		
UFO JAMMER LAMMY (AUG.)	89,95		
V-RALLY 2	89,95		
VERSAILLES	89,95		
VIRUS	89,95		
WARZONE 2100	89,95		
WILD MIND'S LTD ED (Spiel + PSX-T-Shirt)	69,95		
WING OVER 2	79,95		
WIPEOUT 3 (SEPT.)	89,95		
WORMS 2 (SEPT.)	84,95		
WWF ATTITUDE (AUG.)	89,95		
X-FILES (SEPT.)	89,95		
X-GAMES PRO BOARDER	89,95		
YOYO'S PUZZLE PARK	84,95		



Silent Hill 89,95 Syphon Filter 89,95

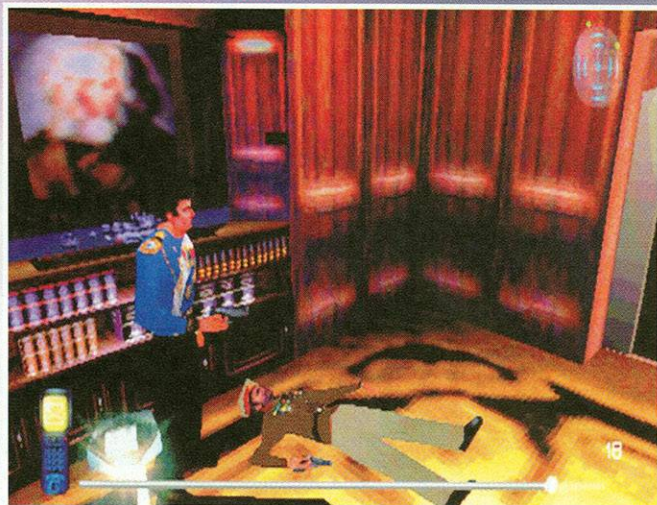
Jade Cocoon (Sept.)	89,95	Star Wars: Racer	89,95
---------------------	-------	------------------	-------

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 35 45 222

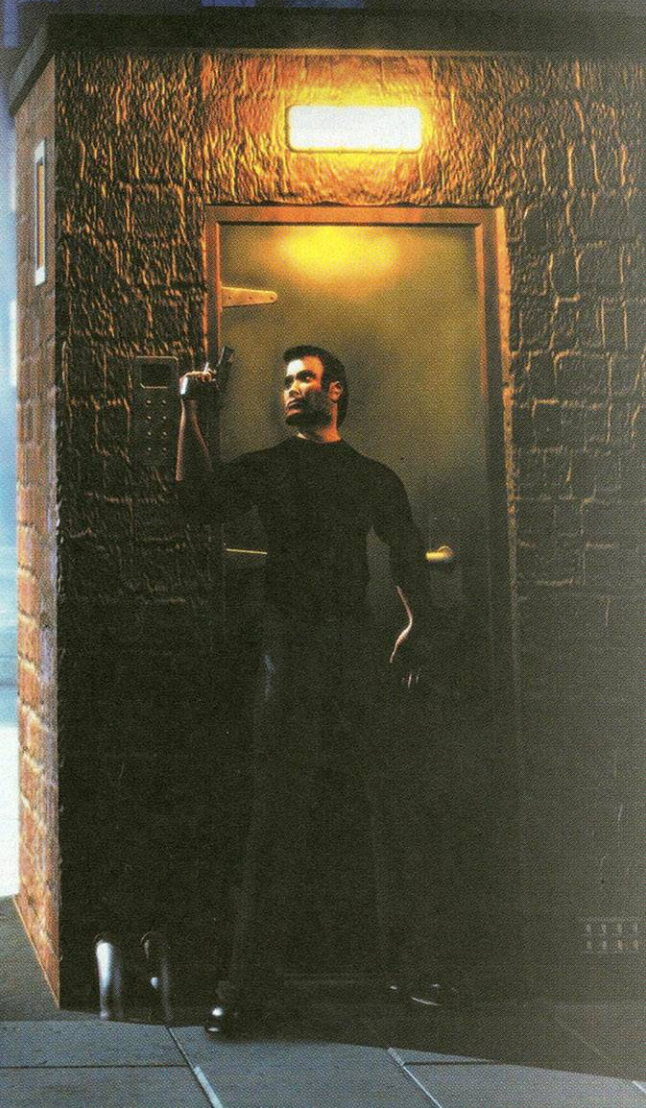


Auftrag mit Hindernissen: Um in die Kommandozone der Botschaft zu gelangen, müssen Sie zunächst den Befehlshaber der Wachen ausschalten und eine Geheimgang öffnen.

Action-Adventure, 1 Spieler, Infogrames

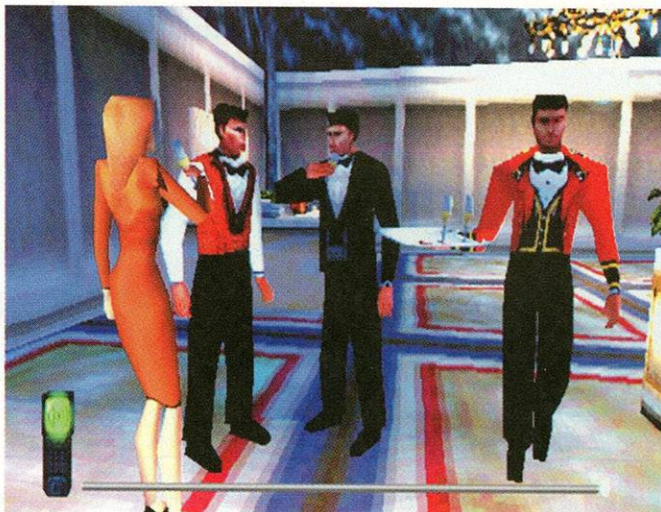
MISSION: IMPOSSIBLE

Mit Mission: Impossible macht Infogrames das Unmögliche möglich. Das aufwendige Action-Adventure sieht auf der PlayStation mittlerweile besser aus als die N64-Vorlage und konnte auch beim Gameplay nochmals dazugewinnen.





Der Facemaker ist der spektakulärste Ausrüstungsgegenstand in Ihrem Inventar. Durch ihn übernehmen Sie das Aussehen anderer Charaktere. Hier verwandelt sich Ethan in einen Feuerwehrmann.



Die Rätsel in der Botschaft lassen sich nur durch Unterhaltungen mit den Anwesenden lösen. Gleichzeitig haben Sie im Hinterkopf, daß sich unter den Gästen auch ein Killer befindet.

In dem Agententhiller schlüpfen Sie in die Rolle von Ethan Hunt und müssen zwanzig aufreibende Missionen bestehen. Diese

MISSION: IMPOSSIBLE WIRD EIN TECHNIK-THRILLER, DEN KEIN PLAYSTATION-AGENT VERPASSEN DARF.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

sind größtenteils der bekannten Filmvorlage entlehnt, wurden aber aus Gründen der Spielbarkeit teils abgeändert, teils erweitert. Vor jedem Auftrag, der wahlweise in den Schwierigkeitsgraden „Möglich“ oder „Unmöglich“ angegangen werden kann, führt Sie eine kurze Filmsequenz ins Geschehen ein. Orte der Handlung sind beispielsweise ein versteckter U-Boot-Hafen, die CIA-Zentrale oder ein Botschaftsgebäude. Um eine Stufe abzuschließen, müssen mehrere Aufgaben bewältigt werden. Während Sie sich

frei durch die in Echtzeit dargestellten 3D-Kulissen bewegen, suchen Sie nach wichtigen Gegenständen, Sie unterhalten sich mit Personen, bestreiten Jump-Passagen und ziehen zur Not auch eine Waffe aus Ihrem Inventory. So müssen Sie in der Botschaft ein Notenblatt finden, Rauchbomben deponieren oder Getränke mit Brechpulver versetzen.

Action ohne Kompromisse

Obwohl in vielen Stufen Kombinationsgabe und Geschick gefordert werden, kommt die Action nicht zu kurz. Das zeigt sich allein daran, daß Sie im Verlauf Ihrer Agententätigkeit nicht nur eine Betäubungspistole, sondern auch ein Maschinengewehr aufnehmen können. Auf der Flucht oder von Gegnern umringt, muß eben auch ein Top-Spion die Waf-



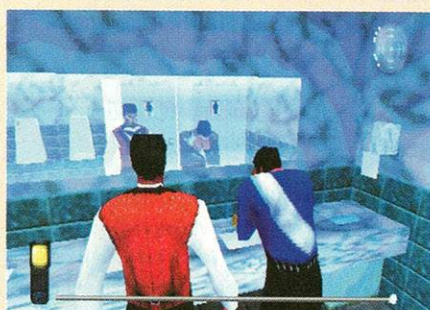
Wer nicht vorsichtig ist, bleibt in diesem Abschnitt an dem elektrisch geladenen Fußboden hängen. Derart tückische Fallen und Überraschungen sind gezielt über den gesamten Spielverlauf verteilt.

fen sprechen lassen. Es gibt jedoch häufig Situationen, in denen sofort die Alarmglocken schrillen, sobald Sie eine Pistole in der Hand halten. Und auch wenn Sie sich

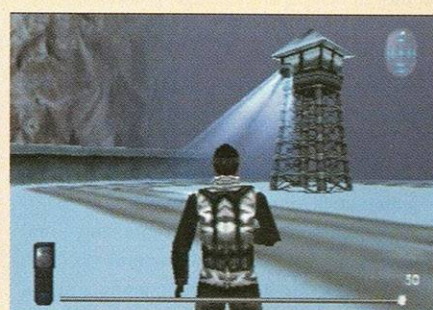
INFO GLANZ UND GLORIA



Glänzende Spezialeffekte: Der Parkettboden im CIA-Hauptquartier ist so glatt poliert, daß Sie sich darin spiegeln können.



Eine weitere Meisterleistung ist der Spiegel in der Botschafts-Toilette. Hier betrachten Sie gebannt die Aktionen anderer Personen.



An den Wachtürmen sind Scheinwerfer montiert, die mit ihrem Licht das Sperrgebiet der Polarstation bestreichen.

Obwohl die Programmierer von X-Ample-Architectures in den Bereichen Storyline und Gameplay an feste Vorgaben gebunden waren, ist es ihnen dennoch gelungen, der PlayStation-Version ihre persönliche Note zu verleihen. Dabei haben es die deutschen Spezialisten nicht nötig, den Titel mit Spezialeffekten zu überfrachten. Alle Grafik-Tricks wurden sinnvoll in den Spielablauf eingebunden, verstärken die Atmosphäre oder helfen, Ihnen den Eindruck zu vermitteln, sich durch eine reale Welt zu bewegen. Als Beispiel mögen Häuserfassaden dienen, die Sie durch einen Blick aus dem

Fenster sehen. Und daß in der Antarktis dicke Schneeflocken fallen, ist auch nicht ungewöhnlich. Außerdem haben die Software-Experten einige Effekte integriert, die sich mit Screenshots gar nicht einfangen lassen. So schwimmt der Bildschirm, wenn Sie alias Ethan Hunt unter Drogen gesetzt wurden. Und wenn in einer Briefing-Sequenz ein Laptop aufgeklappt wird und Sie sogar die wabenförmige Display-Struktur erkennen können, ist das ein weiterer Beweis dafür, daß sich dieser Titel technisch unstrittig auf dem letzten Stand befindet.

INFO INTERVIEW MIT MICHAEL BÜTTNER



Bei hochsommerlichen Temperaturen empfangt Michael Büttner den PSZ-Redakteur und gab umfangreiche Informationen preis.



Waffe der Wahl: Michael Büttner, Team Leader von X-Ample Architectures, führte erst durch die Büroräume, dann durch das Spiel.

PSZ: Wie haben Sie die unmögliche Mission möglich gemacht?

Michael Büttner: Die Levels wurden alle mit der SGI-Workstation konstruiert und hätten eigentlich problemlos übernommen werden sollen. Doch das war ein Trugschluß. Die N64-Entwickler hatten stark mit großen Polygonen und Texture-Tiling (wiederholtes Verwenden einer Textur) gearbeitet. Das ließ sich so nicht auf die PlayStation übersetzen. Wir haben daher einen Exporter geschrieben, der die Alias-Datenfiles in das 3D-Studio-Format konvertiert. Dadurch stieg wiederum die Anzahl der Polygone ins Unermeßliche, und wir entschlossen uns, komplett von vorne anzufangen. Dann haben wir vier bis fünf Monate allein damit verbracht, die Level-Daten zu komprimieren, um Speicher zu sparen. Bezüglich der mit Motion-Capturing erstellten Bewegungsabläufe haben wir viele unnötige Key-Frames, die in der N64-Version enthalten waren, herausgelöscht.

PSZ: Welche technischen Kniffe haben Sie eingesetzt?

Michael Büttner: Unser Optimierungs-Tool faßt selbständig aneinander liegende Dreiecke zu Vierecken zusammen. Dabei dürfen die Dreiecke allerdings nur soweit zu Flächen zusammengefasst werden, daß die Polygone nicht zu groß werden. So kann ein Level, der zuvor aus 20.000 Polygonen besteht, auf 14.000 geschrumpft werden.

PSZ: Wie konnten Sie die PlayStation-Version mit derart vielen Effekten versetzen?

Michael Büttner: Wenn man in Alias modelliert, kann man auch Lichtquellen wie z. B. Volume- oder Spotlights setzen. Unser Programmier-Tool simuliert komplett den Alias-Renderer mit allen Einstellungen, die dort vorgenommen werden können. Nach der Konvertierung sehen die Effekte auf der PlayStation dann genauso aus. Dieses Tool wurde schon für *Viper* verwendet, aber entsprechend weiterentwickelt.

PSZ: Welche Veränderungen wurden am Gameplay vorgenommen?

Michael Büttner: Wir haben die Kritikpunkte, die in der Fachpresse bezüglich der N64-Version angeführt wurden, beherrigt. Einerseits haben wir eine Auto-Aim-Funktion integriert, die das Zielen

erleichtert. Andererseits haben wir eine Quicksave-Option ersonnen und sehr lange Levels in Unterabschnitte zerlegt.

PSZ: Was plant X-Ample Architectures für die Zukunft?

Michael Büttner: PlayStation 2 ist jetzt die Waffe der Wahl! Ich kann nur soviel verraten, daß wir wieder ein starkes Lizenzprodukt im Auge haben. Die Tech-Specs lesen sich gigantisch, und wir können uns dann mehr auf das Spielerische konzentrieren. Ich habe schon lange eine tolle Physikroutine in der Schublade liegen, die ich nicht verwenden konnte, weil die PlayStation zu langsam ist. Wenn man eine Maschine hat, die sechsmal schneller ist, kann man diese richtig ausreizen. PlayStation 2 hilft, mehr Physik in die Spielwelt zu bekommen. Wenn man in einem Next-Generation-Titel zum Beispiel auf eine Kiste schießt, könnte nicht nur ein Einschußloch gezeigt, sondern diese auch ins Purzeln gebracht werden.

PSZ: Was ist Ihnen aus der Entwicklungsphase am stärksten im Gedächtnis geblieben?

Michael Büttner: Der entscheidende Moment war, als wir erkannten, daß wir alle Levels in den Speicher kriegen. Von da an wußten wir, daß das Projekt über den Berg war. Als ich erstmals den Station-Level mit allen zwanzig Charakteren in Bewegung sah und die Framerate besser war als auf dem N64, hatten wir es geschafft.

PSZ: Wie sehen Sie das Umfeld für Videospiele-Entwicklung in Deutschland?

Michael Büttner: (lacht) Im Unterhaltungs-Software-Forum (www.usf.de) verfolgten wir kürzlich eine Diskussion, die den Tenor hatte, in Deutschland sei nichts los. Aber es gibt eben auch Developer, die sich im Hintergrund halten und sich nicht daran beteiligen, die deutsche Szene schlechtzureden. Ich finde es nicht schwierig, gute Publisher zu finden und gute Deals zu bekommen – man muß nur sehr viel dafür arbeiten. Wenn Du keinen Enthusiasmus mitbringst, kommst Du eben nicht voran. Wer auf Jobsuche in dieser Industrie ist, sollte sich im Unterhaltungs-Software-Forum umsehen. Dort gibt es gute Angebote für talentierte Nachwuchskräfte.

PSZ: Vielen Dank für das Interview.

durch ein verwinkeltes Lager schleichen, ist es sinnvoll, so lange wie möglich unentdeckt zu bleiben. Bei *Mission: Impossible* zählt das Wissen, notfalls eine Waffe aus der Tasche ziehen zu können, mehr, als es tatsächlich zu tun. Dafür wird durch viele In-Game-Zwischenszenen, unerläßliche Teamarbeit mit computergesteuerten Helfern und die realistische Umgebung eine so dichte Atmosphäre erzeugt, daß Ihnen die Schweißperlen in Strömen von der Stirn rinnen.

Technik Plus

Infogrames hat mit X-Ample Architectures ein Team gefunden, das es bewerkstelligt hat, bis zu zwanzig Polygonfiguren gleichzeitig durch die Echtzeit-3D-Landschaft wandern zu lassen. Dies und die den Artikel umrankenden Bilder besitzen schon Aussagekraft genug. Lens-Flares, Lichtreflexionen und Wettereffekte sind wie selbstverständlich in den Spielablauf eingebunden. Und auch nach Fußspuren im Schnee oder ausgeworfenen Patronen braucht man hier nicht erst zu fragen. Die Auflistung der Spe-



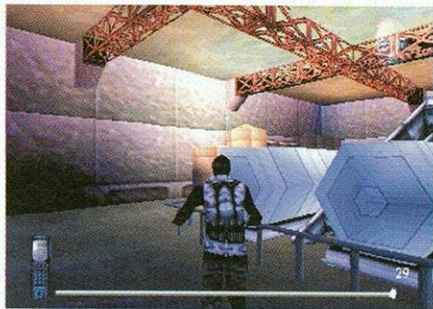
Um den Bahnhofsaufrag zu überstehen, müssen Sie mit einem Scharfschützengewehr eine Zielperson beschützen.



Damit Sie über die giftige Schlacke kommen, müssen Sie mehrere Schalter umlegen und feindlichem Beschuß ausweichen.



Den Tunnel zwischen zwei Sektoren der Polar-Basis können Sie nur auf der Lade-fläche dieses Kettenmobils passieren.



Der versteckte U-Boot-Hafen ist Schauplatz mehrerer Missionen. In höheren Abschnitten lauert an jeder Ecke Gefahr!

zialeffekte lässt sich beliebig fortführen: So steigen zum Beispiel aus einer mit Boden-

SCHON DAS GENIALE INTRO ZEIGT ES: MISSION: IMPOSSIBLE WIRD EIN VOLLTREFFER!

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

platten überbrückten Schlickgrube grüne Dämpfe auf und werfen einen grünen Schimmer auf Ihren Agenten. Gerade diese technische Klasse von *Mission: Impossible* sorgt dafür, daß Sie ein filmreifes Abenteuer genießen können. Legendär wird in diesem Zusammenhang die Toilettenszene in der Botschaft werden: Hier können Sie über den großflächigen Wandspiegel den Sie verfolgenden Killer schon erkennen, bevor dieser den Raum betreten hat!

Florian Brich

ANGESPIELT

Mit *Mission: Impossible* bereitet Infogrames ein Abenteuer vor, das vor allem durch Abwechslungsreichtum und Spieltiefe punkten kann. Hier müssen Sie sich nicht nur an Wachposten vorbeischieben, sondern einen richtigen Agentenjob erledigen. Sie führen Gespräche, brüten über Kombinationsrätseln und genießen Geschicklichkeitstests, die jeweils mit einer auf die Situation zugeschnittenen Steuerung aufwarten. Am Ende stellt sich nicht die Frage, ob der rote oder der blaue Draht durchzuschneiden ist, sondern, wie die Programmierer von X-Ample-Architectures eine derart geniale Grafik zustande gebracht haben.

Titel	Mission: Impossible
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	20
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	X-Ample Architectures
USK-Freigabe	tba.
Release	Oktober '99

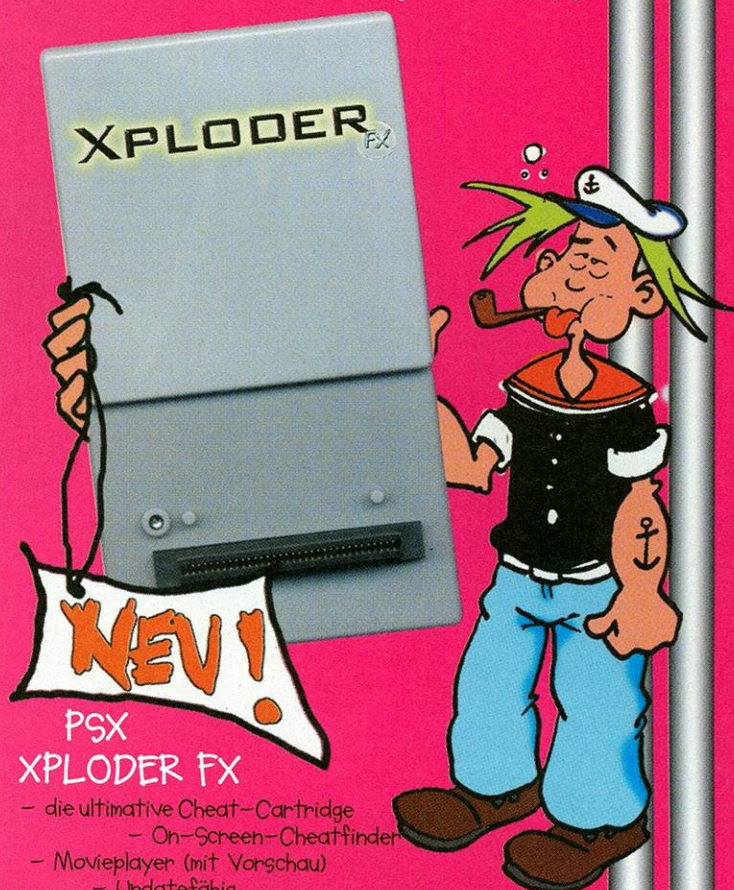
EINSCHÄTZUNG

SUPER

ANGESPIELT MISSION: IMPOSSIBLE

PLAYSTATION ZONE 09/99

Nicht nur Spinat macht stark!!



PSX XPLODER FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes

DM 99.95*

XPLODER N64

- über 300 Codes vorab gespeichert
- PC-Link - Updatefähig



ab August '99

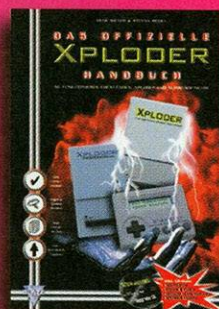
DM 119.95*



PSX XPLODER Pro

- mit zusätzlichem X-Assist zur Suche neuer Codes

DM 149.95*



Das offizielle XPLODER Buch inkl. Expansion-CD

160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche und X-Link-Software

- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes

ab August '99

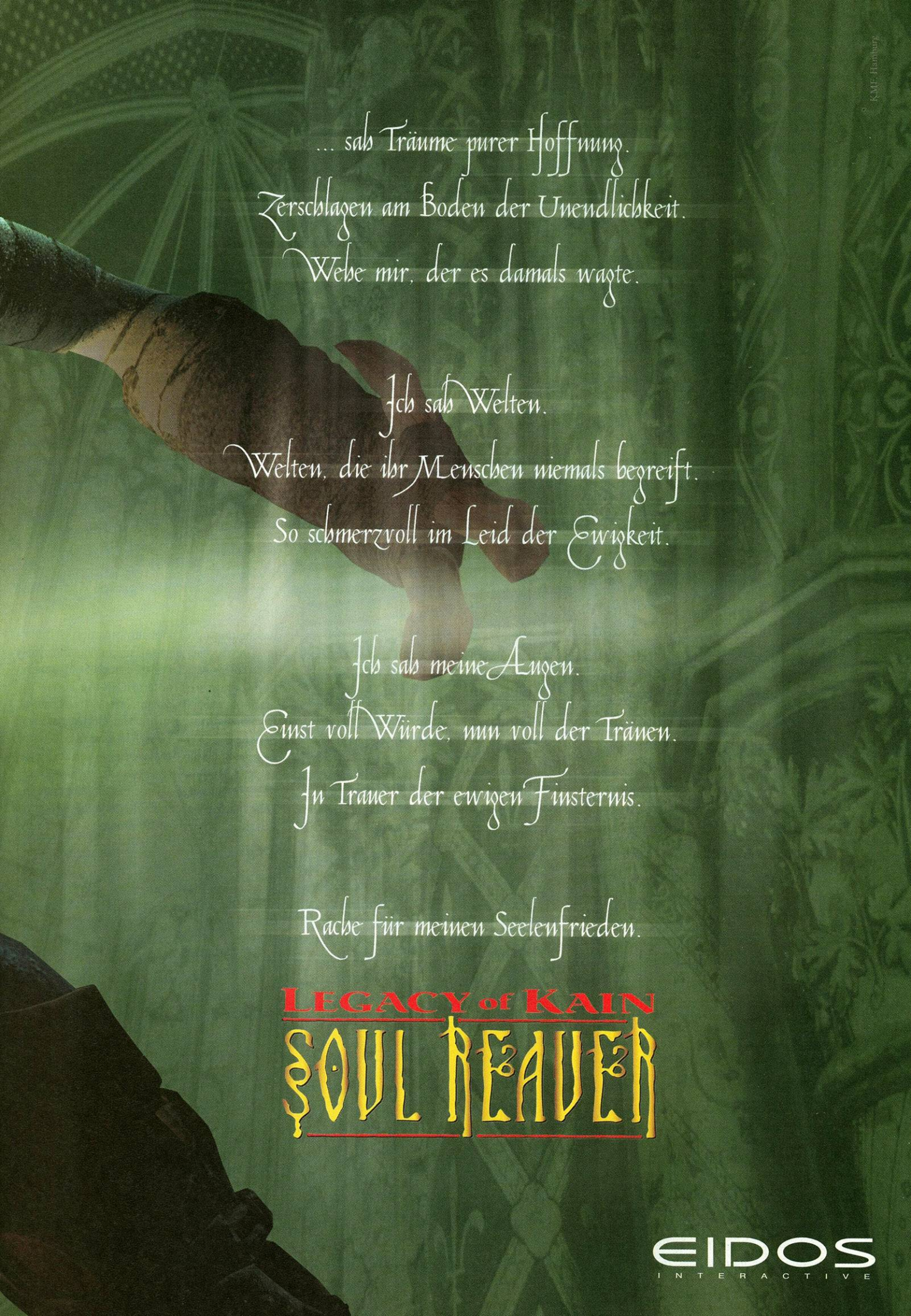
DM 29.95*

BLAZE

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

Ich, Raziel, der Verlorene,





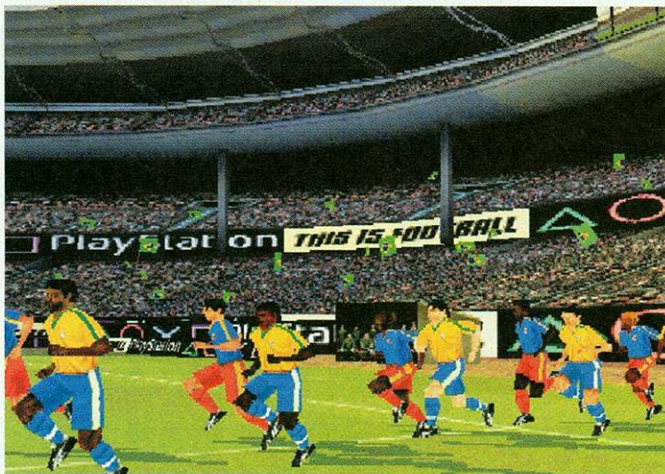
... sah Träume purer Hoffnung.
Zerschlagen am Boden der Unendlichkeit.
Wehe mir, der es damals wagte.

Ich sah Welten.
Welten, die ihr Menschen niemals begreift.
So schmerzvoll im Leid der Ewigkeit.

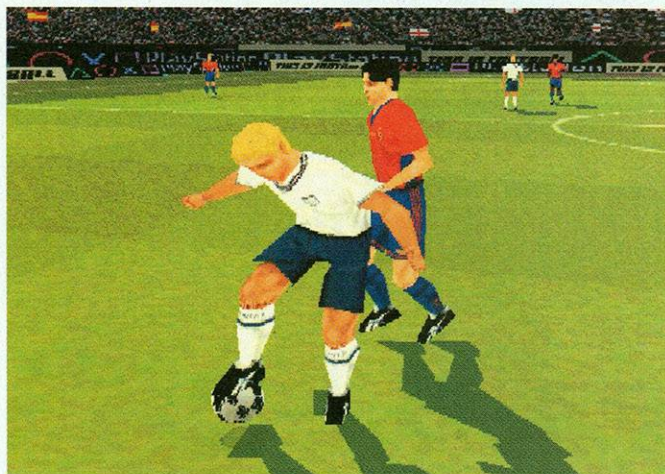
Ich sah meine Augen.
Einst voll Würde, nun voll der Tränen.
In Trauer der ewigen Finsternis.

Rache für meinen Seelenfrieden.

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER



Atmosphäre wie im Fernsehen: Der Einmarsch der hochbezahlten Profis wird optisch beeindruckend in Szene gesetzt.



Für die beeindruckenden Animationen der Spieler wurde Motion Capturing angewendet. Das Resultat kann sich sehen lassen.

Fußball, 1-8 Spieler, SCEE

FUSSBALL LIVE

Bei unserer jüngsten Stippvisite in England durften wir nicht nur *Formel 1 '99* und *Wip3out* erstmals antesten (Berichte ab Seite 38 und 44), sondern auch einer Präsentation von *Fußball Live* (ehemals *This Is Football*) beiwohnen, einem Titel, der schon vollmundig als „FIFA-Killer“ angekündigt wurde. Es mag unwahrscheinlich klingen, aber an dieser kühnen These ist mehr Wahrheit dran, als EA lieb sein dürfte.

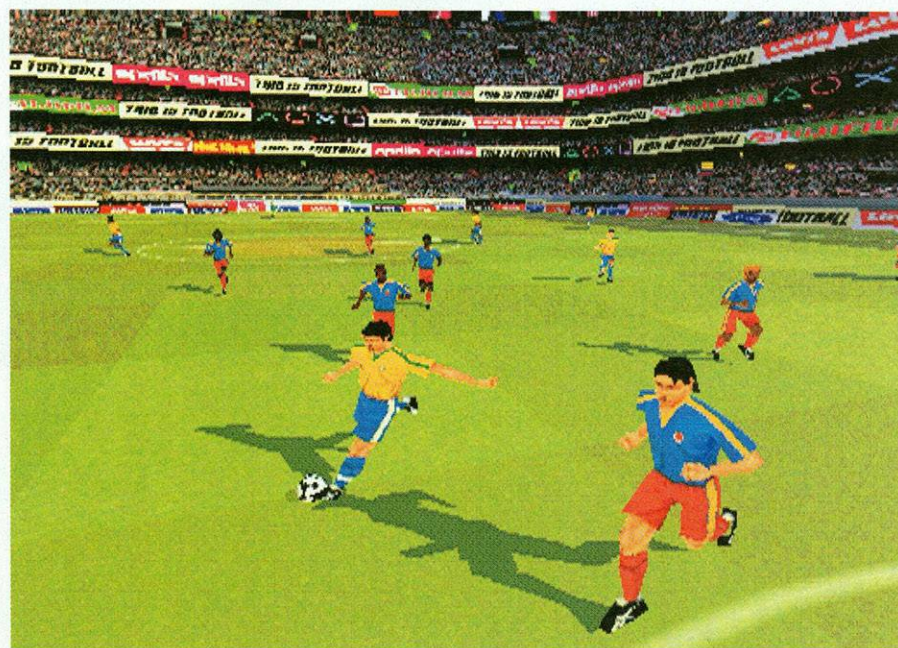
Hübsche Mädels, kühle Drinks und ein *Fußball Live*-Turnier, bildeten den stimmungsvollen Rahmen der Präsentation, die in einem kleinen Londoner Club stattfand. Beim Turnier kam die PSZ-Redaktion, vertreten durch Marco Marzinkowski, durch einen Sieg im Elfmeterschießen gegen den geschätzten Kollegen Michael Paul vom OPM immerhin ins Viertelfinale, dort wartete auf-

grund einer deftigen 0:3-Packung auch das (vorläufige) Ende der Fußballer-Karriere.

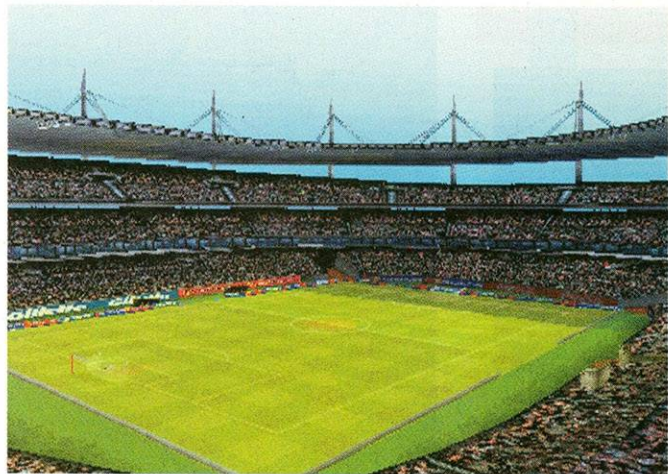
Abwechslung pur

Ein Prunkstück von *Fußball Live* ist der ausgezeichnete Editor, mit dem zahlreiche Eigenschaften verändert werden können – sei es nun das Gewicht, die Haar- und Hautfarbe oder die Körpergröße. Allein für die Gesichter der Spieler stehen über 5.000 verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl. Bereits dieses Feature zeigt, wie sehr man um Ab-

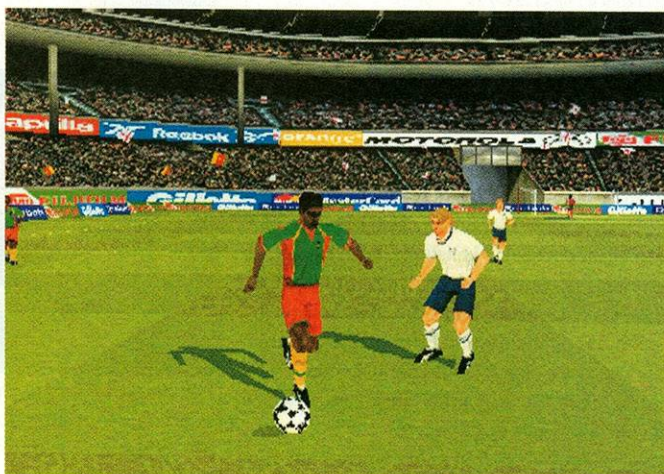
wechslung und Langzeitmotivation bemüht ist. Gerade was diesen Punkt anbelangt, sehen die Entwickler derzeit noch Schwächen bei Konkurrenzprodukten, deren sonstige Qualitäten man durchaus anerkennt. Um die Spieler bei Laune zu halten, bietet *Fußball Live* über 20 Turniermodi und andere Varianten, in denen man sich eines von 230 authentischen Teams (sowohl National- als auch diverse Liga-Mannschaften) aussuchen kann. Neben den Spielern, die auch hinsichtlich ihrer Eigenschaften manipuliert werden



Besonders hervorzuheben ist das flüssige Gameplay. Selbst bei reger Betriebsamkeit auf dem Screen gibt es keine Slowdowns. Die ausgezeichnete Engine macht es möglich.



Fußball Live wird insgesamt 15 verschiedenen Stadien bieten – 13 authentische und zwei zunächst versteckte, witzige Schauplätze.



Vorbildlich: In Sachen Langzeitmotivation werden durch Spielmodi in üppiger Anzahl und versteckte Goodies neue Maßstäbe gesetzt.

können, sind zudem die Stadien, Trikots und selbst die Flaggen editierbar. Letzteres sollte man nicht als billigen Gag abtun, denn die Flaggen sind danach fein animiert in den prächtigen Stadien zu sehen. Versteckte Goodies für Turniersiege sollen ebenfalls ihren Weg in das Programm finden – so wird man etwa die Bonusstadien Park und Strand freischalten und seine Matches plötzlich mit

DAS PASS-SYSTEM VON FUSSBALL LIVE IST KOMPLEX UND DABEI GLEICHZEITIG HERRLICH INTUITIV.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

einem acht Meter (!) großen Verteidiger bestreiten können. Ansonsten ist man aber um Authentizität bemüht – die Fußball-Cracks werden ihren echten Vorbildern sehr nahe kommen und über 26 verschiedene, realistische Attribute verfügen (Paßgenauigkeit, Kondition, Streß-Verhalten usw.)

Simulation mit facettenreicher Steuerung

Ein Kick&Rush-Gebolze wollen die Entwickler mit Fußball Live nicht bieten – Ziel ist es, eine reinrassige Simulation zu erstellen, die aber auch für Einsteiger geeignet sein soll. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, wird man drei Schwierigkeitsstufen und drei Geschwindigkeits-Levels anbieten. Die Geschwindigkeit soll dabei für Spieler und Ball separat einstellbar sein (dieses Feature war



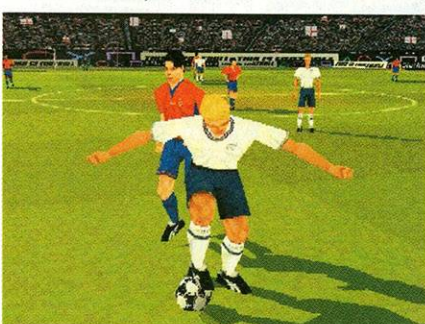
Brasilien hat einen weiteren, wichtigen Sieg eingefahren – der Turniersieg ist in Reichweite.

in der gezeigten Version allerdings noch nicht abrufbar). Bereits nach einigen schnellen Matches hatte man die Basis des Kicks ganz gut im Griff. Da fast jede Taste mehrfach belegt ist, erschließen sich die Feinheiten jedoch erst nach und nach. Allein mit der Paßtaste können vier grundverschiedene Aktionen ausgelöst werden. Zwei Beispiele: Tippt man den Button kurz an, erfolgt ein normaler Paß, drückt man die Taste hingegen zweimal hintereinander, startet man dadurch den Versuch eines Doppelpasses. Ähnlich

komplex stellen sich auch die anderen Manöver da – so wird es fünf verschiedene Formen des Tacklings geben, allesamt mit ihren ganz eigenen Vor- und Nachteilen. Besonders fein dosieren kann man auch die Torschüsse. Ein Power-Balken zeigt die Stärke des kommenden Schusses genau an, wobei der Schuß umso stärker wird, je länger man den entsprechenden Button gedrückt hält. Gefühlvolle Annahmen mit der Brust, Volleys und das Anschneiden des Balles gehören ebenfalls zum Repertoire der Kicker.



Die verschiedenen Jubelposen sind ähnlich differenziert wie bei der FIFA-Serie.



Detailliert: Die verschiedenen Cracks bestehen aus satten 300 Polygonen.



Die Torhüter halten zwar schon recht gut, sollen bis zum Release aber noch stärker werden.

INFO FRAGEN UND ANTWORTEN

PlayStation Zone: Es gibt bereits sehr viele Fußball-Spiele auf der PlayStation. Warum ist Fußball Live besser?

Ian Wright: Es ist besser, weil es sich besser spielt, besser aussieht und umfassender als viele vergleichbare Titel ist. Wir bieten spektakuläre Animationen, eine konstante, hohe Framerate und extrem detaillierte Polygon-Spieler und Stadien. Zudem ist Fußball Live die realistischste Fußball-Simulation. Es gibt kein anderes Spiel mit so vielen Aktionsmöglichkeiten.

PSZ: Haben Sie eine offizielle Lizenz und authentische Teams und Spieler?

Ian Wright: Wir haben echte Namen und die größte Anzahl an Spieler- und Team-Namen überhaupt. Die FIFA-Lizenz hat uns dies ermöglicht. Zudem wird der Kommentator (in der deutschen Version wird es Reinhold Beckmann sein) die Namen während des Spiels auch aussprechen.

PSZ: Wurde für die Animationen Motion Capturing verwendet?

Ian Wright: Ja, und wir haben einen sehr talentierten Programmierer, der daraus beeindruckend flüssige Animationen erstellt hat.

PSZ: Haben Sie echte Profis für das Motion Capturing bekommen?

Ian Wright: Ja, zum Beispiel Lee Chapman.

PSZ: Wie lange arbeiten Sie schon an dem Titel?

Ian Wright: Wir arbeiten bereits seit zweieinhalb Jahren an Fußball Live – eine sehr lange Entwicklungszeit, aber Qualität braucht halt Zeit.

PSZ: Fußball Live sieht sehr gut aus. Welche technischen Kniffe haben Sie angewendet?

Ian Wright: Wir sind sehr ehrgeizig, wir wollen die PlayStation ausreizen. Daher haben wir zum Beispiel mehr Polygone gleichzeitig auf dem Screen als alle anderen Fußball-Games. Der Performance Analyser, ein hochmodernes Entwicklungstool von Sony, hat uns dies ermöglicht. Es zeigt uns an, wieviel Zeit für den Bildschirmaufbau verwendet wird, wie oft die Texturen im Speicher hin und her geladen werden etc. All diese Informationen können wir visuell darstellen und erfahren so, wie der Programmcode die PlayStation-Hardware kontrolliert. Dieses Wissen ist der erste Schritt zur Optimierung: Wir sehen, welche Teile des Programms langsam ablaufen, und können gezielt an diesen feilen. Wir haben zwar keine anderen Fußballspiele damit verglichen, aber einige unserer Kollegen helfen Third Party-Entwicklern bei der Optimierung ihrer Produkte mit dem Performance Analyser. Sie haben uns gesagt, daß Fußball Live den höchsten Polygondurchsatz bietet und am besten optimiert ist. Sie haben mir natürlich nicht verraten, welche Konkurrenzprodukte sie meinten. Aber selbst ohne den Performance Analyser ist klar, wie technisch brillant und detailliert Fußball Live ist.

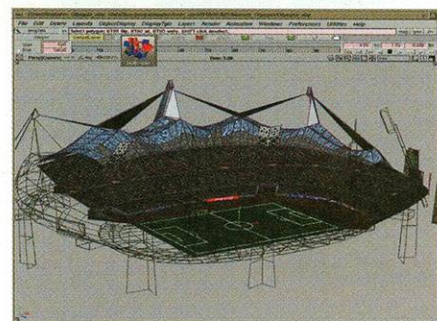
PSZ: Vielen Dank für das Interview.



Mit dem SCEE-Entwickler Ian Wright (28) suchten wir uns genau den richtigen Gesprächspartner aus. Im Team mit einem ausländischen Journalisten gewann er später das Fußball Live-Turnier.



Für das Motion Capturing konnte man Profis vom Kaliber Lee Chapman gewinnen.



Realistisch: Unter den authentischen Bolzplätzen im Spiel findet sich auch das traditionelle Olympiastadion in München.

Hat man es geschafft, ein Tor zu erzielen, können verschiedene Jubelposen aktiviert und Zeitlupen genossen werden. Letztere fallen extrem spektakulär aus und sollen – laut

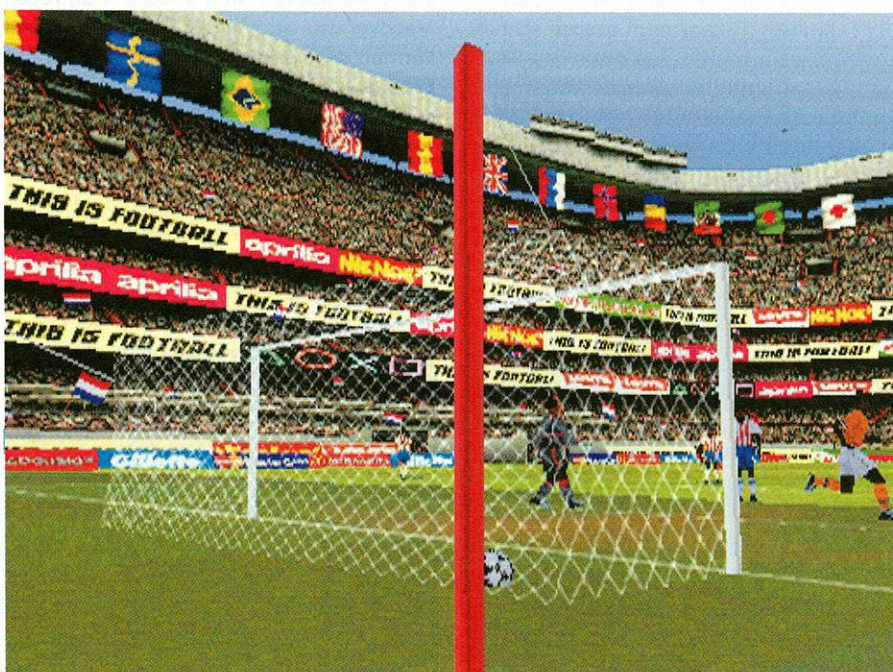
FUSSBALL LIVE WURDE VOM ERSTEN TAG AN ALS „FIFA-KILLER“ KONZIPIERT.

Ian Wright, SCEE-Entwickler

Aussagen der Entwickler – für Fußballspiele denselben Maßstab setzen, wie seinerzeit Gran Turismo im Bereich der Racing-Games. Die schönsten Tore können natürlich auf der Memory Card verewigt werden. Kommentare vom Ex-ran-Frontman Reinhold Beckmann, bei denen sogar die korrekten Spielernamen genannt werden, diverse Kameraperspektiven, umfangreiche strategische Möglichkeiten, wählbare Tageszeiten sowie wechselhafte Witterungen sind nur ein paar der weiteren Features, die Fußball Live auszeichnen.

Möglicher grafischer Maßstab

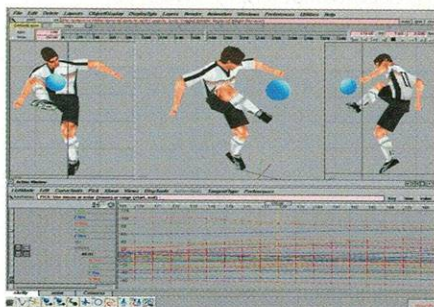
Die Entwickler sind von der technischen Klasse ihres Titels überzeugt (siehe Interview mit Ian Wright). Diese positive, euphorische Grundhaltung ist verständlich, denn Fußball-



Die verschiedenen Stadien sind prächtig ausgearbeitet und bieten auch animierte Objekte wie etwa wehende Flaggen. Zur Atmosphäre tragen ferner Kommentare und Fangesänge bei.



Fesche Mädels sorgen beim Fußball-Live-Turnier für Getränke und gute Laune.



Mit diesem Tool werden die Animationen der Spieler erstellt – die Verkaufsversion wird ein solches Feature nicht bieten.

Live sieht wirklich klasse aus. Neben den geschmeidigen Animationen der Kicker fällt vor allen Dingen die jederzeit flüssige Darstellung auf. Dies macht sich besonders bei den Torabschlägen bemerkbar, die bislang noch jedes FIFA-Spiel zum Ruckeln gebracht haben. Erfreulich auch das Drumherum: Die Stadien sind herrlich detailliert, und die Soundkulisse vermittelt eine prächtige Live-Atmosphäre. Das generelle Tempo ist zwar noch etwas behäbig, aber dieses Manko soll bis zum Release ausgemerzt werden. Gelingt es den Designern, dann wird Fußball Live – vor allem in grafischer Hinsicht – neue Maßstäbe für das Genre setzen.

Marco Marzinkowski

ANGESPIELT

Mit Fußball Live steht ein absoluter Kracher von SCEE an. Feine Grafik, geniale Steuerung, witzige Ideen und ein komplexer Editor sind nur ein paar der vielen Vorzüge, die den Titel ausmachen. Feilt man noch an der etwas lahmen Spielgeschwindigkeit, dann ist die Regentschaft von FIFA 99 vorbei.

Titel	Fußball Live
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	20 Spielvarianten
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEE
USK-Freigabe	tba.
Release	13. Oktober '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

ANGESPIELT FUSSBALL LIVE

PLAYSTATION ZONE 09/99

02845-98330

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 Anaolg 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

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden * für US & Jpn Spiele. ** eff. Jahreszins 11.9 %



PSX-Games

Second Hand

Akuji the Heartless	69.95	Croc 2 US	119.95
Batman & Robin	49.95	Cyber Org jp	129.95
C&C 2 Gegenschlag	59.95	Dino Crisis US	129.95
Croc 2	89.95	Ehrgeiz Us	129.95
Dino Crisis	99.95	Final Fantasy 8 jp	129.95
Parasite Eve Us	119.95	Gun Gage US	129.95
Silent Hill	89.95	Point Blank 2 + Gun	129.95
Silent Hill + Lösung	109.95	Lunar Silver Star Us	159.95
Soul Reaver	94.95	Shao Lin US	119.95
Shadow Man	89.95	Shadow Madness Us	129.95
Syphon Filter Uncut	84.95	Soul Reaver US	119.95
V-Rally 2	89.95	Tarzan Us	119.95
WWF Attitude	78.95	WWF Attitude	119.95



Shock Gun + Pedale	
Scorpion Lightgun	39.95
Shock Gun + Pedal	59.95
Cobra Shock Gun	69.95
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.mlc-gmbh.de

Versand & Ladenlokal:

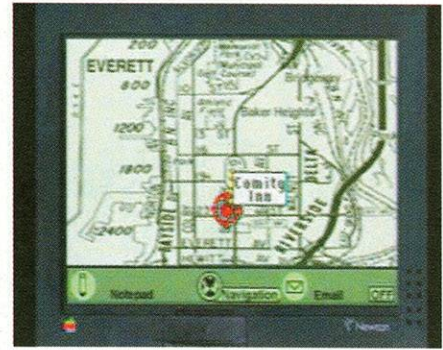
MLC GmbH

Jahnstr. 59

47506 Neukirchen-Vluyn

02845-98330

Händleranfragen erwünscht!!!



Der PDA (Personal Data Assistant) einer großen Computerfirma weist dank eingebauter Satellitennavigation den Weg.

bannt wurden. Der Spieler schlüpft in die Haut von FBI-Mitarbeiter Craig Willmore. Grund für Ihre Ermittlungen ist das Verschwinden von Scully und Mulder: Ihr Vorgesetzter macht Sie gleich zu Beginn mit FBI-Größe Skinner bekannt, der sich Sorgen um seine beiden Lieblings-Agenten macht. Während Sie sich bewegen, verfolgen Sie das Geschehen aus Craigs Perspektive, Dialoge oder andere, wichtige Ereignisse laufen dagegen als FMVs ab. Gesteuert wird der Alien-Jäger in spe wie im klassischen Grafikadventure mittels eines kontextsensitiven Hand-Cursors. Mit diesem Cursor untersuchen Sie beispielsweise Tatorte, aktivieren Ihr Handy oder kramen im Inventory nach brauchbaren Items. Neben der Arbeit im Feld, also zum Beispiel dem Befragen von Zeugen, spielt auch Ihr eigener Schreibtisch eine wichtige Rolle bei der Lösung des Falls. Wer etwa E-Mails ignoriert, übersieht leicht wichtige Hinweise. Wie es sich für eine zünftige Akte -X-Story gehört, muß Ihr Alter ego zunächst Hinweise sammeln, um sich ein Bild



Das aufgeräumte Inventory orientiert sich eindeutig an klassischen Grafik-Adventures wie Discworld oder Baphomets Fluch.



Ehre wem Ehre gebührt: Wie bei der Fernsehserie laufen während der ersten Szenen des Spiels die Credits durchs Bild.

Adventure, 1 Spieler, SCEE

THE X-FILES

So hatten sich Scully und Mulder ihren neuen Auftrag nicht vorgestellt: Als die beiden Vorzeige-Agenten des FBI die erste heiße Spur finden, werden sie auch schon von mysteriösen Ballermännern angeschossen und entführt ... Nachdem die Abenteuer der Spezialermittler schon im Kino zu bewundern waren, bringt SCCE für alle angehenden Rätselknacker jetzt auch den interaktiven Mystery-Film für die PlayStation.

Fox Mulder und Dana Scully versuchen nun schon seit etlichen Staffeln Licht ins Dunkel jener mysteriösen und ungeklärten Fälle der US-Bundespolizei zu bringen, die der Serie ihren Namen gaben: „X-Files“. *The X-Files* für die PlayStation gehört zur Gattung der Interactive Movies, das heißt, daß sämtliche Locations und Akteure abgefilmt und auf CD ge-

von den Geschehnissen zu machen. Erst langsam bringt man durch mühsame Kleinarbeit Licht ins Dunkel. So scheint hinter der ganzen Geschichte – natürlich – eine riesige Verschwörung zu stecken, und auch die lieben Außerirdischen sind bestimmt „irgendwo da draußen“, wollen wir wetten?

Sascha Gliss



Mulder in trouble ... gegen die finsternen Mächte, die in X-Files am Werk sind, helfen halt auch keine Feuerwaffen.



Seltsam, diesem mürrischen Zeitgenossen scheint unsere schicke FBI-Hundemarke nicht besonders zu gefallen.



Augen auf am Tatort: Leicht übersieht man beim Untersuchen der Leichen wichtige Hinweise zur Lösung des Falls.

ANGESPIELT

Der Begriff „Interactive Movie“ trifft tatsächlich auf die X-Files zu: Die Qualität der Filmsequenzen ist für PlayStation-Verhältnisse sehr gut. Bleibt abzuwarten, ob die Story hält, was sie verspricht.

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

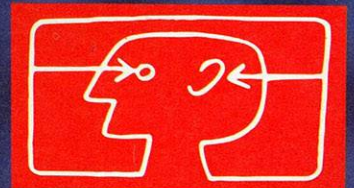
EINSCHÄTZUNG **GUT**

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:

Organisation:

gfu

Messe Berlin

Rennspiel, 1-2 Spieler, Psygnosis

WIP3OUT

Im Herzen von London, genauer gesagt in der europäischen SCEE-Zentrale, konnten wir uns die neueste Wip3out-Beta zu Gemüte führen. Um es vorwegzunehmen: Wir verließen die heiligen Hallen schwer beeindruckt. Hier entsteht das schnellste futuristische Rennspiel aller Zeiten und der bislang beste Teil der Serie.

WipEout war einer der ersten PlayStation-Titel überhaupt und konnte seinerzeit neue Maßstäbe in puncto Grafik, Flair und Speed setzen. Der Nachfolger WipEout 2097 bot eine ähnliche Mischung, ließ aber die Genialität vom ersten Streich vermissen und war zudem vom Streckenlayout nicht so durchdacht. Mit Wip3out soll nun alles besser werden. Versuch geglückt?

Altes und Neues

„Wir benutzen eine Grafikengine, die speziell auf Wip3out zugeschnitten ist. Sie beinhaltet die besten Elemente von WipEout 2097 und sogar Teile des ersten WipEout.“

Allerdings ist Wip3out detaillierter, grafisch aufgeräumter und erreicht eine neue, schwindelerregende Geschwindigkeit“, so Neil Paterson, einer der leitenden Designer. Was Gleiter und Waffen anbelangt, setzt man auf eine Mischung aus alten Favoriten und neuen Highlights. So wird es etwa noch einsteigerfreundlichere Renner und coole, frische Weapons geben – so etwa ein Geschütz, mit dem man den gegnerischen Fahrern die Energie entziehen und seinem eigenen Flitzer zuführen kann. Der beliebte Quake-Blaster, mit dem man eine Art Bodenwelle auslösen kann, wurde glücklicherweise beibehalten.



In den Rennen bei Nacht kommen die famosen Lichteffekte besonders gut zur Geltung.



Die neue Cockpit-Ansicht sieht zwar schick aus, ist aber aufgrund des eingeschränkten Blickfeldes weniger gut spielbar.

Neue Spielmodi

Neben den bekannten Arcade- und Time-Trial-Varianten aus den beiden Vorgängern wird Wip3out drei komplett neue Modi bieten – Turnier, Challenge und Death Match. Für Langzeitmotivation sollte also gesorgt sein, zumal es erstmals in der Geschichte der Serie einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler geben wird. Dieser steht in den Ausführungen horizontal und vertikal zur Verfügung und verwendet – wie auch die Modi für Solisten – durch die Bank die hohe Auflösung.

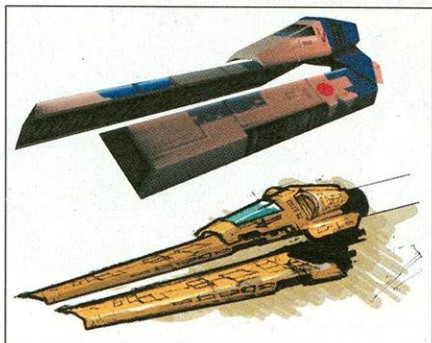
Überschallgeschwindigkeit

Bei unseren ersten Proberunden verlor wir uns zunächst einmal in den langsameren Spielklassen, um ein Gefühl für die neue Analogsteuerung zu entwickeln. Dabei fiel auf, daß die hohe Auflösung gar nicht mal so stark ins Gewicht fällt, wie man meinen könnte. Klar, es sieht alles einen Tick feiner und weniger grobpixelig aus, aber ein optischer Quantensprung war trotz einiger Spezialeffekte (nasser, reflektierender Untergrund, sichtbare





Die Optik wurde überarbeitet und wirkt nicht mehr so grell wie bei WipEout 2097.



Insgesamt wird Wip3out acht Gleiter bieten. Zwei davon sehen Sie hier. Oben eine Rendergrafik, unten eine frühe Designstudie.

Luftbremsen, animierte Randobjekte) nicht auszumachen. Immerhin blieb das Geschehen aber selbst mit zwei Spielern gleichzeitig absolut flüssig, und Pop-Ups waren quasi nicht vorhanden. Als wir uns anschließend den höheren Klassen widmeten, kamen wir

WIP3OUT KITZELT EINE GESCHWINDIGKEIT AUS DER PLAYSTATION, DIE MAN Gesehen HABEN MUSS, UM SIE GLAUBEN ZU KÖNNEN.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

aus dem Staunen nicht mehr heraus: Ein derart (entschuldigen Sie den Ausdruck) pervers hohes Tempo hat die Welt noch nicht gesehen. Wer nun allerdings befürchtet, Wip3out könnte dadurch unspielbar werden, den können wir beruhigen. Natürlich hat man sich wie bei einer Formel-1-Simulation zunächst mit dem Streckenlayout der acht Kurse auseinanderzusetzen, um Bestzeiten oder Siege zu erzielen, aber wegen der relativ breiten Pi-



In der europäischen Sony-Zentrale in London konnten wir Wip3out intensiv spielen.

ANGESPIELT WIP3OUT

PLAYSTATION ZONE 09/99

39



AB 2.7.99

APE ESCAPE

DIE MONKEYMANIA BRICHT AUS. JAG DIE AFFEN DURCH DIE WELTGESCHICHTE, ABER HÜTE DICH VOR TÜCKISCHEN BANANENSCHALEN. DOCH ACHTUNG, DIE BIESTER LASSEN SICH NUR MIT EINEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER FANGEN. DESWEGEN IST APE ESCAPE DAS ERSTE SPIEL, DAS ES IM BUNDLE MIT GRÜNEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER GIBT.

„EINES DER INTERESSANTESTEN SPIELE DES SOMMERS“ (PLAYSTATION ZONE 7/99)

„SIEG AUF GANZER LINIE“ (GAMES & MORE 7/99)

IN DEN HAUPTROLLEN:
SPIKE, SPECTER, DER PROFESSOR



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Ape Escape™ & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



Erstmalig in der Geschichte von WipEout gibt es einen Split-screen-Modus für zwei Spieler – und zwar in den Ausführungen vertikal und horizontal.



Vorbildliche Programmierung: Trotz der hohen Auflösung und liebevoll ausgeschmückten Strecken blieb die Framerate bereits in der frühen Beta-Version konstant.

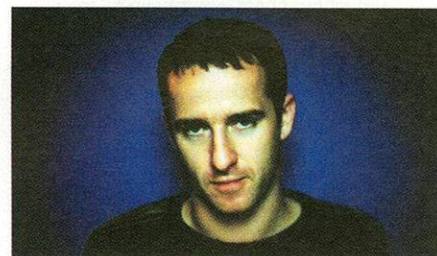
sten ist der Frustfaktor nicht so hoch wie bei WipEout 2097. Von den mittlerweile drei Perspektiven sollte man dabei nach Möglichkeit mit der Außenansicht über die Pisten brausen, da dort die beste Kontrolle über die Gleiter gegeben ist. Das Streckenlayout kann übrigens voll und ganz überzeugen. Neben einigen Highspeed-Abschnitten gibt es wieder die traditionellen Tunnels und Passagen, die am ehesten an eine Art „Achterbahn Deluxe“ erinnern. Im Duell gegen die CPU-gesteuerten Kontrahenten kann man sich zudem auf absolut packende Positionskämpfe einstellen. Die Künstliche Intelligenz der gegnerischen Piloten wurde gehörig aufgemotzt, wobei sich die Burschen fairerweise auch mal gegenseitig unter Beschuß nehmen und sich nicht nur auf den Spieler konzentrieren.

Der Sound

Ein absolutes Markenzeichen von WipEout war immer schon die fetzige Techno-Musik von Bands wie den „Daft Punks“, „The Prodigy“ oder „Fluke“. Dieses Element wurde auch im dritten Teil nicht vernachlässigt – ganz im Gegenteil. Diesmal konnte man für den Score den Briten „DJ Sasha“ gewinnen, der zum einen einige exklusive Stücke beige-steuert hat, zum anderen wieder bekannte Acts für den Soundtrack verpflichten konnte. Namentlich handelt es sich dabei um die „Chemical Brothers“, „Underworld“, „Propellerheads“, „Orbital“ und „Paul Van Dyke“.

Auf Experimente ließ man sich also nicht ein. Wer die Musik der alten Titel gehört hat, kann sich ganz gut vorstellen, was im neuen Streich auf ihn zukommt.

Marco Marzinkowski



DJ Sasha ist für den guten Ton bei Wip3out zuständig und konnte renommierte Bands für den Soundtrack verpflichten.

INFO INTERVIEW MIT JONATHAN FREEDMAN



In der Sony-Zentrale im Herzen von London stand uns Jonathan Freedman, Produktionsleiter bei Psygnosis, Rede und Antwort.

PlayStation Zone: Wie lange befindet sich Wip3out schon in der Entwicklung?

Jonathan Freedman: Eigentlich müßte ich ja sagen, schon seit ewigen Zeiten. Aber die Konzeption begann im November 1998. Wir haben uns zusammengesetzt und kamen zu dem Entschluß, daß wir es tun sollten. Die richtige Produktion begann dann im Januar.

PSZ: Für diese kurze Zeit sieht es schon verdammt gut aus. Wie haben Sie das in der kurzen Zeit geschafft?

Jonathan Freedman: Es liegt schlicht und ergreifend an Nicky Westcott, der leitenden Gestalterin, und den restlichen Mitgliedern des Teams (Alain Raistrick, Neil Paterson, Wayne Imlach etc.). Sie sind allesamt herausragende PlayStation-Programmierer, arbeiten Hand in Hand und investieren sehr viel Zeit dafür, Wip3out zu etwas ganz Besonderem zu machen. Nicky hat übrigens an allen anderen Teilen der Serie mitgearbeitet.

PSZ: Welche technischen Verbesserungen haben Sie implementiert?

Jonathan Freedman: Zum einen haben wir im Vergleich zum Vorgänger die Sichtweite um über 50% erhöht. Dadurch kommt eine unglaubliche Atmosphäre auf. Du kannst die anderen Gleiter schon in den Kurven vor Dir sehen und Deine Raketen schon frühzeitig vorbereiten. Zum anderen haben wir das Tempo drastisch erhöht, um Wip3out noch aufregender zu machen. Nicht zu vergessen natürlich die hohe Auflösung und die generell brillante Technik mit nur minimalem Pop-Up. Unsere Programmierer haben die PlayStation bis an ihre äußersten Grenzen getrieben.

PSZ: Vielen Dank für das Gespräch.

ANGESPIELT

Wer vom zweiten Teil der Serie etwas enttäuscht war, kann aufatmen. Wip3out konzentriert sich eher auf die Vorzüge des klassischen WipEouts und garniert diese mit frischen Elementen (hochauflösende Grafik, 2-Spieler-Split-screen-Modus). Hier dürfte die neue Referenz im Bereich der Futuro-Racer im Anflug sein.

Titel	Wip3out
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	8 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Psygnosis
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	8. September '99

EINSCHÄTZUNG

SUPER

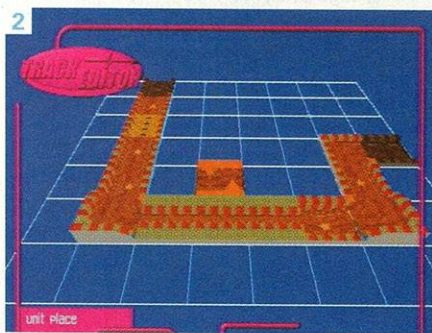
Rennspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

RE-VOLT

Doppelte Ladung: Während einerseits die Testversion von Speed Freaks für spannende Multiplayer-Rennen sorgte, konnten wir uns andererseits erstmals näher mit einer spielbaren PlayStation-Fassung von Acclaims Re-Volt beschäftigen. Welches von beiden wird nun der Bezeichnung „Funracer“ eher gerecht?

Noch vor der Wahl des eigentlichen Spielmodus stolpert man bei Re-Volt über einen bemerkenswerten Menüpunkt: Die Entwickler von Iguana London (ehemals Probe) haben ihr Werk sogar mit einem Strecken-Editor bedacht. Insgesamt 15 Streckenelemente,

die zumeist in zwei optisch verschiedenen Versionen zur Wahl stehen, können hier auf einem rasterförmig unterteilten Feld verteilt werden. Zwar bleiben solche Eigenkreationen aufgrund fehlender Ausschmückung optisch wesentlich fader als die 13 Originalstrecken, doch sollten die selbst erstellten Pisten ebenso wie die 20 vorgefertigten Editor-Kurse für zusätzlichen Spielspaß sorgen. Spielerisch kann Re-Volt mit einer gelungenen Fahrphysik gefallen, die selbst in schwierigeren Situationen nachvollziehbar bleibt. Die Wahl eines von vier Schwierigkeitsgraden wirkt sich dabei auf den Realismus des Ganzen aus: Auf höheren Stufen fahren die Gegner nicht nur besser und alle Fahrzeuge generell schneller, die Kollisionsabfrage bestraft auch kleinere Fahrfehler mit Überschlagen. Per Knopfdruck können Sie Ihr ferngesteuertes Auto aber jederzeit wieder auf die Räder stellen und mit den zahlreichen herumliegenden Extrawaffen den Kampf um die Spitzenposition fortsetzen. Obwohl die Endversion einen 4-Spieler-Splitscreen bieten soll, konnten wir bisher nur zu zweit die grafisch recht ansprechenden Strecken befahren.



1 In der Stunt Arena können Sie sich mit dem Verhalten der Flitzer vertraut machen. 2 Mit dem Streckeneditor ist das schnelle Erstellen einfacher neuer Kurse kein Problem. 3 Die fertige Version von Re-Volt soll noch um einen 4-Spieler-Splitscreen erweitert werden.



Am Haus im Hintergrund sehen Sie die eingeschränkte Sichtweite von Re-Volt.



Auf der Treppe kommt die hervorragende Kollisionsabfrage voll zur Geltung.

Neben der eingeschränkten Sichtweite, die bei einigen Strecken stärker auffällt als sonst, fiel bisher die noch etwas niedrige Framerate negativ auf – laut Acclaim soll die fertige Fassung allerdings mit flüssigen 25 PAL-Bildern pro Sekunde aufwarten.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

In Re-Volt steckt spielerisch einiges Potential – sollte Acclaim bis zur Endversion noch wie versprochen die technischen Mängel ausbügeln, könnte es zum Geheimtip für Fans ausgefallener Rennspiele werden.

Titel	Re-Volt
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	13 Singleplayer, 4 Multiplayer
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Iguana London
USK-Freigabe	tba.
Release	September '99

EINSCHÄTZUNG

GUT

Rennspiel, 1-2 Spieler, Psygnosis

ROLLCAGE EXTREME

Die Berichterstattung zu Rollcage Extreme legt sich in die nächste Kurve. PlayStation Zone ist es gelungen, neue Daten zu dem effektvollen Futuro-Rennspiel zu sammeln. Erste Auswertungen ergeben, daß vor allem das Gameplay zu neuen Höhen getrieben werden soll.

Der Nachfolger zu dem beliebten *Rollcage* dürfte durch neue Ligen, Optionen und weitere technische Feinessen für Begeisterung sorgen. *Rollcage Extreme* wird sich zunächst dadurch hervorheben, daß Sie mit

Ihrem Fahrzeug nicht an den Asphalt gebunden sind, sondern auch an Schrägen und Tunneldecken entlangdüsen können. Wie nicht anders zu erwarten, können Sie über die nunmehr zwanzig Kurse mit neuen Buggys rollen.

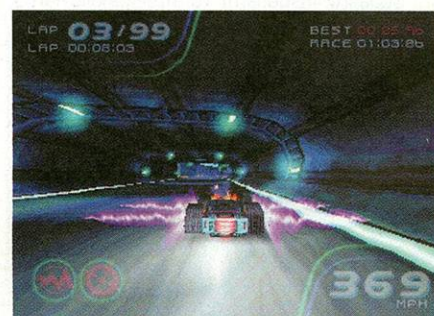
Diese wiederum dürfen Sie mit einem frischen Waffenarsenal ausrüsten, sofern es Ihnen gelingt, bei Maximalgeschwindigkeit die entsprechenden Symbole von der Piste zu picken. Wenn Sie sicher gehen wollen, daß die anderen Piloten tatsächlich eine längere Pause einlegen, warten Sie so lange, bis Ihnen das jeweilige Vernichtungswerkzeug in einer höheren Ausbaustufe zur Verfügung steht. Denn in *Rollcage Extreme* besteht die Möglichkeit, eingesammelte Waffen zu upgraden.



Zünden Sie den Turbo, rauscht die Umgebung mit irrwitziger Geschwindigkeit an Ihnen vorbei. Die hohe Zeichnungstiefe unterstützt den Eindruck, locker die Schallmauer zu durchbrechen.



In den gewundenen Röhren bestehen nur Piloten, die vollkommen konzentriert sind und rasch reagieren. Dennoch versprechen ATD, daß *Rollcage Extreme* insgesamt einsteigerfreundlicher sein wird.



In *Rollcage Extreme* wird es diverse neue Waffen geben, die der Treibjagd den rechten Pfiff verleihen. Haben Sie diesen Rundumschocker aktiviert, dürfen Sie die Konkurrenz ordentlich durchbrutzeln.



Wenn Sie zum Beispiel die Elektro-Ramme in der höchsten Stufe aktivieren, können Sie mit einem Turbo durch das Feld pflügen und sich daran freuen, wie die Computer-Raser aus der Bahn geschleudert werden.

Sinnvolle Zerstörung

Zu dem hohen Spielvergnügen von *Rollcage* trug die Möglichkeit bei, daß Sie Gebäude, Hafenanlagen oder andere Landschaftsmerkmale plattbügeln konnten. Dabei wurden Sie kurz von einem Lichtblitz geblendet, und anschließend war die Straße mit Trümmern übersät. Bei *Rollcage Extreme* wird dieses Feature nicht nur zur Effekthascherei eingesetzt werden, sondern soll auch erhebliche Auswirkungen auf das Gameplay haben. Je nachdem, welche Konstruktion Sie zerschmettern, legen Sie dadurch Abkürzungen frei, öffnen eine Al-

ROLLCAGE WAR NUR DER ENTWURF, EXTREME IST DAS GANZE BILD.

Chris Gibbs, Managing Direktor ATD

ternativ-Route oder bilden ein Hindernis, das Ihre Verfolger nur mit erheblichem Zeitaufwand umfahren können. Wer mit den Feinheiten der Steuerung und dem Streckenaufbau gut vertraut ist, kann die Zerstörungsfunktion noch gewitzter nutzen. Haben Sie das Objekt



Das Ende des Tunnels ist in Sichtweite und wird durch den realistischen Lichteinfall hervorgerufen. Gerade Passagen, in denen Sie die Kletterfähigkeit Ihres Fahrzeuges nicht ausspielen und nur gnadenlos Vollgas geben können, dürften diesmal die Ausnahme sein.

im richtigen Winkel angefahren, läßt sich die Dynamik einer Kurve ändern. Und wer über ein gutes Timing verfügt, nutzt die Druckwelle der Explosion, um ein weiteres Geschwindigkeitsplus zu erhalten.

Florian Brich

INFO INTERVIEW MIT CHRIS GIBBS

PSZ: Rollcage war ein Überraschungserfolg. Bitte erzählen Sie uns etwas über ATD. Wann haben Sie mit der Entwicklung von PlayStation-Spielen begonnen?

Chris Gibbs: ATD hat über 65 Mitarbeiter und wird von Fred Gill (Technischer Direktor) und mir geführt. Unsere Teams arbeiten an *Rollcage Extreme*, *Sidney 2000 Olympics* und einem weiteren noch nicht bekannt gegebenen Rennspiel. Wir programmieren nun seit drei bis vier Jahren auf der PlayStation. Wir haben eine gute Resonanz auf *Rollcage* erwartet, denn es war das Lieblingsspiel der Psygnosis-Tester. Auch wir haben es zum Spaß gespielt, obwohl wir Tag und Nacht daran gearbeitet haben.

PSZ: Glauben Sie, daß noch genug Raum für Verbesserungen besteht? Und bedroht eine Fortsetzung nicht immer auch die Kreativität?

Chris Gibbs: Bei unserer zweiten Ausfahrt mit *Rollcage* haben wir eine bessere Vorstellung davon, was sich machen läßt und was nicht. Wir wollen das Spiel weniger frustrierend gestalten, gleichzeitig aber die ursprüngliche Faszination beibehalten. Das Physikmodell wird so getrimmt, daß Fahrfehler leichter vergeben werden, ohne daß aber das „Feuerstuhl-Feeling“ verloren geht. Manche Fortsetzungen sind wenig berauschend, da sie nichts Neues bieten. Wir hingegen haben so viele neue und innovative Ideen gehabt, daß



Gab voller Zuversicht weitere Infos zu dem von vielen erwarteten Rollcage-Nachfolger preis: Chris Gibbs, Managing Director von ATD.

Rollcage Extreme ein völlig neues Spielerlebnis bietet.

PSZ: ATD entwickelt auch Tools für den PC. Wie stark profitiert die Entwicklung von PlayStation-Spielen von den Erfahrungen, die Sie dabei sammeln?

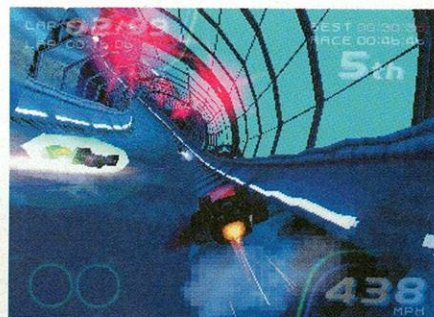
Chris Gibbs: Es ist unerlässlich, die Tools für die Spiele-Entwicklung selbst herzustellen, gleich ob es sich dabei um Streckeneditoren, File-Konverter oder Datenkompressions-Routinen handelt. Spielideen müssen konstant ausprobiert werden. Effektive Tools helfen dabei, dies rasch zu tun, und sind daher ein Kernbestand-

teil guter Entwicklungsarbeit.

PSZ: Was halten Sie von der PlayStation 2? Können Sie uns ein Beispiel geben, wie ein futuristisches Rennspiel auf dieser Konsole aussehen könnte?

Chris Gibbs: Wir können es kaum erwarten, zu sehen, was sich mit der PlayStation 2 alles anstellen läßt. Das ist doch eine faszinierende Zeit! Wir fühlen uns angezogen von dem Gedanken, die Träume unserer Kindheit in reale Spiele umzusetzen. Als Beispiel dafür, wie ein futuristisches Rennspiel bald aussehen könnte, ein kleiner Vergleich: *Rollcage* arbeitet mit 10.000 simulierten Polygonen pro Frame, davon sind 2.500 tatsächlich sichtbar. Auf der PlayStation 2 könnten wir allein für die Darstellung eines Wagens 10.000 Polygone verwenden!

PSZ: Vielen Dank für das Interview.



Die an die Gitterkonstruktion gehefteten Lampen machen aus diesem Streckenteil einen regelrechten Rotlicht-Distrikt. Nur vom grünen Schutzmantel des vorbeiziehenden Buggys wird Ihr Auge für Sekundenbruchteile von der Strecke abgelenkt.

ANGESPIELT

Rollcage Extreme ist ein Titel, dem Rennspiel-Fans mit Recht entgegenfiebern dürfen. Verschwenderische Grafik und Spezialeffekte, die keine Ihrer Nervenzellen verschont lassen, sind nach *Rollcage* eine Selbstverständlichkeit. Beachtliche Steigerungen sind beim Gameplay zu erwarten, da die Entwickler von der Fahrzeugwahl bis zu den Mehrspielermodi das komplette Design überarbeitet haben.

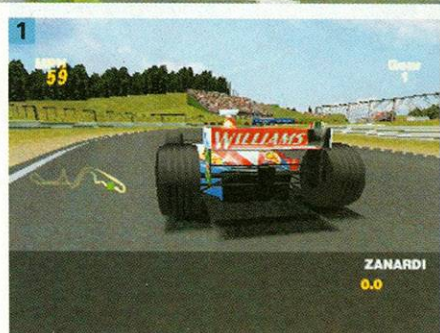
Titel	Rollcage Extreme
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	ATD
USK-Freigabe	tba.
Release	Frühjahr 2000

EINSCHÄTZUNG

SUPER



Die Rennen werden von den Original-RTL-Moderatoren kommentiert.



1 Formel 1 '99 bietet herrlich detaillierte Boliden und deutlich wenig Pop-Up als der Vorgänger. **2** Bei derartigen Rennsituationen gab es noch leichte Schwankungen bei der Framerate. **3** Steigungen oder Gefälle werden diesmal wesentlich realistischer wirken als bei den Vorgängern.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Psygnosis

FORMEL 1 '99

Um die Fachpresse auf die Vorstellung von Formel 1 '99 adäquat einzustimmen, durfte eine Gruppe Journalisten zuvor den echten F1-Assen beim Rennen in Silverstone ins Cockpit schauen. Der Trip nach England hat sich aber nicht nur deshalb gelohnt: Das mittlerweile vierte Formel-1-Spiel von Psygnosis macht einen sehr ausgereiften Eindruck und dürfte beim Release die Pole Position des Genres erobern.



Der sympathische Schotte David Coulthard hatte für ein Interview leider keine Zeit.



Im Jordan Technology Center konnten wir Formel 1 '99 ausgiebig anspielen.

INFO INTERVIEW MIT CLEMENS WANGERIN

PlayStation Zone: Die Programmierung von *Formel 1 '99* begann erst im Januar dieses Jahr. Ist die Entwicklungszeit bis zum Release nicht etwas zu kurz?

Clemens Wangerin: Wenn man Entwickler hätte, die zum erstenmal mit Formel 1 konfrontiert werden, wäre es mit Sicherheit zu kurz. Wenn man ein Team hätte, daß mit Rennspielen auf der PlayStation keine Erfahrung hat, ebenfalls. Wir hingegen haben großes Glück gehabt, daß Studio 33 die Technologie zu diesem Zeitpunkt schon gehabt hat. Daher ging im Januar praktisch schon die

Phase los, in der die verschiedenen Einzelteile zusammengefügt wurden. In den ersten zwei Monaten gab es viel Research, die ganzen Daten für die 99er-Saison wurden in diesem Zeitraum zusammengetragen. Unsere Erfahrung spielt ebenfalls eine wichtige Rolle. Es ist mittlerweile unser viertes *Formel-1*-Spiel. Wir wissen, mit wem wir reden müssen und wir wissen, wo wir uns die relevanten Informationen besorgen müssen.

PSZ: Sie haben von bestehenden Technologien gesprochen. Wurden für *Formel 1 '99* Versatzstücke der *Newman Haas Racing-Engine* ver-

wendet, welches ebenfalls von Studio 33 entwickelt wurde?

Clemens Wangerin: Nein. Nach diesem Titel war für Studio 33 klar, daß Rennspiele ihre Spezialität sind. Sie haben eine Menge bei der Programmierung von *Newman Haas Racing* gelernt und sich direkt danach damit auseinandergesetzt, was man für zukünftige Rennspiele benötigt.

PSZ: Wie kam es zum Split mit Visual Sciences (das Team entwickelte *Formel 1 '98*)?

Clemens Wangerin: Es stellte sich im Nachhinein



Damon Hill bleibt uns als Fahrer bis zum Ende der Saison erhalten.

Begonnen haben die Entwickler ihre Arbeit im Januar dieses Jahres, wobei zunächst einmal intensive Recherchen anstanden. Man plünderte umfangreiche FOA-Datenbanken, wertete satte 150 Stunden Fernsehmaterial aus und studierte zahlreiche Fotografien der insgesamt 16 Kurse. Beratend stand dem Team zudem Ewen Honeyman, ein ehemaliger F1-Mechaniker, zur Seite. Eine hohe Authentizität dürfte also in jedem Fall gewährleistet sein.

Simulation in Reinkultur

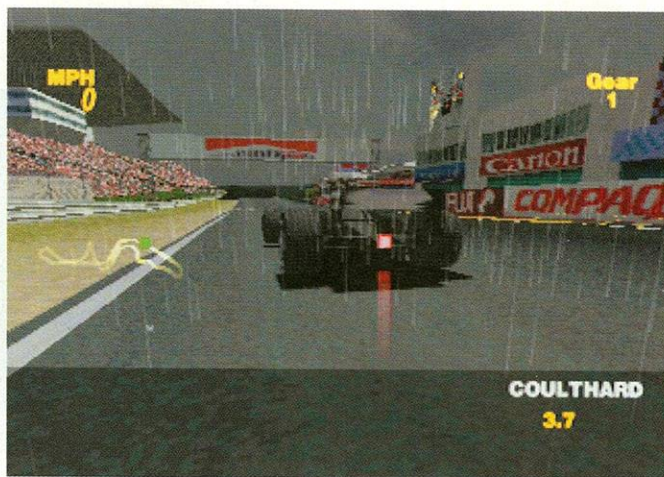
Der Arcade-Modus der Vorgänger wurde diesmal wegrationalisiert – *Formel 1 '99* setzt auf Simulation pur. Trotz umfassender Tuningmaßnahmen, eines realistischen Regelwerks und einer komplexen Steuerung soll dabei der Spielspaß aber nicht zu kurz kommen. Vor dem Rennwochenende werden diesmal sogar Wettervorhersagen geboten, die – wie im wahren Leben – aber nicht zwingend so eintreffen müssen. Ebenfalls interessant ist der Grid-Editor, mit dem die Startaufstellungen der jeweiligen Races an die realen Gegebenheiten angepaßt werden können. Darüber hinaus sind auch vorgefertigte, authentische Grips abrufbar. Bis zum Release will man noch so weit wie möglich aktuelle Geschehnisse in das Programm einbinden. So wird etwa Mika Salo als Ersatzfahrer für Michael Schumacher ebenfalls in *Formel 1 '99* integriert werden.

heraus, daß Visual Sciences nicht der geeignete Entwickler für dieses Projekt war. Im Endeffekt hatten sie viel Potential, aber sie hatten wohl unterschätzt, was es heißt, ein *Formel-1*-Spiel zu machen. Zudem waren sie in Dundee ziemlich weit vom Schuß. Studio 33 hingegen sitzt in Liverpool, und die Basisnähe ist viel größer. Ich bin mindestens einmal täglich dort und verbringe oft drei bis vier Stunden mit den Programmierern. Wir sind mit Studio 33 sehr zufrieden und planen eine langfristige Zukunft mit ihnen.

PSZ: Vielen Dank für die Infos.

Rundum verbesserte Technik?

Bereits die ersten Runden, die wir bei der Vorführung im Jordan Technology Center drehten, konnten uns (fast) völlig überzeugen. Die Boliden sind prächtig ausgearbeitet und wirken sehr realistisch, die Kurse gefallen durch zahlreiche Details auf und neben den Strecken, und das Spieltempo ist erfreulich hoch. Besonderes Augenmerk haben wir auf den Bildschirmaufbau gerichtet, der beim umstrittenen Vorgänger für viel Unmut sorgte. Diesbezüglich können wir Entwarnung geben: Etwas Pop-Up ist zwar weiterhin präsent, aber in einem sehr erträglichen Ausmaß. Zudem



Speziell die Rennen bei Regen sehen beeindruckender aus als je zuvor.

tauchen Objekte hier nicht unvermittelt und ruckartig auf, sondern bauen sich sehr weich auf. Das größte Problem ist bislang die schwankende Framerate, aber diesen Lapsus sollten die Entwickler bis zum Release beheben haben.

Marco Marzinkowski



Dieses Bild wurde kurz vor Schumis Crash beim Rennen in Silverstone aufgenommen.



Der 26-jährige Clemens Wangerin ist Product Development Manager bei Psygnosis und stellte sich unseren Fragen zu *Formel 1 '99*.

ANGESPIELT

Psygnosis hat wieder den richtigen Weg eingeschlagen: Die Technik stimmt, das Fahrgefühl ist realistischer denn je, und das Entwicklungsteam Studio 33 ist von Rennspielen im allgemeinen und von der *Formel 1* im besonderen fasziniert. Der vierte Teil der *Formel 1*-Serie könnte somit auch zum bislang besten werden.

Titel	Formel 1 '99
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	16 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Studio 33
USK-Freigabe	tba.
Release	22. Oktober '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT



Mit dem Stinktier schalten Sie auf biologische Kriegsführung um. Würmer, die den grünen Dämpfen ausgesetzt sind, zeigen starke Vergiftungserscheinungen und winden sich in Hustenkrämpfen.



Noch verhindert das Team-17-Logo Schlimmeres. Wenn Ihre Würmer durch ein Loch ins Wasser fallen, reduzieren sich nicht nur Ihre Trefferpunkte. Dann ist Ihre Teilnahme an dem Gefecht beendet.

Worms 2: Armageddon

WORMS 2: ARMAGEDDON

Erneut wird die PlayStation von den wuseligen Kampf-Würmern befallen. Worms 2: Armageddon hat mehr von allem: mehr Waffen, mehr Levels und endlich auch eine vollwertige Ein-Spieler-Kampagne.

Bei Worms 2: Armageddon geht es darum, die anderen Würmer durch den Einsatz exotischer Vernichtungsmittel aus der 2D-Landschaft zu pusten. Dabei müssen Sie innerhalb eines Zeit-

limits Ihren Zug machen. In dieser knappen Aktionsphase bringen Sie sich mit einem Seil in eine günstigere Position, Sie überqueren Brücken oder packen den Granatwerfer aus. Danach übernehmen die Computer-Würmer das Kommando und versuchen, Ihr Team zu pulverisieren. Der zweite Teil der Wurm-Schlacht, in dem Sie nahezu jeden Aspekt (von der Landschaftsgrafik bis zu den Soundsamples) Ihrem Geschmack

INFO FRAGEN UND ANTWORTEN

PSZ: Wie werden die derzeit noch nicht enthaltenen Hintergründe aussehen?

Martyn Brown: Es wird einen abgestuften Himmel geben, und wir werden Nebel, Abendröte oder vorbeiziehende Wolken einbauen. Alles andere würde die Konstanz der Framerate bedrohen, was wir vermeiden möchten.

PSZ: Die Waffen sind ausgeflippt. An welche anderen Waffen haben Sie in der Entwicklungsphase gedacht?

Martyn Brown: Wir hatten an Nervengas und eine Bibel-Waffe gedacht, die es aber aus verständlichen Gründen nicht in die finale Version geschafft haben. Außerdem experimentierten wir mit dynamischen Wasserwaffen, die sich aber zu langsam bewegten. Es ist leicht, sich eine Waffe auszudenken, aber sie muß mit den anderen funktionieren und sich in die Gameplay-Logik einfügen.

PSZ: Welche besonderen Animationen gibt es für die Würmer?

Martyn Brown: Wenn ein Nuklearschlag erfolgt, streifen sie sich Schutzbrillen über. Außerdem werden sie dann von der Strahlenkrankheit befallen und husten heftig. Die-



In solch unwegsamem Gelände müssen Sie rasch und präzise mit dem Seil umgehen können, um am Leben zu bleiben.

anpassen können, bietet 43 Ein-Spieler-Missionen, ein umfangreiches Trainingsprogramm und den derben Mehrspielermodus. An letzterem können bis zu sechzehn Spieler gleichzeitig teilnehmen. Da abwechselnd gezogen wird, kommt die Runde sogar schon mit einem Controller in Gang.

Gib mir Waffen!

Bei dem heiteren Gemetzel schlägt der schräge Humor der Entwickler von Team 17 voll durch. Sie müssen nicht gleich den Armageddon-Kometeneinschlag auslösen, sondern können Ihre Gegner auch mit Streubananen bombardieren oder sie von einem riesigen

WÜRMER, WAFFEN, WITZE – DAS EINZIGE SPIEL MIT EINER HEILIGEN HANDGRANATE!

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

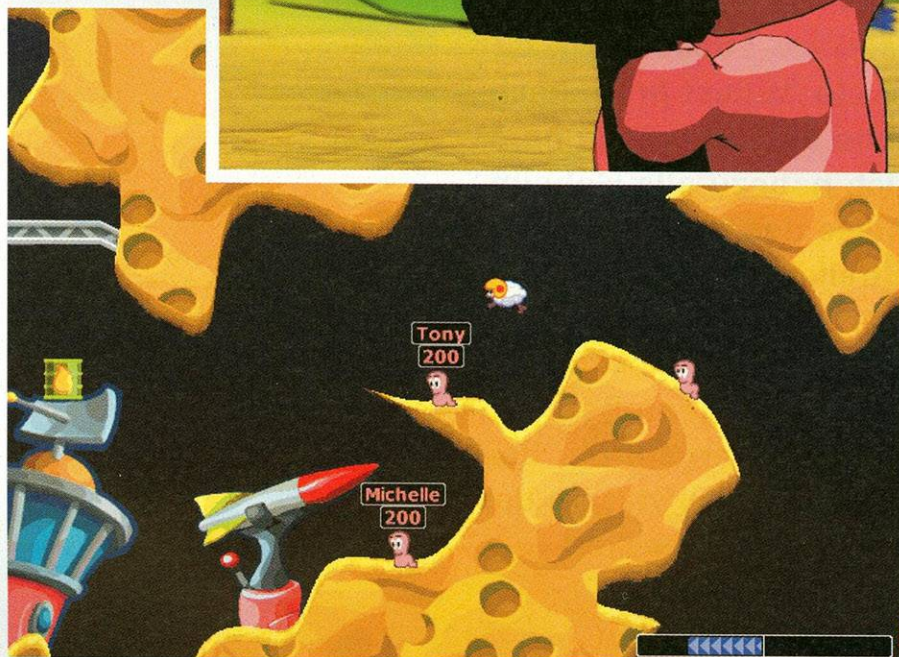
Esel plattdrücken lassen. Bei den handlicheren Waffen wie Pistole, Schrotflinte oder Handgranate sollten Sie allerdings die Windrichtung im Auge behalten. Überdies enthalten die Kisten mit Extrasymbolen, die regelmäßig über dem

ser kraftzehrende Effekt tritt auch ein, wenn sich ein Wurm selbst in die Luft sprengt oder das Spiel in die Certain-Death-Phase eintritt. Insgesamt haben wir Tausende von Animationsphasen, die auf die jeweilige Waffe zugeschnitten sind.

PSZ: Stimmen Sie zu, daß so eine abgedrehte Spielidee nur in England erdacht werden kann?
Martyn Brown: Ja, *Worms 2: Armageddon* ist ein Schmelztiegel diverser Gameplay-Ideen und mit viel britischem Humor durchsetzt. Es ist dazu gedacht, Menschen zusammen zum Spielen und zum Lachen zu bringen.

PSZ: Wird es *Worms* auch auf einer Next-Generation-Konsole wie zum Beispiel PlayStation 2 geben?

Martyn Brown: Wir haben daran gedacht, *Worms* in eine 3D-Landschaft zu verpflanzen. Aber wir möchten nicht durch eine schlechte Umsetzung



Kampfgebiet abgeworfen werden, neben Medizin auch einen Laser-Pointer, Fallschirme und andere Dinge, die Ihnen einen Vorteil verschaffen. Und wenn es Wurm-gegen-Wurm geht, spalten Sie Ihren Widersacher mit der Axt oder Sie traktieren ihn mit dem Baseballschläger – was überdies noch von einer Stadion-Fanfare begleitet wird.

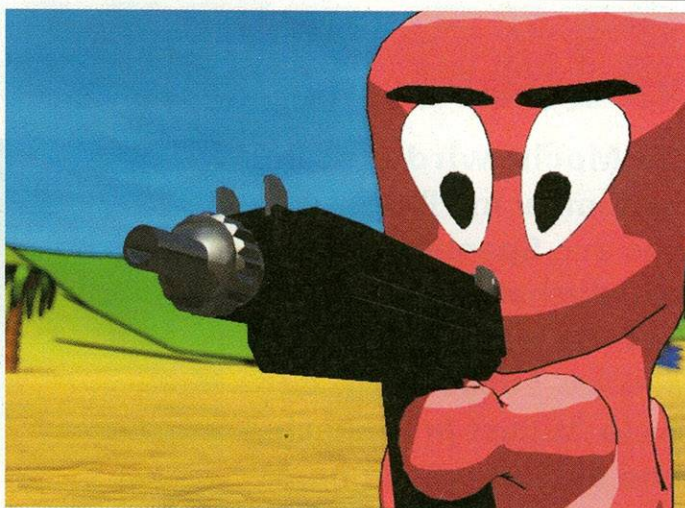
Florian Brich

das kaputt machen, was wir uns mühsam aufgebaut haben. Andere sind schon gescheitert, ich brauche keine Namen zu nennen. Vor zwei Jahren waren die technischen Möglichkeiten noch nicht so weit, vielleicht sind sie es jetzt.



Martyn Brown, Development Director bei Team 17, präsentierte mit viel Witz *Worms 2: Armageddon* und stellte sich anschließend den Fragen des PSZ-Redakteurs.

Unten: Die sechs unterschiedlichen Filmschnipsel präsentieren typische Szenen aus dem *Worms*-Alltag in fulminanter Render-Pracht.



Da hier schon ein scharfgemachtes Schaf zu seinem Opfer unterwegs ist, fliegen gleich die Löcher aus dem Käse.

ANGESPIELT

Worms 2: Armageddon ist ein technisch ausgefeiltes Strategiespektakel, das vor allem mit seinem beißenden Witz an den Controller lockt. Nicht nur Fans des Vorgängers sollten sich von diesem ulkigen Titel von Hasbro Interactive angesprochen fühlen. Auch diejenigen, die Spaß daran haben, ihre Mitspieler mit einem höhnischen Grinsen durch den Einsatz eines zielsuchenden Schafes im Superman-Kostüm wegzusprengen, können dieses Spiel genießen. Und wer hätte daran keinen Spaß?

Titel	Worms 2: Armageddon
Genre	Strategie
Spieler	1-16
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	43
Preis	tba.
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Team 17
USK-Freigabe	tba.
Release	November

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

Action-Adventure, 1 Spieler, LucasArts

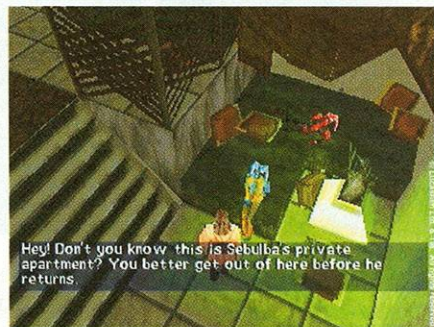
STAR WARS EPISODE 1:

Die Macht wird erst im September mit Ihnen sein, was aus Spannungsgründen durchaus Sinn macht. Das Spiel zum neuen George-Lucas-Film, der Mitte August in Deutschland anläuft, verrät nämlich nahezu alle Geheimnisse des gleichnamigen Streifens. Echte Fans können das Epos somit zunächst auf der großen Leinwand genießen, bevor sie dann auf der heimischen PlayStation das Lichtschwert zücken.



Rassige Duelle mit dem Lichtsäbel sind – wie nicht anders zu erwarten war – ein zentrales Spielelement des Action-Adventures.

Apropos Genießen: Ist das Action-Adventure überhaupt ein spielerischer Hochkaräter oder einfach nur ein typisches Lizenzprodukt ohne großen Tiefgang? Diese Frage ist berechtigt, denn im PC-Lager (wo der Titel bereits erschienen ist) fuhr das *Star Wars*-Adventure eher mittelpträgliche Wertungen ein. Petra Maueröder kritisierte in unserem Schwesternmagazin *PC Games* beispielsweise den nicht gerade hohen Schwierigkeitsgrad und verteilte als Gesamtwertung 77%. Die definitive



Die Dialoge werden bis zum Release noch eingedeutscht. Zudem erwartet Sie eine deutsche Sprachausgabe der Original-Sprecher.

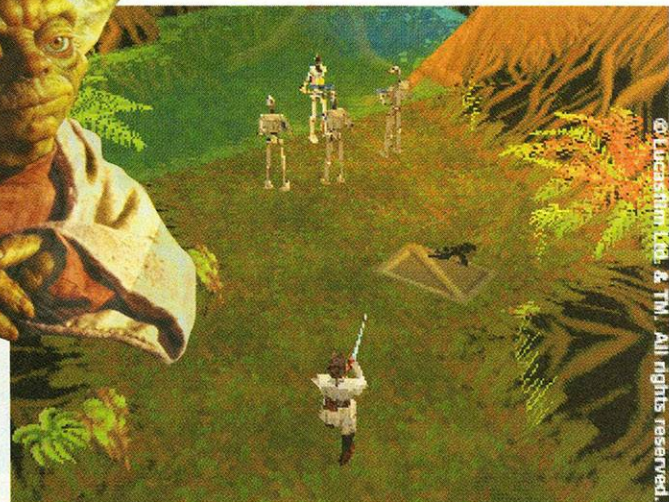
Klärung kann natürlich erst in unserem Review erfolgen, aber unsere neuesten Eindrücke wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Worum geht es?

Ohne zuviel von der Story vorwegnehmen zu wollen: Auf dem Planeten Naboo, der von der jungen, hübschen Königin Amidala regiert wird, herrscht Unruhe. Eine aggressive Handelsföderation sorgt für Trubel und will die Handelsrouten von Naboo blockieren. Sie schlüpfen in die Rolle der zentralen Filmfiguren Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Panaka und Amidala und versuchen die Troublemaker zu stoppen. Das Spiel läuft in einer *Tomb Raider*-verwandten Perspektive ab, wobei die jeweiligen Protagonisten überaus agil sind. Sie können springen, sich an Vorsprüngen hochziehen, sich an Seilen entlanghangeln, schwimmen und – natürlich – kämpfen.

Action

Kämpfe werden einen wesentlichen Part des Spiels ausmachen. Neben dem obligatorischen Lichtschwert und den berühmten Jedi-



Was die Schauplätze anbelangt, gibt sich der LucasArts-Titel sehr abwechslungsreich. Hier geht es durch einen Sumpf.

DIE DUNKLE BEDROHUNG



Bei den Fights müssen Sie sich geschickt anstellen – Ihre Gegner verhalten sich zum Teil sehr intelligent und facettenreich.

Mächten stehen Ihnen dabei diverse andere Kampfgeräte zur Verfügung, die man aber zunächst einmal ausfindig machen muß. Die Designer haben die Waffen (unter anderem Laserpistole und Raketenwerfer) sowie die entsprechende Munition an tückischen, zumeist schwer erreichbaren Orten platziert. Einzusetzen sind Ihre Geschütze zum Beispiel gegen Droiden, humanoide Gegner (z. B. Söldner) und Haie, wobei dem Lichtschwert eine besondere Bedeutung zukommt. Neben offensiven Manövern ist es auch in der Defensive nicht zu unterschätzen. Sie können damit nämlich auch Kugeln und andere Geschosse, die auf Sie abgefeuert werden, abwehren. Wer besonders geschickt ist, kann die Projektile damit zudem umgehend an den jeweiligen „Absender“ zurückschicken.

Adventure

Wenn man bedenkt, daß sich LucasArts im Bereich der Adventures einen beachtlichen Namen gemacht hat, dann verwundern die recht einfach gestrickten Rätsel ein wenig. Was die Komplexität angeht, ringen die Knocheleien erfahrenen *Tomb Raider*-Veteranen wohl nur ein müdes Lächeln ab. Zumeist sind irgendwelche Schlüssel aufzuspüren oder geheime Öffnungsmechanismen zu aktivieren. Auch die berühmt-berüchtigten „Verschieb’ die Kiste“-Aufgabenstellungen wird man öfters bewältigen müssen, als einem lieb ist. Neben diesen Puzzles stehen ausgiebige



Trotz einiger netter Effekte wirkt die Grafik noch etwas antiquiert und grobkörnig.



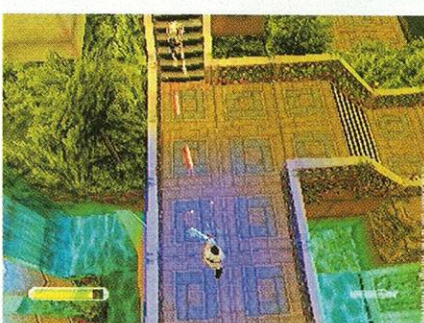
Neben Adventure-Elementen wird der Star-Wars-Titel auch eine gehörige Portion Action bieten.

Dialoge mit mehr als 100 Charakteren auf dem Programm. Diese trifft man in den originalgetreuen Locations des Films, wie etwa Mos Espa, Tatooine und Naboo. In den Gesprächen entfaltet sich wie bereits angedeutet die komplette Story des Films.

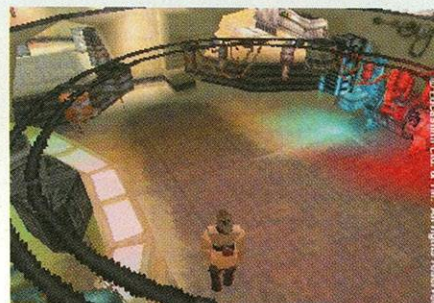
Mächtige Grafik?

Auf dem PC wirkte *Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung* sehr eindrucksvoll, beim PlayStation-Pendant kann man dies (noch?) nicht sagen. Eine gewisse Grobpixeligkeit zieht sich wie die Spur des Lichtschwerts durch das ganze Spiel. Im Zusammenspiel mit der authentischen Musikantermalung kommt zwar das berühmte *Star Wars*-Feeling auf, aber in diesem Bereich hätte ich mir schon etwas mehr erwartet. Feilt man noch ein wenig an der Optik, dann erwartet uns im September ein leckerer Genremix, der sich für Fans des Films und Einsteiger auf jedem Fall lohnen dürfte.

Marco Marzinkowski



Sie kontrollieren die jeweiligen Charaktere aus einer Tomb-Raider-ähnlichen Perspektive.



Aus Spannungsgründen sollten Sie das Spiel erst nach dem Kinobesuch erwerben, da fast alles von der Handlung verraten wird.

AN GESPIELT

Das Action-Adventure setzt nicht nur auf den *Star Wars*-Bonus, sondern bietet auch ein ansprechendes Gameplay. Die etwas altbackene Technik und die mangelnde Komplexität könnten sich jedoch als Stolperstein erweisen.

Titel	Star Wars Episode 1: Die Dunkle Bedrohung
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	11 Schauplätze
Preis	ca. DM 99, 95
Hersteller	LucasArts
Entwickler	LucasArts
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Release	Anfang September '99

EINSCHÄTZUNG **GUT**

3D-Beat-'em-Up, 1-4 Spieler, Activision

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Die rappenden Rauhbeine der bekannten amerikanischen Truppe sind nun auch Protagonisten in einem Beat' em Up, das einen hervorragenden Eindruck hinterließ.

Die Bezeichnung „Wu-Tang“ steht ursprünglich für einen asiatischen Schwertkampfstil, wobei jedem Buchstaben eine bestimmte Bedeutung zukommt. Die neun erfolgreichen Hip-Hopper des Clans verstehen sich in Anlehnung an die Kampfkunst als „Fechter mit der Zunge“. Beim Schlagabtausch in einer von insgesamt zehn verschiedenen Locations (vom typisch amerikanischen Hinterhof bis

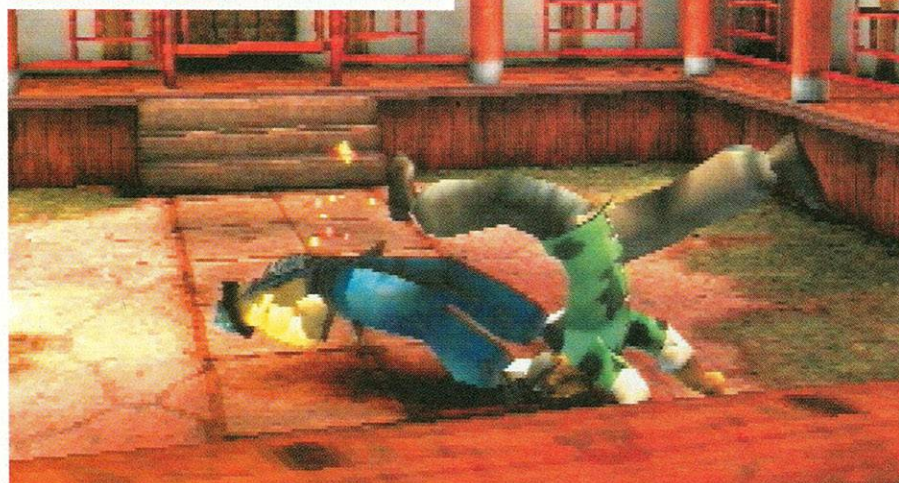
zum Flughafen-Hangar) sind Sie bei der Auswahl Ihres Fighters nicht nur auf die rappenden Radaubrüder festgelegt, bis zu zwölf weitere Kämpfer können in die Arenen geschickt werden, jedoch müssen diese erst genretypisch freigespielt werden. In der Endversion des Spiels verfügt jeder Charakter über 50 individuelle Eigenschaften, die sich in seiner Kampfkunst widerspiegeln. Sie können die Gegner mit ausgefeilten Combos aufs Kreuz legen oder auf aggressive Attacks mit Hilfe des Counter- und Reversal-Systems antworten.

Knallharte Kammerspiele mit Knochenbrüchen

Im Story-Modus steht der Spieler vor der anspruchsvollen Aufgabe, alle 36 Kammern der Shaolin als glorreicher Sieger zu verlassen, um im furiosen Finale den Endgegner zu vernichten. Ein interessantes Feature stellt die Tatsache dar, daß die einzelnen Kammern nicht nur durch das bloße Besiegen eines Gegners frei-

gespielt werden müssen. Zum Teil gelangt man nur dann zum nächsten Bösewicht, wenn man eine bestimmte Aktionen ausführt, dazu zählt beispielsweise eine bestimmte Combo oder ein Sieg ohne eigene Verletzung. Eine weitere Besonderheit des Titels stellt der Vierspielermodus dar. Hier besteht die Möglichkeit, sich entweder mit drei menschlichen Gegnern eine wilde Prügelei zu liefern oder mehrere CPU-Recken in die Arenen einlaufen zu lassen. Technisch präsentiert sich bereits die vorläufige Version von Activisions Beat' em Up in guter Qualität: Die einzelnen Charaktere sind ansprechend animiert und bearbeiten ihre Gegner in der Arena mit einem umfangreichen Schlagrepertoire. Besonders Anhänger des amerikanischen Sprechgesangs werden durch die harten Reime des Clans in die richtige Stimmung versetzt; die aggressive Musikuntermauerung, die natürlich vom Wu-Tang Clan höchstselbst kommt, bietet ein passendes Ambiente zu den harten Duellen auf dem Bildschirm.

Jens Quantin



1 Jeder der gelenkigen Prügelknaben hat während des Kampfes individuelle Special-Moves auf Lager. 2 Der geheimnisvolle Suang Dao teilt kräftig mit seinen beiden Breitschwertern aus. 3 Solch akrobatische Manöver traut man dem stets benommen herumtorkelnden Ol' Dirty Bastard auf den ersten Blick gar nicht zu.

AN GESPIELT

Fans des Genres erwartet ein technisch sauber präsentiertes Game mit berühmten Charakteren, einem herausfordernden Story-Modus und umfangreichem Schlag- und Griffrepertoire.

Titel	Wu-Tang: Shaolin Style
Genre	3D-Beat-'em-Up
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	tba./Ja
Levels	21 Kämpfer
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Activision
Entwickler	Paradox
USK-Freigabe	tba.
Release	November '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.-**

Playstation-Lenkrad Dual Force

- Durch die „Rumble-Funktion“ erlebst Du jede Bodenwelle und jede Kollision hautnah mit!
- Inklusive 2 Tischklemmen und Netzteil für noch stärkere Vibration!



DM ~~35.28~~ **129.-**



jetzt in 5 coolen Farben!

Dual Shock Controller

- Nimm' das Spiel in die Hand: Sehen, kontrollieren und fühlen!
- Mit dem Dual Shock Analog Controller spürst du jede Explosion, jede Vibration: Ein neues Spielerlebnis!

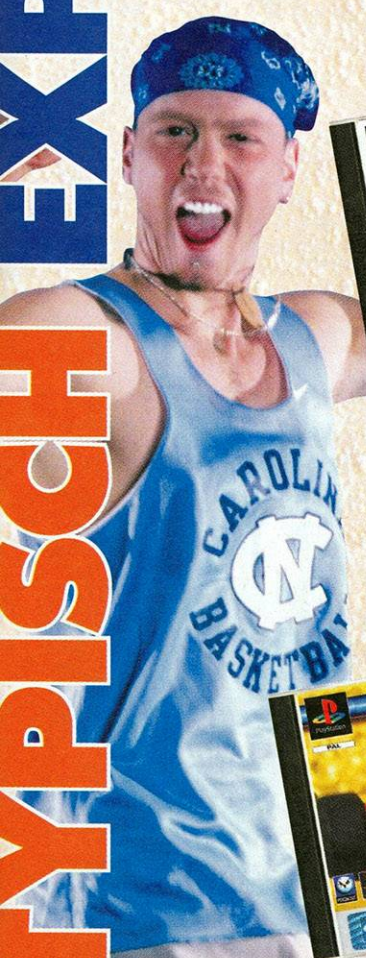
DM ~~30.17~~ **59.-**

connect

the

POWER!

EXPERT



3 CD'S

Final Fantasy 7 Platinum

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

jetzt zum **39.-** je Super-Platinum-Preis!

V-Rally Platinum



- Ho! dir Europas erfolgreichstes Rallyspiel!
- Entdecke die verbesserte Grafik und die zusätzlichen 2 Wagen!



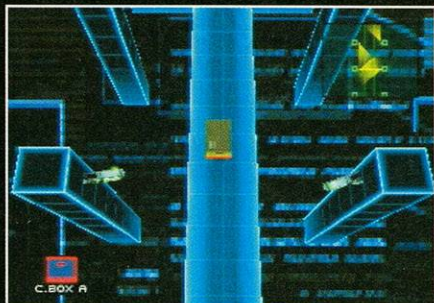
Formel 1 '97 Platinum

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



WWF Warzone Platinum

- Spielt mit den TOP-Stars des Profi-Wrestlings!
- Erstellt euren eigenen Wrestler mit Angaben über Körperbau, Geschlecht, Stärke, usw.
- Acht Spielmodi inklusive WWF Challenge



Nicht nur das umfangreiche Waffenarsenal hat der Top-Agent mit ins Trainingslager genommen, auch nützliche Gegenstände wie der Karton müssen zum Erreichen des nächsten Levels eingesetzt werden.



Bei der Zerstörung der umher kreisenden Kristallkörper durch gezielte Schlag- und Trittkombinationen sollten Sie sich nicht allzu viel Zeit lassen, da die Uhr am unteren Bildrand unerbittlich herunter tickt.

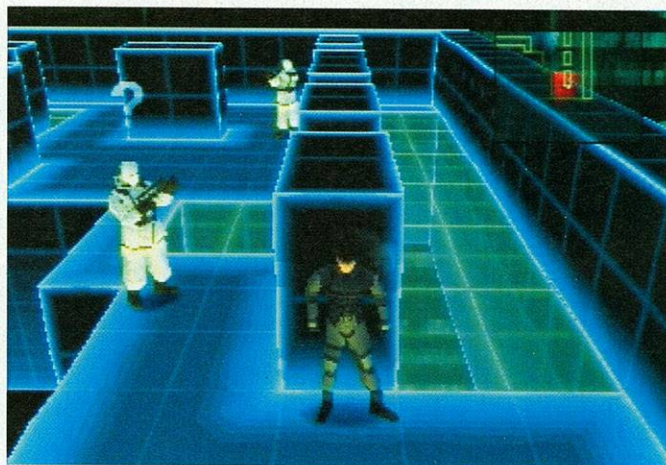
Action-Adventure, 1 Spieler, Konami

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

Damit Solid Snake, der ebenso coole wie wortkarge Einzelkämpfer des Megasellers Metal Gear Solid, nach seinem aufregenden ersten Abenteuer nicht einrostet, begibt er sich ab September durch zahlreiche Trainingsmissionen, in denen sein ganzes Können und all seine atemberaubenden Agenten-Fähigkeiten benötigt werden.



Im Verlauf dieser Prügelei muß sich der coole Agent gegen eine Gruppe von Wachmännern durchsetzen. Befördern Sie die weiß getarnten Männer vom schmalen Steg, um sich kurzzeitig Luft zu verschaffen.



An dem roten Signal auf dem Radar können Sie erkennen, daß sich die verdutzte Wache noch immer in Alarmbereitschaft befindet. Jede falsche Bewegung kann somit zum abrupten Ende der Mission führen.

Die neuen Missionen des Spezialagenten-Abenteuers werden in Japan im Bundle mit dem Original-Megahit angeboten. Für Deutschland hat man sich für eine gesonderte Veröffentlichung des ausgiebigen Spionen-Trainingsprogramms entschieden, insgesamt beinhaltet der Titel über 300 verschiedene Missionen, die Ihr ganzes Geschick im Umgang mit den Waffen und anderen Ausrüstungsgegenständen des Top-Agenten erfordern.

Wer nicht trainiert, verliert!

Die im gewohnten, eher schlicht gehaltenen Design der bisher aus *Metal Gear Solid* bekannten Trainingseinheiten dargebotenen Missionen bieten durch den anfangs seichten, aber stetig steigenden Schwierigkeitsgrad Spielern, die vorher noch nicht in die Rolle des Super-Agenten geschlüpft sind (gibt es die überhaupt?), die Chance, langsam mit den Fähigkeiten des Helden vertraut zu werden. Eingeleitete Veteranen des Originals, die alle Geheimnisse und Extras des Agententhillers ergründet haben, werden durch kniffliges Level-Design und schier unüberwindbare Scharen von Wachmännern gefordert. Nachdem Sie

BEI METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS HABEN FANS DES ERFOLGREICHEN ACTION-ADVENTURES MIT ÜBER 300 VERSCHIEDENEN TRAININGSLEVELS AUSGIEBIG GELEGENHEIT, IHRE IN METAL GEAR SOLID ERWORBENEN FÄHIGKEITEN UNTER BEWEIS ZU STELLEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation-Zone

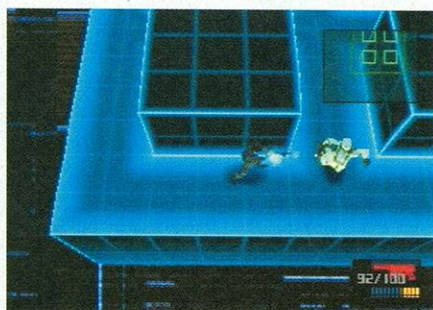
die Basislevels überstanden haben, gibt das Optionsmenü nach und nach alle zur Verfügung stehenden Modi preis. Sind anfangs vor allem Ihre Fähigkeiten im Tarnen, Schleichen sowie ein richtiges Timing vonnöten, greift Solid Snake später auch auf sein bekannt umfangreiches Waffenarsenal zurück, um weitere Levels zu erschließen. Haben Sie den perfekten Umgang mit Plastiksprengeffekt, Minen, Raketenwerfern und dem Scharfschützengewehr unter Beweis gestellt, kommt die Zeitkomponente ins Spiel. Im sogenannten Time-Attack-Modus müssen Sie dann nämlich beispielsweise eine vorgegebene Anzahl von Zielen innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens zerstören oder ein mit Wachen übersätes Areal gegen die unbarmherzig heruntertickende Uhr zu durchschleichen.

Neue Spielmodi in gewohnter Optik

Hat man auch unter Zeitdruck ein ruhiges Händchen behalten und eiskalt alle Aufgaben bewältigt, warten weitere, interessante Spielmodi auf den Hobbyagenten. Im zeitlich auf eine Minute limitierten Kampf gegen eine Schar von bewaffneten Wachmännern hilft Ihnen nur Ihre Nahkampf Ausbildung. Befördern Sie

die Schurken kurzerhand in den Abgrund, ehe diese Ihnen durch Dauerfeuerbeschuss das Lebenslicht ausblasen können. Um den Spieler darüber hinaus an die PlayStation zu fesseln, sind unter anderem ein Puzzle-, ein Variety- sowie ein Mystery-Mode integriert. Zur Belohnung für gute Leistungen bei der Bewältigung der zahlreichen Aufgaben warten Bonusvideos und viele weitere Extras wie die Möglichkeit, mit einem anderen Charakter die Aufgaben anzugehen, auf die Enthüllung durch den Spieler. Auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin (vom 28. August bis 5. September) wird sich der knallharte Einzelkämpfer Snake erstmals an die Öffentlichkeit anschleichen.

Jens Quentin



Während die anderen Wachmänner ahnungslos das Areal absuchen, schalten Sie einen ihrer Kameraden durch gezielte Schüsse aus.



Mit Hilfe des Raketenwerfers pulverisieren Sie die diamantförmigen Ziele.

ANGESPIELT

Ein entscheidendes Kriterium für den Erfolg von *Metal Gear Solid Special Missions* dürfte nicht zuletzt der noch nicht feststehende Preis darstellen. Fans des kultigen Agenten-Abenteuers bekommen ohne Zweifel variantenreiche Trainingsmissionen mit kniffligen Passagen, einem gewohnt umfangreichen Waffenarsenal und motivierendem Spielprinzip geboten. Für unerfahrene Einsteiger eignet sich der Besuch im Trainingscamp, um mit den Fähigkeiten von Solid Snake vertraut zu werden. Auf jeden Fall verkürzt sich für alle Anhänger des Topspions durch die mehr als 300 zu bewältigenden Missionen die Wartezeit auf den zweiten Teils des Superhits.

Titel	Metal Gear Solid Special Missions
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Über 300 Trainingsmissionen
Preis	tba.
Hersteller	Konami
Entwickler	KCE Japan
USK-Freigabe	tba.
Release	September '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

PLAY STATION GALERIE



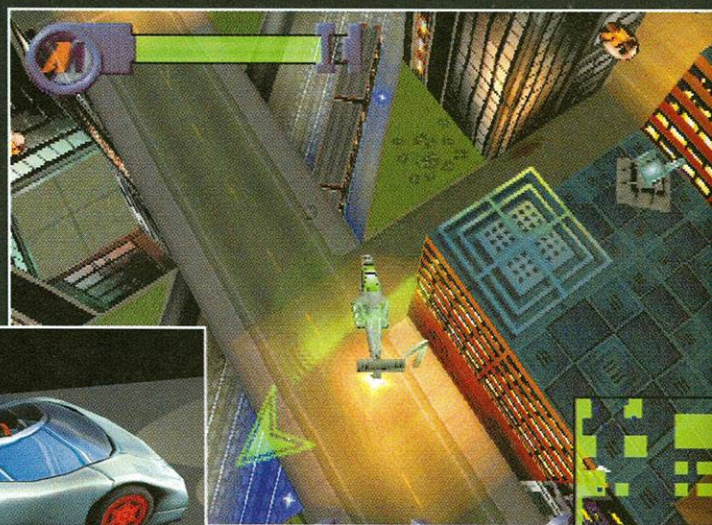
Spätestens seit MDK sind Sniper-Modi in Mode gekommen. Auch bei Action Man können Sie Ihre Gegner so anvisieren.



Wahrscheinlich hätten auch die Battle-Mech-begeisterten Japaner ihre helle Freude an diesem beachtlichen Titel.



Spielerisch wird Action Man von Hasbro sich sehr abwechslungsreich präsentieren. Sie können daher auch mit mehreren Fahrzeugen durch die Levels brausen.



Technisch ist die verwendete Engine auf der Höhe der Zeit. Neben feinen Lichteffekten soll auch ein absolut flüssiges Power-Gameplay geboten werden.



Da der verrückte Professor Gangrene mächtige Feinde auf Sie hetzt, werden Ihnen diverse Waffen zur Bekämpfung der Kolosse vom Kaliber Metallspinne zur Verfügung stehen. Eine Karte am rechten unteren Bildschirmrand hilft bei der Orientierung.

ACTION MAN

Im November soll mit *Action Man* von Hasbro Interactive ein hochinteressanter Titel erscheinen, bei dem Sie natürlich den Part des Titelhelden übernehmen. Der Charakter, der ursprünglich aus dem Reich der Spielzeuge stammt, muß dabei einen diabolischen Plan zunichte machen. Der durchgeknallte Professor Gangrene will die Menschheit auslöschen, indem er Lebensmittel mit einem schnell wirkenden, tödlichen Gift anreichert. Mit allerlei Waffen und technischem Spielzeug ausgestattet, machen Sie sich auf zum Labor des Professors, um den schlimmen Finger zu stoppen. Dort stellen Sie fest, daß Gangrene nur der Handlanger eines noch viel mächtigeren Gegners ist. Ein gewisser Dr. X, der eine riesige Roboterarmee in seinem Besitz hat, ist die treibende Kraft, die im Hintergrund ihre Fäden spinnt. Im Kampf gegen ihn und seine Horden werden Sie von einer dynamischen Kameraführung durch die Levels geleitet, wobei neben rassistischer Action auch Spionagerelemente im Stil von *Metal Gear Solid* auf dem Agentenprogramm stehen werden.

ACTION, HASBRO INTERACTIVE, 5. NOVEMBER

INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL

Noch bevor Lara Croft ihre vierte Wiederkehr feiert, wird LucasArts im Oktober dieses Jahres den berühmten Archäologen die Peitsche schwingen lassen. Indiana Jones und der Turm von Babel versetzt Sie zurück in das Jahr 1947. Um die Bruchstücke einer geheimnisvollen Maschine ausfindig zu machen, besuchen Sie unter anderem Kasachstan, die Philippinen und Mexiko. Während Sie Höhlensysteme und Grabkammern erforschen, werden Sie von Skorpionen, Schlangen und Agenten der weltgrößten Geheimdienste – CIA und KGB – in Bedrängnis gebracht. Das Spiel soll sich aus achtzehn Abschnitten zusammensetzen, in denen mysteriöse Mechanismen erforscht und tückische Fallen überwunden werden müssen. Auszeichnen dürfte sich dieses Action-Adventure vor allem dadurch, daß von dem Übungslevel über die Lorenfahrt durch die Minen des Königs Salomon bis hin zu der versteckten Bonusstufe jeder Pixel in der Tradition der erfolgreichen Filmvorlagen stehen wird.

ACTION-ADVENTURE, LUCASARTS, OKTOBER



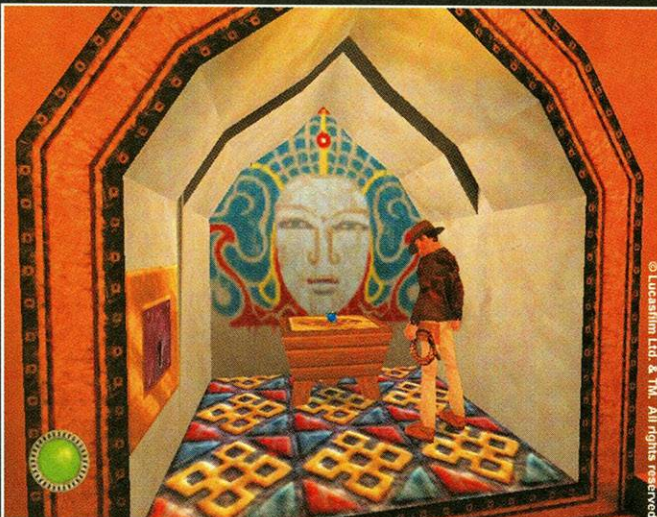
Vor einem heranrollenden Felsbrocken bringen Sie sich in gewohnter Manier mit der Bullenpeitsche in Sicherheit.



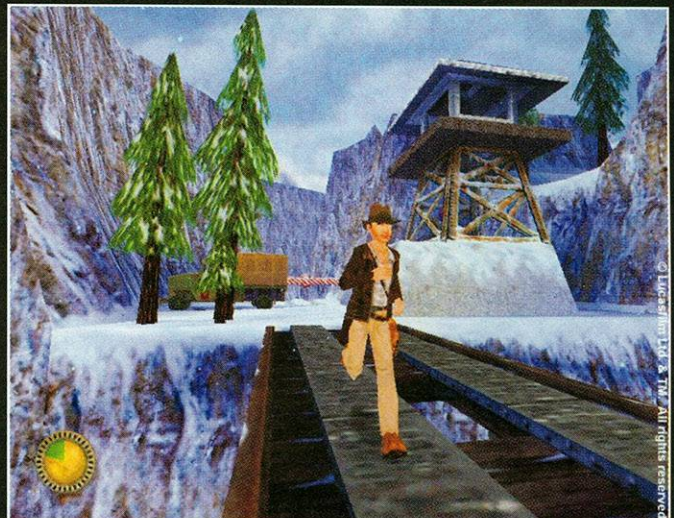
Erst wenn Sie den Mechanismus der komplizierten Maschinen durchschaut haben, können Sie das Rätsel lösen und Ihr aufreibendes Abenteuer fortsetzen.



Wasserfälle und Canyons inklusive: Wenn Sie nicht gerade durch einen Tempel oder eine Mine wandern, bewundern Sie das Panorama der idyllischen Oberwelten.



Vorsicht bei jedem Schritt! Befindet sich in diesem verzierten Alkoven ein wertvoller Schatz oder eine teuflische Falle?



In den Eiswüsten Rußlands hetzen Sie im Laufschrift an Wachtürmen, Lastwagen und anderen Installationen vorbei.

EXPENDABLE

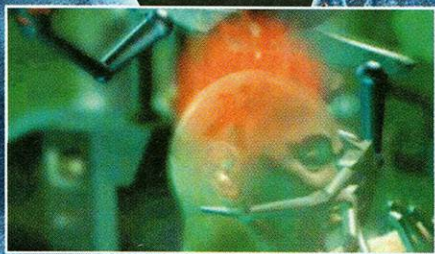
Für Action-Fans keineswegs „entbehrlich“ wird *Expendable* werden, mit dem Infogrames im Oktober die PlayStation rocken will. In dem brachialen Action-Shooter gilt es, eine außerirdische Invasion erbarmungslos zurückzuschlagen. Aus der schrägen Draufsicht wandern Sie über Ruinenfelder, durch düstere Bunkersysteme oder über Hochhaus-Dächer. Dabei nutzen Sie diverse Waffen, um Aliens, Roboter und Höllenhunde zu verdampfen. Während die Angreifer im Sperrfeuer Ihrer Maschinengewehre, Laser oder Plasma-Werfer zusammensacken, betätigen Sie Schalter oder befreien Gefangene. *Expendable* kennt auch im

Bereich Technik nur das große Kaliber: Schon in der Eröffnungssequenz fallen Raumfähren vom Himmel und verpuffen mit mächtigen Explosionen. Die Programmierer von Rage Software brennen ein unglaubliches Effekt-Feuerwerk ab und gehen teils soweit, daß der Bildschirm sekundenlang einfach weiß bleibt. Wer diese Action-Druckwelle überstehen will, sollte sich daher bis zum Veröffentlichungstermin schon eine Sonnenbrille zurechtlegen.

ACTION, INFOGRAMMES, OKTOBER



Schon nach kurzer Spieldauer sorgt die rasche Abfolge wuchtiger Explosionen und gleißender Blitzlichter für eine Pupillenverengung.



Wer braucht da noch ein Tattoo? Im Intro sehen Sie, wie Ihrem Söldner das Expendable-Logo in den Kopf gebrannt wird.



Mit der grünen Mehrfach-Kanone schlagen Sie eine blutige Schneise durch den feindlichen Verteidigungswall.



In dieser Action-Orgie gibt es keine Atempause: Ab der dritten Stufe fliegen Ihnen auch noch Glassplitter um die Ohren. Später geht es an einem Swimming-Pool vorbei.



Da lacht nicht nur der Clown! Der simple, doch faszinierende Schlagabtausch wird auf grafisch gehörig aufgepeppten Spielfeldern wie dieser Schießbude veranstaltet.



Auf der Antarktis-Insel lenken umherwatschelnde Pinguine den Ball ab und verkürzen so Ihre Reaktionszeit.

PONG



Demnächst wird Hasbro Interactive mit der Neuauflage des Atari-Klassikers *Pong* nicht nur Videospiel-Veteranen in Verzückung versetzen. Das leicht erlernbare Spielprinzip basiert darauf, einen Ball mit zwei Schlägern im Feld zu halten. *Pong* wird über zwanzig 3D-Levels, unterschiedliche Computergegner und zahlreiche Power-Ups bieten. Überdies gibt es diverse Mehrspieler-Varianten und viele versteckte Extras.

ARCADE, HASBRO INTERACTIVE, OKTOBER



Die Neuauflage geht mit der Zeit und bietet Ihnen die Möglichkeit, den Ball auch über eine verwinkelte Flipperfläche zu treiben.

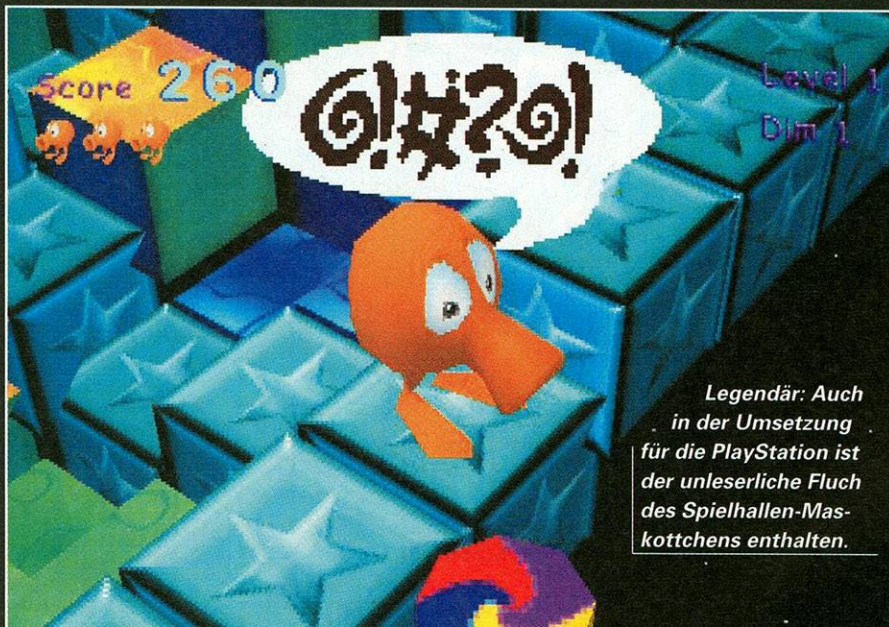
Q*BERT

Mit *Q*Bert* wird ein weiterer Arcade-Held seine Rückkehr auf der PlayStation feiern. Dank des technischen Fortschrittes wird Hasbro Interactive die 36 ausladenden Spielstufen in feiner 3D-Grafik darstellen und mit vorzüglichen Spezialeffekten versehen. Neue Gegner, Ereignisfelder und originelle Bonusrunden sollten gewährleisten, daß der Knirps mit dem Rüssel nichts von der Attraktivität einbüßt, die den Atari-Charakter schon vor Jahren in den Mittelpunkt jeder Spielhalle rückte.

ARCADE, HASBRO INTERACTIVE, NOVEMBER



Die Entwickler der neuen Version haben *Q*Bert* ein zeitgemäßes Aussehen verpaßt und auch andere Charaktere in die Videosequenzen eingebunden.



Legendär: Auch in der Umsetzung für die PlayStation ist der unleserliche Fluch des Spielhallen-Maskottchens enthalten.



32-Bit-Power: Während die Würfelstapel der Urfassung nur einen Bildschirm belegten, dürfen Sie nun über weitverbreitete Landschaften hüpfen.

Playstation Zone und Playcom präsentieren:

DAS GROSSE SOMMER



Playcom
Software Vertriebs GmbH

Bei diesen tropischen Außentemperaturen kommen ein paar coole Preise gerade recht: Gemeinsam mit Playstation Zone und namhaften Spiele- und Hardware-Anbietern verlost der Versender Playcom Hunderte von Gewinnen, darunter einige echte Raritäten, die normalerweise auch nicht für Geld zu haben sind. Das Mitmachen lohnt sich also diesmal ganz besonders, denn bei so vielen tollen Gewinnen steigt natürlich auch die Gewinnchance. Insgesamt verteilen Playcom und Playstation Zone Preise im Gesamtwert von über DM 45.000,-!

Hauptpreis:

1 HONDA-Roller Pantheon 125
im Wert von ca. DM 7.500,-

HONDA



3 Sony PlayStation Dual Shock plus Ridge Racer Type 4 plus Ridge Racer Type 4-T-Shirt plus PlayStation-Baseballcap von Sony im Gesamtwert von DM 1.200,-



1 Virgin-Tasche und 1-Virgin-Hemd der Firma Avalon (Wert: ca. DM 150,-)



2 Gex-Skateboards von Eidos im Gesamtwert von DM 100,-



1 Lula-Figur plus das PC-Spiel Wet Attack von CDV (Wert: ca. DM 100,-)



1 Creative-Labs-Multimedia-Komplettpaket, bestehend aus Creative Soundworks CSW 200 + Creative Encore 5x + Cobra Gamepad + SoundBlaster 16 PCI, im Wert von ca. DM 750,-



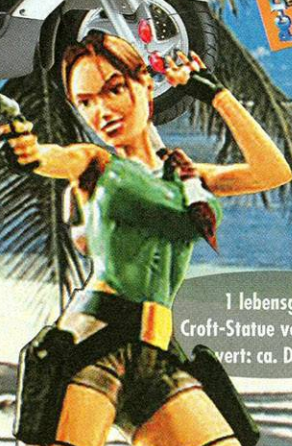
1 Abe-Figur (Wert: ca. DM 300,-) von GT Interactive



2 Thrustmaster-F16-Advanced-Control-System-Joysticks von Leisuresoft (Wert: ca. DM 500,-)



1 lebensgroße Lara-Croft-Statue von Eidos (Schätzwert: ca. DM 7.000,-)



4 Spiele Sanitarium sowie 1 lebensgroßer Sanitarium-Aufsteller von DTP Neue Medien (Wert: ca. DM 300,-)



ERGGEWINNSPIEL

30 Creative-Baseball-Caps (Wert: ca. DM 300,-), 60 Creative-Schlüsselanhänger (Wert: ca. DM 300,-)



5 Comic Special-Pakete vom Dino-Verlag, jeweils bestehend aus einem handsignierten Simpsons-Comic, einem Star Wars-Comic, einem LOBO-Comic 3x und einem handsignierten MAD-Comic (Gesamtwert: ca. DM 8.250,-)



1 Creative-Labs-Multimedia-Komplett-paket, bestehend aus Creative FPS 1000 Four Point Surround System, Creative Encore 5x, Cobra Gamepad und SoundBlaster 16 PCI, im Wert von ca. DM 700,-



1 Kodak-Special-Paket, bestehend aus einer Kodak-Digitalkamera DC 240 inklusive Zubehör (PCMA-Adapter, Kameratasche, Netzteil), im Gesamtwert von DM 1.500,-; 50 Kodak-Gutscheine für je eine Picture-CD (Gesamtwert: ca. DM 1.000,-, ausgenommen der Filmentwicklung und Bildbestellung)



6 Sierra-Flugpakete, jeweils bestehend aus Pro Pilot 99, Red Baron 3D und einer limitierten Red Baron-Dose mit Seidenschal (Gesamtwert: ca. DM 1.800,-)



1 Microsoft-Paket, bestehend aus Office 2000 Premium, dem Rennspiel Midtown Madness, dem Echtzeitstrategiespiel Age of Empires Gold und einem Side-Winder Freestyle Pro-Gamepad (Wert: ca. DM 2.200,-)



1 lebensgroße Horny-Figur (Wert: ca. DM 1.000,-) von Kingsoft



1 Stadtrundflug in einer Cessna 127 R Skyhawk (Wert: ca. DM 250,-), gesponsert von Flyl-Hersteller Take 2



1 Guillemot-Hardware-Paket, bestehend aus einer Maxi Gamer Xentor 32, dem Maxi DVD Theater 6x, dem Maxi Booster 640 DLX, einer Maxi Sound PCI 128, einem Race-Leader-Force-Feedback-Lenkrad, einem Jet Leader 3D und einem T-Leader 3D, im Gesamtwert von ca. DM 1.600,-



5 Microsoft-Pakete, jeweils bestehend aus einer Intelli-Mouse, Works Suite 99 und Money 99 (Gesamtwert: ca. DM 2.500,-)



1 x 2 VIP-Karten zu einem deutschen STW- oder DTM-Tourenwagenrennen inklusive Zutritt zum VIP-Bereich eines Rennsportteams und Zugang zur Boxengasse (Wert: unbezahlbar, Schätzpreis: ca. DM 2.500,-) von Racing Simulation 2-Hersteller Ubi Soft; 5 Ubi Soft-Spielepakete (Gesamtwert: ca. DM 2.500,-)



1 MAGIX Music Maker Pro (Wert: ca. DM 1.000,-)

10 MGS Premium Pack + 1 handsignierter Metal Gear Solid Premium Pack von Konami (Wert: ca. DM 1.800,-)



2 PlayStation-Spiele Metal Gear Solid von Konami (Gesamtwert: ca. DM 150,-)



3 handsignierte Metal Gear Solid-Lösungsbücher von Konami (Gesamtwert: ca. DM 100,-)



1 ferngesteuerter Helikopter der Firma Graupner (Modell Ergo 50) inklusive Zubehör und PlayStation-Spiel R/C Stunt Copter von Virgin Interactive im Wert von DM 4.500,-



Falls Sie einen der Preise abstauben möchten, schreiben Sie einfach Ihren Namen und Ihre Adresse auf eine Postkarte und senden diese an:
Playcom GmbH, Kennwort: Playstation-Zone-Sommergewinnspiel,
An der Flurscheide 9, 99098 Erfurt
Teilnahmebedingungen:
 Teilnahmerechtig sind alle Playstation-Zone-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der Firma Playcom und der erwirtschafteten Unternehmen.
 Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

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



Definitiv: Die Aliens werden erst im ersten Quartal 2000 (also zwischen Januar und März) zurückkehren.

Hersteller Fox Interactive

Release 1. Quartal 2000

GENRE: Action-Adventure

COLONY WARS 3



Frühestens im Herbst rechnen wir mit einer ersten spielbaren Version des Strategie-Action-Titels!

Hersteller Psygnosis

Release Frühjahr 2000

GENRE: Shoot 'em Up

COMMANDOS 2



Offiziell: Der Strategie-Knüller für den PC soll im Dezember auch für die PlayStation erscheinen!

Hersteller Eidos

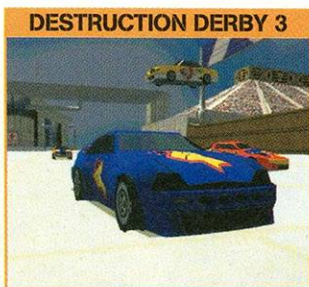
Release 17. Dezember '99

GENRE: Echtzeitstrategie



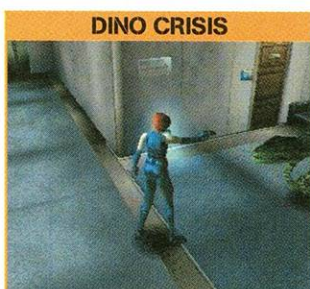
In den nächsten Wochen erhalten wir die erste Vorabversion des Rennspiels mit Crash & Co!

Hersteller SCEE
Release 1. Dezember '99
GENRE: Rennspiel



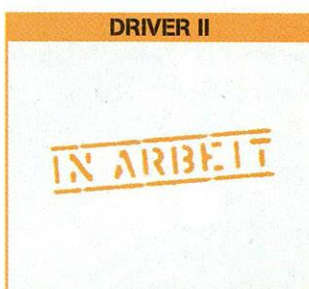
Wird Destruction Derby 3 zeitgleich mit Driver 2 erscheinen? Wird das Konzept erweitert werden?

Hersteller Psygnosis
Release Frühjahr 2000
GENRE: Rennspiel



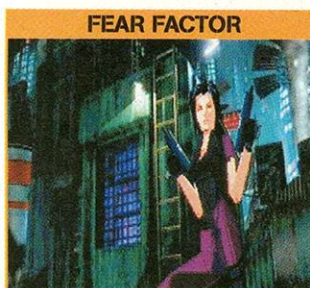
Auf den Seiten 16 bis 19 stellen wir die Endversion des Dino-Schockers ausführlich vor.

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



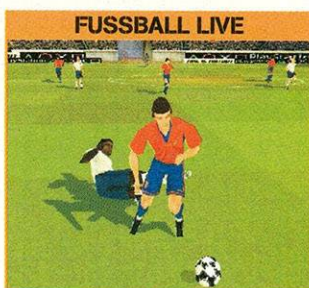
Offiziell: Reflections arbeitet an einem Driver-Sequel für die PlayStation. Da freut sich die Polizei!

Hersteller GT Interactive
Release 2000
GENRE: Rennspiel



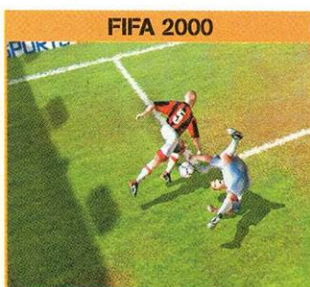
Auf der E3 machte es schon einen fortgeschrittenen Eindruck, Release ist aber erst nächstes Jahr!

Hersteller Eidos
Release 1. Quartal 2000
GENRE: Action-Adventure



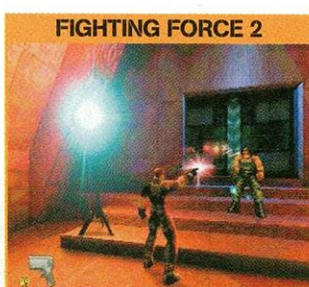
Das bislang als „This is football“ gehandelte Projekt stellen wir Ihnen in dieser Ausgabe vor.

Hersteller SCEE
Release 13. Oktober '99
GENRE: Fußball



Offiziell: Am 4. November soll die neue Fußball-Generation für die PlayStation erscheinen.

Hersteller EA
Release 4. November '99
GENRE: Fußball



Das aufgepepptes Fighting Force-Sequel wird Metal Gear Solid kräftig Konkurrenz machen.

Hersteller Eidos
Release Oktober '99
GENRE: Action-Adventure

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Soul Reaver	Eidos	8/99	92%
2. Metal Gear Solid	Konami	2/99	91%
3. Tomb Raider III	Eidos	11/98	91%
4. Tomb Raider II	Eidos	11/97	91%
5. Silent Hill	Konami	7/99	90%

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%

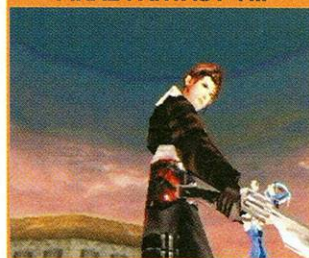
FORMEL 1 '99



In dieser Ausgabe stellt PS2-Reaktor Marco die neueste Formel-1-Folge von Psygnosis vor.

Hersteller Psygnosis
Release 22. Oktober '99
GENRE: Rennspiel

FINAL FANTASY VIII



Überraschung: Das kernige Action-Spiel erscheint nun schon am 27. Oktober in Deutschland!

Hersteller Squaresoft
Release 27. Oktober '99
GENRE: Rollenspiel

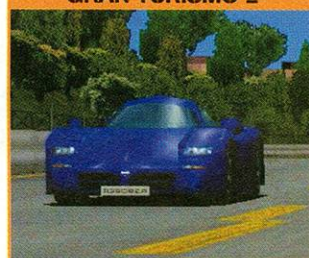
G-POLICE 2



Der fundierte Test zum neuen Shoot-em-Up-Highlight findet sich schon in dieser Ausgabe!

Hersteller Psygnosis
Release 1. September '99
GENRE: Shoot 'em Up

GRAN TURISMO 2



Nichts Neues: Starttermin für Gran Turismo 2 ist nach wie vor der 24.11.99. Wir zählen die Tage!

Hersteller SCEE
Release 24. November '99
GENRE: Rennspiel

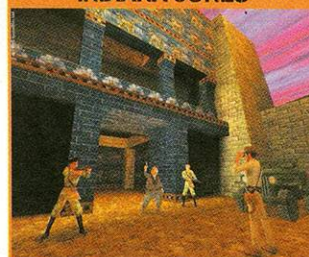
GTA 2



Nach GTA London 1969 kommt der offizielle Nachfolger zum Überraschungshit GTA im Oktober.

Hersteller Take 2
Release Oktober '99
GENRE: Action

INDIANA JONES



Packt die Peitsche aus: Das erste Indiana Jones-Spiel in 3D sollte Ende Oktober endlich erscheinen.

Hersteller LucasArts
Release Oktober '99
GENRE: Action-Adventure

JADE COCOON



Die Veröffentlichung für das komplexe Rollenspiel hat sich auf Anfang Oktober verschoben.

Hersteller Crave
Release Oktober '99
GENRE: Rollenspiel

KILLER LOOP



Überraschung: Killer Loop könnte nach ersten Eindrücken besser als der Rivale werden.

Hersteller Crave
Release September '99
GENRE: Rennspiel

LE MANS 24



Nochmals verspätet: Erst im November will Infogrames das 24-Stunden-Rennen starten.

Hersteller Infogrames
Release November '99
GENRE: Rennspiel

MGS: SPECIAL MISSIONS



Ausbildung zum VR-Söldner: Ab Mitte September steht Liquid Snake für neue Einsätze bereit.

Hersteller Konami
Release September '99
GENRE: Action-Adventure

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. Ape Escape	SCEE	7/99	87%
5. Spyro The Dragon	SCEE	10/98	86%

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%

MISSION: IMPOSSIBLE



Exklusiv: Auf der aktuellen PSZ-CD ist ein toller Film zur brillanten Kino-Umsetzung enthalten.

Hersteller Infogrames
Release Oktober '99
GENRE: Action-Adventure

NO FEAR BIKING



Wir treten in die Pedale, damit der Test zu diesem Codemasters-Spiel in der nächsten Ausgabe folgt!

Hersteller Codemasters
Release 3. September '99
GENRE: Rennspiel

OFFICIAL FORMULA ONE



Defekte Bremsen? *Official Formula One* von Eidos ist plötzlich auf November verschoben worden!

Hersteller Eidos
Release November '99
GENRE: Rennspiel

PRINCE NASEEM BOXING



Dampfhammer in Tigershorts: Im Oktober wird *Prince Naseem* endlich in den Polygon-Ring klettern.

Hersteller Codemasters
Release Oktober '99
GENRE: Boxen

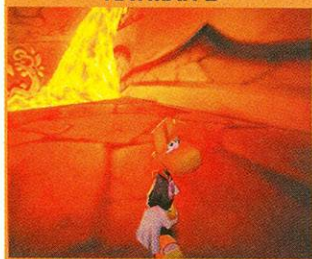
SHOOT 'EM UP

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

SIMULATION

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

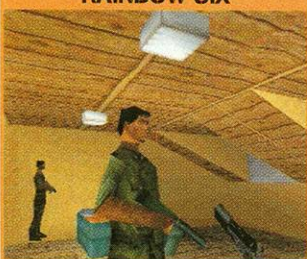
RAYMAN 2



Verschieben: *Rayman 2* wird im Januar 2000 für die PlayStation erhältlich sein.

Hersteller Ubi Soft
Release Januar 2000
GENRE: 3D-Jump&Run

RAINBOW SIX



Kurzfristig rutschte der Action-Hit einen Monat nach hinten.

Hersteller Take 2
Release Oktober '99
GENRE: 3D-Action

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: 20.7.99

AUGUST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Bundesliga Stars 2000	Fußball	EA	19. August
Croc 2	Jump&Run	EA	26. August
Plane Crazy	Rennspiel	Project 2	Mitte August
Point Blank 2	Shoot 'em Up	Namco/SCEE	27. August
Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos	27. August
South Park	Action	Acclaim	27. August
Speed Freaks	Rennspiel	SCEE	27. August
Um Jammer Lammy	Entertainment	SCEE	27. August
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	Mitte August

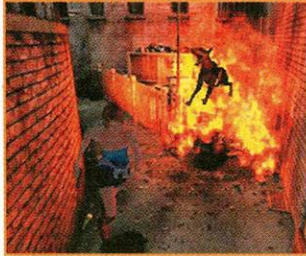
SEPTEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	Mitte September
Conflict!	Echtzeit-Strategie	Hasbro	September
G Police 2 - Weapons of Justice	Shoot 'em Up	Psygnosis	1. September
Gungage	Action	Konami	Ende September
Hogs of War	Action	Gremlin	September
Hot Wheels	Rennspiel	EA	30. September
Killer Loop	Rennspiel	Crave	15. September
Kurushi Final	Puzzle	SCEE	29. September
Legend of Kartia	Strategie	Konami	Anfang Sept.
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media/Infogrames	Mitte Septemb.
Madden NFL 2000	Fußball	EA	9. September
MediEvil - Platinum	Adventure	SCEE	1. September
Metal Gear Solid Special-Missions	Action-Adventure	Konami	Mitte September
Mulan Story	Action	SCEE	15. September
NHL 2000	Eishockey	EA	23. September
No Fear Mountain Biking	Sportspiel	Codemasters	3. September
Pro Pinball - Fantastic Journey	Flipper	Empire	Ende September
RC Stunt Copter	Flugsimulator	Virgin	4. September
Indiziert	Kampfspiel	Activision	September
Reel Fishing	Sportsimulation	Crave	Ende September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	Mitte September
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Anfang September
Sled Storm	Rennspiel	EA	16. September
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	Lucas Arts	Anfang Sept.
Tanukis Tale	Action/Adventure	Psygnosis	1. September
Tekken 3 - Platinum	Beat 'em Up	Namco/SCEE	1. September
The Golf Pro	Golf	Empire	Ende September
The X-Files	Action-Adventure	SCEE	1. September
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	30. September
Wip3out	Rennspiel	Psygnosis	8. September

OKTOBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Brazil V-Soccer	Fußball	Infogrames	Oktober
Buster & the Beanstalk	Action	SCEE	21. Oktober
Centipede	Action	Atari/Hasbro	Oktober
Chocobo Racing	Rennspiel	SCEE	13. Oktober
Dark Messiah (vori. Titel)	Adventure	Konami	Oktober
Destrega	Shoot 'em Up	SCEE	6. Oktober
Die Schlümpfe	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	Anfang Oktober
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	28. Oktober
Expendable	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Extreme 500	Motorradrennspiel	Ascaron	Oktober
Fighting Force 2	Action-Adventure	Eidos	Oktober
Final Fantasy VIII	RPG	SCEE	27. Oktober
Formel 1 99	Rennspiel	Psygnosis	22. Oktober
Fussball Live	Fußball	SCEE	13. Oktober
GTA 2	Action	Take 2	22. Oktober
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	Ende Oktober
Jade Cocoon	Rollenspiel	Crave	Anfang Oktober
Jeremy McGrath Motocross	Rennspiel	Acclaim	Oktober
Kingsley's Wild Adventure	Action-Adventure	Psygnosis	6. Oktober
Lego Rock Raiders	Action Strategie	Lego Media	Anfang 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
Rainbow Six	Action	Take 2	Oktober
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	15. Oktober
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	Ende Oktober
Shadow Madness	Rollenspiel	SCEE	Oktober
Space Invaders	Action	Activision	Oktober
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Virgin	22. Oktober
Tarzan	Jump&Run	Disney/SCEE	6. Oktober
Techno Mage	RPG	Sunflowers	Oktober
The Great Bean Stalk	Adventure	SCEE	Oktober
The Next Tetris	Denkspiel	Atari/Hasbro	Oktober
This is Football	Fußball	SCEE	13. Oktober
Tony Hawk's Skateboarding	Sportspiel	Activision	Oktober
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	25. Oktober
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	Oktober
War of the World	Action	GT/Rage Software	15. Oktober
Xena Warrior Princess	Action-Adventure	EA	14. Oktober

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



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

Hersteller	Capcom
Release	Januar 2000
GENRE:	Action-Adventure

ROLLCAGE EXTREME



Schade: Erst im Frühjahr 2000 darf man wieder mit Vollgas an Tunneldecken entlangrasen.

Hersteller	Psygnosis
Release	1. Quartal 2000
GENRE:	Rennspiel

RUFF & TUMBLE



Lieb: Das kunterbunte Jump&Run wird ab 11. November *Spyro The Dragon II* Konkurrenz machen.

Hersteller	GT Interactive
Release	11. November '99
GENRE:	Jump&Run

SABOTEUR



Am 15. Oktober soll der Saboteur in Begleitung seines Hundes gegen Verbrecher losziehen können.

Hersteller	Eidos
Release	15. Oktober '99
GENRE:	Action-Adventure

SHADOW MAN



Kann sich Accalim mit *Shadow Mangeln* die Schocker *Silent Hill* und *Resident Evil 3* behaupten?

Hersteller	Acclaim
Release	September '99
GENRE:	Horror

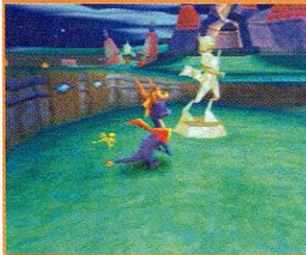
SPEED FREAKS



Hatte die Nase vorn: Den Test zu dem tollen Fun-Racer finden Sie in dieser Ausgabe ab der Seite 96.

Hersteller	SCEE
Release	27. August '99
GENRE:	Rennspiel

SPYRO THE DRAGON II



Feuerspucker: Der niedliche Drache wird hoffentlich schon bald bei uns wieder hereinflattern.

Hersteller	SCEE
Release	3. November '99
GENRE:	Jump&Run

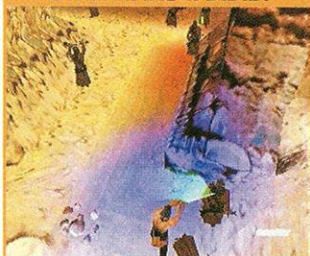
SOUL REAVER



Der Countdown für den gerupften Vampir läuft: Ab 27. August ist *Soul Reaver* endlich erhältlich.

Hersteller	Crystal Dynamics
Release	27. August '99
GENRE:	Action-Adventure

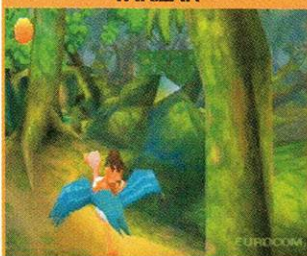
STAR WARS I: D.D.B.



Die *Dunkle Bedrohung* der Spieleschmiede LucasArts lauert im September auf alle PlayStation-User.

Hersteller LucasArts
Release September '99
GENRE: Adventure

TARZAN



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

Hersteller SCEE
Release 6. Oktober '99
GENRE: Action-Adventure

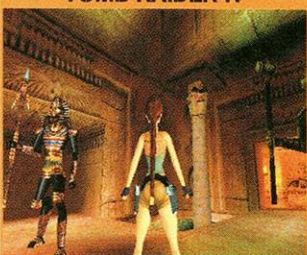
THE X-FILES



Der ausführliche Test zum interessanten *Akte X*-Spiel folgt in der kommenden Ausgabe!

Hersteller SCEE
Release 1. September '99
GENRE: Action-Adventure

TOMB RAIDER IV



Die ersten Bilder zur sehnächtig erwarteten Fortsetzung finden Sie bereits in dieser Ausgabe.

Hersteller Eidos
Release November '99
GENRE: Action-Adventure

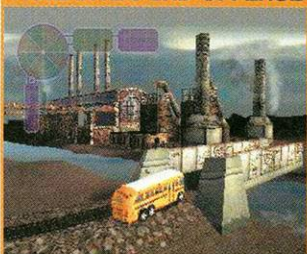
TOMORROW NEVER DIES



Im vierten Quartal (also zwischen Oktober und Dezember) wird James Bond die Beretta ziehen.

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

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



Die jüngste Version dieses Titels war technisch und grafisch äußerst beeindruckend.

Hersteller Activision
Release November '99
GENRE: Action-Rennspiel

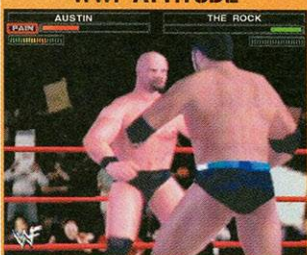
WIP3OUT



No Limits: Einen ausführlichen Bericht haben wir auf den Seiten 38 bis 40 für Sie zusammengestellt.

Hersteller Psygnosis
Release 8. September '99
GENRE: Rennspiel

WWF ATTITUDE



Der ausführliche Test zu *WWF Attitude* ist bereits in dieser Ausgabe der PlayStation Zone zu finden.

Hersteller Acclaim
Release August '99
GENRE: Wrestling

NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Action Man	Action	Hasbro Interactive	5. November
Beatmania	Musik	Konami	November
Billard Nights	Billard	Virgin	1. November
Danger Girl	tba.	THQ	November
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	24. November
Ehrgeiz	Kampfspiel	SCEE	10. November
FIFA 2000	Fußball	EA	4. November
Gauntlet Legends	Action	GT Int.	November
Glover	Action-Adventure	Atari/Hasbro	22. November
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	24. November
Jackie Chan	Action-Adventure	SCEE	November
Le Mans 24	Rennspiel	Infogrames	November
Missile Command	Action	Atari/Hasbro	November
Newman Haas Racing 2	Indycar-Rennspiel	Psygnosis	26. November
NFL Blitz	Football	Midway	November
Nightmare Creatures 2	Action-Adventure	Activision	November
Official Formula One Racing 99	Rennspiel	Eidos	November
Pacman World	Puzzle	Namco/SCEE	27. November
Q-Bert	Arcade	Atari/Hasbro	26. November
Ronaldo V. Football	Football	Infogrames	November
Ronin Blade	Action-Adventure	Konami	November
Ruff & Tumble	Jump&Run	GT	11. November
Sheep!	Action	Empire	November
Silicon Valley	Geschicklichkeit	Take 2	November
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	November
Spec Ops	Action	Take 2	November
Spyro The Dragon 2	Jump&Run	SCEE	3. November
Team Buddies	Puzzle	SCEE	November
Tiny Tanks	Action	SCEE	17. November
Tomb Raider IV	Action-Adventure	Eidos	20. November
Uncle Carbuncle	Rennspiel	Psygnosis	30. November
Vigilante 8: Second Offense	Action	Activision	November
WCW Mayhem	Wrestling	EA	11. November
Worms 2: Armageddon	Strategie	Hasbro	November
Worms Pinball Addiction	Flipper	Infogrames	November
Wu Tang Clan	Beat em Up	Activision	November

DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Armored Project SWARM	Action	Acclaim	Dezember
Commandos II	Echtzeitstrategie	Eidos	17. Dezember
Crash Team Racing	Rennspiel	SCEE	1. Dezember
Dino Crisis	Action	Capcom/Virgin	15. Dezember
Discworld Noir	Adventure	GT Int.	3. Dezember
Jet Rider 3	Rennspiel	SCEE	Dezember
Muppets Racing Game	Rennspiel	SCEE	Dezember
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	Dezember
Space Debris	Shoot 'em Up	SCEE	Dezember
Trasher: Skate & Destroy	Skateboard	Take 2	Dezember
Trickstyle	Rennspiel	Acclaim	Dezember
War Of The World	Echtzeitstrategie	GT Int.	17. 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
ISS 2000	Fußball	Konami	Herbst 1999
Nascar Road Racing	Rennspiel	EA	Herbst 1999
Tiger Woods 2000	Golf	EA	Herbst 1999
Warpath: Jurassic Park	Action	EA	Herbst 1999
Tomorrow Never Dies	Action	EA	4. Quartal 1999
Box Champions 2000	Boxen	EA	4. Quartal 1999
Formula 1 Championship	Rennspiel	EA	4. Quartal 1999
Legend of Legaia	Rollenspiel	SCEE	4. Quartal 1999
NBA Live 2000	Basketball	EA	4. Quartal 1999
Road Rash 2000	Rennspiel	EA	4. Quartal 1999
Star Ixion	Shoot 'em Up	Namco/SCEE	4. Quartal 1999
World Sports Car (ex Motor Racing)	Rennspiel	Empire	4. Quartal 1999
Ace Combat 3	Action	Namco/SCEE	Januar 2000
Messiah	Action	Virgin	Januar 2000
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	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
Toy Story II	Action-Adventure	Activision	März 2000
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	März 2000
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
Fear Factor	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2000
Konami Rally	Rennspiel	Konami	1. Quartal 2000
Mystical Ninja - Starring Goemon	Action-Adventure	Konami	1. Quartal 2000
Rollcage Extreme	Rennspiel	SCEE	1. Quartal 2000
Subbuteo	Brettspielumsetzung	Atari/Hasbro	Anfang 2000
TNT Tricks 'n' Treasures	Action	SCEE	Frühjahr 2000
Speedball 2100	Action	Empire	April 2000
Spiderman	Action-Adventure	Activision	April 2000
Tenchu II	Kampfspiel	Activision	April 2000
KISS Psycho Circus	Action	Take 2	Mai 2000
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Mai 2000
Viva European Super League	Fußball	Virgin	Herbst 2000
Driver II	Rennspiel	GT Int.	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
360	Katastrophales Rennspiel	Project 2	8/99	63%	71%	55%	59%
Anna Kournikova's Tennis	Das beste Tennisspiel für die PlayStation	SCEE	6/99	60%	72%	87%	85%
Ape Escape	Tolles Jump&Run für Dual-Shock-Controller	SCEE	8/99	84%	76%	89%	87%
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%
Attack of the Saucerman	Ungewöhnliches Action-Jump&Run	Psygnosis	8/99	66%	70%	80%	72%
Big Air	Solides Snowboard-Spektakel der <i>Test Drive</i> -Macher	EA	5/99	73%	76%	69%	71%
Bloody Roar 2	Sehr gut gelungenes 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%
Castrol Honda Superbike	Schönes Motorradrennspiel	THQ	8/99	74%	52%	82%	78%
Chocobo Racing	Fun-Racing mit Final Fantasy-Helden	Squaresoft	8/99	69%	73%	79%	74%
Civilization II	Tolles Strategiespiel mit schwacher Optik	Activision	5/99	50%	54%	95%	92%
Croc 2	Ordentliches Jump&Run ohne Glanzpunkte	Fox Int.	8/99	77%	72%	70%	75%
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	Außergewöhnliches, schwaches Action-Adventure	Cryo	7/99	30%	51%	24%	34%
Driver	Originelles, phantastisches Rennspiel der <i>DD</i> -Macher	GT Int.	6/99	80%	85%	92%	90%
Evil Zone	Ordentliches Beat-'em-Up	Titus	8/99	75%	71%	81%	77%
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%
Grab des Pharaos	Ein altmodisches 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%
Hard Edge	Interessantes Action-Adventure im <i>RE</i> -Stil	Sunsoft	5/99	76%	70%	68%	72%
Kagero: Deception 2	Hervorragende Action/Strategie-Mixtur	Virgin	8/99	74%	79%	88%	85%
Legend Of Kartia	Strategiespiel mit deutschen Texten	Konami	8/99	74%	82%	76%	77%
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%
Need For Speed IV	Sehr gut gelungenes Rennspiel-Sequel	EA	6/99	84%	74%	90%	89%
Omega Boost	Shoot-'em-Up der <i>Gran Turismo</i> -Macher	SCEE	8/99	89%	85%	80%	83%
Plane Crazy	Witziges Flugrennspiel	Project 2	8/99	76%	74%	80%	78%
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%
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%
Rugrats	Lustiges Spiel rund um die Comic-Serie	THQ	5/99	68%	72%	78%	78%
Silent Hill	Hervorragendes Action-Adventure	Konami	8/99	80%	89%	93%	90%
Soul Reaver	Dieses Action-Adventure ist besser als <i>Tomb Raider III</i>	Eidos	8/99	94%	83%	92%	92%
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%
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 Echtzeitstrategiespiel 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%



FAIRPLAY

by BauConTec



Sony Playstation

Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	9,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99
Universal Rocker Gun	45,99
Lightgun inkl. Pointer	79,99
Panther Gun	39,95
PSX-Maus	22,99
Master Drive Lenkrad	99,99
Jordan Lenkrad	139,99
PSX-Gehäuse	45,99
PAL Booster	37,99
V-Box	169,99
RF Adapter	19,99
Gamekiller	39,99
Game Buster Deluxe	99,95
X-Ploder	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

SEGA DreamCast

**JETZT VORBESTELLEN!
AB 23. SEPTEMBER LIEFERBAR**

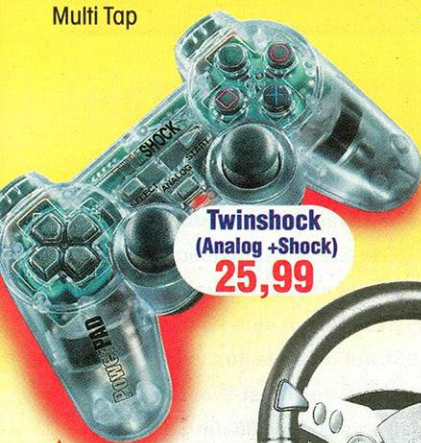
SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
VMU Memory-Card	54,99
PAL Booster	39,99
Video Converter NTSC->PAL	79,99
V-Box	169,99
Padverlängerung DC	19,99
RGB Scart Kabel DC	25,99

SEGA DreamCast Software

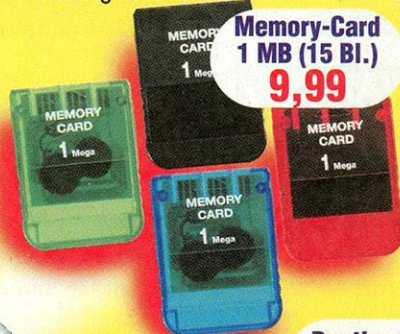
Buggy Heat -PAL	89,99
Cool Boarders -PAL	89,99
D 2 -PAL	89,99
Dynamite Cop -PAL	89,99
Get Bass incl. Angelrute -PAL	179,99
Metropolis -PAL	109,99
NBA -PAL	89,99
Red Dog -PAL	89,99
Sega Rally 2 -PAL	109,99
Sonic Adventure -PAL	89,99
Soul Caliber -PAL	109,99
The House of the Dead 2 incl. Gun -PAL	149,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 3TB -Pal	89,99

Software PSX

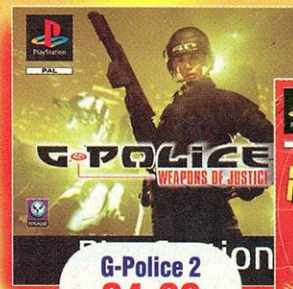
Ape Escape	85,99
Bugs Bunny auf Zeitreise	89,99
Colin McRae Rally	84,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Croc II	82,99
Driver	85,99
Final Fantasy VII Platinum	39,99
G-Police 1 Platinum	39,99
G-Police 2	84,99
Gran Turismo 2	85,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Mission Impossible	89,99
Motor Racer Platinum	39,99
Racing Simulation 2	79,99
RC-Stunt Copter	69,99
Ridge Racer Type 4	79,99
Silent Hill	94,95
Star Wars - Die dunkle Bedrohung	99,99
Syphon Filter	82,99
V-Rally 2	83,99
WWF Attitude	84,99



**TwinShock
(Analog + Shock)
25,99**



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



**G-Police 2
84,99**

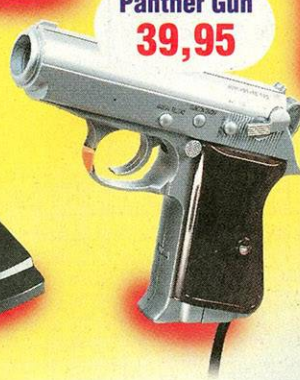


**Mission Impossible
89,99**

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



**Master Drive
Lenkrad
99,99**



**Panther Gun
39,95**

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

auch in
Blau,
Rot, Grün,
Gelb

PLAYSTATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(1)	Driver	90%	2
2.	(Neu)	Silent Hill	90%	1
3.	(Neu)	Syphon Filter	—	1
4.	(Neu)	V-Rally 2	93%	1
5.	(Neu)	Bloody Roar 2	85%	1
6.	(5)	GTA London 1969	86%	3
7.	(2)	Gran Turismo – Platinum	94%	2
8.	(Neu)	Bugs Bunny auf Zeitreise	84%	1
9.	(Neu)	ISS Pro 98-Platinum	86%	1
10.	(Neu)	Alien Trilogy – Platinum	81%	1
11.	(WE)	Abe's Exoddus	89%	4
12.	(14)	Tomb Raider II – Platinum	91%	3
13.	(4)	Need For Speed 4	89%	4
14.	(3)	Final Fantasy VII – Platinum	94%	2
15.	(6)	FIFA 98 – Platinum	87%	2

Driver fährt bereits zum zweiten Mal auf die Pole Position. Ob Silent Hill nächste Ausgabe den Sprung an die Spitze schafft, wird sich zeigen. Wer sich über die Platzierung von Syphon Filter wundert, weil wir behaupteten, daß es SCE Deutschland nicht veröffentlicht wird, sollte folgendes wissen: SCE Österreich hat dieses Spiel offiziell nach Deutschland exportiert, während Sony CE Deutschland damit absolut nichts zu tun hat.

Quelle: Theo Kranz-Versand

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(Neu)	Driver	90%	1
2.	(7)	Gran Turismo	94%	10
3.	(1)	Metal Gear Solid	87%	6
4.	(3)	FIFA 99	90%	8
5.	(Neu)	Silent Hill	90%	1
6.	(4)	Need For Speed IV	89%	3
7.	(6)	Tomb Raider III	91%	8
8.	(Neu)	V-Rally 2	93%	1
9.	(2)	Indiziert	-	10
10.	(13)	GTA London	86%	3
11.	(Neu)	Bloody Roar 2	85%	1
12.	(14)	Civilization II	92%	3
13.	(Neu)	Syphon Filter	88%	1
14.	(5)	Tekken 3	90%	9
15.	(8)	Final Fantasy VII	94%	8

Fünfmal hintereinander einen Platz an der Sonne zu belegen war Metal Gear Solid nicht vergönnt, da Driver das Kunststück schaffte und auf Anhieb Platz 1 eroberte. Überraschenderweise fuhr das nun als Platinum-Spiel erhältliche Gran Turismo auf das Treppchen, womit Metal Gear Solid „nur“ der dritte Platz übrigblieb. Erstaunlich ist die Platzierung von Silent Hill, das erst kurz vor Auswertungsschluß veröffentlicht wurde.

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(1)	Resident Evil 3	Capcom	3
2.	(3)	Dino Crisis	Capcom	3
3.	(2)	Gran Turismo 2	SCEE	5
4.	(5)	Final Fantasy VIII	Squaresoft	10
5.	(Neu)	Tomb Raider IV	Eidos	1
6.	(8)	FIFA 2000	EA Sports	2
7.	(WE)	Soul Reaver	Eidos	7
8.	(6)	Metal Gear Solid Special Missions	Konami	2
9.	(7)	Mission: Impossible	Infogrames	6
10.	(Neu)	Formel 1 '99	Psygnosis	1

Capcom regiert neuerdings die Most Wanted-Charts, wobei Resident Evil 3 allerdings deutlich gefragter ist als Dino Crisis, das Gran Turismo 2 erst auf der Ziellinie abfangen konnte. Passend zu unserem ersten Bericht stieg Tomb Raider IV auch erstmals in den Top 10 ein, dicht gefolgt von FIFA 2000 und Soul Reaver, dem wohl die hervorragenden Tests zur Rückkehr verhalfen. Erstaunlich hartnäckig hält sich Mission: Impossible.

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

V-RALLY 2

Wenn *Gran Turismo* der „King Of Racing“ ist, dann ist *V-Rally 2* die „Queen of Racing“. Geniales Gameplay, ein enormer Fuhrpark, perfekte Grafik, starker Sound und der Streckeneditor machen *V-Rally 2* zu einem der besten Spiele aller Zeiten!

Marcus Bialke, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
92%	90%	95%	94%

DRIVER

Driver verbindet das Flair, die Action und die Musik der 70er Jahre mit einer tollen Grafik, einem super Sound und einer hohen Langzeitmotivation. Damit stellt *Driver* alle bisherigen Rennspiele außer *Gran Turismo* in den Schatten.

Stefan von der Krone, PSZ-Leser

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

SILENT HILL

Gruseliges Action-Adventure, das durch seine dramatische Musik, das sehr gute Gameplay, die tolle Story und die knackigen Rätsel eine sehr schaurige Atmosphäre schafft. Manche Szenen könnten aus Clive Barkers Hellraiser stammen.

Markus Kaltenbach, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
86%	90%	94%	90%

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

PLAY STATION 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

Hörte erst auf, *Driver* zu spielen, als er die letzte (dank brutaler Polizeistreifen ultraharte) Undercover-Mission geschafft hatte!



FLORIAN BRICH

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Speed Freaks

Freute sich über die seit Wochen gewünschte Redaktionskamera, die er beim Besuch von X-Ample Architectures und Team 17 nutzen konnte.



MARCO MARZINKOWSKI

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Fußball Live

War VIP-Gast beim berühmten Formel-1-Rennen in Silverstone, hatte jedoch mit Michael Schumachers tragischem Unfall nichts zu tun.



JENS QUENTIN

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Speed Freaks

Hat sich mittlerweile auf harte Action-Adventure und American-Sports-Spiele spezialisiert, wobei er einem Sportspiel-Duell mit Marco nie abgeneigt ist.



MICHAEL PRUCHNICKI

Redakteur, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
Speed Freaks

Ist ausnahmsweise wieder einmal ganztätig in der Redaktion anzutreffen, verabschiedet sich jedoch Mitte August in den verdienten Urlaub.



WERNER SPACHMÜLLER

Redaktionsassistent, 22

Aktuelles Lieblingsspiel:
Ape Escape

Kümmert sich fast im Alleingang um die Beschaffung der spielbaren Demos und stöhnt, weil Demos noch unpunktlicher eintreffen als Testversionen!



SASCHA GLISS

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Speed Freaks

Ist seit 19. Juli Redakteur der PlayStation Zone und lieferte mit dem Test zu *Syphon Filter* seine PSZ-Premiere ab.



THOMAS ROSATO

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Techno Mage

Beginnt am 9. August seine vielversprechende zweite Karriere als PSZ-Redakteur und einziger Teilzeit-Opernsänger der COMPUTEC MEDIA AG.

DER AUFTRAG

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

DAS KONZEPT

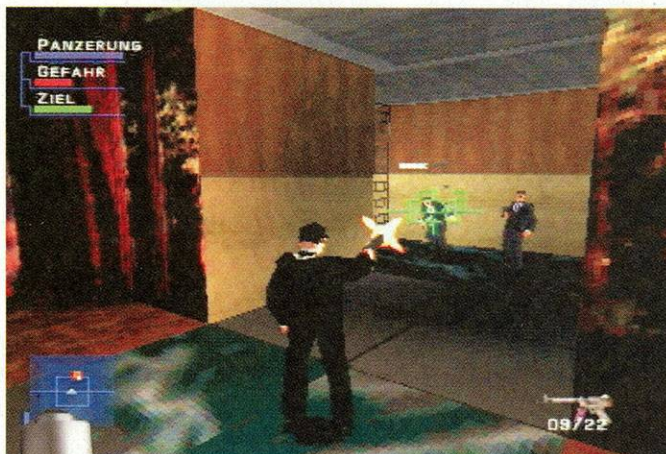
Grundsätzlich ist das Heft so gegliedert, daß man im ersten Drittel über aktuelle Neuheiten, in der Entwicklung befindliche Projekte sowie erstmals spielbare Titel informiert wird. Im Anschluß folgen Berichte zu den Spielen, die bereits als spielbare Version vorliegen. Handelt es sich um keine testfähigen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

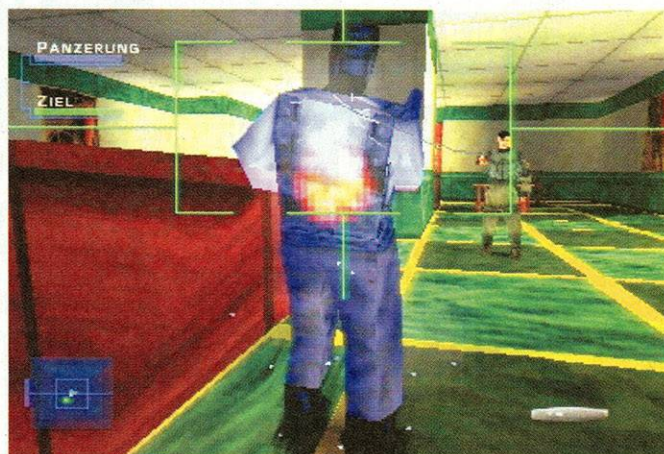
Bekommt ein Spiel eine Gesamtwertung von 50%, dann bedeutet dies, daß der Titel eine in dem jeweiligen Genre durchschnittliche Qualität aufweist. Erhält ein Spiel um die 60%, dann dürfen Liebhaber dieser Spieleart durchaus mit einem Kauf liebäugeln. Ab 70% Prozent sollten auch Leute probieren, die sich 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.



Im Auto-Target-Modus läßt Gabe seine Gegner nicht mehr aus dem Visier. Einer nach dem anderen geht zu Boden!



Der Taser versetzt Ihren Gegnern einen gehörigen Schock. Während Sie ihn einsetzen, können Sie die Kamera hinter das Opfer ziehen.

Action-Adventure, 1 Spieler, SCE Österreich

SYPHON FILTER

Lara Croft meets James Bond. Syphon Filter kombiniert geschickt die intelligenten Feuergefechte eines modernen Ego-Shooters mit Klettereinlagen à la „Tomb Raider“.

Super-Terrorist Erich Roehmer ist kein ausgesprochener Ami-Fan. Aus diesem Grund hat er in seinem geheimen Labor in Mittelamerika den tödlichsten Virus aller Zeiten zusammenmixen lassen, den ominösen „Syphon Filter“. Mit seiner Hilfe will der Bösewicht die gesamten Vereinigten Staaten entvölkern: Seine ersten Virus-Bomben hat er sinnigerweise in Washington, D.C. platziert. Grund genug für die Regierung, mit Gabe Logan ihren besten Mann auf die Terroristen anzusetzen. Natürlich schlüpfen Sie als Spieler in die Rolle des Undercover-Recken. Sie steuern den Helden durch realistische 3D-Städte und Gebäude, wobei die Perspektive stark an *Tomb Raider* erinnert. Eine virtuelle Kamera schwebt hinter dem Helden und zoomt bei Bedarf fleißig hin und her. Auch die Steuerung orientiert sich klar am Core-Design Vorbild: Gabe klettert bei Bedarf auf erhöhte Objekte oder hangelt sich an überstehenden Kanten entlang.

Umfangreiches Waffenarsenal!

Um mit der übermächtigen Gegnerschar fertig zu werden, greifen Sie auf ein umfangreiches Arsenal zurück: Insgesamt befinden sich sieb-



Auch mit der kleinen 9mm lassen sich Wachen schnell und leise ausschalten.

zehn Waffen im Spiel, von der schallgedämpften 9mm-Automatik bis zum 40mm-Granatwerfer. Zu Beginn des Spiels ist Gabe mit einer Pistole, einem Scharfschützengewehr und einem Elektroschocker ausgerüstet, im weiteren Verlauf bedient er sich entweder bei besiegten Gegnern oder findet neue Items in Ausrüstungskisten. Jede Knarre hat drei verschiedene Feuermodi: Da ist zum einen der ungezielte Schuß, bei dem Gabe grob in Blickrichtung feuert. Sie können Ihre Ziele jedoch zusätzlich auf zwei Arten anvisieren: Der „Target-Lock“ wählt automatisch das nächste Ziel aus, solange R1 gedrückt wird. Und mit L1 aktivieren Sie alternativ den manuellen Zielmodus, der wichtig ist, um Gegner mit einem einzigen Fangschuß schnell auszuschalten. Ihre Hauptaufgabe ist zunächst das Aufspüren und Markieren der virulenten Sprengsätze. Entschärft werden die Bomben von den freundlichen Herren des „Chemical and Biological Defense Command“, kurz CBCD. Diese Spezialisten bevölkern die meisten Levels in *Syphon*

DIE REALISTISCHE ATMOSPHÄRE UND DAS AUSGEKLÜGELTE WAFFENSYSTEM SORGEN FÜR SCHWEISSNASSE HÄNDE AUF DEM GAMEPAD.

Sascha Gliss, Redaktion PlayStation Zone

Filter und leisten Gabe anfangs auch schon mal Schützenhilfe. In späteren Abschnitten allerdings konzentrieren sie sich ausschließlich auf das Entschärfen der Bomben, und es liegt dann an Ihnen, die CBCDs vor feindlichen Angriffen zu schützen. Zwischen den einzelnen Levels wird die Story in gerenderten Zwischensequenzen weitererzählt. So stellt sich etwa heraus, daß die Verbindungen von Roehmers internationaler Terrorgruppe „Black Ba-

ton“ bis in die CBCD reichen. Um den Verräter zu entlarven, müssen Sie sich unbemerkt durch ein Museum schleichen. Gerade in dieser Mission ist taktisches Vorgehen gefragt: Sobald einer der Sicherheitsleute Sie erblickt, ist die Mission gescheitert. Um einen Einsatz erfolgreich abzuschließen, müssen Sie sämtliche vorgegebenen Ziele erfüllen. Da die Story auch im Spiel selbst weitergeführt wird, können sich diese Ziele jederzeit ändern. Ihre Kollegin Lian Xing informiert Sie per Funk über neue Entwicklungen. Von Zeit zu Zeit stellt sich Ihrem Helden einer von Roehmers Oberschurken in den Weg, der dann natürlich besonders schwer zu knacken ist. Besonders die Bosse in höheren Levels sind nur mit einiger Planung und der richtigen Waffe zu knacken. Nach jedem erfüllten Zwischenziel erscheint ein Checkpoint, der Ihren Fortschritt in diesem Level markiert: Sollten Sie Ihr einziges Bildschirmleben aushauchen, startet das Spiel vom letzten „Checkpoint“ neu. Nach Ende jedes Abschnitts wird der Spielstand auf die Memory Card gebannt.

Sascha Gliss

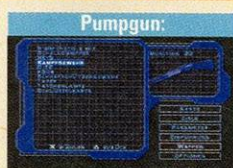
INFO EINE AUSWAHL AUS GABES WAFFENKAMMER



9mm Automatik:
Die Standardwaffe. Dank Schalldämpfer erste Wahl für „Stealth“-Missionen.



Scharfschützengewehr:
Dank stufenloser Zoom-Funktion können Sie auf die Distanz zulangen.



Pumpgun:
Stoppt selbst härteste Gegner. Das Magazin ist leider sehr klein.



Heißer Tanz: Der freundliche Herr mit dem Flammenwerfer ist Anton Girdeaux, Ihr erster Zwischengegner. Er kann nur mit einer bestimmten Taktik besiegt werden.

INFO VERGLEICH

1. Soul Reaver	Eidos	92%
2. Tomb Raider 3	Eidos	92%
3. Metal Gear Solid	Konami	91%
4. Akuji the Heartless	Eidos	89%
5. Syphon Filter	SCEÖ	88%

Syphon Filter erreicht im Vergleich nur den fünften Platz, hätte aber ohne die vergeigte Lokalisation eine 90er Wertung kassiert. Ansonsten hält das Spiel locker mit den vier Spitzenreitern mit.



MEIN FAZIT: SEHR GUT

SASCHA *Syphon Filter* ist auch in der deutschen Fassung ein Genuß. Einziger Schwachpunkt dieser Version ist die mehr als bescheidene Wahl der Sprecher, besonders die Stimme der Hauptfigur sorgte in der Redaktion für Stirnrunzeln. Ansonsten ist das Spiel ein lupenreiner Hit: Sagen Sie Ihre Termine ab und schließen Sie sich mit *Syphon Filter* zu Hause ein. Hier droht akute Suchtgefahr!

TEST ERGEBNIS

Genialer Action-Reißer mit Puzzle-Elementen. Einzig die miese deutsche Sprachausgabe verhindert den Vorstoß in die 90-Prozent-Region.

Titel	Syphon Filter
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	16
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	SCE Österreich
Entwickler	989 Studios
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
85%	77%	89%	88%



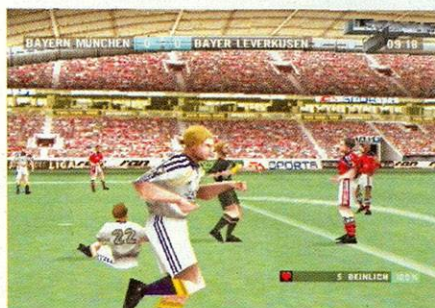
Fußball, 1-8 Spieler, Electronic Arts

BUNDESLIGA STARS



Am 13. August geht unsere Fußball-Bundesliga in eine neue Runde. Unter den Par-

tien, die uns zum Start erwarten, befindet sich auch der Knaller „Kaiserslautern gegen Dortmund“. Dank Electronic Arts können Sie diese – und alle anderen – Partien schon wenige Tage später auf Ihrer PlayStation nachspielen – dann nämlich steht bereits Bundesliga Stars 2000 in den Läden, der neueste Titel der Edelschmiede, der sich voll und ganz auf das Geschehen in der deutschen Eliteliga konzentriert.



Dieser Schiedsrichter ist sehr kleinlich – für ein harmloses, nicht gerade brutales Foul zückt er bereits die gelbe Karte.



Bei den Standardsituationen muß sich umgewöhnen – die Richtungspeile der FIFA-Reihe gibt es nicht mehr.

Lothar Matthäus, Olaf Marschall, Jens Lehmann, Ulf Kirsten – nahezu alle Stars der Bundesliga sind auch im neuen Kick von EA vertreten. Sogar aktuelle Transfers wurden nach Möglichkeit berücksichtigt – so schnüren etwa Christian Wörns und Fredi Bobic ihre Fußballschuhe schon beim BVB. Blitzaktionen wie der Wechsel von Michael Ballack zu Bayer Leverkusen konnten zwar nicht mehr berücksichtigt werden, aber die verschiedenen Mannschaftskader sind mehr oder weniger authentisch. Da verzeiht man doch auch gerne mal, daß etwa ein Matthias Sammer putzmunter über den Rasen spurtet. Dieses Bild würden wir doch auch in der Realität gerne wieder sehen. Aus Zeit- und Lizenzgründen konnten allerdings nicht alle Originalstadien integriert werden. So fehlen ausgerechnet die Stadien der Giganten Bayern und Dortmund sowie die Plätze der drei Aufsteiger SSV Ulm 1846, SpVgg Unterhaching und Arminia Bielefeld. Immerhin fanden aber die Sportplätze aller übrigen 13 Bundesligisten ihren Weg in das Programm, darunter auch der berühmt-berüchtigte Betzenberg.

Möglichkeiten über Möglichkeiten

Neben der Möglichkeit des Trainings (bei dem auch das Schießen von Elfm Metern geübt werden kann) und des Freundschafts-



spiels können Sie auch benutzerdefinierte Teams und Ligen erstellen. Der Alltag in der Bundes- oder der selbst kreierten Liga ist das Herzstück des Spiels. Ausländische Mannschaften, Europapokale oder gar Weltmeisterschaften gibt es nicht – *Bundesliga Stars 2000* bleibt seinem Namen absolut treu. Obwohl die Steuerung quasi *FIFA 99*-konform ist, hat sich EA diesmal auf einen mehr arcadelastigen Ansatz konzentriert. Es geht noch einen Tick rasanter zu, speziell dann, wenn im Optionsmenü die Geschwindigkeit heraufgeschraubt wird. Vier Geschwindigkeiten stehen dabei insgesamt zur Auswahl. Am ehesten muß man sich bei Frei- und Eckstößen umgewöhnen, die traditionellen Richtungspfeile der *FIFA*-Reihe wurden bei *Bundesliga Stars 2000* wegrationalisiert. CPU-Unterstützung bei den Flanken oder Torschüssen, automatische Auswechslungen, verschiedene, unterschiedlich energisch durchgreifende Schiedsrichter, die Halbzeitlänge, die mögliche Ahndung von Fouls mit gelben und roten Karten, Verletzungen, nachlassende Kondition und neun verschiedene Kameravariationen sind einige der zahlreichen Einstellmöglichkeiten, die sich Ihnen vor dem ersten Kick bieten. Mehrere Saisons hintereinander können übrigens nicht bestritten werden; nach einer Spielrunde geht es wieder von vorne los. Immerhin wird man für

- 1 In den manuell kontrollierten Replays kann man sich an spektakulären Szenen erfreuen.
- 2 Vor dem Start wird man mit zahlreichen kleinen Sequenzen verwöhnt. Hier der Handshake der beiden Kapitäne.
- 3 Jens Quentin vom FC COMPUTEC hat das 1:0 gegen den BVB erzielt.

INFO STERNCHEN FÜR DIE STARS

SPEICHERN & WEITER	SPIEL FORTSETZEN
BAYER LEVERKUSEN 1904 FAIRPLAY 10 GESAMT 25	SSV ULM 1846 1846 FAIRPLAY 10 GESAMT 25

Nach einem Match bekommt man für verschiedene Aspekte Sternchen verliehen.

BAYER LEVERKUSEN	TEAM-STAR
35 ZIMOVIC 6 RW 36 ZÉ ROBERTO 29 RW 37 HELENHOFF 17 MIT 38 S. DENLICH 22 MIT 40 P. RINK 15 MIT 41 F. EMERSON 10 MIT 42 C. RAMELOW 28 MIT 43 G. MEUVILLE 10 RW 44 U. KIRSTEN 9 RW 45 T. BRODARIC 11 RW	35 KONTROLLE BEWEGLICHKEIT KOPFBALL PASSEN SCHIESSEN DURCHSETZUNG SCHNELLKEIT AUSDAUER KRAFT TACKLING STAB-GRUNDLAGEN KOSTEN 10

In diesem Fall wurden sie genutzt, um die Fähigkeiten von Ulf Kirsten zu verbessern.



Im nächsten Spiel zeigt Ulf eine klasse Leistung und wird zum Spieler des Tages.

Durch eine geniale Idee steckt in **Bundesliga Stars 2000** Langzeitmotivation satt. Nach einem Spiel bekommt man für Siege, geschossene Tore, Fairplay, Tore, die von den Stars der Mannschaft erzielt wurden, und für die Auszeichnung „Spieler des Tages“ unterschiedliche viele Sternchen, die dann für die Stärkung einzelner Spieler oder den Kauf neuer Akteure eingesetzt werden können.

Somit muß man die Konzentration auf alle wesentlichen Punkte richten – möglichst fair spielen, sehr offensiv agieren und zudem gezielt die Hochkaräter des eigenen Teams einsetzen. Verbessert werden kann jeder Kicker in zehn Punkten, darunter in den Fähigkeiten Kontrolle, Beweglichkeit, Kopfballspiel, Ausdauer und Torschuß. So kann man mit der Zeit aus einem Durchschnittsspieler

einen absoluten Superstar machen oder geschickt Schwachpunkte bei den Profis ausmerzen. Ein Mario Basler ist bei uns etwa zum neuen Laufwunder des FCB geworden. Ist eine Saison beendet, können die rundum verbesserten Superprofis zwar in Freundschaftsspielen oder im Training eingesetzt werden, für eine komplett neue Spielrunde stehen sie hingegen nicht zur Verfügung.

seine Mühen aber mit einem schönen Abschlußvideo belohnt.

Alles neu?

„Endlich hat die fußballlose Zeit ein Ende. Wir sind mindestens ebenso ge-

spannt auf das erste Spiel wie Sie. Uns erwarten bestimmt aufregende 90 Minuten.“ So oder so ähnlich wird der Einmarsch der Elitiekicker bei **Bundesliga Stars 2000** kommentiert. Nach einer Einleitung von Rene Allers wird das Geschehen auf dem grünen Rasen dann von WDR-Legende Manfred („Manni“) Breuckmann und ZDF-Dinosaurier

FÜR DIE FUSSBALLOSE ZEIT UNTER DER WOCHE UND ZUR ÜBERBRÜCKUNG DER SOMMER- UND WINTERPAUSE GIBT ES JETZT DIE PERFEKTE ERSATZTHERAPIE: BUNDESLIGA STARS 2000.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

Rolf („Töppi“) Töpferwien akustisch begleitet. Das Trio bringt bis auf kleine Aussetzer sehr passende Kommentare und trägt absolut zur Bundesliga-Atmosphäre bei, die durch

authentische Werbebanner, Fan-Gesänge und die fein nachgebildeten Stadien eine weitere Steigerung erfährt. Vor, während und nach dem Spiel wird man zudem mit den mittlerweile schon traditionellen Zwischenanimationen verwöhnt, die wie auch die Spielgrafik ihre Wurzeln in der Engine von **FIFA 99** haben. So recken und strecken sich die Spieler etwa vor dem Anpfiff, die Stürmer sinken nach einer vergebenen Großchance enttäuscht zu Boden oder der Schiri wedelt aufgeregt mit seinen Karten vor sich her. In unserer Testversion war das Scrolling noch einen Tick ruckellastiger als bei **FIFA 99**, in der Verkaufsversion soll dieses Manko laut Bernd Reinartz, PR Manager bei EA Deutschland, aber nicht mehr auftauchen. Strategisch können Sie während und vor den Matches neben den gewohnten Formationsvarianten noch weitere Aspekte an Ihren persönlichen Geschmack anpassen – so können etwa die Positionstreue und der

Offensivegeist Ihrer Mannen aktiviert werden. Die Authentizität kommt auch nicht zu kurz – als in einem Match gegen Jens zu viele meiner Spieler (ich wasche meine Hände in Unschuld) vom Platz flogen, wurde die Partie regelkonform abgebrochen.

Marco Marzinkowski



MEIN FAZIT: SEHR GUT

Wer meint, **Bundesliga Stars 2000** wäre nur ein müder Abklatsch der **FIFA**-Reihe, der hat sich geschnitten. Der neueste Hit von EA bietet neben der perfekten Bundesliga-Atmosphäre endlich umfangreichere Statistiken und mit dem Sternchen-System eine unverbrauchte, fast schon geniale Idee. Es macht einfach nur Spaß, mitzuerleben, wie die Kicker sich weiterentwickeln und stärker und stärker werden. Mit der technischen Seite bin ich allerdings nicht ganz zufrieden, denn im Vergleich zu **FIFA 99** wurde die Engine nicht großartig weiterentwickelt. Das kommende **Fußball Live** von SCEE dürfte in dieser Hinsicht wesentlich schicker werden. Zudem sollten Sie keine kultivierte Simulation erwarten. **Bundesliga Stars 2000** verkommt speziell in den höheren Geschwindigkeitsstufen eher zu einer Kick&Rush-Orgie. Wer diesen Ansatz mag und es gerne rassist und flott hat, kommt in jedem Fall auf seine Kosten.

TEST ERGEBNIS

Gelungener Ableger der klassischen **FIFA**-Serie, der durch sein Konzept der Stars und Sternchen überzeugt und das Flair der Bundesliga perfekt einfängt.

Titel	Bundesliga Stars 2000
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	19. August '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
84%	87%	86%	85%

INFO VERGLEICH

1. FIFA 99	EA	90%
2. FIFA 98	EA	87%
3. Frankreich 98	EA	87%
4. Int. Superstar Soccer Pro 98	Konami	86%
5. Bundesliga Stars 2000	EA	85%

Die interne **FIFA**-Konkurrenz kann **Bundesliga Stars 2000** nicht vom Thron stoßen, und auch der Klassiker **International Superstar Soccer Pro 98** bleibt spielerisch ergiebiger. Dennoch – mehr als nur eine Alternative ist der neueste EA-Titel in jedem Fall. Speziell für Fans der Bundesliga dürfte das Spiel die allererste Wahl sein.



Eine Szene aus dem rasant geschnittenen Intro, bei dem man mit einigen heißen Szenen aus der Bundesliga verwöhnt wird.

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

KOMPLETT-LÖSUNGEN

14,80 DM JE HEFT:

KOMPLETT DEUTSCH

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 F
Legacy
MDK
Medi Evil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman & Gex3D
Resident Evil 1
Riven
Spawn
Suikoden
Syphon Filter
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark
X-Com: Terror...
Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)
Colony Wars 2 (24,99)
Com. & Cong. 1+2 (19,95)
Metal Gear Sol. (19,95)
Silent Hill (24,95)
Tekken 3 (24,99)
Tomb Raider 1 (19,95)
Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Resident Evil 1 (19,95)
Ridge Racer 4 (24,99)
Warzone 2100 (19,95 DM)
Komplettliste anfordern!

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.)

POWERWARE



CURSE OF THE SPAWN - JE FIGUR 34,99 DM



RESIDENT EVIL PLATINUM - JE SET 34,99 DM



RESIDENT EVIL - JE SET 34,99 DM



JE FIGUR 34,99 DM



JE FIGUR 34,99 DM



METAL GEAR SOLID - JE FIGUR 34,99 DM

WEITERE SERIEN
CRASH
BANDICOOT
MARVEL VS
CAPCOM
MARIO KAR
TEKKEN
STAR WARS

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-PLORDER PRO

Finden Sie ohne PC selber Codes heraus.
Natürlich in Deutsch!

139,00 DM

X-PLORDER - DAS BUCH

Das offizielle X-Plorder Buch. Über 1500 Codes & ausführliche Anleitung für Ihren X-Plorder. 29,95DM

CONTROLLER



29,99 DM 44,99 DM 9,99 DM

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-PLORDER

-> **79,00 DM**

LINKKABEL

-> **8,99 DM**

PAL-BOOSTER

-> **29,99 DM**

CYBERSHOCK P.

-> **54,99 DM**

CD-LEERHÜLLE

-> **1,99 DM**

MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen

zu **TOP PREISEN:**

1MB 6,99 DM

8MB 24,99 DM

24MB 39,99 DM

72MB 74,99 DM

8,24,72MB mit LCD Display

Unkomprimierte Karten:

2MB 19,99 DM

4MB 29,99 DM

8MB 44,99 DM

CHEATMODUL "MASTER"

kompatibel zu allen Mogeelcodes

- einfach einstecken

- mit Feder

- komplett in Deutsch

- Deutsche Anleitung

- MIT SPEZIAL FUNKTION

WEITERHIN LIEFERBAR: SPEZIAL HARDWARE

04131 / 200580

www.GameCentral.de CPG Media - Stöteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg Fax: 04131 / 200580

Wrestling, 1-4 Spieler, Acclaim

WWF ATTITUDE



Da noch dieses Jahr die World Wrestling Federation-Lizenz an THQ übergeht, wollte man bei Acclaim selbstverständlich die Chance auf einen weiteren Kassenschlager wie

WWF Warzone nicht ungenutzt lassen. Zum Glück ist das brandneue WWF Attitude mehr als nur reine Geldmacherei mit einem zugkräftigen Namen – die Entwickler von Iguana haben ihren Vorjahreshit gründlich überarbeitet!





Im Edit-A-Stadium-Bildschirm können Sie das Aussehen der Arena bei eigenen PPVs festlegen. Wie man an unserem Beispiel sieht, ist eine ästhetische Optik des Ganzen hier aber alles andere als garantiert.

WWF Warzone spaltete die Fans von Wrestling-Spielen in zwei Lager. Die einen bejubelten die erstmals mit digitalisierten Texturen versehenen Polygonwrestler und den hierzulande noch einzigartigen Edit-Modus, bei dem man zumindest (mit einigen Einschränkungen) seine Lieblingswrestler und Eigenkreationen ins Spiel einbinden konnte. Kritiker dagegen bemängelten einige Schwächen im Gamedesign (ein Fisherman Suplex, der nicht mit einem Cover endet?) und die Tatsache, daß man beim Editor auf einige vorgefertigte Movepaletten festgelegt war – wer den Finishing Move von Steve Austin nutzen wollte, mußte auch zwangsweise sein gesamtes Repertoire überneh-

men, was den Edit-Wrestlern die sie eigentlich auszeichnende Individualität nahm. In dem einen Jahr seit WWF Warzone haben sich die Entwickler von Iguana augenscheinlich nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht. Bei der Erschaffung von WWF Attitude war man eindeutig darauf bedacht, die bemängelten Schwachpunkte zu beseitigen, anstatt schnell ein billiges Update nachzuliefern.

Vollwertiger Nachfolger statt billigem Update

Dies zeigt sich schon alleine in der deutlich erhöhten Zahl der anwählbaren Wrestler (über 40), zu deren Realisierung natürlich zahlreiche neue Animationen ins Spiel integriert werden mußten. Diese sind oft deutlich spektakulärer als die Standard-Animationen von Warzone, doch auch die übernommenen Bewegungsabläufe wirken teilweise überarbeitet – und wenn's auch manchmal nur an der höheren Spielgeschwindigkeit oder den verbesserten Proportionen der Wrestler liegt. Am deutlich-

MIT WWF ATTITUDE SICHERT SICH ACCLAIM VORLÄUFIG KONKURRENZLOS DIE SPITZENPOSITION IM PLAYSTATION-WRESTLINGBEREICH.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

sten ist der Unterschied zweifellos bei den Einmärschen der Stars in den Ring: Hier wichen einst geradezu peinliche Nachahmungen der aus dem Fernsehen bekannten Posen und Gesten endlich feinsten Motion-Capture-Ani-

INFO VERGLEICH

1. WWF Attitude	Acclaim	87%
2. WWF Warzone	Acclaim	85%
3. WCW vs. The World	THQ	78%
4. Power Move Pro-Wrestling	Tomy	77%
5. WCW Nitro	THQ	73%

WWF Attitude verweist die wenigen hierzulande erhältlichen Konkurrenztitel inklusive des eigenen Vorgängers und der WCW-Titel von THQ mit Leichtigkeit auf die Plätze. Wer auf der PlayStation noch bessere Wrestlingsspiele erleben will, muß bisher auf Japan-Importe zurückgreifen.

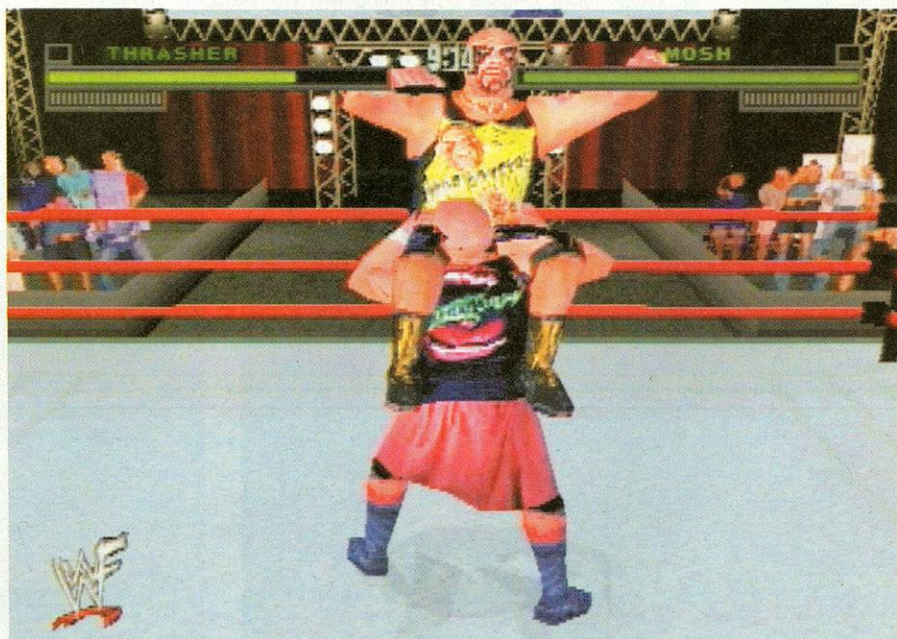
mationen; zusammen mit den Lichteffekten und den Original-Musikstücken wirken die Auftritte nun ziemlich überzeugend und stimmen gut auf das folgende Match ein. Natürlich tragen die erneut digitalisierten Texturen ihren Teil dazu bei, und auch hier muß man Iguana eine Steigerung bescheinigen: Wo vormalig teilweise leicht deplazierte Gesichtsmerkmale in Nahaufnahmen die Illusion böse zerstörten, merkt man den Attitude-Wrestlern den für ihre Umsetzung realisierten Aufwand deutlich an. Die einfallsreichen Outfits der Stars wurden dabei erneut ziemlich detailgetreu umgesetzt, hier können Sie jeden bekannten Schriftzug auf dem T-Shirt oder der Hose wiederfinden.

Mehr Eigenständigkeit für die Edit-Wrestler

Wer sich bei Warzone über die Beschränkung auf einige Movepaletten geärgert hat, hat bei Attitude allen Grund zur Freude: Endlich können Sie die einzelnen Moves Ihres Wrestlers selbst bestimmen. Jeweils nach Schadenspotential geordnet, stellen Sie hier ein Repertoire von Würfeln, Griffen und sonstigen Attacken zusammen und legen zum Abschluß noch den Trademark- und den Finishing Move Ihres Schützlings fest. Spätestens hierbei fällt auf, daß die Movepaletten aller Wrestler diesmal etwas standardisierter daherkommen, so daß Sie nicht mehr für jeden von ihnen einzeln die



Auch im Handicap-Match gegen zwei teilt der Undertaker noch satt Chokeslams aus.



Die Grafiker haben sich wahrlich nicht lumpen lassen: Bei diesem Frankensteiner bietet sich die Gelegenheit, die feinen Texturen auf den Klamotten der Headbangers zu betrachten.

INFO RINGER AUS DER RETORTE

Der wohl größte Vorsprung von *Attitude* gegenüber *Warzone* liegt im Wrestler-Edit-Modus. War es bei *Warzone* grob zusammengefaßt lediglich möglich, einen der vorgefertigten Wrestlertypen mit einem neuen Äußeren zu ver-

sehen, so bietet *Attitude* endlich freie Wahl der einzelnen Aktionen sowie Trademark- und Finishing-Moves. Weiterhin bemerkenswert ist die Möglichkeit, das Outfit der Eigenkreationen mit eigenen Schriftzügen zu versehen.



Sie können Ihren Wrestler wahlweise aus einzelnen Elementen zusammenstellen oder schnell per Zufallsgenerator erschaffen.



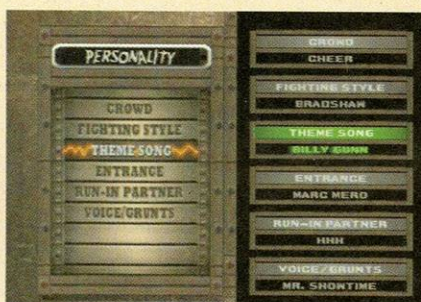
Mit wenigen Knopfdrücken verpassen Sie dem kommenden Superstar eine neue Frisur oder eine andere Nase.



Der entscheidende Unterschied zum Edit-Modus von *WWF Warzone*: Die Moves können Sie einzeln auswählen.



Mit aufs T-Shirt gedruckten Statements, die zum Nachdenken anregen, bringen Sie etwas Niveau in die Matches.



Im Personality-Untermenü legen Sie u. a. das Auftreten, die Einmarsch-Musik und den Kampfstil Ihres Zöglings fest.



Dem ersten Match steht nun nichts mehr im Wege, der Shawn Michaels-Nachfolger kann seine Karriere beginnen.

Tastenkombination für einen einfachen Bodyslam lernen müssen. Ansonsten bietet der Edit-Modus einen ähnlichen Umfang wie der Vorgänger, so daß Sie erneut aus zahlreichen Grafikelementen eine Persönlichkeit zusammenstellen können.

Zwar reicht das Spektrum hier von dünn bis extrem vollschlank, und auch weibliche Eigenkreationen sind diesmal von Anfang an möglich, doch sind die Möglichkeiten immer noch recht begrenzt, wenn es um die Darstellung eines real existierenden, im Spiel fehlenden Stars geht. So ist es zum Beispiel nicht möglich, irgendeinen etwas auffälligeren WCW-Star nachzubauen, da Acclaim diesbezügliche

FANS DES VORGÄNGERS KOMMEN SCHON ALLEINE AUFGRUND DES VERBESSERTEN EDIT-MODUS NICHT AN WWF ATTITUDE VORBEI.

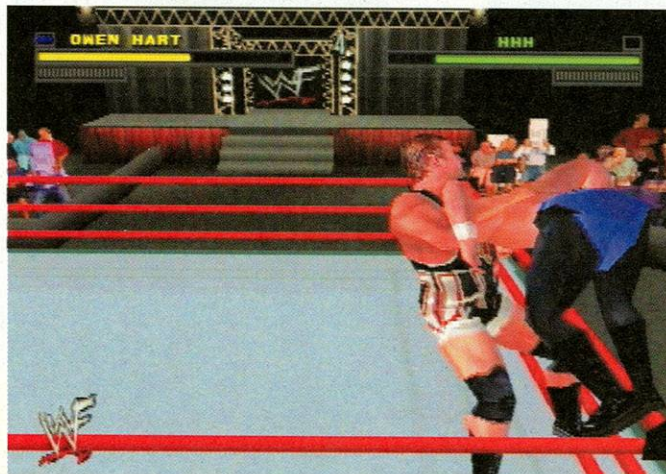
Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

Lizenzstreitereien vermeiden wollte. Dafür findet sich im Fundus an vorgefertigten Texturen allerdings jede Menge Rohmaterial für besonders abgedrehte Phantasie-Wrestler.

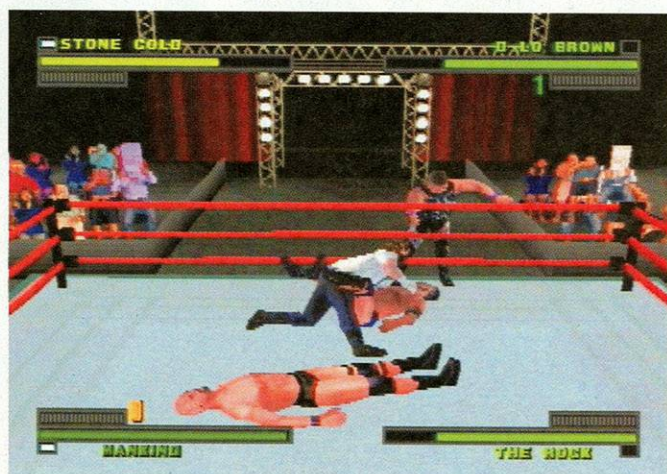
Sinnvolle Detailverbesserungen beim Gameplay

Vom Spielgefühl her erinnert *WWF Attitude* sehr stark an *WWF Warzone*, hat sich doch

grundsätzlich an der Steuerung kaum etwas verändert. Nach wie vor sorgen eine Punch-, eine Kick- und eine Greif-Taste für die Offensive, während ein Block-Button vor eben solchen Angriffen schützt. Über einfache Tastenkombinationen wie Links-Rechts-Kick können Sie Würfe ausführen, die jedoch unsinnigerweise nach wie vor einfach geblockt werden können – wie auch immer man einen Bodyslam durch Hochhalten der Arme verhindern können sollte. Durch das Grappling-System können Sie solche feigen Abwehrversuche (gerade die Computergegner sind damit ziemlich nervig) umgehen, doch werden Moves dann anders ausge-



Owen Hart setzt gegen zum Superplex vom zweiten Seil an: Solche Moves in der Ringecke sind bei *Attitude* absolut kein Problem.



Tag-Team-Matches sind aufgrund des dauernden Eingreifens der inaktiven Teampartner von außen meist ziemlich langwierig.



Steve Austin hat zugeschlagen: Alle drei Gegner fielen hier dem Stone Cold Stunner zum Opfer.

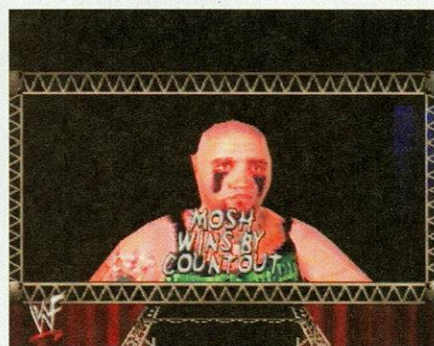
führt, und ein Prioritäten-System entscheidet, welcher Wrestler letztendlich die Aktion durchführen kann. Glücklicherweise haben sich die Entwickler die Kritik vieler Spieler zu Herzen genommen und zahlreichen Moves endlich den Abschluß in einen Pinversuch spendiert – ein Fisherman Suplex ohne Pin war auch wirklich zu merkwürdig. Auch wurde die Energieanzeige des Vorgängers endlich vereinfacht, so daß nun keinerlei Zweifel über den aktuellen Gesundheitszustand der Wrestler bestehen. Das Eingreifen der inaktiven Wrestler bei Tagteam-Matches wird nach wie

vor durch eine Art Zähler geregelt, der sich auf bis zu fünf Sekunden „freie Zeit im Ring“ füllen kann – die CPU-Gegner finden aber trotz dieser Beschränkung immer wieder die Gelegenheit, Ihre Pinversuche zu unterbrechen.

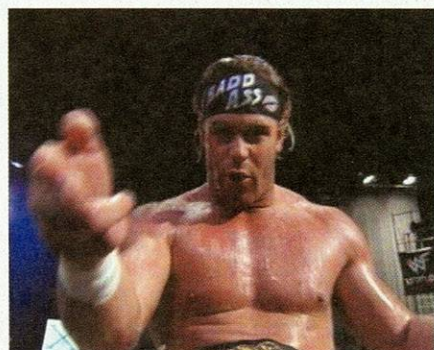
Spielmodi bis zum Abwinken

An Spielmodi bietet WWF Attitude eine gewaltige Auswahl, deren Aufzählung hier den Rahmen sprengen würde. Grundsätzlich ist aber so ziemlich jedes Match mit bis zu vier Teilnehmern gleichzeitig möglich. Bei Spielmodi wie dem Royal Rumble oder der Survivor Series werden nachrückende Teilnehmer im Hintergrund nachgeladen, was zwar nicht ganz dem Ablauf der Originale entspricht, jedoch ein guter Kompromiß ist. Nach wie vor sind Matches mit allerlei illegalen Gegenständen möglich, auch Käfig- oder Lumberjack-Matches sind kein Problem. Im Create-A-PPV-Modus stellen Sie Ihr eigenes Großereignis mit bis zu acht Matches (und sogar das Aussehen der Arena!) zusammen, während der Karriere-Modus einem stetigen Kampf die Rangliste hinauf zum nächsten Titel gleicht – je nach Ihrer Platzierung innerhalb der Liga nehmen Sie an wichtigeren Events teil und müssen sich nicht mehr mit Auftritten in unbedeutenden Shows herumärgern. Dabei kommen mit wichtigeren Auftritten auch ausgefallene Matches auf Sie zu – speziell die Handicap-Matches sind angesichts des Spielablaufs für den zahlenmäßig Unterlegenen fast schon hoffnungslos. Kommentiert wird das Spielgeschehen übrigens von Shane McMahon und Jerry Lawler, wobei die Sätze sich doch relativ schnell wiederholen, falls Sie nicht dauernd den Wrestler wechseln. Wenn Sie Ihrem Edit-Wrestler einen der vorgefertigten Spitznamen gegeben haben, benutzen die beiden Plappermäuler auch ebendiesen anstatt des drögen „Player One“.

Michael Pruchnicki



Bei der Ansage des Siegers haben Sie die Chance, die digitalisierten Gesichtstexturen der Wrestler zu bestaunen.

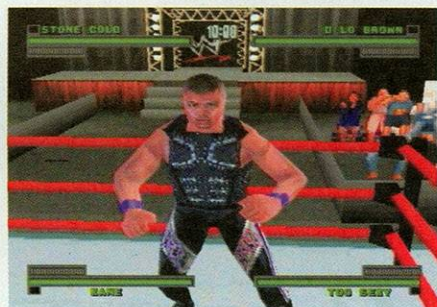


Das Intro von WWF Attitude ist dermaßen rasant, daß wir Probleme hatten, ein halbwegs scharfes Foto zu schießen.



MEIN FAZIT: SEHR GUT

WWF Attitude gefällt mir merklich besser als der Vorgänger, mit dem ich ehrlich gesagt nie so recht glücklich geworden bin. Das fängt schon beim endlich anständig umgesetzten Edit-Modus an – das Umgestalten der Outfits in Warzone war ja ganz nett, aber die Wahl der einzelnen Moves macht die Sache doch erst wirklich interessant! Auch die neuen Animationen lassen den Vorgänger ganz schön alt aussehen. Die Detailarbeit der Entwickler reichte zum Glück auch so weit, daß etliche Moves nun endlich wie üblich in einen Pinversuch münden, und auch die überarbeitete Energieanzeige macht Sinn. Zwar ist insgesamt noch immer nicht alles perfekt, doch kann man zum Beispiel mit dem nach wie vor etwas umständlichen Kontrollschema ganz gut leben. Insgesamt ist WWF Attitude ein ziemlich gelungener Genrevertreter, der grafisch viel hermacht und aufgrund mangelnder Konkurrenz hierzulande souverän den Spitzenplatz in seiner Kategorie einnimmt – ich bin gespannt, inwieweit EA mit dem ersten Wrestling-Versuch WCW Mayhem hier mithalten können wird.



Besser als WWF Warzone: Schlecht platzierte Texturen auf den Polygonwrestlern gehören mit Attitude der Vergangenheit an.

TEST ERGEBNIS

Mit WWF Attitude sichert sich Acclaim vorläufig konkurrenzlos die Spitzenposition im PlayStation-Wrestlingbereich. Fans des Vorgängers kommen schon alleine aufgrund des verbesserten Edit-Modus nicht um dieses Spiel herum, während die zahlreichen Detailverbesserungen auch die Warzone-Kritiker gnädiger stimmen.

Titel	WWF Attitude
Genre	Wrestling
Spieler	1-4 (Multitap)
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	40+ Wrestler
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Iguana
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	Mitte August

GRAFIK 87% SOUND 76% SPASS 88% GESAMT-WERTUNG 87%



SPÜRE DIE MACHT

STAR WARS — EPISODE I — **DIE DUNKLE BEDROHUNG**



WWW.THQ.DE · WWW.LUCASARTS.COM · WWW.STARWARS.COM

VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH · **THQ** COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© Lucasfilm Ltd. &™. All rights reserved. Used under authorization. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Herstellung und Vertrieb durch THQ.





Action, 1 Spieler, Psygnosis

G-POLICE 2

PLAYSTATION
ZONE HIT

Die Gangster der Zukunft geben keine Ruhe: Auch im zweiten Teil der Action-Saga mit dem Untertitel „Weapons Of Justice“ sorgen Sie in Ihrem Space-Helikopter für Ruhe und Ordnung.

In nicht allzu ferner Zukunft haben sich die Ängste aller Umweltschützer bewahrheitet: Die Rohstoffe der Erde sind verbraucht, und die Menschheit greift nach den Sternen, um ihren Hunger nach Ressourcen zu stillen. Im Zuge der Kolonialisierung des Alls kommt es zum Krieg, der mit dem Bankrott der alten Systeme endet. Multinationale Unternehmen schließen sich zusammen, um die Überreste der Zivilisation neu zu ordnen.

Auf den Kolonien herrschen derweil Zustände wie im Wilden Westen: Organisierte Verbrecherbanden terrorisieren die Bevölkerung. Als Antwort darauf stellen die örtlichen Regierungen die sogenannte „Government Police“ auf, eine Truppe, die sich aus ehemaligen Frontsol-

daten rekrutiert. Ihr Kampf gegen die Banden entwickelt sich schnell zu einem kleinen Bürgerkrieg, und die Verluste auf beiden Seiten mehren sich. Als erfahrener Pilot der Streitkräfte meldet sich der Spieler freiwillig zum Polizei-Dienst: Unterstützt von einer Handvoll Marines und Ihren G-Police-Kollegen, müssen Sie in 30 Missionen die Kolonien am Rande der Galaxis befrieden.

Space-Atmosphäre

Wie schon Teil 1 bedient sich auch *G-Police 2* fleißig bei allen gängigen Sci-Fi-Welten: Die Sturmgewehre der G-P im Intro sehen schwer nach *Aliens* aus, die Städte könnten direkt aus *Bladerunner* stammen usw. Nachdem Sie im





Liebe zum Detail: Solche Reklametafeln für Phantasie-Produkte der Zukunft finden Sie überall in den Levels.



Die Dächer der Hochhäuser bieten sich als Landeplatz an: Hier sehen Sie das Dach des örtlichen Gefängnisses.

bewegen sich in *G-Police 2* durch futuristische Städte, die praktischerweise von Energiekuppeln umgeben sind. Praktisch deshalb, weil dadurch Ihr Einsatzgebiet stark eingeschränkt ist: Die Kuppeln stellen für Ihr Gefährt eine undurchdringliche Barriere dar. Jede Mission ist durch Wegpunkte definiert, die wichtige Ziele oder Ereignisse markieren. Ein Pfeil auf Ihrem „Head Up Display“ (HUD) weist Ihnen den Weg zum aktuellen Wegpunkt, kommt es zum Kampf, markiert Ihr Bordcomputer den Angreifer automatisch mit einer Zielraute. Problema-

tisch wird's allerdings, wenn sich mehrere Ziele in Ihrer Nähe befinden: Dann schaltet der Computer munter durch alle Ziele durch, sobald sie auf dem Bildschirm erscheinen. In einigen Aufträgen gilt es lediglich, den gesamten Level von Verbrechern zu säubern, in den meisten Missionen allerdings müssen Sie entweder feindliche Gebäude zerstören, freundliche Fahrzeuge eskortieren oder auch ein Ziel für die *G-Police*-Bodentruppen finden.

Diverse Fahrzeuge

Die Bewaffnung Ihres Gefährts erfolgt automatisch, als Primärkanone hängt eine 30mm-Kanone unter Ihrem Bug, die sekundären Waffen ändern sich je nach Mission. Meistens befinden sich in Ihren Waffenschächten zielsuchende Luft/Lufttraketen. Sobald Sie eine Zielerfassung für einen gegnerischen Gleiter haben, genügt ein Druck auf den „Circle“-Button, und das Geschoss verfolgt das Ziel bis zum Einschlag. Besonders praktisch sind diese Waffen in Gefechten mit mehreren Bösewichten, da hier leicht die Übersicht verlorengehen kann. Außerdem können Sie in brenzligen Situationen auch Ihren Wingman auf ein feindliches Ziel ansetzen, hierfür wählen Sie ihn wie eine Sekundärwaffe aus, visieren das Ziel an und geben mit der Feuertaste den Befehl zum Angriff. Zwischen einzelnen Missionsabschnitten weisen Ihnen Ihre Kollegen von der Bodenstation Wiederbewaffnungspunkte zu. Hier landet Ihr „Havoc“ automatisch, und die Waffen- und Schildenergievorräte werden aufgestockt. Selbstverständlich schießen Ihre Gegner auch zurück. Ihr Heli verfügt zwar über einen starken Energieschild, aber allzu viele Treffer sollten Sie nicht einstecken, da sonst das gefürchtete „Game Over“ droht. Im späteren Spielverlauf können Sie sich die Welt von *G-Police 2* übrigens auch von unten anschauen: Zwei Einsatzfahrzeuge und eine Art Polizei-Mech bieten sich dann für Bodenmissionen an. Den Fortschritt Ih-

rer Karriere bannen Sie nach jeder Mission auf Memory Card, ein Speichern während der – teils umfangreichen – Missionen ist nicht möglich.

Sascha Gliss



MEIN FAZIT: SEHR GUT

Fans des ersten Teils werden von der Fortsetzung nicht enttäuscht: *G-Police 2* führt die Geschichte um die martialisches Gesetzeshüter gekonnt weiter. Die atmosphärisch dichten Videosequenzen ziehen den Spieler in ihren Bann. Die Technik wurde verbessert, und die Kombination aus Wireframes und texturierten Gebäuden erhöht zweifellos die Spielbarkeit: Schön anzusehen ist die grüne Vektorgrafik aber nicht. Das reichlich unaufgeräumte Cockpit des „Havoc“ und die hektische automatische Zielerfassung tragen nicht gerade zur besseren Orientierung des Piloten bei. Das Gameplay profitiert von den neuen Waffensystemen und Fahrzeugen. *Weapons of Justice* bietet Action-Fliegerei der intelligenteren Art. Wer sich lediglich auf einen schnellen Trigger-Finger verläßt, wird in den meisten Missionen nicht weit kommen.



Autsch! Noch feuert der feindliche Geschützturm aus allen Rohren, aber ...



... nach ein paar gezielten Schüssen aus der Bordkanone verglüht er in einem Feuerball.

INFO VERGLEICH

1. Colony Wars 2	Psygnosis	89%
2. G-Police 2	Psygnosis	88%
3. G-Police	Psygnosis	87%
4. Descent 2	Interplay	81%
5. Thunderhawk 2	Core	81%

Dank Verbesserungen im Detail schlägt *G-Police 2 Weapons of Justice* seinen Vorgänger knapp. Atmosphäre und Missionsdesign sind auch in Teil 2 die großen Stärken des Action-Epos.

TEST ERGEBNIS

Solider Action-Knaller mit Flightsim-Elementen: Die merkwürdig anmutende Grafik ist gewöhnungsbedürftig, stellt aber im Vergleich zu Teil 1 eine Verbesserung dar.

Titel	G-Police 2 Weapons of Justice
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	30
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Psygnosis
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	1. September '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
83%	80%	89%	88%

> Wissen ist Macht.

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game Universe.
Mit News, Tips, Special Rankings und 'ner
Menge Background zu Deiner PlayStation-Konsole.
Ab 18.8. für 5,99 DM am Kiosk.



Simulation, 1-2 Spieler, Virgin Interactive

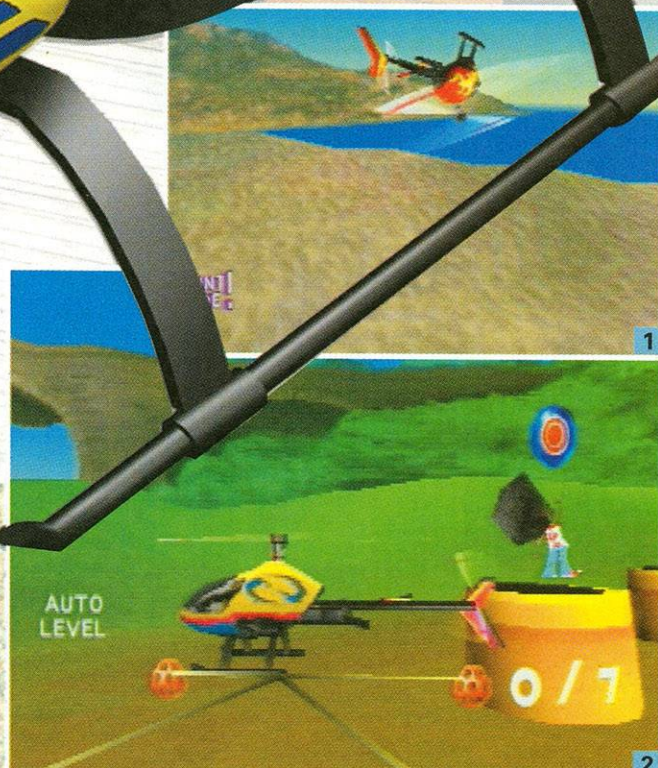
R/C STUNT COPTER

Sie sind klein, schnell und unheimlich teuer. Nein, die Rede ist nicht von Formel-1-Fahrern, sondern von ferngesteuerten Modell-Hubschraubern.

Der Hubschrauber gehört zu den kompliziertesten Maschinen, die wir kennen: Ihn zu fliegen, lässt sich mit der Erfahrung vergleichen, auf einem Basketball Einrad zu fahren. Wer trotzdem ein solches Fluggerät bewegen will, ohne sich dabei in Lebensgefahr zu begeben, greift auf funkgesteuerte Helis zurück. Die sind zwar ebenso schwer zu fliegen, kosten aber erheblich weniger.



Das Gestell mit den hässlichen Plastik-Kugeln unter den Kufen verhindert – wie im richtigen Leben – im Falle einer zu harten Landung Schäden an ihrem kleinen Hubschrauber.

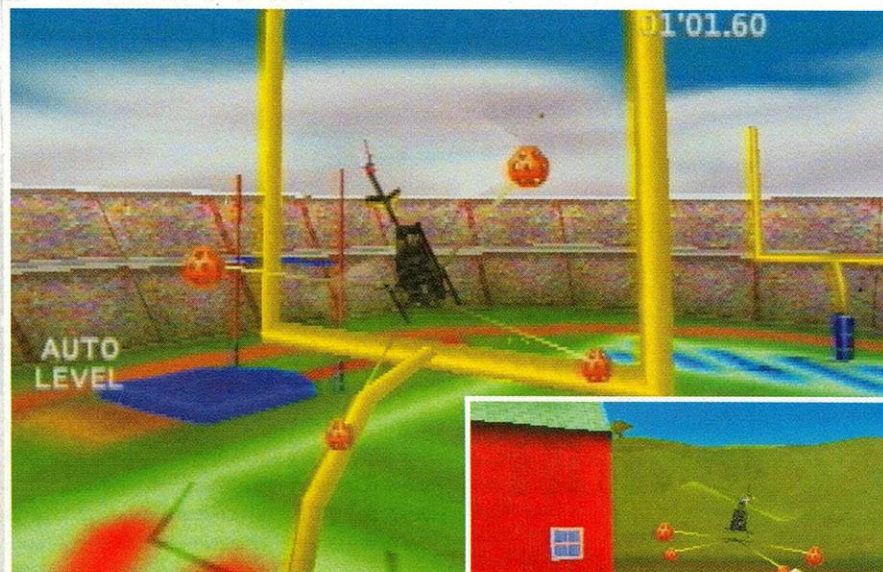


1 Stunts wie dieser Flug auf dem Rücken bringen die heiß begehrten Bonuspunkte. Schießen für Fortgeschrittene: Treffen Sie die Ballons, aber nicht die Kinder – ganz schön knifflig.

INFO SO FLIEGT EIN HUBSCHRAUBER

Im Gegensatz zu einem Flugzeug befindet sich der Hubschrauber stets im instabilen Zustand. Der Pilot muß ständig korrigieren, um den Heli überhaupt in der Luft zu halten.

ER VERFÜGT HIERFÜR ÜBER DREI KONTROLLEN:



Das Slalom-Rennen findet in einem Fußballstadion im Westentaschenformat statt.

Realistische Steuerung

Schaut man sich den Dual Shock Analog Controller genauer an, stellt sich die Frage, warum noch niemand vor Shiny auf die Idee gekommen ist, ferngesteuerte Modelle auf der PlayStation zu simulieren: Das Pad erinnert nicht nur optisch an eine R/C-Fernbedienung, es steuert sich auch ganz ähnlich. Das muß sich wohl auch Dave „MDK“ Perry gedacht haben, denn in seinem neuesten Spiel dreht sich alles um die knatternden Spielzeuge. Als angehender Westentaschen-Pilot führt Sie das Pro-

R/C STUNT-COPTER WAGT SICH AUF SPIELERISCHES NEULAND: DANK REALISTISCHER FLIGHT-ENGINE KOMMT MODELLFLUG-FEELING PUR AUF.

Sascha Gliss, Redaktion PlayStation Zone

gramm zunächst sanft in die Steuerung ein. Mit dem linken Analog-Stick kontrollieren Sie die Höhe Ihres Copters und den Heckrotor. Der rechte ist für die Neigung Ihres Fluggerätes zuständig (s. auch Info-Kasten). Jede Trainingslektion wird von Ihrem Fluglehrer nach



Ich will Kühe! Kein Shiny-Spiel ohne die gefleckten Wiederkäuer.

High Scores		
Shooting 2	Lloyd	70,000
	Klaus	68,000
	Erik	66,050
	Charlie	64,000
Rookie	Kevin	58,000
	Score Required	55,000
NEXT LEVEL TRY AGAIN QUIT		ED 38,285

Am Ende der Mission werden die Punkte adi- diert: Hier hat's nicht gereicht.

dem olympischen System mit bronzenen, silbernen oder goldenen Sternen belohnt. Am Ende der Übungsmissionen errechnet das Programm Ihren „Notendurchschnitt“, und je nach Wertung erhalten Sie Zugang zu mehr oder weniger heißen Helikoptern.

Fünf verschiedene Missionstypen

Ist das Training erfolgreich absolviert, erhalten Sie Zugang zu den ersten fünf „Missionen“ in

Level 1. Die fünf Auftragstypen sind: Punktlandung, Zielschießen, Schwebeflug, Slalom und Kunstflug. Um einen Auftrag erfolgreich abzuschließen, müssen Sie die jeweilige Punktvorgabe erreichen: Punkte sammeln Sie für jedes korrekte Flugmanöver, und falls Sie die Zeit finden, können Sie sich zusätzliche Boni durch gewagte Luftakrobatik verdienen. Sobald alle fünf Missionen eines Levels beendet sind, wird der nächste freigegeben, und die Jagd nach Punkten beginnt von neuem. Selbstverständlich steigert sich in höheren Levels auch der Schwierigkeitsgrad: So schießen Sie etwa in der ersten „Ballermision“ nur auf unbewegliche Ballons, auf dem höchsten Level stellen sich Ihnen hier böse, schwarze Hubschrauber entgegen, die auch schon mal zurückschießen. Da das originelle R/C Stunt Copter auf der PlayStation ein Unikum darstellt, entfällt mangels Kandidaten in diesem Fall der gewohnte Vergleichskasten.

Sascha Gliss



MEIN FAZIT: GUT

SASCHA Es fiel mir nicht leicht R/C Stunt Copter zu bewerten: Auf der einen Seite bietet das Spiel überdurchschnittliche Grafik und Soundeffekte sowie ein sehr realistisches Flugmodell für die kleinen Flitzer. Nur leider macht das Programm nichts aus diesen großartigen Zutaten: So existieren eigentlich nur fünf verschiedene Missionstypen, die sich in jedem Level mit steigendem Schwierigkeitsgrad wiederholen. Die Landschaften sind zwar nett anzuschauen, aber leider viel zu winzig: Neugierige Piloten auf Erkundungsflug werden schnell in ihre Grenzen verwiesen. Die realistische, aber diffizile Steuerung sorgt für zusätzlichen Frust: Eine „Easy-Flight“-Option hätte hier Wunder gewirkt. Schade eigentlich, mit einem herausfordernden Missions-Design könnte sich R/C Stunt Copter in die Referenz-Liga hochfliegen.

TEST ERGEBNIS

Realistische und somit ziemlich schwere Modellflug-Simulation. Was fehlt, sind spannendere Missionen: Wie wär's mit einer R/C Combat-Mission-CD mit Kampf- und Rettungseinsätzen?

Titel	R/C Stunt Copter
Genre	Simulation
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	25
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Shiny Entertainment
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	4. September 1 '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
80%	73%	70%	76%



Nette Details machen den Reiz der Strecken aus: Hier wird im Hintergrund das Renngeschehen live übertragen.



Der Einsatz des Turbo-Boosts bei voll geladener Energie sorgt für einen zusätzlichen Geschwindigkeits-Bonus.

Rennspiel, 1-4 Spieler, SCEE

SPEED FREAKS

Start frei für den großen Mario-Kart-Konkurrenten auf der PlayStation: Die abgefahrene Truppe der Speed Freaks stellt sich dem PSZ-Härte-test. Hat Funcoms Kart-Raserei ebenso das Zeug zum Kultspiel wie das Vorbild oder ist sie lediglich ein plumper Abklatsch?



Bei Speed Freaks handelt es sich um einen Mario Kart-Verschnitt, wie er im Buche steht. Die insgesamt neu Fahrer (drei davon versteckt) bestreiten auf wendigen Karts Wettrennen, bei denen neben den Fahrkünsten auch die Beherrschung des umfangreichen Power-Up-Programms über Sieg oder Niederlage entscheidet. Die Spielfiguren sind dabei cartoonartig ausgefallen: Ähnlich wie Rayman verfügen Sie zwar über Kopf, Oberkörper sowie Hände und Füße, doch Arme und Beine müssen Sie sich schon selbst dazudenken. Fast genauso sieht's mit ihren Fahrzeugen aus, bestehen diese doch in der Praxis ausschließlich aus vier Rädern und dem dazugehörigen Lenkrad. Angenehmer Nebeneffekt dieser grafischen Schlankheits-



Der animierte Wasserfall rechts im Bild wirkt in Bewegung wesentlich überzeugender als auf einem Foto.



Speziell die Vergnügungspark-Strecken sind voll mit auffälligen Grafikelementen, die das Design der Kurse aufwerten.



Auf kurvigen Strecken ist das Zielen alles andere als einfach, doch mit drei Raketen sieht die Sache schon etwas anders aus.

kur ist die deutlich erkennbare Gestik der Todesfahrer, die beim Überholen internationale Autofahrer-Grüße austauschen.

Benzin und Blei

Ein weiterer Teil dieses „Fairneß-im-Verkehr-Programms“ sind die zahlreichen Extrawaffen, die Sie im einzelnen in unserem Extrakasten überblicken können. Besonders interessant (gerade im Multiplayer-Modus) gestaltet sich der Einsatz der Waffen durch die Tatsache, daß Sie sie teilweise auch nach hinten abfeuern können, um sich lästige Verfolger vom Leib zu halten – wenn Sie das Kunststück vollbringen, einen aufdringlichen Mit-

INFO POWER-UPS UND WAFFEN

Das Salz in der Suppe sind bei den *Speed Freaks*-Rennen die zahlreichen Power-Ups, die großzügig über die Strecken verteilt wurden. Durch Berühren einer entsprechenden Fragezeichen-Kiste wird Ihnen jeweils eines dieser praktischen Extras zugelost. Grundsätzlich können Sie davon nur einen Typ auf einmal halten. Zwar können Sie mehrere Raketen sammeln, doch eine Mischung von verschiedenen Power-Ups ist nicht möglich. Falls Sie jedoch schnell genug das aktuelle aufbrauchen, können Sie ein soeben aufgelesenes Extra doch noch behalten – in der kurzen Reaktionsphase erscheint das entsprechende Icon transparent unter Ihrem aktiven Power-Up.

Rakete: Die normale Rakete verfügt über keinerlei Zielmechanismus und ist in der Praxis recht schwierig effektiv zu nutzen.

Dreifach-Rakete: Hierbei feuern Sie gleichzeitig drei Raketen nebeneinander ab, wodurch das Zielen ein wenig erleichtert wird.

Lenkrakete: Die Lenkrakete trifft ihr Ziel auch auf große Entfernung fast immer – eine der praktischsten Waffen im Spiel.

Schockwelle: Die Schockwelle kostet ihre Opfer die gerade aktuellen Power-Ups, sämtliche Turbo-Energie und Geschwindigkeit.

Maschinengewehr: Hiermit geben Sie acht Schuß auf einen Gegner ab – falls mindestens vier davon treffen, gerät dieser ins Schleudern.

Reifen-Platzer: Mit diesem Extra werden die Reifen aller Gegner bis zum Platzen mit Luft gefüllt.

Schleim: Entspricht den Bananen oder Öllachen aus anderen Genrevertretern. Bringt lästige Verfolger ins Schleudern.

Bombe: Ähnelt in der Wirkungsweise dem Schleim, hat allerdings einen größeren Aktionsradius. Jeglicher Kontakt mit der Explosion stoppt den jeweiligen Fahrer abrupt.

Nr.-1-Bombe: Diese Bombe fällt direkt vor dem jeweils das Feld Anführenden vom Himmel. Eine äußerst berüchtigte Multiplayer-Waffe.

Turbo-Lader: Dieses Power-Up füllt Ihre Turbo-Energie auf Knopfdruck vollständig auf – kein Sammeln von Blitz-Tokens nötig.

Stealth-Modus: Im Stealth-Modus sind Sie nicht nur resistent gegen Waffen – eine Berührung mit Ihnen stoppt Ihre Gegner sogar! Besonders bemerkenswert ist hierbei noch die grafische Darstellung des transparenten Tarnkappen-Fahrers.

SPEED FREAKS ZIEHT GENRE-TYPISCH SEINEN REIZ VOR ALLEM AUS DEM SCHADENFREUDE-FAKTOR IM MULTIPLAYER-MODUS.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

den. Zünden Sie den Turbo-Boost bei voller Energie, ist die Wirkung noch einmal etwas stärker als normal, was mit einem entsprechenden Grafikeffekt gut zur Geltung kommt.

Unscheinbare Grafikpower

Aufgrund der etwas unspektakulären Präsentation merkt man zuerst gar nicht, wieviel hinter der Grafikengine von *Speed Freaks* steckt. Spätestens bei den Rennen im Stadion macht sich dann aber die unglaubliche



Der Stealth-Modus ist nicht nur äußerst praktisch, sondern auch optisch sehr ansprechend in Szene gesetzt worden. Der Transparenzeffekt läßt die Landschaft verzerrt erscheinen.



Bei der Stadion-Kulisse zeigt die Grafikengine von *Speed Freaks*, was in ihr steckt: Die Sichtweite ist scheinbar unbegrenzt.



Das farbenfroh dargestellte Schockwellen-Extra stoppt und entwaffnet sämtliche davon erfaßten Gegner auf der Strecke vor Ihnen.



Die Strecken bieten mit ansprechenden Texturen und geschickt gewählten Farben und Lichteffekten viel Atmosphäre.

Weitsicht bemerkbar. Positiv anzumerken ist auch die Tatsache, daß trotz aller Grafikpracht die Darstellung stets angenehm flüssig bleibt

und auch Grafikbugs nur selten das gute Gesamtbild trüben. Der Sound bleibt durchge-

UNSER HAUPTZIEL BEI DER ENTWICKLUNG DES SPIELS WARES, ETWAS MÖGLICHST SPASSIGES UND SPIELBARES ZU ERSCHAFFEN.

Pádraig Crowley, Producer von Speed Freaks

hend unauffällig, sowohl was die Musik als auch was die Effekte angeht – im positiven wie im negativen Sinne. Die Steuerung von *Speed Freaks*

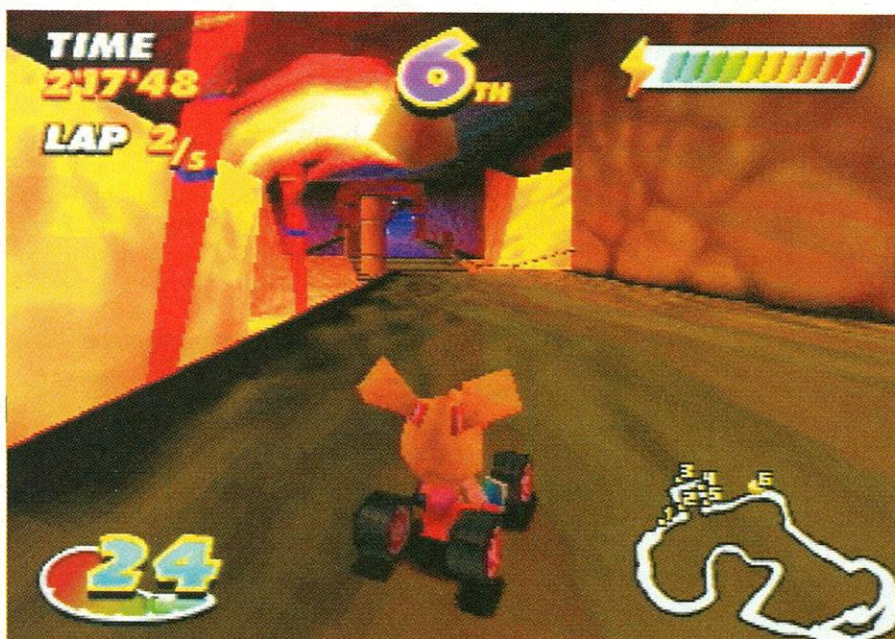
ist schnell erlernt und die hervorragende Spielbarkeit leidet auch in den diversen Splitscreen-Modi keineswegs. Anzumerken wäre noch die Tatsache, daß auf den speziellen Multiplayer-Strecken für mehr als zwei Spieler etliche Grafikdetails und Schikanen der Spielbarkeit geopfert werden, was dem Spaß jedoch kaum einen Abbruch tut.

Michael Pruchnicki

INFO VERGLEICH

1. Speed Freaks	SCEE	85%
2. Street Racer	Ubi Soft	81%
3. Motor Toon GP 2	SCEE	78%
4. S.C.A.R.S.	Ubi Soft	78%
5. Chocobo Racing	SCEE	74%

Das Feld der Mario Kart-inspirierten Funracer wird von SCEE und Ubi Soft beherrscht, wobei sich *Speed Freaks* mit der besten Technik und gelungenem Gameplay an die Spitze setzt. Da sein spielerischer Ansatz sich deutlich vom Rest dieser Titel unterscheidet, haben wir bei diesem Vergleich den Codemasters-Klassiker *Micro Machines V3* ausgelassen.



Die Lavahöhlen-Abschnitte sind besonders gefährlich – ein kleiner Fahrfehler kann Sie hier viel Zeit kosten. Bei Multiplayer-Rennen sind solche Ausrutscher oft entscheidend.

MEIN FAZIT: SEHR GUT



MICHAEL

Obwohl *Speed Freaks* technisch wie spielerisch eindeutig gelungen ist, wollte bei mir der Funke anfangs nicht überspringen – im Einzelspieler-Modus fehlt dem Spiel irgendwie der letzte Kick. Doch kaum hatten wir in der Redaktion den 4-Spieler-Modus ausprobiert, waren trotz des bedrohlich nahenden Redaktionsschlusses im Nu zwei Stunden vorbei. Genau wie vergleichbare Titel zieht auch *Speed Freaks* seinen Reiz aus dem leicht erlernbaren Gameplay, zu dem jeder schnell Zugang findet, und den Momenten schönster Schadenfreude im Multiplayer-Modus. Zwar wurden beim 4-Spieler-Splitscreen etliche Details und Streckenmerkmale weggelassen, doch stand für die Entwickler hierbei ein flotter Spielablauf im Vordergrund – das Endergebnis gibt ihnen recht! Sollten Sie alleine spielen wollen, werden Sie sich trotz der ausgereiften Technik und der guten Steuerung wahrscheinlich schon recht schnell langweilen, doch Multiplayer-Fans können hier auf jeden Fall unbesorgt zugreifen!

TEST ERGEBNIS

Speed Freaks überzeugt mit hervorragender Technik und flottem Gameplay die Funracer-Fangemeinde. Speziell im Multiplayer-Modus sind hier spannende Spielsessions vorprogrammiert.

Titel	Speed Freaks
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4 (Multitap)
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	12 Strecken, 6+3 Fahrer
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Funcom
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	27. August

GRAFIK 84% SOUND 73% SPASS 88% GESAMT-WERTUNG 85%

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have
fun,
baby!



MEGA FUN
Das Magazin für mehr Konsolenspaß!
NINTENDO · SEGA · SONY

Turok N64
EXKLUSIV
Alle guten Dinge sind drei:
Acclaims Rothaut jagt die
Legenden des verlorenen Landes

Shadow Man N64/PS
Endlich im Vorabtest: Mit Voodoo-Power gegen Serienkiller

Dino Crisis PS
Besser als Resident Evil? Ausführlicher
Vorabtest des Horror-Schockers

Wip3out PS
Rasante Gleitzeit:
Highspeed-Action mit coolen Beats

Silent Hill PS
Dem Horror ein Ende gesetzt:
Komplett gelöst auf 9 Seiten

2 coole POSTER

tips & tricks zum Sammeln
Driver, V-Rally 2, Anna Kournikova's Smash
Court Tennis, Rampage 2, Universal Tour: Ka-
gero Deception 2, Command & Conquer 64,
Trap Shooter, Silent Hill,
Warzone 2100

DM 5,90
9/95

! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

Experience new Gamensions!

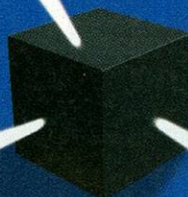
Visit the black box!

Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics

Berlin, 28. August – 5. September



IFA, Halle 4.1, Stand 3

Der IFA-Auftritt von
COMPUTEC MEDIA
wird unterstützt von:

Pioneer

Mezz
TV. VIDEO. AUDIO. MECABLITZ

MAG
INNOVISION

JE Computer



Arcade , 1 Spieler, Take 2

AIRONAUTS

„Ich bin zwar etwas abgedreht, aber nicht verrückt. Denken die wirklich, ich würde an diesem komischen Wettbewerb teilnehmen, nur um dem tristen Knastleben zu entkommen? Obwohl – was habe ich schon zu verlieren? Hallo, laßt mich mitmachen.“

Mit diesen Worten stürzt sich Häftling Grace Miles in einen gefährlichen Wettkampf auf Leben und Tod. Im Spiel können Sie sich Grace oder einen von sieben weiteren Sträflingen aussuchen, wobei sich die Knackis in puncto Geschwindigkeit, Rüstung, Gewandtheit und in der Art ihrer Bewaffnung unterscheiden. Der besagte Wettbewerb, der vom Fernsehsender S.K.P.T.V. ausgeschrieben wurde und dessen Einschaltquoten in

schwindelerregende Höhen treiben soll, besteht aus mehreren Minispielen, die Sie, eingezwängt in einem obskuren Fluganzug, zu bestreiten haben. So müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits durch eine bestimmte Anzahl von Ringen fliegen, gigantische Minen mit Ihren Primär- und Sekundärwaffen zerbröseln, Luftrennen bestreiten oder verschiedene Aufseher im Kampf besiegen. Turbo-boosts und kleine Specials sorgen dabei für



Die schicken Explosionen gehören zu den grafischen Höhepunkten von Aironauts.



Die Auswahlcreens und der Großteil der restlichen Grafik sind rustikal angehaucht.



Bei den Kämpfen gegen die Gefängniswächter zieht der Schwierigkeitsgrad rapide an. Das Gesicht oben links zeigt die verbleibende Energie des jeweiligen Aufsehers an.

Abwechslung. Die Schauplätze sind unterschiedliche Gefängnisarenen, wobei deren grafischer Stil irgendwo zwischen Jules Verne und *Star Trek* liegt. Die Optik ist dabei ausreichend detailliert und bietet einige feine Spezialeffekte, aber leider auch arge Clippingfehler. Bestritten wird das Game komplett aus einer Hinteransicht – andere Perspektiven werden nicht offeriert. Passend zur etwas abgefahrenen Note von Aironauts wird das Geschehen durch schräge, deutsche Kommentare sowie recht schwungvolle Popmusik begleitet. Beide Aspekte können zwar keine technischen Maßstäbe setzen, sind aber immerhin sehr ordentlich.

Marco Marzinkowski



MEIN FAZIT: GUT

Ähnlich wie die Aironauten im Spiel bewegte sich mein Wertungsfinger – auf und nieder, immer wieder. So machen die diversen Minispiele zwar viel Spaß, sind aber zu meist viel zu leicht. Die Kämpfe gegen die Knastwächter hingegen sind zwar anspruchsvoller, aber einen Tick zu frustrierend und unübersichtlich ausgefallen. Da auch der technische Rahmen eher unspektakulär ist und keine Multiplayermodi offeriert werden, kann ich *Aironauts* in erster Linie aufgrund der Originalität empfehlen.

TEST ERGEBNIS

Leidlich origineller Titel, der aufgrund des nicht ganz ausgereiften Gameplays und der durchschnittlichen Technik höhere Wertungsweihen verpaßt.

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

GRAFIK 73% SOUND 77% SPASS 71% GESAMT-WERTUNG 76%



Verkehrserziehung à la Bomberman: Die Mehrspieler-Karten haben alle unterschiedliche Themen, in diesem Fall die Formel 1.



Gepflegte Hektik im Multiplayer-Match. Die Spieler am Rand sind ausgeschieden und werfen fleißig Bomben auf die Überlebenden.

Geschicklichkeit, 1-5 Spieler, Virgin Interactive

BOMBERMAN

Back to the roots: Bombermans neueste Abenteuer auf der PlayStation kommen im 16-Bit-Retro-Look daher, machen aber nichtsdestotrotz Spaß!

Vor sage und schreibe 14 Jahren erblickte Hudsons Vorzeige-Held *Bomberman* das Licht der Videospiele-Welt. Einige Konsolengenerationen später hat der flinke Sprengmeister immer noch eine riesige Fan-Gemeinde. Nach zwei weniger gelungenen Versuchen, das Spiel mit modernem Look aufzumöbeln, bringt Hudson jetzt die Originalversion für die PlayStation. Das bewährte Spielprinzip ist auch in der aktuellen Fassung unverändert: Unser

bombenlegender Held muß jeden der fünfzig Levels von gar niedlichen Knuddelmonstern befreien. Diese Levels sind aus regelmäßig angeordneten, undurchdringlichen Barrieren aufgebaut. Zwischen diesen festen Feldern befinden sich zufällig verteilte Mauerstücke, an denen Sie zwar nicht vorbeikommen, die aber leicht gesprengt werden können. Unter einigen dieser Mauern verstecken sich Power-Ups und Extras, die Sie durch einfaches Darüberlaufen einsammeln. Diese Extras verbessern entweder Ihre Sprengkörper (Multi-Bomben, Fernzünder usw.) oder die Fähigkeiten der Spielfigur: Mit dem Rollschuh-Icon etwa bewegt sich Bomberman schneller übers Spielfeld, die kugelsichere Weste macht ihn für kurze Zeit unverwundbar. Um einen Abschnitt erfolgreich zu beenden, gilt es zunächst, sämtliche Monster auszuschalten. Da der Held bei Berührung mit seinen Gegnern sofort das Zeitliche segnet, setzt er für die Jagd seinen unendlichen Vorrat an Bomben ein. Ein Tastendruck genügt, um die Sprengkörper zu plazieren, die nach einigen Sekunden explodieren. Sämtliche Geschöpfe in Reichweite der Explosion werden in die ewigen Pixel-Jagdgründe geschickt, auch Bomberman selbst. Sobald

ein Level geräumt wurde, beginnt die Suche nach dem Ausgang, der sich – wie die Extras – unter irgendeinem Mauerstück befindet. Seit jeher läuft Hudsons Klassiker erst dann zur Hochform auf, wenn sich mehrere menschliche „Bomberman“ gegenseitig das Leben schwer machen, und auch die PlayStation-Version macht hier keine Ausnahme. Der Multiplayemodus (Battle Mode) bietet drei Schwierigkeitsstufen mit jeweils acht unterschiedlichen Karten. Bis zu fünf Gegner bekriegen sich hier, die Regeln sind relativ simpel: Wer als letzter noch steht, hat gewonnen. Vorzeitig verstorbene Spieler sind jedoch nicht ganz 'raus aus der Partie: Sie können vom Rand des Spielfeldes aus Bomben auf die noch aktiven Mitstreiter werfen. Für sentimentale *Bomberman*-Fans der ersten Stunde hat Hudson übrigens eine sogenannte „Retro“-Option ins Spiel eingebaut: Entscheiden Sie sich für diese Möglichkeit, läuft das Programm mit der Original-8-Bit-Grafik des Urvaters aus den 80ern. Neben einer Paßwortfunktion unterstützt *Bomberman* auch Memory Cards: Verlieren Sie alle Ihre Bildschirmleben, dürfen Sie Ihre letzte Position im Spiel speichern.

Sascha Gliss



MEIN FAZIT:
GUT

Ich geb's ja zu: Ich war noch nie ein ausgesprochener *Bomberman*-Freak, und so haut mich auch diese Version nicht vom Hocker. Grafik und Sound wären auch auf einem 16-Bit-Super-Nintendo nur gehobener Durchschnitt, und der Singleplayermodus mit seinen schmucklosen Karten und den nicht gerade schlau agierenden Monstern verbreitet gepflegte Langeweile. Versammeln sich dagegen mehrere Spieler vor der Konsole, sieht die Sache ganz anders aus: Hier dreht das Spiel richtig auf, und gerade im Battle-Mode kommt hämische Freude auf, wenn Sie wieder mal einen unvorsichtigen Gegner ins Nirwana geschickt haben. Freunde des Urvaters und Multitap-Besitzer können also beruhigt zugreifen: Diese Version bietet *Bomberman*-Feeling pur.



Die Ballon-Monster in den ersten Levels stellen keine große Bedrohung dar.

TEST ERGEBNIS

Geschicklichkeits-Veteran mit angestaubtem, leicht drögem Singleplayermodus. Der witzige Battle-Mode rettet den Klassiker vor einer schlechteren Wertung.

Titel	Bomberman
Genre	Geschicklichkeit
Spiele	1-5
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	50
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Hudson
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK 58% SOUND 48% SPASS 78% GESAMT-WERTUNG **78%**

BOMBERMAN RACE



Überflüssiger und unausgegorener Fun-Racer mit technischen Mängeln und mißratener Steuerung.

Ihnen stehen sechs Jockeys sowie zwei Reittiere zur Verfügung, die unterschiedliche Eigenschaften wie Sprungstärke oder Schnelligkeit mitbringen; später kann mit gewonnenem Preisgeld ein stärkeres Renntier erworben werden. Andere Jockeys können mit gezielten Wurfbomben aus dem Sattel geholt werden, Prämien werden vor dem Rennen in Extras investiert. Die Kurse bieten ein ödes Design ohne grafische Details. Den Hauptkritikpunkt bildet neben der schwachen grafischen Darstellung die ungenaue Steuerung, aufgrund fehlender Analogsteuerung und einer unglücklichen Tastenbelegung wird das Rennen schnell zum Frustritt.

Jens Quentin

ACTUA HOCKEY 2



Gremlins vergeblicher Versuch, im Konzert der besseren Eishockey-Simulationen mitzuspielen.

Sie können entweder im Arcade-Stil mit dezimiertem Team oder unter Beachtung des Regelwerks über das Eis kurven. Dabei müssen Fans auf ihre Lieblinge verzichten, „dank“ einer nicht vorhandenen Lizenz spielen in den Phantasie-Teams Pseudo-Stars wie Wayne Gretzky. Letztendlich können die NHL-Cracks froh sein, für dieses Spiel nicht den guten Namen hergeben zu haben, da die Spieler ungelenk über das Eis ruckeln. Hier glänzt vor allem der Goalie, dessen Saves einer unfreiwilligen Komik nicht entbehren. Die fehlenden Steuerungseinheiten und ein eintöniger Kommentar bestätigen den Eindruck, daß dieser Titel nicht mit der Konkurrenz von EA oder Acclaim mithalten kann.

Jens Quentin

POINT BLANK 2



Gelungene Action-Ballerei mit kunterbunter Cartoon-Grafik und abwechslungsreichen Spielmodi.

Auch der zweite Teil der Ballerorgie bietet gewohnt gutes Gameplay und schier unendliche Spielvarianten. Im Endurance-Modus müssen Sie beispielsweise mit einer vorgegebenen Anzahl von Leben möglichst viele der witzigen Levels bewältigen. Der Story-Mode schickt Sie auf die Suche nach einer entführten Prinzessin durch einen Vergnügungspark, der seinerseits mit zahlreichen abgedrehten Fadenkreuz-Minispielchen aufwartet. Aufgrund des im Vergleich zum Vorgänger nochmals hochgeschraubten Schwierigkeitsgrads ist die grafisch simple Action mit einem normalen Controller nur bedingt genießbar, der volle Spielspaß entfaltet sich erst, wenn der Spieler die Lightgun zieht.

Jens Quentin



Der Reiter legt einen Bombenteppich, um nachfolgende Rennteilnehmer zu behindern.



In der Action-Variante geht es mit jeweils nur drei Feldspielern pro Team aufs Eis.



Beim bunten Bingo-Abend stehen Ihnen nur drei Schuß zur Verfügung.

TEST ERGEBNIS

Titel	Bomberman Fantasy Race
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	7 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Hudson
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK 51% SOUND 58% SPASS 60% GESAMT-WERTUNG 55%

TEST ERGEBNIS

Titel	Actua Ice Hockey 2
Genre	Eishockey
Spieler	1-4 (Multi-Tap-Unterstützung)
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Gremlin
Entwickler	Gremlin
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK 57% SOUND 61% SPASS 64% GESAMT-WERTUNG 59%

TEST ERGEBNIS

Titel	Point Blank 2
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	Über 70 Szenarien
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	27. August '99

GRAFIK 56% SOUND 62% SPASS 82% GESAMT-WERTUNG 74%

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

PLAYSTATION 2

Ich muß es immer wieder sagen: Ihr macht das beste PlayStation-Magazin, das derzeit auf dem Markt ist! Wie macht Ihr das bloß?

PLAYSTATION ZONE: Danke für das Kompliment! Die wichtigste Regel für uns ist, die Meinungen, Kritikpunkte und Wünsche der Leser zu respektieren. Dementsprechend werten wir monatlich die rund 800 eintreffenden Zeugnisse aus, fertigen aussagekräftige Statistiken an und stellen so fest, welche Rubriken und Spiele besonders gut angekommen sind und wo Verbesserungsbedarf besteht. Daß man es nie allein recht machen kann, ist klar, auf diese Weise kann man jedoch sicherstellen, daß der überwiegende Teil der Leserschaft zufriedengestellt wird. Erstmals vorgestellte Spiele, die in der Zeugnisauswertung eine Durchschnittsnote von 2,5 oder schlechter einfahren, haben beispielsweise keine Chance auf einen 8-Seiten-Riesentest. Die Zeugnisauswertung liefert darüber hinaus auch häufig überraschende Ergebnisse. Daß GTA beispielsweise so gut ankommt, hätte niemand von der Redaktion für möglich gehalten. Dies wird natürlich bei der Berichterstattung zu GTA 2 Konsequenzen haben.

Ich habe in der letzten Zeit sehr viel über die PlayStation 2 gehört und frage mich folgendes: Kann man auf der PlayStation 2 auch die alten PlayStation-Spiele zocken?

PLAYSTATION ZONE: Ja, es ist möglich, momentan erhältliche PlayStation-Spiele auf der derzeit „Next Generation PlayStation“ genannten Konsole zu spielen.

Kann man Spiele von der PlayStation 2 auf der PlayStation 1 spielen oder sind sie zu groß? Was soll die PlayStation 2 können was die PlayStation 1 nicht kann?

PLAYSTATION ZONE: 128-Bit-Spiele auf der 32-Bit-PlayStation zu spielen, ist leider nicht möglich (es wäre im Prinzip genauso aussichtslos, die Informationen eines 300-Seiten-Buches auf 10 Seiten unterzubringen). Die grafisch wesentlich aufwendigeren 128-Bit-Spiele benötigen eine speziell für diese Codierung ausgelegte Hardware – also die PlayStation 2. Sie hat unter anderem phantastische Grafikfähigkeiten, die von den Spielen natürlich genutzt werden.

Bitte bringt mehr über die Spiele GTA 2 und GTA London, ich bin nämlich durch Euer spielbares Demo auf der Ausgabe 7/99 ein totaler Fan geworden!

PLAYSTATION ZONE: GTA London haben wir bereits getestet, ein ausführlicher Bericht zu GTA 2 folgt, sobald eine spielbare Version vorliegt. Derzeit müssen die Bilder reichen, die wir in der PSZ 8/99 abgedruckt haben.

Brennend interessieren mich Destruction Derby III und Official Formula One Racing. Ist es besser als Formel 1 '99? Bitte bringt mehr Infos über diese Spiele!

PLAYSTATION ZONE: Nachdem Destruction Derby 3 erst im Frühjahr 2000 erscheint und bis-

lang nur einige Bilder vorliegen, können wir nur darauf hoffen, auf der ECTS im September neues Material zu bekommen. Official Formula Racing von Eidos hat sich mittlerweile auf November verschoben, während wir von Formel 1 '99 bereits eine erste Version antesten konnten. Mehr dazu in dieser Ausgabe!

Ist es wahr, daß der PC-Renner Commandos bald auch als PlayStation-Version erscheinen soll, wenn ja, wann?

PLAYSTATION ZONE: Die von uns vor einigen Ausgaben mitgeteilte Vermutung hat sich bestätigt. Im Dezember wird sogar Commandos II für die PlayStation erscheinen!

Christian Koop, 12681 Berlin

BUNDESLIGA STARS 2000

Ein großes Lob an Eure Zeitung! Ich finde sie echt super. Eine Frage habe ich noch: Ist der Veröffentlichungstermin für Bundesliga Stars 2000 immer noch der 12.8.99? Wann testet Ihr Formel 1 '99, Official Formula One Racing und Formula One Championship?

PLAYSTATION ZONE: Bundesliga Stars 2000 soll am 19. August erscheinen. Ein Test von Formel 1 '99 wird in einer der beiden nächsten Ausgaben zu finden sein. Wann Testversionen der beiden anderen Formel-1-Spiele vorliegen, läßt sich noch nicht sagen, vor Oktober wird dies aber wohl nicht der Fall sein.

Benjamin Kraus

PLAYSTATION IM INTERNET

Erst mal ein fettes Lob an Euch: Die PSZ ist phantastisch; macht weiter so. Was meiner Meinung aber noch fehlt, ist eine Auflistung besonders wichtiger oder interessanter Webpages rund um das Thema PlayStation. Damit meine ich weniger die Homepages der Spielehersteller (die findet man ja sowieso schnell), sondern vielmehr Info-beziehungsweise Help-Sites und inoffizielle Sites zu diversen Spielen, denn selbst in der PlayStation Zone kann nicht jedes Thema oder die Lösung von jedem Spiel beschrieben werden. So etwas würde ja auch nur eine Seite in der PlayStation Zone benötigen, und einen Computer mit Internet-Zugang hat auch bestimmt fast jeder Eurer Leser (vermute ich mal, aber das werdet ihr ja sicherlich nach der Auswertung der „Zeugnisse“ der Leser besser beurteilen können).

PLAYSTATION ZONE: Mit Deiner Vermutung liegst Du nicht ganz richtig, denn nur etwa 20 Prozent unserer Leser verfügen über einen PC mit Internet-Zugang. Dein Vorschlag ist aber dennoch hochinteressant, vor allem deswegen, weil wir derzeit ohnehin einen Internet-Auftritt der PlayStation Zone vorbereiten, Du kannst Dir also sicher sein, daß wir in einer der kommenden Ausgaben das Thema Internet ausführlicher behandeln werden.

Jetzt zum eigentlichen Grund meiner Mail: Ich bin sehr an einigen US-Games interes-

siert, doch mir ist kein Importhändler bekannt. Könnt ihr mir einen empfehlen, der vielleicht auch per Internet zu erreichen ist?

PLAYSTATION

ZONE: Leider dürfen wir Dir keinen speziellen Händler empfehlen, allerdings sollten Dir in bekannten Videospiel-Foren kompetente Ansprechpartner zur Verfügung stehen.

VaTeS, vates@mayn.de

FINAL FANTASY VIII & CO.

Wow! Endlich einmal ein gutes Magazin mit einer super Demo-CD! Eure Reportagen über die Games sind ausführlich und ehrlich, ihr lobt die Games, die nichts taugen, nicht in den Himmel wie gewisse andere Magazine. Das beste ist, wie schon angesprochen, eure geniale Demo-CD. Neben den Demos auch noch andere Optionen wie Save Games, Movies sowie Tips und Tricks zu integrieren, finden wir einfach toll. Nun wollen wir noch einiges von euch wissen...

PLAYSTATION ZONE: Nach so vielen Kommentaren beantworten wir eure Fragen natürlich mit Vergnügen!

Wir hatten einen größeren Schock erlitten, als wir von jemandem erfahren mußten, daß das Horrorspektakel *Silent Hill* in der PAL-Version wieder einmal horormäßig geschnitten wurde. Wir hoffen, daß das nicht stimmt!

PLAYSTATION ZONE: Wie Hans-Joachim Aman von Konami schon im Interview in der letzten Ausgabe bestätigte, sind die deutsche und die japanische Version spielerisch absolut identisch, nur die US-Version hat beispielsweise Kinder-Zombies zu bieten.

Außerdem hoffen wir als eingefleischte *Final-Fantasy VII*-Liebhaber, daß der achte Teil noch vor der Jahrtausendwende erscheint und wir uns wieder einmal die Finger wundspielen können. Wir sind also gespannt, ob ihr uns etwas über den Erscheinungstermin sagen könnt?

PLAYSTATION ZONE: Überraschung! Der Erscheinungstermin von *Final Fantasy VIII* wurde sogar vorgezogen, derzeit soll es am 27. Oktober erscheinen!

Unsere letzte Frage dreht sich um *Syphon Filter*. Soll man sich dieses Game kaufen oder ist ebenso kurz wie *Metal Gear Solid*? Wenn ja, möchten wir ungern noch einmal Geld für nur etwa 11 Stunden Spielspaß zum Fenster rauswerfen!

PLAYSTATION ZONE: Einen Test zu *Syphon Filter* (das überraschenderweise von SCE Österreich nach Deutschland geliefert wird) gibt es in dieser Ausgabe

schreyer@freesurf.ch

LESER BRIEFE

HALLO SCHWEIZ!

Hier schreibt Euch ein PlayStation-Freak aus der Schweiz. Ich muß sagen, daß ihr ein tolles und sehr informatives Magazin macht, doch ich möchte auch etwas bemängeln und einige Fragen stellen. Die Komplettlösungen sind ja gut, aber müssen sie so lang sein? Ihr habt 37 Seiten Tips & Tricks, das finde ich persönlich übertrieben! Wie wäre es denn mit ungefähr 20 Seiten mit 5-6 Seiten Tips und 10-15 Seiten Komplettlösungen?

PLAYSTATION ZONE: Betrachtet man sich die Zeugnisauswertung zur Ausgabe 8/99, dann stellt man fest, daß die *Driver*- und *Warzone 2100*-Komplettlösungen nach dem Silent Hill-Test zu den beliebtesten Artikeln zählen. Nachdem jedoch alleine diese beiden Lösungen exakt 23 Seiten einnehmen und sich Briefe von Leuten häufen, die lieber einteilige Lösungen sehen würden, fällt es uns schwer, Deiner Forderung nachzukommen. Wenn wir *Driver* in einer Ausgabe komplett lösen wollen, dann würden dafür alleine 20 Seiten anfallen. Natürlich versuchen wir, möglichst viele Top-Spiele zu behandeln (schließlich ist nicht jeder ein *Driver*-Fan), deshalb wird der Umfang der beliebten Komplettlösungen auch künftig kaum geringer ausfallen. Immerhin haben wir erst kürzlich den Heftumfang auf 156 Seiten und um ein monatliches 32-Seiten-Extraheft erweitert.

Die CD ist wirklich einzigartig, so etwas tolles habe ich noch nie gesehen, doch in letzter Zeit werden die spielbaren Demos ein bißchen alt (*GTA*, *Vigilante 8*, *Test Drive 5*). Ich weiß, ihr müßt nehmen, was ihr bekommt, aber ein bißchen zeitgemäßer wie zum Beispiel *Driver* wäre schon besser.

PLAYSTATION ZONE: Zugegeben, in den vergangenen Monaten waren auch ältere Demos dabei, wobei wir in dem Fall immer auf eine gute Qualität achten. Der Grund ist das bekannte Sommerloch, das entsteht, weil Spiele vorzugsweise ab September veröffentlicht werden. Zumindest gab es jedoch in jeder Ausgabe ein absolut aktuelles Top-Spiel wie beispielsweise das von Dir gewünschte *Driver*, das wir schon auf der CD 5/99 hatten, *Tony Hawk Skateboarding* auf der 7/99 oder *Silent Hill* in dieser Ausgabe.

Noch etwas: Ob ihr die Leute duzt oder siezt, ist mir persönlich egal. Doch im Sega Magazin duzt ihr alle, aber warum nicht in der PlayStation Zone?

PLAYSTATION ZONE: Der Grund ist die Zielgruppe. Als wir das (immer noch existierende) Sega Magazin 1993 eingeführt haben, war der typische Sega-User rund 13 Jahre alt, während der typische PlayStation-Zone-Leser etwa 20 Jahre alt ist. Aus diesem Grund siezen wir unsere Leser aus reiner Höflichkeit, wobei wir aber absolut kein Problem damit haben, geduzt zu werden.

Wird das Spiel *Syphon Filter* nie mehr in Deutschland und der Schweiz erscheinen?

PLAYSTATION ZONE: Daß das Spiel im Juli in England erscheinen wird, war uns bekannt, daß es aber über Sony Computer Entertainment Österreich auch an alle deutsche Fachhändler geliefert wird, überraschte uns genauso wie viele andere, aus diesem Grund liefern wir in dieser Ausgabe einen Test der deutschen Version nach!

Noch eine letzte Frage: Wird man das Spiel *Fighting Force 2* auch zu zweit spielen können? Und wann erscheint es genau?

PLAYSTATION ZONE: *Fighting Force 2* wird man, wie im Preview bereits beschrieben, voraussichtlich nicht zu zweit spielen können, erscheinen soll es im Oktober!

So, genug geschrieben! Ich wünsche Euch noch alles Gute mit Eurem tollen Mag!

PLAYSTATION ZONE: Danke! Viel Glück und Gesundheit auch Dir!

Said Tijani, [113003.573@compuserve.com]

FF-VII-SPIELSTAND

Ich kaufe zwar nicht regelmäßig die PlayStation Zone, sondern nur bei Bedarf, halte sie aber für das beste Magazin auf dem Markt. Dennoch war ich nach dem Kauf der Ausgabe 8/99 sehr enttäuscht. Da ich schon seit einigen Wochen verzweifelt versuche, den Endgegner von *Final Fantasy VII* zu schlagen (ich habe wohl zu wenig HP, MP und Substanz), habe ich mir das oben genannte Magazin gekauft. Dort steht auf der ersten Seite, wo die CD-ROM zu entnehmen ist, unter „Save Games“ unter anderem auch *Final Fantasy VII*. Auf der CD war allerdings nichts zu finden. Haben Sie eventuell in den älteren Magazinen so einen Spielstand oder kommt das noch?

PLAYSTATION ZONE: Aufgrund eines technischen Problems mußten wir den Spielstand in der letzten Sekunde von der CD nehmen,

Mitglieder von PlayStation-Clubs aufgepaßt! Wir wollen Ihnen künftig in unserem Magazin ein kostenloses Forum bieten, in dem Sie Ihren Club vorstellen können.

Mit über 2,5 Millionen verkauften Einheiten in Deutschland hat die PlayStation den Massenmarkt erreicht. Mehr und mehr Videospiele-Fans schließen sich zu Clubs und Vereinen zusammen, um ihrem Hobby gemeinschaftlich zu frönen. Wir wollen den Club-Gedanken weiter forcieren und bieten allen organisierten PlayStation-Spielern in Deutschland ein kostenloses Forum, in dem sie ihren Club vorstellen können. Um dieses Forum eröffnen zu können, sind wir natürlich auf Ihre Hilfe angewiesen. Füllen Sie bitte nachfolgenden Coupon sorgfältig aus, legen Sie eventuelles Infomaterial bei und schicken Sie das Ganze an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion
PLAYSTATION ZONE
Kennwort Club-Zone
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Name des Clubs

Vorsitzende/r

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Anzahl der Mitglieder:

Monatlicher Beitrag:

Club-Gedanke (Was ist der Zweck?)

Regelmäßige Versammlungen
(Häufigkeit)

Leistungen (Zeitung, Spielstände u. ä.)

Website

was wir auf dem Titel und auf dem CD-Cover noch berücksichtigen konnten, allerdings auf der sogenannten U2 (Umschlagseite 2), die sich bereits bei Druckerei befand, nicht mehr zu ändern war. Dafür möchte ich mich bei allen Lesern entschuldigen und darauf verweisen, daß der angekündigte Spielstand auf der aktuellen CD zu finden ist.

Ralf Hentrop, kumgang@t-online.de

DRIVER-CHEATS

Ich habe eine Frage zu den Cheats für *Driver* in Ausgabe 8/99. Laut Ihrer Angaben soll man diese Tastenkombinationen im Menü „Bildschirm“ eingeben, ich gehe davon aus, daß damit das Menü „Bildschirmposition ändern“ gemeint ist. Aber seltsamerweise funktionieren die Cheats da nicht. Vielleicht könnten Sie mir da eine Hilfestellung geben.

PLAYSTATION ZONE: Die Cheats müssen nicht etwa im Menü „Bildschirm“ eingegeben werden, sondern im „Menü-Bildschirm“, sprich wenn das Bild mit dem Menü erscheint. Dann sollten die Tips tadellos funktionieren.

Uwe Herklotz, Augsburg

SILENT HILL

Ich habe eine Frage: Ich hab mir vor kurzem *Silent Hill* zugelegt und glaube, daß ich nach ungefähr insgesamt 3-4 Stunden schon fertig bin, habe es aber noch nicht durchgespielt, da ich befürchte, daß das Spiel wirklich nur so kurz ist. Könnt Ihr mir bitte sagen, wie lange Ihr gebraucht habt!

PLAYSTATION ZONE: Wie im Testbericht angegeben, beträgt die Gesamtspieldauer etwa 14 Stunden, Du bist also noch ein ganzes Stück von der Lösung entfernt.

Warum habt ihr eigentlich keine Homepage, die wäre bestimmt sehr erwünscht.

PLAYSTATION ZONE: Wie weiter oben bereits erwähnt arbeiten wir schon an einer Internet-Version der PlayStation Zone.

Tobias Murr

RAILROAD TYCOON 2

Ich habe gehört, daß es das Spiel *Railroad Tycoon 2* bald für die PlayStation geben soll. Jemand anders meinte, daß es das Spiel schon gibt. Was stimmt denn jetzt?

PLAYSTATION ZONE: Das Spiel soll im Oktober in Deutschland erscheinen!

Daniel Klein, 25479 Ellerau

SCHLECHTE SPIELE RAUS?

Ihre Zeitung ist der größte Hammer, am besten finde ich die Demos. Aber ich bin der Meinung, daß Spiele, die sowieso schlecht abschneiden, erst gar nicht in die Zeitung genommen werden sollen.

PLAYSTATION ZONE: Die Aufgabe eines Fachmagazins wie der PlayStation Zone be-

steht darin, Einkaufshilfe zu leisten, dementsprechend müssen alle erscheinenden Produkte bewertet werden, denn woher sollten Sie denn wissen, daß ein Spiel schlecht ist, wenn es gar keinen Test dazu gibt?

Jörg Splawski, 06295 Eisleben

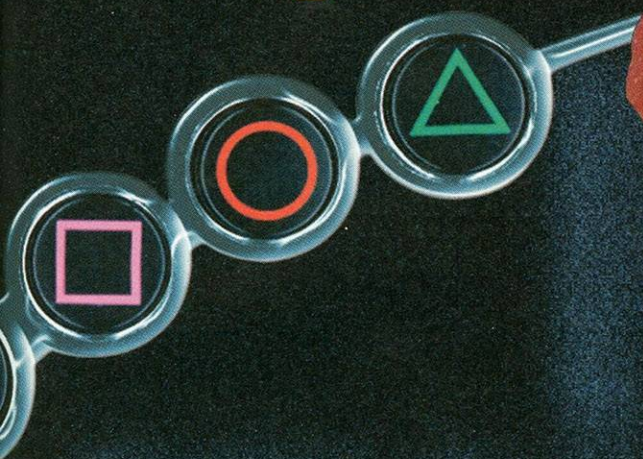
VOLLVERSION

In der aktuellen Ausgabe Ihrer Zeitschrift *PlayStation Zone* (8/99) haben Sie auf Seite 106 einen Leserbrief unter anderem mit folgendem Text beantwortet: „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.“ Ihre Antwort kann ich so nicht akzeptieren. Wie zum Beispiel war es dann einem anderen Verlag möglich, in seiner Ausgabe 2/99 auf der Demo-CD neben sechs spielbaren Demos und einem Video 14 Vollversionen beizulegen? (Okay, hierbei handelt es sich um Programme, die von Privatleuten programmiert wurden (NET YAROZE), aber immerhin um Vollversionen!)

PLAYSTATION ZONE: Es gibt derzeit genau zwei Möglichkeiten, kommerzielle Spiele für die PlayStation zu veröffentlichen: entweder als Vollpreis-Game (was unter Berücksichtigung des fixen Einkaufspreises zu einem Verkaufspreis zwischen 85 und 99 Mark führt), was für alle absolut neuen Spiele zutrifft, oder als Platinum-Titel, wobei Sony CEE unter anderem anhand der Verkaufszahlen entscheidet, welche älteren Spiele in der Platinum-Ränge wieder veröffentlicht werden dürfen. Es darf keine Firma selbständig irgendwelche Games zum Sonderpreis anbieten (es sei denn, sie will Verlust machen und verkauft unter Einkaufspreis). Sony CEE hat die absolute Kontrolle über den Softwaremarkt und will dadurch eine unüberschaubare Softwareflut vermeiden. Sollten alte Lagerbestände zum Sonderpreis verramscht werden, fällt dies natürlich nicht unter die Kontrolle. Daß aus diesem Grund auch keine älteren Vollversionen auf Demo-CDs erlaubt werden, ist einleuchtend. Die von Ihnen genannte CD wurde dem (damals noch) offiziellen Magazin beigelegt und stammt somit nicht von dem Verlag, sondern von Sony CE selbst, was anhand des Logos auf der CD ersichtlich ist. Dadurch treffen für die CD auch andere Vorschriften zu als für die PlayStation-Zone-CD. Nach wie vor sind wir nämlich der einzige Verlag, der selbst als Publisher von PlayStation-Demo-CDs fungiert. Die von Ihnen genannten Spiele als Vollversionen zu bezeichnen, halte ich für übertrieben, sie sind sicherlich eine nette (mittlerweile abgeschaffte) Zugabe, bestenfalls lassen sie sich aber mit Public-Domain-Spielen vergleichen, wie es sie für den PC und Amiga massenweise gibt. Uns ist es leider nicht gestattet, derartige Net-Yaroze-Spiele beizupacken, dafür haben wir als Ausgleich exklusive Multimedia-Inhalte anzubieten.

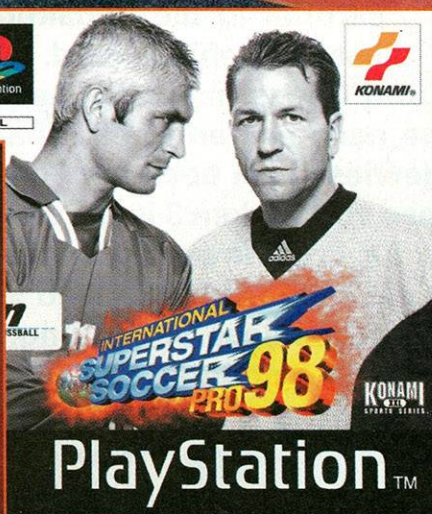
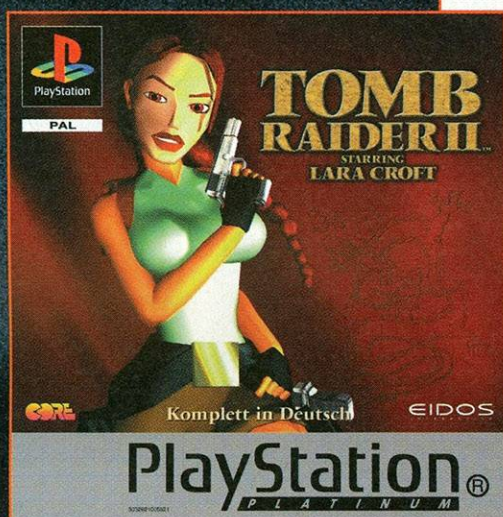
Michael

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.

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 füllen, 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“ (Art.-Nr.: 2015)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PlayStation Zone selbst nicht abonniert haben bzw. lesen, als Abonnent werben lassen!

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



CHEATS & CODES



Meine Suche nach aktuellen Cheats & Codes ist immer wieder auch ein Wettlauf mit den eifrigen PlayStation-Zone-Lesern. Kaum freue ich mich über Codes zu V-Rally 2, Silent Hill oder Civilisation 2, flattert ein Leserbrief in die Redaktion, in dem genau dieser angeführt wird. Dann wandern die Paßwörter und Codes in unsere Lesertips-Rubrik, und meine Suche nach echten Cheat-Knallern beginnt aufs Neue. Hingewiesen sei noch auf den anstehenden Platinum-Release von Tekken 3 im September. Dieses Spiel ist nicht nur für Prügelfreunde, sondern für jeden PlayStation-Fan ein Muß. Abschließend wünsche ich Ihnen nicht nur eine lückenlose Sammlung, sondern auch ein lückenloses Spielvergnügen.

Ihr Florian Brich

BOMBERMAN FANTASY RACE

Wie Sie bei dem putzigen Wettrennen auf den Bomberman-Reittieren auch in den Genuß der Spiegelkurse oder der Endsequenz kommen, zeigen wir Ihnen hier.

Mehr Game-Positionen:

Die Option „New System Data“ markieren, danach folgende Tasten gedrückt halten:

L1 + R1 + L2 + R2 + SELECT-Taste + START-Taste

Anschließend mit ● bestätigen.

Andere Effekte:

Ein Spiel pausieren und folgendes eingeben:
L1, L1, R1, R1, unten, oben, ●



Mit unseren Tricks können Sie beispielsweise die Hatz durch den bunten Vergnügungspark mit schöneren Effekten verzieren.

Spiegelkurse:

Jede Strecke mit dem ersten Platz abschließen und in der Track-Selection die Rechtst-Taste gedrückt halten.

Endsequenz:

Alle Mirror-Tracks durchspielen und im Titelscreen mit der START-Taste bestätigen.

Mehr Geld:

Speichern Sie ein gleiches Spiel jeweils auf eine Memory-Card (also eine Memory-Card in Slot 1 und Slot 2). Per Bank-Option kann nun zwischen den Speicherständen transferiert werden.

TRAP RUNNER

Wer wünschte sich nicht, seine Gegner in neue Fallen locken zu können? Was Sie dafür tun müssen und wie der Bonus-Level in dem flotten Actionspiel freigeschaltet wird, ist in der folgenden Trick-Liste zu finden.

Bonus-Level:

Im Titelscreen folgendes eingeben:
Zwölfmal SELECT-Taste

Bonus-Charakter:

L2, L1, oben, links, unten, rechts, ■, X, ●, ▲, R1, R2

Bonus-Outfit:

Im Titelscreen folgendes eingeben:
R2, R1, ▲, ●, X, ■, rechts, unten, links, oben, L1, L2

Traps ändern:

Im Titelscreen folgendes eingeben:

L2, R2, L1, R1, oben, ▲, links, rechts, ■, ●, unten, X

Andere Hintergrundmusik:

Im Titelscreen folgendes eingeben:

■, R2, R1, ▲, X, ■, rechts, L2, L1, oben, unten, links

Verstecktes Save-Icon:

Im Titelscreen folgendes eingeben:

L2, L1, oben, unten, rechts, ■, R1, R1, ▲, X, ●



Durch Bonus-Charaktere und veränderte Fallen gewinnt die Taktik-Action-Jagd von Konami nochmals an Reiz hinzu.

BOMBERMAN

Wo die Cheats zu Bomberman Fantasy Race über die Seite hoppeln, sind auch die Tricks zu Bomberman nicht fern. Mit den nachstehenden Codes können Sie alle Aspekte des auf Multiplayer-Fun zugeschnittenen Titels freibomben.

Geben Sie folgende Zahlenkombinationen als Paßwort ein, um auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen zu starten:



Nach korrekter Eingabe der Paßwörter können Sie gleich damit beginnen, die 30. Spielstufe mit Ihren Bomben leerrufen.

Paßwort	Schwierigkeitsgrad
56565656	Beginner
16161616	Normal
49894989	Hart

Geben Sie die folgenden Zahlenkombinationen als Paßwort ein, um in der jeweiligen Spielstufe mit voller Power loslegen zu können:

Paßwort	Level
46224622	1
10191019	11
12221222	21
26572657	31
38793879	41

SPORTS CAR GT



Mit den folgenden Kombinationen, die alle während des Press-Start-Bildes eingegeben werden müssen, können Sie sich Ihre Karriere als Pilot in den GT-Serien gehörig erleichtern.

Alle Strecken:

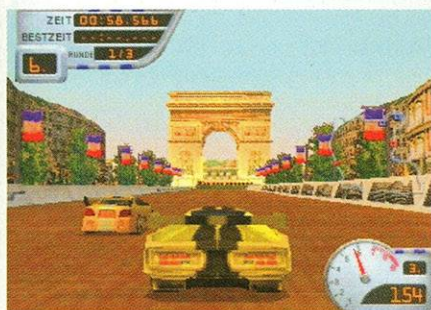
Unten, unten, links, rechts, oben, links, ●, R2

Alle Fahrzeuge:

Oben, rechts, links, rechts, unten, oben

Extra-Geld:

Oben, links, links, rechts, unten, rechts, L1, ■



Haben Sie alle Strecken freigeschaltet, können Sie sich gleich mit einem Abstecher durch die Straßen von Paris warmfahren.

CROC 2 – LEGEND OF THE GOBBOS

Folgender Cheat hilft Ihnen, Ihren grünen Helden mit den großen Augen mit unzähligen Kristallen zu versorgen:

Unbegrenzte Kristalle

Halten Sie während des Titelbildes L1 gedrückt und drücken Sie ■, ■, ●, unten, links, rechts, links und rechts.

CHEATS & CODES

PLATINUM

Die Spiele aus der Platinum-Schatztruhe sind vor allem für Neueinsteiger interessant. Wer sich preisgünstig aus diesem Arsenal hochkarätiger Titel bedient, darf in meinem silbernen Erste-Hilfe-Kasten wählen.

MEDIEVIL - PLATINUM

Im September wird das aufwendige 3D-Action-Adventure um den armen Ritter als Platinum-Titel erhältlich sein. Wir verraten Ihnen, mit welchen Tricks Sie die Wanderschaft durch die schaurig-schönen Spielstufen besser überstehen.

Drücken Sie während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen und geben Sie bei gedrückter L2-Taste folgende Cheats ein:

Trick-Cheats:

Unten, oben, ■, ▲, ▲, ●, unten, oben, ■, ▲

Ein Geräusch ertönt, und in der fehlenden Zeile wird das Wort Tricks erscheinen.

Folgende Cheats sind nun anwählbar:

1. Level beenden
2. Unverwundbar
3. Seelenkelch auffüllen

Debug-Cheats:

▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, links, ●, oben, unten, rechts, ●, links, links, ▲, rechts, ●, links, links, ▲, ●, unten, ●, ●, rechts

Die zusätzliche Option „DEBUG“ wird im Menü sichtbar.

TEKKEN 3 – PLATINUM

Spätestens im September lohnt es sich für Prügelspiel-Freunde, bei Tekken 3 im wahrsten Sinne des Wortes zuzuschlagen. Der grafisch und technisch überzeugende Titel von Namco führt schließlich seit Monaten unsere 3D-Beat-'em-Up-Referenzliste an. Hier verraten wir Ihnen, was Sie alles aus dem genialen Spiel herausholen können.

Versteckte Charaktere

Um als Kuma zu spielen, müssen Sie den Ar-

cade-Modus mit einem Charakter bestehen.

Um als Julia zu spielen, müssen Sie den Arcade-Modus mit zwei Charakteren durchspielen.

Um als Gun Jack anzutreten, müssen Sie den Arcade-Modus mit drei Charakteren bewältigen.

Um als Mokujin zu spielen, müssen Sie den Arcade-Modus mit vier Charakteren überstehen.

Um als Anna zu spielen, müssen Sie den Arcade-Modus mit fünf Charakteren bestehen.

Um als Bryan zu spielen, müssen Sie den Arcade-Modus mit sechs Charakteren schlagen.

Um als Heihachi zu spielen, müssen Sie den Arcade-Modus mit sieben Charakteren schaffen.

Um als Ogre zu spielen, müssen Sie den Arcade-Modus mit acht Charakteren durchspielen.

Um als True Ogre anzutreten, müssen Sie den Arcade-Modus mit neun Charakteren bewältigen.

Um als Tiger zu spielen, müssen Sie den Arcade-Modus mit achtzehn Charakteren schaffen. Wählen Sie danach im Charakter-Auswahlbildschirm Eddy an und drücken Sie ▲.

Um als Panda zu spielen, wählen Sie im Charakter-Auswahlbildschirm Kuma und drücken ●.

Um als Doctor Boskonovitch am Turnier teilzunehmen, müssen Sie den Tekken-Force-Modus viermal überstehen. Sammeln Sie die Schlüssel in Bronze, Silber und Gold und beißen Sie sich ein weiteres Mal durch.

Dann müssen Sie Doktor Boskonovitch besiegen, damit er im Charakter-Auswahlbildschirm für den Arcade-Modus erscheint.

Um als Gon – ein quirliger Saurier aus der Feder des japanischen Künstlers Tanaka – zu spielen, müssen Sie den Arcade-Modus mit Doctor Boskonovitch überstehen. Wählen Sie dann nochmals den Arcade-Modus und bewegen Sie das Steuerkreuz über eine beliebige Seite der Auswahl-Leiste hinaus. Andere Wege, an den kauzigen Saurier zu kommen, sind: Schlagen Sie Gon im Ball-Modus oder spielen Sie den Survival- oder Force-Modus, bis Sie zur Eingabe Ihrer Initialen aufgefordert werden, und geben Sie dann „GON“ ein.



Starten Sie nun ein Spiel, halten Sie R2 gedrückt und betätigen Sie **■**, um während des Spieles 100 Kristalle in das Inventory Ihres Krokodils zu zaubern. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

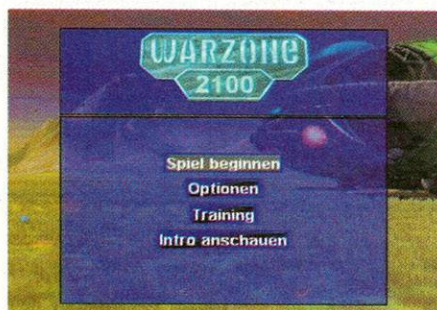


WARZONE 2100

Das Überleben in der *Warzone 2100* ist nicht immer leicht. Wir zeigen Ihnen, mit welchen Cheats Sie bei dem Action-Strategiespiel von Eidos Interactive einen ungebremsen Vormarsch bewerkstelligen können. Beachten Sie bitte, daß ein zweiter Controller nötig ist.

Halten Sie am zweiten Controller START gedrückt und starten Sie Ihre PlayStation. Halten Sie diese Taste gedrückt, bis das Hauptmenü erscheint. Nun können Sie im Hauptmenü oder während das Spiel pausiert ist, die folgende Kombination über den ersten Controller eingeben:

L1, R1, R2, L1, Select, Start



Sobald dieser Bildschirm erscheint, können Sie über den Controller im ersten Port die angegebene Kombination eingeben.



Die komplizierte Vorgehensweise lohnt sich: Obwohl der Gegner Sie gerade mit einem schönen Leuchtfener belegt, skippen Sie mit einem Tastendruck in die nächste Spielstufe.

Durch diesen Cheat-Code öffnen Sie die Menü-Optionen für die Kampagnen 2 und 3. Außerdem stehen nun die folgenden Tricks zur Verfügung:

Level Skip: Drücken Sie während des Spieles „Select“ an Controller 2.

God-Modus: Drücken Sie während des Spieles **▲** an Controller 2. (zeigt gleichzeitig alle versteckten Objekte an).

Unbegrenzte Power: Drücken Sie während des Spieles **●** an Controller 2.

Alle Gegenstände: Drücken Sie während des Spieles X an Controller 2.

Super-Einheiten: Drücken Sie während des Spieles Oben an Controller 2.

Schwache Einheiten: Drücken Sie während des Spieles Rechts an Controller 2.

Momentanes Forschungsvorhaben abgeschlossen: Drücken Sie während des Spieles Unten an Controller 2.

Zusätzliche Gebäude: Drücken Sie während des Spieles R1 an Controller 2.

Zusätzliche Einheiten: Drücken Sie während des Spieles R2 an Controller 2.

TRIPLE PLAY 2000

Kein Ende der Cheats zu Triple Play 2000! Gemessen an der Bedeutung dieser Sportart in den Vereinigten Staaten, wundert es aber nicht, wie viele Geheimnisse die Programmierer in dem Titel versteckt haben.

Veränderte Berichterstattung

Geben Sie während des Spieles eine der nachfolgenden Kombinationen ein, um einen Kommentar zum entsprechenden Thema abzurufen. Ein Ton bestätigt Ihnen die korrekte Eingabe des Cheats.

Zusätzliche Schläger-Information:

Halten Sie L1, L2, R1, R2 gedrückt und drücken Sie Links, **■**, oben und **▲**.

Historischer Kommentar:

Halten Sie L1, L2, R1, R2 gedrückt und drücken Sie Oben, **▲**, rechts und **■**.

Trivialer Kommentar:

Halten Sie L1, L2, R1, R2 und drücken Sie Unten, X, rechts und **●**.

Wetterbericht:

Halten Sie L1, L2, R1, R2 und drücken Sie X, unten, **▲** und oben.

METAL GEAR SOLID

Die Fotosafari zu *Metal Gear Solid*, die wir in der PlayStation Zone 08/99 mit den ersten fünfzehn Locations begannen, wollen wir an dieser Stelle fortführen. In dem überragenden Agenten-Spektakel sind insgesamt 43 sog. Geisterbilder versteckt, die Sie erst dann zu sehen bekommen, wenn Sie mit der Kamera an bestimmten Orten des Spieles ein Bild schießen und dieses auf die Memory-Card ablegen. Bei der Nachbetrachtung der Schnappschüsse werden dann Bilder der Entwickler und andere Überraschungen sichtbar. Hier sagen wir Ihnen, wo es sich noch lohnt, auf den Auslöser zu drücken:



16. Heliport, Blick von der Klippe auf die See Fukushima
17. Die gläserne Statue im Ninja-Raum Takade
18. Fahrstuhl im Komplex des Funkturmes B Fujimura
19. Der elektrische Boden Shikama
20. Spitze der Railgun des Metal Gear Kimura
21. Der Fels im Canyon Kobayashi
22. Die Maden in der Zelle des echten DARPA-Chefs Okajima
23. Nahe an der Leiche von Baker Nishimura
24. Die Spiegelung in der Wolfshöhle Mukaide
25. Wo Baker gefesselt ist Onoda
26. Die Leiche des falschen DARPA-Chefs/ Octopus Kitao
27. Sackgasse im Lüftungsschacht Yoshimura
28. Tief im Fahrstuhlschacht des Top-Levels von Funkturm B Hirano
29. Das Wasser im Cargo-Dock Muraoka
30. Der Heliport an der Gebäude-Spitze Ishiyama

OMEGA BOOST

Um bei dem furiosen Space-Shooter *Omega Boost* bis in die Inneren Zonen vorzudringen, müssen Sie die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Die Inneren Zonen spielen:

U1 Zone: Beenden Sie das Spiel auf der Hard-Schwierigkeitsstufe ohne Continues und mit 90 AP.

U2 Zone: Ende mit 60 AP

U3 Zone: Ende mit 50 AP

U4 Zone: Beenden Sie das Spiel auf der Normal-Schwierigkeitsstufe ohne Continues und mit 90 AP.

U5 Zone: Ende mit 60 AP

U7 Zone: Beenden Sie das Spiel auf der Hard-Schwierigkeitsstufe ohne Continue.

U8 Zone: Beenden Sie das Spiel auf der Normal-Schwierigkeitsstufe.

U9 Zone: Beenden Sie das Spiel auf der Normal-Schwierigkeitsstufe ohne Continue.

V5 Zone: Ende mit 60 AP.

Die Inneren Levels spielen.

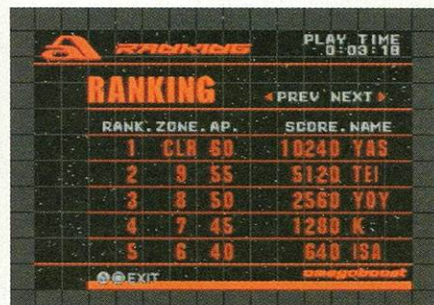
A 60 AP erforderliche (Unbesiegtbar, alle Waffen auf Stufe 9)

B Beenden Sie das Spiel auf der Hard-Schwierigkeitsstufe mit 90 AP (unbegrenzte Spezialattacken, alle Waffen auf Stufe 3).

C Beenden Sie das Spiel auf der Normal-Schwierigkeitsstufe (Höchstgeschwindigkeit, alle Waffen auf Stufe 9).

D Beenden Sie das Spiel im Normal-Modus mit 90 AP (Fünf-Wege-Attacke, alle Waffen Stufe 9).

E Beenden Sie das Spiel auf der Hard-Schwierigkeitsstufe (Geschwindigkeitssteigerung bei der Bewegung in alle Himmelsrichtungen, alle Waffen auf Stufe 9).



PLAY TIME		0:03:18	
RANKING			
◀ PREV NEXT ▶			
RANK	ZONE	AP	SCORE NAME
1	CLR	50	10240 YAS
2	9	55	5120 TEI
3	8	50	2560 YDY
4	7	45	1280 K
5	6	40	640 ISA

In der Ranking-Übersicht werden auch die AP-Punktzahlen angegeben, die Ihre Geschicklichkeit messen und für das Freispiel der Inneren Zonen von Bedeutung sind.



Wenn man die Action sieht, die bei *Omega Boost* auf dem Screen entfesselt wird, fragt man sich, wie die Vorgaben zum Erreichen der Extra-Stufen zu schaffen sind.

INFO MODUL-ECKE

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionsport 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.

SYPHON FILTER

Wenn Sie sich bequem durch die deutschsprachige Fassung des technisch anspruchsvollen Agententhillers schleichen wollen, benutzen Sie die nachstehenden Zeichenfolgen. Denn mit unbegrenzter Panzerung und ohne Zeitlimit sind Sie auf der sicheren Seite.

Alle Missionen anwählbar

D013 1450 0000

8013 1450 0013

Unendlich Zeit

8011 6E80 FFFF

Langer Arm (Fun-Code)

8019 7678 0AB3

Unendlich Munition/Waffen-

nach Aufnahme 8004 712A 2400

Unendlich Panzerung

8006 955E 2400



Dank der nützlichen Cheats zu *Syphon Filter* können Sie mit Gabe Logan gleich durch das Raketensilo in Kasachstan stürmen.

Immun gegen fast alle Kugeln

8006 92E4 0000

8006 92E6 2401

8006 9504 0016

8006 9506 1420

CROC 2 LEGEND OF THE GOBBOS

Diese Codes erleichtern es Ihnen, dem putzigen Krokodil bei seinem zweiten PlayStation-Abenteuer beizustehen.

Unbegrenzte Leben

800765E0 0009

800765E4 0009

Unendlich Juwelen

80076660 0064

Maximale Juwelen-Karte

800765E8 270F

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

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

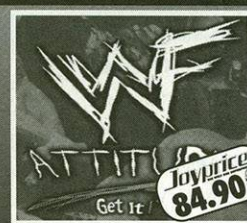
überall hier finden Sie unsere Partner, die "Autorisierten JOYSOFT POINTS"

08280 Ave	DOWNTOWN BEI BUCHER WALTHER	Schneebergerstrasse 19	☎ 03771/72 13 13
16761 Berlin-Hen.'dorf	JOYSOFT POINT HENNIGSDORF	Storchengalerie	ab August 1999 !!!
27568 Bremerhaven	HIGHSCORE!	Bürgerm.-Smidt-Strasse 92	☎ 0471/419 29 39
35390 Giessen	GAMESHOP	Katharinenstrasse 21	☎ 0641/79 17 94
38259 Salzgitter	BALI COMPUTER	Vorsalzer Strasse 18	☎ 05341/30 14 00
38364 Schöningen	DNE JOY & GAME	Markt 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 Lüdenscheld	JOYSOFT POINT - LÜDENSCHELD	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



BUNDESLIGA STARS
Auf in die Milleniumsaison! KD



WWF ATTITUDE
It's Showtime! DA



POINT BLANK 2
Neues Lightgun-Futter! DA

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

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

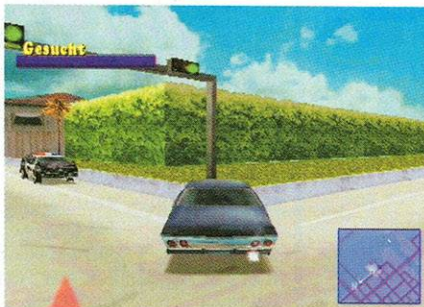
Herzlichen Dank!

Marc Becker - Adrian Berghof - Mathias Berner - Jens Biallas - Söhnke Biel - Günther Boppel - Tobias Brynckmann - Rolf Eidner - Christan Falke - Sabine Friedrich - Matthias Gallenberger - Marco Glass - Alexander Glässer - Daniel Göppner - Michael Hammer - Thorsten Henke - Alexander Hölzer - Lars Huber - Florian Keisekamp - Christopher Kochanski - Martin Kubik - Sergey Kuzmin - Tim Lehmann - Mathias Liedtke - Wilhelm Mannherz - D. Marik - Fabian Melzer - Dirk Mill - Robert Morgenstern - Jens Neldner - David Pfattheicher - Jan Pittelkau - Carsten Reimicke - Martin Rohner - Paul Savenok - Lorenz Scheiwiller - Stefanie Scheuerpflug - Lydia Schiesek - Raphael Siepenkötter - Falk Stascheit - Sebastian Stöger - Philip Tilgner - Mirko Valentic

DRIVER

Fahren außerhalb der Stadtmauern von Miami:

Spiele Sie das Spiel einmal durch, damit durch das Cheatmenü Unzerstörbarkeit eingestellt werden kann. Nun eine Freifahrt in Miami beginnen und zur östlichen Strandmauer von Miami Beach fahren. Provozieren Sie die Polizei, bis der GESUCHT-Level auf Maximum steht. Nun die Stadtmauer nach Norden bis zum Ende fahren, umdrehen und wieder nach Süden steuern. Die Polizeifahrzeuge müssen Ihnen dabei folgen. Nun rammen Sie am Ende vor der Hecke die Quermauer und lassen sich gleichzeitig von der Polizei auf das Fahrerheck aufprallen. Mit Glück landen Sie nun hinter der Mauer. Fahren Sie mit Anlauf in den Spalt zwischen Mauer und Hecke und



Unser Redaktionsneuling Sascha hat sich an diesem Trick fast die Finger wundgespielt – bis es dann letztendlich doch geklappt hat. Mit viel Glück und reichlich Schwung werden Sie an dieser Stelle über die Mauern katapultiert.

Sie befinden sich außerhalb von Miami. Außerhalb von beiden Spielfeldern existieren noch einige Überraschungen. Man sollte sich eine Sonnenbrille zulegen und sich vor der Polizei in acht nehmen. Fahren Sie außerhalb sehr vorsichtig! Wenn es auf Anhieb nicht klappt, nicht verzweifeln, es funktioniert auf jeden Fall!

Hilger Gand

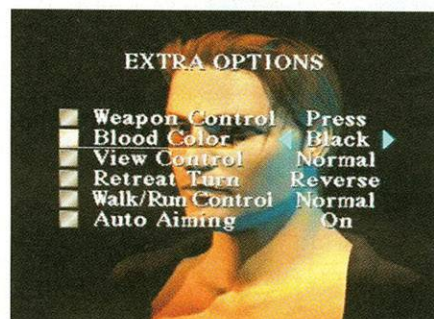
SILENT HILL

Neue Optionen:

Während des Spiels müssen Sie einfach die SELECT-Taste drücken, um das Gegenstands-menü zu öffnen. Dann im Options-Menü eine der Tasten L1, L2, R1 oder R2 drücken, und es öffnet sich ein zusätzliches

Menü. Wie im Bild zu sehen ist, könnt Ihr Harry Mason ein Feintuning verpassen.

Stefan Meier



In der Anleitung von Silent Hill wurde dieses Menü nicht erwähnt. Stefan Meier hat es herausgefunden und möchte allen PlayStation-Zone-Lesern weiterhelfen.

WARZONE 2100

Geld wie Heu:

Bei Missionen, in denen es kein Zeitlimit gibt, den Gegner vollständig (bis auf eine nicht militärische Einheit, z. B. Bohrturm) ausradieren. Nun können Sie den Bildschirm abschalten, und Stunde um Stunde wird Ihr Warzone-2100-Konto praller. Das können Sie so lange machen, bis Ihnen das Geld ausgeht oder Ihre PlayStation weggeschmolzen ist.

Florian Franz Spether



Im Schlaf Geld verdienen? Das ist nur bei Warzone 2100 möglich! Jedoch sollten Sie es nicht darauf ankommen lassen, daß die Konsole dem Hitzeproblem zum Opfer fällt.

V-RALLY 2

Dem Rennspiel-Hit wurde natürlich auch ein Cheat verpaßt. Wie uns Robert Stegner in seiner E-Mail beschrieb, handelt es sich hierbei um den „Supercheat“ – nicht zu Unrecht, denn er erlaubt den Zugriff auf alle Strecken und Au-

tos, die im Spiel vor-
handen sind.

Alle Autos und Strecken:

Gehen Sie ins Menü „Hauptoptio-
nen“ und drücken Sie folgende Tasten:
L1, R1, links, rechts, links, rechts, oben, un-
ten, oben, unten, **X, X** und SELECT-Taste.
Danach erklingt ein Jingle, und Sie können auf
den Feldern „Bonusautos“ und „Rallys“ die-
se mit **X** aktivieren.

Robert Stegner



Wenn der Cheat erst einmal an dieser Stelle
richtig eingegeben wurde, können die Boli-
den und Kurse frei angewählt werden.

CIVILIZATION 2

Extra Geld:

Wenn Sie bei dem Namen einer Stadt
„_Cash“ eingeben, bekommen Sie extra
Geld. Wichtig dabei ist, daß Sie die R1-Taste
gedrückt halten, bevor das große H am Ende
des Wortes eingegeben ist. („-Zeichen nicht
mit eingeben!)

Kevin Schleider



Das liebe Geld ist immer schnell verbraucht.
Für leere Gold-Konten wurde dieser Trick von
den Programmierern erschaffen und brachte
uns beim ersten Versuch 29.874 Goldstücke.

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

Einen Teil der Cheats präsentierte Ihnen Florian
Brich bereits in der PlayStation Zone Ausgabe
06/99 unter der Rubrik „Cheats & Codes“. Die
ultimative Buchstabenkombination für das
Cheat-Menü verrät uns jedoch Thorsten Henke.

Cheat-Menü aktivieren:BVGGY
Mykus mit vollen Kräften:B1G4L
Mykus:NOT3T
Noob Mykus:SRY3D
Ralph:LVPVS
Lizzie:S4VRS
George:SM14N

Thorsten Henke

LESERTIPS

PLAYSTATION ZONE 09/99



07/99



08/99



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 06/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 07/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 08/99	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
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

DRIVER

Nachdem wir Sie letzten Monat durch die kriminellen Unterwelten der ersten beiden Städte geführt haben, geht es diesmal weiter nach Los Angeles und New York. Lernen Sie anhand der Karten die Abholpunkte, die Örtlichkeiten und die möglichen Routen kennen, um jede Mission erfolgreich beenden zu können, bevor Sie enttarnt werden. Sie bekommen außerdem eine Kurzanleitung für die Fahrspiele, einschließlich der Stadtpläne für das Checkpoint-Spiel quer durch die Stadt.

STADT 3: LOS ANGELES – NACHRICHT 1

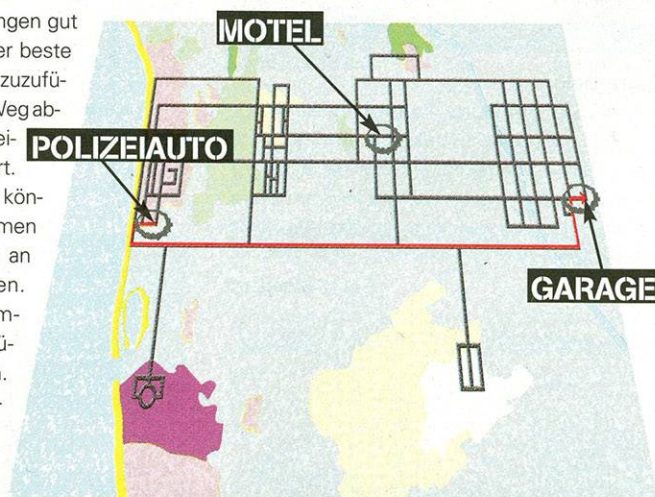
Stehlen Sie ein Polizeiauto

Hier handelt es sich um eine einfache Einladen- und Ausliefern-Mission. Wenn Sie die auf der Karte eingezeichnete Route nehmen, sollte es eigentlich keinen großen Ärger mit der Polizei geben. Das Einzige, auf das Sie achten müssen, ist der Zustand Ihres Wagens: Er darf nicht zu sehr beschädigt werden. Deshalb: Vorsichtig fahren! Ihnen bleiben zwei Minuten und fünfundvierzig Sekunden für diesen Job – das ist mehr als genug, so daß Sie sich sogar etwas Zeit lassen können.

Die Verfolgungsjagd

Sobald Sie Ihren Wagen abgestellt haben und zurück im Motel sind, erhalten Sie einen Anruf. Sie sollen jemanden namens Duval aufhalten, der auf der Flucht vor Ihren Auftraggebern ist und sie um das geliehene Geld prellen will. Duval wird nur schwer zu rammen sein, so daß Sie

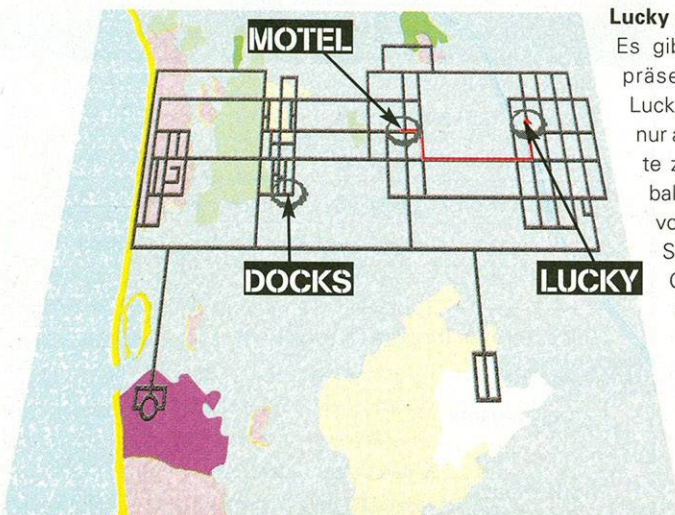
insbesondere vor Kreuzungen gut auf ihn achten sollten. Der beste Weg, um ihm Schaden zuzufügen, ist, ihm einfach den Weg abzuschneiden, wenn er in eine Abzweigung hineinfährt. Mit dem richtigen Timing können Sie ihn seitlich rammen und so einigen Schaden an seinem Wagen anrichten. Drei ordentliche Zusammenstöße dürften genügen, um Duval zu stoppen. Sobald Sie sein Auto ausreichend demoliert haben, gelangen Sie automatisch zu einem Treffen mit dem Big Boß höchstpersönlich.



LOS ANGELES – NACHRICHT 2

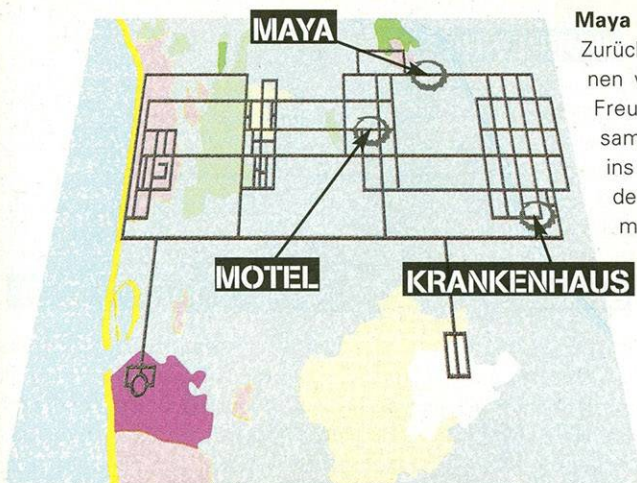
Lucky zu den Docks

Es gibt nur geringe Polizeipräsenz auf dem Weg zu Lucky, so daß Sie sich einfach nur an die Route auf der Karte zu halten brauchen. Sobald Sie sich der Position von Lucky nähern, sollten Sie nach einer schmalen Gasse zwischen zwei Gebäuden Ausschau halten, in die Sie abbiegen müssen. Sobald Sie Lucky aufgelesen haben, müssen Sie ihn zu den Docks bringen. Fahren Sie dafür denselben Weg zurück, auf dem Sie herge-



kommen sind, und schütteln Sie auf der Hauptstraße zu den Docks alle Polizeiwagen ab, die Ihnen folgen. Denn solange Sie noch verfolgt werden, können Sie an Ihrem Ziel nicht anhalten. Die Zeit ist etwas knapp bemessen, fahren Sie also schnell, aber dennoch vorsichtig. Ein Crash zuviel kann die Mission scheitern lassen.

LOS ANGELES – NACHRICHT 2 (ZWEITER AUFTRAG)



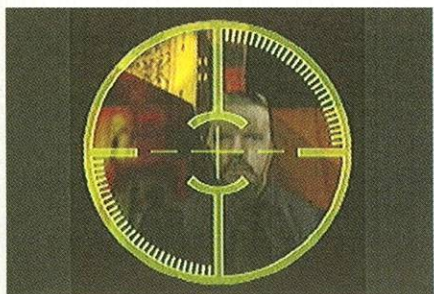
Maya

Zurück im Hotel erhalten Sie einen weiteren Anruf. Maya, die Freundin des Bosses, ist zusammengebrochen und muß ins Krankenhaus gebracht werden. Sie müssen sie zuerst einmal einsammeln, und zwar möglichst schnell, da die Zeit drängt. Da Sie kaum mit Polizei zu rechnen haben, können Sie mit Vollgas zu Maya fahren. Achten Sie lediglich auf den zivilen Straßenverkehr, da schon ein einziger Unfall das Scheitern der Mission bedeuten könnte.



Fahren Sie weiter zum Krankenhaus, sobald Sie das Mädchen eingesammelt haben. Die Klinik befindet sich in der Nähe, so daß Sie es in der vorgegebenen Zeit schaffen sollten. Nachdem Sie Maya in Sicherheit gebracht haben, treffen Sie den Boß.

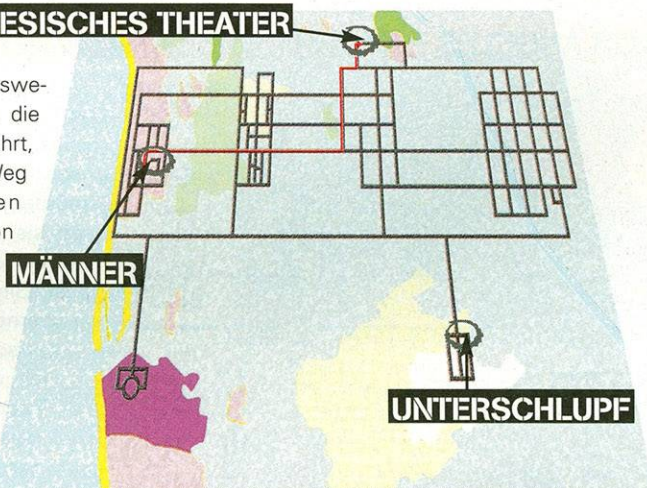
LOS ANGELES – DER COUP DES VERRÜCKTEN



Nachdem Duval ausgeschaltet ist oder Maya gerettet wurde, treffen Sie Castaldi, die Nummer 1 des Verbrechens. Er plant einen Coup und braucht Sie als Fahrer. Zuerst sollen Sie die Männer in dem mehrstöckigen Parkhaus einsammeln. Um dorthin zu gelangen müssen Sie fast nur geradeaus fahren. Unterwegs herrscht genug Verkehr, um sämtliche Verfolger abzuschütteln. Sobald Sie die Männer eingeladen haben, müssen Sie diese zum Chinesischen Theater im Norden der Stadt bringen. Das Zeitlimit von zwei Minuten und zehn

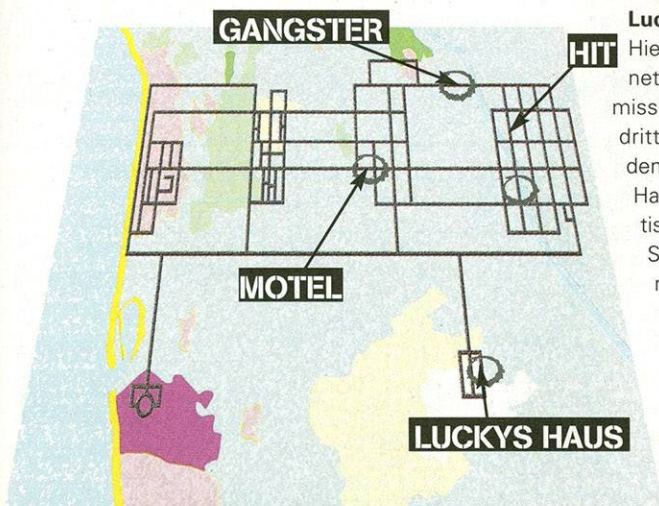
Sekunden ist CHINESISCHES THEATER

sehr knapp bemessen, nehmen Sie deswegen zuerst die Straße, die zentral durch die Karte führt, und biegen Sie in den Weg vor der zweispurigen Straße ein. Die Aktion schlägt fehl! Da hilft nur noch die schnelle Flucht. Es gibt zwar kein Zeitlimit für diesen Abschnitt der Mission, aber dafür wird es innerhalb kürzester Zeit von Cops nur so wimmeln. Nehmen Sie am besten die zentrale, zweispurige Straße und fahren Sie dann in Richtung des Unterschlupfes. Sie müssen allerdings noch alle Verfolger abhängen, bevor Sie das Ziel be-



treten können. Fahren Sie dafür im Slalom um die Bäume herum, während Sie den Block einige Male umkreisen.

LOS ANGELES – NACHRICHT 3 (WIRD NACH „DER COUP DES VERRÜCKTEN“ ANGEBOTEN)



Lucky zur Wohnung

Hier haben wir wieder eine nette und einfache Zustellmission. Die Polizei ist bis zum dritten Teil der Mission, in dem Sie Lucky zurück in sein Haus bringen müssen, praktisch nicht präsent. Lassen Sie ihn einsteigen und fahren Sie ihn an den gewünschten Ort. Dort angelangt, steigt er aus, woraufhin einige Schüsse zu hören sind. Dies ruft auch die Polizei auf den Plan. Fahren Sie die zweispurige Straße unten auf der Karte entlang und dann weiter in Richtung



des Hauses. Sollte Sie eine Polizeistreife verfolgen, so dürfte es ziemlich schwierig sein, die Cops abzuhängen. Wenn Sie noch genügend Energie haben, ist es am besten, sich einfach von hinten rammen zu lassen. Fahren Sie dann rückwärts in die Cops hinein, bis deren Wagen Feuer fängt. Fahren Sie schließlich in das Lagerhaus hinein und setzen Sie Lucky dort ab.

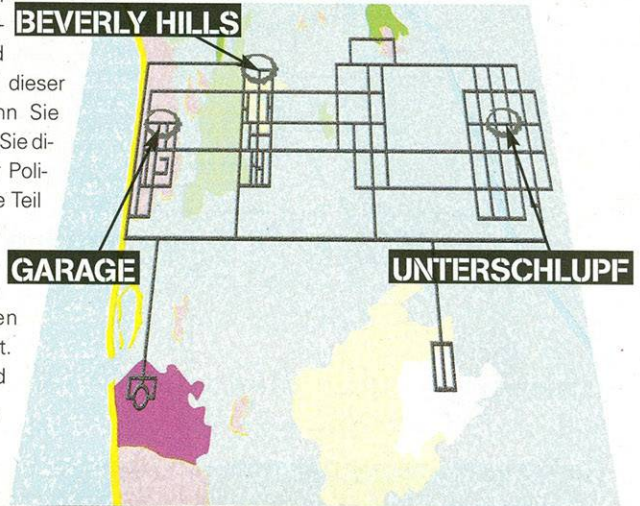
LOS ANGELES – NACHRICHT 4 (WIRD NACH „DER COUP DES VERRÜCKTEN“ ANGEBOTEN)

Die Flucht aus Beverly Hills

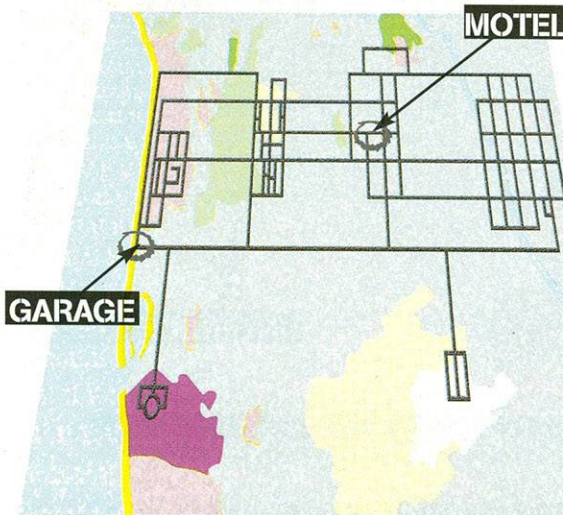
Zuerst müssen Sie einige Kriminelle aus Beverly Hills einsammeln, wofür Sie mehr Zeit zur Verfügung haben, als nötig ist. Eventuell werden Sie sogar zu früh eintreffen, warten Sie in diesem Fall solange ab, bis der Countdown fünf Sekunden erreicht. Sobald Sie die Gauner eingeladen haben, sollen Sie sie zur Garage bringen. Machen Sie sich den zivilen Straßenverkehr zunutze, um die paar Cops loszuwerden,



die Sie eventuell verfolgen werden. Achten Sie allerdings darauf, noch genügend Energie für den dritten Teil dieser Mission aufzusparen. Wenn Sie sich dem Ziel nähern, landen Sie direkt in einem Hinterhalt der Polizei. Dies ist der schwierigste Teil der Mission, da bereits ein Unfall zur Folge haben kann, daß die gesamte Polizei von Los Angeles Ihren Wagen rammt und ihn verschrottet. Sie haben kein Zeitlimit und können in Ruhe versuchen, durch wiederholtes Kreuz- und-quer-Fahren sämtliche Verfolger abzuschütteln. Nachdem Sie die Mission erfolgreich beendet haben, fliegen Sie nach New York.



LOS ANGELES – NACHRICHT 5 (WIRD NACH „DER COUP DES VERRÜCKTEN“ ANGEBOTEN)



Der Testlauf

Einige Gangster wollen eine neue Garage ausprobieren, müssen aber noch testen, ob sie für ihre geplante Operation auch geeignet ist. Sie sollen den Test übernehmen und müssen so schnell wie möglich vom potentiellen Tatort zu der neuen Garage fahren. Es gibt diesmal kein Zeitlimit, so daß Sie einfach zur

anderen Seite der Stadt fahren müssen. Achten Sie nur auf die Cops, die Ihnen ständig im Nacken sitzen. Allerdings brauchen



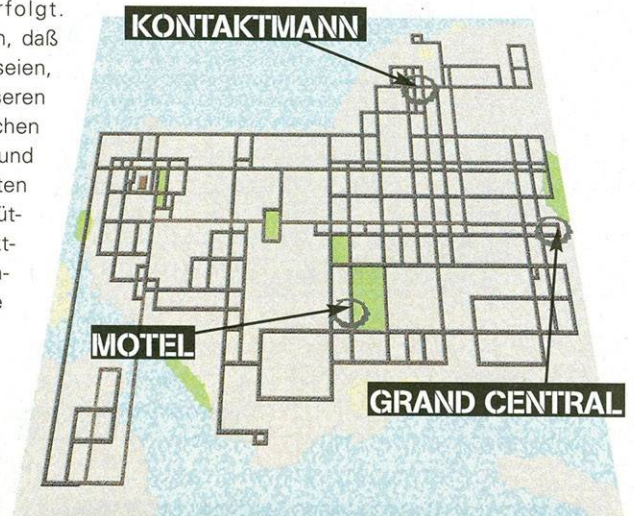
Sie die Streifenwagen nicht abzuhängen und können sich ganz auf Ihr Ziel konzentrieren. Sobald Sie angekommen sind, treffen Sie Ihren Kollegen Lek und steuern New York an.

STADT 4: NEW YORK – NACHRICHT 1

Grand Central Station Switch

Der erste Job, der Ihnen in New York angeboten wird, ist eine leichte Zustellmission. Zunächst einmal müssen Sie Ihren Kontaktmann treffen, der sich im Norden der Stadt befindet. Es befinden sich kaum Polizeistreifen auf Ihrem Weg dorthin, so daß Sie sich ruhig ein wenig Zeit lassen können. Achten Sie unbedingt auf die New Yorker Taxifahrer mit ihrem rücksichtslosen Fahrverhalten. Sobald Sie den Verbindungsmann getroffen haben, schickt dieser Sie zum Grand Central, um dort einen Schlüssel abzuholen. Es befindet sich gleich in der Nähe, und Sie haben wiederum kaum mit Polizisten zu rechnen. Nachdem Sie den Schlüssel erhalten haben, müssen Sie ihn zum Kontaktmann zurückbringen. Leider erkennen Sie schnell, daß man Sie reingelegt hat und schon werden Sie von unheilverkündenden,

schwarzen Wagen verfolgt. Wenn Sie bislang dachten, daß die Cops harte Gegner seien, werden Sie nun eines Besseren belehrt. Diese Typen versuchen alles, um Sie aufzuhalten, und greifen Sie von allen Seiten an. Sie müssen sie abschütteln, bevor Sie den Kontaktmann erneut treffen können. Dazu müssen Sie kreuz und quer durch die Stadt fahren. Bleiben Sie dabei jedoch möglichst in der Nähe des Ziels, damit Sie den Kontaktmann schnell erreichen können, falls Sie Ihre Verfolger endlich losgeworden sind.



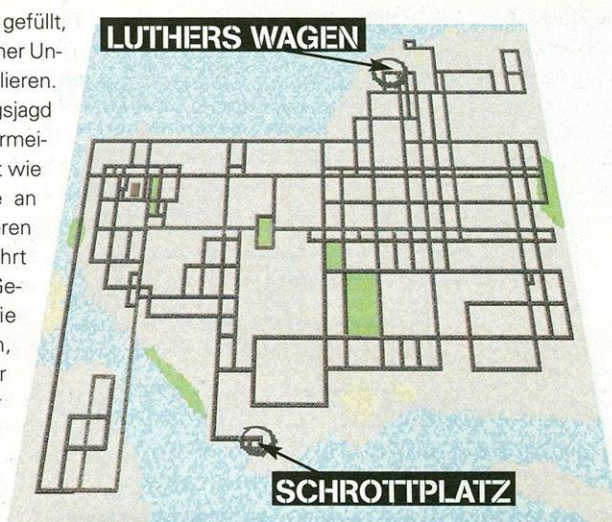
NEW YORK – NACHRICHT 3



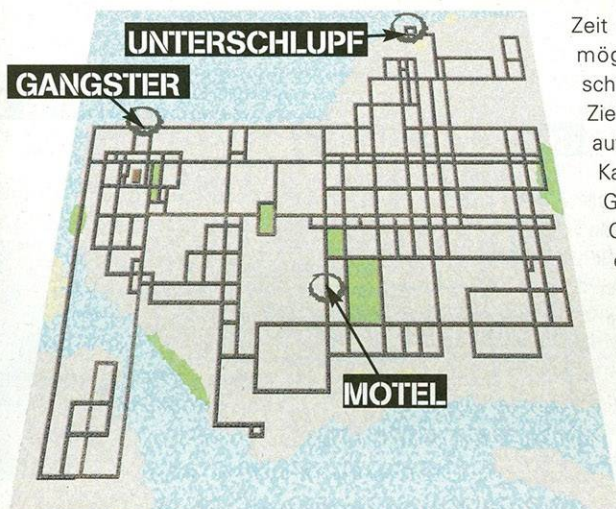
Luthers Schrotthaufen

Nachdem die zweite Nachricht nur eine falsche Verbindung war, wartet nun die nächste Aufgabe auf Sie. Diesmal sollten Sie das schnelle und riskante Rasen ein wenig zurückstellen, da Luther Ihnen aufträgt, ein rampo- niertes Auto zum Schrottplatz zu bringen, um Beweise verschwinden zu lassen. Die Schaden- anzeige des Wagens ist bereits zu Beginn

der Mission mehr als halb gefüllt, und es genügt schon ein kleiner Unfall, um ihn komplett zu demolieren. Sie müssen eine Verfolgungsjagd mit der Polizei unbedingt vermeiden und deshalb so zivilisiert wie möglich fahren: Halten Sie an Ampeln, gewähren Sie anderen Verkehrsteilnehmern Vorfahrt und achten Sie auf Ihre Geschwindigkeit. Solange die Cops Sie nicht bemerken, können Sie ruhig neben oder hinter einer Polizeistreife herfahren. Es ist eine recht lange Strecke, aber Sie sollten sich Zeit nehmen, um den Wagen so gut wie möglich zum Schrottplatz zu manövrieren.



NEW YORK – NACHRICHT 3 (ZWEITER AUFTRAG)



Die Befreiung

Ein Überfall ist fehlgeschlagen, und die betroffenen Gangster sitzen nun in der Falle. Ihre Aufgabe ist es, die Gauner zunächst einmal einzusammeln. Sie haben ausreichend

Zeit zur Verfügung, so daß Sie möglichst alle Verfolger abschütteln sollten, bevor Sie am Zielort eintreffen. Achten Sie auf den weißen Punkt auf der Karte, da der Eingang zu dem Gebäude, in dem sich die Gangster befinden, kaum zu erkennen ist. Sobald Sie die Verbrecher eingeladen haben, geht der Ärger erst richtig los. Das von Mauern umzäunte Gebiet beginnt sich mit Cops zu füllen und Sie sollten schnell um die parkenden Wagen herum und dann durch den Ausgang nach draußen fahren. Der Unterschlupf ist relativ weit entfernt, und Sie sollten

es vermeiden, zu lange auf derselben Straße zu fahren, da Ihnen die Polizei ansonsten Straßensperren in den Weg stellen wird. Es ist diesmal sehr schwierig, die Cops ab-



zuhängen, und schon ein Fehler von Ihnen kann dazu führen, daß sämtliche Streifenwagen in Sie hineinrasen und Ihren Wagen zu Schrott rammen. Sie müssen wieder alle Verfolger abgeschüttelt haben, bevor Sie am Unterschlupf halten können, und wenn Sie genügend Energie haben, können Sie die Polizeiwagen aufhalten, indem Sie deren Motoren zum Brennen bringen. Es ist zwar keine leichte Aufgabe, aber durch geschicktes Fahren sollten Sie die Mission bewältigen können. Nachdem Sie den Job erledigt haben, treffen Sie auf eine verärgerte Kollegin, bevor Sie ins Motel zurückkehren.

NEW YORK – NACHRICHT 4 (WIRD NACH „GRAND CENTRAL STATION WECHSEL“ ANGEBOTEN)

Der Unfall

Diesmal sollen Sie den Fahrer von jemandem namens Granger ausschalten. Das Ganze soll nach einer Tat der Polizei aussehen, weshalb

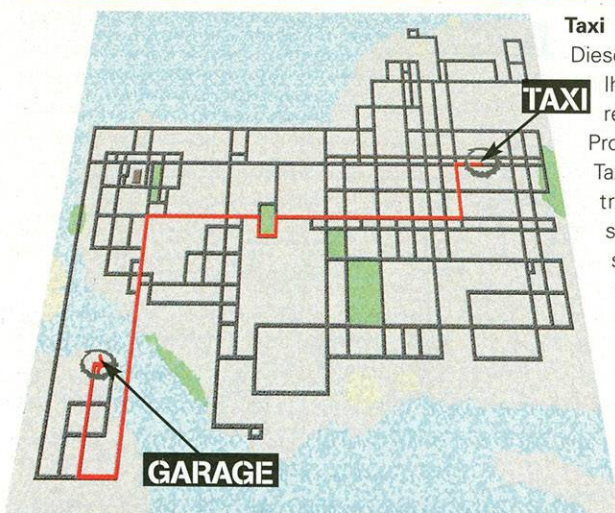


Sie einen Streifenwagen steuern werden. Wenn Sie es schaffen, gleich zu Beginn den entscheidenden Treffer zu landen, können Sie diese Aufgabe recht einfach lösen. Grangers Fahrer wird rechts hinter Ihnen fahren, und wenn Sie es geschickt timen, können Sie ihn an der rechten Seite erwischen und ihm so erheblichen Schaden zufügen. Gelingt Ihnen das nicht, so müssen Sie zunächst gut auf den Fahrer achten, da er sämtliche schmalen Gassen zu kennen scheint und immer wieder abrupt abbiegt. Bauen Sie keinen Unfall und lassen Sie ihn nicht aus Ihrem Blickfeld entkommen, denn sonst werden Sie ihn nur schwer wiederfinden. Sie haben ausreichend Zeit zur Verfügung, um das Au-



to Ihres Gegners zu zerstören, aber halten Sie die Geschwindigkeit und achten Sie unbedingt auf den zivilen Verkehr. Nach kurzer Zeit werden Sie seinen Fahrstil und seine Manöver kennen und können ihn recht einfach bezwingen.

NEW YORK – NACHRICHT 5 (WIRD NACH „LUTHERS SCHROTTTHAUEN“ & „DER UNFALL“ ANGEBOTEN)



Taxi

Dieses Mal müssen Sie ein Taxi bei Ihren Arbeitgebern auf der anderen Seite der Stadt abliefern. Das Problem an der Sache ist, daß das Taxi nur einige wenige Treffer verträgt, bevor sein Zustand zu schlecht wird und die Mission scheitert. Die Polizei ist bereits auf der Suche nach Ihnen, und wenn Ihnen erst einmal ein Cop an den Fersen hängt, kann es sehr schwierig werden, ihn wieder loszuwerden, ohne daß Ihr Taxi demoliert wird. Wenn Sie die auf der Karte eingezeichnete Route benutzen, können Sie auf den Hauptstraßen fahren und



den zivilen Straßenverkehr benutzen, um eventuelle Verfolger auszuschalten. Es ist eine recht lange Fahrt, und der schwierigste Abschnitt ist dabei die schmale Brücke kurz vor dem Zielpunkt. Dort warten bereits einige Cops auf Sie. Zusätzlich herrscht dort noch dichter Zivilverkehr, so daß Sie sehr vorsichtig durch diese enge Passage fahren sollten.

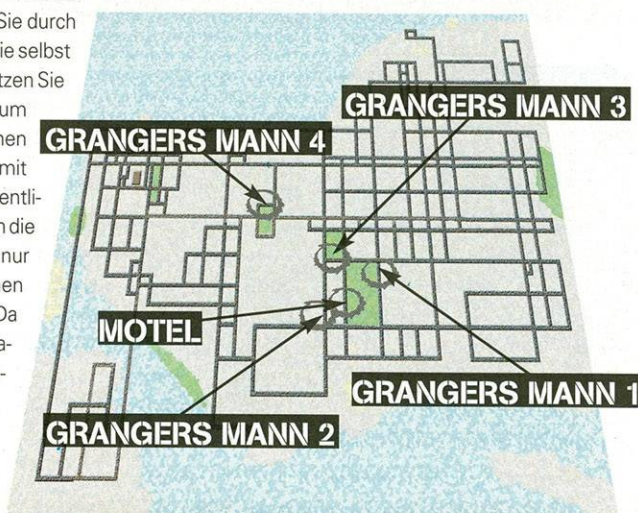
NEW YORK – NACHRICHT 5 (ZWEITER AUFTRAG)

Schalten Sie Grangers Leute aus

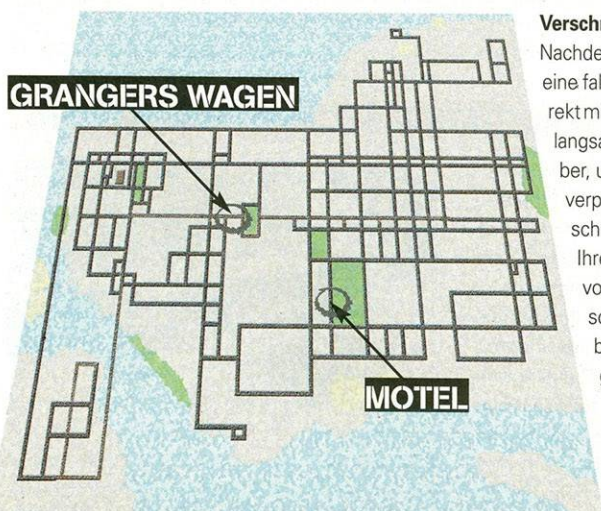
Granger ist wieder auf der Bildfläche, und Sie sollen ihm und seinen Leuten deutlich machen, daß sie hier nicht willkommen sind. Finden Sie die vier Gangmitglieder und zerstören Sie deren Wagen. Die Startpositionen der vier sind auf der Karte eingetragen, so daß Sie die Jungs nicht aus dem Auge verlieren. Glücklicherweise bewegen sich die Burschen kaum, so daß Sie einfach auf Ihre Gegner zurasen und sie dann rammen können. Sie soll-



ten dabei aber tunlichst auf Frontalzusammenstöße verzichten, da Sie durch das Rammen mit der Frontpartie selbst zuviel Schaden nehmen. Benutzen Sie statt dessen die Handbremse, um kurz vor der Kollision abzdrehen und den gegnerischen Wagen mit der Seite zu rammen. Das eigentliche Problem sind aber vor allem die zahlreichen Polizisten, die es nur darauf abgesehen haben, Ihnen den Wagen zu demolieren. Da Sie genug Zeit zur Verfügung haben, sollten Sie stets auf ausreichenden Abstand zu den Cops achten, bevor Sie die anderen Wagen angreifen. Nachdem Sie alle vier Gangster ausgeschaltet haben, werden Sie von Castaldi kontaktiert.



NEW YORK – NACHRICHT 7 (WIRD NACH „LUTHERS SCHROTTTHAUEN“ & „DER UNFALL“ ANGEBOTEN)



Verschrotten Sie Grangers Wagen

Nachdem es sich bei Nachricht 6 erneut um eine falsche Verbindung handelt, geht es direkt mit dieser Mission weiter. Granger wird langsam zu einer Plage für Ihre Auftraggeber, und Sie wollen ihm einen Denktzettel verpassen, indem Sie seinen Wagen verschrotten. Er befindet sich zwar direkt in Ihrer Nähe, wird aber von Dutzenden von Cops umlagert, die nur auf Ihr Erscheinen warten. Die Schwierigkeit besteht nun darin, daß Sie den Wagen von Granger nicht aus dem Blickfeld verlieren dürfen, nachdem Sie ihn einmal gesehen haben. Entfernen Sie sich im Eifer des Gefechts zu sehr von Ihrem Ziel, so gilt die Mission als gescheitert. Die beste Taktik besteht darin, geradewegs und direkt auf Grangers Wagen zuzufahren und ihn dann ordentlich zu rammen. Darauf-



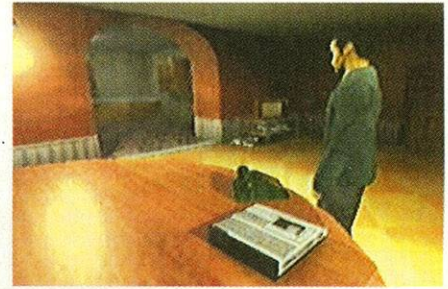
hin wird es nach kurzer Zeit von Cops nur so wimmeln, so daß Ihnen nicht allzuviel Zeit bleibt, um die letzten und entscheidenden Treffer zu landen. Nachdem Sie sein Auto zerstört haben, kehren Sie auf dem gleichen Weg zum Motel zurück. Dort werden Sie allerdings erst halten können, nachdem Sie sämtliche Verfolger abgehängt haben. Sollten Sie noch genügend Energie übrig haben, so können Sie den Cops einfach im Rückwärtsgang in die Fronthaube donnern, bis diese Feuer fangen.

NEW YORK – NACHRICHT 7 (ZWEITER AUFTRAG)

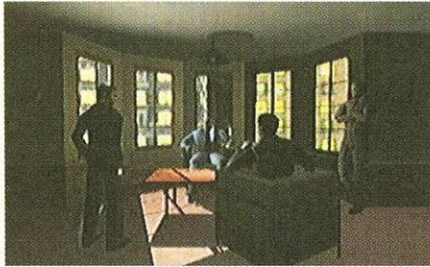
Die Negative

Nachdem Sie Grangers Wagen ausgeschaltet haben und in das Motel zurückgekehrt sind, erreicht Sie ein weiterer Anruf. Sie sollen einige Negative von einem Mitglied der Granger-Gang wiederbeschaffen. Es handelt sich dabei wieder einmal um eine einfache Jagen-und-Zerstören Mission, die Sie wie gewohnt durchführen sollten. Versuchen Sie, dem gegnerischen Wagen an den Ecken den

Weg abzuschneiden, und rammen Sie ihn stets an der Seite. Da auch Sie sich durch den Aufprall drehen werden, sollten Sie Ihren Wagen schnellstmöglich wieder unter Kontrolle bringen. Sobald Sie den Wagen aus dem Verkehr gezogen und die Negative erhalten haben, werden Sie von Castaldi angerufen.



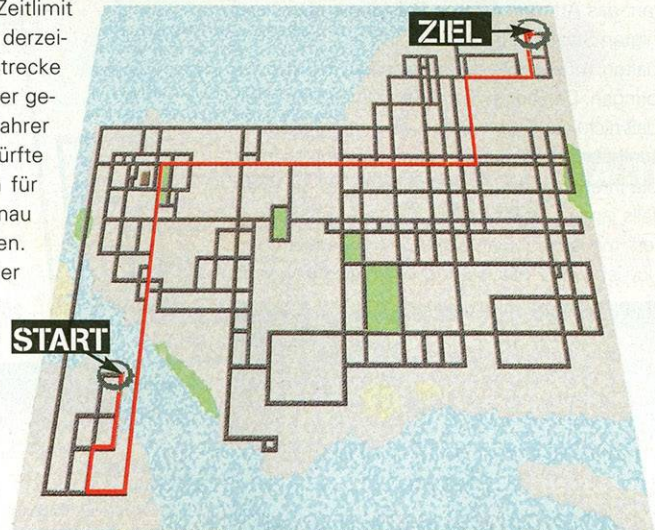
NEW YORK – DAS RITUAL



Castaldi fordert Sie dazu auf, ein letztes Mal Ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, bevor Sie am „Big Hit“ teilnehmen dürfen. Ihre Aufgabe ist es, innerhalb eines gesetzten Zeitlimits von einem Ende der Stadt zum an-

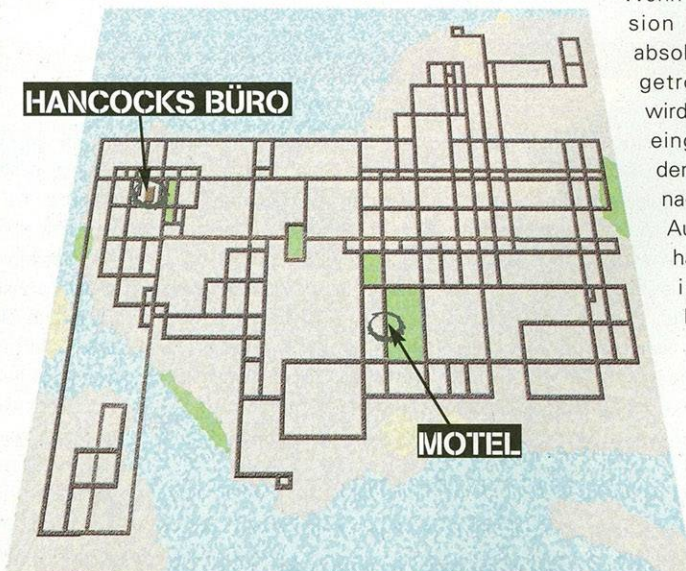


deren zu fahren. Das Zeitlimit von vier Minuten ist der derzeitige Rekord für diese Strecke und wird von Rusty Slater gehalten, einem anderen Fahrer von Castaldi. Die Zeit dürfte aber nicht das Problem für Sie sein, solange Sie genau wissen, wohin Sie fahren. Benutzen Sie die auf der Karte eingezeichnete Route, denn sie führt Sie über die idealen Straßen und läßt Sie mit gleichbleibender Geschwindigkeit in Richtung Ziel fahren. Es befinden sich kaum Polizisten in der Gegend, was die Sache erleichtert. Nur sollten Sie darauf achten, daß Sie Ihre Verfolger sofort abschütteln, falls Sie dennoch die Aufmerksamkeit einer Streife auf sich gezogen haben. Jeder Unfall macht Ihren Rekordversuch sofort zunichte, so daß



Sie möglichst vorsichtig fahren sollten. Schaffen Sie die Aufgabe, so werden Sie der ausgewählte Fahrer für Castaldis ultimativen Job: die Präsidentenmission.

NEW YORK – DIE ALI-SITUATION (ANRUF NACH DER BEFREIUNG)



Wenn Sie die Mission „Befreiung“ absolviert und Ali getroffen haben, wird dieser Anruf eingehen, nachdem Sie eine der nachfolgenden Aufgaben gelöst haben. Ali sitzt in Hancock's Büros in der Falle und soll von Ihnen gerettet werden. Dies ist eine eher leichte Mission, da Sie genug Zeit haben, um zu dem Büro zu gelangen, welches sich zudem noch in der Nähe des Motels befindet. Da außerdem



kaum mit Polizeipräsenz zu rechnen ist, brauchen Sie nur vorsichtig zum Ziel zu fahren, Ali dort einzuladen und danach zum Motel zurückzukehren. Ali zeigt Ihnen, was sie in Hancock's Safe gefunden hat. Anschließend befinden Sie sich in Castaldis Büro, wo der „Big Hit“ geplant wird. Ihr letzter und schwierigster Job – die „Präsidentenmission“ – beginnt.

NEW YORK - DER LETZTE JOB

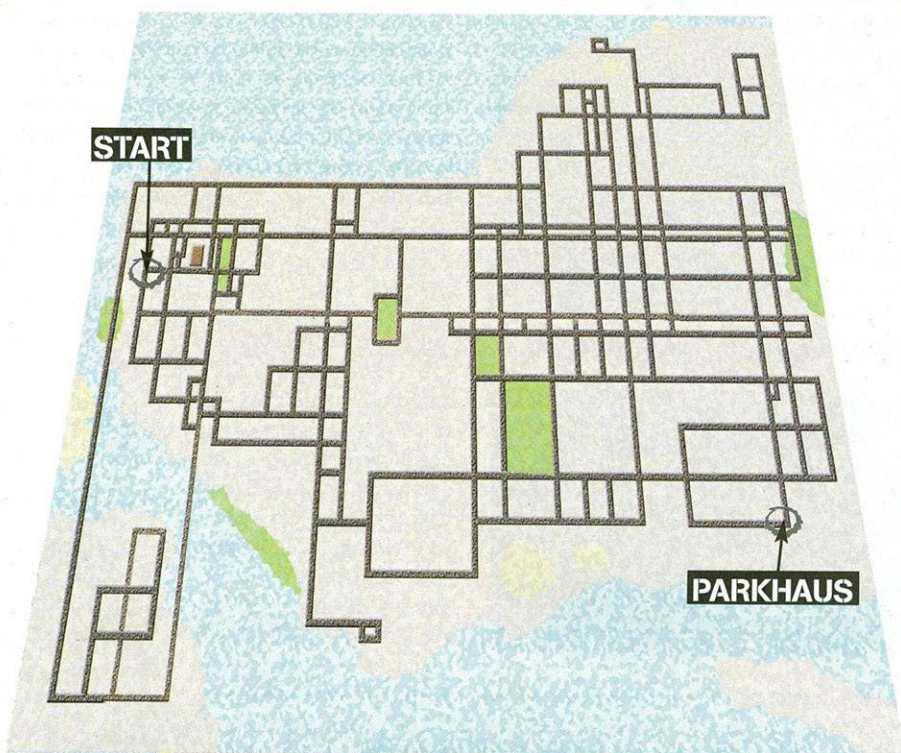


Die Präsidentenmission

Nun steht der große Coup bevor und damit genau das Verbrechen, welches Sie verhindern sollen: das Attentat auf den Präsidenten der Vereinigten Staaten. Anstatt sich an Castaldi's Plan zu halten, müssen Sie den Präsidenten in Sicherheit bringen. Das bringt Sie in die mißliche Situation, daß nicht nur die gesamte New Yorker Polizei hinter Ihnen her ist, sondern auch Castaldi's Männer, die Ihren Plan durchschaut haben und Sie ebenfalls jagen werden. Ihnen werden Autos aus allen möglichen Richtungen entgegenkommen, und es wäre reiner Selbstmord, sich länger als



unbedingt nötig in einem Straßenabschnitt aufzuhalten. Versuchen Sie, auf dem Weg zum sicheren Parkhaus alle sich bietenden Möglichkeiten zum Wenden zu benutzen. Leider ist Ihr Fahrzeug sehr träge, so daß die Cops Sie immer wieder einholen und rammen werden. Um diese Aufgabe zu meistern, benötigen Sie ausgeprägtes fahrerisches Können, einige listige Kehrtwenden sowie etwas Glück. Eventuell sollten Sie vorher



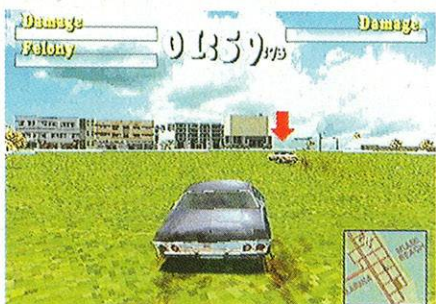
das Überlebensspiel üben, da Sie dort Ähnliches erwartet wie in dieser Mission. Der Auftrag wird etwa fünf Minuten dauern, was eine sehr lange Zeit sein kann, wenn Sie um Ihr Überleben kämpfen müssen. Sie brauchen Ihre Verfolger vor dem Ziel nicht abzuschütteln, so daß Sie sich ganz auf das Ankommen konzentrieren können. Achten Sie auf dem Radar auf gegnerische Wagen, die nach Ihnen suchen oder Ihnen auflauern, und



versuchen Sie, diesen so gut wie möglich auszuweichen. Sobald sich der Präsident in Sicherheit befindet, wird Ihnen mitgeteilt, daß die ganze Untergrundaktion ein voller Erfolg war und Castaldi mit seiner Gruppe festgenommen werden

konnte. Anscheinend hat Ihnen das kriminelle Leben allerdings zu viel Spaß gemacht, denn Sie verweigern Ihre Plakette und fahren stattdessen dem Sonnenuntergang entgegen.

DIE FAHRSPIELE



Diese Fahrspiele sind eine gute Gelegenheit, um Ihre fahrerischen Fähigkeiten zu verbessern, falls Sie Schwierigkeiten mit der einen oder anderen Mission haben sollten. Die sechs Spiele beinhalten alle Aspekte des Autofahrens, die auch im Spiel selbst gefordert werden. Hier können Sie nicht nur ein wenig trainieren, sondern außerdem noch gegen die Zeit fahren. Aber natürlich werden dabei nur die besten Fahrer erfolgreich sein.

Verfolgung

Auf Verfolgungsjagden werden Sie im Laufe des Spiels einige Male stoßen. Dabei müssen Sie einen anderen Wagen verfolgen und ihn so oft rammen, bis er zerstört ist. Die gegnerischen Fahrzeuge nehmen jedesmal eine andere, zufällig gewählte Route, so daß Sie stets darauf achten sollten, wo sie sich befinden. Wird der Abstand zwischen Ihnen und dem Gegner zu groß, so verlieren Sie Ihr Ziel und damit auch die Mission. Die beste Möglichkeit für Sie ist, an jeder Kreuzung möglichst schnell zu erkennen, in welche Richtung der Flüchtende fahren wird. Dann können Sie ihm den Weg abschneiden und an der Seite rammen. Es bedarf ein wenig Übung, aber wenn Sie das Manöver korrekt ausführen, füllt sich die Schadensanzeige des Gegners um mehr als die Hälfte.

Flucht

Hierbei handelt es sich um die Methode, die Sie im Spiel vermutlich am häufigsten verwenden werden. Denn es geht darum, eine Sie verfolgende Polizeistreife erfolgreich abzuschütteln. Sie starten mit einem Polizeiwagen direkt hinter sich und müssen diesen abhängen, um den Level zu beenden. Die beste Taktik besteht darin, die zivilen Verkehrsteilnehmer in Unfälle zu verwickeln. Überholen Sie auf dem Bürgersteig, schlängeln Sie sich durch den Gegenverkehr und versuchen Sie, die Autos in den



Weg des nachfolgenden Polizeiwagens zu bringen. Trainieren Sie die Fahrspiele in allen Städten, da Sie dadurch lernen, welche Taktik die jeweils bessere in den unterschiedlichen Örtlichkeiten ist.

CHECKPOINT SPIEL

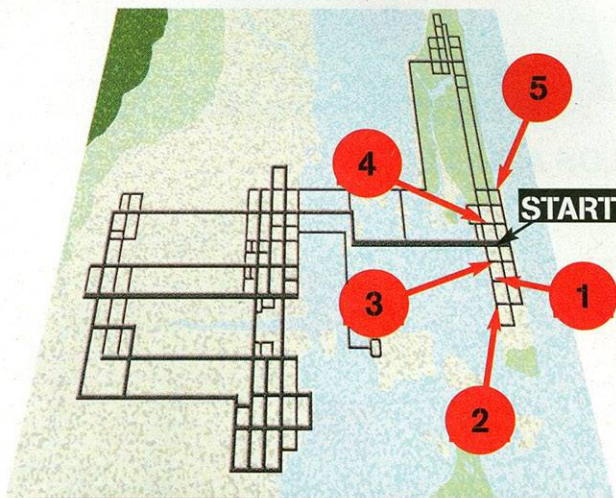
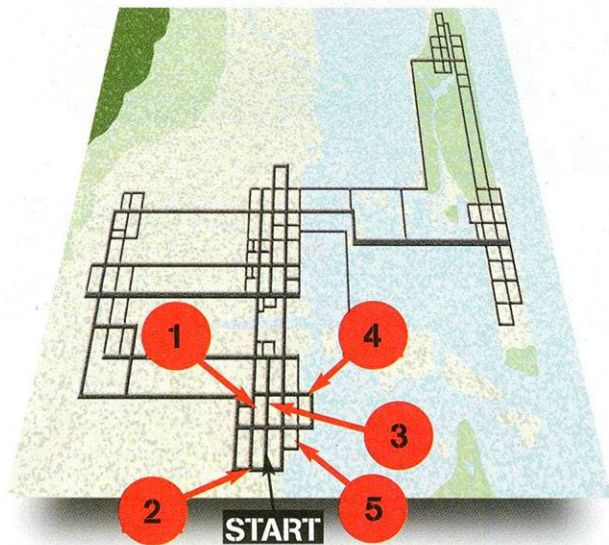


In diesem Spiel müssen Sie so schnell wie möglich alle Checkpoints treffen. Sie befinden sich allesamt nahe beieinander, so daß Ihr fahrerisches Können kaum gefordert wird. Um allerdings eine gute Zeit hinzulegen, sollten Sie die Position eines jeden Checkpoints genau kennen und sofort nach seinem Erreichen die ideale Fahrposition einnehmen, um möglichst schnell zum näch-

sten Kontrollpunkt zu gelangen. Zu Ihrer Unterstützung finden Sie unten alle Karten, in denen wir die Position aller Checkpoints eingezeichnet haben. Verwenden Sie die Karten, um Ihre Routen zu planen und Bestzeiten zu fahren.

MIAMI 1

MIAMI 2



Graphic Kit collection

for SONY PLAYSTATION

**NEU
BEI
DYNATEX**

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

„UM ES GLEICH VORWEG ZU
SAGEN, DIE 15 VERSCHIEDENEN
MOTIVE SIND QUALITATIV UND
KÜNSTLERISCH DAS BESTE, WAS
WIR BISHER GESEHEN HABEN!“
World of Playstation 8/99, Seite 4

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO **NEU**
- ÜBER 19 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

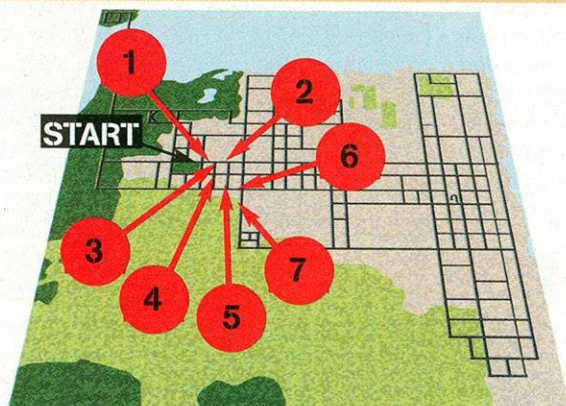
Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

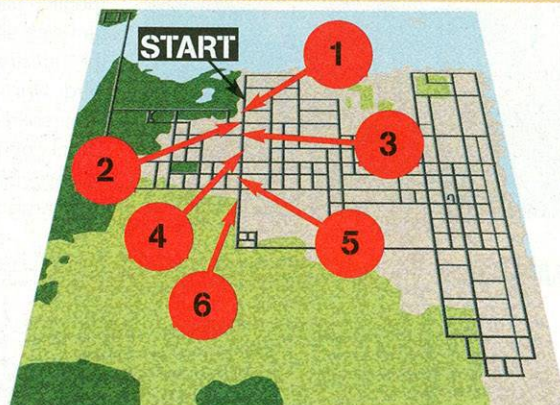
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund • <http://www.dynatex.de>

CHECKPOINT-SPIEL (FORTSETZUNG)

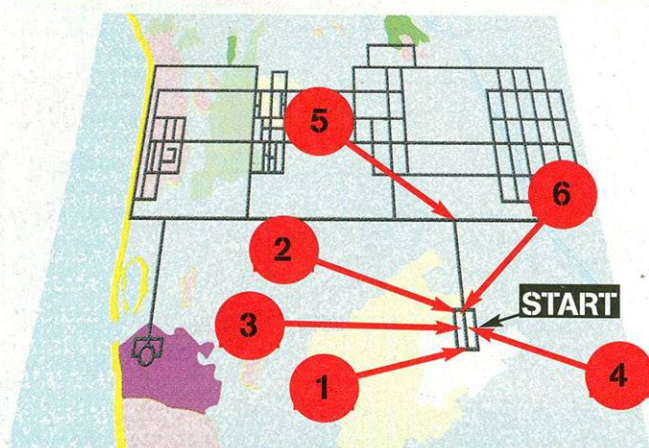
SAN FRANCISCO 1



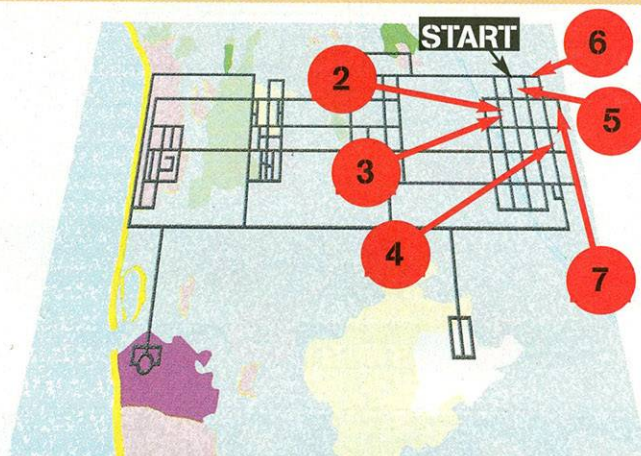
SAN FRANCISCO 2



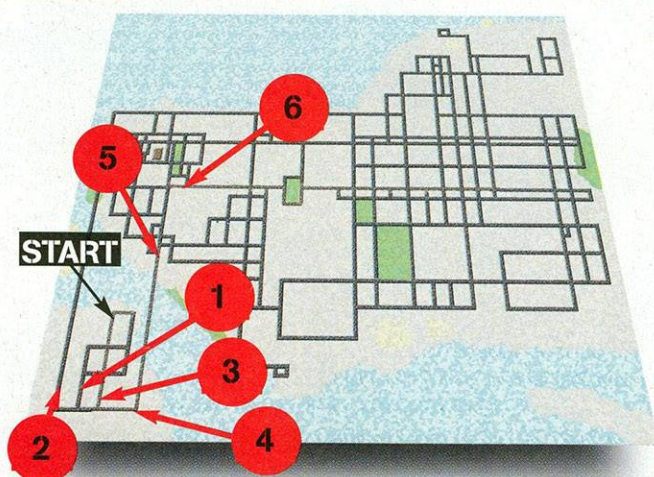
LOS ANGELES 1



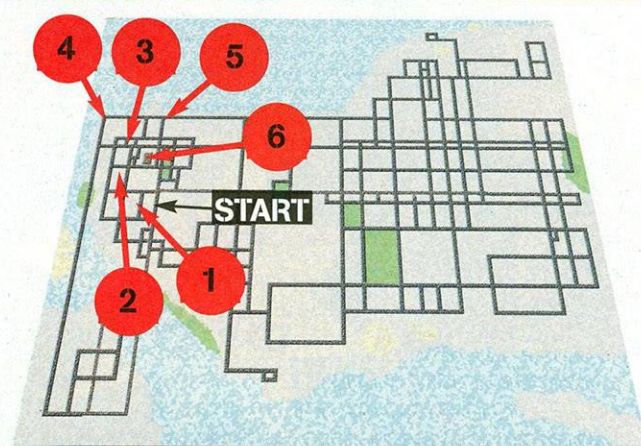
LOS ANGELES 2



NEW YORK 1



NEW YORK 2



DIE RESTLICHEN FAHRSPIELE

Wegbereiter

Dies ist ein Test Ihres fahrerischen Könnens und Ihrer Beobachtungsgabe, da Sie durch eine der Städte fahren werden und Fahnen Symbole einsammeln sollen. Das Zeitlimit beträgt zwanzig Sekunden, aber jede eingesammelte Fahne bringt Ihnen eine Bonussekunde. Die einzige Strategie hierbei ist schnelles Fahren und vorsichtiges Vorausschauen.

Überleben

Hier wird Ihre Fähigkeit der Unfallvermeidung ge-

testet. Es kann sich für Sie durchaus lohnen, dieses Training vor der letzten Präsidentenmission durchzuführen. Diesmal gibt es keine richtige Methode für das Spiel, denn es erfordert sowohl fahrerisches Können als auch eine gute Portion Glück. Erwarten Sie nicht, die Cops schnell abhängen zu können, denn sie kommen aus allen Richtungen auf Sie zugefahren. Halten Sie Ihre Geschwindigkeit konstant hoch und kehren Sie nach einem Crash möglichst schnell wieder auf die Fahrbahn zurück, denn ansonsten rammen immer mehr

Gegner Ihren Wagen, bis dieser komplett demoliert ist.

Sandbahn

Diese Strecken eignen sich besonders für allgemeines Fahrtraining, wie zum Beispiel schnelles Fahren, Abbiegen, Wenden sowie Schleudern und Driften. Hier gibt es keinen Straßenverkehr und keine Streifenwagen, die Ihnen an den Fersen hängen, so daß Sie einfach und in Ruhe das Verhalten Ihres Wagens austesten können. Das Training auf diesen Strecken ist sehr nützlich.

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

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Bei Crystal Dynamics' brandneuem Soul Reaver schlüpfen Sie in die Rolle des früheren Vampirs Raziel, der sich in seiner neuen Rolle als Soul Reaver an seinem früheren Meister Kain rächen will. Mit unserer Komplettlösung sollte der Rachefeldzug kein größeres Problem darstellen!



ALLGEMEINE SPIELTIPS

Freundlicherweise haben die Macher des Spiels für Sie einen Trainingsabschnitt erstellt, die Unterwelt. Hier können Sie die unterschiedlichen Fähigkeiten üben, die Sie zum Meistern der diversen Abschnitte benötigen werden. Bildschirmblendungen bringen Ihnen bei, Raziel auf verschiedene Arten zu kontrollieren. Ein wichtiger Punkt des Spiels befindet sich hier in der Unterwelt: das erste der Warptore, die für das Vorankommen im Spiel unabdingbar sind. Sie finden sich allesamt an strategisch wichtigen Punkten innerhalb der diversen Abschnitte des Spiels und ersparen Ihnen viel Laufarbeit, also nutzen Sie sie wei-



se! Raziels Abenteuer findet auf zwei Ebenen statt: der spektralen und der materiellen Ebene. Sie müssen zwischen diesen beiden hin- und herwechseln, um alle Orte in Nosgoth zu erreichen und diverse Aufgaben zu erfüllen. Es wird Ihnen bald klar werden, wann ein solcher Wechsel nötig ist.

Eine weitere wichtige Fähigkeit, die Sie in diesem Abschnitt lernen werden, ist das Aufsaugen von Seelen. Dies ist nötig, um Raziels



Lebensenergie zu erneuern und ihn damit „am Leben“ zu halten. An etlichen Punkten wird Raziel durch Kämpfe mit diversen Gegnern geschwächt werden. Wechseln Sie in so einem Moment auf die spektrale Ebene und suchen Sie nach den Gegnern in der Unterwelt. Töten Sie sie und saugen Sie ihre Seelen auf, um Raziel zu „heilen“.

Neben Raziels Fähigkeit schnell zu laufen, werden Sie recht schnell herausfinden, daß er auch klettern, springen sowie sich an Vorsprüngen festhalten und hochziehen kann, um zuvor unerreichbar erscheinende Punkte



zu erklimmen. Durch Springen und Gleiten kann Raziel Plattformen erreichen, die auf den ersten Blick zu weit weg erscheinen. Beim Kampf mit den diversen Monstern können zahlreiche Waffen verwendet werden. Sie sind über das ganze Spiel verteilt und beim Ausschalten der Gegner sehr effektiv. Denken Sie daran, daß Sie beim Wechsel in die spektrale Ebene die gerade aktive Waffe aus der Hand verlieren. Solch unbedeutende Gegen-

stände wie Felsbrocken oder Vasen können als Waffen benutzt werden. Sie werden oft von mehreren Monstern angegriffen werden, da diese bevorzugt in kleineren Grüppchen auftreten. Sie erhalten im Unterwelt-Abschnitt Anweisungen, wie Sie sie am besten bekämpfen.

Ein immer wieder auftauchendes Element des Spiels sind Puzzles mit großen Steinblöcken. Sie können sie ziehen, sie hochhe-



ben, um Löcher zu füllen, sie übereinander stapeln und sie als Kletterhilfe benutzen, um diverse Eingänge und Abschnitte zu erreichen. In etlichen Räumen wird Raziel die Symbole auf den Blöcken mit den entsprechenden Symbolen in Löchern zusammenbringen müssen. Hierzu müssen Sie die Blöcke in der richtigen Reihenfolge „rollen“, sprich kippen. Mit etwas Übung werden Sie sich schnell an diese Technik gewöhnen.



DER UNTERWELT-TRAININGSABSCHNITT



Am Anfang des Spiels müssen Sie sich mit dem Trainingsabschnitt auseinandersetzen. In diesem Abschnitt des Spiels werden Ihnen die fundamentalen Techniken beigebracht, die Sie für das Vorankommen im Spiel brauchen werden. Nachdem Sie den Raum des Elder Gods verlassen haben, kommen Sie in den Bereich mit dem ersten Warptor. Laufen Sie von dort aus weiter, bis Sie zum Abschnitt mit den Säulen gelangen. Die Wichtigkeit des Aufsaugens von Seelen der Unterwelt-Kreaturen, um Ihr Energieniveau hoch zu halten, wird Ihnen an diesem Punkt klar werden.

Laufen Sie weiter und verlassen Sie diesen Abschnitt durch den Gang gegenüber des Eingangs. Klettern Sie die großen Stufen hinauf und springen Sie über die zwei kleinen Spalten. Bei

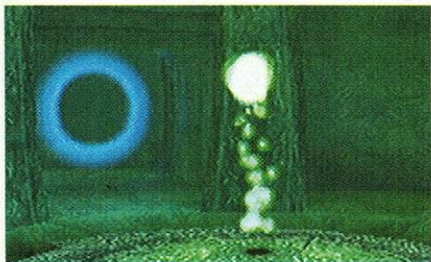
der dritten, größeren Spalte müssen Sie die Flügel zum Gleitflug benutzen. Laufen Sie dann auf der anderen Seite den Gang entlang und springen Sie hinunter in den Raum mit den vier Säulen. Sie müssen hier zwei Geister besiegen, indem Sie sie mit Ihren Klauen bearbeiten, bis sie zu Schatten werden, und Sie dann aufsaugen. Verlassen Sie dann den Raum durch den Durchgang auf der anderen Seite. Laufen Sie den Gang dahinter



Ende des Ganges, der aus dem großen Abschnitt führt.

1. Töten Sie im folgenden Raum die beiden Vampire, indem Sie sie in das Licht in der gegenüberliegenden rechten Ecke werfen. Bewegen Sie dann den Steinblock an die linke Wand heran, um von ihm aus nach oben zu springen und den Raum zu verlassen.

2. Folgen Sie oben dem Gang und gehen Sie durch die Tür am Ende. Gehen Sie im nächsten großen Abschnitt den Weg zwischen den Klippen hindurch, bis Sie zum Vortex gelangen. Springen Sie auf die erste Plattform. Links von dieser Plattform befindet sich der nächste Abschnitt des Spiels – der Bereich von Raziel's Clan.



entlang und springen Sie die beiden Stufen hinauf, um in einen großen Abschnitt mit einer Steinplattform und zahlreichen Säulen drumherum zu gelangen. Saugen Sie die herumschwebenden Seelen auf, um die zum Weiterkommen nötige Energie zu sammeln. Sie finden an dieser Stelle das erste Ebenen-Portal, mit dem Sie in die materielle Ebene wechseln können – probieren Sie's gleich einmal aus! Gehen Sie dann durch die Tür am



RAZIEL-CLAN-BEREICH

Laufen Sie den Gang entlang und öffnen Sie die Tür. Schalten Sie dann die zwei Dumahim-Vampire aus, woraufhin sich das Tor zum großen Gebäude öffnet. Gehen Sie die Treppe hinauf und gehen Sie oben durch die linke Tür –

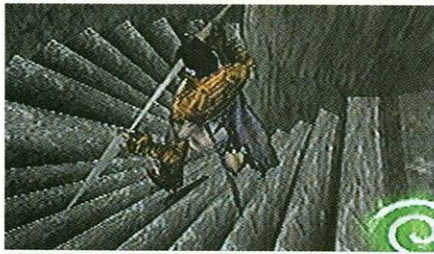


die rechte führt zu einem Warptor. Als nächstes müssen Sie einen höhergelegenen Raum mit einem Schalter finden, der eine Zugbrücke senkt. Gehen Sie dann über diese hinweg und durch den Hof mit den Stufen, die zur rechten

Seite hinauf führen. Laufen Sie diese hinauf, um die Zwischensequenz auszulösen, nach der Sie den nächsten Abschnitt erreichen können – den Melchahim-Clan-Bereich.



MELCHAHIM-CLAN-BEREICH



Gehen Sie durch das Tor und laufen Sie dann weiter in Richtung des Friedhofs. Gehen Sie dann hinauf in den Raum auf der rechten Seite. Hier finden Sie einen großen Block, ähnlich dem im Trainingsabschnitt. Zerren Sie den Block an die linke Seite des Raums, um nach oben zu springen und so einen weiteren Teil des Friedhofs erreichen zu können. Beide der Gänge dort führen zu einem Bereich, in dem Sie bei Energiemangel einen der Wachzombies ausschalten und seine Seele aufsaugen können. Öffnen Sie in dem Raum das Tor und laufen Sie die Wendeltreppe hinunter. Unten finden Sie einen Warptor-Raum, gehen Sie direkt hindurch zur Tür auf der anderen Seite des Raums, durch die Sie nach draußen gelangen. Vor Ihnen befindet sich ein großer Bereich mit Wasser, wie Sie ihn auf der Karte rechts sehen können. Springen Sie von Säule zu Säule, um auf die andere Seite zu gelangen. Halten Sie dabei vor jedem Sprung L1 gedrückt, um höher zu springen, und benutzen Sie die Flügel, um weiter gleiten zu können. Öffnen Sie dann auf der anderen Seite das Eisentor und gehen Sie hindurch in den Krypta-Raum. Schalten Sie die beiden Zombies aus, saugen Sie ihre Seelen auf und gehen Sie weiter durch die hintere Tür. Schweben Sie den Gang hinunter, bis Sie in einen größeren Raum mit einer Säule in der Mitte gelangen.

1. Gehen Sie zur linken Seite des Raums und wechseln Sie auf die spektrale Ebene. Die Wand wird sich verformen, und einige neue Vorsprünge tauchen auf, so daß Sie auf die Plattform oben klettern können. Benutzen Sie dort das Portal, um wieder auf die materielle Ebene zu gelangen.

2. Drehen Sie sich einmal komplett herum, springen Sie los und gleiten Sie zum Vorsprung auf der linken Seite herüber. Hier finden Sie wiederum einen großen Steinblock. Ergreifen Sie den Steinblock mit Razis Klauen.

3/4. Ziehen Sie nun den Steinblock den Vorsprung entlang, bis Sie die Stufe erreichen. Stellen Sie sich nun auf die andere Seite des Steinblocks und drücken Sie L1 und gleichzeitig die Rechteck-Taste, um ihn



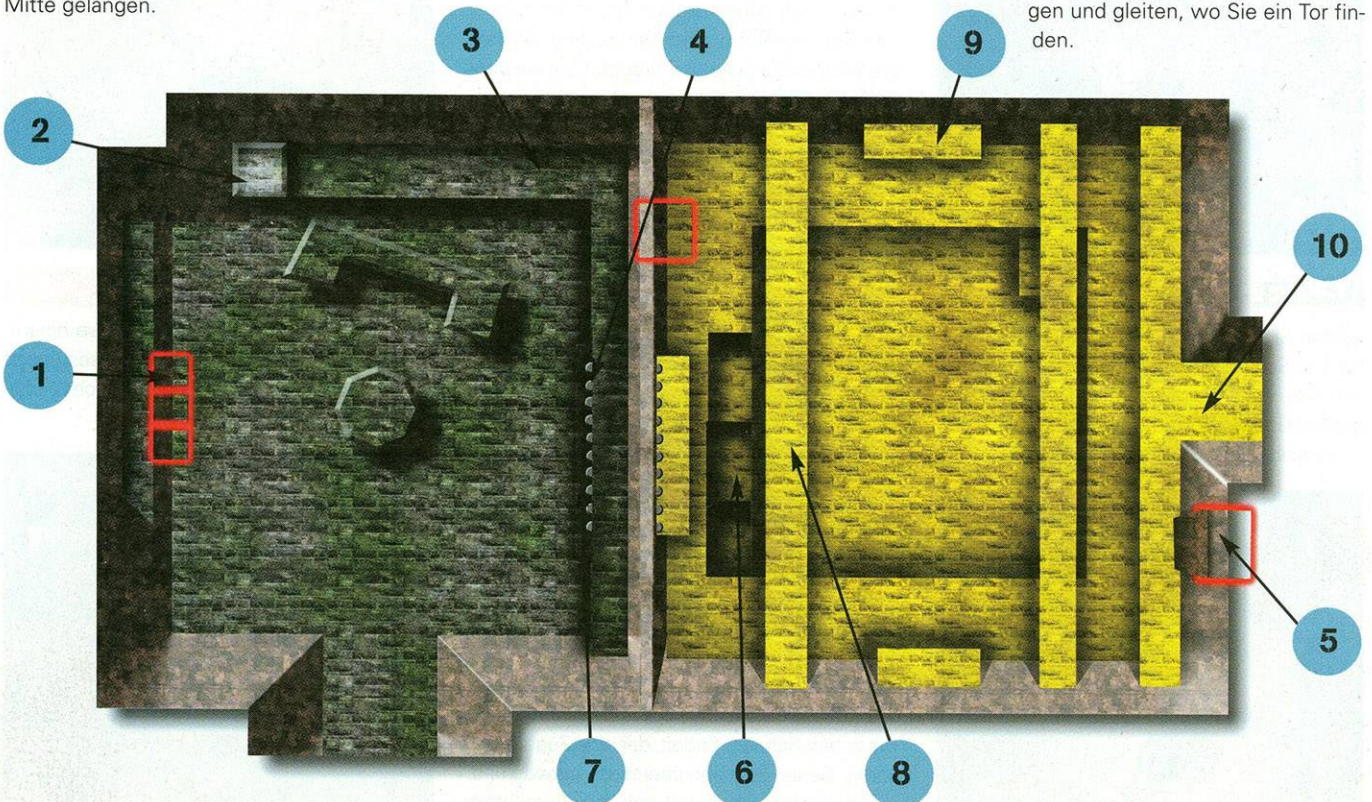
anzuheben. Diese Aktion werden Sie im Verlauf des Spiels häufig ausführen müssen. Nun können Sie den Steinblock in das Loch in der Wand schieben, wodurch das Tor geöffnet wird. Sie können nun hindurchgehen und sich über eine der beiden kleinen Plattformen auf beiden Seiten des Raums nach unten fallen lassen.

5. Gehen Sie den Weg am Rand des Raums entlang bis zur rechten Ecke auf der gegenüberliegenden Seite. In der Wand finden Sie einen weiteren großen Steinblock. Ziehen Sie ihn heraus und schieben Sie ihn in das Loch in der Mitte. Zerren Sie ihn durch das ganze Loch bis zu den beiden Stufen auf der gegenüberliegenden Seite.

6/7. Hieven Sie den Block die Stufen hinauf und schieben Sie ihn in das Loch in der Wand. Das Tor öffnet sich, und Sie können nun hindurchgehen. Wechseln Sie auf die Spektralebene und klettern Sie nun wie zuvor wieder zum Tor über sich hinauf.

8/9. Vor sich sehen Sie einen dünnen Balken. Springen Sie hoch und ziehen Sie sich hinauf. Auf beiden Seiten des Raumes befindet sich je eine kleine Plattform – springen Sie nun auf die herüber, die Sie beim letzten Mal nicht benutzt haben.

10. Sie können nun schnell zur Plattform auf der gegenüberliegenden Seite springen und gleiten, wo Sie ein Tor finden.



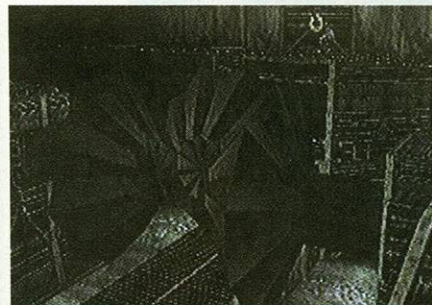
MELCHAHIM-CLAN-BEREICH (FORTSETZUNG)



Gehen Sie durch das Tor in den nächsten Raum. Hier finden Sie zwei übereinander gestapelte Steinblöcke. Schieben Sie sie zu der erhöhten Plattform auf der gegenüberliegenden linken Seite des Raums hinüber. Schieben



Sie den oberen Block herunter. Sie können nun die Blöcke auf die jeweils benötigte Seite rollen. Die Symbole auf den Blöcken müssen zu den Symbolen in den Löchern passen. Schieben Sie die Blöcke dann ins jeweilige Loch, um



das Tor zu öffnen. Laufen Sie nun den Gang hinauf und oben durch die nächste Tür. Folgen Sie dem Weg nach oben, bis Sie wieder in den Außenbereich kommen. Schieben Sie den Steinblock vom Vorsprung herab und springen Sie ihm hinterher nach unten. Sie werden bemerken, daß Sie sich wieder in dem Bereich befinden, in dem Sie über das Wasser springen mußten. Stapeln Sie die beiden Blöcke übereinander und ziehen Sie sie an der Wand entlang nach

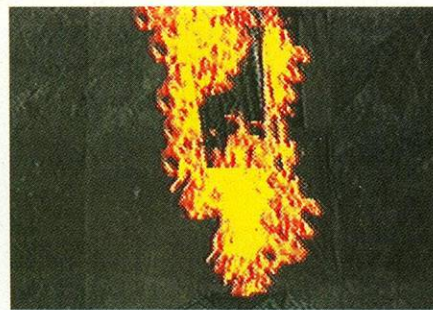


rechts. Sie können nun über die beiden Steinblöcke nach oben springen und so den Vorsprung erreichen. Folgen Sie dort dem Gang, bis Sie an ein größeres Wasserbecken gelangen. Folgen Sie dem Weg am Rand entlang und betreten Sie das Gebäude auf der gegenüberliegenden Seite. Gehen Sie den Gang hinauf und passen Sie auf die Zombies auf, die



Ihnen begegnen. Saugen Sie ihre Seelen auf und setzen Sie Ihren Weg fort. Laufen Sie am Ende des Gangs auf die andere Seite des großen Raums und betätigen Sie den Schalter, der die Plattform absenkt. Fahren Sie mit der Plattform in den Raum unter sich und gehen Sie einen der beiden Wege entlang, bis Sie in einen riesigen Raum mit etlichen Zahnrädern gelangen. Laufen Sie zur gegenüberliegenden Seite des Raums und betätigen Sie den Schalter, der die Zahnräder ineinanderschiebt. Folgen Sie der Plattform an die Seite des Raums und drehen Sie am Hebel, um die Zahnräder in Bewegung zu setzen.

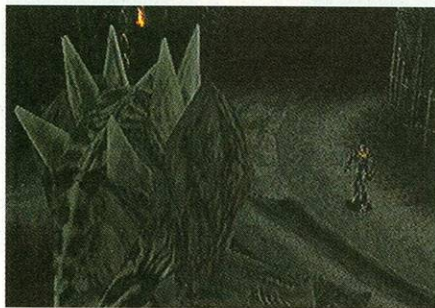
Folgen Sie nun Ihrem Weg zurück zum Aufzug und fahren Sie wieder nach oben



in den großen Raum. Vor sich finden Sie dort einen Schalter – betätigen Sie ihn, um den gesamten Boden herunterstürzen zu lassen. Lassen Sie sich in das dadurch entstandene Loch fallen und suchen Sie den Gang, der nicht in einer Sackgasse endet. Folgen Sie dem Gang nach unten, bis Sie in einen Raum gelangen. Springen Sie dort auf die nächsthöhere Ebene des Raumes. Ziehen Sie die Blöcke unter die Holzstützen, die die Decke halten. Nachdem Sie alle vier in Position gebracht haben, fällt die Mitte der Decke herab. Ziehen Sie nun dieselben Blöcke in die Ecken der soeben heruntergestürzten Decke – dadurch stürzt sie noch tiefer. Lassen Sie sich in das entstandene Loch fallen. Unten haben Sie die Wahl zwischen zwei verschiedenen Ausgängen. Einer führt zuerst etwas nach unten und dann hinauf bis zu dem großen oberen Raum. Wählen Sie stattdessen den gegenüberliegenden Ausgang. Sie kommen dann zu dem Abschnitt, in dem Sie den Melchiah-Boss bekämpfen müssen.



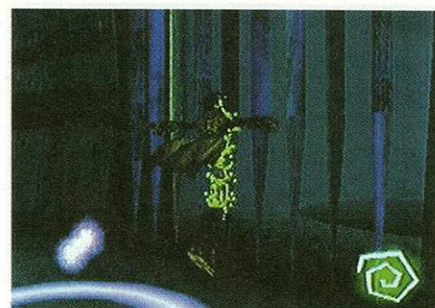
DER MELCHIAH-BOSSKAMPF



Betreten Sie den Bosssraum durch das Tor. Dieser Kampf ist relativ einfach gehalten. Sie müssen Melchiah seine Kraft entziehen, indem Sie ihn aufspießen und dann zerquetschen.

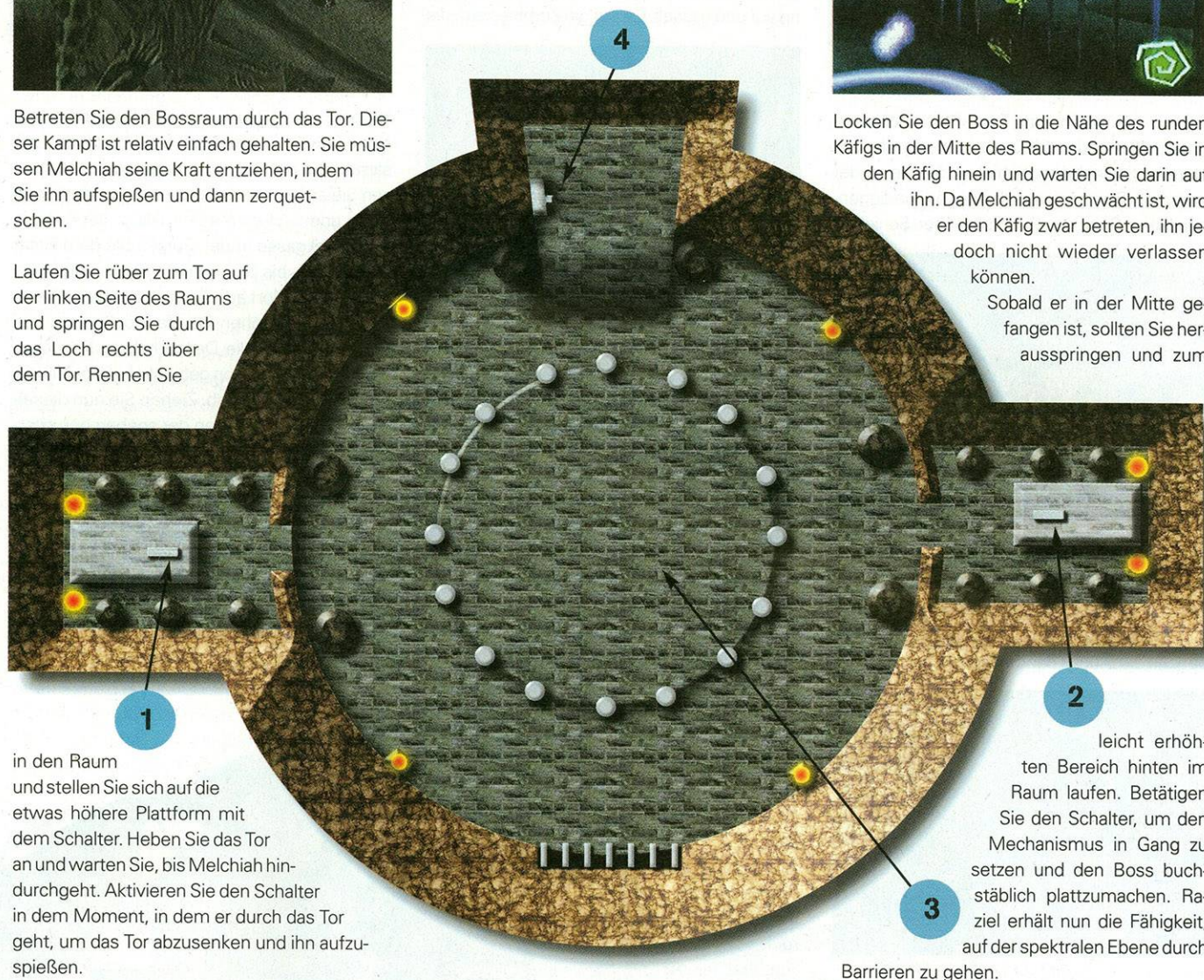
Laufen Sie rüber zum Tor auf der linken Seite des Raums und springen Sie durch das Loch rechts über dem Tor. Rennen Sie

Laufen Sie einfach rüber auf die andere Seite des Raums zum identischen Raum und wiederholen Sie die Aktion. Dadurch fällt Melchiahs Energie tief genug, daß Sie ihn in die Falle locken und endgültig ausschalten können.



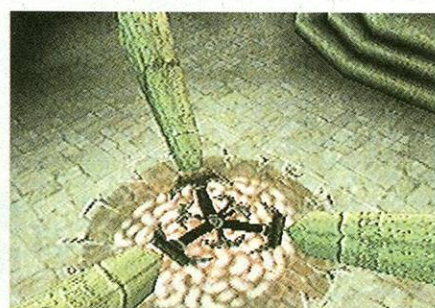
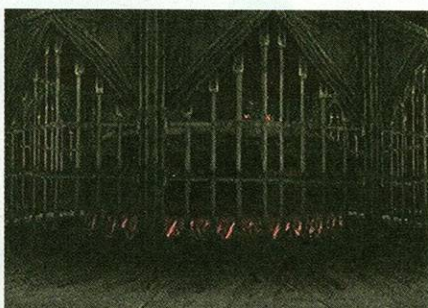
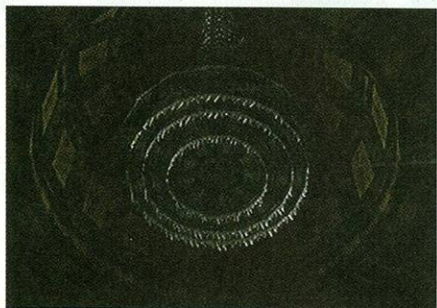
Locken Sie den Boss in die Nähe des runden Käfigs in der Mitte des Raums. Springen Sie in den Käfig hinein und warten Sie darin auf ihn. Da Melchiah geschwächt ist, wird er den Käfig zwar betreten, ihn jedoch nicht wieder verlassen können.

Sobald er in der Mitte gefangen ist, sollten Sie herauspringen und zum



in den Raum und stellen Sie sich auf die etwas höhere Plattform mit dem Schalter. Heben Sie das Tor an und warten Sie, bis Melchiah hindurchgeht. Aktivieren Sie den Schalter in dem Moment, in dem er durch das Tor geht, um das Tor abzusenken und ihn aufzuspießen.

leicht erhöhten Bereich hinten im Raum laufen. Betätigen Sie den Schalter, um den Mechanismus in Gang zu setzen und den Boss buchstäblich platzzumachen. Raziell erhält nun die Fähigkeit, auf der spektralen Ebene durch Barrieren zu gehen.



GLYPHEN-ÜBERSICHT – FORCE-GLYPH

Da Sie nun die Fähigkeit haben, durch Barrieren zu gehen, können Sie sich auf die Suche nach dem Force-Glyph machen. Gehen Sie zurück zum großen Gebäude neben dem Friedhof, öffnen Sie das Tor links und laufen Sie die Wendeltreppe hinab. Gehen Sie direkt durch den Warptor-Raum nach draußen. Sie gelangen wieder zum großen

Wasserbecken, wo es mittlerweile angefangen hat zu regnen. Betreten Sie das Wasser links und gehen Sie den Gang entlang, der nach rechts wegführt. Am Ende finden Sie einen offenen Abschnitt. Folgen Sie der seitlichen Wand weiter nach links und gehen Sie durch das Metalltor. Laufen Sie den Gang hinauf und wechseln Sie wie-

der in die materielle Ebene. Vor sich finden Sie einen runden Raum mit drei Säulen. Stellen Sie sich hinter jede Säule und stürzen Sie sie um. Sie bilden mit den umgefallenen Säulen auf dem Boden das Symbol des Force-Glyphen. Ihre Belohnung für das Erfüllen dieser Aufgabe ist der Force-Glyph selbst.

DIE SÄULEN

Sie müssen nun den Malchahim-Clan-Bereich verlassen. Unterwegs wird Sie eine Stimme informieren, daß Sie Kain suchen müssen. Dazu müssen Sie die Gänge zurücklaufen, die Sie gerade durchschritten haben, und zum großen Gebäude mit den wehenden Clan-Flaggen davor zurückkehren. Sie finden es in der Nähe des Gangs, der zum Vortex führt – Sie sind auf dem Weg zu Raziels Clanbereich daran vorbeigekommen. Vor dem Gebäude warten zweifellos einige Monster auf Sie. Falls Sie in der Nähe irgendwelche Waffen finden, sollten Sie damit die Gegner so schnell wie möglich ausschalten. Laufen Sie dann zum Tor rechts am Rand des Gebäudes. Sie können nun durch Ihre neu erworbene Fähigkeit auf der Spektralebene



durch das Tor gehen. Folgen Sie dem Gang dahinter, bis Sie in einen Raum mit einer Brücke und etwas Wasser kommen. Schalten Sie die Ronin-Monster aus. Sie können Sie mit Ihren Klauen angreifen, bis sie nur noch benommen herumstehen. Sie können sie dann mit der Dreieck-Taste

greifen und in die Luft stemmen. Stellen Sie sich dann einfach vor eines der beiden Wasserbecken und werfen Sie den Gegner hinein, um ihn auszuschalten – mit den Seelen können Sie Ihre Energie wieder auffrischen. Sie können nun durch den Gang auf der gegenüberliegenden Seite des Raums gehen. Gehen Sie dahinter entweder nach links oder nach rechts, bis Sie an ein Tor kommen. Wechseln Sie auf die Spektralebene, um es zu durchqueren. Folgen Sie dahinter weiter dem Gang, bis Sie zum Eingang des Raumes kommen, in dem Sie bald Kain gegenüberstehen werden. Es ist ein riesiger Raum voller Säulen, in dessen Mitte sich eine erhöhte Plattform befindet. Kain taucht auf und stellt sich dem Kampf.

DER KAIN-BOSSKAMPF



Falls Sie schnell angreifen, ist dieser Kampf relativ einfach. Sie finden Kain auf der erhöhten Plattform in der Mitte des Raums. Die beiden X auf der Karte markieren die beiden Stellen, an denen er während des Kampfes am wahrscheinlichsten auftaucht. Sobald Sie Kain sehen, müssen Sie so schnell wie möglich an ihn herankommen, bevor er den Soul Reaver aufladen kann – ein einziger Angriff damit kostet Raziels eine Menge Energie. Springen Sie zu Kain rüber und greifen Sie ihn

mit Ihren Klauen an. Lassen Sie nicht nach, bis er verschwindet. Um ihn endgültig zu besiegen, müssen Sie diese Aktion noch einige Male wiederholen. Sobald Kain zum ersten Mal verschwindet, sollten Sie sich umdrehen und zur anderen Seite des



wechseln, um den Kampf gegen Kain fortzusetzen. Falls Sie in die Schußlinie der Geister im Raum gelangen, müssen Sie sich schnellstmöglich mit einem Sprung in Sicherheit bringen. Nachdem der Kampf vorerst beendet ist, zerstört Kain das Soul-Reaver-Schwert und verschwindet daraufhin. Wechseln Sie auf die Spektralebene, um die Überbleibsel der Klinge in Ihren Besitz zu bringen. An dieser Stelle taucht Ariel auf. Sie gibt Ihnen den Rat, sich zur Kathedrale zu begeben. Raziels kann jederzeit in diesen Raum mit den Säulen zurückkehren, um Ratschläge und Hilfe von Ariel anzufordern. Sie können an den Säulen auch mehr Lebens- und Glyphen-Energie bekommen, was sich manchmal als sehr vorteilhaft erweist. Nachdem Sie Ihre Aufgabe hier erfüllt haben, sollten Sie sich umdrehen und zum Tor begeben. Öffnen Sie das Tor mit dem Soul Reaver, um Ihr Abenteuer fortzusetzen.

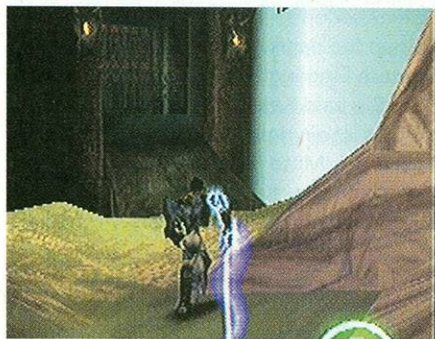


Raums laufen, wo er als nächstes auftauchen wird. Falls Kain Sie mit dem Soul Reaver stark geschwächt hat, müssen Sie Ihre Energie in der spektralen Ebene wieder aufladen und auf die materielle Ebene zurück-



KATHEDRALE: ZEPHONIM-CLAN-BEREICH

Um die Kathedrale zu finden, müssen Sie Ihre eigenen Schritte zurückverfolgen und die Säulen so verlassen, wie Sie hingekommen sind. Gehen Sie nun zurück zum Unterwelt-Trainingsbereich, wo Sie das Spiel begonnen haben. Folgen Sie dem Weg bis zum großen offenen Raum mit den Säulen. Links führt ein Weg zu einem großen Eisentor, das Sie nun in der Spektralebene durchschreiten können. Folgen



Sie dem Weg weiter, bis Sie zu der Kathedrale mit einem Graben davor kommen. Auf der rechten Seite führt eine Brücke in die Kathedrale hinein, Sie können das Tor mit dem Soul Reaver öffnen. Wechseln Sie dann in die Spektralebene und durchschreiten Sie das dahinterliegende Eisentor. Rechts finden Sie einen Gang, der zu einem Ebenenportal führt, an dem Sie wieder in die materielle Ebene zurückwechseln sollten. Gehen Sie nun wieder zum Eingang der Kathedrale zurück und folgen Sie dem Gang nach links, bis Sie an einem großen Holztor angekommen sind. Öffnen Sie es und betreten Sie den großen Raum dahinter.

1. Sobald Sie den Raum betreten haben, sollten Sie sich nach rechts drehen und über die großen Steinblöcke auf das Dach steigen. Springen Sie weiter zum Vorsprung auf der linken Seite.

2. Ignorieren Sie den von hier wegführenden Gang und springen Sie stattdessen auf das andere Dach. Ein weiteres, höheres Gebäude ist direkt mit diesem verbunden, also springen Sie hinauf!



3. Drehen Sie sich um, um den Haupteingang der Kathedrale zu sehen. Springen und gleiten Sie herüber und folgen Sie dem Gang.

Lassen Sie sich in einen Raum hinabfallen und schalten Sie den Zephonim-Vampir aus. Folgen Sie dem Gang, bis Sie in einen großen Raum

auf die spektrale Ebene. Gehen Sie dann durch das Tor und wechseln Sie am Portal wieder zurück in die materielle Ebene. In diesem Raum findet sich ein weiteres der zahlreichen Block-Puzzles in dem Spiel. Benutzen Sie die Steinblöcke, um das Bildpuzzle zu vervollständigen. Sie werden sich dabei mehrfach mit Vampiren



herumschlagen müssen. Nutzen Sie die Reichweite des Soul-Reaver-Schwerds, um sie leicht auszuschalten. Gehen Sie nach der Vervollständigung des Bildpuzzles zurück zum Hauptraum mit den Röhren und dem Schalter, den Sie betätigt haben. Begeben Sie sich nun durch die Tür, an der Sie zuvor vorbeigelaufen sind. Am Ende des Weges finden Sie

1 einen Schalter.

Betätigen Sie ihn und kehren Sie erneut in den Hauptraum zurück. Durch das

Betätigen des Schalters haben Sie einige Plattformen herabgesenkt, auf die Sie

treten sollten. Daraufhin beginnt die

Luft aus dem Boden des Raumes nach oben zu strömen.

gelangen, in dem einige Röhren an die Decke führen. Wechseln Sie auf die spektrale Ebene und klettern Sie die Röhre auf der linken Seite hinauf. Benutzen Sie das Portal oben, um wieder in die materielle Ebene zurückzuwechseln. Springen Sie auf die Plattform über dem Portal und folgen Sie ihr nach oben. Laufen Sie an einer Tür links vorbei und laufen Sie weiter bis zu einem Wandschalter, den Sie betätigen müssen. Gehen Sie dann weiter am Schalter vorbei und durch die Tür am Ende des Weges. Gleiten Sie den Gang hinab wechseln Sie am Tor unten



Hard Rock & Metal

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 20. August am Kiosk!

CD
+HEFT=DM
8,90

DER NEUE HAMMER
**GRÖßER!
DICKER!
BESSER!**
**164 SEITEN
HARTE FAKTEN**

Das dunkle Antlitz der Städte

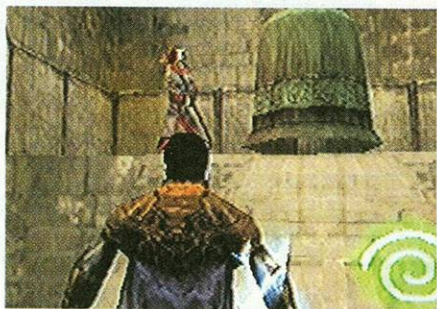
TIAMAT

Außerdem:

**Rammstein • Saxon • Filter • Gamma Ray • Megadeth • In Extremo •
Moonspell • Metal Church • Coal Chamber • Drain • Grave Digger •
Oomph! • Slaughter • Bonfire • Dreadful Shadows • Satyricon • Helloween •
Iron Maiden • Iggy Pop • The Bates • Festivalreport: With Full Force**

KATHEDRALE: ZEPHONIM-CLAN-BEREICH (FORTSETZUNG)

Springen Sie in das Loch und breiten Sie Raziels Flügel aus, um den Luftstrom auszunutzen. Sie werden den Schacht hinaufgeblasen, bis Sie irgendwann automatisch auf einem Vorsprung landen. Gehen Sie diesen hinauf, bis der Boden unter Ihnen eben ist. Drehen Sie sich zur Wand hin und springen Sie aus dem Ducken heraus nach



oben und nach links. Sie könnten dazu mehrere Versuche benötigen, doch wenn Sie es geschafft haben, kann sich Raziel am Vorsprung festhalten und sich hochziehen. Folgen Sie nun dem kleinen Gang, bis Sie zu einem Raum kommen, in dem ein Vampir eine große Glocke bewacht. Schalten Sie ihn so schnell wie möglich aus. Benutzen Sie den Soul Reaver, um ihn seiner Energie zu berauben, und geben Sie ihm dann den Rest. Wenn er an Sie herankommt, bevor Sie ihn kriegen, sollten Sie auf die Spektralebene wechseln und einige Untervelt-Geister erledigen, um Ihre Energie aufzufrischen. Finden Sie das Portal ein Stück weiter oben rechts von der Glocke, um wieder auf die materielle Ebene zu wechseln, und lassen Sie sich auf einen erneuten Kampf mit dem Vampir ein. Auf beiden Seiten der Glocke findet sich ein Gang, folgen Sie dem rechten davon nach oben, bis Sie zu einem Tor kommen. Wechseln Sie auf die spektrale Ebene, um hindurchzugehen. In diesem Raum müssen Sie eine ähnliche Aufgabe wie in dem zuvor erfüllen. Erneut finden Sie in einer Ecke des Raumes ein Ebenenportal. Sie müssen ent-



scheiden, welcher Block in welches Loch gehört, um das Röhrensystem in der Wand zu vervollständigen. Überlegen Sie zuerst gut, mit welchem Block Sie anfangen sollten, und rollen Sie die Blöcke in die richtige Position, bevor Sie sie in die entsprechenden Löcher schieben. Sobald Sie sich einen Plan zurechtgelegt haben, sollte dies nicht lange dauern. Folgen Sie nach der Erfüllung dieser Aufgabe Ihrem Weg zurück in den Bereich mit der Glocke. Links von ihr sehen Sie einen weiteren Gang. Folgen Sie ihm bis zu einer Holztür. Öffnen Sie die Tür rechts und gehen Sie hindurch. Wechseln Sie auf die Spektralebene, um durch das



Eisentor zu gehen. Suchen Sie das Ebenenportal auf, um wieder auf die materielle Ebene zurückzuwechseln. Sie finden es in der rechten Ecke. Schieben Sie die Blöcke zur erhöhten Ebene, auf der das Ebenenportal war, und schieben Sie sie voneinander herunter. Dieser Raum ist dem vorherigen verdammt ähnlich, Sie müssen erneut die richtigen Blöcke in die entsprechenden Löcher schieben. Falls Sie mit den Wesen Probleme haben, die Sie angreifen, können Sie sich mit den Metallstangen an der Wand zur Wehr setzen. Diese sind als Waffe sehr effektiv, also bearbeiten Sie die Gegner damit, bis sie benommen in der Gegend herumstehen, und speißen Sie sie auf, als hätten Sie einen normalen Speer in der Hand. Kehren Sie nun zur Glocke zurück und schlagen Sie mit dem Soul-Reaver-Schwert dagegen. Dadurch sollte die Glocke erklingen und zu schwingen anfangen.



Rennen Sie so schnell wie möglich den Gang hinter, den Sie nach Ihrem Flug den Schacht hinauf damals hinaufgegangen sind. Sie können nun zur Öffnung auf der anderen Seite hinüberspringen und gleiten. Schweben Sie nun den Gang hinab bis zur zweiten Glocke. Läuten Sie auch diese, und eine Glasscheibe neben der ersten Glocke sollte zerbrechen. Kehren Sie nun zum Eingang des Raums zurück, in dem Sie das erste Blockpuzzle hier gelöst haben, wo Sie einen Schalter an der Wand finden. Springen Sie hinauf, um ihn zu aktivieren, wodurch eine zeitgesteuerte Tür in der Nähe der

zweiten Glocke aktiviert wird.

Sobald Sie den Schalter aktiviert haben, sollten Sie in die Spektralebene wechseln, um die Zeit einzufrieren. Sie können nun nach unten durch den Bereich springen, wo sich die Glasscheibe befunden hat. Wechseln Sie mit Hilfe des Portals zurück in die materielle Ebene und gehen Sie durch das Tor, das Sie zuvor mit dem Schalter geöffnet haben. In diesem Raum finden Sie einen weiteren Schalter, der die Tür permanent öffnet. Laufen Sie nun durch den Durchgang gegenüber der Tür, durch die Sie hineingekommen sind. Er führt zu einem großen

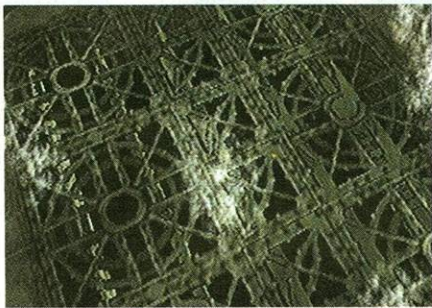


Raum. Wechseln Sie in die spektrale Ebene und laufen Sie den Balken hinauf, der am Rand des Raums entlangführt. Gehen Sie oben den Gang entlang und dann an der Abzweigung nach links. Laufen Sie weiter, bis Sie ein großes Eisentor erreichen. Wechseln Sie in die Spektralebene, gehen Sie hindurch und wechseln Sie wieder zurück in die materielle Ebene. Auf der anderen Seite des Tors finden sich zwei Gänge – folgen Sie dem linken.



KATHEDRALE: ZEPHONIM-CLAN-BEREICH (FORTSETZUNG)

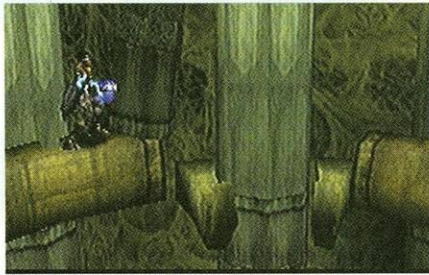
Folgen Sie zuerst dem Gang. Unterwegs treffen Sie auf ein sechsbeiniges Monster, das Sie sich mit dem Soul Reaver vom Leib halten sollten. Warten Sie, bis das Monster angeschlagen ist, und geben Sie ihm dann mit der Dreieck-Taste den Rest. Laufen Sie weiter, bis Sie



in einen großen Raum kommen. Erneut müssen Sie sich mit einigen Vampiren auseinandersetzen. Schalten Sie sie mit dem Soul Reaver aus. Diese Vampire können recht schwierig zu erledigen sein. Falls Sie getroffen werden und so den Soul Reaver einbüßen, sollten Sie zum Tor zurückkehren, ihre Energie zurückgewinnen und durch das Portal die Ebenen



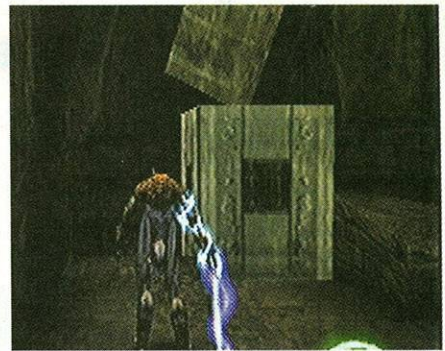
wechseln. Kehren Sie dann zum großen Raum am Ende des Ganges zurück. Vor sich finden Sie drei Deckel auf einem erhöhten Abschnitt. Um weiterzukommen, müssen Sie die beiden rechten öffnen – aufsteigender Dampf zeigt an, daß Sie richtig gehandelt haben. Kehren Sie nun den Gang entlang zum Tor zurück. Folgen Sie nun dem Gang, der nach links führt. Am Ende des Ganges finden Sie einen Raum, der mit dem letzten völlig identisch ist. Erneut müssen Sie zwei Vampire besiegen, bevor Sie sich weiteren Aufgaben widmen können. Beim Betreten des Raums zoomt die Kamera weg. Die beiden am weitesten entfernten braunen Deckel sind die, die Razieli hier öffnen muß. Erneut sehen Sie Dampf aufsteigen. Gehen Sie danach den Gang, durch den Sie gekommen sind, zurück bis zum Tor. Wechseln Sie auf die Spektralebene und



gehen Sie auf die andere Seite, wo Sie vier Knäufe auf dem Boden vor sich sehen. Drehen Sie an jedem davon hintereinander, um den aufsteigenden Luftstrom im Schacht vor der ursprünglichen Position der Knäufe zu aktivieren. Springen Sie in das Loch hinein und spannen Sie Raziels Flügel auf, um mit dem Luftstrom den Schacht hinaufzuschweben.

Oben müssen Sie auf den Röhren landen, die aus der Wand herauskommen. Laufen Sie an ihnen entlang, bis Sie zu den senkrechten Röhrenstücken kommen. Kippen Sie die vertikalen Teile um, so daß Sie an Ihre entsprechenden Stellen fallen und den Abschnitt vervollständigen. Ein Stück weiter die Wand entlang finden Sie eine weitere identische Röhren-Konstruktion. Drücken Sie auch diese entsprechend zurecht. Springen Sie nun herüber zum Eingang an der Spitze des Schachts. Folgen Sie dem Gang, bis Sie den Raum am Ende erreichen. Beim Betreten des Raumes sollten Sie zwei Knaufe bemerken, die ein wenig aus dem Boden auf der rechten Seite herausragen. Drehen Sie die Knäufe auf dem Boden und benutzen Sie die Plattformen, um innerhalb des Raumes nach oben zu gelangen. Springen Sie nun rüber zum Eingang und folgen Sie dem Gang dahinter. Wechseln Sie in

die Spektralebene und schreiten Sie durch das Tor. Lassen Sie sich dann in den Raum darunter fallen. Wechseln Sie wieder auf die materielle Ebene und machen Sie sich auf einen Kampf mit zwei Monstern gefaßt. Schalten Sie sie mit dem Soul Reaver aus. Drehen Sie nun den Radschalter auf den Blöcken. Springen Sie auf die Röhren und hüpfen Sie diese hinauf, bis Sie einen Eingang mit einem Tor finden. Gehen Sie auf der Spektralebene hindurch und kehren Sie auf die materielle Ebene zurück. Klettern Sie die Röhren hinauf, bis Sie zu einem weiteren Eingang kommen, und folgen Sie dem Gang dahinter. Lassen Sie sich in den Raum am En-



de fallen und kümmern Sie sich mit dem Soul Reaver um die Monster. Zerren Sie nun den Block unter den Radschalter, springen Sie hinauf und drehen Sie ihn. Benutzen Sie die hinuntergefallenen Steine am gegenüberliegenden Ende des Raums, um nach oben zu springen und den Gang zu erreichen. Laufen Sie ihn entlang, bis Sie in einen großen Raum mit vielen Röhren kommen. Klettern Sie die Röhren hinauf, bis Sie die vertikale Röhre erreichen, die nicht an der richtigen Stelle ist. Drücken Sie sie zurecht. Klettern Sie nun an den selben Röhren entlang weiter hinauf, bis Sie den Radschalter finden – aktivieren Sie ihn. Folgen Sie nun Ihrem Weg zurück in den ersten Raum mit den Plattformen. Springen Sie auf die Röhren und schweben Sie zum Gang hinauf. Sie kommen in einen Raum, in dem Sie auf den Zephon-Boss treffen werden.

In der nächsten Ausgabe beginnen wir mit dem Sieg über den Zephon-Boss und machen weiter bis zu Ihrem endgültigen Kampf gegen Raziels früheren Meister Kain.



APE ESCAPE

Specter und seine affigen Kumpels sind ausgebüxt und richten ein Riesen-Chaos an. Jetzt muß sich Held Spike durch etliche Levels schlagen, alle Primaten wieder einsammeln und den fiesen Specter fangen. Unsere Komplettlösung für gestreßte Tierbändiger enthüllt die Position aller Affen und Goldmünzen.

LEVEL 1: URZEIT – FELD DER URAHMEN

1. Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich im Hauptauswahlraum, der Sie zum eigentlichen Spiel führt. Die Übungszone liegt zu Ihrer Rechten, der Raum für die Bonusspiele zu Ihrer Linken, und genau hinter sich finden Sie den Speicherpunkt. Gehen Sie nach vorne und springen



Sie auf den Kreis vor dem großen Fernsehschirm. Das bringt Sie in den ersten Level, wo Sie es mit vier Äffchen zu tun bekommen. Um den nächsten Abschnitt zu öffnen, müssen Sie lediglich drei der Affen fangen, um den vierten können wir uns erst zu einem späteren Zeitpunkt kümmern. Sobald Sie sich in Level 1 befinden, sollten Sie mit L2 auf die Ich-Perspektive schalten, um ein Gefühl für die Umgebung zu bekommen.

2. Rennen Sie mit gezücktem Schwert zu den Bäumen direkt links und töten Sie dort alle Feinde. Für jeden gekillten Bösewicht gibt's gelbe Dreiecke oder Nahrung. Erledigen Sie die beiden zwiebelähnlichen Gegner und springen Sie auf den ersten Baumstamm. Klettern



späteren Zeitpunkt zurück, um die Münzen mit einer anderen „Waffe“ zu erreichen.

4. Sobald der erste Level von allen Gegnern befreit und die Münze eingesammelt ist, gilt



es nur noch, drei der vier Affen zu schnappen. Wählen Sie Ihr Netz aus und krabbeln Sie mit L3 am Boden entlang auf den Affen in der Mitte zu. Dadurch können Sie sich unbemerkt anschleichen und ganz nah an den Ausreißer herankommen. Um ihn zu fangen, springen Sie hoch und benutzen Sie Ihr Netz.

5. Der zweite Affe spaziert zwischen den Bäumen auf der linken Seite umher: Mit der Anschleich-Taktik sollte auch er kein Problem darstellen.

6. Affe Nummer 3 befindet sich auf der entfernten Seite des Levels und läuft über die erhöhten Blocks. Nutzen Sie diese Blocks als Deckung, während Sie sich an den behaarten Kameraden anschleichen. Falls er Sie doch entdeckt und wegläuft, jagen Sie hinter ihm her und schwingen gleichzeitig Ihr Netz, bis Sie ihn haben.

7. Das letzte Äffchen steht auf dem erhöhten Block rechts vom Startpunkt und kann am Anfang des Spiels noch nicht gefangen werden: Erst mit dem Propeller – den es erst später im Spiel gibt – können Sie auch ihn einfangen: Ignorieren Sie ihn also zunächst und schnappen Sie sich seine Freunde.

Sie an der Rinde empor bis ganz oben: Hier finden Sie einige Extras.

3. Besteigen Sie die nächsten beiden Bäume und sammeln Sie auch hier die Goodies in den Kronen auf. Auf der vierten Palme wartet die erste Specter-Münze. Diese Münzen sind über sämtliche Levels von *Ape Escape* verteilt und öffnen sowohl den Zugang zu den Bonus-Spielen als auch die geheime End-Boss-Stage. Wie auch die Affen sind nicht alle Münzen sofort zugänglich: In diesem Fall kehren Sie zu einem

UNTERWASSERGEFÄHRT-TRAINING

Betreten Sie Level 2, und der Professor statet Sie mit einem neuen Gerät aus: dem Unterwassergefährt. Bevor die Jagd weitergeht, müssen Sie den Trainingsparcours meistern. Befolgen Sie die Anweisungen und be-

nutzen Sie den Jet, um durch die Abschnitte zu gelangen, am Ende gilt es noch einen schwimmenden Affen zu fangen. Drücken Sie R1 für Vortrieb und L3 zum Tauchen. Gegen Ende schwimmen Sie nach oben, auf

den Affen zu, und fangen ihn mit dem Unterwasser-Netz ein (R3).

Die neue Tür führt Sie direkt zum nächsten Abschnitt.

LEVEL 2: URZEIT – SEE DES REGENS

1. Der erste Affe steht direkt vor Ihnen: Ducken Sie sich und schleichen Sie auf ihn zu. Falls er Sie kommen sieht, jagen Sie ihn nach rechts und drängen ihn dort in die Ecke.

2. Als nächstes geht's zum Strand auf der rechten Seite. Dort steht schon Primat Nummer 2 auf einer erhöhten Plattform, schleichen Sie zur Plattform und fangen Sie auch ihn mit dem Netz ein.

3. Nun geht's Richtung Süden über den Grasabschnitt, achten Sie dabei auf die aus dem Boden auftauchenden Köpfe. Taucht einer der Köpfe vor Ihnen auf, können Sie ihn mit einem Schwertstreich zerstören, um einen Extra-Bonus zu erhalten. Nun erkennen Sie einen über das Wasser blickenden Affen. Schleichen Sie sich von hinten durch den schmalen Grasabschnitt an den Affen heran und werfen Sie das Netz aus, bevor er Sie erblickt und ins Wasser springt.

4. Von der Stelle des letzten Fangs aus sollten Sie aus der Egoperspektive einen Blick über die Kante ins Wasser werfen. Schnappen Sie sich den nächsten Primaten, indem Sie im Wasser den Unterwasser-Antrieb benutzen.



pen. Die erste Möglichkeit besteht darin, auf den Rücken des schwimmenden Dinosauriers zu springen und von dort aus per Doppelsprung auf die Plattform zu springen. Danach drängen Sie das Tier in die Ecke und fangen es ein. Ansonsten besteht die Möglichkeit, später mit dem Propeller in diesen Level zurückzukehren.

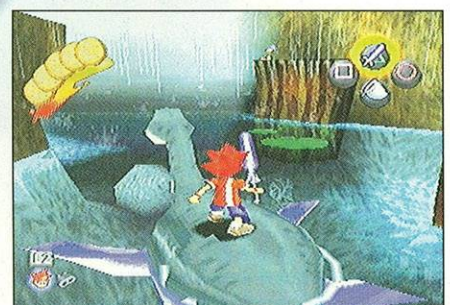
7. Der letzte Primat hält sich an der gegenüberliegenden Seite eines Unterwasser-Tunnels versteckt. Schwimmen Sie bis zur Wand, von dort weisen Ihnen gelbe Dreiecke den Weg zum versteckten Abschnitt. Auf dem Weg durch den Tunnel sollten Sie alle Boni einsammeln.

8. Schwimmen Sie an der gegenüberliegenden Seite des geheimen Tunnels zu der Rampe und laufen Sie diese hinauf. Über die verschiedenen Plattformen gelangen Sie auf die oberste Ebene. Warten Sie auf der vorletzten Plattform an der Wand. Wenn der Affe Sie passiert, schnappen Sie ihn sich mit einem gekonnten Netzsprung.



5. Tauchen Sie nun unter die Insel, dort befindet sich die zweite Specter-Münze, sammeln Sie diese schnell auf, ehe Ihnen unter Wasser die Luft ausgeht.

6. Es gibt zwei Möglichkeiten den auf der hohen Plattform befindlichen Affen zu schnap-



LEVEL 3: URZEIT – DINOSAURIERTAL

1. Zu Beginn sollten Sie die Rampe hinauf-
laufen, um die obere Ebene zu erreichen. Dort
erwarten Sie einige der zwiebelähnlichen
Kreaturen. Nehmen Sie das Schwert zum
Zwiebelschneiden und gehen Sie dann durch
den Wasserfall, wo der erste
Affe herumrennt. Schlagen
Sie ihn mit dem
Schwert, dadurch
wird er einige Se-
kunden benommen,
und Sie können ihn mit
dem Netz fangen.

2. Den nächsten Affen
können Sie sich jetzt
noch nicht schnappen,
Sie müssen später
noch einmal zurück-
kehren, wenn Sie die
Schleuder erhalten ha-
ben. Gehen Sie dann zum
Tor hinauf und zielen Sie in der
Egoperspektive. Schießen Sie auf
den roten Schalter, dadurch können
Sie durch das nun geöffnete Tor
gehen. Laufen Sie vor dem Dino-
saurier herum und warten Sie, bis
die Affen Bomben nach Ihnen
werfen. Nutzen Sie nun das
Schwert, um diese zurück-
zuschleudern. Nach ein paar
Versuchen fällt der Affe herunter,
und Sie können ihn einfangen.

3. Benutzen Sie den Steinblock in der
Mitte des Flusses, um zur anderen
Seite zu gelangen, dort finden Sie ei-
nen dritten Affen. Anschleichen ist
hier zwecklos, laufen Sie daher di-
rekt mit gezücktem Netz auf ihn
zu. Falls Sie ihn nicht beim ersten
Versuch erwischen, steht Ihnen
eine lange Verfolgungsjagd bevor.

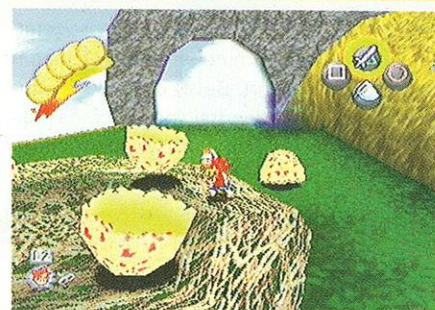


4. Benutzen Sie die bewegenden Plattfor-
men, um zur nächsten Plattform auf der lin-
ken Seite zu gelangen. Sollten Sie den Pro-
peller besitzen, fliegen Sie damit zur rechten
Seite. Dort sitzt ein Affe auf der anderen Sei-
te des Flusses in der Ecke.

5. Erklimmen Sie die Stufen in der Nähe der
Rampe und drehen Sie sich oben um. Nun er-
kennen Sie eine schwebende Specter-Mün-

ze. Springen Sie hoch und schnappen Sie sich
die Münze, beim Rutschen von der Rampe
sammeln Sie alle Zeichen auf.

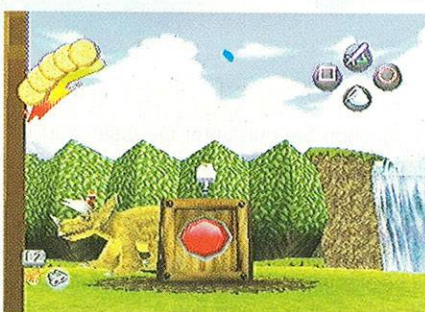
6. An der Spitze des Abhangs finden Sie ein
Vogelnest. Laufen Sie zu
den Eiern und schla-
gen Sie diese mit
dem Schwert,



nach einigen Treffern erscheint ein
Primat. Nehmen Sie die Verfolgung
auf und fangen Sie ihn, bevor er er-
neut unter eine Mu-
schel fliehen
kann. Sollte er
es schaffen,
können Sie
ihn mit geziel-
ten Schlägen
gegen die
Muschel her-
auslocken.
Achten Sie auch
auf den Vogel. Eine
Landung des Tie-
res auf Ihrem
Kopf kostet eine
Menge Energie.

7. Betreten Sie
den Tunnel an
der gegenüberlie-
genden Seite des
Nestes und gehen
Sie hindurch.

8. Der letzte Affe
befindet sich eben-
falls in diesem Levelab-
schnitt. Auf dem Weg zum
vorletzten Primaten ist Ihnen
sicherlich der große und be-
drohlich wirkende T-Rex aufgefal-
len. Auf dessen Schwanz sitzt der
letzte Affe. Warten Sie auf den Blöcken, bis
der T-Rex diese passiert. Stellen Sie sich da-
bei nicht auf die grauen Blöcke, da der T-Rex
sie zerstört. Springen Sie dann mit einem
Doppelsprung in Richtung Schwanz. In der
Luft schwingen Sie das Netz, um den Affen
zu erhaschen. Alternativ dazu können Sie
auch später mit der Schleuder in diesen Le-
vel zurückkehren und den Affen vom
Schwanz ballern.



AFFENRADAR-TRAINING

Bevor Sie Level 4 in Angriff nehmen, erhalten Sie ein neues Spielzeug, den Affenradar. Mit diesem können Sie außerhalb der Sichtweite

versteckte Primaten aufspüren. Drücken Sie in den Levels die L2-Taste, um einen Affen anzuvisieren und dessen Position auszumachen.

Um das Training abzuschließen, stellen Sie sich auf die Schalter, die zu den auf dem Radar angezeigten Primaten führen.

LEVEL 4: ZENOZOISCHE ZEIT



1. Nutzen Sie zu Beginn den Affenradar, um den in den Samenknochen der Bäume versteckten Affen aufzufindig zu machen. Schlagen Sie ihn mit dem Schwert und sacken Sie ihn danach ein. Ein ebenfalls hier versteckter, zweiter Affe taucht erst zu einem späteren Zeitpunkt auf.

2. Schleichen Sie sich an der Seite des Flusses an den Affen im Wachturm heran. Sollte er Sie entdecken, eröffnet er das Feuer mit dem Maschinengewehr. Springen Sie in den Turm und sacken Sie ihn mit dem Netz ein, bevor er das Feuer eröffnen kann.

3. Springen Sie mit Hilfe des Propellers aus dem Baum. Nun können Sie zur Spitze der Baumhöhle fliegen. An deren Eingang finden Sie erste von vier Specter-Münzen.

4. Gehen Sie mit der Schleuder durch den hölzernen Tunnel und schießen Sie das UFO mit ein paar Treffern vom Himmel, um einen weiteren Affen fangen zu können. Werfen Sie das Netz aus und fangen Sie ihn ein.

5. Schwimmen Sie durch den Tunnel und drehen Sie sich nach rechts, um die Münze von der Plattform zu ergattern. Sie sehen auch einen über sich hängenden Affen. Schießen Sie diesen mit der Schleuder herunter, um ihn einzufangen.

6. Rudern Sie mit dem Boot zur anderen Seite des Geflechts und klettern Sie den Pfosten hinauf. Von hier aus können Sie weiter nach oben klet-



tern und den Affen mit einem Schwertstreich ausschalten, um ihn dann mit dem Netz zu fangen.

7. Aktivieren Sie den Schalter mit dem Schwert, um das Tor zu öffnen. Schwimmen Sie dann schnell hindurch und holen Sie sich den Primaten, bevor es weiter durch den Tunnel geht.

8. Rudern Sie nach links, wo Sie nach oben springen und die Specter-Münze ergattern können.

9. Schleichen Sie sich vorsichtig an den Affen im Lager heran. Wenn er Sie entdeckt, wird er



Sie mit Steinen bewerfen.

10. Laufen Sie zu dem Affen nahe dem Baum, er wird Sie auf jeden Fall entdecken. Sobald er in den Baum springt, springen Sie nach vorne



und schlagen mit dem Schwert auf seine Arme und den Körper ein. Nach fünf bis sechs Versuchen fällt der Primat aus dem Baum, und Sie können ihn in die Ecke drängen.

11. Der letzte Affe dieses Abschnitts befindet sich auf der zentral gelegenen Insel. Überqueren Sie den Baumstamm, um hinüberzugelangen, und schlagen Sie den Affen mit dem Schwert aus der Kletterpflanze, um ihn einfangen zu können.

12. Betreten Sie den Tunnel zum nächsten Abschnitt, nachdem Sie die Schleuder erhalten haben, und schießen Sie den Affen von der Kletterstange. Bevor er wieder das Bewußtsein erlangt, sollten Sie ihn einfangen.

13. Nutzen Sie den Propeller, um zur anderen Seite der tiefen Falle zu gelangen. Hier müssen Sie auf dem Sprungpolster auf der rechten Seite landen. Auf der anderen Seite angekommen, aktivieren Sie den runden Schalter, um das Tor zu öffnen. Laufen Sie hindurch. Sie bemerken dann einen Affen, der auf dem Arm einer Statue sitzt.

14. Nachdem Sie den Affen von der Statue geschnappt haben, laufen Sie durch die Kletterpflanzen auf der rechten Seite. Am Ende des Grasabschnitts finden Sie einen weiteren Primaten, erledigen Sie ihn mit der Schleuder und werfen Sie das Netz aus. Sind Sie zu langsam, verschwindet der Affe im Baum.

15. Lassen Sie sich vorsichtig auf die kleinen Plattformen an der Klippenseite fallen, folgen Sie diesen und gehen Sie dann bis zum Ende der Höhle. Dort finden Sie einen Affen am Lagerfeuer und eine schwebende Specter-Münze.

LEVEL 5: ZENOZOISCHE ZEIT

1. Zu Beginn überqueren Sie die brüchige Brücke und laufen die Stufen zu den eingeschlossenen Ruinen hinauf. Schleichen Sie außen um die Ruinen herum, so können Sie den ersten Affen einsacken.

2. Auf dem Weg zum kleinen, gekachelten Abschnitt auf der rechten Seite sollten Sie sorgfältig von Plattform zu Plattform springen. Dort befindet sich ein zweiter Affe. Springen Sie auf seine Plattform und fangen Sie ihn mit dem Netz.

3. Aktivieren Sie den Schalter und gehen Sie durch den Turm, danach geht's durch die Türen auf der gegenüberliegenden

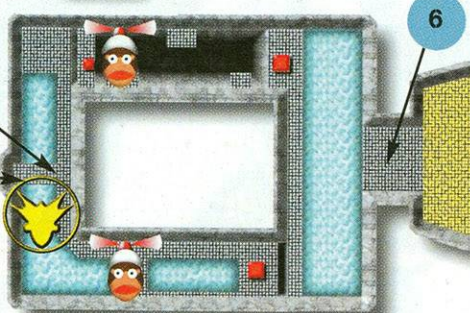
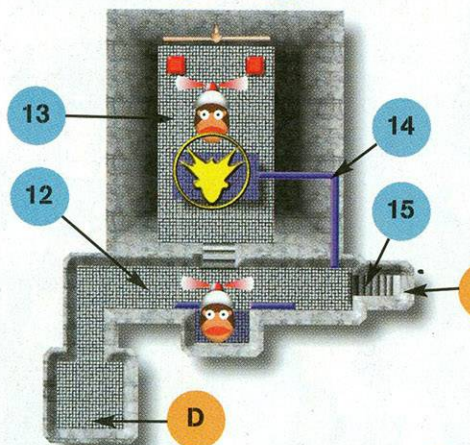
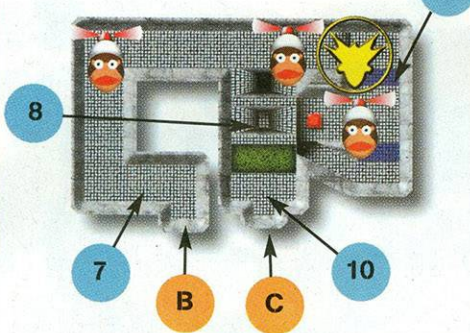
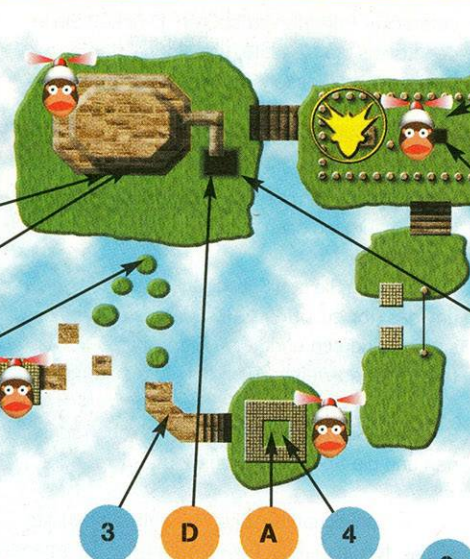


Seite nach draußen. Lassen Sie sich hier behutsam auf die untere Plattform fallen, dort rennt ein Primate herum.

4. Nachdem Sie den Affen eingesackt haben, geht's den Weg zurück in den Turm. Nehmen Sie den Aufzug nach unten. Unten angekommen, laufen Sie zur Brücke und springen an der Seite ins Wasser. Schwimmen Sie dann unter die Brücke, um die erste Specter-Münze zu erhaschen.

5. Schleichen Sie sich mit gezücktem Netz an den Affen im Korridor heran. Wenn sich der Primate umschaut, rollen Sie sich zusammen, somit kann er Sie nicht entdecken. Sollte er die Flucht ergreifen, müssen Sie nochmal beginnen. In diesem Abschnitt gibt es noch einen weiteren Affen, er erscheint aber erst später.

6. Springen Sie zur Gruft im hinteren Teil des Areals und stellen Sie sich vor den Totempfahl. Springen Sie hinauf und greifen Sie an, wenn der Feuersturm Sie passiert hat. Nachdem alle Köpfe zerstört sind, öffnet sich der Sarg im hinteren Teil. Nun können Sie einen weiteren Primaten fangen.



7. Gehen Sie in das erste Gebäude und folgen Sie dem Weg, um einen herumwandernden Affen einzufangen. Danach geht's weiter den Weg entlang.

8. Stellen Sie sich auf die zweite Falltür und warten Sie, bis der Affe über den Schalter läuft. Benutzen Sie dann den blauen Aufzug, um zu sei-

ner Seite zu gelangen und ihn einfangen zu können.

9. Benutzen Sie den zweiten blauen Aufzug, um die nächste Plattform zu erreichen. Schießen Sie den Affen mit der Schleuder aus der Kletterpflanze und rutschen Sie dann den Abhang hinunter. Nun können Sie den benommenen Primaten und die zweite Specter-Münze einsammeln.

10. Verlassen Sie den Abschnitt durch die der Kletterpflanze gegenüberliegende Tür. Draußen schnappen Sie sich den Affen.



11. Folgen Sie dem Weg und schieben Sie die Blöcke mit der grünen Hand vom Ende weg, um in das Loch springen zu können.

12. Benutzen Sie die blauen Balken an der rechten Wand, um auf die hohe Plattform auf der rechten Seite zu springen. Oben angekommen, zücken Sie das Netz und schnappen sich den Primaten, bevor dieser fliehen kann.

13. Kriechen Sie die große Plattform entlang, zum nicht vom Affen am Ende entdeckt zu werden. Greifen Sie sich den Affen, die beiden Schalter können Sie mit Nichtbeachtung strafen, da sie nur den riesigen Ventilator anstellen.

14. Gehen Sie langsam über den schmalen Balken, bis Sie die Plattform oberhalb des zum Ventilator führenden Abschnitts erreicht haben. Hier finden Sie die dritte der versteckten Specter-Münzen.

15. Laufen Sie die Stufen hinauf und halten Sie das Netz bereit, um den letzten Affen in dem eingeschlossenen Abschnitt, den Sie vom Anfang des Levels kennen, zu fangen.

16. Klettern Sie den Pfosten in dem eingeschlossenen Abschnitt hinauf und erklimmen Sie danach den zweiten Pfosten. Von dort können Sie auf den Kopf der Statue springen, auf dem sich die letzte Specter-Münze befindet.

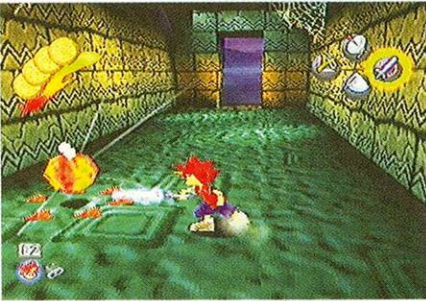
SCHLEUDER-TRAINING

Als nächste Waffe erhalten Sie die Schleuder. Diese kann sowohl in der normalen als auch in der Egoperspektive benutzt werden, wobei

das Zielen in der Egoperspektive genauer ist. Mit der Schleuder lassen sich außerdem Schalter aus einer großen Distanz aktivieren. Erfül-

len Sie die leichten Trainingsaufgaben, um zum nächsten Level zu gelangen.

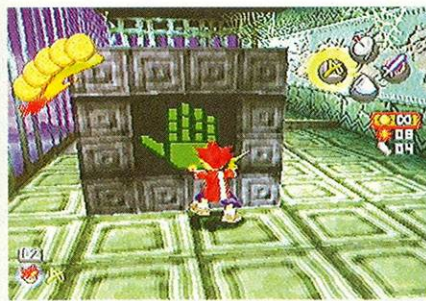
LEVEL 6: ZENOZOISCHE ZEIT



1. Springen Sie über die rollenden Steine und betreten Sie die Passage auf der gegenüberliegenden Seite, wo Sie ein Steinmonster erledigen müssen. Danach schieben Sie den quadratischen Stein über den Schalter, um das Tor zu öffnen und den ersten Affen zu erreichen.

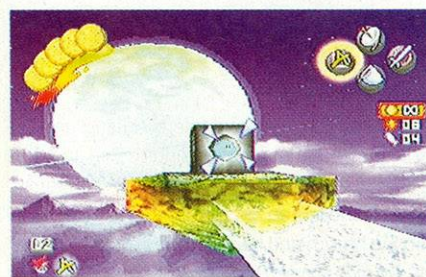
2. Schießen Sie vom verschobenen Block aus mit der Schleuder auf den Schalter, überqueren Sie dann die neue Brücke und springen Sie auf die Aufzugsplattform.

3. Warten Sie auf der Aufzugsplattform, bis diese sich bewegt, und drehen Sie



sich dann in Richtung des Hauptgebietes. Aktivieren Sie mit der Schleuder den zweiten Schalter und überqueren die zweite Lichtbrücke, dort erwartet Sie ein weiterer Primat.

4. Aktivieren Sie den Schalter und warten Sie, bis die Brücke in Position ist. Überqueren Sie



diese und schalten Sie die Kreisel aus. Sie können die Kreisel nur dann treffen, wenn sie nicht rotieren.

5. Betätigen Sie den Schalter und betreten Sie den Tunnel auf der rechten Seite. Folgen Sie dem Verlauf nach rechts. Wenn Sie schließlich am Ende zu den Spitzen gelangen, aktivieren Sie mit der Schleuder den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite. Nachdem sich die Brücke positioniert hat, schleichen Sie sich zur anderen Seite an den Primaten heran.

6. Betreten Sie die zweite Tür und folgen Sie



8. Folgen Sie vom Pfahl aus dem Korridor, bis Sie zu einem Käfig am Ende gelangen. Benutzen Sie hier das später erhältliche, ferngesteuerte Auto, um den Affen in Ihre Arme zu treiben.

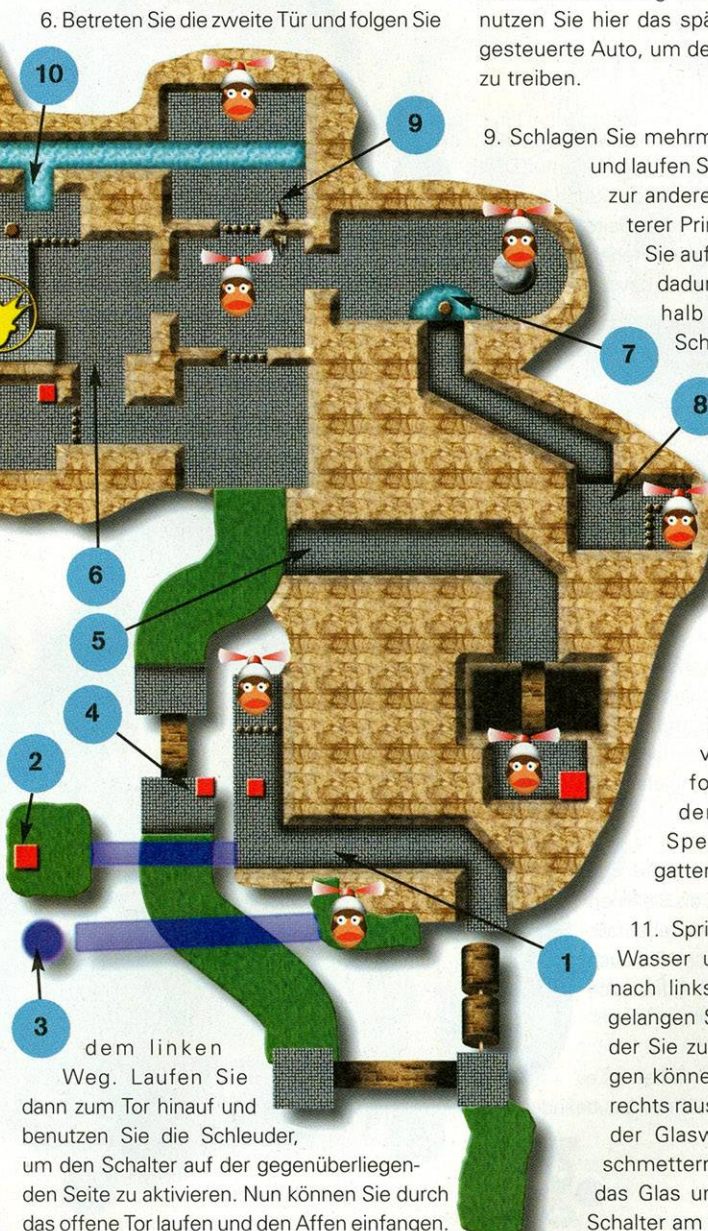
9. Schlagen Sie mehrmals auf den Schalter und laufen Sie dann durch das Tor zur anderen Seite, wo ein weiterer Primat wartet. Kriechen Sie auf dem Boden entlang, dadurch bleiben Sie außerhalb seiner Sichtweite. Schleichen Sie sich von hinten an und überwältigen Sie das Tier.

10. Schwimmen Sie den Fluß entlang und dann nach links, um mit einem Sprung an den Pfahl aus dem Wasser zu gelangen. Springen Sie von dort auf die Plattform und folgen Sie dem Verlauf, um die Specter-Münze zu ergattern.

11. Springen Sie zurück ins Wasser und schwimmen Sie nach links. Nach einer Weile gelangen Sie an eine Stelle, an der Sie zu beiden Seiten springen können. Springen Sie nach rechts raus und laufen Sie bis zu der Glaswand am Ende. Zerschmettern Sie mit dem Schwert das Glas und aktivieren Sie den Schalter am Ende.

12. Springen Sie zurück ins Wasser und dann nach links heraus. Überqueren Sie vorsichtig den Balken und die Lichtbrücke, bevor Sie in den Raum am Ende mit dem letzten Affen und einem Extraleben springen.

7. Erklimmen Sie die Spitze des Pfahls im großen Raum und benutzen Sie den Propeller (falls Sie ihn besitzen), um zur großen Säule hinüberzugleiten. Dort wartet ein weiterer Primat.



DIMENSION-BUZZ

Nun erfolgt das erste der Rennen, in denen die bekannten Fähigkeiten Laufen, Schwimmen und Springen gefragt sind. Achten Sie nur darauf, den L3-Knopf loszulassen, um beim

Schwimmen langsam an die Oberfläche zu gelangen. Mit dem Doppelsprung meistern Sie große Spalten. Wenn Sie das Rennen gewinnen, werden Sie mit fünf Specter-Symbolen

belohnt, die Ihnen den Zugang zum ersten Bonusspiel eröffnen.

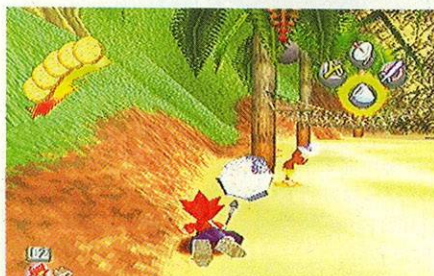
ZAUBERREIFEN-TRAINING

Hier haben Sie die Möglichkeit, mit dem Zauberreifen zu trainieren. Dieser stellt nicht nur eine wirkungsvolle Waffe gegen stärkere Geg-

ner dar, mit ihm können Sie auch mit Höchstgeschwindigkeit durch bestimmte Türen rauschen, die vorher unerreichbar waren.

Auch bei der Verfolgungsjagd ist der Zauberreifen eine nützliche Hilfe.

LEVEL 7: PRIMITIVE ZEIT



1. Laufen Sie nach vorne und dann nach links den sandigen Abhang zum Strand hinunter. Dort angekommen, kriechen Sie den Sand entlang zur Hängematte auf der linken Seite. Sobald Sie sich unter dieser befinden, stehen Sie schnell auf und fangen den Affen, bevor er reagieren



kann.

2. Kriechen Sie am Strand in Richtung Wasser zu den Sandburgen. Bewegen Sie sich vorsichtig zur Seite der Burg und zücken Sie das Netz. Fangen Sie den im Sand spielenden Affen.

3. Kriechen Sie weiter um die restlichen Sandburgen, bis Sie einen dritten Affen erblicken, der ebenfalls im Sand spielt. Nachdem Sie auch diesen erwischt haben, öffnet sich die Tür zum zweiten Teil des Levels.

4. Obwohl die Tür zum nächsten Levelabschnitt bereits geöffnet ist, befindet



sich noch ein weiterer Primat am Strand. Gehen Sie zurück zu den Palmen und kriechen Sie von dort zum Wasser. Auf der rechten Seite erken-



nen Sie einen Liegestuhl. Schleichen Sie sich von hinten an den Liegestuhl heran und schnappen Sie sich den Affen, bevor er aufwacht und davonläuft.

5. Nun geht es mit allen Affen des Strands durch die geöffnete Tür in den nächsten Levelabschnitt.



6. Warten Sie, bis die erste Plattform ihre Ausgangsposition eingenommen hat, und überqueren Sie diese, um zur anderen Seite zu gelangen. Sollten Sie nach unten stürzen, nehmen Sie dort alle Symbole auf. Über den Baum gelangen Sie zurück zum oberen Weg.



7. Fliegen Sie mit dem Propeller nach oben zu dem Affen auf der rechten Seite. Dort können Sie ihn mit dem Netz einfangen.

8. Wenn der erste Affe auf der gegenüberliegenden Seite auf dem Schalter steht, laufen Sie über die verlängerte Brücke und fangen den Primaten ein. Daraufhin springt der zweite Affe in das UFO und fliegt davon. Feuern Sie wiederholt mit der Schleuder auf das UFO, um eine Bruchlandung zu erzwingen. Nach dem Crash laufen Sie zur Absturzstelle, wo Sie das benannte Tier auf sammeln.

9. Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben und drehen Sie sich dann, um die Specter-Münze zu ergattern.

10. Fahren Sie erneut mit dem Aufzug und aktivieren Sie mehrmals den runden Schalter, um die Tür zu öffnen. Benutzen Sie den Zauberreifen sich und laufen Sie zum Sprungpolster. Drehen Sie herum und laufen Sie durch die Tür, hinter der sich der letzte Affe verbirgt.

LEVEL 8: PRIMITIVE ZEIT – PRIMITIVER OZEAN

1. Direkt vor sich sehen Sie den ersten Affen auf dem Rücken eines Hammerhais reiten. Zücken Sie das Netz und springen Sie ins Wasser. Nachdem Sie eingetaucht sind, wird automatisch das Unterwasser-gefährt aktiviert. Warten Sie an der Oberfläche, bis der Hai zum Zuspinnen ansetzt, und vollführen Sie dann einen Doppelsprung (achten Sie jedoch darauf, daß Sie nicht über den Hai springen). Springen Sie vom Hai weg und schwingen Sie das Netz. Der Hai taucht nun unter Ihnen durch, und bei der Landung schnappen Sie automatisch den Affen vom Rücken weg.

2. Laufen Sie die Rampe auf der linken Seite des Wassers heraus. Im nächsten Abschnitt geht's dann die U-förmige Steinrampe auf der linken Seite hinauf. Zücken Sie dann die Schleuder und wechseln Sie in die Egoperspektive. Feuern Sie ein paar Schußsalven auf den runden Schalter ab und überqueren Sie rasch die Zugbrücke, bevor sie hochgezogen wird. Auf der gegenüberliegenden Seite finden Sie zwei Affen, von denen der erste eine leichte Beute darstellt. Wenn Sie den zweiten Affen nicht sofort schnappen, taucht er ins Wasser, dann können Sie ihn nur noch mit dem Unterwasser-gefährt erwischen.

3. Schwimmen Sie nach dem zweiten Hai nach rechts durch die Unterwasser-Passage bis zur Oberfläche.

4. Springen Sie von der zentralen Plattform zur ersten Kletterpflanze. Klettern Sie nach oben. Nun geht es die zweite Kletterpflanze hinauf. Von hier aus können Sie zur Plattform mit dem vierten Affen springen. Dieser Sprung ist

schwer zu meistern, deshalb sollten Sie vielleicht besser später diesen Affen nachjagen, wenn Sie den Propeller erhalten haben.



sen der Schleuder vom Himmel holen. Nach der Bruchlandung können Sie den bewußtlosen Affen einsammeln. Mit etwas Glück bemerkt er Sie jedoch nicht. Ducken Sie sich und schleichen Sie sich von hinten mit gezücktem Netz an ihn heran.

7. Gehen Sie zur Kreuzung zurück und begeben Sie sich auf den gegenüberliegenden Weg.

8. Nach einer Weile endet der Weg, und Sie erkennen ein U-Boot vor sich. Springen Sie ins Wasser und schwimmen Sie vor das U-Boot. Klettern Sie aus dem Wasser und springen Sie hinter das Maschinengewehr. Drei Treffer mit dem Schwert werden die Waffe zerstören und einen Affen zum Vorschein bringen. Haschen Sie den Primaten mit dem Netz, solange er bemerkt ist.

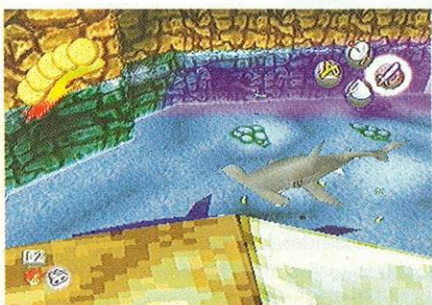
9. Schwimmen Sie im Wasser erneut vor das U-Boot. Dort werden Sie die einzige Specter-Münze dieses Levels finden.

10. Klettern Sie auf die Blöcke auf der gegenüberliegenden Seite des U-Bootes. Dort finden Sie den vorletzten Affen auf den Steinplatten. Drängen Sie ihn in die Ecke und fangen Sie ihn.

11. Schießen Sie auf den Schalter am rechten Ende des Gitters, dadurch fällt es hinunter. Lassen Sie sich ebenfalls nach unten fallen und klettern Sie dann seitlich den umgedrehten Pfosten hinauf. Von dort aus können Sie durch den Spalt zum oben gelegenen Tor springen. Folgen Sie dem Weg, nach einer geraumen Zeit erreichen Sie den letzten Affen des Levels.

5. Betreten Sie den nächsten Abschnitt und gehen Sie die Passage auf der rechten Seite nach unten.

6. Laufen Sie vorsichtig über die Brücke und vermeiden Sie die schwingenden Anker. Auf der anderen Seite werfelt ein Primat an einem UFO. Sollte er Sie erblicken und ins Ufo springen, müssen Sie ihn mit drei gezielten Schüs-



LEVEL 9: PRIMITIVE ZEIT – DEXTERS INSEL

1. Laufen Sie direkt zur Tür auf der gegenüberliegenden Seite des großen Monsterkopfs und schlagen Sie mit dem Schwert darauf ein. Nach drei Schwerthieben ist die Tür zerschmettert, und Sie haben Zugang zum Raum auf der gegenüberliegenden Seite, wo Sie den ersten Affen finden. An der Wand befindet sich ein roter Schalter, aktivieren Sie diesen, um das Unterwasser-Tor zu öffnen. Nun können Sie die Schildkröte befreien.

2. Nachdem Sie die Schildkröte befreit haben, gehen Sie zurück zum Pier und springen auf ihren Rücken. Reiten Sie mit der Schildkröte zum kleinen Boot an der Küste. Auf dem Boot finden Sie den zweiten Affen sowie die erste von drei Specter-Münzen.

3. Springen Sie seitlich aus dem Boot und schwimmen Sie zurück zur Küste. Verlassen Sie das Wasser und laufen Sie zum riesigen Monster hin auf. Schlagen Sie das Monster und laufen Sie in den Schlund, sobald dieser geöffnet ist.

4. Springen Sie ins Wasser und schwimmen Sie unter das sinkende Schiff. An der Stelle, wo das Ende des Schiffes den Boden berührt, finden Sie die zweite Specter-Münze.

5. Laufen Sie aufs Deck des Schiffes und dann das Gefälle hinauf. Weichen Sie auf Ihrem Weg nach oben den rollenden Fässern aus. An der Spitze des Schiffes erkennen Sie eine Planke, die weiter nach oben führt. Ren-

nen Sie die Planke hinauf und springen Sie am Ende ab, um die weiter entfernte Plattform, auf der ein Affe herumläuft, zu erreichen. Da er die kleine Plattform nicht verlassen kann, stellt er eine leichte Beute dar.

6. Springen Sie von der Seite des sinkenden Schiffs auf den durchsichtigen Block, in dem sich ein Affe befindet. Dummerweise können Sie ihn jetzt noch nicht erreichen, da Sie das ferngesteuerte Auto benötigen, um den Primaten ins Netz zu treiben.



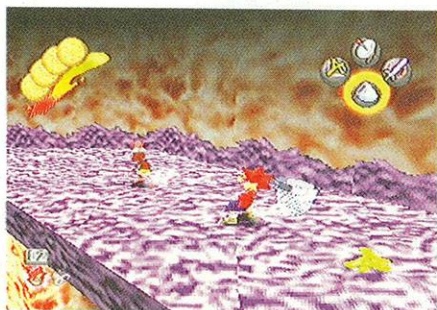
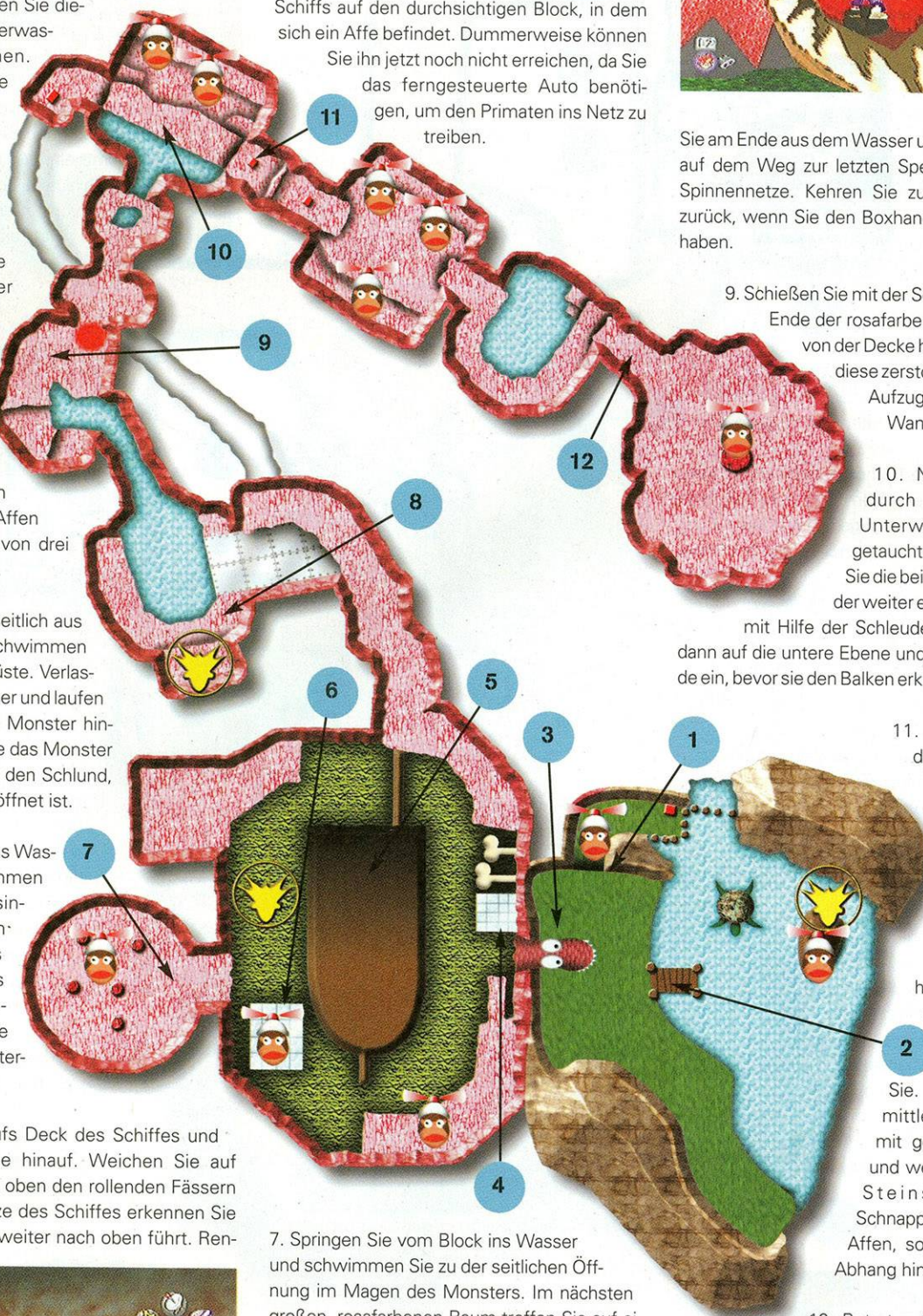
Sie am Ende aus dem Wasser und beachten Sie auf dem Weg zur letzten Specter-Münze die Spinnennetze. Kehren Sie zu diesem Punkt zurück, wenn Sie den Boxhandschuh erhalten haben.

9. Schießen Sie mit der Schleuder auf das Ende der rosafarbenen Mandel, die von der Decke hängt. Haben Sie diese zerstört, erscheint ein Aufzug in der hinteren Wand.

10. Nachdem Sie durch den nächsten Unterwasserabschnitt getaucht sind, betäuben Sie die beiden Primaten an der weiter entfernten Wand mit Hilfe der Schleuder. Springen Sie dann auf die untere Ebene und fangen Sie beide ein, bevor sie den Balken erklimmen können.

11. Benutzen Sie den Zauberreifen, um vom Schalter in den nächsten Raum zu gelangen, nachdem Sie die Tür geöffnet haben. Im nächsten Raum warten drei weitere Affen auf Sie. Warten Sie im mittleren Abschnitt mit gezücktem Netz und weichen Sie dem Steinschlag aus. Schnappen Sie sich die Affen, sobald diese den Abhang hinunterrutschen.

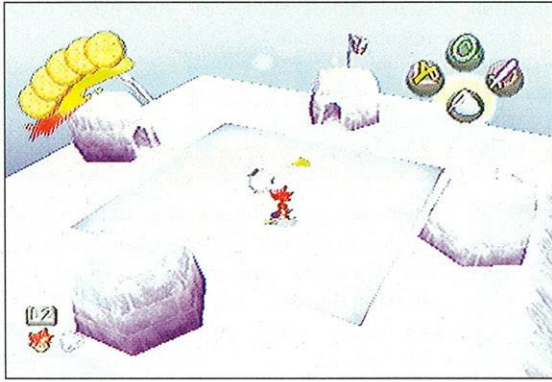
12. Betreten Sie den letzten Raum und beschießen Sie von dem Flur aus die vier auftauchenden Mandeln mit der Schleuder. Nachdem alle vier verschwunden sind, wird ein Käfig mit einem Affen von oben heruntergelassen. Beschießen Sie diesen mehrmals, damit er verschwindet. Nachdem Sie diese Prozedur mehrmals wiederholt haben, können Sie den Käfig öffnen und den Affen einsacken.



7. Springen Sie vom Block ins Wasser und schwimmen Sie zu der seitlichen Öffnung im Magen des Monsters. Im nächsten großen, rosafarbenen Raum treffen Sie auf einen schwer bewaffneten Affen. Rollen Sie sich zusammen, sobald er sich umschaute, um ihn ohne Probleme schnappen zu können. Sollte er Sie entdecken, beginnt eine wilde Jagd.

8. Laufen Sie den Korridor am tiefer liegenden Ende des Schiffes hinunter und lassen Sie sich auf die polierten Metallplatten fallen. Springen

LEVEL 10: EISZEIT – GEFRORENER OZEAN



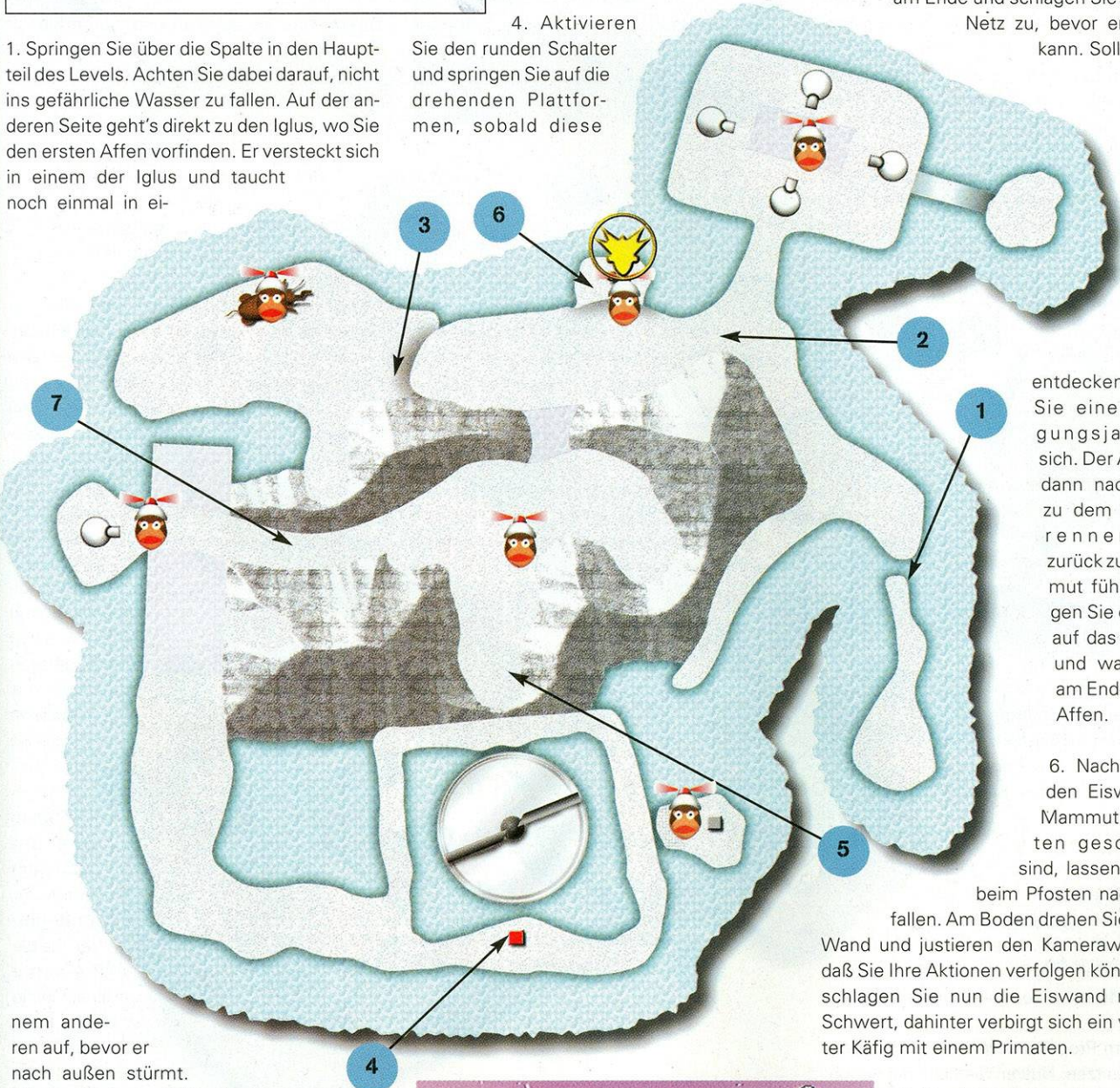
1. Springen Sie über die Spalte in den Hauptteil des Levels. Achten Sie dabei darauf, nicht ins gefährliche Wasser zu fallen. Auf der anderen Seite geht's direkt zu den Iglus, wo Sie den ersten Affen vorfinden. Er versteckt sich in einem der Iglus und taucht noch einmal in ei-

3. Springen Sie vom Pfosten zurück auf den Hauptweg und folgen Sie diesem, bis Sie das Mammut sehen. Auf seinem Rücken befindet sich ein Käfig mit einem Affen, der mit einem Maschinengewehr bewaffnet ist. Eröffnen Sie aus der Egoperspektive das Feuer auf den Käfig, bis der Affe herunterfällt. Fangen Sie ihn dann mit dem Netz ein, bevor er sich erholt.

4. Aktivieren Sie den runden Schalter und springen Sie auf die drehenden Plattformen, sobald diese

nach unten kommen. Wenn die Plattform nach oben fährt, sollten Sie den rotierenden Klingen durch Sprünge ausweichen. Oben angekommen, fangen Sie auf der Plattform den Primaten, bevor er entwischt. Zerstören Sie danach die graue Box mit dem Schwert, um die Klingen auszuschalten.

5. Springen Sie nun zurück und dann herüber auf den Weg, der nach rechts abbiegt. Ducken Sie sich, sobald Sie auf dem Weg sind. Schleichen Sie sich nun bis zum Affen am Ende und schlagen Sie mit dem Netz zu, bevor er fliehen kann. Sollte er Sie

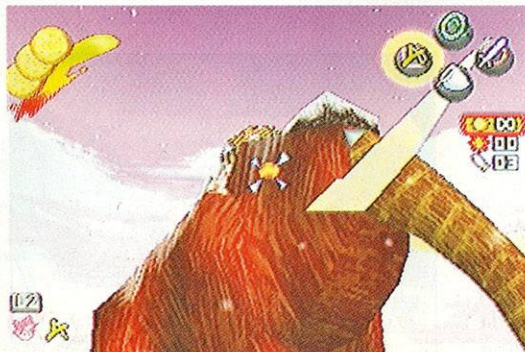


entdecken, haben Sie eine Verfolgungsjagd vor sich. Der Affe wird dann nach vorne zu dem Eisstück rennen, das zurück zum Mammut führt. Springen Sie ebenfalls auf das Eisstück und warten Sie am Ende auf den Affen.

6. Nachdem Sie den Eisweg zum Mammut nach unten geschlittert sind, lassen Sie sich beim Pfosten nach unten fallen. Am Boden drehen Sie sich zur Wand und justieren den Kamerawinkel, so daß Sie Ihre Aktionen verfolgen können. Zerschlagen Sie nun die Eiswand mit dem Schwert, dahinter verbirgt sich ein versteckter Käfig mit einem Primaten.

nem anderen auf, bevor er nach außen stürmt. Warten Sie in der Mitte der Eisfläche mit gezücktem Netz und fangen Sie ihn, sobald er auftaucht.

2. Begeben Sie sich von den Iglus zurück zum Hauptweg und folgen Sie diesem bis zu den beiden Schneemännern. Nach drei Schwertstichen sollte diese zerstört sein. Springen Sie nun zur kleinen Plattform auf der rechten Seite und erklimmen Sie den Pfosten. Oben finden Sie die einzige Specter-Münze dieses Levels.



7. Der letzte Affe befindet sich auf dem höher gelegenen Abschnitt, den man mit den drehenden Plattformen erreichen kann. Sobald Sie dort oben angekommen sind, gehen Sie nach links und vermeiden Sie dabei alle großen Eisblöcke. Schließlich erkennen Sie einen langen Weg, an dessen Ende ein Iglu steht. Kriechen Sie die Brücke entlang und schnappen Sie sich den unaufmerksamen Affen.

PROPELLER-TRAINING

Nachdem Sie die ersten zehn Levels erfolgreich gemeistert haben, werden Sie mit dem Propeller belohnt. Nach dem einfachen Training können Sie zurück zu den früheren Le-

vels gehen, wo Sie einige Affen ignorieren sollten. Der Propeller ist äußerst nützlich und sollte einer der Hauptgegenstände sein. Sie können ihn nicht nur als Waffe benutzen, mit

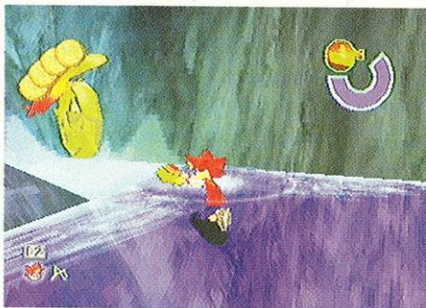
seiner Hilfe erreichen Sie auch bisher unerreichbare Areale.

LEVEL 11: EISZEIT – EISZAPFENHÖHLE

1. Begeben Sie sich mit Hilfe des Propellers zum schmalen Weg und schauen Sie durch das Eisfenster. Innen erkennen Sie ein Affenpärchen und eine Specter-Münze. Folgen Sie dem Weg bis ins Innere des Hauses und fangen Sie mit dem Netz die beiden Affen. Zwar können diese das Haus nicht verlassen, sie sind jedoch bewaffnet, daher sollten Sie schnell handeln. Stellen Sie sich danach vor das Eisfenster und erheben Sie sich mit dem Propeller in die Luft.

2. Fliegen Sie nun zur höher gelegenen Plattform hoch und betreten Sie die Höhle.

3. Schalten Sie die beiden Monster aus und nutzen Sie danach die



findet sich ein weiterer Primat. Benutzen Sie die Schleuder mit der explosiven Munition, um den Affen auszuschalten. Dieser Affe wirft mit Bomben, daher sollten Sie so lange auf Distanz bleiben, bis er am Boden liegt.

8. Springen Sie ins Boot und rudern Sie zur Insel in der Mitte des Sees. Bevor Sie die Insel erreichen, springen Sie und stellen Sie sich aufrecht ins Boot, um mit der Schleuder auf das UFO zu feuern. Nach dessen Absturz können Sie auf die Insel springen und den Affen fangen. Tauchen Sie danach unter die Insel und schnappen Sie sich die letzte Specter-Münze.

9. Schwimmen Sie nach unten durch den Untertunneltunnel, Sie werden in einem abgeschlossenen Abschnitt auftauchen, in dem sich auch ein Affe mit einem Raketenwerfer befindet. Verfolgen Sie ihn in eines der Iglus und warten Sie im zentral gelegenen Iglu mit gezücktem Netz auf ihn.

10. Springen Sie aus dem Wasser und laufen Sie die Rampe hinauf in die kleine Höhle, wo Sie einen in der Ecke sitzenden Primaten treffen. Schalten Sie die Echköpfe mit dem Schwert aus, bevor Sie sich um den Affen kümmern.

11. Der letzte Primat kann geschnappt werden, indem Sie die Stufen hinaufspringen und dem schmalen Balken bis zum Ende folgen. Nutzen Sie vorher die Schleuder, um alle gefährlichen Gegner auszuschalten.

Schleuder, um den Affen an der T-Gabelung zu erwischen. Sobald er auf dem Boden angekommen ist, fangen Sie ihn mit dem Netz, bevor er flüchten kann.

4. Halten Sie sich an der T-Gabelung rechts und springen Sie am Ende der Stufen ins Wasser. Im Wasser sollten Sie alle Extras sowie die zweite Specter-Münze in der Ecke einsacken.

5. Mit dem Propeller vermeiden Sie Kontakt mit den Spitzen. Nutzen Sie dann die Seiten-Plattform, um den riesigen Schneebällen auszuweichen. So erreichen Sie ohne Schaden das obere Ende des Abhangs.

6. Nutzen Sie den Propeller, um zur hohen Plattform zu gelangen. Dort treffen Sie einen schlafenden Affen an. Schleichen Sie sich vorsichtig an ihn heran, um nicht entdeckt zu werden.

7. Nutzen Sie erneut den Propeller, um die drei fallenden Stufen zu bewältigen. Oben be-



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

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



LEVEL 12: EISZEIT - THERMALQUELLEN



1. Lassen Sie sich von der Startplattform fallen und kriechen Sie zu dem Affen, der in der Mitte des Schneefeldes sitzt. Vermieden Sie die schwarzen Löcher, da aus ihnen Feuerfontänen nach oben schlagen. Bleiben Sie den gesamten Weg über auf dem Boden, um den Affen nicht zu alarmieren.

2. Springen Sie ins eisige Wasser und schwimmen Sie zum Wasserfall. Aus der Nähe sollten Sie einen Tunnel bemerken. Schwim-

Sie einem riesigen Eisbären. Treffen Sie den Eisbären auf dem Eis, um ihn in die Eiswände krachen zu lassen. Nachdem jede Eiswand zweimal getroffen wurde, können Sie zur nächsten Kammer vordringen. In dieser Kammer lassen Sie den Eisbär in die Wand auf der linken Seite krachen, dadurch erhalten Sie Zugriff auf den nächsten Affen sowie auf einen Schalter, mit dem Sie das Tor öffnen können.

4. Wiederholen Sie die Vor-



gehensweise in der folgenden Kammer, um den nächsten Affen zu schnappen. Er läuft an dem Kontrollpult herum. Zücken Sie das Netz und nehmen Sie die Verfolgung auf. Nachdem Sie Beute gemacht haben,

drücken Sie den Schalter in der Ecke und sammeln die Specter-Münze auf, bevor es in den Hauptabschnitt des Levels zurückgeht.

5. Bahnen Sie sich einen Weg durch die Blöcke an der Seite des Levels, bis Sie zur ersten Eisbrücke kommen. Betreten Sie die Brücke auf der rechten Seite. Mit kleinen Sprüngen verhindern Sie, daß Sie mit den Brückenteilen nach unten stürzen. Nach der Hälfte wechseln Sie zur linken Seite. Auf der anderen Seite bemerken Sie einen Primaten direkt vor sich. Fangen Sie in geschwindigkeit mit dem Netz ein, ehe er die Beine in die Hand nehmen kann.

6. Springen Sie am Ende des Tunnels mit Hilfe des Propellers zur nächsten Plattform hinüber. Danach geht's auf die Plattform über Ihnen. Zücken Sie noch am Rand der Plattform hängend das Netz und fangen Sie den Affen schnell ein, bevor dieser von der Plattform hüpfen kann. Springen Sie dann hinüber zur nächsten Plattform und überqueren Sie die zweite Eisbrücke.

7. Im nächsten Areal drehen Sie sich nach links, nun befindet sich ein Primat direkt vor Ihnen. Schnappen Sie sich das Tier.

8. Laufen Sie nun in den Abschnitt mit dem flachen Wasser und kriechen Sie langsam nach vorne, um den unterhalb des Wasserfalls versteckten Affen nicht zu alarmieren. Schlagen Sie schnell mit dem Netz zu, ehe der Primat sein Versteck verlassen kann.

9. Nachdem Sie den Affen geschnappt haben, gehen Sie zurück zum Eingang des Abschnitts. Links von der Tür, durch die Sie gekommen sind, erkennen Sie die zweite Specter-Münze.

10. Der letzte Affe läuft im Wasser herum. Es ist sehr schwer, unbemerkt an ihn heranzukommen, daher sollten Sie ihn besser in einer Verfolgungsjagd erhaschen.

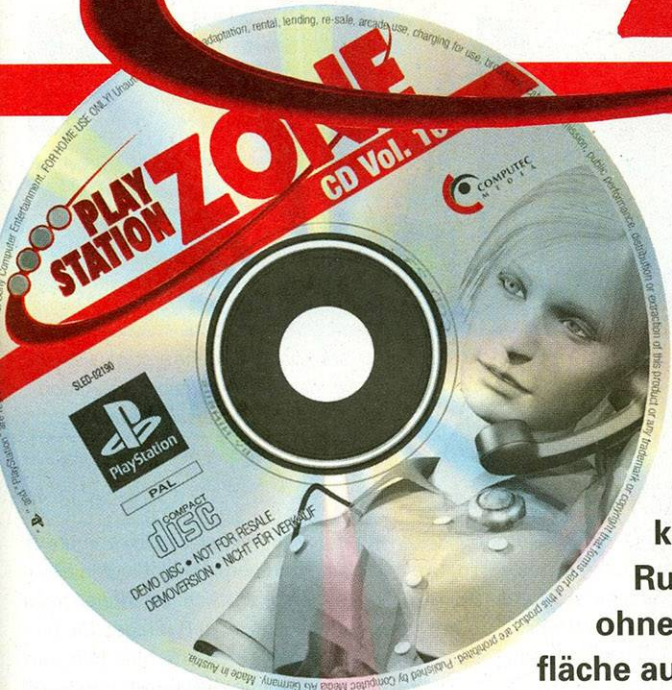


men Sie nun in die Höhle unterhalb des Wasserfalls und springen Sie auf die Plattform auf der gegenüberliegenden Seite, wo Ihnen ein weiterer Affe begegnet. Schalten Sie ihn mit der Schleuder aus, der er Sie ansonsten mit Bomben bewirft. Ist er auf dem Boden angekommen, schnappen Sie ihn sich und schwimmen zurück durch den Tunnel.

3. Betreten Sie die Höhle und laufen Sie in die rechte Kammer. Im nächsten Raum begegnen



Nächsten Monat präsentieren wir Ihnen den zweiten Teil der Lösung bis zum Showdown mit Specter.



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.

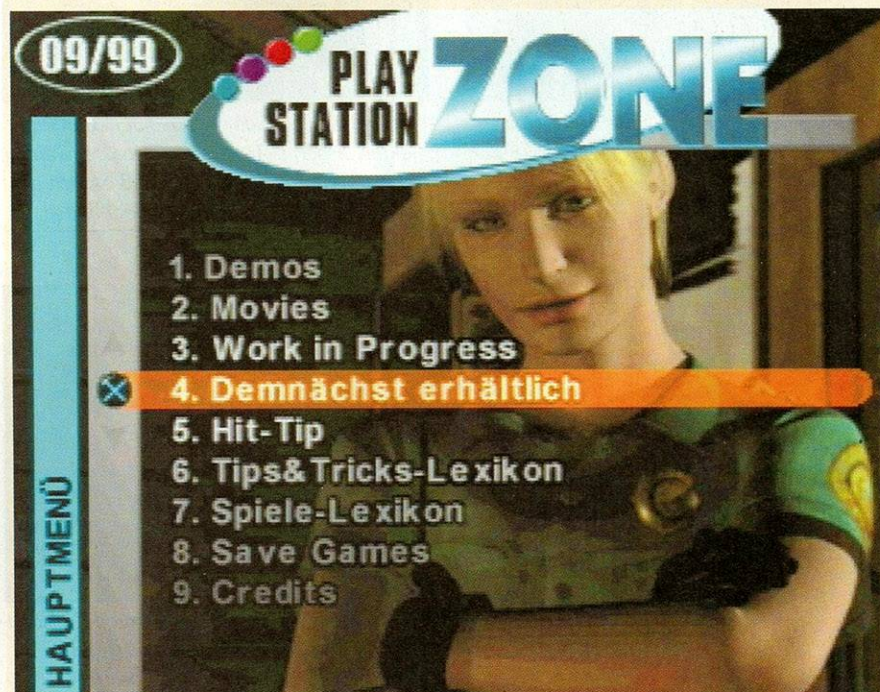
Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos und der Raubkopierer-Screen auf dem Bildschirm 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

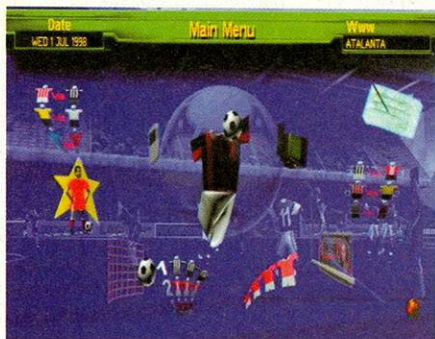
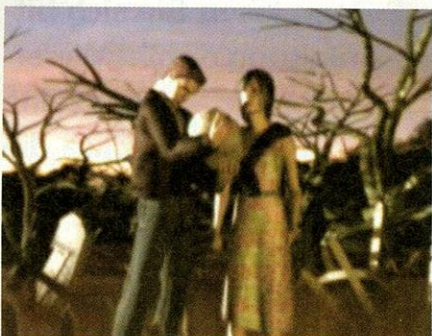
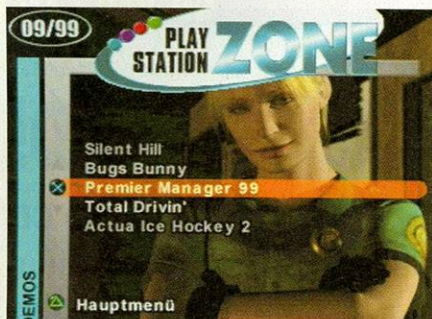
Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PSZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so 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 reizenden Grafikmotiv aus dem Konami-Hit Silent Hill geschmückt wird.

1. DEMOS

Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Konami, Infogrames und Gremlin. Drücken Sie die X-Taste, um eines der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise vor dem Laden!



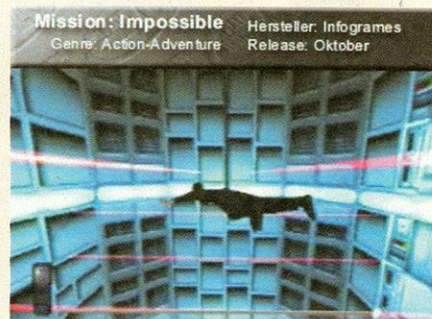
Exklusiv: Die Demos zu Silent Hill und Premier Manager 99 sind exklusiv auf dieser CD zu finden, außerdem gibt es Demos zu Bugs Bunny, Total Drivin' und Actua Ice Hockey 2.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu aktuellen Spielen von Infogrames und Konami. 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.



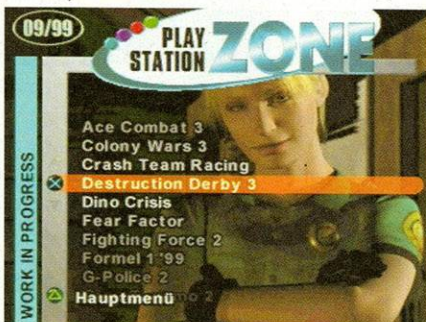
Tolle Filme zu Mission: Impossible, Metal Gear Solid Special Missions, V-Rally 2, Gungage und Legend of Kartia sind auf dieser CD!



Exklusiv: Hier können Sie Ihr erstmals einen Blick auf die PlayStation-Version des Action-Adventures Mission: Impossible werfen.

3. WORK IN PROGRESS

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte! Getreu diesem Motto gewähren wir Einblicke in unser Fotoarchiv 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.



Phantastische 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 aktuellen Projekten! Den Infobalken können Sie mit der X-Taste verschwinden lassen.

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 Bilderreihe zu einem Spiel automatisch zum nächsten Titel (bzw. zum ersten Spiel) geschaltet. Damit steht jedem Händler eine praktische Slide-show zur Verfügung, mit der sich Kunden über kommende Spiele informieren können.



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 mit größter Sorgfalt entwickelt und geprüft. 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 beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen.

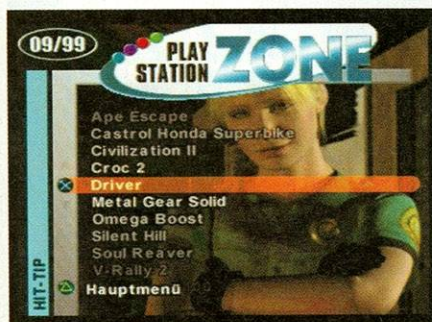
Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PlayStation Zone
Kennwort CD 09/99
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



5. HIT-TIP

Diese Rubrik ist von der Bedienung her absolut identisch mit der Work-In-Progress-Sektion. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild zum gewünschten Spiel gezeigt. Betätigen Sie daraufhin keine Taste, so wird Ihnen nach fünf Sekunden Wartezeit das jeweils nächste Bild zum Spiel präsentiert. Drücken Sie die X-Taste, dann wird die Weiterschaltung deaktiviert und die Informationsleiste ausgeschaltet. Betätigen Sie den Kreis oder das Viereck, dann wird das nächste bzw. vorherige Bild gezeigt. Durch das Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das Untermenü zurück.



In der Hit-Tip-Rubrik gibt es tolle Screenshots zu acht in den letzten Monaten veröffentlichten Chart-Hits zu sehen.



Welche Spiele wollen Sie sich kaufen? In der Hit-Tip-Sektion finden Sie bestimmt einen Titel nach Ihrem Geschmack.

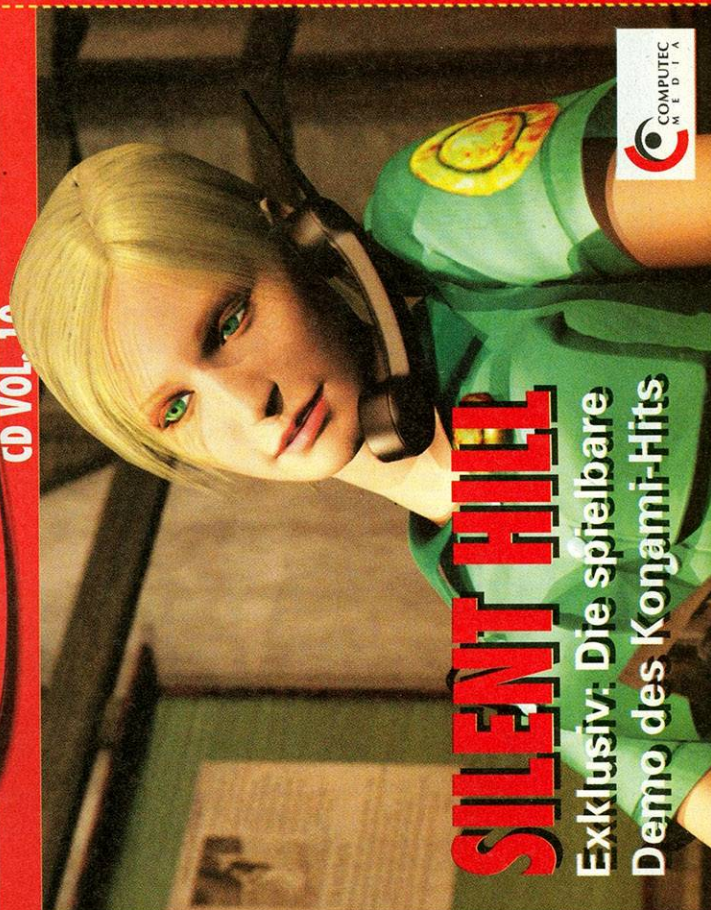
LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT ODER ALS ABO-PRÄMIE!

PLAY
STATION
ZONE

CD VOL. 10

PLAY
STATION
ZONE

CD VOL. 10



SILENT HILL
Exklusiv: Die spielbare Demo des Konami-Hits



WORK IN PROGRESS:

Ace Combat 3, Colony Wars 3, Crash Team Racing, Destruction Derby 3, Dino Crisis, Extreme 500, Fear Factor, Fighting Force 2, Formel 1 '99, G-Police 2, Gran Turismo 2, Hot Wheels, Jade Cocoon, Killer Loop, Lego Racers, Mission: Impossible, NASCAR Road Racing, NHL 2000, Re-Volt, Rollcage Extreme, Sheep, Soul Of The Samurai, Spiderman, Spyro The Dragon II, Star Wars DDB, Star Wars Racer, Tarzan, Techno Mage, The X-Files, Tomorrow Never Dies, Wip3out, Wu Tang: Shaolin Style

DEMNÄCHST ERHÄLTLICH:

Bundesliga Stars 2000, R/C Stunt Copter, Shadow Man, Speed Freaks, Um Jammer Lammy, WWF Attitude

HIT-TIP:

Ape Escape, Castrol Honda Superbike, Civilization II, Croc 2, Driver, Metal Gear Solid, Omega Boost, Silent Hill, Soul Reaver, V-Rally 2, Warzone 2100

TIPS&TRICKS-LEXIKON:

Überprüfte Cheats zu 304 Spielen von A wie A-Train bis Z wie Z.

SPIELE-LEXIKON:

Infos und Bewertungen zu über 585 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.

DEMOS:

Silent Hill (dt Demo)
Bugs Bunny
Premier Manager 99
Total Drivin'
Actua Ice Hockey 2

MOVIES:

Metal Gear Solid Special Missions 3:02 Minuten
Mission: Impossible 0:48 Minuten
V-Rally 2 1:44 Minuten
Gungage 2:38 Minuten
Legend Of Kartia 3:18 Minuten

SAVE GAMES:

1. Anna Kournikova's Tennis ... Alle Street-Turniere
2. Asterix ... 5 Dörfer, 40 Einheiten pro Dorf
3. Busta-Groove ... Alle Charaktere
4. Civilization II ... Viele Städte
5. Diver's Dream ... Alle Bereiche zugänglich
6. Driver ... Alle vier Städte anwählbar
7. Final Fantasy VII ... Beim Endgegner
8. Gran Turismo ... Alle Lizenzen
9. Metal Gear Solid ... James-Bond-Anzug u.v.a.
10. Need For Speed IV ... Alle Strecken
11. Ridge Racer Type 4 ... Alle 320 Autos
12. Sports Car GT ... BMW komplett aufgerüstet
13. Tai Fu ... Levelwahl, alle Stile
14. Tekken 3 ... Alle Spielmodi
15. Tomb Raider III ... Alle Levels anwählbar

are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Published by COMPUTEC MEDIA AG.

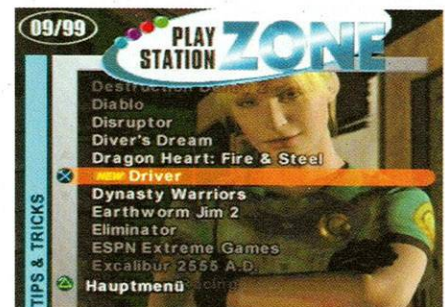
„PS“ logo and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

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 (überprüfen) Tips zu einem bestimmten Spiel auf den Screen scrollen lassen. Sobald Sie während des automatischen Scrollvorgangs Rauf oder Runter drücken, wird das Scrolling abgebrochen und Sie können manuell die gewünschte Position im Tips-Text ansteuern. Es versteht sich von selbst, daß die bekannten Button-Symbole in Form von grafischen Icons auf dem Screen erscheinen. Als Zusatz-Service wird Ihnen währenddessen auch noch ein Lauftext zur Power Line angezeigt, bei der Sie sich für DM 1,21 pro Minute Tips zu aktuellen Spielen von Sony Computer Entertainment Europe (Ape Escape, 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 304 verschiedenen PlayStation-Spielen enthalten!



Auf der CD finden Sie neue Tips zu folgenden Spielen: Driver, Oddworld: Abe's Exodius, Test Drive 5, Tiger Woods 99, X-Games Pro Boarder, Ninja und Nascar.



Silent Hill

Exklusiv: Das phantastische Action-Adventure von Konami können Sie nur bei uns antesten!

Bugs Bunny

Das jüngste Spiel aus der Looney Tunes-Familie sorgt für Kurzweil bei Jung und Alt. Warten Sie einen Ausflug mit Bugs Bunny.

Die Steuerung

Steuerkreuz Charakter steuern
Analogstick Charakter steuern

Die Steuerung

Steuerkreuz Bugs steuern
Analogstick Bugs steuern

▲ Karte
● Licht
X Action
■ Laufen
L1 Step nach links
R1 Step nach rechts
L2 Umsehen
R2 Zielen
Select Item-Menü/Demo beenden
Start Pause

▲ Umsehen
● Ducken
X Springen
■ Tritt
L1 Rolle machen
R1 Ohne Bedeutung
L2 Kamera bewegen
R2 Kamera bewegen
Select Demo beenden
Start Ohne Bedeutung

Premier Manager 99

Den wohl besten Fußball-Manager für die PlayStation können Sie hier exklusiv antesten!

Die Steuerung

Steuerkreuz Ballcursor steuern
Analogstick Ohne Bedeutung

▲ Vorheriges Menü
● Ohne Bedeutung
X Anwählen
■ Ohne Bedeutung
L1 Ohne Bedeutung
R1 Ohne Bedeutung
L2 Ohne Bedeutung
R2 Ohne Bedeutung
Select Ohne Bedeutung
Start Pause
Total Drivin'
Der Vorgänger von Le Mans 24 und C3 Racing steht hier zum Probespiel für Sie bereit.

▲ Handbremse
● Beschleunigen
X Bremsen
L1 Ohne Bedeutung
R1 Ohne Bedeutung
L2 Ohne Bedeutung
R2 Ohne Bedeutung
Select Menü
Start Pause

Actua Ice Hockey 2

Das aktuelle Eishockey-Spiel von Gremilin lädt bis zu zwei Spieler zu einer Rutschpartie auf dem Eis ein.

Die Steuerung

Steuerkreuz Spieler steuern
Analogstick Spieler steuern

▲ Speed-Boost
● Paß zum nächsten Spieler
X Passen
■ Schießen
L1 Ohne Bedeutung
R1 Ohne Bedeutung
L2 Ohne Bedeutung
R2 Ohne Bedeutung
Select Menü
Start Pause

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 585 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 585 aktuellen PlayStation-Spielen, die in Europa erhältlich sind. Der Einfachheit halber wurden die Spiele in 16 Genres von 2D-Beat-'em-Ups bis hin zu Strategiespielen aufgeteilt (große sBild). Alle Tests aus der Ausgabe 8/99 sind nun auch auf der CD abrufbereit (kl. Bild)!

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 Final Fantasy VII, Driver, Civilization II, Bust-a-Groove, Diver's Dream und Sports Car GT.



Unser Spielstand von Driver läßt Sie durch alle vier Städte des Action-Hits düsen!

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.

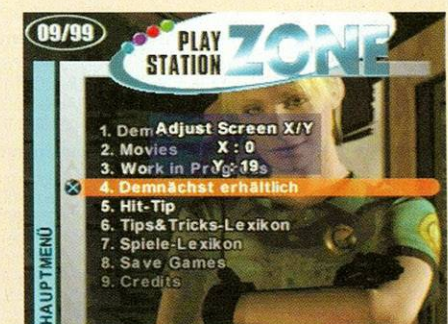


Wieviel Arbeit in der PlayStation-Zone-CD steckt, können Sie anhand der umfangreichen Credits-Liste erkennen.

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

Zentrale Service-Nummer:

0911-2872-150

Service-Fax:

0911-2872-250

Zentrale Abo-Nummer:

0180-5959506

Anschrift des Abonnement-Services:

Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Abo-Fax:

0180-5959513

Abo-E-Mail:

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, Sascha Gliss,
Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki,
Jens Quentin, Thomas Rosato

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 Dittrich-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:

MISSION IMPOSSIBLE™ und ©1999
PARAMOUNT PICTURES. All rights reserved.
Used by permission. INFOGRA-
MES Authorised user.

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 II. Quartal 1999 138.418 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 Closmann

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

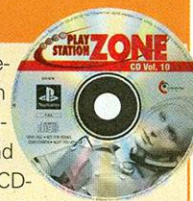
Spiele-Hotlines

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 Ge-
wissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom
Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den meh-
reren 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 lauf-
fähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns um-
tauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:



COMPUTEC MEDIA

Redaktion **PLAYSTATION ZONE** Kennwort: CD 9/99

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis



Baucontec	67, B2	Hasbro	B32
CDG	83	Infogrames	3
Codemasters	156	InterAct	B31
COMPUTEC MEDIA AG	...	Joysoft	111
.....93, 99, 100,		Konami	4
.....107, 123, 113, 145		Messe Berlin	37
Deutsche Expert Zent.	..51	MLC	35
Dynatex	121	MVG	131
Eidos	30	THQ	88
Fire	29	Theo Kranz	25
Game It	91	Sony CED	21, 39
GT Interactive	155		

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
Extrahft 3: Einkaufsführer	—	☐	☐	☐
Tomb Raider IV	—	☐	☐	☐
Dino Crisis	—	☐	☐	☐
Metal Gear Solid S.M.	—	☐	☐	☐
Resident Evil 3	—	☐	☐	☐
Mission: Impossible	—	☐	☐	☐
Wip3out	—	☐	☐	☐
Rollcage Extreme	—	☐	☐	☐
Formel 1 '99	—	☐	☐	☐
Worms Armageddon	—	☐	☐	☐
Schon getestet: 50 Tests	—	☐	☐	☐
Bundesliga Stars 2000	—	☐	☐	☐
WWF Attitude	—	☐	☐	☐
Driver-Lösung	—	☐	☐	☐
Soul-Reaver-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 ☐ Einkaufsführer-Extraheft

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PlayStation Zone? (Aktuelle Ausgabe: 9/99)

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 9
 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.

September

Titel	Release
Championship Motocross	Mitte September
Conflict!	September
Earthworm Jim 3D	24. September
G-Police 2	1. September
Gungage	Ende September
Hogs of War	September
Hot Wheels	30. September
Killer Loop	15. September
Kurushi Final	29. September
Legend of Kartia	Anfang September
Lego Racers	September
Madden NFL 2000	9. September
MediEvil – Platinum	September
MGS Special Missions	Mitte September
Mulan Story	15. September
NHL 2000	23. September
No Fear Mountain Biking	3. September
Pro Pinball – Fantastic Journey	Ende September
RC Stunt Copter	4. September
Indiziert II	September
Reel Fishing	Ende September
Re-Volt	Mitte September
Shadow Man	September
Sled Storm	16. September
SW: Die Dunkle Bedrohung	Anfang September
Tanukis Tale	1. September
Tekken 3 – Platinum	1. September
The Golf Pro	Ende September
The X-Files	1. September
Urban Chaos	30. September
Wip3out	8. September

THE X-FILES

Ab 1. September dürfen sich Freizeit-Agenten auf die Suche nach den vermissten Serien-Stars Scully und Mulder begeben. Das überwiegend aus exzellenten Video-Sequenzen bestehende Spiel ist für PlayStation-Verhältnisse ziemlich untypisch, aber laut der PSZ-Zeugnis-Auswertung dennoch sehr gefragt. Wir forschen nach, wo Scully und Mulder abgeblieben sind, und verjagen die Alien von der Erde!

STAR WARS
EPISODE I

Obgleich das Action-Adventure zum Kino-Blockbuster eigentlich für Anfang September angekündigt wurde, glauben wir dem Veröffentlichungsplan von LucasArts aufgrund langjähriger Erfahrung erst, wenn eine testbare Version von *Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung* bei uns eingetroffen ist. In der Zwischenzeit fiebern wir dem Filmstart am 19. August entgegen und bewachen die Kino-Tickets sorgfältig.



SHADOW MAN

Das lange Warten hat endlich ein Ende: Anfang September will Acclaim mit *Shadow Man* in den Kampf um die Horror-Referenz eingreifen. Die jüngst eingetroffene Vorabversion überzeugte mit sauberer Technik, hervorragender Lokalisation (unter anderem mit den deutschen Stimmen von Whoopie Goldberg oder Samuel L. Jackson) und abwechslungsreichem Leveldesign. Wird's ein PSZ-Hit?



AUSGABE 10/99 AB
8.9.99 AM KIOSK!

MGS SPECIAL
MISSIONS

Die Fortsetzung zum bislang erfolgreichsten PlayStation-Spiel des Jahres sollte bereits Mitte September erscheinen. Rechtzeitig vorher klären wir Sie darüber auf, ob die *Special Missions* eine Investition wert sind oder ob es sich um eine lieblose Zusammenstellung übrig gebliebener Levels handelt. Auf der aktuellen CD finden Sie übrigens bereits einen extralangen Film, in dem wir einige der Special Missions vorstellen.



10/99 WEITERE THEMEN

- ➔ TEST: KILLER LOOP
BESSER ALS WIP3OUT?
- ➔ TEST: FUSSBALL LIVE
VON SCEE
- ➔ KOMPLETTLÖSUNG:
SOUL REAVER, TEIL 2
- ➔ KOMPLETTLÖSUNG:
APE ESCAPE, TEIL 2
- ➔ KOMPLETTLÖSUNG:
G-POLICE 2, TEIL 1
- ➔ EXKLUSIV: DIE PSZ-
MULTIMEDIA-CD
- ➔ EXKLUSIV-DEMO AUF CD

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

DRIVER

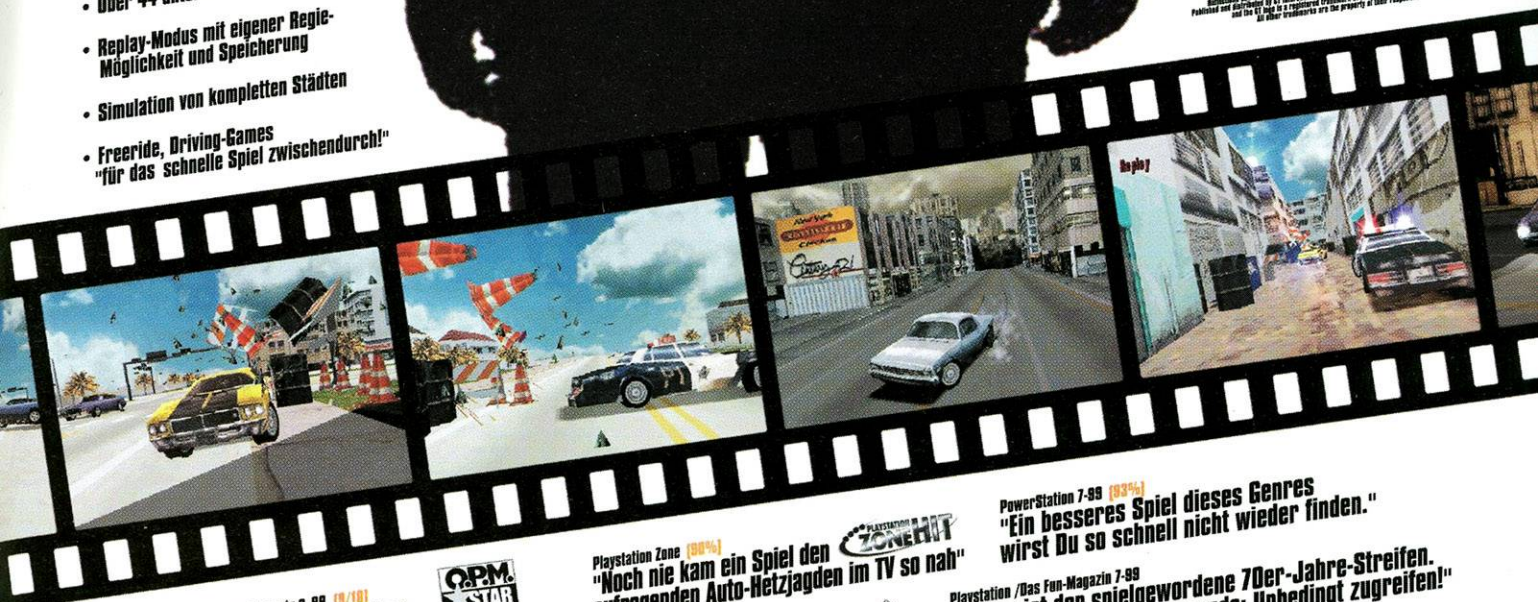
Features:

- 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 Company Limited. All rights reserved. Developed and created by Reflections, a GT Interactive development studio. Published and distributed by GT Interactive Software Company Limited. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Company. All other trademarks are the property of their respective owners.



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (8/10)
"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!"

PC Games 3-99
"Reflections...führt damit das Genre der Rennspiele in ein neues Zeitalter."



Fun Generation 4-99
"Potentieller Hitkandidat"

Play Playstation 8-99
"Driver ist ein absoluter Spitzentitel, das steht außer Frage"

Playstation Zone (88%)
"Noch nie kam ein Spiel den aufregenden Auto-Hetzjagden im TV so nah"



Offizielles Playstation Magazin 3-99
"Ein echtes Highlight."



PowerStation 7-99 (83%)
"Ein besseres Spiel dieses Genres wirst Du so schnell nicht wieder finden."

Playstation / Das Fun-Magazin 7-99
"Driver ist der spielgewordene 70er-Jahre-Streifen. Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedingt zugreifen!"

Playstation Games 4-99
"...potentieller Anwärter auf eine 90er Wertung..."

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."



TOCA 2

TOURING CARS™

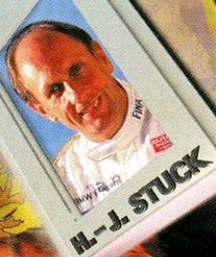
www.toca2.com

FÜR

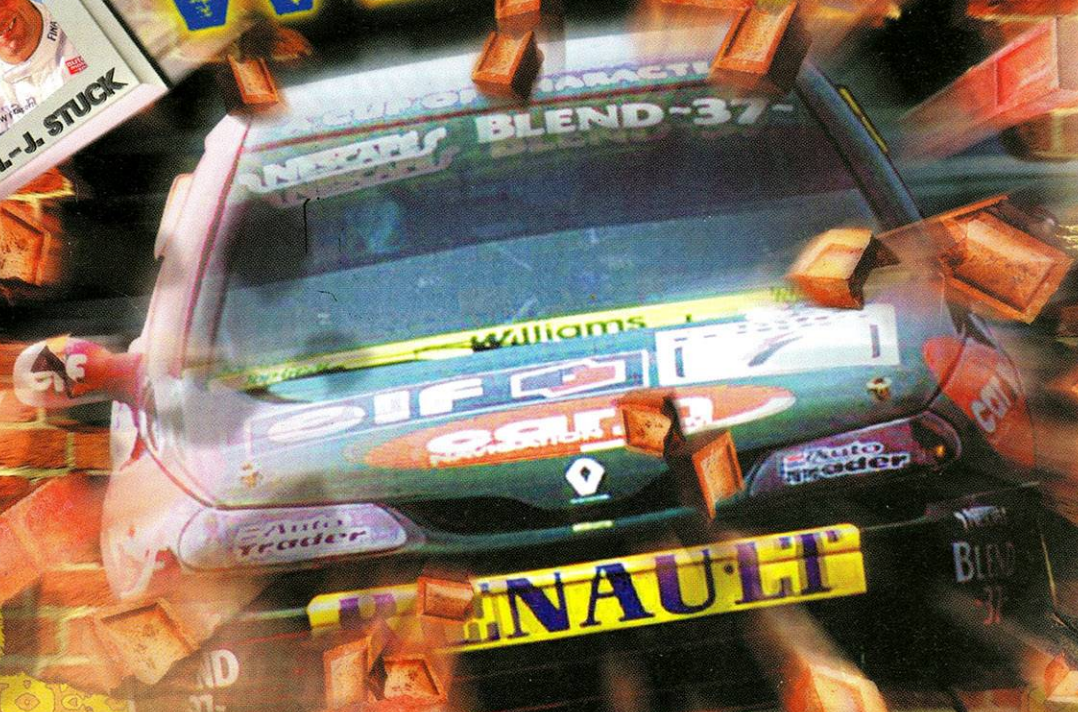
DEN

TAPETEN-WECHSEL

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK



H.-J. STUCK



- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK 8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN LINK-OPTION + SPLIT SCREEN



Codemasters®

