

DM 6,50



PLAY STATION

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION-FANS

NUR DM 6,50!
JETZT MIT 156 SEITEN!

PLAYSTATION 2

Exklusiv-Reportage: Preise, Spiele und Erscheinungsdaten enthüllt!

TOMB RAIDER IV

Kann Lara Croft Soul Reaver und Solid Snake übertrumpfen?

COLIN MCRAE RALLY 2

Genial: Erste Bilder zum Nachfolger und spielbare Demo zum Vorgänger auf CD!

PLAYSTATION ZONE
EINKAUFSFÜHRER

**MIT 32-SEITIGEM
EXTRAHEFT!**



ALLE NEUHEITEN VORGESTELLT!

234 Tests: Referenzlisten für Platinum-Titel, Zubehör und 14 Spielkategorien!

Sollten Sie kein Extraheft vorfinden, dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler!

So geht's: Schlagen Sie bitte die Heftmitte auf, biegen Sie die

unterste Heftklammer mit einem Tafelmesser oder Lineal vorsichtig auf und ziehen Sie die Klammer von hinten heraus. Nun können Sie das Extraheft entnehmen!

37 SEITEN TIPS & TRICKS:

G-Police 2, Soul Reaver, Ape Escape

32 TESTS & PREVIEWS:

Angespielt: Spyro 2, FIFA 2000, Tarzan u.v.a.

Test: Wip3out, Killer Loop, SLED Storm, T. Hawk

WELTPREMIERE!
**THE X-FILES UND MISSION:
IMPOSSIBLE ERSTMALS GETESTET!**



MIT DOPPELPOSTER!

The X-Files & Final Fantasy VIII



Die PlayStation-Zone-CD Vol. 11 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 308 Spielen, ein Spielelexikon mit Bewertungen zu 591 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. Soul Reaver



In dieser brandneuen Demo wird Ihnen mit deutschen Texten das Spielprinzip erklärt!

2. No Fear M.B.



Wahnsinn: Keine andere Demo fesselte uns so an den Screen wie der neue Codemasters-Hit.

3. Populous 3



Einmal Gott spielen? Dann probieren Sie die Fortsetzung der legendären Strategie-Serie aus!

4. Theme Hospital



Exklusiv: Nur bei uns können Sie die deutsche Demo der Krankenhaussimulation von EA antesten.

5. Colin McRae Rally



Erste Bilder zum Nachfolger machen wieder Lust auf den Rennspielknaller Colin McRae Rally.

3. WORK IN PROGRESS

4. DEM-NÄCHST ERHÄLTlich

5. HIT-TIP

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

2. MOVIES (LAUFZEIT TOTAL: 10:01 MIN.)

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

Prince Naseem Boxing

Länge: 1:35 Minuten



Das Spiel kommt zwar (entgegen der Angaben im Film) erst im November, sieht aber schon jetzt klasse aus!

Bundesliga Stars 2000

Länge: 2:40 Minuten



Exklusiv: Der Ball rollt wieder, und mit diesem Film können Sie sich das passende EA-Spiel zur Gemüte führen:

SLED Storm

Länge: 1:42 Minuten



Das Magazin mit CD gibt es für DM 12,80 am Kiosk!

Need for Speed

Länge: 2:07 Minuten



Von PlayStation Zone sind zwei Varianten erhältlich: eine mit exklusiver Multimedia-CD für DM 12,80, eine ohne CD für DM 6,50. Letztere halten Sie gerade in den Händen, deswegen besitzt die Inhaltsangabe genauso wie die detaillierte Anleitung auf den Seiten 147 bis 151 für Sie nur informativen Charakter. Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler am besten schnellstmöglich nach der PlayStation Zone mit CD. Danke für Ihr Verständnis!

Colin McRae Rally

Länge: 2:07 Minuten



für ein Megahit! Ihn mit diesem tollen Top&Run-Knüller entdecken könnte, zeigt Ihnen aktuelle Film.

6. TIPS-&-TRICKS-LEXIKON

Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon 308 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

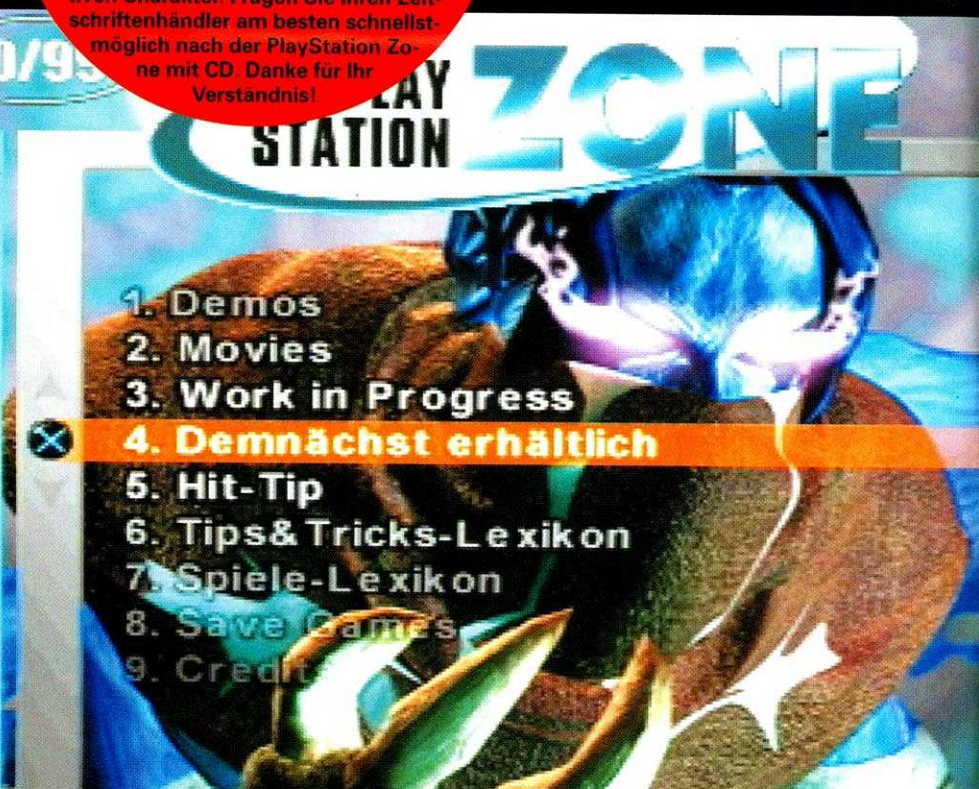
Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem mittlerweile über 591 Spiele umfassenden Spiele-Lexikon erhalten Sie Wertungen und Infos zu wirklich allen in Deutschland jemals erschienenen Titeln. Dieses Lexikon wird natürlich Monat für Monat aktualisiert.

8. SAVE GAMES

15 verschiedene (brandneue!) Spielstände zu aktuellen Hits: Ape Escape, Bugs Bunny, Driver, Final Fantasy VII, Tomb Raider III, Sports Car GT u.a.

HINTERGRUNDMOTIV: SOUL REAVER

HAUPTMENÜ



MEHR INFOS?

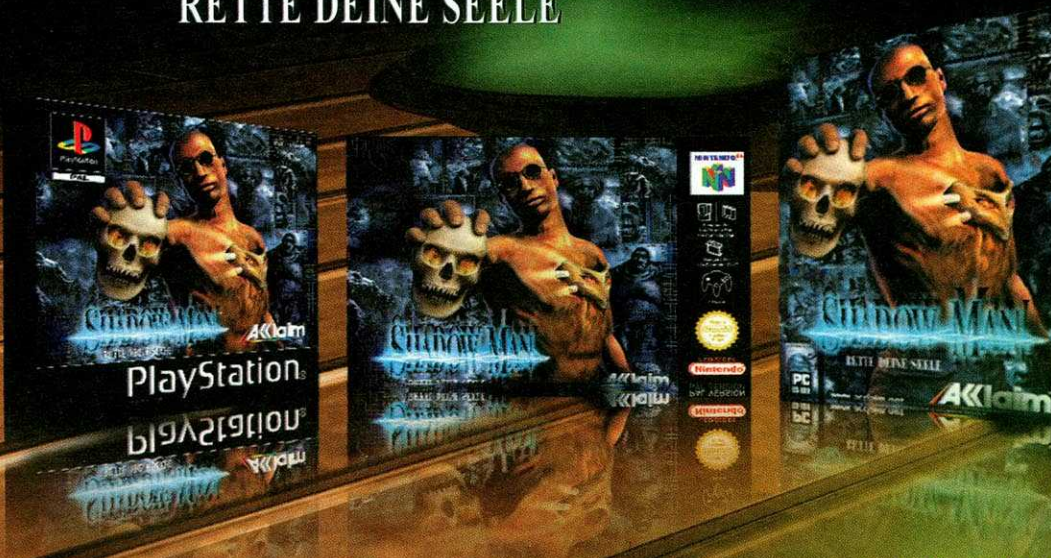
Wenn Sie wissen wollen, wie die CD genau funktioniert, blättern Sie bitte weiter auf Seite 147. Sie bekommen dort detaillierte Anleitungen und ein schmackes Cover.

ANGST VOR 'M
SCHWARZEN
MANN

Ein Voodoo-Abenteurer
das Dir die Seele raubt.

SHADOWMAN

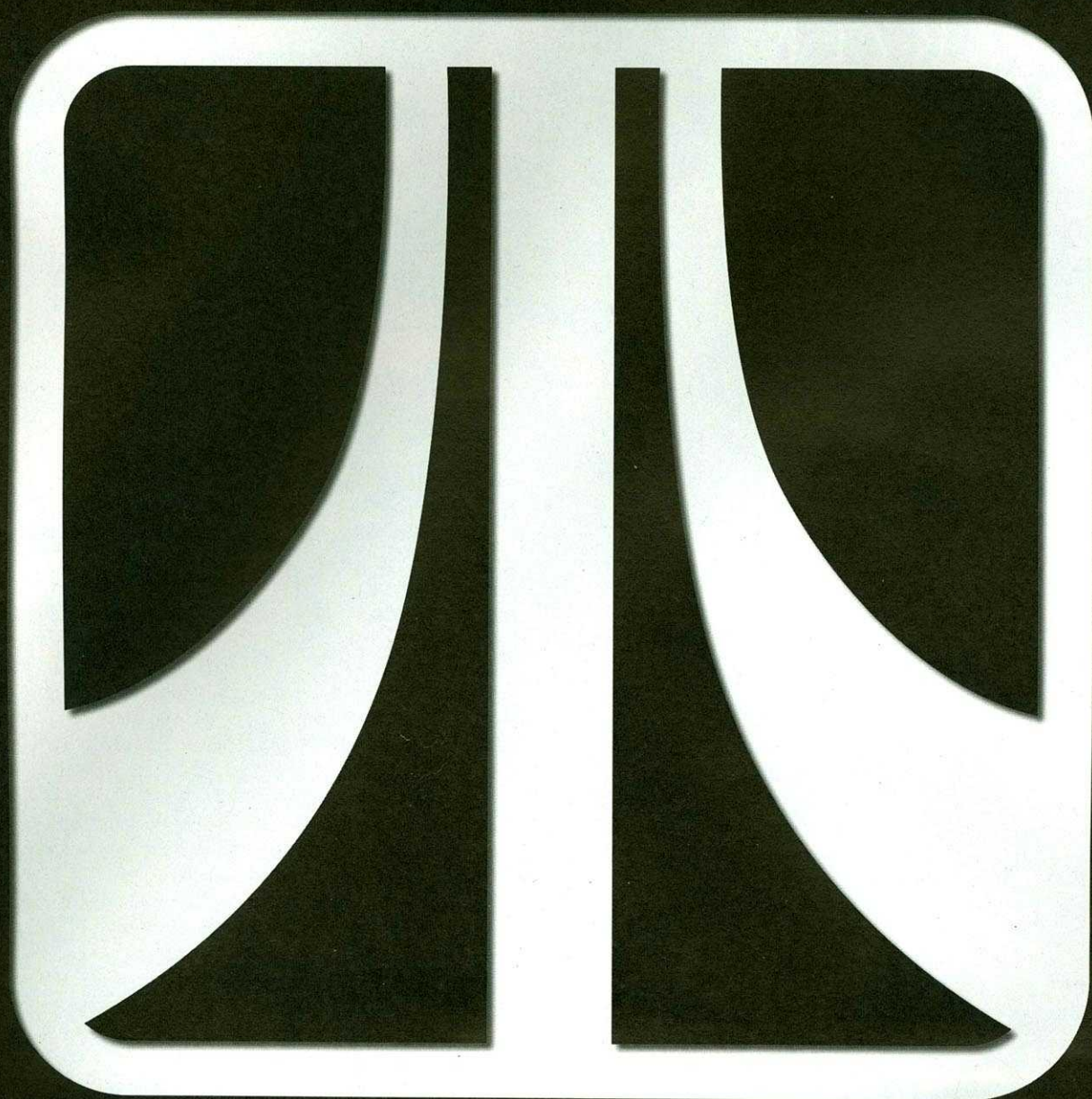
RETTE DEINE SEELE



SHADOWMAN™ and Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios TeesSide. All Rights Reserved. Nintendo® and Nintendo 64 and "N-Logo" are trademarks of Nintendo Co., Ltd. "PlayStation Logo" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective companies.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim



ATARI

Start. Game. Now!

WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!



Colin McRae Rally 2



FIFA 2000



Tomb Raider IV



Mission: Impossible



9. August 1999

Das renommierte Finanzunternehmen Merrill Lynch Research sorgt mit einem PlayStation-2-Bericht für Aufsehen. Demnach würde die 128-Bit-Konsole in Japan am 23. Januar 2000 zu einem Preis 45.000 Yen (circa DM 700,-) erscheinen. Dies wäre im Vergleich zum Sega Dreamcast (circa 19.000 Yen) erheblich teurer, als von manchen Experten befürchtet. Sony äußerte sich zu diesem Report natürlich in keinsten Weise, mehr wird man deshalb wohl erst Mitte September auf der Tokyo Game Show erfahren, über die wie in der nächsten Ausgabe berichtet werden. Passend dazu noch eine Nachricht bezüglich des Namens der Konsole, von der es bis heute noch kein Bild gibt. Der Name PlayStation wird auf alle Fälle wieder auftauchen, mit welchem Zusatz (2, 2000, Next Generation?), ist allerdings noch unklar!

11. August 1999

Die aktuelle PlayStation Zone erscheint im Handel, gleichzeitig erreichen uns zahlreiche Zeugnisse, Leserbriefe und E-Mails, die sich begeistert über die Berichte im Heft und die Demos auf der CD äußern. Vereinzelt gab es allerdings Briefe, die beklagen, daß es sich bei der *Silent Hill*-Demo nicht wie auf dem Titel angegeben um eine deutsche Version handeln würde. Dem ist allerdings nicht so! Im Titelscreen muß man im Option-Menü lediglich in der Language-Zeile als Sprache „Deutsch“ (=German) auswählen, und schon erscheinen alle Bildschirmtexte wie gewünscht (optional stehen sogar noch Italienisch, Französisch, Spanisch und natürlich Englisch zur Verfügung). An dieser Stelle auch noch ein Hinweis

zur brandneuen Demo von *Soul Reaver*, die auf der aktuellen PS2-CD zu finden ist. Lediglich die Intro-Screens sind in Englisch gehalten, während des Spiels wird der Ablauf und die Steuerung mit deutschen Texten erläutert.



16. August 1999

Was Experten schon lange erwartet haben, ist jetzt endlich geschehen: Sony Computer Entertainment senkt den Preis der PlayStation deutlich, vorläufig allerdings nur in den USA und in England. In den Staaten kostet die PlayStation nun 99,- Dollar, in Großbritannien 79,- britische Pfund. Die Hoffnung, daß in Deutschland der Preis ebenfalls reduziert wird, ist laut Christoph Holowaty, Chefredakteur des Computec-Branchenmagazins MCV, allerdings nicht angebracht. Hierzulande würde Sony CED zwar rechtzeitig zur IFA auch eine massive Aktion vorbereiten, angeblich soll es sich aber nicht um eine Preissenkung handeln. Wir bezweifeln dies, und fragen uns, was sonst geschehen könnte? Kommt etwa eine Iridium-Spielereihe zum Preis von DM 29,95 pro Stück?

20. August 1999

In letzter Sekunde erreichen uns hochinteressante Infos zur PlayStation 2, die wir Ihnen auf der Seite 15 ausführlich darlegen. Viele Spekulationen haben damit ein Ende!

25. August 1999

Nun steht es fest: Der Einkaufsführer wird ab sofort ein fester Bestandteil der PlayStation Zone sein! Leser, die sich mehr Hardware- oder Platinum-Vorstellungen wünschen, möchte ich an dieser Stelle darauf hinweisen, daß sich im Einkaufsführer immer eine komplette Übersicht über alle erhältlichen Platinum-Spiele und die besten Zubehörprodukte befindet. Abschließend noch ein Hinweis in eigener Sache: Ab der Ausgabe 11/99 wird die PlayStation aus Aktualitätsgründen immer am ersten Mittwoch im Monat erscheinen, folglich ist die nächste PSZ (die mit 10 brandneuen Knaller-Demos aufwarten kann) bereits ab dem 6. Oktober erhältlich!

Ihr

Hans Ippisch

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
September			
Baseball 2000 Edition	Baseball	Interplay Sports	September
Carnageddon	Action	Virgin	September
Conflict!	Echtzeit-Strategie	Habsro	September
G Police 2	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 September
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	Mitte September
Madden NFL 2000	Football	EA	9. September
MediEvil – Platinum	Adventure	SCEE	1. September
Mulan Story	Action	SCEE	15. September
NHL 2000	Eishockey	EA	23. September

Titel	Genre	Hersteller	Release
Plane Crazy	Rennspiel	Project 2	September
Pop 'n' Pop	Puzzle	Virgin (JVC)	September
Pro Pinball – Fantastic Journey	Flipper	Empire	Ende September
Indiziert II	Kampfspiel	Activision	September
R/C Stunt Copter	Flugsimulator	Virgin	4. September
Reel Fishing	Sportsimulation	Crave	Ende September
Indiziert 2 – Platinum	Action-Adventure	Capcom	September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	Mitte September
SLED Storm	Rennspiel	EA	16. September
South Park	Action	Acclaim	September
Tanukis Tale	Action-Adventure	Psygnosis	1. September
Tekken 3 – Platinum	Beat'em Up	Namco	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

NEWS

Breath Or Fire IV	10
Die Schlümpfe	8
Dune 2000	12
Fisherman's Bait	10
Hell Night	10
Int. Track&Field 2	10
Metal Gear Solid SM	8
Southpark	12
Spec Ops	12
Star Trek	12
Toshinden Subaru	10
Toy Story II	8
Vagrant Story	10
Vigilante 8: 2. Herausforderung	8
Wild Arms 2	10
Worms Pinball	8

GALERIE

Fußball Manager	57
Jade Cocoon	57
Music 2000	54
Reel Fishing	56
Techno Mage	55

PS ZONE-CD VOL. 11

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

PLAYSTATION-LEXIKON

Wertungen, Termine, Bilder	58
----------------------------	----

SCHON GETESTET

Die 50 letzten Test im Überblick	64
----------------------------------	----

GEWINNSPIEL

Reis nach Schottland zu gewinnen	14
----------------------------------	----

REPORTAGE

Aktuelle Infos zur PlayStation 2!	15
-----------------------------------	----

RUBRIKEN

Charts	66
Club Zone	106
Impressum	152
Inserenten-Verzeichnis	152
Leserbriefe	104
Poster	75-82
Zeugnis	153
Vorschau	154

SPIELEREGISTER

ActionMan	50
Ape Escape	114
Box Champions 2000	53
Breath Or Fire IV	10
Capcom Generations	103
Championship Motocross	28
Colin McRae Rally 2	24
Crash Team Racing	26
Cyber Tiger	51
Die Schlümpfe	8
Dune 2000	12
FIFA 2000	16
Fisherman's Bait	10
G-Police 2	124
Hell Night	10
Int. Track&Field 2	10
Jade Cocoon	57
Killer Loop	84
Kingsley's Adventures	74
Kurushi Final	95
Madden NFL 2000	103
Metal Gear Solid Special Missions	8
Mission: Impossible	68
Music 2000	54
NASCAR 2000	22
NBA Live 2000	34
Pop'n Pop	103
Rayman 2	46
Reel Fishing	56
Soul Reaver	140
SLED Storm	100
Southpark	12
Spec Ops	12
Spyro 2	38
Star Trek	12
Supercross 2000	52
Tarzan	42
Techno Mage	55
The X-Files	72
Tomb Raider IV	20
Tony Hawk's Skateboarding	90
Toshinden Subaru	10
Toy Story II	8
Trasher: Skate&Destiny	30
UEFA Striker	10
Vagrant Story	10
Vigilante 8: 2. Herausforderung	8
WCW Mayhem	32
Wild Arms 2	10
Wip3out	96
Worms Pinball	8

AKTE X

Unsere aktuelle Titelstory ist der langerwarteten PlayStation-Umsetzung der Kult-TV-Serie gewidmet, die in den aktuellen Most-Wanted-Charts mittlerweile Rang 3 belegt. Zeichnet sich das Spiel nur durch den Umfang von 4 CDs und die bislang besten Videosequenzen aus, oder hat es sogar spielerisch außerirdische Qualitäten aufzuweisen? Ein Makel ist schon jetzt offensichtlich: Wer des Englischen nicht mächtig ist, wird Probleme haben, Scully und Mulder ausfindig zu machen!

SEITE
72SEITE
16

FIFA 2000

Rechtzeitig zum Start der Saison ließ Electronic Arts zwar die Bundesliga Stars 2000 auf der PlayStation auflaufen, allerdings erwies sich dieser Titel als technisch altbackener Lizenz-Auß. Kann EA Sports nun mit brandneuer Engine in allen Sportbereichen an alte Erfolge anknüpfen oder ist die PlayStation endgültig ausgereizt? Wir stellen FIFA 2000, NBA Live 2000, WCW Mayhem, Cyber Tiger und Madden NFL 2000 in dieser Ausgabe ausführlich vor!



PLAYSTATION 2

Die ganze Welt wartet gespannt auf die Tokyo Game Show im September, um Neuigkeiten zur kommenden PlayStation-Konsole zu erfahren, bei uns können Sie sich aber schon heute über die wichtigsten Fakten der PlayStation 2 informieren. Wann kommt die Konsole? Welche Spiele erscheinen? Wie wird sich der Preis entwickeln? Werden DVD-Filme abgespielt werden können? Unsere Exklusiv-Reportage läßt keine Fragen offen!

SEITE
15



MISSION: IMPOSSIBLE

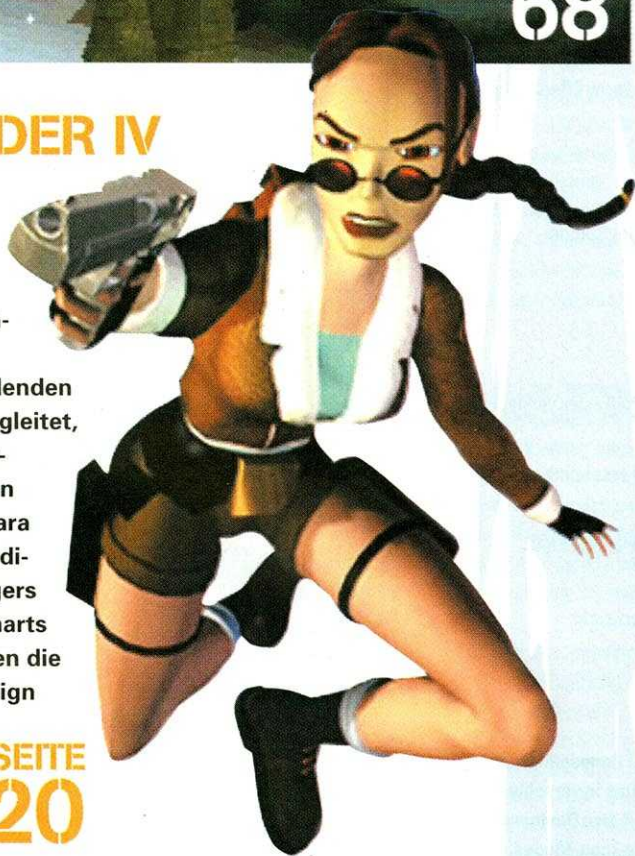
Test-Weltpremiere: Ethan Hunt gibt sich endlich auch auf der PlayStation die Ehre, nachdem er schon Millionen von Nintendo 64-Usern zu Begeisterungstürmen hingerissen hat. Das Erfreuliche dabei: Die deutschen Entwickler von X-Game sparten nicht mit Verbesserungen und lieferten im Auftrag von Infogrames einen astreinen Hit ab, den wir als erstes Magazin testen durften.

SEITE
68

TOMB RAIDER IV

Lara Croft ist und bleibt ein Phänomen: Jede Fortsetzung der Action-Adventure-Reihe wird zwar von immer lauter werdenden kritischen Stimmen begleitet, solange jedoch die Verkaufszahlen im gleichen Maße ansteigen und Lara durch die bloße Ankündigungen eines Nachfolgers in die Most-Wanted-Charts katapultiert wird, dürfen die Manager von Core Design und Eidos beruhigt sein: Die Fan-Gemeine liebt Lara nach wie vor!

SEITE
20



COLIN MCRAE RALLY 2



Kurz nach Redaktionsschluß ließ Codemasters die Bombe platzen: Colin McRae Rally wird fortgesetzt! Wir präsentieren Ihnen in dieser Ausgabe nicht nur erste Bilder und Infos zum V-Rally 2-Konkurrenten, sondern stellen mit Music 2000 und Fußball Manager zwei weitere Hits der Codemasters vor. Auf der aktuellen PSZ-Cover-CD gibt es außerdem eine spielbare Demo zum erstklassigen No Fear Mountain Biking.

SEITE
24

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats	108
Lesertips	112

KOMPLETTLÖSUNGEN

Ape Escape	114
Letzter Teil der Affenjagd!	
G-Police 2	124
Die ersten 15 Levels gelöst!	
Soul Reaver	140
Teil 2 der Seelsorge	

ANGESPIELT

ActionMan	50
Der Metal Gear Solid-Rivale	
Box Champions 2000	53
Ali schlägt wieder zu!	
Championship Motocross	28
Konkurrenz für Motocross 2?	
Colin McRae Rally 2	24
Die Rennspielsensation enthüllt	
Crash Team Racing	26
Crashs letzter PlayStation-Auftritt	
Cyber Tiger	51
Das etwas andere EA-Golfspiel	
FIFA 2000	16
Exklusive Bilder und Infos!	
NASCAR 2000	22
Der neue Rennspiel-Knüller von EA	
NBA Live 2000	34
Glanzvorstellung auf dem Parkett	
Rayman 2	46
Ubis Held kehrt zurück	
Spyro 2	38
Der Drache flattert wieder!	
Supercross 2000	52
EA braucht Delphine nicht mehr!	
Tarzan	42
Der Jump&Run-Hit zum Film	
Tomb Raider IV	20
Neue Bilder zu Laras Comeback!	
Trasher: Skate&Destrony	
Tony Hawk in Bedrängnis	
UEFA Striker	30
Überraschung: Besser als FIFA!	
WCW Mayhem	32
EA steigt erstmals in den Ring	

TESTS

Capcom Generations	103
Die Spielesammlung von Capcom	
Killer Loop	84
Der erste Hit von Crave	
Kingsley's Adventures	74
Humorvolles Jump&Run	
Kurushi Final	95
Gelungenes Denkspiel	
Madden NFL 2000	103
Das Ei fliegt wieder	
Mission: Impossible	68
Spitze: Das Spiel zum Kinohit	
Pop'n Pop	103
Neuer Stoff von Virgin	
SLED Storm	100
Fun-Racing im Schnee	
The X-Files	72
Das mysteriöse Adventure auf 4 CDs	
Tony Hawk's Skateboarding	90
Der Megahit von Activision	
Wip3out	96
Überraschung: Die Krönung der Serie	

PLAYSTATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

Tops

- 1. POWER-UP**
Metal Gear Solid SM für DM 49,95 und als Abo-Prämie (S.107)
- 2. WELTSTADT BERLIN**
Die IFA gewinnt für die Videospiele-Industrie an Bedeutung
- 3. GRANDIOS**
Ubi Soft wird im Februar das Rollenspiel *Grandia* veröffentlichen.
- 4. FERNGESTEUERT**
RC Stuntcopter wird nur DM 79,95 kosten.
- 5. GUTE SOFTWARE, SCHLECHTE SOFTWARE**
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten kommt auf die PlayStation

Flops

- 1. SILENT HERR**
Vice-President Axel Herr verläßt Konami!
- 2. AUSGEBREMST**
Wip3out Testmuster wurde vom Zustelldienst im Briefkasten versteckt.
- 3. WAREN'S DIE DALTONS?**
Lucky Luke wird doch nicht als Platinum-Titel erscheinen.
- 4. VORBEIGESCHLITTERT**
Kufenkünstler von *NHL 2000* verpaßten Redaktionsschluß
- 5. ANGSTHASE?**
Release von *No Fear Mountainbiking* verzögert sich.

PSZ ZUBEHÖR DES MONATS

Mit dem Twin Shock Racing Controller können Sie bei Rennspielen wie *Gran Turismo* oder *Porsche Challenge* Vollgas geben. Das in verschiedenen Farben erhältliche Eingabegerät besitzt an einer mit dem Daumen gut erreichbaren Stelle ein JoGcon-Steuerrad. Da der NeGcon-Modus unterstützt wird, können Sie präziser lenken und mit den zwei Sondertasten rechts neben der Drehscheibe die Geschwindigkeit exakt kontrollieren. Das Steuerrad bietet einen angenehmen Widerstand und verfügt über eine Rückholfeder. Bei längerem Spielen kann diese Konstruktion allerdings zu leichten Ermüdungserscheinungen des Daumens führen. Ansonsten gibt es keine Kritikpunkte, da der Controller gut in der Hand liegt und stabil verarbeitet ist. Zudem ist der im Flügel-Design entworfene Controller Dual Shock- und Multi Tap-kompatibel. Verglichen mit den weit aus teureren Lenkrädern ist der Twin Shock Racing Controller zu einem Preis von DM 59,90,- eine lohnende Alternative. Er wird von Electronic Land (Tel.: 0043 1 505 76 350) vertrieben und sollte ab sofort im Fachhandel erhältlich sein (fb)



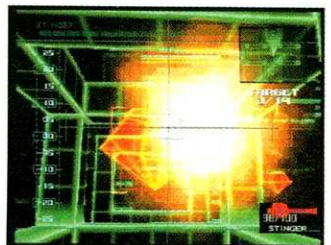
Besonders für Rennspiele wie *Driver* ist der Twin Shock Racing Controller bestens gerüstet.

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS PARTY ON, SNAKE!

Konami hat bekanntgegeben, daß *MGS Special Missions* Mitte Oktober zum Preis von DM 49, 95 in den Handel gelangen soll. Da es sich jedoch um eine Add-On CD handeln wird, benötigen Sie das Originalspiel! Besonders schlaue Agenten werben jetzt einen PSZ-Abonnenten, dann gibt es *MGS Special Missions* als Abo-Prämie (siehe Seite 107!). (fb)



Die Kristallkugel im Visier. Ab Mitte Oktober dürfen Sie wieder zum Scharfschützengewehr greifen.



Explosion im Trainingscenter. Wer sich erfolgreich durchschlägt wird mit Bonusvideos belohnt.

DIE SCHLÜMPFE ANGE-SCHLUMPF

Für die jüngeren Spieler ist das Jump&Run *Die Schlümpfe* von Infogrames gedacht, das mit vielen lustigen Ideen und sehr schöner Zeichentrickgrafik aufwarten kann. In den ersten Levels, die speziell auf Kinder zugeschnitten sind, gibt es keine eng abgesteckten Aufgaben. Hier geht es nur darum, die Plattform-Welt kennen zu lernen und einen Baby-Schlumpf zu betreuen. Nach dieser blauen Variante des Tamagotchi-Konzepts, stehen zehn kernige Jump-Levels auf dem Programm, an deren Ende der böse Gargamel bezwungen und ein Date mit der Schlumpfine wahrgenommen werden muß. In *Die Schlümpfe* werden alle bekannten Figuren von den bösen Gorgs bis zum Kater Azrael zum Leben erweckt. Für junge Liebhaber der blauen Zipfelmützenträger erweist sich dieser durchdachte Titel von Infogrames als angenehmer Einstieg in die virtuelle Jump&Run-Welt. (fb)



Die Schlumpfbehausungen mit den bunten Dächern sind der Startpunkt des Abenteuers.



Im Schloß lotsen Sie Ihren blauen Helden über Förderbänder und morsche Brücken.

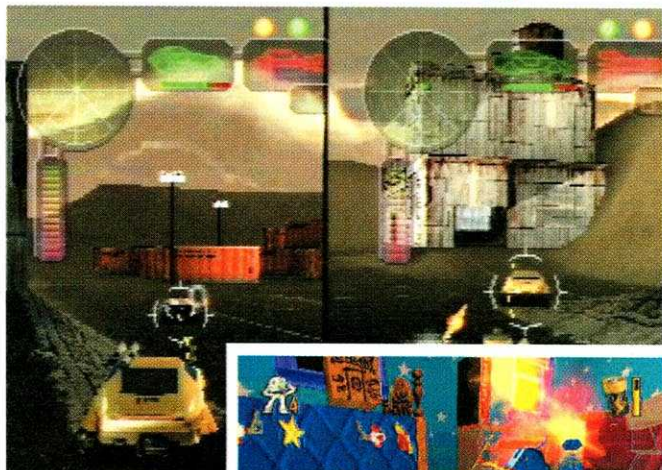


Auf der rutschigen Skipiste muß sich Ihr Schlumpf vor lebendigen Schneemännern in Acht nehmen.

ACTIVISION IM SCHLOSS

ACTIVATE '99

Hinter den dicken Schloßmauern und in den finsternen Verliesen des schottischen Anwesens Dundas präsentiert Activision Ende Juli die neuesten PlayStation-Kracher der kommenden Monate. Neben dem Shooter-Oldie *Space Invaders* und den neuesten Abenteuern des Comic-Helden *Spiderman* stellt Activision mit *Toy Story 2*, *Vigilante 8*, *Zweite Herausforderung* und *X-Men* ein starkes Line-Up vor. (jq)



Die Fortsetzung der *Racing-Ballerorgie* bietet zehn Arenen sowie 18 Boliden. Neben neuen Fahrzeugen wie einem Hover- und einem Mondfahrzeug wird auch ein umfangreiches Waffenarsenal geboten.



Buzz Lightyear beherrscht 32 verschiedene Aktionen, um mit den diversen Bösegegnern fertig zu werden. Bei Bedarf kann in die Ego-Perspektive umgeschaltet werden.



WORMS PINBALL

WURMLOCH

Ab November dürfen Sie versuchen, in *Worms Pinball* von Infogrames die Flipperkugel in den Bonuszonen diverser Tische unter zu bringen. Funkelnde 3D-Grafik, belebte LED-Displays und der Worms-typische Humor sollten dieser von Team 17 programmierten Pinball-Zauberei rund um die kleinen Serientäter zum Erfolg verhelfen. Sicher nicht nur für *Worms*-Fans interessant! (fb)



Wenn die Würmer im Flipper stecken, dürfen Sie sich auf ulkige Kommentare und Bonusspiele einstellen.

PSZ NACHGEFRAGT BEI ...

Sevgi Kirik

Sevgi Kirik, 33, ist Marketing Manager bei Empire Interactive.



PSZ: Bitte stellen Sie die Geschichte des Unternehmens Empire Interactive kurz dar.

Seit wann sind Sie auf der PlayStation aktiv?

Sevgi Kirik: Empire Interactive ist ein englisches Unternehmen, das vor 11 Jahren gegründet wurde, das Münchner Büro existiert seit 2 Jahren. Bisher waren wir im Playstation-Bereich noch nicht sehr aktiv und haben nur drei Flipper veröffentlicht. Grund dafür ist, daß unsere Produkte zum großen Teil Flugsimulationen und Strategiespiele waren. Dies wird sich künftig ändern, da wir mehr Mainstream-Titel produzieren werden, die sich auch perfekt für die Playstation umsetzen lassen. Derzeit arbeiten wir an zwölf (!) PSX-Titeln.

PSZ: Sheep liegt abseits der Genres, die die PlayStation-Software-Bibliothek dominieren. Welche Argumente sprechen dafür, daß sich dennoch die Masse der Spieler angesprochen fühlen wird?

Sevgi Kirik: Gerade, weil die Spielidee neu ist und sich abhebt, glauben wir, viele Spieler anzusprechen. Bisher ist alles eine Variation vorhandener Spielkonzepte. *Sheep* dagegen ist innovativ, hat eine witzige Grafik und ist voller Gags. Die Charaktere sind unheimlich witzig; wie gut das ankommt, kann man an *Abe* oder *Rayman* sehen, die beide ja große Erfolge waren.

PSZ: Welche Entwicklungsstudios haben für Empire Interactive an PlayStation-Spielen gearbeitet? Wird das Angebot an PlayStation-Spielen in naher Zukunft noch weiter ausgebaut?

Sevgi Kirik: Bisher arbeitete unser eigenes Flipper-Team an der PSX-Umsetzung der Spiele. Derzeit arbeiten die West Brothers an *World Sports Car*, die Bitmap Brothers an *Speedball 2100* und weitere Teams an diversen anderen Spielen. Und ja, wie schon erwähnt, entwickeln zur Zeit wir zwölf Spiele für die Playstation, die zum Teil noch dieses Jahr veröffentlicht werden.

PSZ: Zum Deal mit den Bitmap-Brothers: Wie ist dieses Abkommen zustande gekommen? Erstreckt es sich nur auf Speedball 2100 oder ist eine langfristige Zusammenarbeit mit den englischen Programmier-Asen vereinbart worden? Was dürfen die Spieler von Speedball 2100 erwarten?

Sevgi Kirik: Die Bitmap Brothers sind totale Freigeister, die sehr viel Wert auf Freiheit legen. Empire als kleiner Publisher ermöglicht diese Freiheiten und kann gleichzeitig aber als alteingesessenes Unternehmen Spiele erfolgreich vermarkten. Das war ausschlaggebend. Beide Seiten möchten auch bei anderen Projekten zusammenarbeiten. Genauer kann ich leider noch nicht sagen.

PSZ: Ist Empire Interactive schon eingetragener Entwickler/Publisher für PlayStation 2-Software?

Sevgi Kirik: Empire ist ein zukunftsorientiertes Unternehmen, das die Vor- und Nachteile der kommenden Generation abwägt. Der Übergang zur Playstation 2 bedeutet für jeden Entwickler einen starken Umbruch. Die enormen Fähigkeiten der neuen Sony Konsole beanspruchen ganz andere Dimensionen, sei es an Entwicklungskosten oder dem Potential der Entwickler. Das neue System wird ganz automatisch ein High-End-Gerät sein, das heißt was man mit dieser Konsole machen kann, wird alles Bisherige in puncto Grafik, Sound, KI oder Komplexität des Gameplays übertreffen.

PSZ: Wann wird es wieder einen Flipper von Empire Interactive geben?

Sevgi Kirik: *Pro Pinball – Fantastic Journey* kommt bereits diesen Herbst! Es ist wieder ein klasse Thema und ein absolut abwechslungsreicher Tisch. Wird richtig toll!

PSZ: Vielen Dank für das Interview!

JAPAN NEWS

Wieviel und wann? Brennende Fragen zur PlayStation 2, die die japanische Spielergemeinschaft bewegen. Erste mögliche Antworten erreichten uns vor kurzem aus Amerika!

Die Analysten des renommierten Beratungsunternehmens Merrill Lynch vermuten, daß die PlayStation 2 am 23.01.2000 in einer ersten Stückzahl von 400.000 Einheiten in japanischen Läden stehen wird. Der Preis für die Konsole soll bei Y 45.000 (ca. DM 750,-), der für die Spiele bei Y 8000 (ca. DM 130,-) liegen. Dem Bericht zufolge werden zum Stichtag sieben Neuauflagen bekannter Titel, sowie drei bis vier völlig neue Spiele verfügbar sein. Diese Angaben wurden von SCEI jedoch nicht bestätigt. Gewißheit dürfte hier erst die im September stattfindende Tokyo Game Show bringen. Offiziell ist indes nur, daß auch die nächste Maschine das Wort PlayStation in der Bezeichnung tragen wird und daß SCEI wegen der Leistungsfähigkeit der PlayStation 2 davon ausgeht, daß der übernächste Schritt frühestens im Jahr 2010 stattfinden muß.

JAP KURZ & KNAPP

+ SCEI hat bekanntgegeben, daß im Oktober *Jumping Flash 3* für die PlayStation erscheinen soll. In der Dual-Shock-kompatiblen Fortsetzung des Plattformspiels werden die Figuren Robit und MuMu erneut durch die 3D-Welt hüpfen.

+ Namco hat bestätigt, daß sich neue Fassungen von *Ridge Racer* und *Tekken* für die PlayStation 2 in Arbeit befinden.

+ Die Kunden sind weiterhin im Tanzfieber. Daher veröffentlicht Konami im September in *Japan Beat Mania Append 4th Mix* und *Goo! Goo! Soundy*. Wie erfolgreich der Konzern mit diesem Konzept ist, belegen die Zahlen für verkaufte Stück Software in Japan. Danach führte Konami im Juli mit einem Marktanteil von 35,2% weit vor allen anderen.

+ Eigenen Angaben zu folge arbeitet Enix an vier neuen PlayStation-2-Titeln. Darunter soll sich ein Abenteuerspiel befinden, für das ein so hoher Grafikaufwand betrieben wird, daß es zwingend auf einer DVD ausgeliefert werden muß.

JAP VERKAUFS-CHARTS

1. Everybody's Golf 2 SCEI
2. Jikkyou Power Pro Baseball '99 Beginning Version Konami
3. Card Captor Sakura Arika
4. Accompaniment Anywhere SCEI
5. Guitar Freaks Konami
6. Seiken Densetsu: Legend of Mana Square
7. Dino Crisis Capcom
8. Choro Q Wonderful Takara
9. Season of L Tonkin House
10. Echo Night 2 - Ruler of the Sleep From Software

Quelle: Famitsu, Japan

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 HÖHER, SCHNELLER, WEITER

Auf der IFA in Berlin enthüllte Konami den Nachfolger zu der beliebten Leichtathletik-Simulation International Track & Field. Bei *International Track & Field 2* dürfen Sie sich mit bis zu vier Spielern nun auch im Gewichtheben, Radrennen oder Kanusport messen. Weiterhin enthaltene Disziplinen wie das Speerwerfen oder der Stabhochsprung sollen dank pompöser Grafik, authentischer Soundkulisse und mitreißender Replays an den Controller fesseln. Bis zum Erscheinungstermin im November sollten PlayStation-Athleten jedoch noch mit dem Vorgänger trainieren. (fb)



Für das Sportspiel wurde eine aufwendige Motion-Capture-Technik eingesetzt.

BREATH OF FIRE IV TRENNUNGSSCHMERZ

Neben ersten Bildern ist nun auch ein Teil der Hintergrundgeschichte zu dem Rollenspiel-Epos *Breath of Fire IV* bekannt geworden. Genau so wie die japanische Fangemeinde noch von Capcoms Werk entfernt ist, sind in dem Fantasy-Reich zwei rivalisierende Kontinente durch einen tödlichen See getrennt. Zu den Hauptfiguren des Spiels zählt die Prinzessin Lina, die über das Königreich Armala herrscht und fliegen kann. Ihr männlicher Widerpart heißt Leo und verfügt über die Fähigkeit Dinge zu sehen, die für andere unsichtbar bleiben. (fb)



Ein Combo-Meter erhöht Ihre Treffersicherheitswahrscheinlichkeit.



Das Rollenspiel verfügt über einen eigenen Grafikstil.

FISHERMAN'S BAIT ANGELSPASS

Auch bei den in Japan beliebten Angelsimulationen fischt Konami mit. Mit Fangvorgabe, Gewichtsklasse und Zeitlimit ist *Fisherman's Bait* auf ein Arcade-Gameplay ausgelegt. An unterschiedlichen Orten dürfen Sie Ihre Angel nach Karpfen, Barschen oder Forellen auswerfen. Die Köderwahl und Ihr Umgang mit der Angel entscheiden darüber, welchen Fisch Sie nach anstrengendem Kampf an Land ziehen. Digitalisierte Schauplätze, realistische Polygonmodelle Ihrer Beute und rasante Kamerafahrten machen *Fisherman's Bait* zu einem empfehlenswerten Fischzug. (fb)



Fisherman's Bait bietet sogar eine Industriegegend mit Brücken.



Die Kamera zeigt auch den Kampf unterhalb der Wasseroberfläche.

HELL NIGHT WAS FÜR EINE NACHT!

Ebenfalls über Konami wird das subtile Horror-Adventure *Hell Night* veröffentlicht, das versucht, an die Klasse von *Silent Hill* anzuknüpfen. In diesem Spiel werden Sie von unbekannten Monstern durch ein Schachtsystem unterhalb Tokios gehetzt. Obwohl der Titel zunächst mit kargen Abwässerkänen und platten Rätseln enttäuscht, steigert sich die Spannung dank innovativer Details. Räume, in denen Sie Objekte finden, sind ordentlich gerendert. Und die Unholde tauchen zwar nur selten auf, werden aber von Ihnen bald gefürchtet, da Sie Ihrem Charakter mit einem Schlag den Körper aufschlitzen können. Außerdem wird durch den Dual Shock Ihr Herzrhythmus in Abhängigkeit zum Spielgeschehen simuliert – und zwar bis zum Infarkt! (fb)



Wenn das Monster Ihnen so nahe kommt, hilft nur die Flucht.



Alarmstufe Rot: Viele Zwischensequenzen führen Sie durch die spannende Handlung.



In diesem Operationszimmer geben kuriose Röntgenbilder einen ersten Hinweis auf die Herkunft der grausigen Gestalten.

TOSHINDEN SUBARU PRÜGEL HOCH DREI

Mit *Toshinden Subaru* von Takara steht in Japan nun schon der vierte Teil der *Toshinden*-Reihe in den Regalen. Der Urahn *Toshinden* gehörte zu den ersten 3D-Waffen-Prüglern für die PlayStation überhaupt. Die neueste Version nutzt das aus *King of Fighters* bekannte 3 VS 3 Kampf-



Gewalt zahlt sich aus: Wer fleißig draufhaut, wird mit neuen Figuren belohnt.



Nun können Sie drei Stufen in der Overdrive-Anzeige sammeln.

system, bei dem der Overdrive-Balken bis zu drei Stufen aufgeladen werden kann. Neue Spielmodi – unter anderem Survival, Data Base Modus und Mini-Games – sowie Arenenbegrenzungen, die durchbrochen werden können und dann neue Schauplätze freigeben, sollen *Toshinden Subaru* zu einem Erlebnis machen. (fb)

VAGRANT STORY METAL MITTELALTER



Das Comic-Intro zeigt den Fürsten bei der Befehlsausgabe.



In diesem mittelalterliche Gemäuer findet die Hetzjagd statt.

Mit *Vagrant Story* bereitet Square für den Herbst ein Action-Adventure vor, das die taktischen Aspekte von *Metal Gear Solid* ins Mittelalter verlegt. In *Vagrant Story* müssen Sie alias Ashley Riot ein Komplott aufdecken und Geiseln aus einer verwinkelten Burg befreien. Um nicht gleich den Schergen Ihres Gegenspielers Sydney Lostalot in die Hände zu fallen, schleichen Sie durch die vom Fackelschein erhellten Gänge und Kammern, Sie belauschen Verdächtige und schwingen nur im Notfall eine Waffe. Das Kampfsystem berücksichtigt, an welcher Körperpartie ein Treffer gelandet wurde und welche Auswirkungen er hat. (fb)

WILD ARMS 2 WILDE WÄCHTER

Ab Anfang September ist in Japan mit *Wild Arms 2* von SCEI die Fortsetzung des begehrten Rollenspiels erhältlich. Zu den Vorzügen zählen die Verbesserungen des Gefechtsystems, ein neues Such-System und die Möglichkeit erworbene Skill-Punkte auf die Charakterwerte Ihres Helden zu verteilen. Außerdem dürfen Sie während der Schlacht nun Elementar-Wächter zur Hilfe rufen und es wird gemunkelt, daß auf der Oberwelt ganze Dörfer und Dungeons versteckt seien. (fb)



Im Kampf lassen sich spezielle Angriffstechniken abrufen.



In *Wild Arms 2* stehen drei unterschiedliche Helden zur Auswahl.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
Zuletzt erschienen		
Rockman	Action	05. 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. September '99
Dragon Quest Characters	Rollenspiel	15. September '99
Goo! Goo! Soundy	Musik-Simulation	22. September '99
Bio Hazard 3: The Last Escape	Action-Adventure	23. September '99
Exciting Bass 2	Angelsimulation	30. September '99
Oktober		
The Silver Case	Adventure	7. Oktober '99
Zill O'll	Rollenspiel	7. Oktober '99
Psychic Force 2	Prügelspiel	7. Oktober '99

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Japan erscheinenden Titel. Stand: 24.8.1999

U.S.A. NEWS

In Amerika hat kürzlich eine Preissenkung für die PlayStation-Hardware auf 99,- Dollar stattgefunden.

Außerdem können amerikanische Spieler *Crash Bandicoot: WAR-PED*, *Gran Turismo*, *Spyro the Dragon*, *Cool Boarders 3*, *A Bug's Life* und *Twisted Metal III* nun schon zum Preis von 20,- Dollar erstehen. Zumindest die Preissenkung für die Hardware kam nicht unerwartet, da im September Sega mit der Dreamcast-Konsole den amerikanischen Markt betritt. Daß die Reaktion von SCEA nicht nur den Preis des Grundgerätes sondern auch Spiele erfaßt, die optisch nicht stark gegenüber der Software für Segas 128-Bit-Konsole abfallen, ist die eigentliche Überraschung. Denn wenn die Titel für die beiden Systeme auf den ersten Blick nicht stark voneinander abweichen, wird die Kaufentscheidung für ein Gerät noch stärker über das Budget getroffen. Und hier setzt SCEA den richtigen Impuls. Inwieweit die Preissenkungen in Amerika ein Vorzeichen für den deutschen Markt sind, ist zu Redaktionsschluß noch ungewiß. Zu bedenken ist jedoch, daß Segas Dreamcast im September auch in Deutschland veröffentlicht wird und die Ende August in Berlin stattfindende IFA die geeignete Veranstaltung darstellen könnte, auf der SCEE neue Schritte ankündigt.

USA KURZ & KNAPP

+ Für November hat 989 Studios passend zu Jahreszeit den Release des Snowboard-Spieles *Cool Boarders 4* angekündigt. Verbesserte Grafik, ein neuer Trickmaster-Modus und eine Multiplayer-Turnier-Option werden nicht die einzigen Veränderungen gegenüber den Vorgängern sein. Sie sollen nämlich auch die Konkurrenten noch brutaler vom Brett stoßen können.

+ Das US-Software Studio AndNow hat erste Informationen zu seinem PlayStation 2-Projekt *Virtual Ocean* bekannt gegeben. Es handelt sich um ein Rollenspiel mit Action- und Puzzle-Elementen, in dem Sie ein Meerestier wie zum Beispiel einen Wal oder einen Delphin steuern können. Das ungewöhnliche Spielprinzip soll vor allem von Melodien und Soundeffekten getragen werden, die unter anderem der Kommunikation oder als Zaubersprüche dienen.

+ Auch bei Interplay läuft die Softwareentwicklung für die PlayStation 2 an: Die Verpflichtung des Indy-Car-Veteranen Danny Sullivan als Berater legt nahe, daß es sich bei einem der von Interplay geplanten PlayStation-2-Spiele um eine Indy-Car-Rennsimulation handeln könnte.

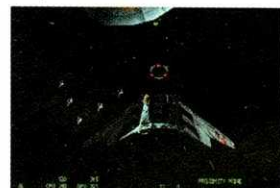
USA VERKAUFS-CHARTS

1. WWF Attitude.....	Acclaim
2. Driver	GT Interactive
3. NCAA Football 2000.....	Electronic Arts
4. Final Fantasy VII.....	SCEA
5. Need for Speed III	Electronic Arts
6. Tarzan	SCEA
7. WWF Warzone	Acclaim
8. Syphon Filter.....	989 Studios
9. Triple Play 2000.....	Electronic Arts
10. Namco Museum Vol. 1	Namco

Quelle: MCV, USA

STAR TREK LOGBUCH-EINTRAG

Activision hat bestätigt, daß sich Fans der *Star-Trek*-Serie Mitte nächsten Jahres mit einem Weltraum-Shooter, dessen genauer Titel noch nicht feststeht, fortbeamen dürfen. Sicher ist derzeit nur, daß die Hintergrundgeschichte im Universum von *Star Trek: The Next Generation* angesiedelt sein wird und Sie in unterschiedlichen Kampfschiffen – darunter auch die neuesten Jäger der Föderation – werden Platz nehmen dürfen. Bei der Erforschung mysteriöser Vorfälle, der Verteidigung der Föderation oder dem Versuch, das Geheimnis des Risses im Beta-Quadranten aufzudecken, müssen Sie die Wendigkeit und Feuerkraft Ihres Shuttles unter Beweis stellen. Denn Klingonen, Borgs und noch unbekannte Rassen aus den Tiefen des Alls verwickeln Sie in aufreibende Gefechte. Das *Star Trek*-Spiel wird voraussichtlich 30 Missionen beinhalten, die dank prächtiger Grafik, greller Spezialeffekte und eines zackigen Gameplays eine hohen Suchtfaktor entfalten dürften. Wenn die Entwickler noch an filmreife Zwischensequenzen und die Original-Musik denken, können wir die Space-Saga hoffentlich bald mit dem Wort „faszinierend“ kommentieren. (fb)



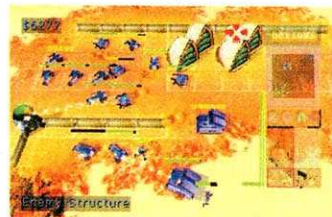
Aus den Tiefen des Universums schält sich eine feindliche Fliegerstaffel heraus.



Dramatische Lichteffekte werden zur Atmosphäre des Shooters beitragen.

DUNE 2000 DROGENKRIEG

Ab Oktober dieses Jahres sollen auch PlayStation-Besitzer in den erbitterten Kampf um die Wunderdroge Spice eingreifen dürfen. Das von Westwood Studios zunächst für den PC entwickelte Action-Strategiespiel *Dune 2000*

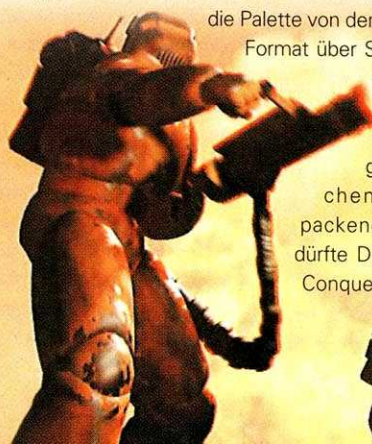


Wer die Spice-Droge sicher abernnten will, darf bei der Waffenfabrikation keine Fehler machen.

entführt Sie in eine düstere Science-Fiction-Welt, die Frank Herbert's Romanvorlage *Dune* entnommen wurde. Sie dienen einem der drei Königshäuser, die um die Vorherrschaft auf dem Planeten Dune streiten. So dürfen Sie wahlweise für die Mächte Atreides, Harkonnen oder Ordos jeweils spezielle Missionen ausführen. Wenn Sie eine Basis errichtet und die ersten Spice-Felder geerntet haben, vergrößern Sie Ihre Streitmacht und wehren die Angriffe der anderen Gruppierungen ab. Neben Panzern und Fußtruppen setzen Sie auch die Geheimwaffen Ihres Clans ein. Hier reicht

die Palette von der Nuklearwaffe im Rucksack-Format über Systeme, die die feindlichen Kräfte umprogrammieren, bis hin zu Sabotage-Einheiten. Mit feiner 3D-Polygongrafik, einer übersichtlichen Benutzerführung und packenden Zwischensequenzen dürfte *Dune 2000* der Command & Conquer-Serie qualitativ in nichts nachstehen.

(fb)



SOUTHPARK LIZENZ ZUM LACHEN

In den USA sollten die *Southpark*-Charaktere mittlerweile auch auf der PlayStation hohe Einschaltquoten verbuchen. Denn das von Acclaim ursprünglich für das N64 konzipierte Actionspiel wurde flott auf die Sony-Konsole übertragen und mußte unterdessen erhältlich sein.

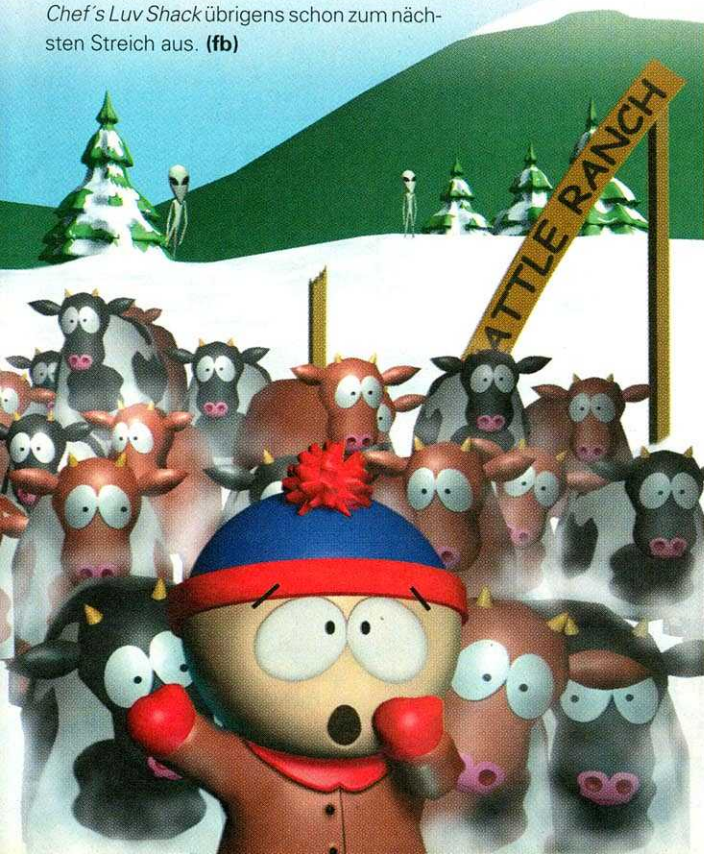
In dem Ego-Shooter ziehen Sie wahlweise mit Kenny, Kyle, Stan oder Cartman los, um eine außerirdische Invasion zurückzuschlagen. Das Gameplay beruht darauf, daß Sie mit abgedrehten Waffen ganze Hundertschaften durchgedrehter Comic-Gegner niedermähen müssen. Wilde Truthähne, lärmende Verkäuferinnen und bössartige Roboter nehmen Sie mit Schneebällen, dem Plastik-MG oder Voodoo-Granaten ins Fadenkreuz. Für die durchschnittliche Grafik, die nur eine geringe Sichttiefe und wenig Details bietet, werden Fans der Serie mit viel schwarzem Humor, einem geradlinigen Gameplay und einem aufwendigen Multiplayer-Modus entschädigt. Während die Fernsehserie und das Spiel bald auch in Deutschland für Aufsehen sorgen sollen, holt Acclaim mit *Southpark Rally* und dem kuriosen *Southpark: Chef's Luv Shack* übrigens schon zum nächsten Streich aus. (fb)



Southpark-Style: Im Lagerhaus schlagen Sie einen Angriff der Schwellkopf-Gegner mit Le-bendmunition aus dem Kuhwerfer zurück.



Ferngelenkte Rennautos und bedrohliche Mini-Panzer können Sie mit frisch aus dem Huhn gepreßten Eiern beschießen.



SPEC OPS MARSCHBEFEHL

Im November dieses Jahres wird sich *Spec Ops* an die PlayStation heran schleichen. Da Sie in dem Actionspiel von Take Two Interactive einen Trupp von Airborne Rangers durch verdeckte Operationen begleiten, ist verständlich, daß sogar der genaue Veröffentlichungstermin noch der Geheimhaltung unterliegt. Bevor Sie nach Bosnien, in den Irak oder nach Nordkorea aufbrechen, um den jeweiligen Krisenherd zu entschärfen, wählen Sie den Spezialisten aus, der zur Auftrags-erfüllung am besten geeignet ist. Dann pirschen Sie sich mit dem Scharfschützen, dem



Schirmbügel an der Hauptkampflinie: Dabei soll das Gameplay von einer verbesserten Intelligenz der Computergegner profitieren.



Wenn Ihre Gegner schweres Gerät auffahren, empfiehlt sich ein zeitweiliger Rückzug.

Grenadier oder dem Sprengstoffexperten an die feindlichen Stellungen in der weitläufigen 3D-Landschaft heran. Die Entwickler von Rune Craft, die *Spec Ops* zuvor auf dem PC in Marsch gesetzt haben, versprechen, daß die PlayStation-Fassung über eine komfortable Steuerung und ein Arcade-lastiges Gameplay verfügen wird. Dennoch soll die taktische Tiefe der realitätsnahen Feldeinsätze erhalten bleiben. Actionfans sollten schon mal ihr Marschgepäck vorbereiten, um für alles von Nahkampf bis Nacheinsatz gerüstet zu sein. (fb)

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Zuletzt erschienen:			
Sled Storm.....	Rennspiel	EA	11. August '99
South Park.....	Action	Acclaim	17. August '99
Legacy of Kain: Soul Reaver ..	Action-Adventure	Eidos	21. August '99
Konami Arcade Classics	Arcade	Konami	25. August '99
September			
Jet Moto 3	Rennspiel	989 Studios	5. Sept. '99
South Park: Chef's Luv Shack ..	Action	Acclaim	16. Sept. '99
Dino Crisis.....	Action-Adventure	Capcom	23. Sept. '99
Rising Zan	Action	Agetec	30. Sept. '99
Oktober			
Jeff Gorden XS Racing	Rennspiel	Am. Softworks	5. Oktober '99
Major League Soccer	Fußball	Konami	6. Oktober '99
MGS: VR Missions	Action	Konami	13. Oktober '99
Crusaders of Might and Magic.....	Action-RPG	3DO Company	13. Oktober '99

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten zuletzt erschienenen oder in den nächsten Wochen in den USA erscheinenden Titel. Stand: 24.8.1999

SCHA(R)FE SCHOTTLAND-REISE ZU GEWINNEN!

PlayStation Zone und Empire Interactive präsentieren:
Das große Sheep-Gewinnspiel!

Seien Sie kreativ und zeichnen Sie einen pffiffigen Kurz-Comic rund um das intelligente Puzzle-Spiel, das im Oktober für die PlayStation erscheinen soll. Als Hauptpreis winkt eine einwöchige Reise nach Schottland! (genaue Teilnahmebedingungen siehe Kasten)

Die fünf besten Comics werden im Handbuch zu *Sheep* und auf der Webseite von Empire Interactive (<http://www.empire.co.uk>) veröffentlicht.

HIER DIE LISTE DER PREISE:

- ▶ 1. Preis: Eine Woche Schottland für zwei Personen (Flug, Hotel ÜF)
- ▶ 2. Preis: Ein Empire-Spielepaket im Wert von DM 500,-
- ▶ 3. Preis: Ein Empire-Spielepaket im Wert von DM 250,-
- ▶ 4.-50. Preis: Je ein Sheep T-Shirt

Schicken Sie Ihre Entwürfe an die unten stehende Adresse:

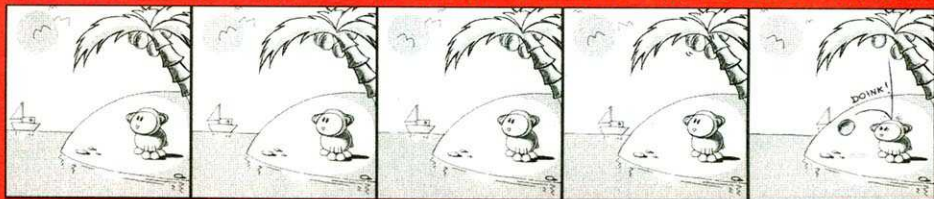
Empire Interactive
Kennwort: PSZ-Sheep
 c/o KOCH Media GmbH
 Lochhamer Str. 9
 82152 Planegg

Einsendeschluß ist der 31.10.1999

Bitte vergessen Sie nicht Ihr Alter anzugeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Gewinner unter 18 Jahren benötigen das schriftliche Einverständnis des Erziehungsberechtigten. Mitarbeiter von Empire Interactive, KOCH Media und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

SO GEHTS:

Ihre Aufgabe besteht darin, einen Comic-Strip mit *Sheep*-Charakteren zu zeichnen, der sich aus fünf Kästchen á 4x4 cm zusammensetzt. Dieser kann mit oder ohne Text erstellt werden.



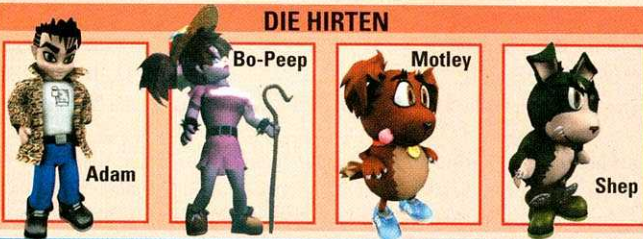
Sandstrand und Kopfnuß. Dieses Beispiel zeigt, in welchen Proportionen und in welcher Länge der Comic gezeichnet werden sollte. Dem Humor sind dabei keine Grenzen gesetzt!

INFO HIRTEN UND HILFLOSE

Damit Sie die *Sheep*-Charaktere zumindest einigermaßen treffen, bilden wir an dieser Stelle Hüter und zu Behütende ab.

Zur Pointe Ihrer Bildfolge noch eine kleine Inspiration: Die Longwools stehen zum Beispiel auf Headbanging im Nachtclub!

DIE HIRTEN



DIE SCHAFE



PLAYSTATION 2 ENTHÜLLT

Mit Spannung wartet die Videospiele-Welt auf die Tokyo Game Show im September, auf der Sony Computer Entertainment die PlayStation 2 vorstellen wird. Vier Wochen vorher wurden uns von einem Sony-Kenner exklusive Fakten zur kommenden 128-Bit-Konsole zugespielt, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

Die Konsole, deren Name auf alle Fälle den Bestandteil „PlayStation“ haben wird, wird im späten Winter 1999/2000 in Japan veröffentlicht. Bis zum jetzigen Zeitpunkt wurden zwar beinahe alle Produktionsprobleme gelöst, allerdings wird es nicht möglich sein, die Chips schon jetzt in Massenherstellung zu fertigen, deswegen wird die Konsole wohl erst im März 2000 in Japan erscheinen. SCE unterhielt sich bereits im Vorfeld ausgiebig mit den Entwicklern über deren Probleme bei der Dreamcast-Entwicklung um sicherzustellen, daß die PlayStation 2 von diesen Schwierigkeiten verschont bleibt. Derzeit ist das Entwicklungskit etwa einen Quadratmeter groß! Wenn man den Deckel vom Kit abnimmt, versteckt sich darin sogar eine komplette PlayStation 1. Auf der Tokyo Game Show wird Sony zwar das Gehäuse zeigen, da die Hardware aber noch nicht reinpaßt, werden die Controller für die Demos in eine Black Box führen.



Sollte Soul Calibur auf dem Dreamcast nicht gut laufen, kommt Tekken Tag Tournament mitsamt obigem Charakter für die PS2!



Koeis Kessen, das derzeit im Internet für Furore sorgt, nutzt bislang nur 10% der PlayStation 2-Power!

Künstlich hoher Preis!

Da die Chips noch nicht in ausreichend hoher Anzahl verfügbar sind, wird Sony CE den Preis der Konsole künstlich hoch halten, um eine größere Nachfrage zu verhindern. Drei Monate später, wenn die Produktion auf Hochtouren läuft, wird der Preis von 40.000 Yen (rund 730 DM) auf 30.000 Yen reduziert. Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft wird man den Preis im November auf 20.000 Yen reduzieren. Es ist davon auszugehen, daß die Konsole in den USA und in Europa gleich beim Start verhältnismäßig günstig sein wird, also 199,- Dollar oder DM 499,- kosten wird. Entgegen der Erwartungen wird die Konsole doch DVD-Filme abspielen können, womit alle PlayStation-1-User überzeugt werden sollen, die neue PlayStation 2 zu kaufen. Eventuell wird Sony CE die Konsole sogar als billigen DVD-Player vermarkten, um damit dem stagnierenden DVD-Markt in Japan den dringend notwendigen Push zu geben. Der günstige Hardwarepreis stellt für Sony kein Problem dar, entgangenes Geld soll vor allem durch Multimedia-Peripherie wie Keyboards, Modems, Digital-Kameras und Memory-Karten verdient werden.

Die Software im Detail

Derzeit gibt es von SCE selbst mindestens fünf Spiele, die zum Start verfügbar sein werden, wobei die Entwickler wohl Probleme haben, genaue Termine für die Fertigstellung anzugeben, insbesondere deswegen, weil es Schwierigkeiten bereitet, die Spiele auf der PlayStation 1 und der PlayStation 2 laufen zu lassen. SCE wird dabei die Entwicklung völlig neuer Titel übernehmen, während sich die Third Parties (wie Namco oder Squaresoft) auf neue Teile bekannter Spieleserien verlassen. Obwohl Final Fantasy IX auf der PlayStation 1 kommt, arbeitet Square bereits an Final Fantasy X für die PlayStation 2. Ebenso geplant ist Dragon Quest VIII von Enix, womit dem Erfolg der PS2 im Rollenspiel-verrückten Japan nichts entgegenstehen dürfte. Ebenfalls bestätigt wurde Tekken 4, das zuerst auf der PlayStation 2 und anschließend in die Spielhalle kommt. Sollte sich Soul Calibur auf dem Sega Dreamcast gut verkaufen, wird Tekken

Tag Tournament für die Sega-Konsole umgesetzt, andernfalls wird es ebenfalls für die PS2 erscheinen. Gran Turismo 3 (alias Gran Turismo 2000) wird sich aufgrund des verspäteten Release von Gran Turismo für die PlayStation verzögern. Capcom arbeitet an einem neuen Resident Evil-Teil, Konami läßt die Gradius-Reihe wieder aufleben und From Software hat die Entwicklung von Armored Core 2 begonnen, während zu Kings Field 4 noch nichts verraten wurde.

Welche Farbe?

Die Gehäusefarbe der PlayStation 2 wird einige schockieren! Sie soll keinesfalls grau sein, sondern eine sehr auffällige Farbe besitzen, die an die Sportwagen von Sony-Top-Managern erinnert. Mehr Infos zur PS2 gibt es im Tokyo-Game-Show-Bericht der nächsten PS2!

Hans Ippisch



Gran Turismo 2000 kommt später!

INFO PLAYSTATION 2

Veröffentlichung Japan:

März 2000

Veröffentlichung USA / Europa:

Winter 2000/2001

Preis in Japan:

40.000 Yen im März, 30.000 Yen im Juni, 20.000 Yen im November

Preis in USA / Europa:

199 Dollar, DM 499,-

Sonderfunktionen: Kompatibel mit PlayStation 1, DVD-Filme können abgespielt werden

Geplante Peripherie: Keyboards, Modems, Digital-Kamera, -Memory Karten

PLAYSTATION 2-SOFTWARE

Armored Core 2	From Software
Tekken 4	Namco
Dragon Quest VIII	Enix
Final Fantasy X	Squaresoft
Gradius	Konami
Gran Turismo 2000	Polyphony
Kessen	Koei
Resident Evil	Capcom
(Tekken Tag Tournament)	Namco



Die realistische Bandenwerbung hinter der Spielfeldbegrenzung sorgt für ein von Live-Übertragungen gewohntes Fußballerlebnis im TV-Stil.

Fußball, 1-8 Spieler, Electronic Arts

FIFA 2000

Seit dem Beginn der glorreichen FIFA-Serie im Jahr 1993 hat Electronic Arts weltweit mehr als 16 Millionen Exemplare des jährlich neu aufgelegten Fußball-Klassikers an den Fan gebracht. Für die Jahrtausend-Version des Referenz-Kicks haben sich die Entwickler mit Blick auf die sich warmlaufende Konkurrenz besonders ins Zeug gelegt.



Der im schicken Rot gekleidete Feldspieler will die Entscheidung des aufmerksamen Referees nicht wahrhaben und protestiert energisch gegen die angebliche Fehlentscheidung.



Dieses rüde Einsteigen der Marke „Blutgrätsche“ dürfte für den übermotivierten Verteidiger farbige Konsequenzen haben.



Während die überraschte Abwehr ein kollektives Nickerchen hält, behindern sich die drei freistehenden Stürmer dummerweise gegenseitig beim Kopfball.

Electronic Arts scheint sich im Verlauf der FIFA 2000-Entwicklung der diesjährigen, starken Kicker-Konkurrenz aus dem Hause SCEE (Fußball Live) und Infogrames (UEFA Striker) durchaus bewußt geworden zu sein, denn nach den eher kosmetischen Korrekturen und grafischen Verbesserungen der letzten Versionen sind dieses Mal unter anderem auch in Sachen Steuerung grundlegende Änderungen vorgenommen worden.

Die gute alte Zeit

Ihnen steht ein von EA bekannt umfangreiches Arsenal an unterschiedlichen Mannschaften zur Verfügung. So können Sie beispielsweise den neuen deutschen Meister der Bundesliga ermitteln oder mit Galatasaray Istanbul in der türkischen Liga für spielerische Glanzlichter sorgen. In 15 weiteren internationalen Ligen (Brasilien, Spanien, Eng-



Alle Animationen wurden komplett überarbeitet. Als Folge bestehen die filigranen Kicker auf dem Spielfeld mit noch realistischeren Bewegungsabläufen inklusive eleganter Übersteiger.



Hier gibt es den ersten Platzverweis. Die virtuellen Ballkünstler gleichen den echten Kicker-Kollegen bis aufs Haar.



Der beherzte Rettungsversuch des Torwarts kommt zu spät, der platzierte Schuß vom Elfmeterpunkt findet den Weg in den Kasten.

land, Italien, Frankreich Schottland, Niederlande, Schweden, Belgien, Korea, Norwegen, Dänemark, Griechenland, Israel und Portugal) können Sie Ihre Spielstärke unter Beweis stellen. Neben den aktuellen Teams der Gegenwart warten auch 40 „Classic“-Teams aus der glorreichen Vergangenheit auf ihren Einsatz. Mit der WM-Elf von 1974 können somit Größen wie Berti Vogts, Franz Beckenbauer oder Sepp Maier reaktiviert werden. Diese Option dürfte Balsam auf die arg strapazierten Seelen der deutschen Fußballfans sein, endlich darf man mal wieder mit einem starken deutschen Team ins Stadion einlaufen. Neben der Möglichkeit, während einer kompletten Saison um Meisterehren zu kicken oder gegen den Abstieg zu kämpfen, sorgen Pokalwettbewerbe für viel Spannung und Spielspaß am Bildschirm.

Weniger ist mehr

Um während des Kicks ein unkompliziertes, eingängiges Gameplay zu gewährleisten, hat man die Steuerung auf wenige Buttons abgespeckt. Die Funktion der vier Knöpfe richtet sich nun danach, ob Sie sich mit Ihrem Team im Angriff oder der Verteidigung befinden. Trotz der überarbeiteten Tastenbelegung werden nicht nur altbekannte Tricks wie der Fallrückzieher oder der Übersteiger problemlos

MIT FIFA 2000 LÄUFT SICH OHNE ZWEIFEL EIN WEITERES FUBBALL-HIGHLIGHT MIT TOLLEM TV-FLAIR FÜR DEN EINSATZ AUF DER PLAYSTATION WARM.

Jens Quentin, Redakteur PlayStation Zone

möglich sein, auch neue Bewegungen wie das Abschirmen der Lederkugel mit dem Körper oder das dezente Wegschieben eines aufdringlichen Verteidigers haben die Kicker im Trainingslager erlernt. Weitere Neuerungen wie der „DirectPass“ oder die „Direct-Defense“ sollen auch FIFA-Neulingen einen einfachen Einstieg ermöglichen. Über den Köpfen der virtuellen Ballkünstler erscheinen kleine Symbole, die jeweils einer Taste des

Controllers entsprechen. Durch Drücken des Buttons kann der Spieler den Ball nach Einwürfen oder Eckbällen dann direkt annehmen. Mit Hilfe von farbigen Pfeilen unter dem gesteuerten Spieler soll auch das Paßspiel leichter vom Fußballschuh gehen. Ist der Pfeil rot, sollte der Spielmacher seinen Paß nochmals überdenken, da dieser mit hoher Wahrscheinlichkeit im gegnerischen Abwehrbollwerk hängen bleibt. Die Farbe Grün steht dementsprechend für einen gefahrlosen Zuckerpass in den freien Raum. Damit auch FIFA-Veteranen gefordert werden, stel-

len sich die CPU-Mannschaften dank aufgebohrter AI nach einiger Zeit auf Ihr Spielsystem ein und kontern Sie klassisch aus.

Atmosphäre vom Allerfeinsten

Nachdem schon die Vorgänger mit toller Stadion-Atmosphäre glänzten, wollen die Macher von EA Sports bei der neuesten Version ein noch authentischeres Fußball-Flair auf den heimischen Bildschirm zaubern. So präsentiert sich das Geschehen auf dem Rasen beispielsweise erstmals mit realistischen

INFO FREUDENFEST UND MIENENSPIELE

Für FIFA 2000 haben sich die Entwickler das ehrgeizige Ziel gesetzt, die Emotionen und packende Atmosphäre eines heiß umkämpften Fußballspiels auf den Bildschirm zu bannen. Um dieses Ziel zu verwirklichen, warten die Spieler je nach Verlauf der Partie mit unterschiedlichen Mimiken auf, die einiges über den Gemütszustand der Jung-Millionäre aussagen. Darüber hinaus wurden auch die überarbeiteten Jubelszenen erfolgreicher Torschützen der Art des geschossenen Tors angepaßt, so wird dem wuchtigen Mittelstürmer beispielsweise nach versenktem Kopfball gefühlvoll über das Haupt gestreichelt.



Nach dem brutalen Foul ist der aufmerksame Schiedsrichter sofort zur Stelle, um das üble Einsteigen zu ahnden.



Dem griesgrämigen Gesichtsausdruck des harten Verteidigers kann man den Unmut über die Karte des Schiedsrichters entnehmen.



Nach dem vierten Treffer kennt der stimungsvolle Torjubil bei den überglücklichen Feldspielern keine Grenzen mehr.



In bester griechischer Sirtaki-Tradition tänzeln die Kicker nach dem Torerfolg beschwingt über das Spielfeld.



Schwalbe oder grobe Unsportlichkeit? Noch nie fielen die Sportler so schön und lebens-echt auf die grüne Spielfläche.

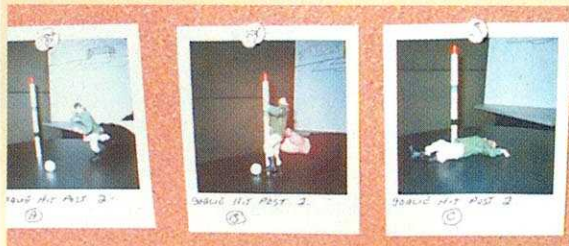


Verwirrung im Strafraum. Der konfuse Torwart hat im dichten Gedränge die Lederkugel aus den Augen verloren.

Licht- und Schatteneffekten. Für das richtige Live-Ambiente wurden echte Klassiker unter den Fangesängen verwertet, so daß aus dem TV bekannte Sprechchöre und markante Anfeuerungsrufe auch auf der PlayStation für eine angeheizte Stimmung sorgen. Für den guten Ton während des Spiels sind Wolf-Dieter Poschmann vom ZDF und Jörg Dahmann (noch) von SAT1 verantwortlich. Die aus rund 85.000 Wörtern bestehenden Fußballweisheiten der Kommentatoren werden dabei nicht mehr dem Spielgeschehen hinterher hinken, vielmehr kündigen die Sprecher eine nahende Torchance vorher an. Durch die vorausschauenden Sätze des dynamischen Du-

INFO IMMENSER ANIMATIONS-AUFWAND

Mit großem Arbeitsaufwand wurden alle Animationen der virtuellen Kicker in den vergangenen zwölf Monaten komplett neu erstellt. Die Entwickler von EA Sports luden dazu bekannte US-amerikanische Fußballgrößen wie Eddie Pope, Spieler von D.C. United, ins Studio, um deren Bewegungen mittels des Motion-Capturing-Verfahrens festzuhalten. Nach dem Übertragen der gesammelten Daten auf die Modelle der Spielerfiguren waren nochmals mehrere Monate notwendig, um die Bewegungsabläufe zu optimieren. Fouls und Jubelszenen wurden mit Actionfiguren nachgestellt und dann mit Fotos als Storyboard festgehalten.



Hier sehen Sie ein Storyboard, das als Grundlage für die Motion-Capturing-Aufnahmen diente. Diese Szene zeigt einen unglücklich agierenden Goalie, der bei der Jagd nach dem Ball schmerzhafte Bekanntschaft mit dem Torpfosten macht.



Alles bereit zum Motion-Capturing! Die am schwarzen Anzug angebrachten weißen Kugeln werden während des Bewegungsablaufs von zahlreichen Spezialkameras erfaßt.

os wird Einsteigern aufgrund kleiner verbaler Tips zu einem besseren Spiel Aufbau verhol- fen. Da auch die Emotionen, hektische Reak-

tionen und wilde Meckereien der hochbezahlten Ballkünstler einen Teil der prickelnden Stadion-Atmosphäre ausmachen, haben sich die Entwickler diesbezüglich besondere Mühe gegeben. So sieht man die Pro- fis in den Spielunterbrechungen hitzig erregt diskutieren, ein anderes Mal wälzt sich der Stürmerstar der Gastmannschaft nach erneu- tem Foulspiel mit schmerz-verzerrter Miene

NACH FIFA 99 HABEN WIR GEMERKT, DASS DIE STEUERUNG ZU KOMPLI- ZIERT WAR. ALS FOLGE WERDEN BEI FIFA 2000 NUR NOCH VIER BUTTONS BENÖTIGT.

Marc Aubanel, FIFA-Produzent

auf dem Boden. Besonders schöne Treffer spiegeln sich in den freudigen Gesichtszügen des erfolgreichen Spielers wider, auch die

anschießenden Ju- belszenen sind äußerst liebe- und stilvoll ge- staltet. Anhand unter- schiedlicher Staturen, Haar- und Hautfarben lassen sich alle Lieblin- ge der weltberühmten Clubs auf den ersten Blick identifizieren, ei- ne Verwechslung des

kleinen, wuseligen Thomas „Icke“ Hässler mit dem hünenhaften Brecher Carsten Jancker gehören somit der Vergangenheit an.

Jens Quentin



Beim Kopfball-Duell innerhalb des Fünf-Meter-Raums hat der Stürmer keine Chance gegen die lange Arme des hochkonzentrierten Torhüters.

ANGESPIELT

Durch eine komplette Überarbeitung der Grafik, einer vereinfachten, eingängigeren Steuerung und einem noch dichteren Stadion-Ambiente wird ab November unter allen Sportsfreunden garantiert erneut das FIFA-Fieber ausbrechen, eine Heilung von diesem Infekt hat allenfalls die hochkarätige Genre-Konkurrenz parat.

Titel	FIFA 2000
Genre	Fußball
Spieler	1-8 (Multi Tap-Unterstützung)
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	tba.
Release	November '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

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



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (8/10)

"Hervorragendes Fahrverhalten...
Brillianteste 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."



"Potentieller Hitkandidat"

Fun Generation 4-99

"Ein echter Highlight."

Offizielles Playstation Magazin 3-99

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



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



"Ein besseres Spiel dieses Genres
wirst Du so schnell nicht wieder finden."

PowerStation 7-99 (83%)

"Driver ist der spielgewordene 70er-Jahre-Streifen.
Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedingt zugreifen!"

Playstation / Das Fun-Magazin 7-99

"...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."

Action-Adventure, 1 Spieler, Eidos

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

Wer ist Lara Croft? Im vierten Teil der Tomb-Raider-Serie beleuchtet Eidos die Vergangenheit der blaublütigen Grabräuberin.

Normalerweise sind Fortsetzungen zeitlich nach den Ereignissen der eigentlichen Geschichte angesiedelt. Ein „Prequel“ – wie zum Beispiel *Star Wars Episode I* – allerdings zeigt, was sich vor der ursprünglichen Story zugetragen hat. Auch *Tomb Raider IV* wird zumindest teilweise Prequel-Charakter haben: Zu Beginn trainiert der Spieler eine 16jährige Lara Croft im Fitneßraum. Im ersten Drittel des

vierten Teils soll so Laras Vorgeschichte erzählt werden und außerdem erklärt werden, wie sie sich in die uns bekannte, knapp angezogene Hobby-Archäologin verwandelte. Vom Spielgefühl her wollen sich die Entwickler bei Core auf den ersten Teil zurückbesinnen: Die Rätseldichte wird erhöht und das Inventar soll eine größere Rolle spielen als bisher. Zur Story war bisher nur soviel zu erfahren: Lara stößt wieder mal in einem verlassenen Grab nach Schätzen. Dabei beschwört sie ein gar fürchterliches Monster aus vergangener Zeit herauf. Selbstverständlich kann in der Folge niemand anderes als Miss Croft höchstpersönlich die Welt vor dem sicheren Untergang bewahren. Schauplatz der Ereignisse ist diesmal ausschließlich Ägypten: Die gewagten geographischen Sprünge in den vorherigen Geschichten sollen somit der Vergangenheit angehören. Core will mit dieser Maßnahme für eine bessere Orientierung der Spieler innerhalb der Story sorgen.

Auf der technischen Seite darf man auch im vierten Teil keine Quantensprünge erwarten: Trotz zahlreicher Detailverbesserungen bleibt das Spiel eben „nur“ ein *Tomb Raider*-Titel. Mit Hilfe von gezielt eingesetzten Lichteffekten wollen die Core Designer die Levels jetzt übersichtlicher gestalten und dem Spieler somit dezente Hinweise zum Aufbau der Areale geben. Außerdem wurde auch die Hauptfigur des Spiels einer moderaten

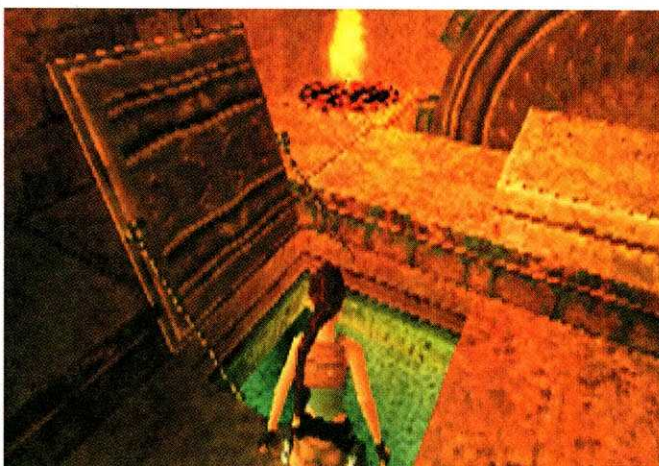
Frischzellenkur unterzogen: Lara soll schöner denn je aus-schauen.



Untote auf dem Vormarsch. Lara steckt in Schwierigkeiten: Das Skelett lauert angriffsbereit auf seine Chance.

Viel Feind – Viel Ehr

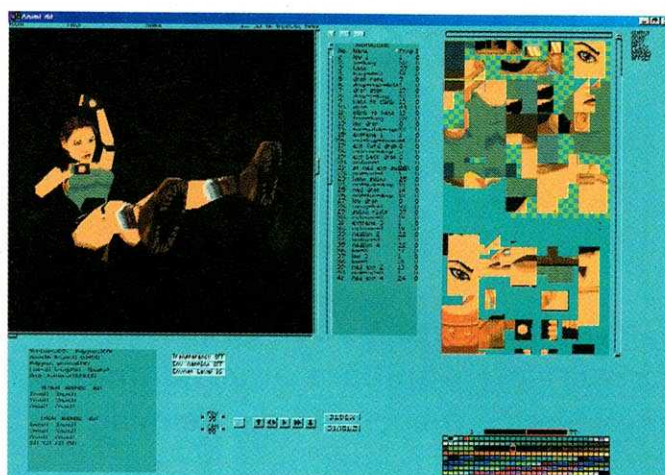
Jeder Held braucht natürlich auch Gegner und *Tomb Raider IV* bietet eine Auswahl an komplett neuen Bösewichtern, die Ihrer Lieblingsarchäologin das Leben schwer machen. Auf ersten Screenshots aus dem Charaktereditor sind neben „modernen“ Figuren – etwa Soldaten einer Spezialeinheit – auch Monster aus der ägyptischen Mythologie zu bestaunen. Von Rieseninsekten über Skelette bis hin zu altägyptischen Wachen im Tut-Ench-Amun-Look reicht hier die Auswahl. Und diese Fieslinge sollen zwar weniger zahlreich als bisher auftauchen, aber sich dafür schlauer denn je verhalten. Nach dem Motto: „Weniger ist mehr“, spendierte das Entwicklerteam den Kreaturen soviel künstliche Intelligenz, daß sie zum Beispiel einer flüchtenden Lara auf den Fersen bleiben, und



Auch gefährliche Falltüren sind in den Levels zu finden. In diesem Bild sind die Lichteffekte um die Fackel im Hintergrund herum sehr gut zu erkennen.



So entsteht ein Tomb Raider Fiesling. In Cores Charakterdesigner werden Gegner wie dieser Ritter zum Leben erweckt.



Der Lara-Editor. Auch die Hauptfigur wird im „normalen“ Editor zusammengestellt. Beachten Sie das Profil der Schuhe.

ihr auch in andere Levels hinein folgen. Ein weiteres neues Feature in *Last Revelation* ist das Tagebuch der schönen Heldin. Es fungiert zunächst als Kunstgriff, um *Tomb Raider*-Neulingen Laras Geschichte näherzubringen. Am Anfang des Spiels soll es möglich sein, in dem Buch Aufzeichnungen über Miss Crofts Abenteuer in den ersten drei Teilen der Serie zu erfahren. Im späteren Spielverlauf protokolliert die Protagonistin hier dann alle wichtigen Ereignisse und kommentiert Rätsel mit persönlichen Bemerkungen. Weiß der Spieler nun an einer Stelle nicht mehr weiter, so kann er im Tagebuch nachschlagen und sich Anregungen zur Lösung des jeweiligen Puzzles holen. Apropos Puzzle: Wie bereits erwähnt, wird Laras Inventory im Vergleich zu den Vorgängern dramatisch aufgewertet. So können nun, wie in einem klassischen Adventure, Gegenstände miteinander kombiniert werden. Wenn sie zum Beispiel ein Schrotgewehr und eine Taschenlampe besitzen, können sie sich im Inventar die Lampe an die Flinte schrauben. Eine weitere Verbesserung erwartet das Zielsystem in *Tomb Raider*: Bisher zielte Lara automatisch auf jeden Gegner, der sich in einem Areal aufhielt, auch wenn der Spieler diesen Gegner noch gar nicht sehen sollte, weil der sich versteckte. In Teil vier nun wird die Heldin sich ihre

Ziele besser aussuchen: Der Spieler selbst muß nun entscheiden, auf wen zuerst gezielt und gefeuert werden soll. Somit können die Entwickler jetzt auch Monster hinter Büschen oder in dunklen Ecken verstecken, ohne daß Laras automatische Zielfunktion dem Spieler den Standort der versteckten Bösewichter verraten würde. In bisher jedem neuen *Tom Raider* lernte die Hauptdarstellerin neue Tricks und Bewegungsabläufe und auch *Last Revelation* macht hier keine Ausnahme. Laut Core Design war schon lange geplant, Lara an Seilen herumturnen zu lassen, und das darf sie in der neuen Folge auch ausgiebig tun. Im Stil von Tarzan kann sie nun laufen, springen und in der Luft nach einem Seil schnappen. Solange sie am Seil hängt, kann sie außerdem an ihm hoch- und runterkrabbeln und Schwung holen, um zum Beispiel auf eine weiter entfernte Plattform zu gelangen. Einige althergebrachte Features werden in Teil vier übrigens über Bord geworfen. So wird im ganzen Spiel kein Steinblock mehr zu verschieben sein. Core trägt damit dem Wunsch vieler Spieler Rechnung, die sich beim Verschieben der Steinquader in den Levels verlaufen hatten. Um dem vorzubeugen, werden nun sämtliche Rätsel in den Levels leichter zu finden sein, außerdem kann Lara sich für jeden Abschnitt eine Land-

karte organisieren. Hierfür muß sie die Einzelteile der jeweiligen Karte finden und sie richtig zusammensetzen.

Sascha Gliss

ANGESPIELT

Tomb Raider III sollte „garantiert“ der letzte Teil sein, der auf der alten Engine basiert. Aber wenn *Last Revelation* so gut wird, wie die ersten Infos hoffen lassen, dann lasse ich mir gerne noch einen Aufguß des Themas servieren. Danach sollte dann aber endgültig Schluß mit Neuauflagen sein: Die Lara Croft des nächsten Jahrtausends erwarte ich in komplett neuem Outfit.

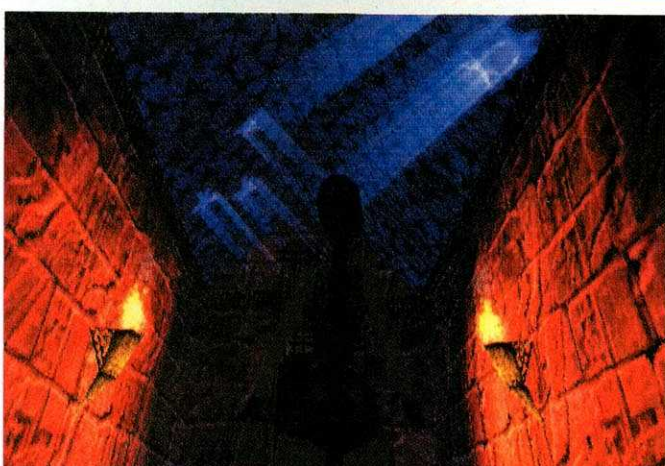
Titel	Tomb Raider IV
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Core Design
USK-Freigabe	tba.
Release	20. November 1999

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT



Wer der seltsame Herr mit dem Hammer ist, war vor Redaktionsschluß leider nicht mehr herauszukriegen.



Laras Erleuchtung! In düsteren Untergrund-Welten kommen die neuen Lichteffekte besonders gut zur Geltung.

Rennspiel, 1-2 Spieler, EA Sports

NASCAR 2000

Gentlemen, start your engines! Mit NASCAR 2000 kommt die populäre amerikanische Tourenwagenmeisterschaft auch auf die heimischen Bildschirme.

Spätestens seit Tom Cruise in *Tage des Donners* den Asphalt zum Glühen brachte, wissen auch wir Europäer etwas mit der Abkürzung NASCAR anzufangen. Diese amerikanische Rennserie ist am ehesten mit unserer Supertourenwagen-Meisterschaft zu vergleichen: Die Autos haben seriennahe Karosserien aber darunter wüten bis zu 700 PS starke V8-Monster. Wie fast alle amerikanischen Rennserien beinhaltet auch die NASCAR sehr viele Oval-Kurse, was auf den ungeübten Beobachter oft langweilig wirkt. Diese Strecken sind in den U.S.A. aber sehr populär, da es für die Zuschauer – besonders im Innenraum – sehr einfach ist, das Geschehen auf der Piste zu verfolgen. EA Sports stellt bereits seit der 98er Saison das offizielle Rennspiel zur



Verkehrsprobleme à la NASCAR: Stoßverkehr bei Tempo 250, wenn das mal gut geht ...

NASCAR-Meisterschaft, die 2000er Edition ist also der dritte Teil der Reihe. Diese Kompetenz wird man der aktuellen Ausgabe des Rennsimulators auch anmerken: Insgesamt 18 offizielle Strecken und 33 aktive Fahrer finden sich auf der CD. Außerdem engagierte EA Sports zwei bekannte amerikanische TV-Sprecher, die das gesamte Renngeschehen kommentieren.

Der Schwierigkeitsgrad wird von „Arcade“ bis „Simulation“ frei wählbar sein: Einsteiger sollen so behutsam an die komplexe Materie herangeführt werden. In der realistischsten Einstellung nämlich muß der Spieler sein Auto für jedes Rennen abstimmen: Unter anderem werden sie die Übersetzung, die Flügeleinstellung und den Reifendruck den Erfordernissen der Strecke entsprechend anpassen können. Einmal auf der Piste, überwacht ihre Boxencrew den Wagen durch den sogenannten „Spotter“, der nichts anderes tut, als das Auto die ganze Zeit per Fernglas auf der Strecke zu beobachten. Bei Bedarf ruft sie dann der Teamchef über Sprechfunk zum interaktiven Boxenstop. PlayStation-Besitzer werden laut EA Sports in den Genuß exklusiver Features kommen: So wird die PSX-Version unter anderem einen Fahrer-Editor und einen Zwei-Spieler-Meisterschaftsmodus enthalten. Außerdem wird das Spiel erstmals in Hi-Res über den Fernseher flimmern. Neben den offiziellen Kur-



Die NASCAR Rennfahrer sind dafür bekannt, daß sie gerne auf Tuchfühlung mit ihren Kollegen gehen.



Hier sitzen sie in der ersten Reihe: Die Cockpit-Perspektive inklusive Original-Armaturenbrett bringt am meisten Spannung.

sen soll NASCAR 2000 noch eine Reihe von Phantasie-Strecken enthalten, um den Spieler möglichst lang bei der Stange zu halten. Wer sich für die Geschichte dieser Rennserie interessiert, kann aber auch gegen ehemalige Fahrerlegenden antreten, die zum Bleifuß-Duell fordern.

Sascha Ills



Einma Reifen wechseln, bitte! Die Boxenstops sollen komplett vom Spieler steuerbar sein. In längeren Rennen kommen sie ohne die Pit anzufahren erst gar nicht ins Ziel.

ANGESPIELT

NASCAR 2000 profitiert von der gewohnten EA Sports Kompetenz. Wenn das Spiel so realistisch wird, wie es die Kanadier versprechen, steht allen PlayStation-Rennfahrern ein heißer Herbst ins Haus.

Titel	NASCAR 2000
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	18 Strecken plus Bonusstreck.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	EA Sports
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	tba
Release	Ende September 99

EINSCHÄTZUNG

GUT

Unzerstörbar!



www.shr.cc

R/C STUNT COPTER



Übernimm die Kontrolle über einen ferngesteuerten Hubschrauber. Dank analoger Steuerung kannst Du das Modell absolut präzise durch die Lüfte lenken. Aufgaben wie Flüge durch verzwickte Szenarien oder das Ausführen von komplexen Flugfiguren erfordern ein hohes Maß an Geschicklichkeit. R/C Stunt Copter ist das virtuelle Spielzeug für die Playstation und macht riesigen Spaß.

R/C STUNT COPTER-TOUR

Komm zur R/C Stunt Copter-Tour und gewinne einen echten ferngesteuerten Helikopter von Graupner (Modell: Ergo 50) mit allem Zubehör im Werte von DM 4500.-

24. + 25. SEPTEMBER: Hamburg Kaufhof Mönckebergstraße 3 • Dortmund Karstadt Westenhellweg 30-36 • Bremen Kaufhof Galeria Papenstraße 5 • Frankfurt/Main Saturn Berger Straße 125-129 • Berlin Pro Markt Kurfürsten Damm 206 • Nürnberg Saturn Vordere Ledergasse 30 • München Karstadt Neuhauser Straße 18 01. + 02. OKTOBER: Hamburg Brinkmann Spitaler Straße 10 • Neuss Saturn Bresslauer Straße 2 • Essen Media Markt Gladenbeker Str. 413 • Frankfurt/Main Kaufhof Zeil 116-126 • Berlin Saturn Alexanderplatz 8 • Bad Dürheim Media Markt Schwenningerstr. 38 • Ludwigshafen Media Markt Hedwig-Laudien-Ring 08. + 09. OKTOBER: Hamburg Media Markt Friedrich-Ebert-Damm 110-112 • Köln Saturn Hohe Straße 41-53 • Leipzig Zur 48 Wachsmuthstraße 10 • Aschaffenburg Media Markt Mainaschaffer Straße 115 • Berlin-Hohenschönhausen Media Markt Perower Platz 1 • Stuttgart Media Markt Heilbronnerstraße 393-397



Saltek

Der PX 2500-Analog-Controller zum gleiten, fliegen und schweben



R/C STUNT COPTER ©1999 Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. R/C Stunt Copter und das Shiny Logo sind Warenzeichen von Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Distribution durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Copyrights und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.



Rennspiel, 1-2 Spieler, Codemasters

COLIN McRAE RALLY 2

Codemasters landete mit Colin McRae Rally nicht zuletzt durch den atemberaubenden Realismus einen Hit. 1,5 Millionen mal ging das Original über den Ladentisch. Für das Jahr 2000 ist nun eine Fortsetzung der Rally-Simulation geplant, man darf gespannt sein, was Guy Wilday, Produzent des ersten Teils, mit seinem 30köpfigen Team auf die Beine stellt.

Der endgültige Titel steht bis jetzt noch nicht hundertprozentig fest. In jedem Fall werden Sie das *Colin McRae Rally* Logo im Titel wiederfinden. Codemasters wird die Grafik-Engine komplett überarbeiten und ermöglicht dadurch nicht nur mehr Detailtiefe, sondern auch eine höhere Fahrgeschwindigkeit. Von der verbesserten Grafik-Engine profitieren auch die Wagen, denn sie können mit mehr Polygonen dargestellt werden und wirken dadurch wesentlich realistischer. Zusätzlich wird eine neue „Reflection-mapping-Technik“ eingesetzt, mit dem Ergebnis, daß die Fahrzeuge eine originalgetreue Lackierung



Liegt auf der Piste ordentlich Eis und Schnee, macht eine Rally erst richtig Spaß.



Mit dem Ford Focus durch die abendlichen, düsteren Gassen einer Kleinstadt.

erhalten. Bereits beim ersten Teil wurden Hintergründe nach Fotovorlagen der entsprechenden Regionen erstellt. Auch hier kann

„COLIN McRAE RALLY 2 SOLL EINEN WENDEPUNKT IM BEREICH DER OFF-ROAD-RENNSPIELE MARKIEREN!“

Guy Wilday, Produzent

man von der verbesserte Grafik-Engine mehr erwarten, *Colin McRae Rally 2* wird Sie vermutlich in eine noch realistischere Rally-Umgebung entführen.

Alles neu?

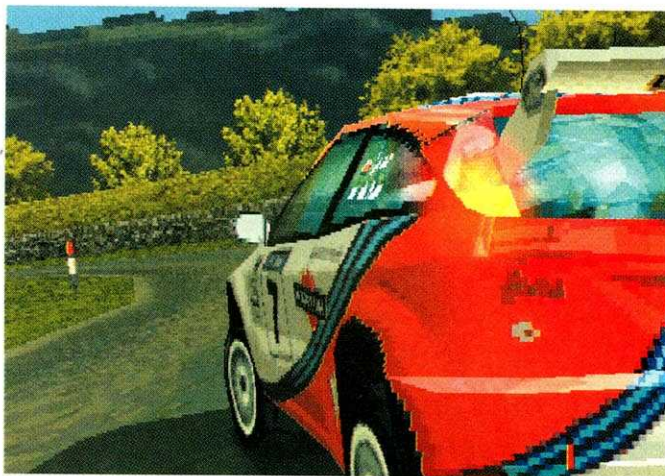
Die grafischen Verbesserungen sind wohl die augenscheinlichsten Veränderungen; bleibt

die Frage nach den inhaltlichen Neuerungen. Für gewöhnlich legt Codemaster besonderen Wert auf neue Inhalte. Bislang hält man sich diesbezüglich mit Ankündigungen jedoch sehr zurück. So ist nur zu erfahren, daß alle Elemente des ersten Teils wiederzufinden sein werden. Natürlich sollen eine Vielzahl neuer Spielmechanismen entwickelt und zahlreiche Rennstile implementiert werden. Das Programmerteam hat sich in jedem Fall ein ehrgeiziges Ziel gesetzt: „*Colin McRae Rally 2* soll einen Wendepunkt im Bereich der Off-Road-Rennspiele markieren“,





Durch den schönen Sonnenuntergang sollte man sich bei solch kurvenreichen Strecken nicht ablenken lassen.



Selbst auf trockener Strecke kann der Wagen ausbrechen, dann heißt es gegenlenken und die Kontrolle behalten.

so Wilday. Dabei bezieht er sich allerdings auf das derzeitige PlayStation System. Da man bei Codemasters bisher keine Einzelheiten verraten möchte, kann man über eventuelle Features nur mutmaßen. Viele Spieler haben bei *Colin McRae Rally* einen Arcade Modus vermisst, denn wenn man schon gegeneinander antritt, möchte man doch auch „Feindkontakt“ haben und nicht nur gegen einen Geist antreten. Man kann deshalb mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, daß ein Arcade-Modus in die Fortsetzung einfließen wird.

Programmierter Erfolg

Codemasters kann in jedem Fall mit guten Ergebnissen rechnen, denn schließlich wurde *Colin McRae Rally* schon in 26 Ländern Nummer 1 der Verkaufscharts. Und mit diesem Erfolg im Rücken geht das Spiel in der nächsten Zeit auch auf den US-amerikanischen Markt. Eine

Fortsetzung ist bei einem so erfolgreichen Titel geradezu Pflicht und mit dem ambitionierten neuen Team darf man sich mit Sicherheit auf viele neue Ideen und gewohnt gute Qualität gefaßt machen.

Mit dem Focus auf die Piste

Eines steht allerdings jetzt schon fest: Es wird andere Wagen geben. Denn zum Er-

scheinungstermin des ersten Teils war Colin McRae noch für das Subaru Team an den Start gegangen, und somit fand man auch die entsprechenden Wagen im Spiel wieder. Mittlerweile ist der Rally-Profi ins Ford Focus Lager gewechselt und Sie dürfen demnach in den entsprechenden Boliden über die Pisten brettern.

Thomas Rosato

INFO COLIN MCRAE



Colin McRae gilt als einer der besten Rallyfahrer unserer Zeit. Dank seines fantastischen Fahrstils gelang es ihm, 1995 mit 27 Jahren die World Rally Championship zu gewinnen. Das machte ihn zum bisher jüngsten Gewinner in der Geschichte dieses Sports, außerdem war er auch der erste, aus Großbritannien stammende Gewinner. Colin McRae begann seine Rally-Karriere 1986 und setzte damit die Familientradition fort. Bisher konnte der Rally-Star sechs weitere Titel gewinnen und lag bei unzähligen Rennen auf Platz 1. Von 1991 bis 1998 fuhr McRae für das 555 Subaru World Rally Team. Seit diesem Jahr startet er für das Ford Focus Team.



Sliden gehört auf der rutschigen Matschpiste zu den Grundübungen.



Bei einem derart wolkenverhangenen Himmel kann es jeden Moment zu regnen beginnen und auf nasser Fahrbahn geht es im wahrsten Sinne der Wortes schnell rund.

ANGESPIELT

Fans realistischer Rally-Simulationen werden bei *Colin McRae Rally 2* voll auf Ihre Kosten kommen, und selbst Freunde leichterer Arcade-Rally-Kost haben sicher Ihren Spaß. *Colin McRae Rally 2* verspricht eine solide Simulation zu werden, die mit Detailreichtum prahlt und trotzdem realistisches Fahrgefühl vermittelt. Der Erfolg des ersten Teil wird nicht leicht zu überbieten sein, wenn es dem Team jedoch gelingt, die hochgesteckten Ziele umzusetzen, hat *Colin McRae Rally 2* die besten Voraussetzungen dafür.

Titel	Colin McRae Rally 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1 - 2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
USK-Freigabe	tba.
Release	2000

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Rennspiel, 1-4 Spieler, SCEE

CRASH TEAM RACING

Der italienische Klempner läßt schön grüßen: Jump & Run Held Crash Bandicoot rast schon bald auf der Playstation mit seinen Freunden um die Wette.

Nintendo hat es vorgemacht: Mit dem seinerzeit bahnbrechenden *Mario Kart* brachten die Japaner einen Mehrspieler-Fun-Racer, der auf einer etablierten und populären Jump&Run Welt basierte: Der Erfolg war im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert. *Crash Team Racing* schlägt nun in dieselbe Kerbe und versetzt die Figuren aus den populären Hüftspielen um den Helden Crash Bandicoot in die Rennliga des verrückten Wissenschaftlers „Nitros Oxide“. Neben Crash, Coco und Cortex tauchen auch alle Charaktere der vorigen Titel irgendwo im Spiel auf, die



Crash als Jäger und Sammler. In den Kisten mit den Fragezeichen verbergen sich natürlich Power-Ups und Extras.



Sprungschanze voraus. Wer geschickt springt, lädt bei der Landung seinen Turbo auf und kann die Konkurrenz abhängen.

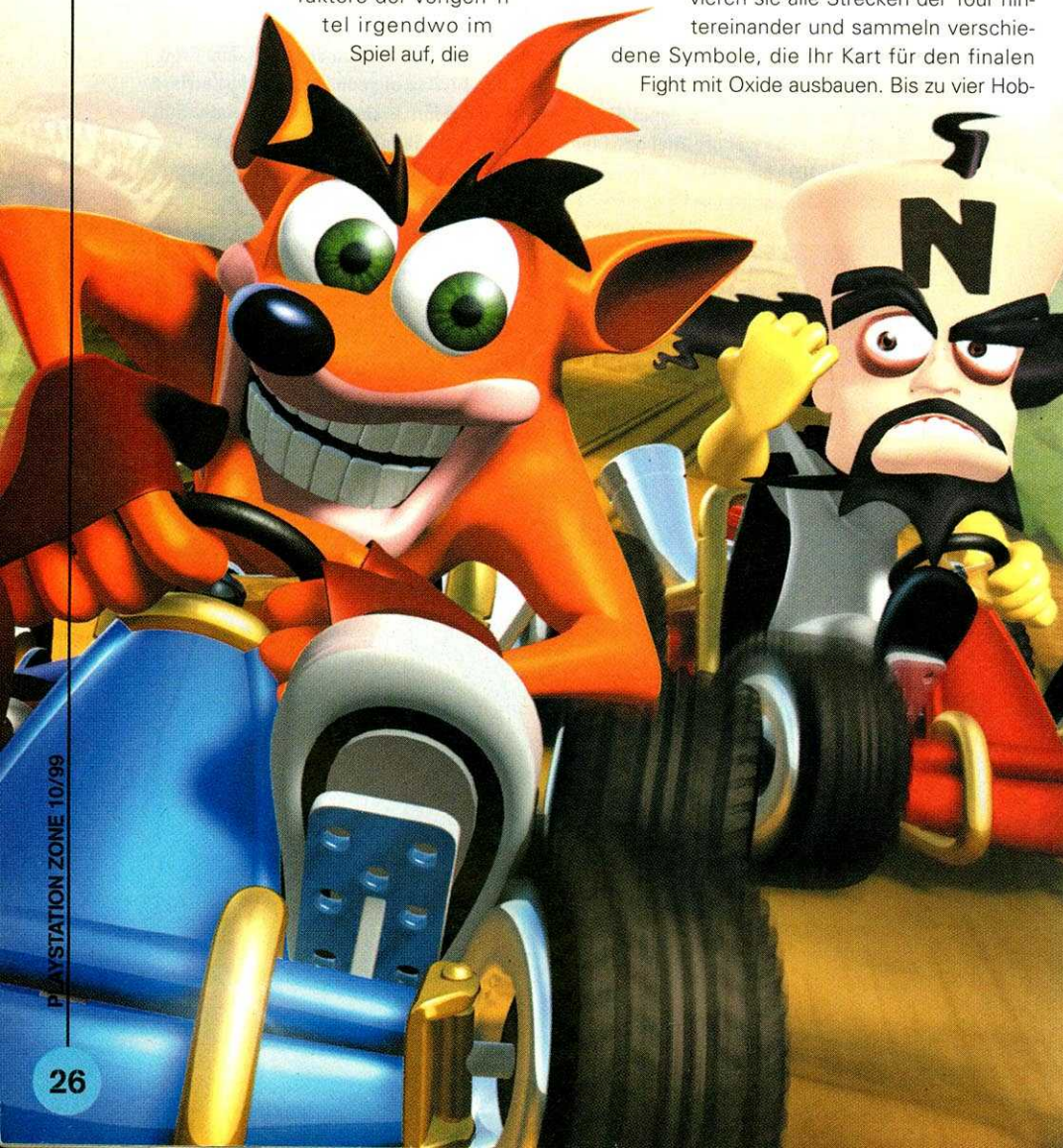
Extras und Power-Ups auf der Strecke werden Veteranen der Serie ebenfalls bekannt vorkommen. Die Raserei wird grundsätzlich in fünf verschiedenen Modi ablaufen: Adventure, Time Trial, Versus, Grand Prix und Battle. Der Adventure-Modus wird wohl die interessanteste Ein-Spieler-Variante sein: Hier absolvieren sie alle Strecken der Tour hintereinander und sammeln verschiedene Symbole, die Ihr Kart für den finalen Fight mit Oxide ausbauen. Bis zu vier Hob-

by-Raser versammeln sich im Mehrspieler-Modus vorm Multitap und wählen aus acht Charakteren des Crash Bandicoot-Universums ihre Lieblingsfahrer aus. Die Gefährten in denen Sie die Strecken unsicher machen sind wie im Vorbild Go-Karts, die sie mit den entsprechenden Extras fröhlich tunen dürfen. Der Grip in den Kurven, die Höchstgeschwindigkeit und die Beschleunigung lassen sich im Adventure-Modus stetig verbessern. Diese aufgemotzten Flitzer werden dann auf die Memory Card gespeichert und können später zum Beispiel in Multiplayer-Gefechten eingesetzt werden. Wie in diesem Genre üblich, liegen überall auf der Strecke neben den Power-Ups für das eigene Kart auch andere Extras herum, die den Spieler zum Beispiel mit einer fiesen Waffe ausrüsten.

Die Steuerung orientiert sich am Klassenprimus Mario: Neben dem Gas- und Bremspedal verfügen die Karts über eine Sprungtaste, mit der sie entweder die Kurvenlage verbessern oder Hindernissen ausweichen. Besonderen Wert legen die Entwickler auf spektakuläre Sprünge, wer sich auf extreme Hopser spezialisiert, wird mit zusätzlichem



Die Fahrt durch Disneyland? Diese Strecke erinnert entfernt an eine Achterbahn.





Die Grafik in Crash Team verspricht erstklassig zu werden. Der Wasserfall im Hintergrund gehört zur Strecke und nicht zum Hintergrund.



Auf den kühleren Kursen rutschen die kleinen Karts besonders gerne weg. Hier würden Winterreifen Wunder wirken.

Turbo-Schub belohnt: Je länger der Sprung, desto schneller wird der Renner, wenn er wieder landet.

Auch technisch soll Crash Team Racing in der obersten Liga mitfahren: Sowohl die Strecken als auch die Charaktere sind in echtem 3D berechnet und wirken sehr detailliert. Da alle Texturen hochauflösend sind, sollen hässliche Clipping Fehler der Vergangenheit angehören.

Die Version, die bisher von Crash Team Racing zu sehen war, machte einen sehr guten Eindruck. Sowohl optisch als auch spielerisch kann die Racer-Gemeinde sich hier auf einen potentiellen Hit freuen. Laut Sony Computer Entertainment Europe soll das Spiel noch vor Weihnachten in den Regalen stehen.

Sascha Gliss



Rutschpartie: Auch bei überfrierender Nässe müssen sie den richtigen Winkel für jede Kurve finden.

INFO INTERVIEW

PSZ: Jason, was war Euer Ziel für Crash Team Racing?

J.R.: Unser Ziel war es, das Genre Fun-Racer auf der PlayStation auf einen neuen Technologie- und Gameplay-Level zu bringen. Außerdem wollten wir einen exzellenten Multiplayertitel schaffen und den Fans der Serie mit diesem besonderen Titel eine Freude machen: Das Rennspiel erweitert und vertieft das Universum von Crash und seinen Freunden.

PSZ: Auf was müssen wir uns in den Rennen gefaßt machen?

J.R.: Ihr solltet Euch auf einige schmutzige Tricks und fiese Waffen vorbereiten: Die Gegner haben es in sich. Wenn Ihr gewinnen wollt, müßt Ihr mindestens genauso fies fahren wie sie.

PSZ: Wie genau funktioniert das mit den Turbo-Power-Ups?

J.R.: Der Turbo wird auf vier verschiedene Weisen aufgeladen: Auf den Strecken gibt es zum einen Turbo-Felder, die Euch für kurze Zeit schneller machen, und natürlich zum anderen die Turbo-Symbole zum Einsammeln. Außerdem werden die Karts schneller, wenn der Spieler die Kurven richtig nimmt, oder einen besonders schönen Sprung hinlegt. Die einzelnen Turbos können auch kombiniert werden, diese Combos bringen den ultimativen Speed-Kick.

PSZ: Erzähl uns ein wenig über die technischen Aspekte des Spiels ...

J.R.: Das Schwierigste an der Entwicklung war wohl die Tatsache, daß wir die 3D-Engine von Grund auf neu programmiert haben. Obwohl wir schon seit einem Jahr an dem Titel arbeiten, „tunen“ wir immer noch die Fahrmodelle und die KI. Wir haben uns übrigens gegen Fogging entschieden: Alle unsere Strecken können bis fast zum Horizont überblickt werden, und die Engine läuft trotzdem sehr schnell. Der Technologiesprung von Crash 3 zu Crash Team Racing ist also größer als der von Crash 1 zu Crash 3. Es ist einfach unglaublich was die Programmierer immer noch aus der Playstation herausholen.

PSZ: Danke für das Gespräch.



Jason Rubin von Naughty Dog Inc. stellte sich unseren Fragen!

ANGESPIELT

Mario Kart für die PlayStation ist da und es heißt Crash Team Racing. Neben dem flotten Fahrgefühl und den abgedrehten Charakteren ist die hervorragende Grafik der größte Pluspunkt dieses Fun Racers. Multitap-Besitzer können sich freuen: Crash Team ist ein ernstzunehmender Konkurrent für Speed Freaks.

Titel	Crash Team Racing:
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Naughty Dog
USK-Freigabe	tba.
Release	Dezember 99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Rennspiel, 1-2 Spieler, THQ

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

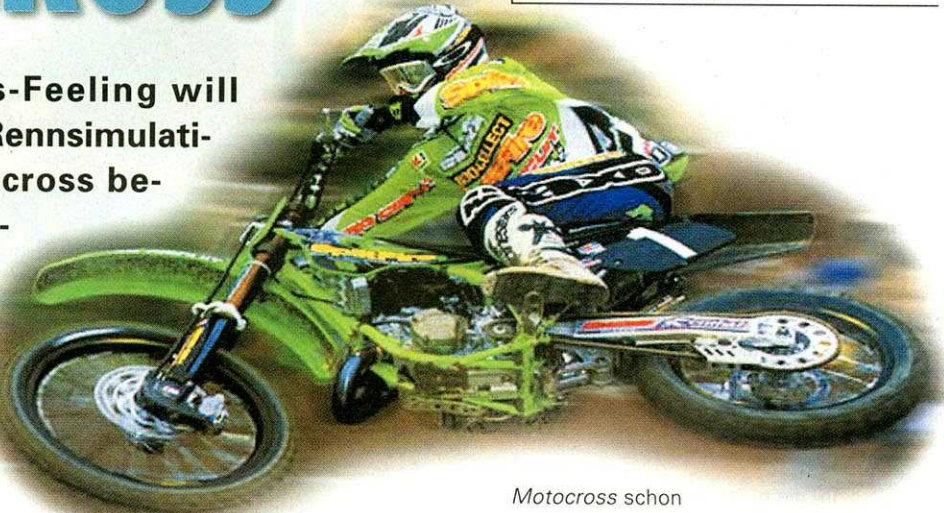
Mit echtem Motocross-Feeling will THQ Genre-Fans für die Rennsimulation **Championship Motocross** begeistern. Ricky Carmichael ist als Vorzeigefahrer sicher die richtige Wahl, denn der Erfolg ist seit langem auf der Seite des Motocross-Wunderkindes.

Viele Motocross-Simulationen sind durch schwierige Bedienung oder langweilige Strecken zum Scheitern verurteilt. *Championship Motocross featuring Ricky Carmichael* wird dieses Schicksal sicher nicht ereilen, denn die Steuerung ist intuitiv und vermittelt ein fast

authentisches Motocross-Gefühl. Außerdem sind die Strecken sehr gut und vor allem realistisch konzipiert. Das Spiel bietet eine Vielzahl von Rennkursen in verschiedenen Ländern sowie einige Hallenpisten. Neben der 125ccm-Klasse, in der Ricky Carmichael eigentlich antritt, stehen dem Spieler auch die 250ccm-, die 500ccm- sowie eine offene Klasse zur Verfügung. Die technischen Einstellungen des jeweiligen Motorrads können vor den Rennen den eigenen Bedürfnissen angepaßt werden. Neben dem Quickrace, dürfen Sie an einer Meisterschaft teilnehmen oder Rennen auf Zeit absolvieren. Die Rennen sind allerdings extrem schwer und so darf man sich nicht wundern, wenn man anfangs häufig einen der hinteren Plätze belegt. Letztlich dürfte aber gerade der hohe Schwierigkeitsgrad dafür sorgen, daß sich echte Motocross-Fans für das Spiel begeistern, zumal man mit einiger Übung auch einige Kunststücke vollführen kann. Der gelungene 2-Spieler-Modus bietet darüber hinaus die Möglichkeit, gegen weniger perfekte Gegner anzutreten. Obwohl *Championship*



Wieder letzter – da tröstet auch kein paradiesischer Palmstrand.



Motocross schon jetzt großen Spaß und einen nahezu fertigen Eindruck macht, wird THQ noch einige Kleinigkeiten ändern: Bei der insgesamt guten Grafik beispielsweise, fallen die sehr eckig wirkenden Fahrer etwas unangenehm auf. Akustisch hat man während der Rennen zeitweise das Gefühl, in einem Bienenschwarm zu sitzen und nicht auf einem Motorrad, aber auch soundmäßig wird sicher noch nachgebessert. Musik fehlt bislang noch gänzlich – obwohl ein entsprechend fetziger Soundtrack wirklich angebracht wäre.

Thomas Rosato



Unzählige Strecken in den unterschiedlichsten Ecken der Welt stehen zur Auswahl.

INFO RICKY CARMICHAEL

Ricky Carmichael gilt als das Wunderkind des Motocross. Der aus Clearwater, Florida, stammende Amerikaner hat mit gerade erst 19 Jahren seit 1997 bereits sämtliche Motocross und Supercross-Siege in der 125ccm-Klasse eingefahren.



Realistisch: Ist man gestürzt, muß man natürlich erst die Maschine wieder anbekommen, bevor es weiter geht.

ANGESPIELT

Championship Motocross hat das Zeug zur genialen Motocross-Simulation. Das nahezu fertiggestellte Produkt wird vor allem Fans dieses Genres vor neue Herausforderungen stellen. Die wichtigsten Features sind die Vielzahl guter Strecken und der hohe Schwierigkeitsgrad. *Championship Motocross* wird selbst für geübte Fahrer nicht leicht zu knacken sein.

Titel	Championship Motocross
Genre	Rennspiel
Spieler	1 - 2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	THQ
Entwickler	Funcom
USK-Freigabe	tba.
Release	Oktober '99

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Besser als die

Realität



PlayStation Games, 8/99 **79%**

PlayStation Zone, 8/99 **78%**

Mega Fun, 8/99 **81%**

Power Station, 16/99 **79%**

Games and More 16/99 **78%**

13 SECT=220

<S. MERTENS>

16 SECT=218



PlayStation®

- Entwickelt in Zusammenarbeit mit den Ingenieuren und Fahrern des Castrol Honda Superbike Teams.
- Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade vom Anfänger bis zum Profi.
- Trainings-, Renn- und Meisterschaftsmodus.
- Zwei-Spieler-Modus per Splitscreen.

Castrol
HONDA
SUPERBIKE
RACING

- Eine Vielzahl technischer Setup-Möglichkeiten auf der Basis von Originaldaten der Ingenieure des Castrol Honda Superbike Teams.
- 14 aufregende Original GP- und Straßenrennstrecken, darunter die Original-Teststrecke von Honda in Japan.
- Mehrere Kameraeinstellungen.



www.thq.de

© 1999 Interactive Entertainment Ltd. Castrol Honda Superbike Racing is an officially licensed team product. Team Sponsors and all other products and brands are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Published, manufactured and distributed by THQ. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc.



Fußball, 1-8 Spieler, Infogrames

UEFA STRIKER

Während Electronic Arts nach den Bundesliga Stars 2000 nun bald auch FIFA 2000 auflaufen läßt, betritt mit UEFA Striker ein Kicker-Konkurrent das Feld, der die Referenz vom lange besetzten Thron stoßen könnte.



Im Replay wird die Lücke in der Mauer gnadenlos aufgedeckt. Durch den roten Schweif kann die Flugbahn des Leders exakt verfolgt werden.



Die Vorliebe für den Klassiker Kick Off konnte das Entwickler-Team von Rage Software nicht verbergen.

Der flotte Kick bietet Ihnen neun unterschiedliche Spielmodi, wobei Sie dank der UEFA-Lizenz aus über 130 Teams die besten europäischen Original-Clubs und Ländermannschaften wählen können. Neben den üblichen Turnieren – wie Liga oder Europameisterschaft – gefällt das Spiel durch innovative Wettbewerbe wie dem Territories Cup, in dem der Spieler den Wettbewerb mit Mannschaften eines bestimmten Erdteils gewinnen muß, um zum nächsten Territorium zu gelangen. Im Classic-Match versuchen Sie, den Verlauf eines legendären Matches zu Ihren Gunsten zu beeinflussen, somit können noch immer trauernde Fans des FC Bayern München im Finale gegen Manchester United die letzten beiden, tragischen Spielminuten vergessen machen.

Ohne Fleiß kein Preis (und weitere Spielmodi)

Ein ebenfalls für frischen Wind sorgendes Feature ist der Certification Mode, in dem Sie eine Serie von Prüfungen in Kategorien wie Schießen, Passen oder Standardsituatio-



© UEFA Logo and name are trademarks of Union Européenne de Football Association. All rights reserved.

© Rage Software Games Limited 1999. All rights reserved.



Für die harte Entscheidung des Unparteiischen hat der elegante Ballzauberer vom Zuckerhut nur ein unglaubliches Kopfschütteln und ein paar deftige Flüche übrig.



Hier sehen Sie den Dennis Rodman des Fußballs. Die selbst kreierten Kicker können nach Lust und Laune optisch verändert werden.

nen bestehen müssen. Als Belohnung winken bis dahin unzugängliche Wettbewerbe oder weitere europäische Spitzenteams. Hier ist es den Entwicklern gelungen, das sonst vom Spieler als unnützes Zusatzfeature verschmähte Training mit einem motivierendem Ziel zu versehen, bei dem man gleichzeitig wichtige Erfahrungen für spätere Matches sammeln kann.

UEFA STRIKER BIETET EINE EXZELLENTEN MISCUNG AUS AUSGEREIFTEM GAMEPLAY, REIZVOLLEN SPIELMODI UND EINER UNSCHLAGBAR REALISTISCHEN BALLPHYSIK.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

Power is nothing without control

Daß sich die Entwickler von Rage Software dieses Statement zu Herzen genommen haben, merkt man schon nach wenigen Spielminuten. Statt den Kick



Fußball-Deutschlands Hoffnungsträger und Werbeträger Nr. 1 Oliver Bierhoff läßt sich nach seinem Torerfolg ausgiebig feiern.

INFO INTERVIEW

Interview mit Stephane Dopas, Brand-Manager für Fußballspiele bei Infogrames

PSZ: Was ist bei *UEFA Striker* anders oder besser als bei Titeln wie *FIFA 99* oder *Bundesliga Stars 2000*?

Stephane Dopas: Zum einen bietet unser Spiel alle Original-Kicker sowie Club-Mannschaften und nationale Teams und verbindet dies mit einer Reihe abwechslungsreicher Spielmodi. Zum anderen macht die ausgefeilte Ballphysik und das intelligente Verhalten des Mitspieler je nach gewählter Taktik und Formation dieses Spiel sehr unterhaltsam.

PSZ: Welche Idee und Vorstellung war am schwersten zu realisieren?

Stephane Dopas: Grundsätzlich ist man immer bestrebt, die Animationen noch besser aussehen zu lassen, mit neuen Dribblings, tollen Ballannahmen und ähnlichem. Dies alles darf jedoch nicht zu Lasten der Geschwindigkeit gehen, man muß daher eine gute Kombination finden. In einem realen Fußballspiel kommt es nicht zu Slow-Downs, wenn mehr als fünf Profis um den Ballbesitz kämpfen, also wollten wir diese Slow-Downs unbedingt im Spiel vermeiden. Außerdem wollen wir das Ambiente im Stadion so realistisch wie möglich wiedergeben. Am schwersten war die innovative Ballkontrolle zu realisieren, so daß die Spieler auf dem Feld alle Aktionen, die man ausführen will, beherrschen.

PSZ: Was ist Ihre Meinung zur PlayStation 2? Haben Sie schon Pläne zu Spielen für diese Konsole?

Stephane Dopas: Zur Zeit warten wir noch auf genaue technische Daten zu dieser Konsole. Mit den neuen Möglichkeiten kommen auch neue Herausforderungen auf die Entwickler zu, so muß man z.B. mehrere Millionen Polygone vernünftig einsetzen und die Möglichkeiten der Maschine optimal nutzen. Wirklich interessant dürfte werden, ob die neuen technischen Voraussetzungen neben der realistischen Darstellung auf dem Bildschirm auch für sinnvolle Verbesserungen im Gameplay genutzt werden können. Obwohl es zu diesem Zeitpunkt noch zu früh ist, um über Einzelheiten zu sprechen, kann man in jedem Fall eine photorealistische Grafik erwarten.

PSZ: Vielen Dank für das Interview.

mit viel Schnickschnack wie Spezialbewegungen unnötig aufzublasen, hat man sich auf eine ausgereifte und realistische Ballphysik und ein intelligentes Verhalten der Spieler ohne Ball konzentriert. Erstmals ist es überzeugend gelungen, die bisher meist vorhersehbare Flugbahn des runden Leders durch ein physikalisch korrektes

und sehr realistisches Ballverhalten zu ersetzen. So kommt es durch abgefeilschte oder aufgrund schlechter Platzverhältnisse versprungener Bälle zu unzähligen, dramatischen Strafraumsituationen mit tollem Fußballflair. Auch bei weiten Abschlägen vom Tor oder wilden Wuseleien im gegnerischen 5-Meter-Raum bleibt das Geschehen immer flüssig. Die Mitspieler des Teams reagieren darüber hinaus recht intelligent auf Aktionen des Ball führenden Mittelfeld- Regisseurs: Setzt man beispielsweise zum beherzten Flügellauf an, ori-

entieren sich die anderen Stürmer in Richtung Strafraummitte, um die butterweiche Bananenflanke mit einer gelungenen Animation wuchtig in die Maschen zu köpfen. Für Rasen-Strategen stehen selbstverständlich unterschiedliche Aufstellungsvarianten und Taktiken parat.

Jens Quentin

ANGESPIELT

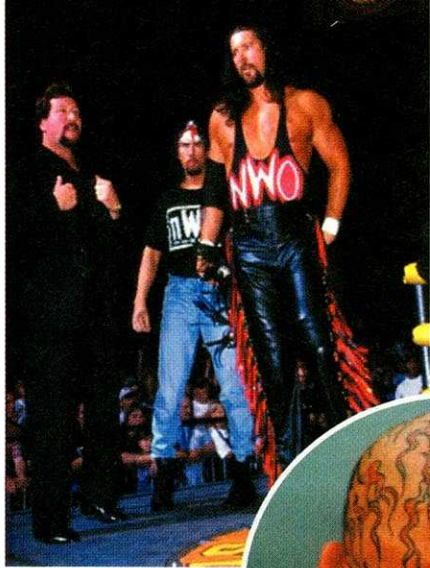
Spielerisch genialer Kick mit Langzeitmotivations versprechenden Spielmodi. Die einzigartige Ballphysik bildet das Prunkstück des Spiels, das darüber hinaus mit allen gewohnten und beliebten Fußball-Features aufwartet. Aufgrund dieser sehr spielstarken Konkurrenz aus dem Hause Infogrames stehen sowohl EA mit *FIFA 2000* als auch SCEE mit *Fussball Live* unter hartem Erfolgsdruck auf dem Fußballfeld. Ein Gewinner des neu entbrannten Kampfes um den Referenzkick steht jedoch schon jetzt eindeutig fest: Der spielende Fussballfan darf sich gleich auf mehrere hochkarätige Sportspiele rund um die Lederkugel freuen.

Titel	UEFA Striker
Genre	Fußball
Spieler	1-8 (Multi Tap-Unterst.)
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	9 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Rage Software
USK-Freigabe	tba.
Release	30. September '99

EINSCHÄTZUNG **SUPER**



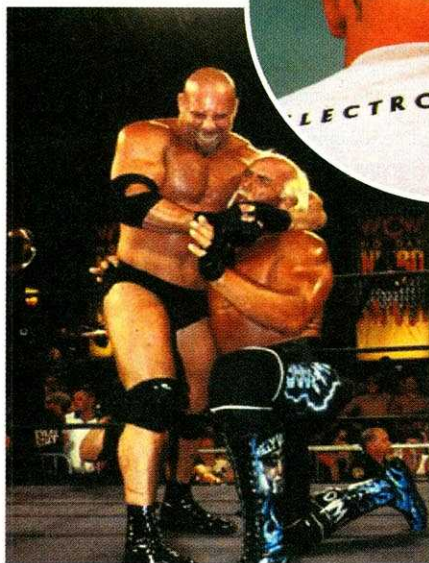
Trainer hilf! Je nach Spielverlauf lassen sich noch während des spannenden Begegnung wichtige taktische Änderungen vornehmen.



Nachdem die Sportsfreunde von Electronic Arts in nahezu allen Sportgenres den Referenztitel stellen, erfolgt mit WCW Mayhem der erste, vielversprechende Auftritt im Ring.

Wrestling, 1-4 Spieler, Electronic Arts

WCW MAYHEM



Bei dem Wrestling-Debüt aus dem Hause EA haben Sie die Möglichkeit, mit einem von insgesamt über 50 Ring-Recken der harten Konkurrenz mit krachenden Close-Lines und brutalen Body-Slams das Fürchten zu lehren. Das Line-Up präsentiert sich dem geneigten Fan des Show-Sports als „Who is Who“ der absoluten Topstars, von Bret Hart über Diamond Dallas Page, Kevin „Big Sexy Nash“ oder dem „Nature Boy“ Ric Flair sind alle bekannten Gesichter des amerikanischen Wrestling-Szene vertreten. Das Angebot an verschiedenen Spielmodi steht dem reichhaltigen Repertoire an Wrestlern in nichts nach, vom normalen Fight über ein Tag Team-

Match bis hin zum Royal Rumble und der Möglichkeit, im Rahmen eines Karriere-Modus vom belächelten Nobody zum Inhaber der wichtigsten Gürtel aufzusteigen, werden Fans vor die PlayStation gelockt. Neben sämtlichen WCW TV-Events können in zwölf PPV (Pay Per View)-Veranstaltungen die Gegner gnadenlos gepinnt werden.

Rasante Raufereien ohne Grenzen

Nachdem die hünenhaften Helden des Ringes denselben nach einem triumphalen Einmarsch inklusive authentischer Musikuntermalung und Feuerwerk betreten haben, weiß

INFO BASTELANLEITUNG FÜR EIN ANABOLIKA-MONSTER

Mit Hilfe des umfangreichen Editors können Sie ihrer Phantasie beim Kreieren eines neuen Wrestling-Wunders in nahezu allen Bereichen freien Lauf lassen.



In diesem Bildschirm legen Sie die Fähigkeiten Ihres Schützlings im Ring fest. So beeinflussen Sie über das Schubleisten-Menü zum Beispiel die Geschwindigkeit Ihres Recken. Aber auch die Kenntnisse um schmutzige Tricks können hier eingestellt werden.



Wer sich über das verlotterte Aussehen der Hünen des öfteren geärgert hat, kann seinen Kämpfer mit stilvollem Schlipf in den Ring schicken. Von Tätowierungen über Piercings bis hin zur Hosenlänge lassen sich alle äußerlichen Merkmale verändern.



Zu guter Letzt bekommt der Nachwuchs-Catcher von Ihnen eine individuelle Persönlichkeit mit auf den Weg. Hier können Sie entweder eine ganz linke Bazille mit fieser Grundeinstellung oder den guten Ami, der immer hilfreich zur Stelle ist, erschaffen.

schon nach wenigen Minuten des Schlagabtausches neben den schnell und flüssig dargestellten Bewegungsabläufen der Kämpfer die eingängige Steuerung zu gefallen. Die Moves der Wrestler bestehen aus unterschiedlichen Tritt- und Schlagkombinationen, mittels des Quadrat-Buttons wird der Kontrahent festgehalten. Die Art des anschließenden Wurfes oder Griffs hängt von der jeweils gedrückten Taste ab, mittels der Richtungstasten läßt sich das volle Move-Repertoire der Wrestlingstars ausschöpfen. Bezüglich der einzelnen Manöver wurde vonseiten der Entwickler großer Wert auf Realitätsstreue gelegt, so verpaßt beispielsweise Diamond Dallas Page seinen Rivalen als Finish Move den gefürchteten „Diamond Cutter“. Außerhalb des Ringes liegende Gegenstände und intelligent agierende CPU-Recken sorgen für zusätzliche Motivation und Spielspaß. Die Entwickler haben die rauen Prügeleien nicht nur auf den Ring und dessen Randbereich beschränkt, läuft man gemeinsam mit dem Gegner in Richtung Ausgang, wird die Auseinandersetzung an zwölf ungewöhnlichen Locations wie dem Herrenklo oder einer Garage fortgesetzt.

Mittendrinn statt nur dabei

In Sachen „stimmungsvolles Wrestling-Ambiente in bester TV-Tradition“ hat das Entwickler-Team ganze Arbeit geleistet. Durch dynamischen Kamerafahrten und stufenloses



Außerhalb der Ringseile finden sich nützliche Gegenstände wie dieser Klappstuhl.

gen erkennen. Dank eines aufwendigen Motion-Capturing-Verfahrens schicken die Wrestler den Gegner anhand von 600 verschiedenen Animationen auf die Matte. Dem das Spektakel begleitenden Sprecher steht mit Bobby „The Brain“ Heenan ein bekannter US-Kommentator zur Seite, der sich bei langweiligen Matches mit harscher Kritik und witzigen Bemerkungen nicht zurückhält. Letzte

ES BLEIBT ABZUWARTEN, OB DIE FRISCH GEBACKENE WRESTLING-REFERENZ WWF ATTITUDE DEN DROHENDEN FINISHING MOVE VON WCW MAYHEM EINSTECKEN WIRD ODER DEN ANGRIFF AUF DEN CATCHER-THRON MIT EINEM REVERSAL ERFOLGREICH KONTERN KANN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

Zoomen werden geschickte Reversals, halsbrecherische High-Risk-Manöver sowie furiose Finishing-Moves stets packend präsentiert, ohne daß der Spieler den Überblick verliert. Bei gelegentlichen Nahaufnahmen kann man viele liebevolle Details wie Tätowierung-

Mängel wie die teilweise fehlerhafte Kollisionsabfrage sowie kleinere Fehler bezüglich der Grafikdarstellung werden bis zum Releasetermin im November mit Sicherheit beseitigt sein.

Jens Quentin



Der Titel von Electronic Arts bleibt auch bei drei Kämpfern flüssig: Während Goldberg seinen Gegner über den Kopf stemmt, kommt der füllige Bam Bam Bigelow zur Hilfe.



1 Im Stile einer TV-Übertragung werden die Wrestler bei dem Betreten der Arena gefeiert. Jeder der Hünen steigt unter den Klängen seiner individuellen Musikuntermalung in den Ring. 2 Wrath kennt kein Erbarmen mit dem bedauernswerten Chavo Jr.

ANGESPIELT

Technisch exzellent in Szene gesetztes Wrestling-Spektakel mit riesigem Star-Aufgebot, vielseitigen Spielmodi und umfangreichem Charakter-Editor. Neben der gut gelösten Steuerung macht vor allem die atmosphärisch dichte Präsentation der Titelkämpfe im beeindruckenden TV-Stil *WCW Mayhem* zum Herausforderer Nr. 1 im knallharten Kampf um die Genre-Referenz.

Titel	WCW Mayhem
Genre	Wrestling
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	3 Schwierigkeitsstufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	7 Spielmodi
Preis	tba.
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Kodiak Interactive
USK-Freigabe	tba.
Release	11. November '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Basketball, 1-8 Spieler, Electronic Arts

NBA LIVE 2000

Mittlerweise betreten die virtuellen Basketballspieler aus der NBA zum sechsten Mal die Bretter des Parketts, die sportlichen Ruhm und Ehre bedeuten. Ob sich die Entwickler auch diesmal einige Neuerungen für die aktuelle Version der Korbjagd ausgedacht haben?

Neben den allseits bekannten und gewohnten Spielmodi der Vorgänger (Saison, Playoffs, Einzelspiel etc.) geben sich bei *NBA Live 2000* auch 60 legendäre Hünen aus vergangenen, glorreichen NBA-Tagen die Ehre auf dem Court. So werden insgesamt fünf All Star-Teams aus den 50ern bis zu den 90er Jahren zur Verfügung stehen, die sich auf dem Spielfeld mit den aktuellen Kadern der NBA-Teams messen können. In einem One-on-One-Match nach Streetball-Regeln können Sie mit einem der hoffnungsvollen Talente der letzten Saison gegen einen MVP-Veteranen wie Wilt Cham-



An den im Vordergrund befindlichen NBA-Profi können Sie die feinen Gesichtstexturen erkennen. Im Hintergrund wird der Ball gleich in die Reuse gehämmert.

berlain, Karrem Abdul Jabaar oder „Dr. J“ Julius Erving antreten. Durch diese Möglichkeit ergeben sich eine ganze Reihe interessanter und reizvoller Match-Ups, in denen endgültig geklärt werden kann, wer denn nun wirklich der beste Center aller Zeiten ist.

Realistische Korbjagd

Wie in jedem Jahr versucht EA auch diesmal, durch Detailverbesserungen ein noch authentischeres NBA-Ambiente zu erzeugen. Nach krachenden Dunks oder tückischen Fouls melden sich die Akteure lautstark zu Wort, unterstützt wird dieses Feature durch animierte Gesichtszüge. Auch die Bewegungen der Spieler unter dem Korb wurden verfeinert, so kann man beispielsweise Tim Hardaways Crossover-Dribbling bewundern. Da auch die künstliche Intelligenz der gegnerischen Teams eine Überarbeitung erfahren hat, sollte man erst einige Stunden auf dem Hinterhof trainieren,

ehe man mit der eigenen Lieblingsmannschaft nach dem Championship-Ring greift. Im Laufe einer Saison entwickeln sich die Fähigkeiten der Ballkünstler individuell weiter; so wird ein Spieler, der kurz vor dem Ende der Karriere steht, auf dem Court nicht mehr so agil agieren können. Für die musikalische Untermalung sorgt eine Mischung aus Hip-Hop und Funk.

Jens Quentien



Trotz der zahlenmäßig überlegenen Abwehr zieht Matt Maloney mit einem einfachen Layup zum Korb.



Für sein gesetztes (Sportler)-Alter fliegt Sir Charles Barkley noch sehr flott in Richtung gegnerischen Korb.



Kevin Garnett von den Minnesota Timberwolves schließt den Schnellangriff gewohnt spektakulär mit einem Monster-Dunk ab.

AN GESPIELT

Sportfreunde freuen sich auf ein gewohnt ausgereiftes Gameplay, eine höhere Gegnerintelligenz sowie Verbesserungen in der grafischen Darstellung. Die Integration von den 60 bekanntesten Größen des Basketballsports läßt darüber hinaus einen Hauch von NBA-Geschichte durch die Spielorte wehen.

Titel	NBA Live 2000
Genre	Basketball
Spiele	1-8
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	tba./tba.
Levels	tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	NuFX
USK-Freigabe	tba.
Release	Herbst '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

Ist Spielen eine Leidenschaft?



[**Ja.**]

Behaupten wir, die MMI-Fachhändler.

• **Pfannstiel's Logibyte GmbH**, Dirksenstraße 35, 030-39603676, 10178 Berlin • **Pfannstiel's Logibyte GmbH**, Schloßstraße 113, 030-79702700, 12163 Berlin • **Pfannstiel's Logibyte GmbH**, Prerower Platz 1, 030-86201721, 13051 Berlin • **Spiele-Netzwerk Internet-Cafe**, Kleiner Schafenkamp 24, 040-45038210, 20357 Hamburg • **Gamestore**, Untere Schranngenstr. 16, 04131-732833, 21335 Lüneburg • **Game-Shop-LKP GmbH**, Staulinie 16/17, 0441-12622, 26122 Oldenburg • **Game-Shop-LKP GmbH**, Osterstieg 9, 0491-9279945, 26789 Leer • **LAP Computer- & Videospiele**, Cramerstr. 5, 04221-120845, 27749 Delmenhorst • **LAP Computer- & Videospiele**, Faulenstr. 67, 0421-167393, 28195 Bremen • **Xanadu (Laden)**, Nieheimer Str. 9, 05272-355174, 33034 Brakel • **Multimedia Soft**, Marienstr. 19, 05251-296505, 33098 Paderborn • **Xanadu (Laden & Versand)**, Neuhäuser Str. 17, 05251-280616, 33102 Paderborn • **Funtronixx**, Freiheit 14, 0561-7393801, 34117 Kassel • **Althoff Computerspiele**, Lengefelder Str. 15, 05631-913191, 34497 Korbach • **Otto Computer**, Hinterstraße 1, 05527-98950, 37115 Duderstadt • **ConnAction**, Klansenstr. 15, 02131-275751, 41460 Neuss • **Multimedia Soft**, Kölner Str. 122, 02133-214712, 41539 Dormagen • **Flying Arts**, Hans-Böckler-Platz 10, 0208-384362, 45468 Mülheim a.d.R. • **Tripel S**, Sonnenwall 30, 0203-24051, 47051 Duisburg • **Virus Game Shop**, Poststraße 16, 0591-9152861, 49808 Lingen • **Spieleparadies Stargames**, Sternestrasse 57, 0043-662-873200, A-5020 Salzburg • **Software Corner**, Goederle Straße 38, 0241-533131, 52066 Aachen • **Multimedia Soft**, Josef Schregelstr. 50, 02421-28100, 52349 Düren • **JOYSTIX**, Oxfordstr. 20-22, 0228-650095, 53111 Bonn • **JOYSTIX**, Berliner Str. 6, 02251-770500, 53879 Euskirchen • **Multi Media Soft Schwein**, Hauptstraße 151, 02336-819600, 56332 Schwein • **Ultimate Games**, Hessen-Center, 06109-369300, 60388 Frankfurt • **Ultimate Games**, Isenburger Zentrum-Shop West, 06102-770197, 63263 Neu Isenburg • **Gamestore**, Königsteiner Str. 29, 069-30851069, 65929 Frankfurt • **medactive**, Siegfriedstr. 44 (Busbth.), 06241-471730, 67547 Worms • **RG-Software & Computer**, Stangenstr. 8, 0711-9805372, 70771 Leinf.-Echterdingen • **TopCom**, Karlstraße 27, 07152-73547, 71229 Leonberg • **MultiMedia Seizew**, Öttingenstr. 19, 08721-912801, 84307 Eggenfelden • **MultiMedia Seizew**, Untergarching 24, 08561-910461, 84347 Parkkirchen • **CSE Schauties GmbH**, Gespinstmarkt 33, 0751-26138, 88212 Ravensburg • **Spieleparadies CD-Sound**, Grünaustr. 8, www.spieleparadies.de, 94032 Passau • **Spieleparadies**, Grallinger Str. 37, 0991-3790379, 94469 Deggendorf • **Spieleparadies Gamestudio**, Passauer Straße 18, 08541-910991, 94474 Ulfshofen • weitere **MMI Läden** finden Sie in den Städten: Moers, Frankfurt/Oder, Osnabrück, Braunschweig, Mönchengladbach, Kerpen, Lauda-Oberbalbach, Eisenhüttenstadt, Bremen, Dormagen, Duderstadt, Berlin, Ludwigsburg, Aachen & Hamburg.

MMI FACHGESCHÄFTE GIBT ES BEREITS ÜBER 50 X IN DEUTSCHLAND. MMI IST EIN BUNDESWEITER ZUSAMMENSCHLUß SELBSTSTÄNDIGER FACHHÄNDLER. INTERESSIERTE HÄNDLER BEKOMMEN INFORMATIONEN UNTER 07152/75065

MMI
MultiMedia Independent

WWW.MMIEG.DE

Soul Reaver: Legacy of Kain © 1999 Crystal Dynamics. ® & Published by Eidos Interactive 1999. Alle Rechte vorbehalten.

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 REAPER

Jump&Run, 1 Spieler, SCEE

SPYRO 2 - GATEWAY TO GLIMMER

Falls Sie nur nach einem weiteren Nachfolger suchen, sind Sie nicht bereit für Spyro 2! Das meinen jedenfalls die Entwickler von Insomniac Games – ob dies nur einfache Werbefloskeln sind, oder ob der lila Drache in seinem zweiten Abenteuer wirklich neue Akzente setzen kann, haben wir für Sie anhand der ersten Preview-Version in Erfahrung gebracht.

Nach dem Erfolg des ersten Teils war es nur eine Frage der Zeit, wann *Spyro* wieder auf die PlayStation zurückkehren würde. Die neuen Abenteuer führen den Drachen weg von den Dragon Lands des ersten Teils und hin zu völlig neuen Gegenden. Die Interaktion mit den Bewohnern der zahlreichen Level funktioniert erneut über Text und Sprachausgabe, wobei die Entwickler dabei das Ziel haben, durch diese Zwischenszenen dem Spiel eine straffere Handlung als beim ersten Teil zu verpassen. Besonders wichtig soll dabei die klare Einteilung von Missionszielen innerhalb der Level sein, die entweder zu den von *Spyro* gesuchten Talismanen oder zu Runen führen, die für die vollständige Beendigung des Spiels wichtig sind. Mit der Beendigung der einzelnen Levels soll der

Spieler mehr über die Hintergrundgeschichte des Spiels erfahren, um die Dauermotivation konstant hoch zu halten. Gerade die weiteren Aufgaben innerhalb der Levels sollen für Abwechslung sorgen: Hier werden unter anderem Hockey-, Schildkröten-Billard und sonstige Jump&Run-untypische Aufgaben auf dem Plan stehen.

Neue Fähigkeiten für Spyro

Wie es sich für einen ordentlichen Nachfolger gehört, muß sich *Spyro* in seinem zweiten Abenteuer nicht nur mit seinen altbekannten Aktionen zufriedengeben. Der Gleitflug nach



Wenn Sie es von seinem Peiniger befreien, öffnet Ihnen dieses Wesen gerne die Tür.



Die Yaks sind unberechenbar: einmal springen sie planlos herum, im nächsten Moment rollen sie einen platt.



Solange Spyro sich unauffällig verhält, können Sie den beiden beim Kämpfen zuschauen.



Die Talismane sind das primäre Ziel in jedem der zahlreichen Levels des Spiels.



Die Rundumsicht funktioniert makellos und bietet einige interessante Anblicke.

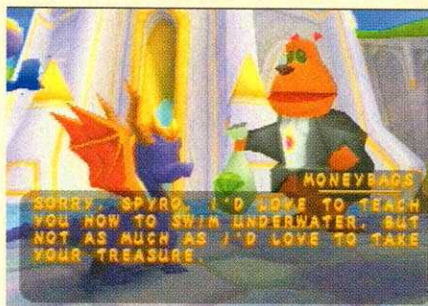
einem Sprung wurde beispielsweise noch um die kurze Hover-Phase erweitert, die Sie per Druck auf die Dreieckstaste auslösen. Dabei benutzt *Spyro* seine kleinen Flügel, um kurzfristig ein wenig nach oben zu steigen, was sich beispielsweise optimal zum Erreichen von eigentlich schon knapp verfehlten Vorsprüngen eignet. Obwohl *Spyro* standardmäßig

schwimmen kann, gehört das Tauchen anfangs nicht zu seinen Fähigkeiten. Im Laufe des Spiels erlernt der Drache auch dies, was ihm den Zugang zu völlig neuen Gegenden der nach wie vor recht großen Spielwelt ermöglicht. Sollten Sie tatsächlich einmal die Orientierung verloren haben, hilft die eingebaute Karte weiter. Witziges Detail am Rande: Natürlich läßt sich *Spyros* Begleiter, die Libelle Sparx, von Wasser alleine nicht davon

TROTZ ALLER VERÄNDERUNGEN SPIELT SICH SPYRO 2 GRUNDSÄTZLICH ÄHNLICH WIE DER VORGÄNGER.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

INFO KAUF MICH!



Moneybags zeigt gegenüber dem Jungdrachen keine Gnade: Ob für das Öffnen einer Brücke oder für das Schwimmtraining, Edelsteine regieren die *Spyro*-Welt.



Neben dem Sammeln der Talismane ist vor allem die ständige Suche nach Edelsteinen ein wichtiger Teil des Gameplays von *Spyro 2*. Der Zugang zu neuen Bereichen der Spielwelt oder das Erwerben von neuen Fähigkeiten kosten *Spyro* jeweils eine nicht unbeträchtliche Menge der bunten Steine. Beispielsweise kann man recht früh das Schwimmen lernen. Wer allerdings zuerst nicht weiterkommt und sich das Schwimmtraining nicht leisten kann, muß eventuell, bereits bekannte Level nochmal spielen, um seinen Kontostand aufzumöbeln. So ist man gezwungen, gewissenhaft zu spielen und alles abzusuchen.



Ganz wie beim Vorgänger: die Edelstein-Abrechnung nach Beenden eines Levels.

abhalten, dem Drachen zu folgen – muß sie aber wohl auch, immerhin dient Sparx auch als eine Art Energieanzeige für *Spyro*.

Während Leitern zuerst noch ein unüberwindbares Hindernis darstellen, lernt unser Held später auch das Klettern und kann einmal mehr seinen Horizont erweitern.

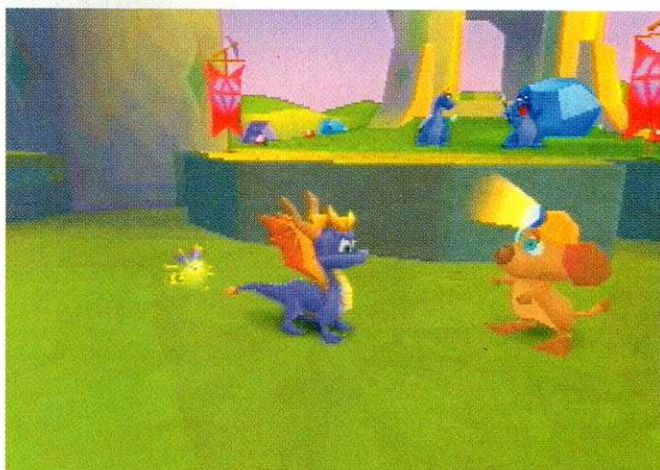
Wie spielt es sich ?

Grundsätzlich spielt sich *Spyro 2* ähnlich wie sein Vorgänger. Die wunderbar unkomplizierte (vorzugsweise Analog-)Steuerung des Vorgängers wurde quasi unverändert übernommen und lediglich um die neuen Elemente wie den Gleit-Hover ergänzt. Nach wie vor nimmt *Spyro* auf Knopfdruck (wenn's sein muß auch kamikazeartig aus dem Sprung) al-

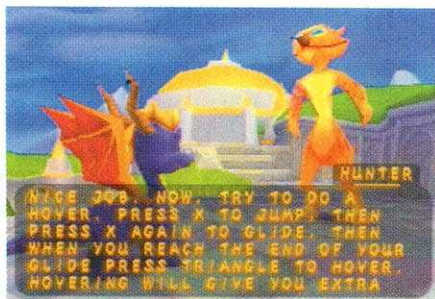
les in seinem Weg mit Volldampf auf die Hörner und schüchtert mit dieser Aktion den einen oder anderen Gegner schon im Voraus ziemlich ein – die äußerst witzige Gestik und Mimik aller Spielfiguren macht solche Aktionen zu einem großen Spaß. Größere Gegner lassen sich von solchen Ramm-Aktionen allerdings weniger beeindrucken, doch *Spyro* wäre kein echter Drache, wenn er für solche Gelegenheiten nicht auf seinen Feueratem zurückgreifen könnte. Diesen können einige Gegner wiederum mit Schilden abwehren, so daß sie wie gewohnt umgerannt werden müssen. Damit das Spiel in dieser Hinsicht nicht allzu langweilig wird, hat man sich für *Spyro 2* einige Power-Ups wie Superflamme oder Unverwundbarkeit einfallen lassen. Zu einem Pseudo-Action-Adventure wird das Spiel dadurch aber zum Glück nicht, hier können sich Fans auf ein Jump&Run der alten Schule freuen.



Spyro-Profis werden sich gleich zurechtfinden: Die Portale in andere Levels ähneln sehr stark denen des Vorgängerspiels.



An sympathischen Nebenfiguren, die jedem *Disney*-Film zur Ehre gereichen würden, herrscht bei *Spyro 2* wahrlich kein Mangel.



Der Hunter erklärt Spyro die neue Sprungtechnik – den Hover nach dem Gleitflug.



Dieser Yeti ist im Spiel nicht einmal halb so gefährlich, wie er vielleicht aussieht.

„Ist das jetzt schon der zweite Teil ...?“

Trotz aller spielerischer Verfeinerungen ist *Spyro 2* seinem Vorgänger zumindest optisch zum Verwechseln ähnlich. Jemand, der die Gegner und Levels des ersten Teils nicht im Kopf hat, dürfte auf den ersten Blick keine größeren Unterschiede feststellen können. Ein Blick auf das Datenblatt belehrt uns allerdings, daß die Entwickler von Insomniac Games ein Vielfaches an technischen Spielereien (Partikel-, Wasser-, Licht- und Regenbogen-Effekte) realisiert haben, die das grafische Niveau des Titels fast unbemerkt auf eine höhere Stufe he-

DIE MAKELLOSE SPIELBARKEIT UND DIE VORBILDICHE TECHNIK HEBEN SPYRO ERNEUT IN DIE OBERKLASSE DER JUMP&RUNS.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

INFO DETAILVERLIEBTES DESIGN



Die Entwickler haben sich alle Mühe gegeben, die Welt von *Spyro 2* auch in Ruhephasen lebendig erscheinen zu lassen. Sowohl die umfangreichen Langeweile-Animationen des lila Helden als auch das Verhalten aller anderen Wesen innerhalb der Levels verpassen dem Spiel eine ganz besondere Note – hier lohnt es sich so richtig, einfach mal nur zuzuschauen. Sie können Steinböcken beim Kämpfen zusehen oder sich über Frösche amüsieren, die mit aberwitzigen Verformungen ihres Körpers für so manchen Lacher sorgen.



Eine kleine Animationsstudie eines witzigen Frosches in *Spyro 2*.

ben. An der quasi fehlerfreien und mit scheinbar endloser Sichtweite bedachten Grafikdarstellung des ersten Teils wäre aber auch nicht sonderlich viel zu verbessern gewesen, ohne das System zu wechseln. Das Endergebnis ist ein Titel, der optisch ungemein sauber und aus-

gereift wirkt, ohne dem Spieler mit übertriebenen Effekt-Bombast die Entwicklerfähigkeiten hinter der Grafikeine vor Augen zu führen – ganz ähnlich wie bei *Speed Freaks*. Unsere Previewversion bietet

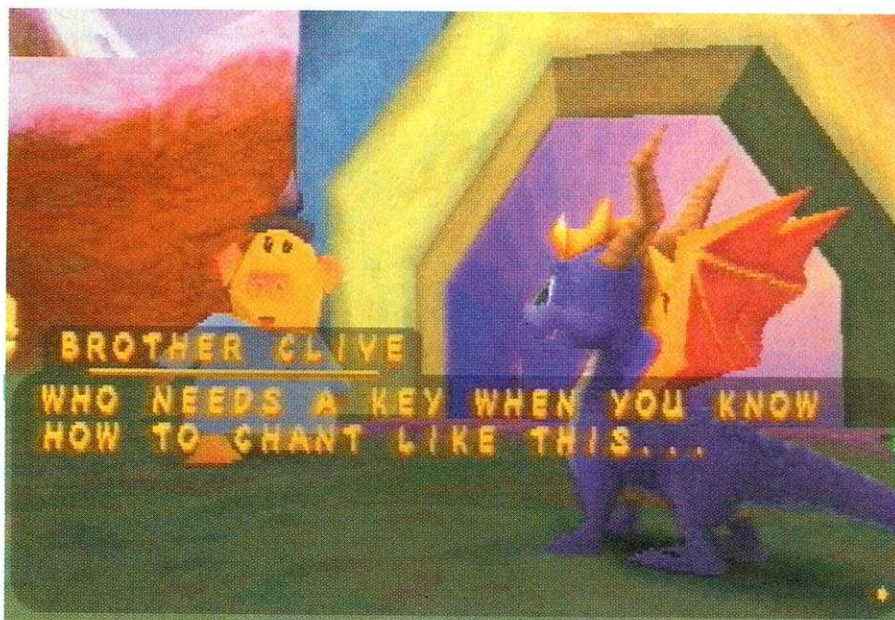
bislang nur englische Texte und eine ebensolche Sprachausgabe, wobei letztere wirklich gelungen ist – wir sind auf die deutsche Fassung gespannt! Ansonsten macht *Spyro 2* jetzt



Wenn *Spyro* durch Vasen oder Kisten prescht, zerfallen diese in viele einzelne Polygone.

schon einen sehr guten Eindruck und dürfte in der Endversion einer der Toptitel des Weihnachtsgeschäfts werden.

Michael Pruchnicki



Diese witzigen Zeitgenossen öffnen Türen alleine durch Chanting (Abe läßt grüßen).

ANGESPIELT

Obwohl der Titel trotz einiger Neuerungen alles andere als eine Revolution ist, dürfte *Spyro 2* eine ebenso große Fangemeinde wie der Vorgänger finden. Die makellose Spielbarkeit und die vorbildliche Technik heben das Spiel um den lila Sympathieträger erneut in die Oberklasse der Jump&Runs.

Titel	Spyro 2
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	leicht bis mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	29
Preis	tba.
Hersteller	SCEE
Entwickler	Insomniac Games
USK-Freigabe	tba.
Release	3. November '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

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 Rocket 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**

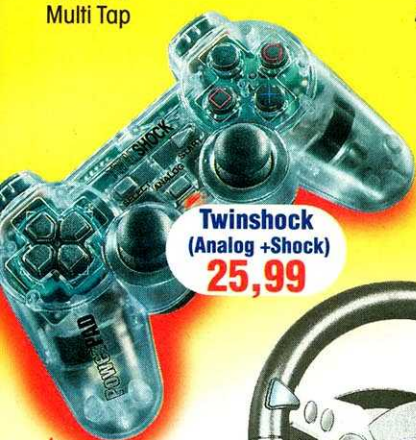
SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
VMU Memory-Card	54,99
PAL Booster	39,99
Video Converter NTSC->PAL	79,99
V-Box	169,99
Padverlängerung DC	19,99
RGB Scart Kabel DC	25,99

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

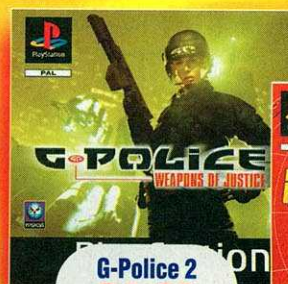
Ape Escape	85,99
Bugs Bunny auf Zeitreise	89,99
Colin McRae Rally	84,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Croc II	82,99
Driver	85,99
Final Fantasy VII Platinum	39,99
G-Police 1 Platinum	39,99
G-Police 2	84,99
Gran Turismo 2	85,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Mission Impossible	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**

**Panther Gun
39,95**



**Master Drive
Lenkrad
99,99**



auch in
Blau,
Rot, Grün,
Gelb



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



Panik im Urwald: Wenn die Elefantenherde aus der Bildtiefe hinter Ihnen her trampelt und Baum- und Pflanzenteile durch die Luft geschleudert werden, sind gute Reflexe gefordert.



Tarzan verfügt über eine Vielzahl an Bewegungsmöglichkeiten. So können Sie sich auch an Lianen über Abgründe hangeln und sich so zu den gut im Dschungel versteckten Arealen vorarbeiten.

Jump&Run, 1 Spieler, Disney Interactive

TARZAN

Tarzan ist ein prächtiges Jump&Run, das von Disney Interactive mit viel Liebe in Szene gesetzt wird. Mit seiner bunten Grafik, dem einfallsreichen Spielverlauf und der mächtigen Filmlicenz im Rücken braucht sich dieser Titel wahrlich nicht im Dschungel verstecken.

Den markanten Urschrei hören Sie bei Tarzan gleich in zwei Versionen. Denn das aus seitliche scrollenden Passagen und Ausflügen in die Bildtiefe zusammengesetzte Abenteuer hält sich eng an die Filmvorlage und berücksichtigt sogar das Heranwachsen des Helden. So begleiten Sie in den ersten Abschnitten den jungen Tarzan bei seinen Ausflügen durch den sattgrünen Plattform-Urwald. Ihre Aufgabe besteht primär darin, das Levelende zu erreichen, doch können Sie unterwegs zahlreiche Gegenstände – darunter Handsymbole, die Tarzan-Buchstabenreihe oder Bananen – einsammeln. Paviane, Faultiere und andere lästige Tropenbewohner überwältigen Sie mit Wurfobst oder einem Faustkeil. Zudem können Sie sich an Lianen durch die Gegend schwingen, mit Faustschlägen Bonushöhlen öffnen oder Blumen und Nester als Sprungbretter nutzen. Für Abwechslung sorgen Tiere, die Ih-

**NUR DISNEY INTERACTIVE KONNTE
DAS TARZAN-THEMA SO
LEBENSNAH UND BEZAUBERND
ZUGLEICH INSZENIEREN.**

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

nen über Hindernisse helfen, eine 3D-Rutschpartie durch die Baumkronen oder ein Besuch im Camp des Forscherteams, dem Jane angehört. Sobald Sie in den höheren Spielstufen die Rolle des erwachsenen Tarzans übernehmen, kämpfen Sie gegen den Tiger Sabor und erleben weitere Schlüsselszenen der Filmhandlung. Und dann ertönt beim Passieren der Rücksetzpunkte auch der mit voller Manneskraft ausgestoßene Schrei.

Der Dschungel lebt!

Die Entwickler von Eurocom haben einen klugen Ansatz gewählt. So wird die Wildnis in einer feinen Grafik gezeigt und die Action von eingängigen Trommelrhythmen begleitet. Durch die Einbindung vieler Details und kleiner Animationen gelingt





In einigen Stufen nehmen Sie an einer 3D-Rutschpartie über die Äste der Baumriesen teil. Um ungebremst durchzukommen, müssen Sie über Hindernisse springen und den Kopf vor tief hängendem Gehölz einziehen.



Obwohl Ihr Ausflug vorwiegend aus der Seitenansicht gezeigt wird, sorgen aus der Bildtiefe kommende Urwaldbewohner wie diese purzelbaumschlagenden Affen für ein Mehr an Plastizität und Räumlichkeit.



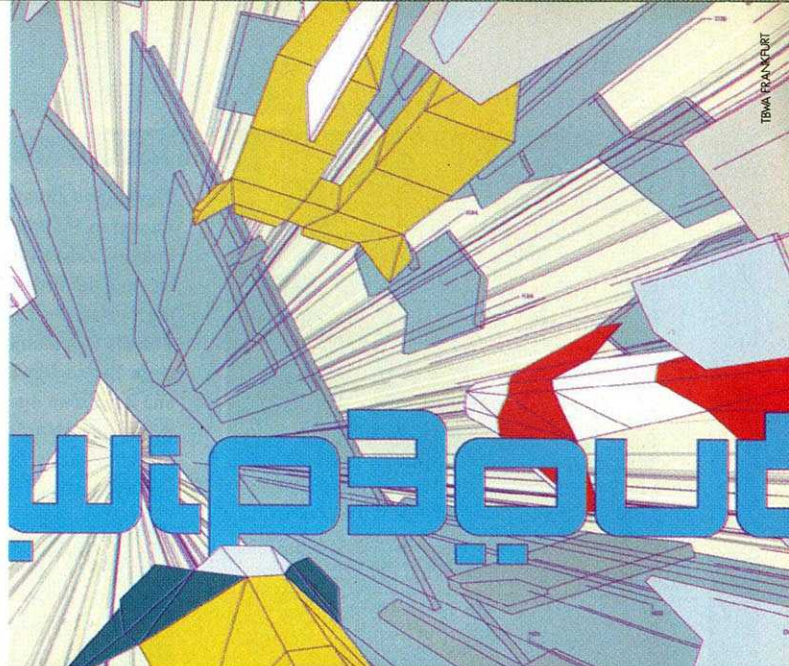
Die gelben Gewächse erlauben Ihnen, den Helden noch höher durch die Luft zu katapultieren. Nur so gelangen Sie an die Symbole und Extras, die durch einen einfachen Sprung nicht erreicht werden können.

es Tarzan, Ihnen den Eindruck zu vermitteln, Sie wanderten durch Landschaften, in denen das Leben vibriert. Während Sie nach Abzweigungen oder Bonus-Verstecken suchen, scheuchen Sie Papageien auf, Frösche hüpfen munter umher und Greifvögel stoßen aus dem Bildvordergrund auf Sie herab. Später treffen Sie auch auf Gorillas, Rhinocerosse oder Antilopen, die realistisch animiert sind und den typischen Charme der Disney-Charaktere versprühen. Diese Tiere helfen Ihnen auch über Hindernisse hinweg. Überdies werden all jene Effekte eingestreut, die bei einem seitlich scrollenden Jump&Run machbar sind. Kriechen Sie durch einen ausgehöhlten Baumstamm, sehen Sie Ihre Figur nur durch die Lücken in

ANGESPIELT TARZAN

PLAYSTATION ZONE 10/99

43



AB 8. 9. 99

WIP3OUT

NUR FÜR GUTE NERVEN. WIPEOUT 3, DER DEFINITIVE RAUSCH DER SINNE. TEIL DREI DES FUTURE-RACE IST SCHNELLER, SPANNENDER UND FASZINIERENDER ALS JE ZUVOR. NEBEN NEUEN FAHRZEUGEN UND NEUEN WAFFEN GIBT ES AUCH ACHT NEUE STRECKEN. VON DER BREITEN RENNBAHN BIS HIN ZUR ENGEN HÄUSERSCHLUCHT. DIE ULTRAMODERNE GRAFIK WIRKT WIE VOM ANDERN STERN UND MACHT DEN ULTIMATIVEN TRIP PERFEKT.

„GELUNGENES COMEBACK: VERBESSERUNG IN ALLEN ERDENKLICHEN BEREICHEN“ (PLAYSTATION GAMES 6/99)
„DAS FUTURISTISCHE KULTSPIEL KEHRT ZURÜCK“ (GAMES & MORE 7/99)

SOUNDTRACK: DJ SASHA



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Wipeout. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



Während Sie in flüssigen Animationsstufen den Felshang hinaufklettern findet ein automatischer Perspektivenwechsel statt, der Sie Ihrem Charakter noch näher bringt.

der Rinde. Und wenn Sie einen Bonusplatz aufstöbern oder einen besonders malerischen Flecken besuchen, zoomt die Kamera näher an das Geschehen heran. Neben der

BEI TARZAN WURDEN DIE ELEMENTE EINES 2D-JUMP&RUNS MIT MODERNEN 3D-EFFEKTEN GARNIERT.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

so erzeugten Dynamik fallen vor allem die zahlreichen Animationsstufen von Tarzan selbst ins Auge. Dessen Körperproportionen ändern sich im Spielverlauf merklich, und für jede Situation wird die richtige Pose eingespielt. Daher können Sie beobachten, wie er seitlich an einer Ebene hängt, einen Baum erklimmt oder mit einem Speer gegen den Tiger Sabor in Angriffshaltung geht.

Florian Brich



Der Sprung von Liane zu Liane durfte in Tarzan natürlich nicht fehlen. Dabei können Sie zunächst auf eine beliebige Höhe klettern, bevor Sie Schwung holen und den Schlauch in Bewegung setzen. Mit dieser Technik entlocken Sie dem Urwald seine Geheimnisse.

INFO DIE DSCHUNGEL-PARTY

PlayStation Zone folgte dem Ruf von Disney Interactive zu einer Presseveranstaltung, die am 05. August in Frankfurt stattfand. Dort wurden die Vertreter der Fachpresse von Disney Interactives Country Director Roger Haefele und Michael Hanisch (Marketing- und Vertriebsdirektor) begrüßt. Im Zuge der Pressekonferenz wurde nicht nur die Tarzan-Kampagne vorgestellt, die für 400 Millionen Kontakte mit der Zielgruppe sorgen soll, sondern abschließend auch ein Ausblick auf Toy Story 2 für die PlayStation gegeben. Danach kamen die Gäste in den Genuß einer Filmvorführung von Disney's Tarzan. Der Streifen, der am 11. November in die Kinos kommen wird, knüpft in Sachen Story und Rasanz an die Klasse von Der König der Löwen an und brilliert mit Computertricks, die so perfekt in den Ablauf eingebunden wurden, daß man sie nicht mehr als solche erkennen kann. Zudem erzählt Disney's Tarzan die Handlung so gefühlvoll, wie es eben nur die Künstler von Disney vermögen und verfügt daher über ein gewaltiges Tränenpotential. Mit geröteten Augen ließ sich der Presse-Troß dann zu einer aufwendigen Dschungel-Party mit exotischen Speisen und artistischen Attraktionen entführen, die den Abend beschloß. So sorgte Disney Interactive für einen erlebnisreichen und beeindruckenden Tag, an den sich die Teilnehmer der Fachpresse gewiß gerne zurück erinnern.



Hereinspaziert zur Dschungel Party! Am Eingang zur Dschungel-Party beschwor ein Schamane die Gäste und sorgte mit Jonglage- Kunststücken für Aufsehen.



Roger Haefele, Country Manager von Disney Interactive, sieht dem Erfolg von Tarzan mit Zuversicht entgegen, zumal der Kinofilm auf das Spiel aufmerksam macht.

ANGESPIELT

Bei Tarzan handelt es sich um ein Spiel, auf das die Formulierung „für Jung und Alt geeignet“ wirklich paßt. In die Steuerung findet sich jeder leicht ein und das Gameplay ist trotz der vielen Aktionsmöglichkeiten und Überraschungen überschaubar und packend. Der ausgewogene Schwierigkeitsgrad, die abwechslungsreichen Levels und die motivierenden Filmausschnitte dürften dafür sorgen, daß Tarzan sich steil an der Wertungsliane wird hochziehen können.

Titel	Tarzan
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	16
Preis	tba.
Hersteller	Disney Interactive /SCEE
Entwickler	Eurocom
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	13. Oktober '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

LÖSEN STATT LOOSEN!



JETZT NEU AM KIOSK!

Jump&Run, 1 Spieler, Ubisoft

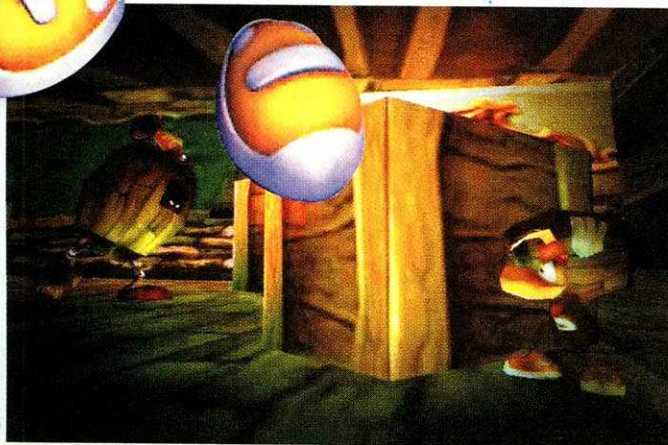
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

Paris im Sommer ist immer eine Reise wert. Wenn allerdings Rayman 2 in der Stadt der Liebe vorgestellt wird, interessieren Louvre, Eiffel Turm und Moulin Rouge nur noch am Rande.

Im Jahr 1995 machte ein französischer Held auf der PlayStation von sich reden. Obwohl er weder Arme noch Beine hatte, nahm er es mit Horden von Gegnern auf und hüpfte und lief sich bald schon in die Herzen der Spieler. Die Rede ist von Rayman, der Schöpfung von Mi-

chel Ancel. Nach nunmehr vier Jahren steht jetzt endlich die lang erwartete Fortsetzung ins Haus und Rayman hat sich für das nächste Jahrtausend fit gemacht. Von Anfang an war klar, daß der Nachfolger komplett in 3D ablaufen würde. Über 100 Mitarbeiter und zwei Jahre Entwicklungszeit waren nötig, um das Konzept umzusetzen. Wie die meisten modernen Jump&Runs spielt *Rayman 2* in einer echten 3D-Welt, die Levels und die Figuren im Spiel sind aus texturierten Polygonen aufgebaut. Die Engine machte in der uns gezeigten Version einen hervorragenden Eindruck: Die Sicht des Spielers wird z.B. nicht durch den berühmten Fogging-Effekt künstlich eingeschränkt und läuft trotzdem sehr schnell und flüssig.

Zur Story: Rayman und seine Freunde sind in Schwierigkeiten. Ihr Heimatland wird von einer Bande intergalaktischer Piraten überfallen. Diese bösen Buben machen sich gleich daran, sämtliche Bewohner der ehemals friedlichen Welt gefangenzunehmen. Während Rayman und Konsorten im Gefängnis schmachten und darauf warten, an einen intergalaktischen Zirkus verkauft zu werden, sinnt unser kleiner Held auf Flucht. Nachdem einer seiner Freunde ihm seine magischen Fähigkeiten zurückgegeben hat, bricht er aus dem Käfig aus und die Jagd durch die 13 Wel-



Die Gegner sind auch im zweiten Teil ziemlich abgedreht. Hier kämpft Rayman gerade mit einem lebenden Weinfaß.



Die Zwischensequenzen werden mit der Game-Engine dargestellt. Sie erzählen die Geschichte um die fiesen Piraten weiter.

INFO INTERVIEW MIT MICHEL ANCEL

Michel Ancel (26) ist der geistige Vater des *Rayman*-Universums. Der französische Autodidakt begann seine Karriere 1989, als er an einem Programmier-Wettbewerb einer Fachzeitschrift teilnahm. Kurz darauf kam er zu Ubisoft, wo er 1994 mit der Entwicklung des ersten Teils der *Rayman*-Saga begann.

PSZ: Was erwartet den Spieler in *Rayman 2*?

MA: Für die Fortsetzung haben wir uns einiges vorgenommen. Die Welten in *Rayman 2* sind so groß, daß neugierige Spieler stundenlang in ihnen herumstöbern werden und immer neue Dinge entdecken können. Aber auch wenn ihr versucht, möglichst schnell zum Ende der Story zu gelangen, werdet ihr zwischen 20 und 40 Stunden benötigen.

PSZ: Einige Leser werden sich noch mit Grauen an den Schwierigkeitsgrad des ersten Teils, erinnern. Wie schwer wird die Fortsetzung sein?

MA: Komisch, alle sprechen mich immer auf den

Schwierigkeitsgrad an. Wir haben viel Zeit in das Feintuning investiert. Wir haben *Rayman 2* immer wieder von Kindern aus umliegenden Schulen probieren lassen. Die haben uns dann ziemlich klar gesagt, wenn sie einen Abschnitt im Spiel unfair oder zu schwer fanden. Alles in allem würde ich sagen, ist *Rayman 2* jetzt - nach dem Feintuning - ungefähr 30 Prozent leichter als davor.

PSZ: Haben Dich andere Spiele inspiriert?

MA: Ich habe mich nicht an irgendwelchen Konzepten anderer Entwickler orientiert, sondern versucht eine völlig neue Vision umzusetzen. Ich habe mich dafür hauptsächlich an Filmen orientiert,

das heißt ich wollte mit *Rayman 2* möglichst nah an den Look eines Films herankommen.

PSZ: Michel, wir danken dir für dieses Gespräch!





In einem der Bonus-Level muß unser Held hinter einer Schlange Barefoot-Wasserski laufen. Da der Kurs mit Fallen bestückt ist, gestaltet sich das gar nicht so einfach.

ten kann losgehen. Der erste Abschnitt den Rayman betritt, stellt eine Trainingsarena dar. Wie in anderen 3D-Jump & Runs wird der Spieler hier mit den Tücken und Feinheiten der 3D-Landschaft vertraut gemacht. Außerdem demonstriert der quirliche Hüpfen hier alle seine Moves und Fortbewegungsarten, wie z.B. das Schwimmen. Wie schon in Teil eins steht Rayman seinen Feinden nicht wehrlos gegenüber: Auf Knopfdruck schleudert er ihnen einen glühenden Feuerball entgegen. Für besonders starke Monster kann dieses Geschloß auch „aufgeladen“ werden.

Als besonderen Leckerbissen hat das Team um Michel Ancel eine Reihe Mini-Games in verschiedene Levels eingebaut. Neben einigen Wettrennen im Stil von Arcade-Klassikern wie *Track & Field*, begeisterte vor allem Raymans Wasserski-Einlage die anwesenden Journalisten. Hier hängt sich unser Held an eine freundliche Wasserschlange, die durch einen mit zahlreichen Hindernissen gespickten Teich rast. Ubisoft wird zunächst die PC- und Nintendo 64-Versionen veröffentlichen und zeigte das Spiel auch nur auf diesen beiden Systemen. Die PlayStation wird etwas später – geplant ist das erste Quartal 2000 – beliefert. Aus diesem Grund stammen sämtliche Screenshots in diesem Bericht von Nintendos 64-Bit Konsole.

Sascha Gliss

ANGESPIELT

Die lange Wartezeit scheint sich wirklich zu lohnen: *Rayman 2* sprüht nur so über vor tollen Ideen und könnte *Crash* und *Spyro* tatsächlich vom Referenzthron stoßen.

Titel	Rayman 2
Genre	Jump & Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	tba.
Levels	13 Welten plus Bonuslevel
Preis	tba.
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft
USK-Freigabe	tba.
Release	Frühjahr 2000

EINSCHÄTZUNG **SUPER**

ANGESPIELT RAYMAN 2

PLAYSTATION ZONE 10/99



AB 1.9.99

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

JEFF SLATER IS BACK. DER KAMPF GEHT WEITER. G-POLICE, WEAPONS OF JUSTICE, KOMMT. MIT VERBESSERTEN TECHNISCHEN UND GRAFISCHEN FEATURES IST DER ZWEITE TEIL DES WELTRAUM-KAMPFES UM CALLISTO WIEDER EINE ECHE MISSION FÜR HARTE GAMER. DABEI GIBT ES NEBEN DEM ALTBEWÄHRTEN HAVOC VÖLLIG NEUE KAMPFMASCHINEN UND WELTRAUMWAFFEN. FÜR REICHLICH POWER IST ALSO GESORGT. FEUER FREI.

„EFFEKTGE Ladene UND ABWECHSLUNGSREICHE FLUG-ACTION“ (MANIAC 7/99)

„FLÄCHENDECKENDE VERBESSERUNGEN“ (MEGAFUN 3/99)

IN DER HAUPTROLLE:
JEFF SLATER

△ ○ × □

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. G-Police, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Sport, 1-2 Spieler, Rockstar Games

TRASHER: SKATE AND DESTROY

Skateboardspiele erleben zur Zeit einen mittleren Boom. Nach Activisions exzellenter Half-Pipe-Simulation Tony Hawk und EAs Street Sk8ter ölen jetzt schon mal die Jungs und Mädels vom „Trasher“-Magazin die Rollen.

Seit Ataris 720° Skate or die war es – was Videospiele angeht – um die tollkühnen Rollbrettfahrer ziemlich ruhig geworden. Ein seltsamer Zufall – oder geschicktes Marketing – will es nun, daß nach Street Sk8er gleich zwei Skaterspiele fast zeitgleich auf den Markt kommen. Tony Hawk's Skateboarding, das in dieser Ausgabe getestet wird, macht den Anfang, einige Wochen später soll Trasher

dann in den Läden stehen. Der Name Trasher steht für ein internationales Skateboard-Magazin, das seinen Namen für das Game zur Verfügung stellte. Neben Trasher sollen in der fertigen Version noch weitere große Namen aus der Skateboardindustrie für das Spiel unterzeichnet haben, unter anderem einige Board- und Bekleidungshersteller.

Als furchtloser Bürgersteigsurfer schlüpfen Sie in die Haut von einem der acht Hauptakteure im Spiel. Wie bei Tony Hawk's Skateboarding hat jeder der Jungs und Mädels verschiedene Vorlieben und Abneigungen was Technik und Stil betrifft. So kann der eine besser „grinden“, während der andere am liebsten in der Pipe fährt. Ist die Wahl getroffen, wird unser Nachwuchsakrobat zur ersten Location geschickt, wo er sich erst einmal umschaut und das Gelände für seine Zwei-Minuten-Kür sondiert. Sobald Sie sich alles angeschaut und Ihre Kür geplant haben, läuft auf Knopfdruck die Uhr und der furchtlose Rollbrettheld muß zeigen, was er kann. Jeder Sprung oder Stunt bringt hierbei Punkte ein. Um nun einen Abschnitt erfolgreich zu beenden, gilt es, eine bestimmte Vorgabe an Punkten zu erreichen. Da Skaten auf öffentlichem Gelände in den U.S.A. nicht ganz legal ist, soll in der endgültigen Version nach den zwei Minuten die Polizei erscheinen und Sie aus dem Areal vertreiben. Der besonderere Gag besteht darin, daß der von den Gesetzeshütern verfolgte Skater für jeden Stunt in dieser Phase weitere Extra-Punkte erhält. Hat des Spielers Alter Ego erst mal seinen Bekanntheitsgrad gesteigert, winkt ein Sponsorenvertrag und weniger gefährliche Auftritte in offiziellen Skateparks.

Was wir bisher von Trasher zu sehen bekommen haben, haut uns nicht gerade vom Rollbrett. Die Grafik und Kameraführung machen noch einen ziemlich unfertigen Eindruck. Wirkliche Probleme aber bereitet die Steuerung, die nicht annähernd so intuitiv ist, wie die des Activision-Produkts. Da müssen zu viele Knöpfe gedrückt, zum richtigen Zeitpunkt losgelassen und wieder gedrückt werden, als das man sich das alles



Ein gelungener Grind – also das Schlittern über eine Kante oder ein Geländer – bringt Ihnen besonders hohe Punktzahlen ein.



Übung macht den Meister: Wenn Sie einen Fehler machen, zeigt Ihnen das Programm im Tutorial Modus an, was falsch war. So trainieren Sie für hohe Punktzahlen.

schnell einprägen könnte. Da sich das Programm aber noch in der Beta-Phase befindet, bleibt Hoffnung, dass Rockstar Games sich noch eines besseren besinnt und Trasher technisch und optisch auf Vordermann bringt. Ansonsten wird es mit der Konkurrenz aus dem Hause Activision nicht mithalten können.

Sascha Gliss

ANGESPIELT

Trasher: Skate and Destroy wird derzeit weder technisch noch spielerisch dem Anspruch gerecht, für den das Thrasher-Magazin bürgt. Aber bis zum Release im Dezember kann Rockstar Games sicher noch Verbesserungen anbringen.

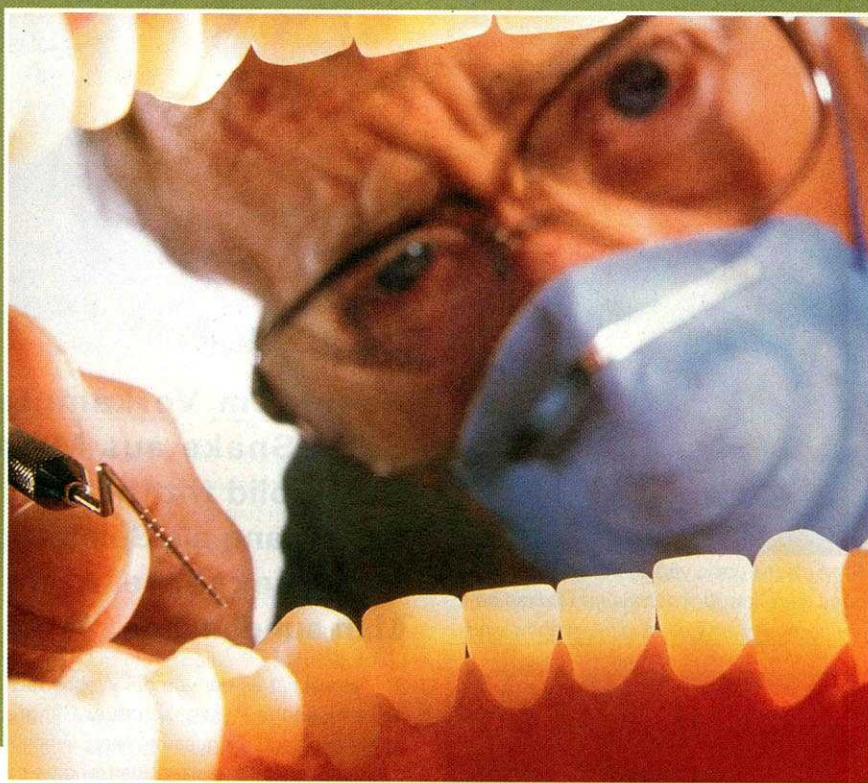
Titel	Trasher: Skate and Destroy
Genre	Sport
Spieler	1 - 2
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Rockstar Games
Entwickler	Z-Axis Ltd.
USK-Freigabe	tba.
Release	Dezember '99

EINSCHÄTZUNG **O.K.**



Get Air! Je höher die Skater in der Rampe fliegen, desto mehr Zeit bleibt Ihnen für tolle Tricks in der Luft.

Hmm,
Ihre alte Konsole
gefällt mir gar nicht.



Ich glaub,

die muss raus.



Fehlt Ihnen öfter der rechte Biss? Dann probieren Sie Dreamcast. Denn Dreamcast hat die 128-Bit-Formel und einen kostenlosen Internet-Zugang für strahlend weißen Spielgenuss. Regelmäßige Anwendung der E-Mail- und Online-Funktion kann sogar zur sichtbaren Vergrößerung des privaten Freundeskreises führen. Das haben klinische Tests mit Gamern aus der ganzen Welt bewiesen. Experten empfehlen daher: 3x täglich Dreamcast.

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.



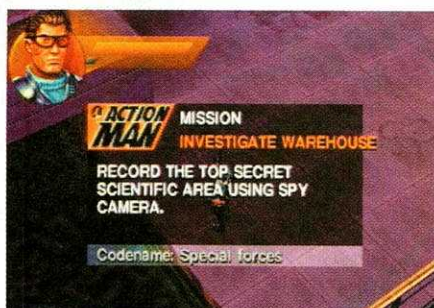
Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Action, 1 Spieler, Hasbro Interactive

ACTION MAN - MISSION XTREME



Harte Männchen, wenig Worte: Die Missionsziele werden kurz und knapp erläutert.



Per Select-Button verschaffen Sie sich einen Überblick über den Raum und die besonderen Anlaufstellen, die umrahmt sind.



Aus der nahen Third-Person-Perspektive inspiert der gut ausgerüstete Held die Lagerhalle.



Im Gegensatz zum offensichtlichen Vorbild Metal Gear halten Sie in diesem Sniper-Mode auch ohne Beruhigungstabletten durch.



Die roboterähnlichen Wachposten zeigen derzeit noch Schwächen beim Zweikampf.



Nach dem Vorkämpfer Solid Snake aus Metal Gear Solid tritt nun auch der bislang als Spielzeugfigur bekannte Action Man auf den Plan.

Diesmal hat es der von der Weltherrschaft besessene Wissenschaftler Gangrene darauf angelegt, die gesamte Menschheit mittels eines selbst kreierten Pflanzengiftes wie unnötiges Unkraut auszurotten und somit die Macht an sich zu reißen. In der Rolle des ausgetrainierten Action Man liegt es an Ihnen, dem verrückten Professor den grünen Daumen zu stützen und die Umsetzung des schrecklichen Szenarios zu vereiteln. Der Held erkundet unter anderem gutbewachte Gebäudekomplexe oder heizt in schnellen Autos oder Schneemobilen durch Großstädte und Eiswüsten, um anderen Vehikel auszuschalten. In diesen rasanten Rennsequenzen bietet das Spionage-Spiel eine Mischung aus *GTA* und *Micro Machines*.

Metal Gear Light

Den Großteil nimmt jedoch das Herumschnüffeln in von aufmerksamen, metallenen Wachposten und von zahlreichen Rätseln und Geheimnissen übersäten Abschnitte eines Laborkomplexes ein. Dabei erinnert nicht nur der Beginn des Abenteuers, an dem der Protagonist dem Brackwasser der Docks entsteigt, an die Spionage-Referenz von Konami. Angefan-

gen vom Sniper-Mode über die weitläufige Areale erhellenden Lichtkegel bis hin zu den Fragezeichen überraschter Wachen wurden vielen Anleihen beim Toptitel genommen. Positiv ist die eingängige Steuerung des Superspions zu vermerken, dank der kurz gehaltenen Texteinblendungen und der Übersichtskarte bleibt man nie über das nächste Missions-Ziel und wichtige Punkte im Raum im Unklaren. Neben eingesammelten Codekarten und Brechstangen greift der Held auf sein umfangreiches Inventory zurück, in dem sich Gegenstände wie eine Kamera, ein Wurfanker, ein Metalldetektor sowie ein Decoder zum Entschlüsseln von Zahlencodes befinden.

Jens Quentin

ANGESPIELT

Unkomplizierter Spionage-Thriller mit eingängiger Bedienung, der vor allem eine jüngere Zielgruppe ansprechen dürfte. Die solide technische Präsentation und abwechslungsreiche Missionen, bei der auch auf den Agenten-Fuhrpark zugegriffen wird, werden für Kurzweil unter jungen Hobby-Helden sorgen.

Titel	Action Man - Mission Xtreme
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	6 Welten
Preis	DM 99,95
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Interactive Studios/Team Recoil
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	November '99

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Golf, 1-4 Spieler, Electronic Arts

CYBER TIGER

Der Superstar der Golf-Tour gibt sich nach seinem letztjährigem Debüt auch dieses Jahr die Ehre und schwingt erneut den Schläger auf der PlayStation.



Ein genauer Schlag auf den Fairway ist bei diesem Loch entscheidend, da sonst dichte Baumreihen und Sandbunker auf Ihren Ball lauern.



Noch einmal Glück gehabt! Knapp neben der großen Wasserfläche holen Sie weit aus und es geht weiter in Richtung Grün.

Wer jedoch erneut auch diesmal mit einer physikalischen akkuraten, realistischen Golfsimulation im Stil der erfolgreichen PGA Tour-Serie rechnet, der wird bei dieser Version rund um den neuen Golf-Gott überrascht. Statt auf ein möglichst realistisches Ambiente des elitär angehauchten Sports setzt EA dieses Mal auf schnelle, eingängige Golf-Action mit unkomplizierter Steuerung und rasantem Spielspaß. Dabei werden die den traditionellen Golfsport auszeichnenden Merkmale hemmungslos überzogen, so daß unglaubliche Monster-Drives und lange Birdie-Putts aus schier auswegloser Lage an der Tagesordnung

sind. Tiger Woods ist dabei der einzige Golfer aus dem Profifager, die anderen im Comic-Stil dargestellten Charaktere sind hoffnungsvolle Nachwuchstalente. Die Schwünge des Tigers wurden mittels Motion-Capturing eingefangen, und auch typische Reaktionen des Weltklasse-Golfers nach spektakulären Eagles oder peinlichen Double-Bogies werden Fans auf dem virtuellen Fairway wiedererkennen. Um den Titel den letzten Schliff zu geben, hat der talentierte Sportler auch sein Know How bei der Entwicklung einfließen lassen.

Der Tiger ist los!

Die im Cartoon-Stil gehaltenen fünf Kurse des Spiels sind Kopien von realen Plätzen der PGA-Tour, auf erfolgreiche Golfer warten darüber hinaus zwei Bonus-Kurse, versteckte Spieler sowie verbesserte Schläger und Trickshots. Das auf junge Spieler zugeschnittene, actionbetonte Gameplay soll aufgrund der einfachen Bedienung schon nach kurzer Zeit für mächtige Drives und Milli-

meter-genaue Putts sorgen. Um die Abschläge noch effektiver zu gestalten, kommen verschiedenartige Golfbälle mit besonderen Fähigkeiten zum Einsatz. Auch die Möglichkeit, nach erfolgtem Schwung die Richtung des Balles in der Luft zu beeinflussen, ist ein hilfreiches Feature zur Verbesserung des Platzrekordes. Neben den üblichen Spielmodi dürften der Battle- und der Tour-Mode für Spielspaß für bis zu vier Sportlern sorgen.

Jens Quentin

AN GESPIELT

Fetziges Golf mit action-orientiertem Gameplay und rasantem Spieltempo. Abgedrehte Ideen wie Geister-Bälle und monsternmäßige Drives dürften zusammen mit den Cartoon-Charakteren für schnellen, unkomplizierten Spielspaß auf den authentischen Kursen sorgen.

Titel	Cyber Tiger
Genre	Golf
Spiele	1-4
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	tba./Ja
Levels	5 Kurse + 2 Bonuskurse
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	tba.
Release	4. November '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT



Rennspiel, 1-2 Spieler, Electronic Arts

SUPERCROSS 2000

Mit Supercross 2000 schwingen Sie sich auf einen heißen Ofen und mischen die US-amerikanische Motocross-Szene mit tollen Stunts, hohen Sprüngen und schnellen Rundenzeiten auf.

Wie man es von dem Sportspielgiganten gewohnt ist, wartet auch *Supercross 2000* mit einer offiziellen Lizenz auf, so daß 25 tollkühne Topstars des Motocross-Sports (von Jeff Emig bis zum Freestyle-Champ Mike Metzger) an den Start gehen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, einen eigenen Biker zu erstellen und als namenloser Rookie eine steile Motocross-Karriere inklusive umfangreichem Statistikteil zu starten. Wer die Reifen in Proberunden warm gefahren und sich mit dem realistischen Fahrverhalten seiner Maschine

vertraut gemacht hat, kann eine komplette Supercross-Saison in Angriff nehmen. Um dort mit den Profi-Bikern mithalten zu können, sind Tüfteleien an den Motoren ratsam, durch Änderung der Federung, Drehzahl oder Traktion läßt sich das letzte PS aus den Maschinen der Marke Honda, Kawasaki, Yamaha und Suzuki kitzeln. Als Austragungsorte dienen große Stadien und riesige Hallen wie z.B. der Houston Astrodome oder das Texas Stadium, die ansonsten typisch amerikanischen Sportarten wie Baseball oder Football vorbehalten sind. Bei offenen



Stunt-Show: Die spektakulären Tricks der Profis werden im besten TV-Stil präsentiert.

Rennkursen müssen die Fahrer mit wechselnden Wetterbedingungen rechnen, so verwandelt strömender Regen die Sandpisten in schwer befahrbare Schlammstrecken. Wer nicht mit den anderen Piloten auf den 16 Rundkursen um die Pole Position fahren will, der stellt seine Sprungkünste im Freestyle-Modus unter Beweis. In einer von drei Stuntarenen können mittels bestimmter Tastenkombinationen gewagte Tricks und Stunts wie ein „barhop“ oder der „superman“ vollführt werden. Durch ein realistisches Fahrverhalten der Maschinen soll eine optimale Kontrolle über Fahrer und Bike ermöglicht werden. Beim wilden Ritt über Buckelpisten arbeitet die Federung sichtbar mit, und in engen Kehren legt sich der Fahrer durch geschickte Gewichtsverlagerung gekonnt in die Kurve. Besonderen Spaß macht die furiose Fahrt auf dem Hinterrad, bei der übermütige Biker jedoch schnell im Pistenstaub landen.

Jens Quentin



Während Sie auf den staubigen Buckelpisten versuchen, durch ein überlegtes Timing Ihre Sprünge abzufedern, erkennen Sie, wie Ihr Bike den Dreck aufspritzen läßt.



Auch wenn es im Feld eng zu geht, kann man durch eine gute Kurventechnik auf den Rundkursen wichtige Plätze gutmachen.



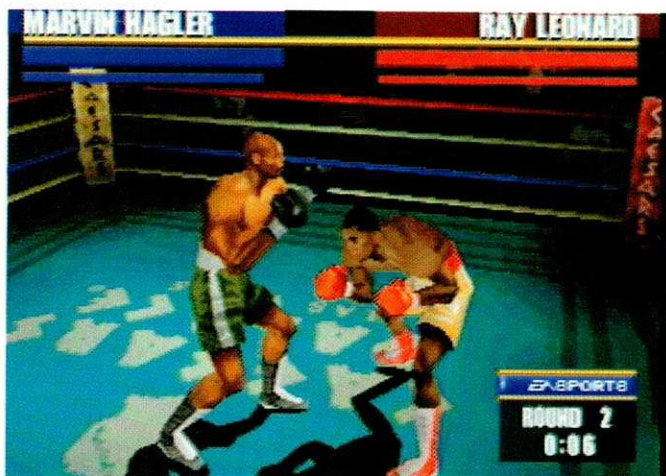
Gewagte Sprünge: Wenn sich am Rand kein Platz zum Überholen bietet, wird die Konkurrenz kurzerhand überflogen.

ANGESPIELT

Die akkurat umgesetzte Fahrphysik der Zweiräder und die Möglichkeit, neben normalen Rennen spektakuläre Stunt-Aktionen hinzulegen, lassen auf eine spaßige Rennsimulation mit sinnvollen Simulationseinflüssen hoffen.

Titel	Supercross 2000
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	16 Kurse
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	MBL Research
USK-Freigabe	tba.
Release	Herbst '99

EINSCHÄTZUNG **GUT**



Die im Vergleich zum Vorgänger überarbeitete Grafik trägt zu einer realistischeren Atmosphäre beim Schlagabtausch im Ring bei.



Naht der KO? Der geschmeidige Oscar De La Hoya deckt Sugar Ray Leonard mit einer gekonnten Schlagkombination ein.

Boxen, 1-2 Spieler, Electronic Arts

BOX CHAMPIONS 2000

Schwungvolle Schwinger, krachende Uppercuts sowie alle Größen des Boxsports bietet Box Champions 2000, der Nachfolger zum letztjährigen Debütanten.

In der diesjährigen Version der Faustkampf-Simulation werden 50 der weltbesten Boxer aus der Sportgeschichte in den Ring steigen. Neben bekannten Boxlegenden wie Muhammad Ali, Ken Norton oder Sonny Liston wird das Line-Up durch weitere Titanen wie Joe Frazier oder Marvelous Marvin Hagler komplettiert. Bei der Entwicklung hat man sich die Fachkenntnisse von Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya und Shane Mosley zunutze gemacht, um ein hohes Maß an Authentizität zu gewährleisten. Hunderte von Bewegungs- und Schlagstudien des dynamischen Trios wurde im Motion-Capturing-Verfahren festgehalten, so daß Ih-

nen während des Kampfes ein realistisches Repertoire an Schlägen zur Verfügung steht. Boxfans werden den legendären „bolo punch“ von Sugar Ray Leonard oder die verheerenden Uppercuts von Oscar De La Hoya erkennen können.

Veilchen inklusive

Um das Gameplay und die Steuerung des Titels zu verbessern, haben die Entwickler von Electronic Arts die Geschwindigkeit im Spiel erhöht, so sind schnellere Moves und Reaktionen möglich. Der Boxer-Editor wurde ebenfalls überarbeitet, neu geschaffene Nachwuchshoffnungen verbessern ihr Tech-

nik durch ausgiebige Trainingsstunden in den berühmtesten Gyms auf dem Erdball. Um das Spiel auch akustisch zu einem wahren Fest für Faustkampf-Fans zu machen, wird jeder der glorreichen Ring-Gladiatoren zu den Klängen eines individuellen Musikstücks den Ring betreten. Referee-Veteran Mills Lane, der ebenfalls als Motion-Capture-Model zur Verfügung stand, gab im Rahmen der Entwicklung

wichtige Tips und Hinweise, um der Simulation den letzten Schliff zu verleihen. Ein Beleg für den hohen Authentizitätsanspruch bildet der Fakt, daß die individuellen Kampfstile und Körpermaße der Boxer Auswirkungen auf das Geschehen im Ring haben. Neben einem Karriere-Modus mit verschiedenen Gewichtsklassen kann auch ein Fight gegen einen Sportler einer anderen Gewichtsklasse bestritten werden, bei dem weder der Ringrichter noch störendes Regelwerk die Prügelei unterbricht.

Jens Quantin



Bei genauem Betrachten erkennen Sie den Größenvorteil von Ray Leonard gegenüber Marvelous Marvin Hagler, der sich natürlich auch auf die Reichweite des jeweiligen Boxers auswirkt.

ANGESPIELT

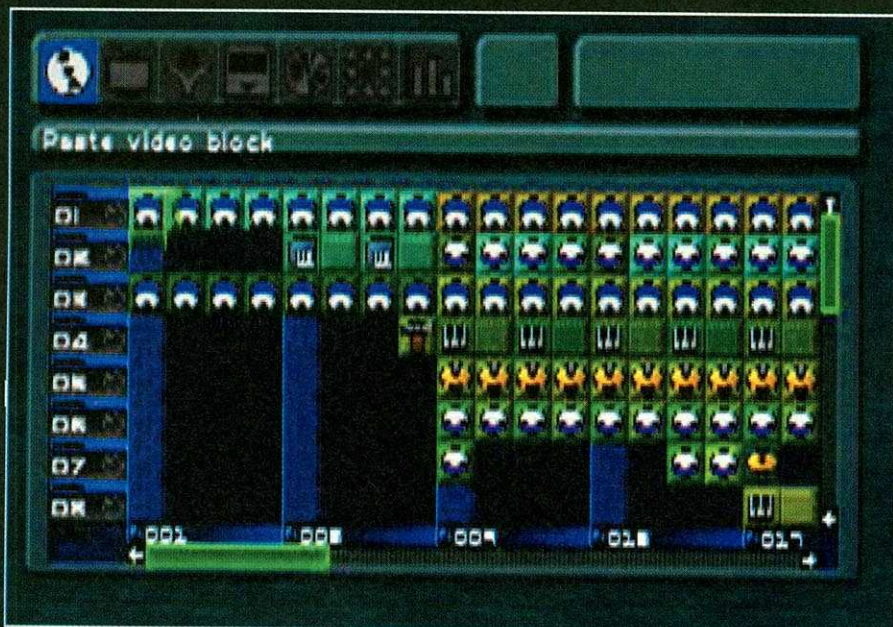
Electronic Arts zieht die Simulationsschraube auch im Box-Bereich nochmals an und präsentiert einen noch realistischeren Schlagabtausch mit verbesserter Grafik, weiteren Boxlegenden sowie Verbesserungen im Gameplay. Boxsport-Fans sollten beginnen, den Sandsack zu bearbeiten, um zum Release des Titels topfit in den Ring zu steigen zu können.

Titel	Box Champions 2000
Genre	Boxen
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	tba./tba.
Levels	tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
USK-Freigabe	tba.
Release	Winter '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

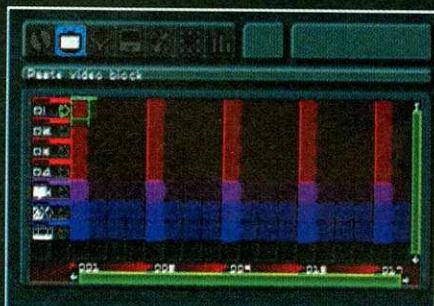
PLAY STATION GALERIE



Die Musikkkanäle lassen sich mit Songblocks jeder Größe und Stilrichtung belegen. Die neue Soforthilfe-Funktion und Shortcut-Buttons ermöglichen ein zügiges Komponieren.



Bunte Mischung: Via Multitap können bis zu vier Spieler ihre Sample-Folgen zu einer Jam-Session beisteuern.



Wer tiefer in Music 2000 einsteigt, darf sich an den Schaltflächen im Effects- oder Waveform-Editor austoben.



Auf einen Blick: Music 2000 soll über eine vereinfachte Benutzeroberfläche verfügen, damit Sie noch rascher Ihre Ideen in Klangfolgen umsetzen können.

MUSIC 2000

Mit Music gelang Codemasters im vergangenen Jahr ein Überraschungserfolg. Schon im November geht die nächste Version des von Jester Interactive ersonnenen Sound-Editors aus dem Preßwerk. Zahlreiche Verbesserungen sollen dafür sorgen, daß nicht nur Music-Fans, sondern auch Neueinsteiger das komfortable Komponieren mit der PlayStation zu schätzen lernen. *Music 2000* wird 24 polyphone Musikkkanäle bieten, die Sie mit sog. Songblöcken füllen dürfen. Sie werden auf Tausende von neuen Riffs, vorkomponierten Drumbeats, Basslines, Melodien, Vocals, Synthies und Soundeffekte zurückgreifen können, um die einzelnen Slots mit knappen Steuerbefehlen zu füllen. Und Fortgeschrittene nutzen die weitergehenden Bearbeitungsfunktionen, die sich über den Wave- und den Effects-Editor anwenden lassen. Zudem wird es neue vorgefertigte Musiktracks bekannter DJ's geben und das erweiterte Videosystem hilft eifrigen Clip-Tüftlern bei der Visualisierung eigener Tracks. Obwohl *Music* damals ein Wagnis war, hat es sich für Codemasters ausgezahlt. Daher dürfte auch der zweite Teil, der selbstverständlich zum Vorgänger kompatibel sein wird, wieder für einen guten Ton sorgen.

ENTERTAINMENT, CODEMASTERS, NOVEMBER



Beim Music Jam findet jeder Teilnehmer dank der simplen Controller-Belegung leicht den richtigen Rhythmus. Die bunte Präsentation verstärkt das Vergnügen.



Die Stadt der Dreamer wird besonders üppig ausgestattet. Hier sehen Sie Ihre Spielfigur inmitten detailliert dargestellter Statuen.



Kawumm: Das fleißige Sunflowers-Entwicklungsteam hat sich intensiv mit den Effektfähigkeiten der PlayStation befaßt, wie dieser Meteoritensturm-Zauberspruch eindrucksvoll beweist.

TECHNOMAGE

Die Veröffentlichung des komplexen Action-Rollenspieles *TechnoMage* von Sunflowers verzögert sich zwar noch etwas, doch stärkten neue Bilder und ein Vor-Ort-Besuch das Vertrauen der PSZ in diesen spannenden Titel aus deutschen Landen. Um die Welt von Gothos von einer Monsterplage zu befreien, steuern Sie Ihren Charakter durch acht abwechslungsreiche Welten, in denen Sie nicht nur Echtzeit-Kämpfe überstehen, sondern auch Jump-Passagen meistern und verzwickte Rätsel lösen müssen. Wettereffekte, ein Tag-und-Nachtwechsel sowie die detaillierte Darstellung Ihrer nächsten Umgebung sollen Sie mit dem Spiel verschmelzen lassen. Vor allem dann, wenn Sie in den actionlastigen Gefechten mit den polygonalen Unholden einen Zauberspruch losretten, wird deutlich, daß die Licht- und Spezialeffekte von höchster Güte sein werden. Bis zum 1. Quartal 2000 werden sich Rollenspieler jedoch noch gedulden müssen, bevor sie in den ausgereiften Genre-Mix mit der interessanten Spielhandlung eintauchen dürfen.

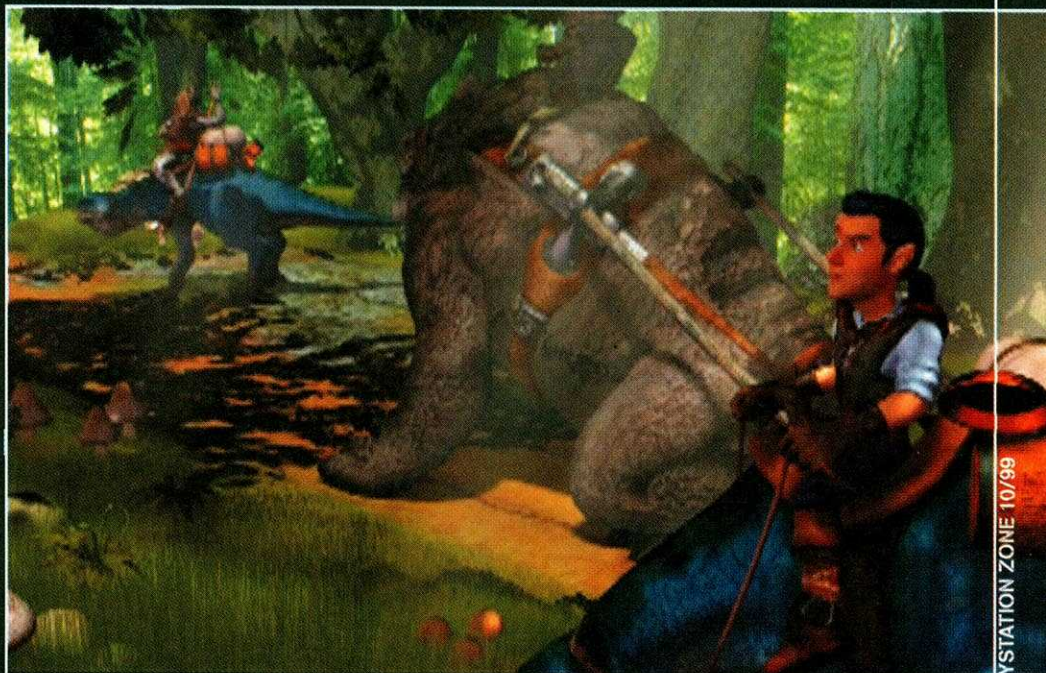
ACTION-RPG, SUNFLOWERS, 1. QUARTAL 2000



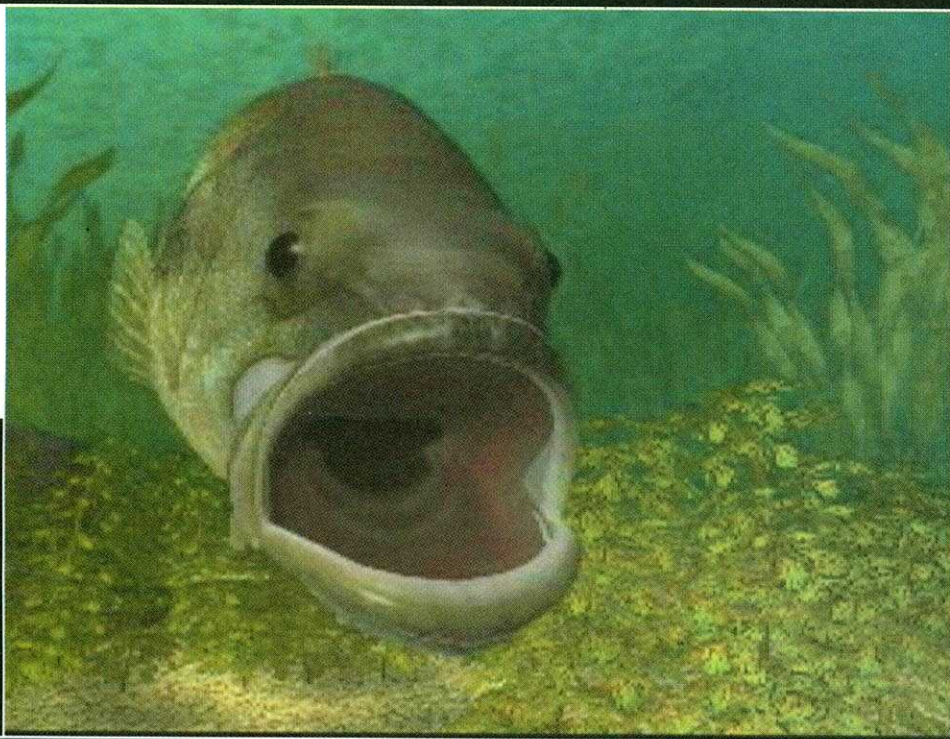
In den düsteren Katakomben des Hive-Labyrinths sprengen Sie die anstürmenden Monster mit einer Bombe weg.



Rätsel-Reigen: Wenn Sie durch die Labyrinth des verschlungenen Waldes wandern, stoßen Sie an einer kleinen Lichtung auf einen geheimnisvollen Stein.



In den aufwendigen Zwischensequenzen können Sie auch verfolgen, wie Ihr Held auf saurierähnlichen Reittieren zum nächsten Handlungsort galoppiert.



Ein Blick ins Fischmaul! Die Barsche, Forellen oder Lachse werden detailliert gezeichnet und ziehen in lebensechter Animation ihre Bahnen im grünlichen Wasser.

REEL FISHING

Ende September bringt Crave Entertainment mit *Reel Fishing* eine anspruchsvolle Angelsimulation heraus, die alle Aspekte der auch hierzulande beliebten Sportart berücksichtigt. Bevor Sie Ihre Angel vom digitalen Ufer in die Nähe einer der diversen Fischarten auswerfen, wählen Sie den passenden Köder. Indem Sie diesen bewegen, verleiten Sie die Karpfen, Bitterlinge oder Rotforellen zum Anbeißen. Wenn Sie einen Fisch an der Angel haben, schwenkt die Kamera unter die Wasseroberfläche und Sie können miterleben, wie sich Ihr Opfer sträubt und windet. Nur wer genügend Leine gibt und den richtigen Moment zum Einholen abwartet, kann seinen Fang anschließend in einem virtuellen Aquarium betrachten. *Reel Fishing* führt Sie an zahlreiche, hochauflösend dargestellte Angelplätze, darunter einen Teich, einen Gebirgsstrom und einen Biberdamm. Jedoch erst wenn Sie im Blinker-, Fliegen- und Köderfischen Erfahrungen gesammelt haben, steht der PlayStation-Angel-Lizenz nichts mehr im Wege.

ANGELSIMULATION, CRAVE ENTERTAINMENT, SEPTEMBER



In diesem Buch werden Ihre Rekorde verzeichnet. Nach einem Rezeptheft mit leckeren Zubereitungsvorschlägen sucht man indes vergebens.



Vor jedem Fischzug dürfen Sie wählen, mit welchem Köder Sie die Angel auswerfen wollen. Schon von dieser Entscheidung können Erfolg oder Mißerfolg abhängen.



Sobald sich Ihr Haken in der Nähe eines Fisches befindet, schwenkt die Kamera unter Wasser und zeigt das Anbeißen und den sich anschließenden Todeskampf Ihrer Beute.



Die digitalisierten Schauplätze verbreiten eine angenehme Ruhe. Während das Wasser sanft vor sich hin plätschert, schwingen Sie gelassen die Angel und warten auf den ersten Ruck.

FUßBALL MANAGER

Mit der derzeit noch nüchtern als *Fußball Manager* betitelten Managersimulation will Codemasters die Strategen unter den Ransport-Fans begeistern. Trotz der über 70 Hauptmenüpunkte und der unzähligen Clubs und Spieler soll der Titel dank einer überlegenen Menüstruktur und einer Schnellstart-Option keinen PlayStation-Spieler überfordern. Bei den Übertragungen der Begegnungen aus authentischen Stadien werden zudem die grafischen Stärken der Konsole ausgenutzt. Noch ist nicht entschieden, welche Lizenz für ein besonders realitätsnahes Erlebnis auf der Trainerbank sorgen wird.

SPORTSIMULATION, CODEMASTERS, NOVEMBER



Ohne einen zahlungskräftigen Sponsor sind die Überlebenschancen im Profi-Fußball gering. Schließlich wartet der gesamte europäische Transfermarkt auf Ihre „Bestellungen“.



Am Spieltag können Sie begutachten, ob Ihre Formation funktioniert und das Angriffs- und Abwehrkonzept auf dem Platz umgesetzt wird. Zudem werden Kommentare eingeblendet.



Nach dem Match sorgt der umfassende TV-Service samt Highlights, Ergebnistabelle und Abschlussskommentar für eine zeitgemäße Präsentation.



In ansprechender 3D-Grafik werden die Höhepunkte des Spielverlaufs gezeigt. Taktische Entscheidungen können Sie noch während der Austragung der Partie treffen.



Wenn Levant während des Kampfes auf der Ocarina sein Liedchen bläst, wird das Monster von einem Cocoon-Netz umhüllt.

JADE COCOON

Neue Impressionen von *Jade Cocoon* belegen, wo die Stärken dieses phantasievollen Rollenspiels liegen werden. Crave Entertainment hat die Waldwelt, in der Sie Monster einfangen und Mysterien enträtseln müssen, mit einer magischen Rendergrafik ausgestattet. Neben verträumten Kulissen, aufwendigen Effekten und äußerst detaillierten Animationsphasen der Hauptfiguren, dürften vor allem die stimmungsvolle Musik und die gut lokalisierte Sprachausgabe dazu beitragen, daß Sie sich in diesem Rollenspiel sehr bald heimisch fühlen werden.

ROLLENSPIEL, CRAVE ENTERTAINMENT, OKTOBER



Kurz nach Spielbeginn wandeln Sie durch eine Traumsequenz, für die eine farbiger Schleier über die Bildränder gelegt wurde.



Höchste Röststufe: Während des dramatischen Gefechts speit Ihnen dieser Drache eine Feuerwolke entgegen.



Zur zauberhaften Atmosphäre tragen neben den hübschen Charakteren auch gleißende Lichteffekte bei.

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	9/99	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



Schade: *Alien Resurrection* hätte ein wirklich toller Weihnachtshit werden können!

Hersteller: Fox Interactive
Release: 1. Quartal 2000
GENRE: Action-Adventure

COLONY WARS 3



Die Sequel-Welle bei Psygnosis geht weiter: Nach *WipEout 3* und *Formel 1'99* kommt *Colony Wars 3*!

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

COLIN MCRAE RALLY 2



Codemaster auf der Überholspur: Mit *Colin McRae Rally 2* wollen sie *V-Rally 2* alt aussehen lassen.

Hersteller: Codemasters
Release: Anfang 2000
GENRE: Rennspiel



COMMANDOS 2

Wir hoffen in der kommenden Ausgabe die PC-Umsetzung näher vorstellen zu können.

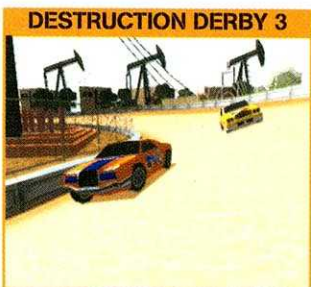
Hersteller Eidos
Release 17. Dezember '99
GENRE: Echtzeitstrategie



CRASH TEAM RACING

In dieser Ausgabe präsentieren wir neueste Infos und Fakten zu Crashes letztem PlayStation-Auftritt.

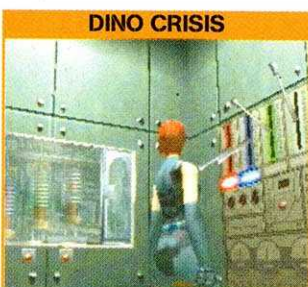
Hersteller SCEE
Release 1. Dezember '99
GENRE: Rennspiel



DESTRUCTION DERBY 3

Ein spielbare Version von *Destruction Derby 3* erwarten wir erstmals auf der ECTS im September.

Hersteller Psygnosis
Release Frühjahr '00
GENRE: Rennspiel



DINO CRISIS

Erfreulich: *Dino Crisis* kommt nicht erst im Dezember, sondern schon im November!

Hersteller Capcom/Virgin
Release November '99
GENRE: Action-Adventure



DRIVER II

Offiziell: Reflections arbeitet bereits an einem *Driver*-Sequel für die normale PlayStation.

Hersteller GT Interactive
Release 2000
GENRE: Rennspiel



FEAR FACTOR

Fear Factor ist ein technisch neuartiges Action-Adventure in RE-Mannier von Eidos.

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



FUSSBALL LIVE

Nächste Ausgabe sollten wir einen Test zu *Fußball Live* von Sony CEE präsentieren können.

Hersteller SCEE
Release 13. Oktober '99
GENRE: Fußball



FIFA 2000

Genial: Auf den Seiten 18 bis 19 stellen wir den Fußball-Knaller von EA genauer vor.

Hersteller EA
Release 4. November '99
GENRE: Fußball

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 Attitude	Acclaim	8/99	87%
2. WWF Warzone	Acclaim	9/98	85%
3. WCW vs. the World	THQ	2/98	78%
4. Power Move Pro Wrestling	Capcom	3/97	77%
5. WCW Nitro	THQ	7/98	73%

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Madden 98	EA	12/97	89%
2. Pro 18 Golf	Psygnosis	3/99	88%
3. Everbody'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%

FIGHTING FORCE 2



In der kommenden Ausgabe werden *Fighting Force 2* von Eidos unter die Lupe nehmen.

Hersteller	Eidos
Release	Oktober '99
GENRE:	Action-Adventure

FORMEL 1 '99



Erstaunlich: *Formel 1 '99* kletterte in den aktuellen Most-Wanted-Charts weiter nach oben.

Hersteller	Psygnosis
Release	20. Oktober '99
GENRE:	Rennspiel

FINAL FANTASY VIII



In dieser Ausgabe gibt es ein schönes *FF VIII*-Poster, in der nächsten einen ausführlichen Bericht.

Hersteller	Squaresoft
Release	27. Oktober '99
GENRE:	Rollenspiel

GRAN TURISMO 2



In Japan wurde das Spiel aufgrund von Vertragsproblemen mit Autoherstellern auf September verschoben.

Hersteller	SCEE
Release	24. November '99
GENRE:	Rennspiel

GTA 2



Versprochen: In der nächsten PlayStation Zone stellen wir das 2D-Driver ausführlich vor.

Hersteller	Take 2
Release	Oktober '99
GENRE:	Action

INDIANA JONES



Keine neuen Bilder, keine neuen Infos: Kommt *Indiana Jones* für die PlayStation wirklich im November?

Hersteller	LucasArts
Release	Oktober '99
GENRE:	Action-Adventure

JADE COCOON



Kommenden Ausgabe werden wir den zweiten *Crave*-Hit (nach *Killer Loop*) ausführlich testen.

Hersteller	Crave
Release	Oktober '99
GENRE:	Rollenspiel

KILLER LOOP



Killer Loop ist tatsächlich fantastisch, wie der Test in der aktuellen PSZ beweist.

Hersteller	Crave
Release	15. September '99
GENRE:	Rennspiel

LE MANS 24



24 Stunden von Le Mans lautet mittlerweile der offizielle Titel des neuen Infogrames-Hits.

Hersteller Infogrames

Release November '99

GENRE: Rennspiel

MGS: SPECIAL MISSIONS



MGS Special Missions ist ein Add On, das nur mit Teil 1 funktioniert und kommt für DM 49,95 im Oktober.

Hersteller Konami

Release Oktober '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%

SHOOT 'EM UP

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

SIMULATION

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

STRATEGIE

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

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

MISSION: IMPOSSIBLE



Weltpremiere: In der aktuellen PS2 finden Sie bereits einen Test zur Kino-Umsetzung.

Hersteller Infogrames

Release Oktober '99

GENRE: Action-Adventure

NO FEAR MOUNTAIN BIKING



Genial: Das spielbare Demo auf der aktuellen CD zeigt, wie gut das neue Codemasters-Spiel ist.

Hersteller Codemasters

Release November '99

GENRE: Rennspiel

OFFICIAL FORMULA ONE



Official Formula One von Eidos soll im November mit den 99er-Daten endlich erscheinen.

Hersteller Eidos

Release November '99

GENRE: Rennspiel

PRINCE NASEEM BOXING



Zu früh gefreut: Prince Naseem wird erst im November die Polygon-Fäuste schwingen.

Hersteller Codemasters

Release November '99

GENRE: Boxen

RAYMAN 2



Sascha Gliss stattete Ubi Soft einen Besuch ab und stellt Ihnen Rayman 2 in dieser Ausgabe vor.

Hersteller Ubi Soft

Release Januar 2000

GENRE: 3D-Jump&Run

RAINBOW SIX



Laut Take 2 werden wir in der nächsten Ausgabe eine aktuelle Version vorstellen können.

Hersteller Take 2

Release Oktober '99

GENRE: 3D-Action

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

SEPTEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Baseball 2000 Edition	Baseball	Interplay Sports	September
Carnageddon	Action	Virgin	September
Conflict!	Echtzeit-Strategie	Habsro	September
G Police 2	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 September
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	Mitte September
Madden NFL 2000	Football	EA	September
MediEvil - Platinum	Adventure	SCEE	1. September
Mulan Story	Action	SCEE	15. September
NHL 2000	Eishockey	EA	40. September
Plane Crazy	Rennspiel	Project 2	September
Pop 'n' Pop	Puzzle	Virgin	September
Pro Pinball - Fantastic Journey	Flipper	Empire	Ende September
Indiziert II	Kampfspiel	Activision	September
R/C Stunt Copter	Flugsimulator	Virgin	4. September
Reel Fishing	Sportsimulation	Crave	Ende September
Indiziert 2 - Platinum	Action-Adventure	Capcom	September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	Mitte September
SLED Storm	Rennspiel	EA	16. September
South Park	Action	Acclaim	September
Tanukis Tale	Action/Adventure	Psygnosis	1. September
Tekken 3 - Platinum	Beat'em Up	Namco	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
Buster & the Beanstalk	Action	SCEE	21. Oktober
Centipede	Action	Atari/Hasbro	8. Oktober
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	Anfang Oktober
Chocobo Racing	Rennspiel	SCEE	13. Oktober
Destrega	Shoot'em Up	SCEE	6. Oktober
Die Schlümpfe	Action-Adventure	Infogrames	Ende Oktober
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	Anfang Oktober
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	28. Oktober
EPGA Golf	Golf	Infogrames	Mitte 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	20. Oktober
Fox NBA 2000	Basketball	Activision	Oktober
Fox NHL 2000	Eishockey	Activision	Oktober
Fussball Live	Fußball	SCEE	13. Oktober
GTA 2	Action	Take 2	22. Oktober
Jade Cocoon	Rollenspiel	Crave	Anfang Oktober
Kingsley's Wild Adventure	Action-Adventure	Psygnosis	6. Oktober
Lego Rock Raiders	Action-Strategie	Lego Media	Ende Oktober
Metal Gear Solid Special-Missions	Action-Adventure	Konami	Oktober
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Omikron	Action-Adventure	Eidos	1. Oktober
Pong	Action	Atari/Hasbro	8. Oktober
Powerboat 2	Rennspiel	Virgin	22. Oktober
Rainbow Six	Action	Take 2	Oktober
Ronin Blade	Action-Adventure	Konami	Oktober
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	15. Oktober
Shadow Madness	Rollenspiel	SCEE	Oktober
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Oktober
Space Invaders	Action	Activision	Oktober
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Virgin	22. Oktober
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	Lucas Arts	Ende September
Tarzan	Jump&Run	Disney/SCEE	13. Oktober
The Great Bean Stalk	Adventure	SCEE	Oktober
The Next Tetris	Denkspiel	Atari/Hasbro	8. Oktober
Tony Hawk's Skateboarding	Sportspiel	Activision	Oktober
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	25. Oktober
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	Anfang Oktober
War of the World	Action	GT/Rage Software	15. Oktober
Xena Warrior Princess	Action-Adventure	EA	14. Oktober

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
Dino Crisis	Action	Capcom	November
Ehrgeiz	Kampfspiel	SCEE	10. November
FIFA 2000	Fußball	EA	4. November
Gauntlet Legends	Action-Adventure	GT	30. November
Glover	Action-Adventure	Atari/Hasbro	19. November
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	24. November
Indiana Jones	Action-Adventure	Lucas Arts	November
Jackie Chan	Action-Adventure	SCEE	November

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



Stichtag 22. September: In Japan erscheint das Spiel unter dem Namen *Bio Hazard 3: The Last Escape*.

Hersteller	Capcom
Release	Januar 2000
GENRE:	Action-Adventure

ROLLCAGE EXTREME



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

Hersteller	Psygnosis
Release	1. Quartal 2000
GENRE:	Rennspiel

RUFF & TUMBLE



Das kunterbunte Jump&Run wird ab 11. November Spyro endlich Konkurrenz machen.

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

SABOTEUR



Am 15. Oktober soll der *Saboteur* mit seinem Hund losziehen können. Wir zweifeln daran!

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

SHADOW MAN



In der kommenden Ausgabe werden wir den Schattenmann einem Test unterziehen.

Hersteller	Acclaim
Release	Oktober '99
GENRE:	Horror

SPRYRO THE DRAGON II



Hervorragend: In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen die neueste Version des Spyro-Abenteuers vor.

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

SOUL REAVER



Seit Ende August sollte *Soul Reaver* erhältlich sein, auf der PS2-CD ist eine neue Demo!

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

STAR WARS I: D.D.B.



Die Dunkle Bedrohung von Lucas Arts lauert im Oktober auf alle PlayStation-User.

Hersteller	LucasArts
Release	Oktober '99
GENRE:	Adventure

STAR WARS I: OBI WAN

IN ARBEIT

Das 3D-Actionspiel *Star Wars Episode 1: Obi Wan* kommt anstelle des Rennspiels!

Hersteller LucasArts
Release März 2000
GENRE: 3D-Action

TARZAN



Nächste Ausgabe werden wir Tarzan testweise durch den Dschungel jagen.

Hersteller SCEE
Release 13. Oktober '99
GENRE: Action-Adventure

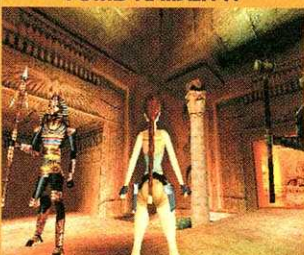
THE X-FILES



Der ausführliche Test zum Akte-X-Spiel ist in dieser Ausgabe! Ein schickes Poster ebenfalls.

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

TOMB RAIDER IV



Neue Bilder zum kommende Lara Croft-Game findet 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 antreten.

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

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



Vigilante 8: Zweite Herausforderung wird das Spiel in Deutschland offiziell heißen.

Hersteller Activision
Release November '99
GENRE: Action-Rennspiel

WIP3OUT



Überraschung! Wip3out von Psygnosis schlägt die Vorgänger (und Killer Loop) deutlich!

Hersteller Psygnosis
Release 8. September '99
GENRE: Rennspiel

WWF ATTITUDE



Im Test in der letzten Ausgabe erhielt das brandneue Acclaim-Spiel hervorragende 87%.

Hersteller Acclaim
Release August '99
GENRE: Wrestling

NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	November
Le Mans 24	Rennspiel	Infogrames	Anfang November
Missile Command	Action	Atari/Hasbro	19. November
MTV Sports: Snowboarding	Snowboarding	THQ	November
Newman Haas Racing 2	Indycar-Rennspiel	Psygnosis	26. November
NFL Blitz	Football	GT Interactive	1. November
Nightmare Creatures 2		Activision	November
No Fear Mountain Biking	Sportspiel	Codemasters	November
Official Formula One Racing '99	Rennspiel	Eidos	November
Pacman World	Puzzle	Namco/SCEE	17. November
Premier Manager 2000	Fußball-Manager	Infogrames	Ende November
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	November
Q-Bert	Arcade	Atari/Hasbro	26. November
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	November
Renegade Racing	Sportspiel	Virgin	November
Ronaldo V-Football	Football	Infogrames	November
Ruff & Tumble	Jump&Run	GT	11. November
Shao Lin	Beat'em Up	THQ	November
Shee 1	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
Tricky Sliders	Sportspiel	Capcom	November
Uncle Carbuncle	Rennspiel	Psygnosis	30. November
Vigilante 8: Zweite Herausforderung	Action	Activision	November
WCW Mayhem	Wrestling	EA	11. November
Worms 2: Armageddon	Strategie	Hasbro	November
Worms Pinball	Flipper	Infogrames	Anfang November
Wu Tang Shaolin Style	Beat'em Up	Activision	November

DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Commandos II	Echtzeitstrategie	Eidos	17. Dezember
Crash Team Racing	Rennspiel	SCEE	1. Dezember
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin	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 and Destroy	Skateboard	Take 2	Dezember
Trickstyle	Rennspiel	Acclaim	Dezember

1999

Titel	Genre	Hersteller	Release
Dungeon Keeper II	Action	Bullfrog	Winter 1999
Crusaders of Might & Magic	Rollenspiel	3DO	Herbst 1999
ISS 2000	Fußball	Konami	Herbst 1999
Nascar 2000	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 Lixiom	Shoot'em Up	Namco/SCEE	4. Quartal 1999
World Sports Car	Rennspiel	Empire	4. Quartal 1999
Supercross 2000	Rennspiel	EA	Herbst 1999

2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
Alien Resurrection	Action	EA	1. Quartal 2000
Colin McRae Rally	Rennspiel	Codemasters	Anfang 2000
Colony Wars 3 - Red Sun	Action	SCEE	Frühjahr 2000
Destruction Derby 3	Action	SCEE	Frühjahr 2000
Fear Factor	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2000
Rollcage Extreme	Rennspiel	SCEE	Frühjahr 2000
Subbuteo	Brettspielumsetzung	Atari/Hasbro	Anfang 2000
Techno Mage	RPG	Infogrames	1. Quartal 2000
TNT Tricks 'n' Treasures	Action	SCEE	Frühjahr 2000
Ace Combat 3	Action	Namco	Januar 2000
Marvel vs. Capcom	Beat'em Up	Capcom	Januar 2000
Millennium Soldier	Action-Adventure	Infogrames	Januar 2000
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	Januar 2000
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	Januar 2000
WWF Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	Januar 2000
Armored Project SWARM	Action	Acclaim	Februar 2000
Eagle One - Harrier Attack	Action	Infogrames	Februar 2000
Suikoden 2	RPG	Konami	Februar 2000
Star Wars Episode 1: Obi Wan	3D-Action	THQ	März 2000
Toy Story II	Action-Adventure	Activision	März 2000
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	März 2000
Viva European Super League	Sport	Virgin	März 2000
X-Men	Beat'em Up	Activision	März 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
Demolition Racer	Rennspiel	Infogrames	2000
Driver II	Rennspiel	GT Interactive	2000
Konami Rally	Rennspiel	Konami	2000
Messiah	Action-Adventure	Virgin	2000
Mystical Ninja - Starring Goemon	Action-Adventure	Konami	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 in jeder Ausgabe 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%
Actua Ice Hockey 2	Enttäuschendes Eishockeyspiel	Gremlin	9/99	57%	61%	64%	59%
Aironauts	Ungewöhnliches Flug-Actionspiel	Take 2	9/99	73%	77%	71%	76%
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%
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%
Bloody Roar 2	Sehr schönes 3D-Prügelspiel aus Japan	Virgin	6/99	87%	76%	88%	85%
Bomberman	Umsetzung des legendären Multiplayerspiels	Virgin	9/99	58%	48%	78%	78%
Bomberman Fantasy Race	Durchschnittliches Fun-Racing-Spiel	Virgin	9/99	51%	58%	60%	55%
Bugs Bunny	Putziges, technisch gutes 3D-Jump&Run	Infogrames	7/99	78%	78%	86%	84%
Bundesliga Stars 2000	Das offizielle Bundesliga-Fußballspiel	EA	9/99	84%	87%	86%	85%
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%
Dreams	Ungewöhnliches, schwaches Action-Adventure	Cryo	7/99	30%	51%	24%	34%
Driver	Originelles, phantastisches Rennspiel der DD-Macher	GT Int.	6/99	80%	85%	92%	90%
Evil Zone	Ordentliches Beat-'em Up	Titus	8/99	75%	71%	81%	77%
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%
G-Police 2	Hervorragendes 3D-Shoot-'em Up	Psygnosis	9/99	83%	80%	89%	88%
Hugo 2	Langweilige 1:1-Umsetzung der TV-Serie	NBG Multimedia	7/99	50%	53%	55%	51%
Kagero: Deception	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%
Need For Speed IV	Sehr gut gelungenes Rennspiel-Sequel	EA	6/99	84%	74%	90%	89%
Omega Boost	Shoot-'em Up der Gran Turismo-Macher	SCEE	8/99	89%	85%	80%	83%
Plane Crazy	Witziges Flugrennspiel	Project 2	8/99	76%	74%	80%	78%
Point Blank 2	Neues Futter für die Light Gun	SCEE	9/99	56%	62%	82%	74%
Puma Street Soccer	Fußballspiel, das keiner braucht	Sunsoft	7/99	66%	60%	70%	64%
Racing Simulation	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%
R/C Stunt Copter	Ungewöhnliche Flugsimulation	Virgin	9/99	80%	73%	70%	76%
Silent Hill	Hervorragendes Action-Adventure	Konami	8/99	80%	89%	93%	90%
Soul Reaver	Dieses Action-Adventure ist besser als Tomb Raider III	Eidos	8/99	94%	83%	92%	92%
Speed Freaks	Fantastische Fun-Racing-Game für bis zu 4 Spieler	SCEE	9/99	84%	73%	88%	85%
Street Fighter Alpha 3	Das beste 2D-Beat-'em-Up überhaupt	Capcom	6/99	76%	84%	90%	89%
Syphon Filter	Hervorragendes Agenten-Action-Adventure	SCEI	9/99	85%	77%	89%	88%
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%
V-Rally	Das derzeit beste Rennspiel für die PlayStation	Infogrames	7/99	88%	86%	95%	93%
Warzone 2100	Das beste Echtzeitstrategie-Spiel für die PlayStation	Eidos	6/99	86%	71%	92%	89%
Wing Over	Langweilige Flugsimulation mit schwacher Optik	Virgin	6/99	55%	54%	60%	56%
WWF Attitude	Die aktuelle Wrestling-Referenz	Acclaim	9/99	87%	76%	88%	87%
Yoyo's Puzzle Park	Spannendes Geschicklichkeitsspiel	Virgin	6/99	78%	72%	80%	80%

Spiele bis an die GRENZEN Deiner PSX KONSOLE

CONCEPT 4 RACING WHEEL

krasses Lenkrad-Feeling

BUTTONS

10 bestplatzierte
Funktionsknöpfe –
voll program-
mierbar

METALL WIPPEN

Das Original – Schalten wie die Profis
in der Formel 1

**FEATURES
VIBRATION
FEEDBACK**

GRIFFIG

Rutschfestes Material
für extrem geniales
Fahrgefühl

NEU!

HALTERUNG

Noch weiter verbesserte Haltemechanik

INTERACT

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Neben dem C4 Racing Wheel und der
Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT®
Force Feedback Produkte und aktuelle Game
Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

PLAYSTATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(2)	Silent Hill	90%	2
2.	(1)	Driver	90%	3
3.	(3)	Syphon Filter	88%	2
4.	(4)	V-Rally 2	93%	2
5.	(7)	Gran Turismo – Platinum	94%	3
6.	(WE)	Ridge Racer Type 4	87%	4
7.	(8)	Bugs Bunny auf Zeitreise	84%	2
8.	(Neu)	Colin McRae Rally – Platinum	86%	1
9.	(14)	Final Fantasy VII – Platinum	94%	3
10.	(Neu)	Command&Conquer Al. R.-Platinum	90%	1
11.	(Neu)	Indiziert-Platinum	—	1
12.	(13)	Need For Speed 4	89%	5
13.	(11)	Abe's Exoddus	89%	5
14.	(12)	Tomb Raider II – Platinum	91%	4
15.	(5)	Bloody Roar 2	85%	2

Quelle: Theo Kranz-Versand

Die überwiegend fantastischen Testberichte riefen nicht nur Beschwerde-Briefen der *Resident Evil*-Anhänger hervor, sondern führten *Silent Hill* an die Spitze der Verkaufscharts. *Driver* konnte immerhin einen hervorragenden zweiten Platz behaupten und platzierte sich vor *Syphon Filter* und *V-Rally 2*, welche beide ihre Position halten konnten. In der kommenden Ausgabe erwarten wir das lange herbeigesehnte *Soul Reaver* in den Charts!

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(1)	Driver	90%	2
2.	(13)	Syphon Filter	88%	2
3.	(5)	Silent Hill	90%	2
4.	(3)	Metal Gear Solid	87%	7
5.	(9)	Indiziert	—	11
6.	(4)	FIFA 99	90%	9
7.	(7)	Tomb Raider III	91%	9
8.	(12)	Civilization II	92%	4
9.	(8)	V-Rally 2	93%	2
10.	(WE)	Formel 1'98	89%	8
11.	(15)	Final Fantasy VII	94%	9
12.	(2)	Gran Turismo	94%	11
13.	(14)	Tekken 3	90%	10
14.	(6)	Need For Speed IV	89%	4
15.	(10)	GTA London	86%	4

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Was *Silent Hill* in den Verkaufscharts gelang, klappte in den unbestechlichen Lesercharts leider nicht: *Driver* führt weiterhin, allerdings ist der Vorsprung zum überraschend starken *Syphon Filter* und zum Horrorhit *Silent Hill* denkbar knapp geworden. Capcom verbesserte sich mit seinem indizierten Hit auf einen fünften Platz, was wohl an der umfangreichen Berichterstattung zum Nachfolger liegen dürfte, der im September in Japan erscheint.

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(1)	Resident Evil 3	Capcom	4
2.	(2)	Dino Crisis	Capcom	4
3.	(Neu)	The X-Files	SCEE	1
4.	(9)	Mission: Impossible	Infogrames	7
5.	(5)	Tomb Raider IV	Eidos	1
6.	(3)	Gran Turismo 2	SCEE	6
7.	(10)	Formel 1'99	Psygnosis	1
8.	(4)	Final Fantasy VIII	Squaresoft	11
9.	(8)	Metal Gear Solid Special Missions	Konami	3
10.	(Neu)	Driver 2	GT Interactive	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Daß *Resident Evil 3* und *Dino Crisis* beinahe so viele Punkte sammelten wie die restlichen Top 10-Titel zusammen überrascht uns wirklich nicht mehr. Daß *The X-Files* den Sprung auf Rang 3 schaffte und damit Konkurrenz wie *Tomb Raider IV*, *Gran Turismo 2* oder *Final Fantasy VIII* hinter sich ließ, finden wir aber hochinteressant. Die Titelstory der PSZ 9/99 und der Film auf der CD verhalfen *Mission: Impossible* zur bislang höchsten Platzierung.

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

SYPHON FILTER

Syphon Filter verbindet das Flair von *Metal Gear Solid* mit der Action aus *Tomb Raider*. Dabei zeichnet sich das Spiel besonders durch das geniale Gameplay, die hohe KI der Gegner und die große Waffenauswahl aus. Auf jeden Fall ein Riesen-Sommerhit!

Michael Florian, PSZ-Leser

GRAFIK 90% SOUND 83% SPASS 84% LESER-WERTUNG **93%**

SILENT HILL

Tochter verloren? Ja? Dann sind Sie wohl in *Silent Hill*, wo eine Menge intelligenter Rätsel, Action und Horror warten! Die beschränkte Sicht und die Grusel-Musik machen dieses Spiel zu einem ganz besonderen Abenteuer-Urlaub.

Marcel Drobek, PSZ-Leser

GRAFIK 90% SOUND 92% SPASS 95% LESER-WERTUNG **96%**

V-RALLY 2

V-Rally 2 von Infogrames ist der Racer dieses Sommers. Hervorragendes Gameplay und superflüssige Grafiken machen dieses Game zum besten seines Genres. Also: Wer echtes Fahrfeeling erleben möchte, darf sich diesen Titel nicht entgehen lassen.

Kai Engemann, PSZ-Leser

GRAFIK 90% SOUND 85% SPASS 90% LESER-WERTUNG **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:
No Fear Mountain Biking

Hat die aktuelle Demo zu *No Fear Mountain Biking* in den vergangenen vier Wochen mindestens zehnmal täglich gespielt.



FLORIAN BRICH

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Wip3out

Entwickelt sich mehr und mehr zum Rennspiel-fan! Nach *Killer Loop* und *Speed Freaks* hält ihn nun *Wip3out* von der Arbeit ab.



MARCO MARZINKOWSKI

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Tomb Raider IV

Ärgerte sich im verdienten Urlaub maßlos darüber, daß er im *Bundesliga Stars 2000*-Test nicht erwähnt wurde, daß es auch Europäische Mannschaften gibt.



JENS QUENTIN

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Tony Hawk's Skateboarding

Durfte in einem schottischen Schloß dem Activite!-Event von Activision beiwohnen und brandneue Spiele bewundern!



MICHAEL PRUCHNICKI

Redakteur, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
Kingsley's Adventures

Spielte nicht nur *Soul Calibur*, sondern machte sich auch für einen größeren Testbericht des überraschend guten *Kingsley* stark!



WERNER SPACHMÜLLER

Redaktionsassistent, 22

Aktuelles Lieblingsspiel:
Spyro 2

Wollte *Spyro 2* glatt schon zum Spiel des Jahres für den im Herbst anstehenden Computec-VIP-Event wählen!



SASCHA GLISS

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Tony Hawk's Skateboarding

Da glüht die PlayStation: Sascha lieferte sich mit Jens spannenden Duelle in *Tony Hawk's Skateboarding* und *Bust-a-Move*.



THOMAS ROSATO

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Silent Hill

Trat seine Stelle als Redakteur leider später an als erwartet, da er durch einen Autounfall außer Gefecht gesetzt wurde!

DER AUFTRAG

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

DAS KONZEPT

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

TEST-SYSTEM

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



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

Action-Adventure, 1 Spieler, Infogrames

MISSION: IMPOSSIBLE

Guten Tag lieber Leser! Als Mitglied der besten Agenten-Einheit der Welt ist es Ihre Mission – falls Sie sie annehmen – den Verräter in Ihrer Organisation zu enttarnen und nebenbei noch die Welt zu retten. Viel Glück! Dieser Testbericht wird sich in fünf Sekunden selbst zerstören ...

Auch Spione brauchen mal Hilfe. Wenn alles schief läuft und die Jungs vom CIA nicht mehr weiterwissen, tritt die „Impossible Mission Force“ (IMF) auf dem Plan. Diese amerikanische Eliteeinheit rekrutiert nur die allerbesten Agenten und ist mit technischen Gimmicks ausgestattet, die sogar einen James Bond vor Neid erblassen lassen würden. Die Truppe um Jim Phelps kam erstmals 1966 in der amerikanischen Fernsehserie *Mission: Impossible* zum Einsatz, in

Deutschland lief die Show unter dem Titel *Kobra, übernehmen Sie!* Im Jahr 1996 schließlich schaffte die IMF den Sprung auf die Leinwand: Der Film mit Sunnyboy Tom Cruise in der Hauptrolle gehörte zu den ganz großen Blockbustern. Das Spiel *Mission: Impossible* bedient sich sowohl bei der Serie als auch bei Brian De Palmas Kassenknüller. Im Mittelpunkt der Ereignisse steht Ethan Hunt, der als Frontmann eines IMF-Teams für die

Ausführung der heiklen Einsätze zuständig ist. Da Infogrames aus Kostengründen auf die Rechte an Herrn Cruises Gesicht verzichtete, taucht sein Konterfei

im Spiel nirgends auf:

Der digitale Ethan Hunt erinnert nur vage an das Vorbild aus dem Kino. Jim Phelps hingegen, der Mann im Hintergrund einer jeden Mission, ähnelt stark dem amerikanischen Schauspieler Peter Graves, der diese Rolle in der ursprünglichen Serie aus den 60er Jahren verkörperte. Das Spiel beginnt zunächst

mit einem filmreifen Vorspann, inklusive der schon fast legendären Titelmelodie. Mr. Phelps wird von seinem ominösen Auftragne-

FILMREIFER VORSPANN, STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND AUSGEKLÜGELTE MISSIONEN GARANTIEREN AGENTEN-FEELING PAR EXCELLENCE.

Zafar Qamar, Programmierer



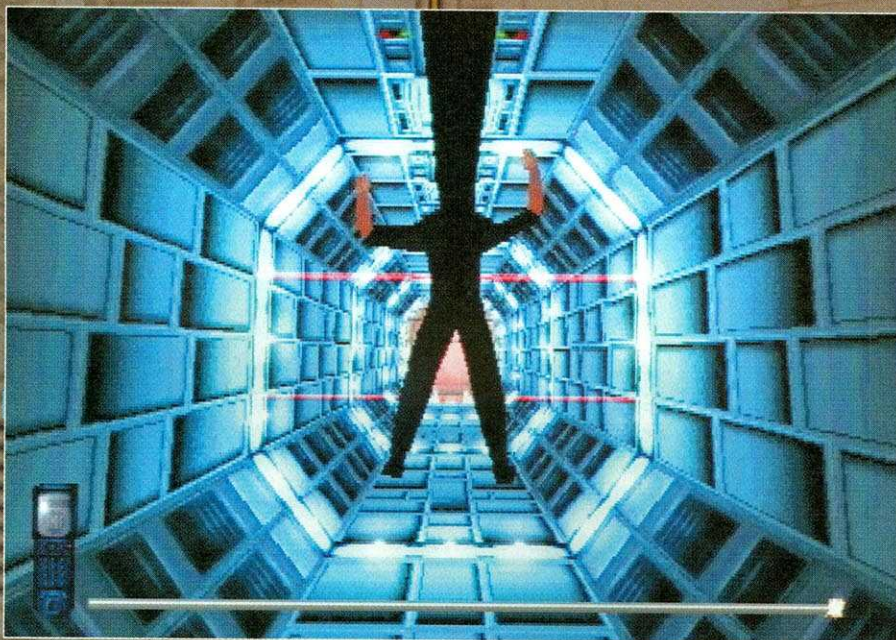
Der Herr mit der hübschen Schärpe ist ein hochrangiger Diplomat. Seine Identität müssen Sie in dieser Mission annehmen.



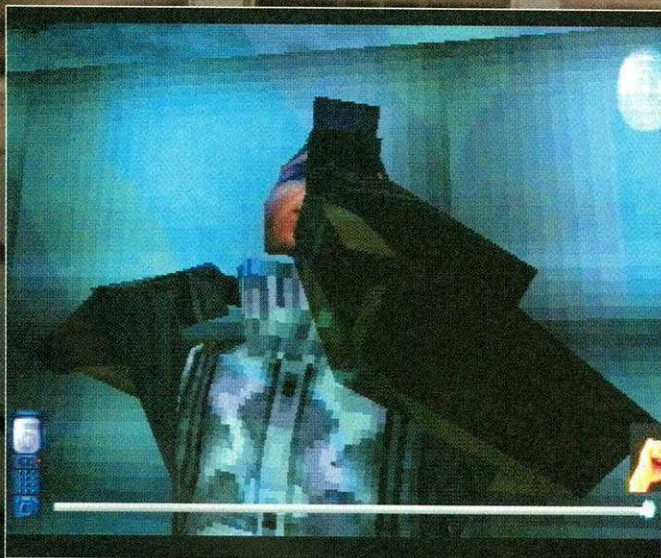
Jim Phelps, der väterliche Freund des Helden und der Koordinator im Hintergrund. Hier erhält er gleich den ersten Auftrag.



In Gesprächen erinnert die Kameraführung an einen Kinofilm. Hier sehen Sie einen Partygast der russischen Botschaft.



Der Einbruch: Wie im Film seilt sich Ethan durch den Belüftungsschacht ab.



Der Gesichtsimitator (auch als Facemaker bekannt) in Aktion: Der Held schlägt eine Wache nieder, kopiert deren Gesicht ...



... und steht kurz darauf als russischer Offizier da. Das sollte Ihnen das Agentenleben erleichtern, da Sie nun nicht mehr erkannt werden.



Die Tarnung per Facemaker funktioniert tadellos. Der Russe befolgt die Befehle des Helden und schwingt sich in sein Kettenfahrzeug, in dem Ethan in das Lager gelangt.



Im KGB-Hauptquartier in Prag herrscht dicke Luft. Um nicht am Giftgas zu ersticken, schmeißt sich der Agent von Welt in diesen schicken ABC-Schutzanzug.



Dumm gelaufen! Ethan und sein als Barkeeper getarnter Agentenkollege sind aufgeflogen, das bedeutet „Game Over“.



Das traurige Ende einer IMF-Karriere: Ihr Kollege kann Ihnen noch das wichtigste mitteilen, doch dann segnet er das Zeitliche.

Das Arsenal

In den meisten Missionen ist Ihr Superagent anfangs nur spärlich ausgerüstet: Die Items sind entweder in den Levels verteilt, oder werden Ihnen von hilfreichen Kollegen übergeben. Zur Standardausrüstung gehört das IMF-Handy, über das Ethan Kontakt zu Jim Phelps in der Einsatzzentrale hält. Außerdem zeigt ein kleiner Scanner die Position potentieller Gegner und Einsatzziele als kleine, farbige Punkte an. Da ein Großteil der Aufträge sehr diskret erledigt werden muß, fällt die Auswahl der Waffen klein aber fein aus, fast alle Knarren sind mehr oder weniger lautlos: Vom Blasrohr, über eine Dart-Pistole bis hin zum schallgedämpften Scharfschützengewehr reicht die Auswahl. Einer der hilfreichsten Gegenstände in Ihrem Arsenal ist der Gesichtsimitator (alias Facemaker), der auch in der Serie und im Film eine zentrale Rolle spielt: Mit Hilfe dieser Hi-Tech Schminke können die IMF-Agenten die Gestalt einer beliebigen Person annehmen. Obwohl Sie im Spiel ausschließlich Ethan Hunt steuern, können sie die wenigsten Missionen ohne die Hilfe Ihrer Kollegen beenden. Die anderen Agenten tragen oft wichtige Ausrüstung, die Sie ihnen dann in einem unbeobachteten Moment übergeben, oder führen Teile des Auftrags aus, um die Sie sich nicht kümmern können.

Verwandlungskünstler

Der Alptraum eines jeden Agenten ist natürlich die eigene Enttarnung, und auch Ethan Hunt muß sich vor neugierigen Blicken der Wächter hüten. In Undercover-Missionen patrouillieren stets unfreundliche Wachen durch die Levels und warten nur darauf, daß der Spieler sich durch eine unvorsichtige Aktion verrät. Wenn Sie zum Beispiel einen getarnten Kollegen unter den Augen eines Gegners auf einen Ausrüstungsgegenstand ansprechen, wird die Wache mißtrauisch und Sie werden wahrscheinlich gefangenengenommen. In den eher action-orientierten Abschnitten des Spiels allerdings ballern Ihre Gegner fröhlich los, sobald sie Sie erblicken. Benutzt Ethan allerdings seinen Gesichtsimitator um die



Nachdem Ethan den Botschafter niedergeschlagen hat, versteckt er ihn an einem Ort, an dem in niemand sucht: auf dem Klo.

Gestalt eines Offiziers anzunehmen, werden die Wachhunde plötzlich lammfromm und salutieren nur noch artig vor dem Helden. Jeder Auftrag beinhaltet mehrere Ziele, die alle erfüllt sein wollen, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen. So muß z.B. in der Russischen Botschaft in Prag unter anderem das Gebäude unauffällig mit

Rauchbomben bestückt werden, ein weiblicher Killer ausgeschaltet werden und die Identität des Botschafters angenommen werden. Das hört sich komplizierter an als es ist, zwar stirbt Ihr Agent in schwereren Missionen auch schon mal, aber die Rätsel sind zum größten Teil sehr logisch aufgebaut und lassen sich nach einigem Grübeln problemlos lösen. Außerdem steht Mr. Hunt in ständigem Kontakt zu seinem Einsatzleiter, der ihm über

**WILDE BALLEREIEN GEHÖREN
BEI MISSION:IMPOSSIBLE
NICHT ZUR TAGESORDNUNG.
WER HIER ZU SCHNELL
SCHIESST, SCHEITERT MEIST
KLÄGLICH.**

Zafar Qamar, Programmierer

fast jeder Level eine neue Herausforderung. Neben verdeckten Operationen wie der Botschaftsempfang erwarten den Spieler z.B. ein Sniper-Abschnitt, in dem Sie mit Ihrem Scharfschützengewehr entfernte Gegner ausschalten, um so freundlich gesinnte Agenten zu beschützen. In anderen Levels wiederum können Sie auf Geheimhaltung pfeifen und jeden Gegner, der

Ihnen vor den Lauf kommt, erledigen. Das verhindert, daß sich die Missionen zu sehr ähneln und hält den Spannungsbogen hoch: Ständig müssen Sie sich auf neue Situationen einstellen und neues technisches Gerät bedienen.

Mission: Possible?

Das Spiel läuft übrigens in zwei Schwierigkeitsgraden: Possible und Impossible. In der

INFO VERGLEICH

1.	Soul Reaver	Eidos	92%
2.	Tomb Raider III	Eidos	92%
3.	Syphon Filter	SCEÖ	88%
4.	Mission: Impossible	Infogrames	85%
5.	The Fifth Element	Kalisto	74%

Mission: Impossible kann nicht ganz zur Spitzengruppe aufschließen, ist aber trotzdem ein sehr gutes Spiel. Einige kleinere Patzer im Gamedesign sorgen zwar für Punktabzug, insgesamt ist das Infogrames Produkt dennoch sehr empfehlenswert.

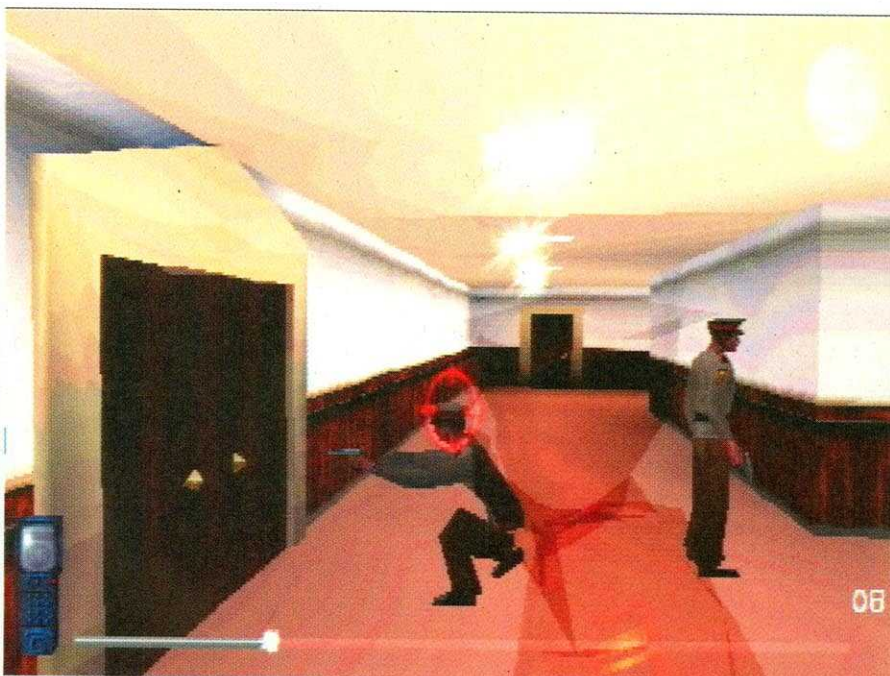


MEIN FAZIT: SEHR GUT

SASCHA Mit Mission: Impossible erwartet Sie ein Action-Adventure der anspruchsvolleren Art. Da pures Ballern in den meisten Levels verpönt ist, führen nur sorgfältige Planung, Geschicklichkeit und – manchmal auch – Glück zum Erfolg. Grafik und Sound liegen auf hohem Niveau, das Missionsdesign ist größtenteils gelungen und die Zwischensequenzen verbreiten IMF-Feeling pur. Der Zielmodus allerdings läßt zu wünschen übrig: Oft kassieren sie einige Treffer, bevor Sie Ihr Ziel anvisieren und ausschalten können. Ansonsten aber bietet das Infogrames Produkt solide Unterhaltung und spannendes Rätselknacken, wer sich für Tomb Raider oder Syphon Filter erwärmen kann, sollte sich's anschauen.

härteren Einstellung sind kritische Items besser versteckt, die Gegner sind fieser und zur Lösung eines Abschnitts sind oft zusätzliche Aufgaben zu erfüllen. Neben einer Speicheroption für die Memory Card versorgt Sie das Spiel nach jedem erfolgreich absolvierten Level mit einem Passwort. Da die umfangreichen Missionen in mehrere kleine Unterabschnitte zerfallen, müssen Sie somit netterweise nicht nach jedem Bildschirmtod ganz von vorne beginnen.

Sascha Gliss



Der Zielmodus: Kopfschüsse sind naturgemäß effektiver als Körpertreffer. Trotzdem sollten Sie Feuergefechten normalerweise aus dem Weg gehen.

TEST ERGEBNIS

Gut gemachtes Action-Adventure mit hervorragender, filmähnlicher Atmosphäre. Kleinere Patzer beim Gameplay gleichen das lupenreine Kino-Feeling und das clevere Missionsdesign wieder aus.

Titel	Mission: Impossible
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	4 Welten, 20 Missionen
Preis	ca. 90 Mark
Hersteller	Infogrames
Entwickler	X-ample
USK-Freigabe	Ab 16 Jahre
Release	Oktober '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
81%	83%	84%	85%



Nur wenn Sie schnell genug mit dem Auslöser sind, können Sie auf dem Foto später das Nummernschild des Wagen erkennen.



Scully in trouble: Die Agentin wird gleich zu Beginn des Spiels angeschossen. Kollege Mulder kann's noch gar nicht fassen.

DIE INTERAKTIVE AKTE- X-FOLGE FÜR DIE PLAYSTATION: OP- TISCH STARK, SPIELE- RISCH EHER SCHWACH

Sascha Gliss, Redaktion PlayStation Zone

Die Wahrheit ist irgendwo da draußen! Der Wahlspruch von Agent Fox Mulder ist mittlerweile genauso Kult wie die Serie, aus der er stammt. Akte X ist die geistige Schöpfung von Chris Carter und vielleicht die große Fernsehserie der 90er Jahre. Die Geschichte dreht sich um die beiden FBI-Agenten Fox Mulder und Dana Scully, die die sogenannten X-Akten bearbeiten. Während ihrer Ermittlungen stoßen die beiden immer wieder auf Zeichen außerirdischen Lebens auf unserem Planeten und auf unfreundliche Angehörige dubioser Regierungsbehörden, die dem FBI Steine in den Weg legen. Im Spiel X-Files allerdings steht das ungleiche Pärchen nicht im Mittelpunkt der Ereignisse. Der Spieler übernimmt die Rolle von Craig Willmoore, einem Agenten des FBI-Büros in Seattle. Willmoore wird eines Morgens ins Büro seines Vorgesetzten gerufen, der ihm einen neuen Fall überträgt. Der stellvertretende FBI-Direktor Skinner ist von Washington nach Seattle gekommen, um das Verschwinden seiner beiden besten Leute – natürlich Mulder und Scully – aufzuklären. Nachdem Sie ihrem Kollegen Moore mit einem hämischen Grinsen Ihre alten Fälle übertragen haben, machen Sie sich mit Skinner auf, um dem Rätsel auf

Adventure, 1 Spieler, SCEE/ Fox Interactive

THE X-FILES

Weltuntergang, Aliens, Verschwörungen und ähnliche Phänomene sind dank des nahenden Milleniums in letzter Zeit ein beliebter Stoff in Filmen und Fernsehserien. Vorreiter dieser Welle ist zweifellos „Akte-X“. Als Nachwuchs-FBI-Mitarbeiter begeben Sie sich nun auch mit der PlayStation auf die Suche nach Mulder und Scully.



Agent Craig Willmoore ist die Hauptfigur im Spiel. Er wird von dem unbekannten Schauspieler Jordan Lee Williams verkörpert.



Gespräche mit den anderen Charakteren im Multiple-Choice-Verfahren treiben die Story voran. Hier sehen Sie FBI-Direktor Skinner.

die Spur zu kommen. X-Files wirkt rein technisch fast wie eine Folge der bekannten Fernsehserie. Der Kameraführung, dem Schnitt und der Ausstattung merkt man eindeutig an, daß hier Profis am Werk waren. Alle Ereignisse werden in unterschiedlich langen Videosequenzen erzählt, sobald Agent Willmoore jedoch auf Spurensuche geht, verwandelt sich der Film in eine Art Dia-Show. Der rudimentäre Cursor verwandelt sich in eine deutende Hand, die anzeigt, wenn Sie sich in eine Richtung bewegen können. Ein Klick und der Bildschirm schaltet recht ruckartig zum nächsten Screen um. Wird der Cursor über Gegenstände gezogen, die betrachtet oder zu manipulieren sind, ändert der Zeiger ebenfalls sein Aussehen: Ein Druck auf die X-Taste und schon tut ihr Bildschirm-Alter Ego, wie ihm befohlen.

Product Placement

Beweismittel und ähnliche Gegenstände verstaut Graig in seinem übergroßen Inventory, hier finden sich auch zwei seiner wichtigsten Utensilien: Der PDA und das Handy. Mit dem

als mysteriösen Geschichte dran. Im Lauf des Spiels stoßen die beiden Ermittler auf alle in der Serie üblichen Klischees: Aliens, Verbrecher und Verschwörungen auf höchster Ebene braucht's halt für eine zünftige, leicht paranoide Mystery-Episode. Um die Story voranzutreiben, muß die Hauptfigur Tatorte untersuchen, mit Zeugen und Verdächtigen sprechen und am Computer nach Hinweisen forschen. Für die Gespräche benutzt das Programm ein Multiple-Choice-System wie viele andere Adventures auch. Am unteren Bildschirmrand erscheinen einige Fragen, aus denen Sie Ihre Auswahl treffen können. Brennt Ihnen eine besonders wichtige Frage unter den Nägeln, erscheint ein dementsprechendes Symbol: Ein Klick hierauf läßt den Agenten das Thema ansprechen. Ein besonderes Feature von The X-Files ist die sogenannte „automatische Intuition“, eine Art eingebaute Komplettlösung. Ist diese Option aktiviert, leuchtet bei fast jedem Rätsel in der rechten oberen Ecke des Bildschirms ein blaues Licht. Weiß der gestreßte Alien-Jäger nicht mehr weiter, genügt ein Klick hierauf und das

Programm zeigt an, wo das nächste Rätsel zu lösen ist. Je häufiger Sie klicken, desto mehr Tips gibt Ihnen das Spiel. Diese Option ist natürlich ein Spielspaßkiller, wendet man sie zu häufig an. Dummerweise sind einige Gegenstände aber so schlecht zu finden, daß

INFO VERGLEICH

1. Discworld 2	Psygnosis	84%
2. Baphomets Fluch 2	Virgin	82%
3. Riven/Sequel t. Myst	Acclaim	78%
4. The X-Files	SCCE	75%
5. Stadt d. verl. Kinder	Psygnosis	71%

Im Vergleich zu klassischen Adventures sieht X-Files ganz schön alt aus. Schuld sind das schlechte Benutzerinterface und die unfairen oder unlogischen Passagen im Spiel. Ohne die professionelle technische Umsetzung der Videos würden die X-Akten in diesem Vergleich noch weiter hinten liegen.

Handy (von Nokia) halten Sie Verbindung zum Büro, wählen verdächtige Nummern oder holen bei den Kollegen der Polizei Informationen ein. Der PDA – es ist ein Newton von Apple – fungiert als Landkarte, Notizbuch und mobiler E-Mail Empfänger. Auf der Mini-Landkarte erscheinen alle Orte, die Sie zur Zeit aufsuchen können. Anfangs beschränkt sich die Auswahl auf wenige Locations; im Lauf der Ermittlungen tauchen aber neue Reisemöglichkeiten auf der Karte auf. Nachdem Willmoore seine Utensilien, Kanone und Dienstmarke eingepackt hat, fahren er und Skinner in das Hotel, in dem Mulder und Scully zuletzt gewohnt haben. Wie sich herausstellt, war das Duo gerade an einer mehr

nur Kommissar Zufall oder die unfehlbare Intuition der Hauptfigur weiterhelfen. Somit wird der Spieler weit häufiger dazu verleitet, auf die Online-Hilfe zurückzugreifen, als ihm lieb sein kann. Zwar löst sich dadurch das Spiel nicht komplett selber, aber der Verdacht liegt nahe, daß diese Option genau deshalb implementiert wurde, um die teilweise sehr unfairen Stellen im Spiel wenigstens einigermaßen zu entschärfen. Der Spielstand kann jederzeit gespeichert werden, bei einem Adventure natürlich eine Selbstverständlichkeit. Da das Spiel sich über vier CDs erstreckt, werden Sie mit einer Memory Card wohl nicht auskommen.

Sascha Gliss



SASCHA

MEIN FAZIT: GUT

X-Files leistet sich viele Schwächen aus der Gründerzeit der Video- und Computerspiele, die eigentlich als ausgestorben galten. Durch unbedachte Handlungen der Hauptfigur kann das Spiel an vielen Stellen vorzeitig beendet sein. Verhaften Sie z.B. einen falschen Verdächtigen, fordert der Chef prompt Ihre Dienstmarke. Viele Stellen in X-Files sind schlicht unfair, oder stellen Sackgassen dar, ständiges Speichern gehört hier zur Pflichtübung. Das Interface ist nicht gerade benutzerfreundlich: Einige Items werden Sie am Bildschirm buchstäblich mit der Lupe suchen müssen. Die Stärken des Spiels liegen auf der cineastischen Seite: Die Schauspieler sind zum großen Teil erstklassig, Kameraführung und Dramaturgie professionell und die Story manchmal sogar spannend. Wer jedoch kein Hardcore Fan der Serie ist, sollte sich nach anderen Adventures umschauen. Strenggenommen nämlich ist das Spiel nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit.

TEST ERGEBNIS

Für einen „Interactive Movie“ ist X-Files gar nicht mal schlecht. Im Vergleich zu traditionellen Adventures allerdings muß das Spiel Federn lassen. Die getestete Version war übrigens komplett Englisch. Diese Fassung sollten sich nur Spieler mit guten Englischkenntnissen zulegen.

Titel	The X-Files
Genre	Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	-
Preis	ca. 90 Mark
Hersteller	SCCE
Entwickler	Fox Interactive
USK-Freigabe	tba.
Release	1. September '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
77%	82%	72%	75%

Action-Adventure, 1 Spieler, Psygnosis

KINGSLEY'S WILD ADVENTURE

„Alter Schrumpel“, „Übler Pudding“ – das sind nicht etwa irgendwelche neudeutschen Begriffe für „netter Kerl“, sondern die Namen zweier Spielfiguren aus Psygnosis' auch sonst recht ungewöhnlichem Kingsley's Wild Adventure.

In diesem spaßigen Action-Adventure helfen Sie dem jungen Fuchs Kingsley zum Titel eines „Wahren Ritters“ und räumen noch ganz nebenbei mit dem Bösewicht Übler Pudding auf. Wobei sich die Adventure-Elemente weitgehend auf Schalter- und Bodenplatten-Rätsel oder das gezielte Einsetzen von Schlüsseln beschränken – ein umfangreiches Inventory gibt es hier nicht. Dafür nehmen Kämpfe mit Gegnern aller Größen (ange-

fangen bei kleinen Spinnen, die noch einfach weggekickt werden, bis hin zu dicken Endgegnern) und die Jump&Run-Einlagen eine umso wichtigere Rolle ein. Der Spielablauf ist dabei nicht streng linear, so daß Sie mei-



Lustig: Die witzigen Dialoge passen optimal zu den schrägen Character Designs.



Das ziemlich abgefahrene Puppenspiel-Intro stimmt perfekt auf das folgende Spiel ein.



Solange Kingsley die Deckung nicht fallen läßt, gestalten sich die Kämpfe recht einfach.



Die Locations und darin auftauchenden Figuren sind allesamt kunterbunt gehalten.

stens zu vielen Teilen der Spielwelt freien Zugang haben. Ein Highlight des Spiels sind die abgedrehten Charaktere, die es bevölkern. Der Humor der Dialoge dürfte sich den eigentlich angepeilten jüngeren Spielern wohl nicht immer erschließen und macht das ansonsten eigentlich sehr kinderfreundliche Kingsley zu einem Titel für alle Altersgruppen. Die Grafik ist dabei sehr gut gelungen und fällt lediglich durch die eingeschränkte Sichtweite negativ auf, der Sound mit seiner mittelalterlich angehauchten Musik kann ebenfalls gefallen.

Michael Pruchnicki



MICHAEL

MEIN FAZIT:

GUT

Kingsley's Wild Adventure ist sicherlich kein Megahit, doch die Entwickler haben sich beim Gameplay bewußt zurückgehalten – das Ergebnis ist ein einsteigerfreundliches Action-Adventure, spielerisches Fast-Food ganz im positiven Sinne. Die Präsentation kann dabei ziemlich gefallen und die herrlich abgedrehten Charaktere und Texte reizen auch ältere Spieler immer wieder zum Schmunzeln. Einer der sympathischsten Titel der letzten Zeit!

TEST ERGEBNIS

Die leichtverdauliche Mischung aus Action-Adventure und Jump&Run ist für Einsteiger perfekt geeignet. Durch die abgedrehten Charaktere und witzigen Texte können auch fortgeschrittene Spieler Kingsleys Abenteuern etwas abgewinnen.

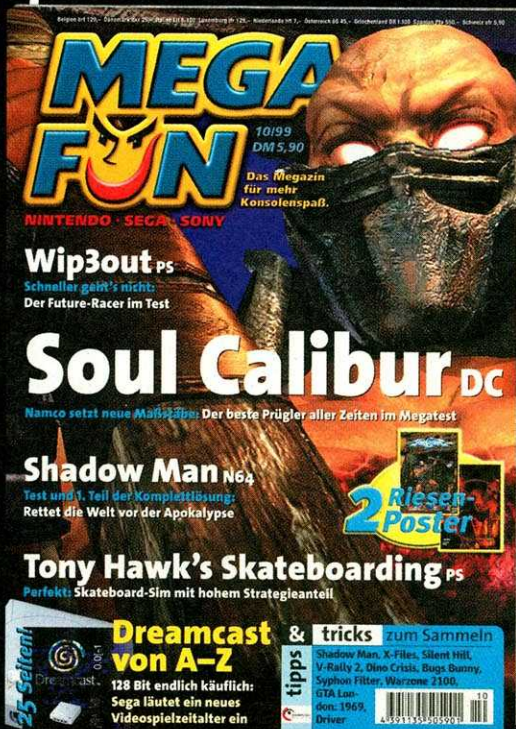
Titel	Kingsley's Wild Adventure
Genre	Action-Adventure
Spiele	1
Schwierigkeitsgrad	leicht bis mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	DM 89,95
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Psygnosis
USK-Freigabe	tba.
Release	6. Oktober

GRAFIK 76% SOUND 75% SPASS 84% GESAMT-WERTUNG 80%

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

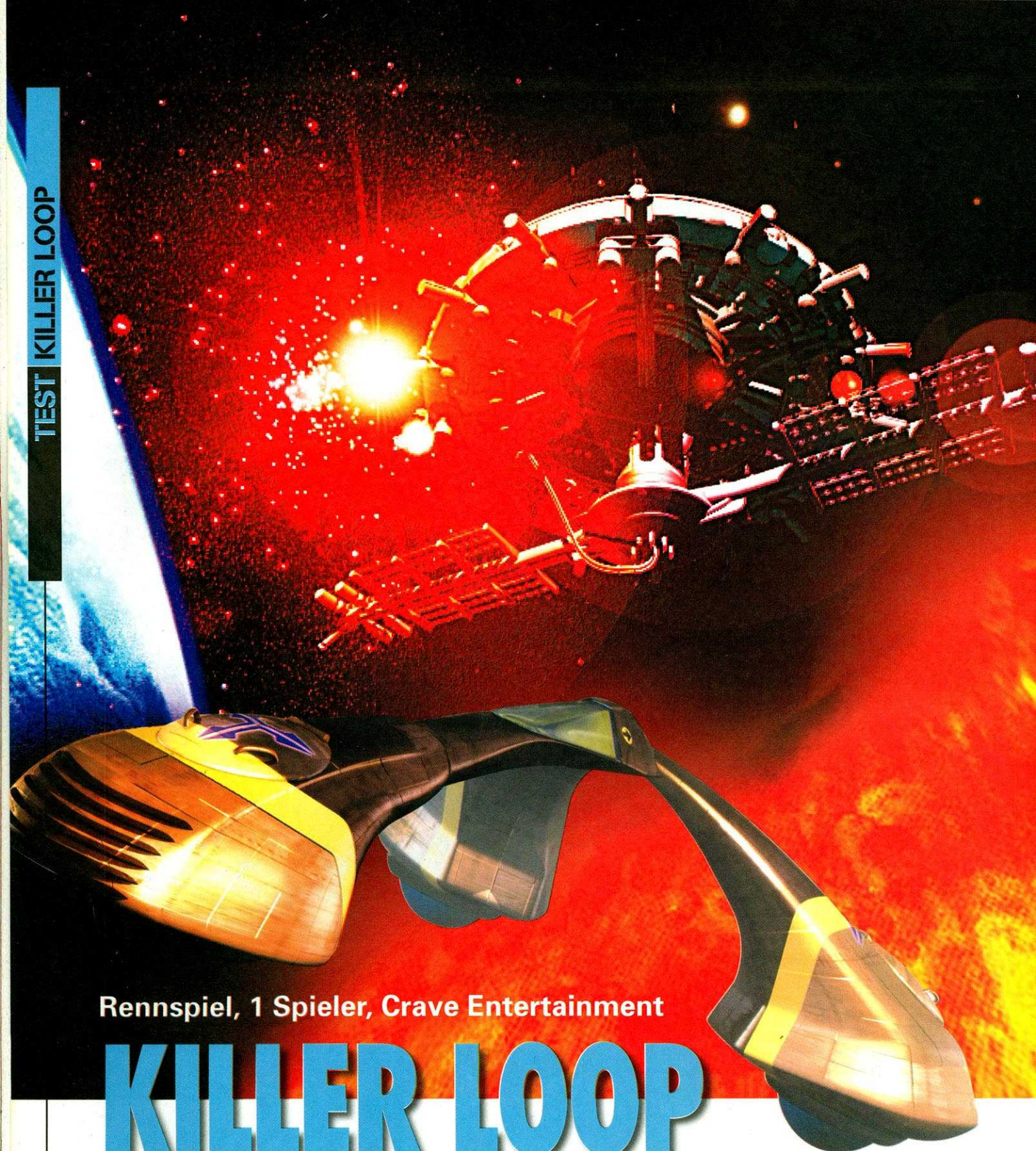
Have fun, baby!

SNIPP



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

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



Rennspiel, 1 Spieler, Crave Entertainment

KILLER LOOP

Wenn flache, seltsam anmutende Gefährte mit rund 400 km/h über futuristische Strecken jagen, dann haben wir nicht Wip3out vor uns, sondern den neuesten Rennspiel-Streich aus deutschen Landen.

Wir befinden uns in einer fernen Zukunft. Das Auto hat als Transportmittel ausgedient und wird nicht einmal mehr für Rennen benutzt. Die Höllenmaschinen der Zukunft heißen „Tripods“ und sehen aus wie amputierte Raumjäger mit Rollen statt eines Fahrgestells. Diese rasenden Metall-

särge sind mit einigen Besonderheiten ausgestattet, die dem Spieler das Pilotenleben erleichtern sollten. So verfügen die Tripods zum einen über einen extra starken Elektromagneten, mit dem sich das Gefährt auf Knopfdruck an der Straße „festsaugt“. Dieses Feature ist deshalb so nützlich, weil

die Entwickler bei VCC Games ihrem Produkt eine echte 3D-Engine verpaßt haben. Im Gegensatz zu den *WipEout*-Titeln können sich die Tripods beispielsweise in jede beliebige Richtung bewegen, also auch nach oben. Und die Streckenführung bringt den Spieler auch dazu, diese Eigenart der Vehikel auszunutzen. So führen viele Rennabschnitte durch Steilkurven, die mit Extras gepflastert sind: Wollen Sie sich diese Goodies sichern, müssen Sie an diesen Stellen geschickt Ihren Magneten einsetzen. Andere Streckenteile führen durch Tunnel, die mit Hilfe des Magneten auch kopfüber gefahren werden können.



TEST KILLER LOOP



1 Nach jedem Rennen schaltet die Kamera auf die Außenperspektive um und zeigt einen Überblick der Strecke. 2 Freier Fall! An dieser Stelle geht die Strecke senkrecht nach unten, die Tripods werden dadurch auf ungewöhnliche hohe Geschwindigkeiten gebracht. 3 Noch schnell einen Blick auf die Sehenswürdigkeiten an der Strecke geworfen, und dann kann es losgehen.

PLAYSTATION ZONE 10/99

Game It!

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

Preis-Standard 6,899 * - noch nicht verfügbar am 6.8.
N = Neu P = Preisänderung
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX	
Abe's Exodius	49,99
Abe's Odyssey	49,99
Abe's Odyssey 2	84,99
AK Tennis	79,99
Akruil	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Aironauts	89,99
Alien Resurrection	89,99
Alien Trilogy	49,99
Alundra	89,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Ape Escape	99,99
dto. Bundle*	139,99
Apocalypse	87,99
Asterix	89,99
Attack of Saurman	89,99
Baphomet's Fluch	299,99
Baseball 2000	79,99
Beast Wars	84,99
Big Air	84,99
Big Race USA	84,99
Blasto	89,99
Blaze & Blade	84,99
Bloody Roar 2	84,99
Bombberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
dto. World	99,99
Box Champions	84,99
Breath of Fire 3	89,99
dto. Special Ed.	102,99
Bugs Bunny	99,99
Bugs Life	99,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2 pd. 3	49,99
Bust a Move 4	67,99
Carmageddon dt.*	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede	87,99
Cheatsbuch	24,99
Chessmaster Millennium	79,99
Civilisation 2	87,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C 3 Gegenangriff	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars, Vertig.	99,99
Constructor	84,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Crash Bandicoot	49,99
Crash Bandicoot 3	84,99
Croc	84,99
Cyber Tiger*	84,99
Destruction Derby 2	84,99
Diablo	49,99
Die Schlumpfe*	94,99
Dino Crisis	84,99
Driver	84,99
Duke Nukem: Time	82,99
Dune 2000*	84,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
Formel 1 97	49,99
Fifa 99	84,99
Fifa 2000*	84,99
Final Fantasy 7	84,99
Formel 1 98	109,99
G-Police 2*	99,99
Gex - Deep over	99,99
Global Domination	99,99
Gran Turismo	49,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London	49,99
GTA + London	74,99
Grand Theft Auto 2*	89,99
Guardian of Crusade	84,99

Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

Rampage 2	84,99
Rayman	84,99
Rayman 2*	84,99
Rainbow Six*	89,99
Rat Attack	79,99
RC Stunt Copter*	59,99
Real Fishing	79,99
Rebel Assault 2	92,99
Resident Evil	92,99
Directors Cut	82,99
Teil 1 Platinum	49,99
Resident Evil 3*	84,99
Retro Force	84,99
Revolt	99,99
Ridge Racer 4	99,99
Risico	84,99
Rival School	82,99
Riven	64,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage	99,99
Rugrats	87,99
Shadowman*	84,99
Shanghai True Val.	89,99
Silent Hill	89,99
Sled Storm*	89,99
South Park*	79,99
Soviet Strike	49,99
Speed Freaks*	99,99
dto. Bundle*	139,99
Sports Car GT	84,99
Spyro the Dragon	99,99
Star Wars:	
Dunkle Bedrohung*	89,99
Street Fighter Col. 2	74,99
Street Fighter EX Plus	82,99
Street Skater	84,99
Supercross feat. Jeremy McGrath	79,99
Swing	49,99
Jeremy Mcgregor	49,99
Streetfighter Alpha 3	84,99
Ulysses Filter	99,99
Tai Fu	82,99
Tanktics*	79,99
Techno Mage*	94,99
Vektris 2 Plat.	94,99
Tekken 3	109,99
Test Drive 5	84,99
Theme Hospital	49,99
Tiger Woods 99	84,99
TOCA Platinum	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombi	84,99
Tommy Makinen	84,99
Tony Hawk's Pro Skater	89,99
Treasures of the Deep	99,99
Triple Play Baseball	84,99
Tunguska*	82,99
Ubik	84,99
UEFA 98/99	92,99
UEFA Striker*	84,99
Um Jammer Lammy*	89,99
V-Rallye	99,99
V-Rally 2	99,99
Versailles	89,99
Vigilante 8	57,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus	49,99
Viva Fußball	82,99
Vs.	97,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem*	89,99
Wild Arms	89,99
Wild 9	79,99
Wing Over 2	79,99
WipeOut 2097	49,99
World League Soccer 98	84,99
Worms Pinball*	89,99
Worms Platinum	49,99
Wu Tang Clan*	79,99
WWF Attitude*	79,99
WWF Warzone	64,99
WWF Warzone Platinum	49,99
Xena: Warrior Princess	84,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.*	79,99
Yojo's Puzzle Park	74,99
Zero Devide 2	79,99

Game It!-Hotlines	
Konsolen-Spiele:	
0190 / 873 268 24	PC-Spiele:
0190 / 873 268 25	Computer:
0190 / 882 419 33	Internet:
0190 / 882 418 84	täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.	
Lucky Luke Plat.	89,99
Madden NFL 2000	84,99
Marvel Super Heroes	89,99
vs. Streetfighters	82,99
Metal Gear Solid	89,99
Mickey's World	49,99
Micro Machines V3	49,99
Miss Impossible*	89,99
Monkey Hero	87,99
Monopoly	59,99

Titel des Monats
September (PSX)
Legacy of Kain:
Soul Reaver 89,99

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Carmageddon dt.*	79,99
Driver	84,99
Gungage*	79,99
Legend of Kertia*	79,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Star Wars:	
Dunkle Bedrohung*	89,99
Racer*	89,99
Ubik	84,99
V-Rally 2	89,99
X-Ploder Pro	99,99

PSX HARDWARE	
Adapter Gameboy (Power F.)	84,99
Arcadestick Pro Joyst.	69,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	59,99
Controller 24,99	
Controller Infrarot	67,99
Gamebuster Pro	79,99
+ PC Link	99,99
Lenkard Mad Catz	19,99
Memory Cards	29,99
Sony 15 Slot	14,99
Value Pak 3x15	29,99
120 Slot	34,99
360 Slot	44,99
720 Slot	59,99
1080 Slot	64,99
30 Slot unkomprimiert	29,99

DREAMCAST HARDWARE	
Controller Sega	54,99
Keyboard*	54,99
VMU-Carg	54,99
Racing CP*	124,99
Scart Kabel*	44,99
Vibration Pack*	44,99

DREAMCAST SOFTWARE	
Aerowings*	84,99
Blue Stinger*	94,99
Buggy Heat*	94,99
Colo Boards*	89,99
Crash	89,99
Dynamite Cop*	89,99
Get Bass ind. Anger*	189,99
Metropolis*	109,99
Millennium Soldier*	99,99
NBA 2000*	89,99
Penpen	94,99
Red Dog*	89,99
Sega Rally 2*	109,99
Sonic Adventures*	109,99
Soul Caliber*	89,99
The House ... + Gun*	149,99
Tokyo Highway Chall.*	84,99
Toy Commander*	89,99
UFA Striker*	89,99
Vertua Fighter*	84,99
Y.A.R.G.*	84,99

Zusammen gekauft
= gespart:
Sonic+Vertua Fighter 3+
Metropolis* 299,99
DC+VMU+Vibration Pack
+Controller* 629,99
alles zusammen 899,99
Hierauf kein Skonto!!

LADEN
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 - 52 & 54)
Fragen Sie nach unserem
Händler-
Partnerschaftsmodell!!

12277 Berlin	J.E. Games Marzfeld
16761 Hennigsdorf	Booker Chess 100 - 030/7325248
J.E. Games	Postfach 4 - 03302/272706
21335 Lüneburg	Heiligenstadt 36 - 04131/735386
35625 Hüttenberg	Hauptstr. 149 - 06403/92280
39104 Magdeburg	Leibnizstr. 6
63667 Nidda	Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt	Wilhelmstr. 9 - 06151/22860
64625 Bensheim	Schlingengasse 4 - 06251/581564
66953 Pirmasens	Bahnstr. 11 - 06331/82941
67227 Frankenthal	Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen	Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen	Metzgerstr. 1 - 07071/21847
76726 Gernersheim	Marktstr. 22 - 07147/78045
76829 Landau	Lindellbrunnstr. 34 - 06341/930570
87435 Kempten	In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen	Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau	Kölpingstr. 3 - 08382/1255
88212 Ravensburg	Marktstr. 12 - 0751/3528352
89073 Ulm	Heilfengasse 23 - 07141/521647
90762 Fürth	Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/741811
92224 Amberg	Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/4876-0
95028 Hof	Platz 11 - 09281/141490
95615 Marktredwitz	Leopoldstr. 52 - 09231/667650 neu!!



In den röhrenförmigen Tunnels liegen die Goodies nicht nur auf dem Boden herum, sondern können auch schon mal von der Decke baumeln. Hier benötigen Sie die Magnetfunktion.

Absolutes Highlight der Streckenführung sind die spektakulären Sprünge und Achterbahn-ähnlichen Figuren wie Korkenzieher oder Looping.

Das Design der Rundkurse ist ganz klar eine der großen Stärken dieses Rennspektakels. So erwarten die Spieler in manchen Locations Höhenunterschiede von hunderten von Metern, und die Kameraführung sorgt dafür, daß man förmlich spürt, wie das eigene Gefährt diese Abhänge hinunter rast.

Schwindelerregend!

Da die Rennen im Idealfall bei Geschwindigkeiten um die 400 km/h und mehr ablaufen, kann dem geneigten Spieler hier schon mal schwindelig werden. *Killer Loop* simuliert eine Tripod Meisterschaft, die über insgesamt sieben Strecken führt. Die Meisterschaft wie-

derum besteht aus mehreren Ligen, die sich durch die Höchstgeschwindigkeit der Fahrzeuge und natürlich auch durch das Können und die Aggressivität der Teilnehmer voneinander unterscheiden. Um an höheren Ligen teilnehmen zu können, müssen ambitionierte Rennfahrer

zunächst die kleinen Klassen erfolgreich hinter sich bringen. Erst dann wird der Zutritt zu den schwierigeren und anspruchsvolleren Ligen gewährt. Da wir uns

in der Zukunft befinden, liegen die Strecken nicht alle auf unserem Heimatplaneten. Neben Kursen auf Hawaii und in Moskau besu-

DIE 3D-ENGINE BIETET HOCHAUFLÖSENDE GRAFIKEN UND LÄUFT TROTZDEM IN EINER FÜR DIE PLAYSTATION UNGLAUBLICH HOHEN GESCHWINDIGKEIT.

Sascha Gliss, Redaktion PlayStation



1 Die Ruhe vor dem Sturm. Die Tripods stehen am Start des Mars-Rennens und erwarten die Freigabe. 2 Die beeindruckenden Untertunneltunnel können dank Magnetkraft auch überkopf gefahren werden.

chen sie auch ein Rennen auf dem Mars oder in einer Raumstation. Selbstverständlich gelten hier dann auch ganz andere Schwerkraft-

verhältnisse als auf Mutter Erde. Um die Meisterschaften erfolgreich abzuschließen, müssen Sie in den einzelnen Rennen genügend Punkte sammeln. Die Punkte erhalten Sie

– wie üblich – durch eine Platzierung unter den ersten drei Fahrern. Das ist jedoch meist leichter gesagt als getan, da Ihre Konkurrenz nicht gerade zimperlich mit Ihnen umgeht. Bei jedem Rennen schlagen Sie sich nicht nur mit dem Gefährt und der Strecke herum sondern auch mit acht schnellen Gegnern. Schlagen ist in diesem Falle fast wörtlich zu verstehen: Die schnittigen Renner lassen sich mit verschiedenen Waffensystemen, die als farbig gekennzeichnete Pick-Ups auf der Strecke liegen, aufrüsten. Ihr Sportgerät kann zwei verschiedenen Arten von Tötungsinstrumenten aufnehmen offensive und defensive. Beide Kategorien lassen sich in jeweils vier Stufen ausbauen, und die Wirkung der Waffen verstärkt sich pro Ausbaustufe dementsprechend. Der Status dieser Systeme wird am linken Bildschirmrand mit einem Dreieckssymbol dargestellt. Je kompletter dieses Dreieck erscheint, desto stärker sind die Waffen gerade aufgeladen. Beide Systeme – offensiv, und defensiv – beziehen ihre Energie aus derselben Quelle: Setzen sie beispielsweise ihren Rammschild ein (defensiv) leert sich die Waffenanzeige komplett und sie müssen vor dem nächsten Schuß mit einer (offensiven) Lenkrakete erst neue Power-Ups



Die Extras sehen nicht sonderlich spektakulär aus: Hier sehen sie ein Waffen-Power-Up. Der Lichteffect läßt Ihren Racer für einen kurzen Moment in der Farbe des Extras aufleuchten.

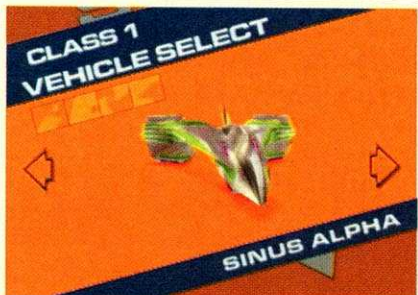
suchen. Natürlich sammeln ihre Gegner während des Rennens ebenfalls Waffen auf, die sie auch gnadenlos gegen Sie einsetzen werden. Wer dem Feld hinterherhinkt wird mit hochexplosiven Minen beworfen, sollten Sie gar das Feld anführen, müssen Sie damit rechnen, daß ihre Konkurrenten Ihnen Lenkraketen in den Rücken ballern. Durch das ungewöhnliche Fahrverhalten der Tripods ist es allerdings für einen geschickten Fahrer in dieser Situation möglich, den Spieß umzudrehen: Mit einer schnellen Lenkbewegung kann der Flitzer quer gestellt werden oder sogar um 180 Grad geschwenkt werden, um so die Mündung der eigenen Geschütze auf hartnäckige Verfolger zu richten. Außer den explosiven Extras liegen auf den Rundkursen auch noch Energie- und Magneteinheiten herum, die sie durch Überfahren aufsammeln und damit den entsprechenden Vorrat ihres fahrbaren Untersatzes erhöhen. Energie ist in *Killer Loop* gleichzusetzen mit Geschwindigkeit oder Treibstoff: Nur wenn dieser Balken in ihrer Cockpitanzeige stets gut gefüllt ist, bringt Ihr Tripod auch wirklich die maximale

TEST KILLER LOOP

INFO DIE TRIPODS



Pulse Rival: Der Standard-Flitzer. Schnell, wendig und für Anfänger geeignet.



Sinus Alpha: Das vielleicht konventionellste Design unter den Tripods. Läßt sich in vier verschiedenen Kategorien tunen.



3. H&K 303: Ob dieser äußerst wendige Tripod von der deutschen Waffenschmiede „Heckler&Koch“ hergestellt wird, bleibt ein Geheimnis der Entwickler.

PLAYSTATION ZONE 10/99

It's magic ...



PSX Micro Wizard

- Richtungstasten mit Microschalter
- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

DM 59.95*
ab September '99



Avenger Pro Light Gun

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

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*



PSX Pro Carry Case

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

DM 79.95*



BLAZE

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



Die interessanten Gebäude am Rande der Rennstrecken glänzen durch animierte Reklametafeln oder andere optische Gimmicks.



Die leuchtenden Symbole auf der rechten Seite sind Energie-Boni. Das einzelne violette Symbol links stellt eine Extrawaffe dar.

Geschwindigkeit. Leider verlieren Sie bei jeder Kollision mit einem anderen Tripod oder mit der Fahrbahnbegrenzung wertvolle Energiepunkten und müssen dann erst wieder langsam auf Touren kommen, beziehungsweise „Treibstoff“ einsammeln. Die Magnetkraft zeigt an, wie oft Sie Ihren elektrischen „Saugnapf“ noch einsetzen können. In späteren Strecken ist diese Anzeige besonders wichtig, da hier Passagen zu bewältigen sind, die ohne Magnet-Power einfach nicht zu schaffen sind. Auf solchen Kursen verteilt allerdings die Rennleitung normalerweise die Magnetenergie recht großzügig. Da die Energiesymbole auch dann nicht verschwinden, wenn ein Konkurrent sie gerade eingesackt hat, ist das Finden der Extras normalerweise kein Problem. Schwierig wird es allerdings, wenn in späteren Le-

vels der lebenswichtige Treibstoff oder die Waffensymbolen an der Decke eines Tunnels kleben: Dann sind fahrerisches Können und der geschickte Einsatz des Magneten gefragt, oder der Energietank bleibt leer.

Brillante Technik

Die hohen Erwartungen, welche die *Killer Loop-Beta* bei Florians Besuch in Hamburg geweckt hat, wurden nicht enttäuscht: Die 3D-Engine bietet hochauflösende Grafiken und läuft trotzdem in einer für die PlayStation unglaublich hohen Geschwindigkeit. Um diese flotten Animationen vom PC auf die PlayStation

ner beeindruckenden Grafik lebt, hält es auch soundmäßig einen hohen Standard. Alle Rennen werden von eingängigen, basslastigen Techno Tracks untermalt und die Soundeffekte werden sparsam aber sehr wirkungsvoll eingesetzt.

Sascha Gliss

DIE UNGLAUBLICH SCHNELLE GRAFIK UND DAS GENIALE FAHRVERHALTEN DER TRIPODS ZIEHEN DEN SPIELER GNADENLOS IN IHREN BANN.

Sascha Gliss, Redaktion PlayStation



Wenn sie wie hier dem Feld hinterher fahren, zeigt der stilisierte Pfeil am oberen Rand die Richtung zum nächsten Gegner an.

INFO VERGLEICH

1. Wip3out	Psygnosis	91%
2. Rollcage	Psygnosis	90%
3. WipEout 2097	Psygnosis	89%
4. Killer Loop	Crave	84%
5. Sled Storm	EA	83%

Killer Loop gehört eindeutig in die Königsklasse der Rennspiele. Vom Fahrgefühl und der Engine her wären sogar noch ein paar Punkte mehr drin gewesen. In den Punkten Atmosphäre, Storyline und Fahrzeugauswahl muß sich das deutsche Produkt aber den Spitzenreitern geschlagen geben.

MEIN FAZIT: SEHR GUT



SASCHA

Da soll noch einer sagen, die Deutschen könnten nicht programmieren.

Killer Loop muß sich keineswegs vor seinen Konkurrenten verstecken: Die Grafik ist erstklassig, das Fahrgefühl kommt gut rüber und die Idee mit den „echten“ 3D-Kursen sorgt für ein ganz neues Rennerlebnis. Das einzige was mich an dem Spiel stört, ist die etwas sterile Atmosphäre. Die Gegner und der Spielercharakter bleiben anonym und die Fahrzeuge sehen irgendwie Haushaltsgeräten ähnlich. Abgesehen von diesen Kleinigkeiten aber macht *Killer Loop* einen Heidenspaß: Die unglaublich schnelle Grafik und das geniale Fahrverhalten der Tripods ziehen den Spieler gnadenlos in ihren Bann.

TEST ERGEBNIS

High Speed Rennspiel mit genialer Grafik und superschneller 3D-Engine. Die Strecken in „echtem“ 3D verlangen gerade in höheren Ligen nach einem geschickten Piloten.



Titel	Killer Loop
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	7 Strecken
Preis	ca. 99 Mark
Hersteller	Crave Entertainment
Entwickler	VCC Games/FEB
USK-Freigabe	tba.
Release	Oktober '99

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

POWERWARE



BOOTMASTER

+ Kompatibel zu allen Codes + einfach einstecken + Deutsche Anleitung **49,99 DM**
 + mit Importfunktion + kein Garantieverlust + Deutsches Menü
 + mit Feder + kein Löten + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

UNSER SERVICE

+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
 + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
 + 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
Porto:
Nachnahme: 9,50 DM
 (Ausland: 30,00 DM)
Vorkasse: 3,00 DM
 (Ausland: 10,00 DM)

PAL BOOSTER

- NTSC zu PAL
 - f. Importspiele
 - Antennenanschluß
 - mit Cinch Ausgang
29,99 DM

TRANSPARENT CASE

- verschiedene Farben
 - komplett in Deutsch
 - mit Anleitung
 - nicht f. SCPH 1002
49,99 DM

X-PLORDER FX

- neueste Version
 - komplett in Deutsch
 - finden Sie Codes ohne PC heraus
 - 8MB Memory
 - einfache Bedienung
84,99 DM

TWIN SHOCK

29,99 DM

STANDARD JOYPAD

9,99 DM

SONY DUAL SHOCK

44,99 DM

RGB KABEL

8,99 DM

RGB+AUDIO

11,99 DM

PADVERL.

DUAL SHOCK TAUGLICH
8,99 DM

MEMORY CARDS

1MB **6,99 DM**
 8MB **24,99 DM**
 24MB **39,99 DM**
 72MB **74,99 DM**
 MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPRIMIERUNG

2MB **19,99 DM**
 4MB **29,99 DM**
 8MB **44,99 DM**

PSX GRUNDGERÄTE

PSX STANDARD
 PSX UMGEBAUT
 PSX+BOOTMASTER
 PSX+BOOTMASTER+8MB

PSX SOFTWARE

Bugs Bunny	88,99 DM
Bundesliga 2000*	84,99 DM
Carmageddon dt.*	79,99 DM
Castrol Honda Bike*	79,99 DM
Colin MC Rae Rally	44,99 DM
Croc 2*	84,99 DM
Driver	88,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
G-Police 2	79,99 DM
Gran Turismo 2*	89,99 DM
Killer Loop*	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver*	89,99 DM
Legend of Kartia 2*	82,99 DM
Medi Evil*	44,99 DM
Mission Impossible*	89,99 DM
Mulan*	74,99 DM
Need for Speed 4*	89,99 DM
Omega Boost	79,99 DM
Rainbow Six*	89,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Speed Freaks*	82,99 DM
Spyphon Filter	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Ubik*	86,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Wipeout 3*	89,99 DM
WWF Attitude	82,99 DM
X-Files*	82,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)
 Abe's Oddysee Kings Field
 Akujji - The Heartl. Legacy of Kain
 Alien Trilogy MDK
 Alundra Medi Evil
 Alone in t.Dark 1-3 Men in Black
 Ark of Time Nightmare Creat.
 Atlantis Pax Corpus
 Baphomets Fl. 1+2 Rayman&Gex3D
 Batman & Robin Resident Evil 1
 Blaze & Blade Riven
 Breath of Fire 3 Suikoden
 Casper Syphon Filter
 Chron. o.t. Sword Tekken 1 & 2 & 3
 Clock Tower The Note
 Diablo The Last Report
 Discworld 1+2 Tomb Raider 1
 Excalibur Tomb Raider 2
 Final Fantasy 7 Tomb Raider 3
 Gex 3D & Rayman Turok
 Granstream Saga Turok 2
 Hard Edge Vandal Hearts
 Heart of Darkness Wild Arms
 Herc's Adventure Warhammer: DO
 Guardians Crusade Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)
 Com. & Conq. 1+2 (19,95)
 Metal Gear Sol. (19,95)
 Soul Reaver (19,95 DM)
 Tekken 3 (24,80 DM)
 Tomb Raider 1 (19,95)
 Tomb Raider 2 (19,95)
 Tomb Raider 3 (19,95)
 Resident Evil1 kpl.(19,95)
 Ridge Racer 4 (24,99)
 Warzone 2100 (19,95 DM)



DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Scart Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	109,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	89,99 DM
HOTD2 + Gun	149,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur	89,99 DM
Red Dog	89,99 DM
Virtua Striker 2	89,99 DM
Incoming	109,99 DM

PSX ZUBEHÖR

Maus	GB Deluxe	RF Unit
-> 29,90 DM	-> 99,00 DM	-> 24,99 DM
Lenkrad + R.	X-Ploder	Shockhammer
-> 99,00 DM	-> 79,00 DM	-> 79,99 DM
Blaze Koffer	Cybershock P.	Movie Card
-> 69,00 DM	-> 54,99 DM	-> 99,00 DM
Infrarot Pads	CD-Leerhülle	Game Station
-> 59,00 DM	-> 1,99 DM	-> 49,00 DM

04131 / 200580

CDG MEDIA - STÖTEROGGESTR. 36 - 21339 LÜNEBURG - www.gamecentral.de - Fax: 04131 / 2005820

Widmer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholung berechnen wir 30,00 DM Porto

Sportspiel, 1-2 Spieler, Activision

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Vergessen Sie alles, was Sie bisher über die mittlerweile hoffähig gewordene Trendsportart und deren durchschnittliche Umsetzungen für die PlayStation wußten. Tony Hawk's Skateboarding läßt Sie alle Freuden und Leiden eines echten Skater-Profis inklusive Temporausach und Flugfeeling am eigenen Controller erleben.

PSZ: Nicht alle unsere Leser kennen Tony Hawk. Erzählen Sie bitte etwas über Ihre Karriere.

Tony Hawk: Ich habe mit zehn Jahren mit dem Skateboarden angefangen. Mein Bruder gab mir ein Skateboard. Mit zwölf habe ich an ersten Turnieren teilgenommen, mit vierzehn bin ich ins Profi-Lager gewechselt. Mit sechzehn habe ich die Overall-Serie der National Skateboarding Association zum ersten Mal gewonnen und dann die nächsten zehn Jahre in Folge. 1995 begannen die X-Games, in denen ich seither auch jedesmal den ersten Platz gewonnen habe.

PSZ: Sie sind konstant an der Spitze des Skateboarding und ersinnen neue Tricks. Wie schaffen Sie das?

Tony Hawk: Ich skate viel, denke mir neue Dinge aus und wenn jemand anderer mit einem neuen Trick kommt, versuche ich eben den auch zu beherrschen.

PSZ: Worin liegt der besondere Reiz beim Skateboarden?

Tony Hawk: Es sind viele Dinge: Die Geschwindigkeit, die Kreativität und der Fortschritt. Skateboarding entwickelt sich ständig weiter und es gibt immer wieder neue Moves, die man lernen kann.

PSZ: Was war ihr erster Gedanke, als Activision an Sie mit der Idee herantrat, bei der Entwicklung eines Skateboard-Videospiels mit zu helfen?

Tony Hawk: Ich war begeistert, denn es hat lange kein gutes Skateboard-Videospiel gegeben. Vor Jahren gab es 720° und Skate or Die – dann war Sendepause. Mich haben zeitgleich mehrere Firmen angesprochen, Ihnen unter die Arme zu greifen. Als ich sah, was Activision schon entwickelt hatte, fiel mir die Entscheidung leicht.





Lassen Sie sich von der Statur nicht täuschen. Der beliebte Bulle hat alle Tricks und Kniffe eines Profis auf Lager.



Das riesige Einkaufszentrum mit den vielen Grünflächen entpuppt sich als wahres Grind-Paradies. Im Hintergrund kann man erkennen, daß auch Tony Hawk einen eigenen Laden gemietet hat.

Der mittlerweile mit 31 Lenzen ins gesetzte Profi-Alter gekommene, aus Südkalifornien stammende Skate-Gott Tony Hawk hat in seiner beispiellosen Karriere mehr Tricks vergessen, als viele Kollegen je gelernt haben. Spätestens seit er als erster erfolgreich eine zweieinhalbfache Drehung gestanden hat, gilt er in der Szene als unsterblich. Durch seine Kontrolle und sein Know-How ist der Activision-Titel zu einem rasanten Sportspektakel mit zahlreichen Highlights geworden.

Cooler Bretter, die die Welt bedeuten

Neben dem Namens-Paten können Sie mit neun weiteren Größen der internationalen Skater-Szene durch nächtliche Amimetropolen, Einkaufszentren und

FRAGEN UND ANTWORTEN INFO

PSZ: Im Spiel kann man sich verletzen. Sind Arm- und Beinbrüche beim Skateboarden an der Tagesordnung?

Tony Hawk: Es kommt nicht so oft vor, wie man denken könnte. Ich skate seit zwanzig Jahren und habe mir erst einen Knochen gebrochen. Das war vor einem Jahr.

PSZ: Wie wichtig ist die Umgebung für ein Skateboard-Videospiel?

Tony Hawk: In der Realität kann man die Landschaft kreativ in das Skateboarden mit einbeziehen. In einem Videospiel sind jedoch Manöver und Moves machbar, die im wirklichen Leben unmöglich wären. Das zu erleben, ist insbesondere für Skater reizvoll. Für das Spiel wurden zwar nur bekannte Tricks verwandt, doch kann man Sie zu einer Abfolge kombinieren, die niemand tatsächlich durchhalten würde.

PSZ: Wieviel Einfluß haben Sie auf die Entwicklung des Spieles gehabt?

Tony Hawk: Ich habe bei der Auswahl der Umgebung, der Musik und der Spielziele mitgeholfen. Außerdem habe ich mich für ein Motion-Capturing in einem Skate-Park zur Verfügung gestellt. Das war anstrengend, da auch am Board Sensoren befestigt wurden. Und ich habe jede Vorversion bei mir zu Hause ge-

spielt. Da ich mehr den Hardcore-Skater-Blick habe, der Titel aber auch andere Spieler ansprechen sollte, mußten wir uns bei einigen Entscheidungen zusammenraufen.

PSZ: Wie nahe kommt die Steuerung an echtes Skateboarden heran?

Tony Hawk: Man steuert zwar mit den Händen, kann aber trotzdem spüren, wie echtes Skateboarden abgeht.

PSZ: Ist es nicht seltsam, daß es so viele Snowboard- und vergleichsweise wenig Skateboarding-Spiele gibt?

Tony Hawk: Nein. Snowboarding ist rasant gewachsen, viele Leute haben damit angefangen und daher ist es verständlich. Einerseits denke ich, daß dieses Spiel hätte früher kommen können. Andererseits profitiert Tony Hawk eben jetzt von dem technischen Fortschritt. Es war der richtige Zeitpunkt!

PSZ: Was gefällt Ihnen am Spiel am besten.

Tony Hawk: Es wurden die Signature-Moves der einzelnen Charaktere berücksichtigt. Die Stürze sind je nach der Situation sehr realistisch. Und Skater mögen das Unmögliche, was hier auch geboten wird.

PSZ: Vielen Dank für das Interview.



INFO MEHR-SPIELER-MOTIVATION

Anstatt mehrere menschliche Spieler mit lieblos zusammen geflickten Modi abzuspeisen, präsentieren die Entwickler drei ebenso ausgefeilte wie packende Zwei-Spieler-Modi, die für das Skateboarden typisch sind und Sie gemeinsam mit Freunden immer wieder auf das Brett locken werden.



Trick Attack: Versuchen Sie innerhalb von 2 Minuten, den Skater-Konkurrenten durch gefühlvolle Grinds und atemberaubende Combos zu demütigen. Wer nach Ablauf der Zeit die meisten Punkte aufweist, hat gewonnen. Ein dezenter Remppler im richtigen Moment schickt den Gegner unsanft auf den harten Betonboden.



Graffiti: Mit spektakulären Tricks färben Sie Rampen und andere Objekte ein. Vom gegnerischen Skater eingefärbte Objekte können Sie zurückgewinnen, indem Sie einen besseren Move hinlegen. Wer innerhalb von 2 Minuten die meisten Teile der Umgebung mit seiner Farbe versehen hat, verlässt das Areal als Sieger.



Horse: Diese typisch amerikanische Spielvariante gibt Ihnen zehn Sekunden Zeit, um einen möglichst hochwertigen Move zu zeigen. Danach versucht der zweite Skater, diesen Move punktemäßig zu toppen. Schafft er dieses nicht, bekommt er einen Buchstaben eines zuvor bestimmten Wortes verpasst. Ist dieses vollständig, hat er verloren.



1 Der stämmige Ordnungshüter ist einer der freispielbaren Bonus-Charaktere des Spiels. 2 In der Luft über der Half-Pipe kann es schon einmal zu unliebsamen Begegnungen kommen. Einer der Kontrahenten landet als Folge unfreiwillig auf dem Boden.



Ein Fall für den 7. Sinn! Trotz Zebrastreifen fährt der Taxifahrer auf den Straßen von Minneapolis die Sportler brutal über den Haufen. Der Fall Ihres Skaters wird realistisch dargestellt.

Lagerhallen brettern. Dabei besteht das Feld aus zwei unterschiedlichen Skater-Typen, während die „Vert Skaters“ Tricks wie den „Varial“ beherrschen, bringt die „Street Ska-

MAN STEUERT ZWAR MIT DEN HÄNDEN, KANN ABER TROTZDEM SPÜREN, WIE ECHTES SKATEBOARDEN ABGEHT.

Tony Hawk, Profi-Skater

ter“-Fraktion die Fans durch einen „Sex Change Kickflip“ zum Ausflippen. Ansonsten stimmt das Move-Repertoire aller Brettfahrer zum größten Teil überein, jeder Profi hat jedoch drei individuelle Spezial-Manöver auf Lager. Während der Practice- und der Free-Skate-Modus zum Üben der

zahlreichen Tricks und zum Kennenlernen der weitläufigen Levels einladen, stellt Sie der Career-Mode vor ebenso motivierende wie ausgefallene Aufgaben.

Gründen Sie die Karriereleiter hinauf

So müssen Sie beispielsweise durch das geschickte Ausnutzen der in den Levels verteilten Rampen, Pools und Half-Pipes eine Mindestpunktzahl erreichen sowie auf die Jagd nach den trickreich platzierten Buchstaben des Wortes S-K-A-T-E gehen. Das Aufspüren des verborgenen „Hidden Tapes“ gehört neben der Zerstörung von Objekten wie Straßenschildern oder gläsernen Wegweisern ebenfalls zum Skater-Alltag. Als Beloh-

DIE ATEMBERAUBENDEN

SPEKTAKULÄREN TRICK-KOMBINATIONEN DER RASANTEN SKATEBOARD-FREAKS LÄSST DEN ADRENALINSPIEGEL GEMEINSAM MIT DEM SPIELSPASS IN UNGEAHTE HÖHEN SCHNELLEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

nung winken Videotapes, mit denen neue Levels, bessere Bretter und packende Wettbewerbe freigeschaltet werden. In dem Wettstreit messen Sie sich mit den anderen Sportlern, die besten zwei von drei Durchgängen entscheiden darüber, ob Sie nach Meinung der Punktrichter die begehrte Goldmedaille errungen haben. Als besondere Zugabe können sich erfolgreiche Fahrer Videosequenzen mit Aktionen der realen Vorbildern anschauen. Während man anfangs noch relativ gemächlich mit dem aus-



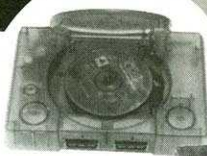
MEIN FAZIT: SUPER

Ich hätte niemals gedacht, daß mich eine Skateboard-Simulation einmal so faszinieren und motivieren würde. Von der brillanten technischen Präsentation mit einem unschlagbar schnellem Gameplay über die eingängige Steuerung bis hin zum durchdachtem Level-Design stimmt bei *Tony Hawk's Skateboarding* einfach alles. Der pulsierende Hardcore-Sound läßt echtes Skaterfeeling aufkommen, die unterschiedlichen Zielsetzungen vermischen auf witzige Weise Elemente aus dem Jump&Run-Bereich mit dem realistischen Verhalten der schnellen Bretter. So ist man einmal auf der Suche nach einer geeigneten Rampe, um mit neuen Combos und individuellen Signature-Moves den Highscore zu knacken, während man kurz danach auf der kniffligen Suche nach dem gut versteckten Hidden Tape oder dem letzten Buchstaben des Wortes S-K-A-T-E den letzten Winkel der Großstadt oder enge Tunnelpassagen rollend durchkämmt.

RUBRIK HAWK'S SKATEBOARDING

PLAYSTATION ZONE 10/99

Playstation



Finanzierung
12 x 27.-**

Color PSX
Multinorm* PSX
Multinorm Color PSX
M.PSX + 2.DS-Pad
dito + RGB + 8Meg

289.95
299.95
339.95
329.95
349.95



Castrol Honda Superbike	85.95
Dino Crisis US	129.95
Driver	89.95
Gex 3	86.95
Metal Gear Solid	94.95
Need for Speed 4	89.95
Parasite Eve US	119.95
Resident Evil 3 (15.01.00)	99.95
Resident Evil 3 us (15.10)	129.95
Legacy of Kain: Soul Reaver	94.95
Shadowman	85.95
Silent Hill	89.95
South Park Us	119.95
Star Wars: Dunkle Bedrohung	89.95
Syphon Filter dt	84.95
Syphon Filter Uncut Red Ed.	99.95
V-Rally 2	89.95
WWF Attitude	84.95



Remote Station
39.95



39.95

Army Men Air Attack US	129.95
Carmageddon 2 US	129.95
Dino Crisis Us	129.95
Demolition Racers	129.95
Ehrgeiz US	129.95
Jade Cocoon US	129.95
Knights of Carnage US	129.95
Parasite Eve US	119.95
Resident Evil Last Escape jp	129.95
RC Stunt Copter US	129.95
South Park US	129.95
Star Ocean Us	119.95
Shadow Madness Us	129.95
Shadow Man Us	119.95
Shao Lin Us	129.95
Tarzan US	119.95
WCW Mayhem US	119.95
X-Files Us	129.95

Multi Tap



39.95

Game Hunter(9002)



Der G. Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import und Backup Spielen ohne Chip einlöten. Incl komplettem Cheatmodul, jetzt auch für SCPH9002 Konsolen.
29.95

Modul für SPC9002 = 59,95 DM

Standard Joypad	9.95
Dual Shock Color Joypad	19.95
Sony Dual Shock Pad	39.95
PSX Maus + Pad	19.95
4-fach Adapter PSX	44.95
Sony Analog Stick	124.95
PSX Arcade Stick	79.95



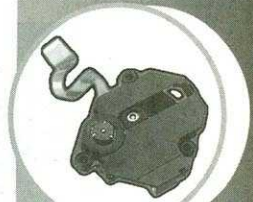
1Meg Memory Card	9.95
1Meg + PSX Joypad	14.95
8 Meg Memory Card	24.95
8Meg + PSX Joypad	29.95
24 Meg Memory Card	39.95
72 Meg Memory Card	69.95
DexDrive (Interact)	74.95

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
Xploder FX	89.95



Real Arcade Lightgun	99.95
Namco Gun I	59.95
Cobra Shock Gun	69.95
Dual Shock Racing W.	99.95
Fanatec Speedster L	189.95
HF-Adapter Playstation	14.95
Nachrüstkit I/O Port für 9002	79.95

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



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

02845-98330

MLC GmbH
Jahnstr. 59
47506 Neukirchen-Vluyn
Ladenlokal: Im Wallzentrum, 47441 Moers
Händleranfragen erwünscht!!!





In einem richtigen Skatboard-Game darf natürlich auch eine Graffiti-Wand nicht fehlen. Bei genauerer Betrachtung kann man den Namen einer Band lesen, die zum Soundtrack beigesteuert hat.



Bei dem mutigen Grind über dieses Stahlrohr fliegen die Funken. Sie müssen den Ritt gut ausbalancieren, da der Skater ansonsten in den Tiefen dieses gefährlichen Abgrundes verschwindet.

gewählten Board über Holztische und Autos springt und sich über einfache Tricks oder Grinds auf dem Treppengeländer freut, erhöht sich mit der Leistung der rollenden Untersätze auch merklich die Geschwindigkeit.

Der Spaß steigt parallel zur Lernkurve im Verlauf des Spiels stetig an, so daß man mittels eingängigen Tastenkombinationen bald supercoole Combos, gigantische Sprünge mit haarsträubenden Drehungen sowie rasante Abfahrten mit einem gehörigen Adrenalinschub bewältigt.

Durch die genial gelöste, dynamische Kameraführung verlieren Sie auch während der wildesten Stunts und den atemberaubendsten Abflügen über Rampen und Schanzen nie den Überblick. Zahlreiche Details wie der Funkenflug bei Grindkombinationen auf Stahlrohren, die stilecht präsentierten Profis oder liebevoll designten Boards verdichten die tolle Skateboard-

IN EINEM VIDEOSPIEL SIND MANÖVER UND MOVES MACHBAR, DIE IM WIRKLICHEN LEBEN UNMÖGLICH WÄREN. DAS ZU ERLEBEN, IST INSBESONDERE FÜR SKATER REIZVOLL.

Tony Hawk, Profi-Skater

INFO VERGLEICH

1.	Tony Hawk's Skateboarding	Activision	90%
2.	Cool Boarders 3	SCEE	78%
3.	Street Sk8er	Electronic Arts	74%
4.	X-Games Pro Boarder	SCEE	75%
5.	Rushdown	Infogrames	53%

Der Vergleich mit den anderen Games aus der Rubrik der sonstigen Sportspiele hinkt etwas, allein der *Street Sk8er* von Electronic Arts bietet sich zum direkten Vergleich an. In diesem schneidet die technisch einwandfreie Skate-Simulation aus dem Hause Activision jedoch in allen Belangen besser ab und rollt somit vollkommen zurecht an die Spitze der Genretabelle.



Hoch das Brett: Sobald die Special-Leiste am linken oberen Bildrand gefüllt ist, können die Signature-Move ausgeführt werden, die für jeden einzelnen Skater charakteristisch sind.



Der Meister höchstpersönlich in Aktion. Wenn Sie einen Move wiederholen, halbiert sich allerdings Ihre Punktzahl.

Atmosphäre. Schon bald summt man bei der Jagd nach dem Sieg in der Half-Pipe die hammerharten Hardcore-Sounds aus dem Bereich Punk, Ska und Hard Rock mit, die unter anderem bekannte Szene-Bands wie die Dead Kennedys oder Suicidal Tendencies beigesteuert haben.

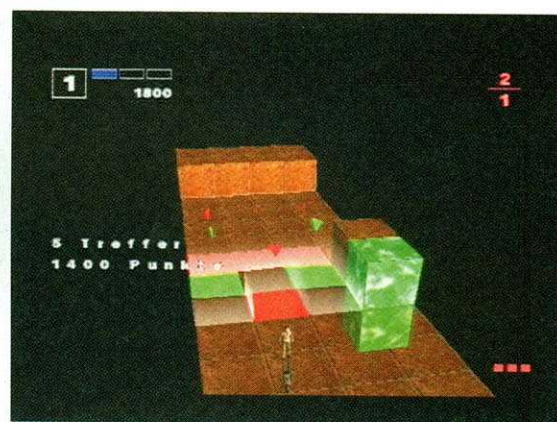
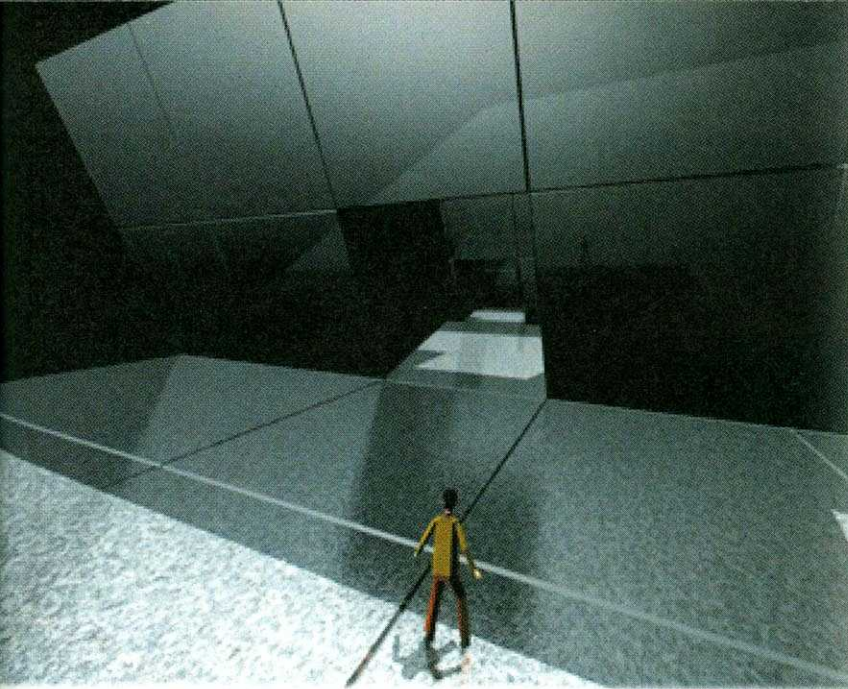
Jens Quentin

TEST ERGEBNIS

Diese vor Spielwitz und innovativen Ideen übersprühende Skater-Simulation verbindet auf eindrucksvolle Weise geniales, abwechslungsreiches Gameplay mit schneller und detailreicher Grafik. Neben den unglaublichen Manövern der Profis vermittelt der hämmernde Soundtrack ein einmaliges Skaterfeeling.

Titel	Tony Hawk's Skateboarding
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	10 Areale
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Activision
Entwickler	Neversoft
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	Oktober '99

GRAFIK 86% SOUND 80% SPASS 92% GESAMT-WERTUNG 90%



Mit Hilfe der grünen Joker-Blocks sind die ersten Levels schnell bewältigt.

Geschicklichkeit, 1-2 Spieler, SCEE

KURUSHI FINAL

Kurushi Final ist ein fesselndes Puzzle-Spiel mit bedrohlich rollenden Blöcken, dem man eine gewisse Ähnlichkeit zu Tetris nicht absprechen kann, wobei das Spielprinzip allerdings völlig anders ist.

Haben Sie sich für eine (der recht mickrig aussehenden) Spielfiguren entschieden, wird diese auf einer großen, grafisch schlichten Plattform abgesetzt, die aus Würfeln besteht, wobei ein Teil davon gleich bei Spielbeginn angehoben wird, was zur Folge hat, daß die Quader als Mauer auf Sie zuzurollen. Sie können nun die herannahenden Blöcke zerstören, indem Sie eine Fläche markieren und diese wieder deaktivieren, kurz bevor ein Würfel diese Fläche erreicht. Sie dürfen nur die zulässigen Blöcke (zu Beginn die Braunen) zerstören und sollen die schwarzen Exemplare in den Abgrund stürzen lassen. Geht ein schwarzer Würfel zu Bruch oder lassen Sie zu viele braune Exemplare abstürzen, wird die Spielfläche verkleinert. Überrollen lassen sollte man sich dabei natürlich auch nicht, denn dann bewegt sich die gesamte Mauer noch schneller und alle Würfel stürzen von der Spielfläche. Als hilfreich erweisen sich die grünen Blöcke,

denn sobald sie einen solchen Joker sprengen, können sie eine Fläche von drei mal drei Blöcken auf einmal vernichten. Das Spielprinzip klingt etwas kompliziert, ist aber wirklich leicht zu verstehen und sorgt durch drei verschiedenen Spielmodi für dauerhafte Unterhaltung.

Viele Varianten

Der 100 Attack-Modus bietet 100 verschiedene Levels, in denen das Ziel darin besteht, sie mit möglichst wenigen Schritten zu lösen. Die Variante *Kurushi Final* ist eine Art Meisterschaft, bei der Sie möglichst viele Würfelanordnungen meistern und eine möglichst hohe Punktzahl erreichen müssen, anhand der Ihr IQ berechnet wird. Beim Survival-Modus geht es (wie der Name schon sagt) um das Überleben der Spielfigur. Nicht zuletzt dürfen Sie in diesem Spiel auch noch eigene Spielfelder entwerfen, was prinzipiell unendlichen Spielspaß garantiert. Allerdings unterscheiden sich



MEIN FAZIT: GUT

THOMAS *Kurushi Final* war mir noch kein Begriff, als die Testversion auf meinem Schreibtisch landete, auch der erste Spielversuch war eher enttäuschend. Als ich jedoch das Prinzip verinnerlicht hatte, konnte ich mich nicht mehr losreißen. *Kurushi Final* hat einen ähnlichen Suchtfaktor wie *Tetris* und auch nach einiger Zeit erreicht man noch nicht die höheren Levels. Ein wirklich gutes Spiel, das sich nicht zu verstecken braucht.

die Würfel nur farblich von Level zu Level und die Spielfiguren sind recht klein ausgefallen. Zumindest ist die Grafik zweckmäßig und flüssig. Ähnliches gilt für den Sound: Das bedrohliche Donnern der rollenden Mauer sorgt für mehr Spannung, während die Hintergrundmusik zwar zurückhaltend, aber auf Dauer auch langweilig ist. Daß in den Bildschirmtexten die Umlaute nicht korrekt dargestellt und die Übersetzungen nicht immer richtig sind, läßt sich jedoch angesichts der fesselnden Puzzles und der vielen Levels leicht verschmerzen, denn trotz einiger Schwächen ist *Kurushi Final* ein Spiel mit langanhaltendem Spielspaß.

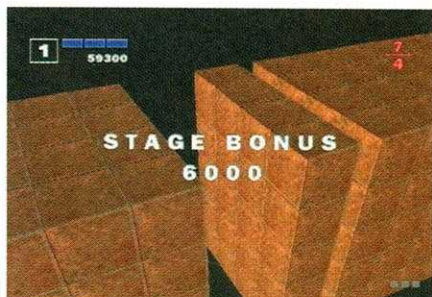
Thomas Rosato

TEST ERGEBNIS

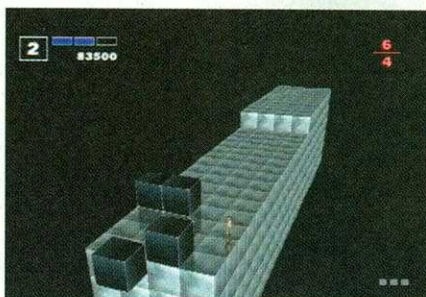
Kurushi Final ist ein fesselndes Puzzle-Spiel für Fans, die gerne Lösungen für komplexe Probleme suchen und nicht gleich aufgeben, wenn die erste Lösung nicht die Beste ist.



Titel	Kurushi Final
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	über 100 Levels
Preis	ca. DM 79,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Sugar & Rockets
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	September '99



Ist ein Level überstanden, erhalten Sie für jede verbliebene Blockreihe Bonuspunkte.



Die schwarzen Blöcke dürfen nicht zerstört werden, sondern müssen im Abgrund landen.

GRAFIK 65% SOUND 58% SPASS 84% GESAMT-WERTUNG **78%**

Rennspiel, 1-2 Spieler, Psygnosis

WIP3OUT

PLAYSTATION
ZONEHIT

Wip3out rockt! Nach stundenlangem Spielen verfasse ich diesen Testbericht mit geröteten Augen, Koordinationsschwierigkeiten und zitterigen Händen. Und in der Erkenntnis, daß sich niemand dieser Speed-Droge von Psygnosis entziehen kann.



Der Strandkurs führt an Booten und Gebäuden vorbei. Auf dieser leichten Piste haben Sie eine gute Chance den Gleiter so auszurichten, daß Ihre Doppelraketen die Konkurrenz aufmischen.



In der in Blaulicht getauchten Tunnelpassage kommt der Effekt für die tückische Barrierenwaffe besonders gut zur Geltung. Wer gegen das rote Gitter rauscht, wird derb zurückgeworfen.



Strecken-Spezialitäten: Wenn Sie an diesen aufwendigen Baumreihen, die einen Kontrast zum High-Tech-Ambiente schaffen, vorbei ziehen, werden effektiv Blätter durch die Luft aufgewirbelt.



Während Sie die ansteigende Piste hinauf schießen und versuchen, nach einem Sprung nicht ins Trudeln zu kommen, überträgt eine Videoleinwand direkt über der Strecke das Geschehen.

Wip3out ist die konsequente Weiterentwicklung der WipeOut-Serie, in der Sie mit diversen Gleitertypen über futuristische Strecken jagen und die Computer-Gladiatoren mit Waffengewalt von der Piste schieben. Die Fülle der Spielmodi ist diesmal überwältigend: Im Zeitrennen machen Sie sich mit den Kursen vertraut und merken sich die Lage der Beschleunigungspeile und Waffenfelder. Dann bestreiten Sie die Einzelrennen, um neue Fahrzeuge wie zum Beispiel das Qirex-[rd]-Geschoß oder den AG-Systems-Torpedo freizuschalten. Königsdisziplin ist natürlich das Turnier. Wenn Sie nach vier Parcours die Punktetabelle anführen, rücken Sie in die nächste Geschwindigkeitsklasse – Venom oder Rapiert – auf. Überdies gibt es noch spezielle Wettkämpfe und die Zerstörer-

Liga, in der Sie in den Tankbuchten vergeblich nach Zusatzenergie suchen werden.

Schwert und Schild

Neben dem Autopiloten, den WipeOut-Veteranen sowieso gleich wieder von Bord werfen, gibt es verschiedene Angriffs- und Defensivsysteme, die Sie in rasender Fahrt aufsammeln können. Während der Schutzschirm, die Erdbebenwelle oder die Raketen, die diesmal übrigens gleich im Doppelpack abgefeuert werden können, schon aus den Vorgängern bekannt sind, haben sich die Entwickler für den dritten Teil weitere Spezialitäten einfallen lassen. So können Sie eine Reflektorwand aufbauen, an der Ihre Kontrahenten hängen bleiben. Außerdem gibt es nun einen Torpedo, der Ihr Ziel bei sachgerechter Anwendung als rauchendes Brikett zu Boden torkeln

läßt. Und Sie können Ihren Widersachern mit der Vampir-Waffe Energie abziehen, wenn Sie auf Schlagdistanz an diese herangeflogen sind. Bevor Sie sich jedoch die Feinheiten der unterschiedlichen Schildvarianten oder Vernichtungsmittel nutzbar machen können, müssen Sie zunächst mit der mörderischen Geschwindigkeit klarkommen. Bis Sie Ihren Gleiter in Wip3out gekonnt über die verschlungenen Kurse schaukeln, vergeht einige Zeit: Die Banden bremsen, die Zeitsirene schrillt

INFO VERGLEICH

1. Wip3out	Psygnosis	91%
2. Rollcage	Psygnosis	90%
3. WipeOut 2097	Psygnosis	89%
4. WipeOut	Psygnosis	87%
5. Killer Loop	Crave Entertainment	84%

Als konsequente Weiterentwicklung überholt Wip3out die beiden Vorgänger. Dazu tragen die deutlich verbesserte Grafik, die keine Polygonfehler erkennen läßt, und der Feinschliff bei Waffen, Gameplay und Spieloptionen bei. Das innovative Rollcage wird nur deshalb knapp geschlagen, weil das Mehr an Übersichtlichkeit und die furiose Optik zusammen mit dem WipeOut-Nostalgie-Bonus keine andere Position als die erste für den dritten Teil des Spektakels zulassen. Killer Loop liefert zwar wertvolle Impulse für das Genre, kann aber noch nicht ganz nach vorne durchbrechen.

DIE GENIALE SYNTHESE AUS SOUND, SPEED UND DESIGN TRIFFT ERNEUT DEN NERV DER TEKNO-GENERATION.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone



Im makellosen Zwei-Spieler-Split-Screen-Modus pumpt der linke Teilnehmer gerade Energie in der Boxengasse, während der Rechte mühevoll versucht, Anschluß an das Feld zu finden.



Reminiszenz an die Vorgänger: Neben Werbebannern steht am Streckenrand der Minenpiste nun auch ein riesiges Warnschild, das zur vorsichtigen Fahrweise ermahnt. Was haben wir gelacht!

INFO INTRO-EXPLOSION



Seit *Wipeout* wird viel Wert auf die Intro-Sequenz gelegt. Sie ist das Aushängeschild der futuristischen Rennserie und soll nicht nur in das Spiel überleiten, sondern auch einen hohen Wiederbeachtungswert besitzen. Bei *Wip3out* ist Psygnosis diesen Ansprüchen erneut gerecht geworden, wenn

gleich der Auftakt zu *Wipeout* bei der Angleichung von Bildfolge und Musik meines Erachtens immer noch die Nase vorne hat. Bevor Sie bei *Wip3out* in die bewußt nüchtern gehaltenen Menüs gelangen, sehen Sie wie die Gleiter mit einer irrwitzigen Geschwindigkeit durch einen Stadtkurs fegen. Da die-

se Situation nicht in einem Zug gezeigt, sondern von Einblendungen, Lichtblitzen und einem sich zusammensetzenden Standbild unterbrochen wird, werden Sie erst nach mehrmaligem Ansehen den Zusammenhang und die Dynamik des Intros begreifen. Ein geschickter Schachzug der Designer!

GLÜCKSBINGER IN SCHEIBENFORM: WIP3OUT KNALLT VOLL REIN!

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

unerbittlich, und wenn Sie in einem Pulk von Computer-Piloten stecken und Ihre Vorderleute unzählige Minen auf die Piste häufeln, schmilzt die Energieleiste flott dahin.

Perfekte Illusion

Psygnosis hat technisch einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht und die Schwachstellen der Vorgänger komplett ausgeschaltet. In *Wip3out* gibt es keine Polygone mehr, die einfach wegklappen oder Landschaftsmerkmale, die in der Bildtiefe plötzlich aus dem Boden schießen – gleich in welcher Geschwindigkeitsstufe Sie durch die Szenerie heizen! Die Grafik ist derart real und makellos, daß man es kaum glauben möchte. Auf dem Bergwerk-Kurs haben die Programmierer sogar einen sauberen Felsüberhang gebastelt, der regelrecht ins Auge schneidet. Die Hintergrundanimationen und Spezialeffekte sind gemessen an der pfeilschnellen 3D-Grafik eigentlich nur kleinere Technik-Tricks, verleihen aber jedem Kurs einen eigenen Charakter: Auf der Hafenstrecke scheuchen Sie Möwen auf, der Ritt über die Hochhausdächer wird von einem Feuerwerk erhellt und über die Terminal-



Die Shopping-Center-Strecke verfügt sogar über getrennte Abteilungen in unterschiedlichem Grafikstil und wurde mit plätschernenden Springbrunnen ausgeschmückt.



Der Run durch den Betonkanal zeigt, daß störendes Pop-Up mit *Wip3out* endgültig der Vergangenheit angehört – gleich welche Geschwindigkeitsklasse Sie bestreiten.

Piste senkt sich der Ballon im Katzensdesign, der zu den Wahrzeichen der *Wipeout*-Serie gehört. Selbst durch Regen hervorgerufene Spiegeffekte auf der Fahrbahn schütteln die Profis von Psygnosis locker aus dem Ärmel.

Cleveres Design

Obwohl die ersten zwei Strecken von *Wip3out* für Anfänger gut geeignet sind, verfügt der Titel immer noch über einen hohen Schwierigkeitsgrad. Aber genau daß ist es schließlich, was man von *Wipeout* erwartet. Spätestens in der Rapier-Stufe überleben nur Profis. Allerdings ist das Spielgefühl auch derart überwältigend, das

WIPEOUT WAR VOR JAHREN FÜR MICH DER GRUND, MIR EINE PLAYSTATION ZU KAUFEN. UND WIP3OUT RECHTFERTIGT DIESEN KAUF ERNEUT.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

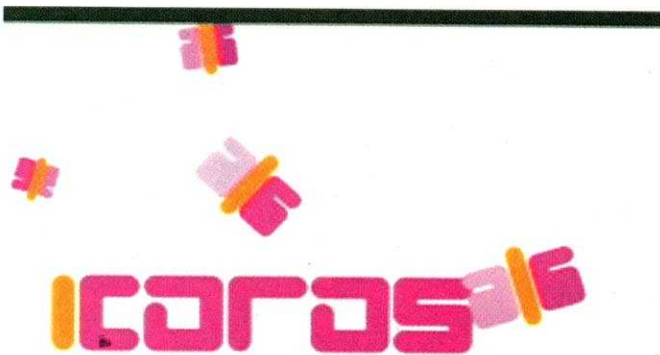
sich Einsteiger gerne bis in die oberste Liga durchbeißen werden. Das Gameplay profitiert von den heftigen Positionskämpfen, der druckvollen Musik und dem geschickten Ausreizen aller technischen Möglichkeiten, die die PlayStation bietet. So hilft Ihnen der Vibrationseffekt des Dual Shock-Controllers dabei, die Turbinen des Gleiters für einen Blitzstart zu



Die Twister-Kurve in der Mega-Mall erzeugt dank wechselnder Lichtverhältnisse und dem steilen Winkel ein unübertroffenes Sturzflug-Feeling, das sonst nur Kurse in Killer Loop bieten können.



Über einen Teil des Stadtkurses läuft eine Bahntrasse. Befinden Sie sich unter dieser, hören Sie den Zug über sich hinweg donnern, an bestimmten Schnittpunkten können Sie ihn sogar sehen.



Propaganda in Perfektion: Teil der ausführlichen Intro-Sequenz ist auch die Vorstellung der Teams an Hand ihrer Logos. Hier schlagen Aufbau und Design sogar aktuelle Werbe- und Musikvideos.



Die Menüs sind bei Wip3out bewußt nüchtern gehalten worden. So wird Ihre Aufmerksamkeit auf die Feinheiten der Schrift gelenkt und die Musik wirkt noch stärker.

nutzen. Ein großer Pluspunkt ist auch die präzise Analog-Steuerung, dank der Geübte mit schlafwandlerischer Sicherheit über die anspruchsvollen Strecken düsen. Ich möchte sogar behaupten, daß die Analog-Steuerung den Spielspaß gegenüber dem Vorgänger nahezu verdoppelt! Und auch das Streckendesign verleitet zum Schwärmen: Steilkurven, Sprünge und enge Passagen folgen in raschem Wechsel und lassen keine Zeit für eine Verschnaufpause.



Beim Gedränge mit den hartnäckigen Computerfahrern helfen die bunten Leitwerkstrahlen, zu bestimmen, welchen der Piloten Sie an die Spitze Ihrer Abschußliste setzen.

Rausch ohne Grenzen

Wip3out ist ein Magnet, der motiviert, bis die Sinne schwinden. In der Anfangsphase dominiert die Einstellung „Aber jetzt“ und „Noch ein Versuch“. Dann nimmt man mit unglaublichem Staunen wahr, wie sauber und schnell das Spiel wirklich ist. Da Sie auf jedem Kurs mit jedem Gleiter-Typ in jeder Geschwindigkeitsklasse eine Goldmedaille erringen können, fesselt der Titel für sehr lange Zeit. Und wenn Sie damit durch sind, warten noch die Einzelwettbewerbe darauf, gemeistert zu werden. Schließlich existiert noch ein gnadenloser Zwei-Spieler-Modus, für den der Begriff „Slowdown“ ebenfalls ein Fremdwort zu sein scheint. Ich war von Wip3out so fasziniert, daß ich sowohl den Start der Bundesliga als auch eine Formel-1-Fernsehübertragung habe sausen lassen. Wenn Paul van Dyke im Hintergrund die Bassdrum quält und Sie in der Rapier-Klasse einen Lauf über alle Beschleunigungspfeile haben, tritt der Wert dieses Gesamtkunstwerkes erst richtig hervor. Dann gibt es kein Zurück mehr.

Florian Brich



MEIN FAZIT: SUPER

FLORIAN

Meine Vorfreude auf diesen Titel konnte spätestens ab dem Zeitpunkt keine Grenzen mehr, als ich mir den Soundtrack, den Marco von seinem Psygnosis-Besuch mitgebracht hatte, durch die Lauschlöffel drehte. War endlich die Testversion von Wip3out dem Briefkasten entrisen und ins Laufwerk gelegt, fiel zunächst die brillante Grafik auf, mit der sich das Überschall-Spiel in den Bildschirm brennt. Weitere Verbesserungen gegenüber den Vorgängern sind weniger aufdringlich und eher im Detail zu finden. So wurden die Waffeneffekte teils sogar zurückgefahren, um die Spielbarkeit nochmals zu steigern. Wip3out profitiert insbesondere von der geschickten Ausnutzung des Analog-Controllers, dem flüssigen Zwei-Spieler-Split-Screen-Modus und dem spürbaren Feintuning, das an den Waffensystemen und den Strecken-Layouts vorgenommen worden ist. Lassen Sie mich meine Begeisterung folgendermaßen zum Ausdruck bringen: Mit Wip3out empfiehlt sich Psygnosis Studio Leeds schon jetzt für eine PlayStation-2-Fortsetzung und ich würde auf Knien zu den Entwicklern rutschen, wenn sie mir diese heute noch bestätigen könnten.



Nach Passieren einer Unterführung legen Sie einen der längsten Flüge im Spiel zurück. Während sich an den Flügeln des Gleiters Kondensstreifen bilden, gondeln im Hintergrund Ballons herum.

TEST ERGEBNIS

Der Treibstoff des flackerfreien Wip3out sind die wohl dosierten Veränderungen bei Waffen, Spielmodi und Gameplay, durch die das gewohnte Konzept nochmals klug beschleunigt wurde.

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

GRAFIK 90% SOUND 93% SPASS 94% GESAMT-WERTUNG 91%

Rennspiel, 1-4 Spieler, Electronic Arts

SLED STORM

PLAYSTATION
ZONE HIT

Der weiße Rennsport mit den rund 500 Kilogramm schweren Maschinen ist besonders in Nordamerika verbreitet und beliebt. Dank Electronic Arts können Sie das rasante Rennfeeling der Schneemobile auch auf dem heimischen Bildschirm erleben.



Im Vier-Spieler-Modus kommt trotz winzigem Bildausschnitt viel Spielspaß unter den menschlichen Fahrern auf.



Die liebliche Nadia hat zwar jede Menge guter Tricks auf Lager, dafür hapert es an der nötigen Endgeschwindigkeit.

Schon bei der Wahl Ihres Piloten stellen Sie die Weiche für die spätere Performance auf den eisigen Kursen, da jeder der tollkühnen Schlittenfahrer bestimmte Stärken aufweist. Insgesamt stehen sechs wilde Pistenrebelln zur Verfügung, während die liebliche Tracey mit Leichtigkeit die tollsten Tricks vollführt,



zeichnet sich der Snowboard-Freak Jay durch sehr gute Beherrschung seines fahrbaren Untersatzes aus. Um mit dem eigenen Schlitten vertraut zu werden, sollten Sie zunächst im Einzelrennen den Schnee durchpflügen. Beim Kampf gegen die Uhr holen Sie die letzten Zehntel-Sekunden auf, um in der Tabelle als Schnellster ganz oben zu stehen.

The winner takes it all

Haben Sie den Motor beim wilden Ritt durch winterlich weiße Landschaften warm gefahren, nehmen Sie hinter dem Lenker Platz, um

den motivierenden Meisterschafts-Modus zu bestreiten. In diesem rasen Sie gegen drei weitere Piloten über schneebedeckte Hügel, vereiste Höhlen und zugefrorenen Flußläufe. Bei diesem Wettbewerb zählt nur der Sieg, bei einem zweiten Platz verlieren Sie neben dem Rennen auch eines von drei Continues. Der Sieger wird mit einem Preisgeld belohnt, das im Laufe einer Rennsaison auf ein beachtliches Sümmchen ansteigt. Mit der Kohle kaufen Sie neue Teile für Ihren Schlitten, von verbesserten Bremsen über eine bessere Federung bis hin zum superleichten Chassis oder einem komplett neuen Motor kann man beim Händler seines Vertrauens alle Teile für eine erfolgreiche Meisterschaft erstehen. Als Belohnung für den Gewinn des Wettbewerbs erhält der Spieler versteckte Strecken sowie Super-Schneemobile. Die mittels der R- und der Richtungstaste ausführbaren Tricks sind beim Snowcross-Wettbewerb von Bedeutung. Buckelpisten und Sprungschanzen laden auf den Strecken zu riskanten Trickmanövern wie dem „Nose Dive Suicide No Handers“ oder dem „Indian Air“ ein. Haben Sie das restliche Fahrerfeld in Grund und Boden gefahren, warten versteckte Piloten auf ihren Einsatz.

Rasante Renn-Rüpel

Das durchdachte Streckendesign der schön in Szene gesetzten Kurse bietet dem aufmerksamen Fahrer eine ganze Reihe Abkürzungen und Verzweigungen. So rauschen Sie mit Vollgeschwindigkeit durch eine auf einem Hügel gelegene Höhle oder preschen auf einem Felsvorsprung an der Konkurrenz vorbei, um per Sprung vor dem Feld auf der Piste zu landen. Sie fahren mit dem Schneemobil über abwechslungsreiche Streckenabschnitte, die sich auch auf das Fahrverhalten auswirken. Während man sich eben noch durch den Tiefschnee gewühlt hat, schlittert man

DIE ZAHLREICHEN ABZWEIGUNGEN UND ABKÜRZUNGEN SOWIE DER ÜBERZEUGENDE MEHR-SPIELER-MODUS LASSEN AUCH NACH VIELEN SPIELSTUNDEN KEINE LANGEWEILE IM RENN-ZIRKUS AUFKOMMEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation

INFO TUNING TIPS

Um auch später im Wettbewerb mit der harten Rennkonkurrenz mithalten zu können, sollte das sauer verdiente Preisgeld wohlüberlegt zum Aufbohren des eigenen Schlittens verwendet werden. Auf den Screenshots sehen Sie, wie sich eine Investition für Nachtfahrten auszahlt.



Mit den Standard-Scheinwerfern werden exzellente Streckenkenntnisse vorausgesetzt, um nicht die Orientierung zu verlieren.



Um Licht ins Dunkel der Strecken zu bringen, stehen Ihnen zwei unterschiedlich starke Scheinwerfer zum Anbau zur Verfügung.



Mit Hilfe des neu erworbenen, leistungsstarken Halogen-Scheinwerfers wird Ihr Sichtfeld in der Nacht deutlich erweitert.



Über den Wolken....Diese Strecke zeichnet sich durch gewaltige Sprungschanzen aus, mit deren Hilfe die Boliden abheben.



Im technisch sauberen Zwei-Spieler-Modus haben Sie die Wahl zwischen einer horizontalen und einer vertikalen Aufteilung des Bildschirms.



In den beeindruckenden Replays wird der knallharte Kampf um die Führungsposition packend und dynamisch in Szene gesetzt.



Auch der ein oder andere Zuschauer wie Gevatter Bär ist während der rasanten Schlittenfahrt in Pistennähe anzutreffen.



Mit tollkühnen Tricks heimsen Sie auf den abgesperrten Snowcross-Strecken wichtige Punkte für die Gesamtwertung ein.

nach der nächsten Kurve über einen zugefrorenen See. Neben wechselnden Tageszeiten und Sichtverhältnissen sowie überraschenden Streckenverläufen sorgen vor allem die packenden Positionskämpfe mit den CPU-Piloten für actionreichen Rennspaß. Rude Rempelen mit witzigen Wortgefechten sind an der Tagesordnung, als Ergebnis müssen Sie das ein oder andere Mal den Schnee schmecken. Glücklicherweise sind auch die CPU-Raser nicht fehlerlos, so ist die Schadenfreude groß, wenn man zwei am Boden liegende, gegnerische Piloten passiert. Wer neben einer guten Platzierung viele Punkte einfahren will, sollte auf kreuzende Tiere achten, bei einem Hasen-„Roadkill“ winken satte 7500 Punkte.

Begeisternde Technik

Nach erfolgreichem Start spielt *SLED Storm* auf der Piste mit dem Gameplay eine weitere Stärke aus. Die ebenso realistische wie gut zu be-

herrschende Steuerung vermittelt ein authentisches Fahrgefühl. Man kann erkennen, wie die Fahrer mit ihren PS-Monstern kämpfen, um diese auf der Schnee-Piste zu halten. Mit Hilfe der R/L-Tasten legt sich der Pilot gefühlvoll in enge Kurven, und beim Rasen über die Buckelpiste hebt es den Fahrer des öfteren aus dem Sattel. Die teilweise atemberaubenden Sprünge müssen gut koordiniert sein, da ansonsten ein schmerzhafter Abflug mit großem Zeitverlust droht. Findet man trotz der rassigen Rängeleien um den Spitzen-

platz noch Zeit für das Betrachten der grafischen Details, kann man neben verborgenen Abkürzungen die Kettenspuren der Konkurrenten oder einen mächtigen Bären am Streckenrand ausmachen. Die krachende Hard Rock-Untermalung sorgt gemeinsam mit stimmungsvollen Soundeffekten wie schaurigem Wolfsgeheul für einen passenden Renn-Rahmen. In technischer Hinsicht beeindruckt vor allem die ebenso schnelle wie flüssige Grafik-

darstellung, die allerdings mit einem deutlich sichtbaren Pop-Up erkaufte wurde. Selbst im Vier-Spieler-Modus flitzen die Fahrer angenehm flüssig durch die Winterwelt.

Jens Quentz

INFO VERGLEICH

1. Gran Turismo	SCE	94%
2. SLED Storm	Electronic Arts	83%
3. Jet Rider	SCE	82%
4. Jet Rider 2	SCE	77%
5. 360°	Cryo	59%

Da *SLED Storm* als erster Schneemobil-Racer erfreulicherweise frischen Wind in das Genre bringt, ist ein Vergleich zu bereits erschienen Titeln nur bedingt möglich. Die in Frage kommenden Titel wie *Jet Rider* oder *360°* kann die rasanteste Rennsimulation allerdings klar abhängen.



MEIN FAZIT: SEHR GUT

Nach etlichen eher mittelmäßigen Fun-Racern aus dem Snowboardbereich steht mit *SLED Storm* endlich ein technisch gelungener Actionrenner mit durchdachtem Streckendesign und absolut authentischem Fahrgefühl am Start. Das Aufmotzen der Maschinen mit den zahlreichen Extras sowie die Hatz nach neuen Strecken und Piloten bietet auch über einen längeren Zeitraum eine hohe Motivation. Die schönen Kurse laden immer wieder zum Heizen ein, allein die Jagd nach weiteren versteckten Abkürzungen und neuen Bestleistungen lockt den Spieler wiederholt vor den Bildschirm. Man hat immer das Gefühl und das Verlangen, die Performance auf der Strecke durch noch aggressiveres Anfahren der Kurven und noch gewagtere Sprünge zu verbessern. Ein besonderes Lob verdient der makellose Mehr-Spieler-Modus, der ohne Geschwindigkeitsverlust realisiert werden konnte.

TEST ERGEBNIS

Technisch beeindruckender Fun-Racer mit motivierendem Upgrade-System, ausgereiftem Kursdesign und dröhnendem Hard Rock-Sound. Makabre Gags wie der Roadkill-Bonus runden das ruppige Spielvergnügen ab. Rennspielfans sollten sich auf jeden Fall einen Platz im Schneemobil-Sattel sichern.

Titel	SLED Storm
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Game Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	14 Strecken
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
USK-Freigabe	tba.
Release	16. September '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
80%	75%	86%	83%



Unterschiedliche Streckenbeläge sorgen für ein abwechslungsreiches Fahrverhalten der hochgetunten Fahrzeuge. Auf der glatten Eisfläche verringert sich die Geschwindigkeit aufgrund der mangelnden Haftung und Sie müssen nach Umgehungsmöglichkeiten suchen.

CAPCOM GENERATIONS

POP N' POP

MADDEN NFL 2000



Capcom Generations bietet auf 3 CDs 10 Spiele plus tolle Infos für nostalgisch Spielstunden.

Neben den vor allem in Japan bekannten Titeln *Son Son*, *Higemar*, *Vulgar* und *Exes Exes* bietet die Compilation jeweils drei Versionen der auch hierzulande bekannten Klassiker *Ghost'n Goblins* und *1942*. Der wegen seines gepflegten Schwierigkeitsgrades berühmt-berüchtigte Jump&Run-Klassiker führt den tapferen Sir Arthur durch Ruinen und einem Geisterwald bis hin zum Schloß. Der grafisch verbesserte Nachfolger *Ghost's Ghouls* sowie die S-NES-Variante *Super Ghost's Ghouls* sind ebenfalls enthalten. Die Shoot-'em-Up-Serie *1942*, *1943* sowie *1943 Gaiden* läßt Sie als Pilot gegen zahlreiche feindliche Fliegerformationen und gewaltige Endgegner kämpfen.

Jens Quentin

Pffiffig-putzige Mischung aus Tetris und Space Invaders von den Schöpfern der Bubble-Bobble-Serie.

Nachdem Sie einen von sechs Spielmodi (darunter einen Family- oder einen Checkmate-Modus) sowie einen der sechs Charakteren ausgewählt haben (später winken Bonus-Charaktere), lassen Sie die Ballonpärchen steigen. Dabei sollten Sie möglichst die an einer Wolke hängenden Ballons derselben Farbe treffen, um bei einer 3er-Reihe dieselbe zum Platzen zu bringen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Ballons abgeräumt sind oder die Wolke über die Deadline am unteren Bildschirmrand schwebt. Mit Kettenreaktionen läßt man Ballonreihen verschiedener Farben zerplatzen. Vor allem zu zweit sorgt das grafisch simple Game für viel Spielspaß und Schadenfreude.

Jens Quentin

Auch zum 10jährigen Jubiläum kann sich die beliebte Serie dank vieler Innovationen verbessern.

Neben den gewohnten Features, Spielmodi und Optionen sowie dem genialen Gameplay wird die Chance geboten, legendäre Spielsituationen nachzuspielen und somit die NFL-Historie umzuschreiben. Durch gute Leistungen auf dem Platz spielen Sie außerdem neue Stadien und Mannschaften frei. Auch auf dem Turf gibt es Neuerungen, so sehen die knallharten Tackles und herrlichen Hechtsprünge nach dem Ei dank überarbeiteter Animationen noch realistischer aus. Die Möglichkeit, die Intelligenz der CPU-Athleten hochzuschrauben, stellt auch erfahrene Cracks und *Madden*-Veteranen vor viele anspruchsvolle NFL-Spielzeiten mit Langzeitmotivation. Ein echter Hit!

Jens Quentin



Neben den höllischen Kreaturen erwartet Sie ein eben solcher Schwierigkeitsgrad.



Bei einer guten Kettenreaktion dürfen Sie sich am Entsetzen der Gegenseite weiden.



Gelungene Animationen nach Touchdowns erfreuen das Auge des NFL-Fans.

TEST ERGEBNIS

Titel	Capcom Generations
Genre	Compilation
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Nein
Analog/Dual Shock	Ja/Nein
Levels	10 Spiele
Preis	ca. DM 79,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	Erhältlich

GRAFIK 50% SOUND 45% SPASS 77% GESAMT-WERTUNG 75%

TEST ERGEBNIS

Titel	Pop n' Pop
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	6 Spielmodi
Preis	DM 79,95
Hersteller	JVC
Entwickler	Taito
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	September '99

GRAFIK 56% SOUND 66% SPASS 83% GESAMT-WERTUNG 76%

TEST ERGEBNIS

Titel	Madden NFL 2000
Genre	Football
Spieler	1-8 (Multi Tap-Unterst.)
Schwierigkeitsgrad	4 Schwierigkeitsstufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	6 Spielmodi
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Tiburon
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	09. September '99

GRAFIK 83% SOUND 79% SPASS 93% GESAMT-WERTUNG 90%

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

DRIVER-PROBLEME

Ich bin großer Rennspielfan und habe mich natürlich auf das Game *Driver* gefreut. Als ich Eure Demoversion getestet habe, dachte ich mir noch nichts dabei, daß diese nicht mit dem neGcon funktioniert, da es noch eine relativ unfertige Version war. Als ich mir jetzt jedoch das Spiel gekauft habe, mußte ich mit Entsetzen feststellen, daß auch das fertige Game weder neGcon- noch Lenkrad-Unterstützung aufweist! Ein, wie ich finde, wirklich grober Schnitzer, der Reflections nicht hätte unterlaufen dürfen. Ich kriege jedenfalls immer ziemliche Magenschmerzen, wenn die Begriffe „Dual Shock Controller“ und „Rennspiel“ in einem Atemzug genannt werden. Ist eine nette Dreingabe, aber meiner Meinung nach überflüssig wie ein Kropf. Bitte gebt zukünftig bei Rennspielen an, mit welchen Controllern diese kompatibel sind und wie die Konfiguration gelöst ist (es gibt einige verkorkste Games)! Sorry, *Driver* macht nach wie vor Spaß, aber daß ich wegen dieser vertrackten Steuerung noch nicht mal die Garagen-Qualifikation für die Undercover-Missionen geschafft habe, spricht glaube ich für sich. Daß *Driver* auch keine Möglichkeit für analoges Gasgeben und Bremsen bietet, kann man dabei schon fast übersehen. Ich mußte jedenfalls schon sehr häufig Stottergas geben, um der Karre wieder Grip zu geben. Bei Jens Quintins Aussage („realistische Fahrsimulation“) konnte ich mir jetzt, wo ich das Game habe, ein Grinsen nicht verkneifen. Das Fahrverhalten sieht (besonders bei den Replays) realistisch aus. Wenn ein Spiel aber weit von einem realistischen Fahrverhalten entfernt ist, dann *Driver*! Wegen der vergeigten Steuerung hätte ich *Driver* höchstens 85% gegeben!

PLAYSTATION ZONE: Zweifellos wäre es von Reflections ein guter Zug gewesen, auch andere Eingabegeräte zu unterstützen, unsere Meinung nach ist die extrem feinfühlig Dual Shock-Steuerung jedoch hervorragend gelungen, nur so kann man sich in den Undercover-Missionen geschickt durch die häufig überfüllten Straßen schlängeln (ein kleiner Tip: Fährt man auf vierspurigen Straßen mit dem rechten Beifahrersitz über der Mittellinie, kann man meist einfach durchdüsen!). Dies kann ich mir mit einem Lenkrad kaum vorstellen, das bei einem „normalen“ Rennspiel natürlich am besten geeignet ist. Das Fahrverhalten ist darüber hinaus extrem realistisch, es handelt sich halt um keine am Boden klebenden Sportwagen, sondern um US-Limousinen, die auch in der Realität hin- und herwanken wie Schiffe. Stottergas ist nie angebracht, man sollte die Turbobeschleunigung (Kreis) jedoch nur beim Wegfahren nutzen, ansonsten gerät man damit ins Schleudern, sobald man eine Lenkbewegung macht. Übrigens, wenn man noch nicht einmal den gar nicht so schwierigen Fahrttest besteht, hätte man nicht die geringste Chance in den brillanten Undercover-Missionen. In einem (aus Deinem Brief leider rausgekürzten) Punkt müssen wir Dir noch zustimmen: Auch bei uns ist das Spiel mehrmals abgestürzt!

Thorsten Neuhoß

FORMEL 1

Ich lese Euer Magazin seit der ersten Ausgabe und habe seither ein Abonnement. Wie ich finde, habt Ihr das beste Konzept, vor allem aber gefällt mir die erstklassige Multimedia-CD, die denen Eurer Konkurrenzmagazine um Längen voraus ist. Aber auch Euer Heft ist wohl mit das Beste, was es derzeit zu kaufen gibt. Nun aber ein paar Fragen:

1. Hat Shiny Entertainment einen zweiten Teil von *Wild 9* in Planung?

PLAYSTATION ZONE: Leider war *Wild 9* nicht so erfolgreich, daß sich ein Nachfolger lohnen würde!

2. Wird bei *Formel 1'99* oder *Official Formula One Championship* der Link-Modus enthalten sein?

PLAYSTATION ZONE: Derzeit sieht es nicht so aus, als ob überhaupt noch ein neues Spiel den Link-Modus unterstützt. Sony hat die Entwickler angewiesen, dieses Feature nicht mehr zu nutzen!

3. Wird ein zweiter Teil von *Auto Destructer* herauskommen?

PLAYSTATION ZONE: Zur Zeit gibt es leider keine derartigen Pläne!

4. Wird Bullfrog einen Nachfolger von *Theme Park* oder *Theme Hospital* veröffentlichen?

PLAYSTATION ZONE: Das nächste Bullfrog-Spiel für die PlayStation wird *Dungeon Keeper 2* sein, wann *Theme Park World* für die PlayStation kommt, steht noch nicht fest. Derzeit gibt es dafür kein Release-Datum! Von ehemaligen Bullfrog-Mitarbeitern stammt übrigens *Urban Chaos*, das von Eidos im Herbst veröffentlicht wird.

Jessica Hierschbiel

DIVERSES

Ich möchte mir das übliche Lob (was für ein tolles Magazin Ihr macht und daß Ihr ja die beste Play Station-Zeitschrift überhaupt seid) sparen. Anhand Eurer Verkaufszahlen wißt Ihr sicher selbst am besten, wie gut Ihr seid. Da Ihr kaum Zuschriften von weiblichen Lesern bekommt, möchte ich diesem Manko heute ein Ende setzen. Ich hoffe daher sehr, daß Ihr meinen Brief abdruckt (grummel, grummel).

PLAYSTATION ZONE: Es ist richtig, daß wir nur relativ wenige Briefe von Leserinnen abdrucken, allerdings können wir an dieser Stelle mit Stolz darauf verweisen, daß die PlayStation Zone den höchsten Anteil an weiblichen Lesern im gesamten Verlag hat! PC Games, PC Action, N-Zone, PlayStation Games oder Mega Fun werden zu einem noch geringeren Teil von Frauen gelesen, bei der PlayStation Zone sind es immerhin 9 Prozent!

1. Manchmal sind bei Previews von Spielen die Screenshots nicht die von der PlayStation Version, sondern von der PC-Version (ich sage nur Voodoo!). Das verzerrt etwas den ersten Eindruck eines Spiels, vor allem, wenn man dann ein paar Monate später die PlayStation-Version begutachtet, deren grafische Präsentation aufgrund der fehlenden Hardware natürlich nicht so gut ausfällt. Falls Ihr jetzt mit dem Argument kontert, daß Ihr

von den Herstellerfirmen diese Screenshots zur Verfügung gestellt bekommt, dann halte ich dagegen, daß Ihr bei den Fotos dazuschreiben könntet, daß es sich um die jeweilige PC-Version handelt.

PLAYSTATION ZONE:

Grundsätzlich stammen die Bilder in Angespield- oder Testberichten von der PlayStation-Version, lediglich in der Galerie drucken wir manchmal sogenannte Entwicklungsstudien ab (was wir dann auch dazuschreiben!). Sollten einzelne Bilder nicht von der PlayStation stammen (wie teilweise im *Tomb-Raider-IV*-Bericht in der letzten Ausgabe), dann geben wir dies in der BU (=Bildunterschrift) an.

2. Metal Gear Solid: Die Lobeshymnen auf MGS nehmen schon Lara-Mania-ähnliche Formen an, obwohl das Spiel meiner Meinung wenig spielerischen Tiefgang hat (Dialoge zu lang, zu schnell durchgespielt). Darum ärgert mich jetzt, daß alle voller Sehnsucht auf MGS Special Missions warten. Meiner Meinung ist diese Erweiterungsdisk nichts anderes als hemmungsloses Kohlemachen des Herstellers.

PLAYSTATION ZONE: Deine Kritikpunkte hatten wir auch in unserem Test deutlich gemacht, die Leser scheinen überwiegend jedoch anderer Meinung zu sein, was wir respektieren.

4. Silent Hill: Warum wird bei diesem Game der Nebel (kurze Sichtweite) nicht als Kritikpunkt angeführt. Nur weil es ein Horrorgame ist, kann man eine kurze Sichtweite in Kauf nehmen?

PLAYSTATION ZONE: Speziell bei diesem Spiel hat der Nebel tatsächlich atmosphärische Gründe, was wir aber dennoch in der schwächeren Grafikwertung (80%) berücksichtigten.

5. V-Rally 2: Tolles, rasantes Game, die Programmierer hätten aber anstelle von Features wie animierten Wageninsassen und Ähnlichem eher an eine bessere Kollisionsabfrage denken sollen! So kann ich zwar durch Bäume am Straßenrand fahren, bleibe aber an Grasbüscheln hängen, was mich schon so manchen Sieg gekostet hat!

PLAYSTATION ZONE: Deine Kritikpunkte sind berechtigt, ein fehlerloses Spiel gibt es leider nur sehr selten!

Natascha Chrobok

SPÄTBERUFENER

Ich möchte Ihnen schreiben, um Ihnen zu Ihrer hervorragenden Redaktionsleistung zu gratulieren.

PLAYSTATION ZONE: Danke für das Kompliment!

Als „spätberufener“ PSX-Fan mit 32 Jahren habe ich es vor mehr als einem Jahr aufgegeben, den unglaublichen Hardwareupgrade-Horror für Computer mitzumachen. Ich sah es nicht mehr ein, nur um ein neues Spiel verzögerungsfrei laufen lassen zu können, direkt wieder eine neue CPU oder zumindest einen, neuen 3D-Grafik Controller kaufen zu müssen.

Hier sind die Konsolen deutlich einfacher zu handhaben, da bei diesen die Softwareentwickler doch mehr Gehirnschmalz in die Softwareentwicklung stecken müssen, um auf der gleichen Hardware bessere Ergebnisse zu produzieren. Beim PC wird einfach ein schneller Prozessor, mehr RAM und mehr Harddisk-Platz verlangt. Nach der Entscheidung gegen das N64 wegen der geringen Spieleauswahl habe ich die PlayStation gekauft. Doch die vorher kaufentscheidende Spielevielfalt stellte sich dann als recht unübersichtlich heraus. Die Magazine waren auch nicht recht nach meinem Geschmack. Kurz bevor ich aufgab, überhaupt das Zeitschriftenregal zu durchsuchen, ist mit die Premierenausgabe der Playstation Zone in die Hände gefallen und ich war sofort überzeugt, das richtige Magazin vor mir zu haben. Da ich so überzeugt war, bin ich nach zwei weiteren Ausgaben direkt Abonnent geworden. Die Tests sind hilfreich und die Demo-CD einmalig. Absolutes Highlight ist die aktuelle Demo von *Silent Hill*! Die auf der PlayStation verfügbaren Spiele sind zwar eigentlich nicht direkt vergleichbar mit den Spielen, die ich auf dem PC stundenlang gespielt habe (etliche indizierte Klassiker), doch zeigen sich hier auf der PlayStation in den Spielen andere Qualitäten. Das beste Spiel meiner Meinung ist *Metal Gear Solid*, wenn es auch leider viel zu kurz ist. Aktuell bin ich fast süchtig nach *Syphon Filter*, genau wie es Herr Gliss in seinem Test beschrieb. Zu *Syphon Filter* möchte ich noch anmerken, daß es teilweise noch mehr Spaß macht als MGS, da hier noch mehr Wert auf die Action gelegt wurde. Wo bei MGS die Wahl der Waffe meist für jede Aufgabe fast zwingend war, kann man hier dieselbe Aufgabe mit fast allen verfügbaren Waffen erledigen. Die von Ihnen bemängelte Sprachausgabe finde ich weit weniger störend, als die fast lachhafte Einfärbung des Blutes in grün. Ich kämpfe doch nicht mit Marsmännchen. Hier fühlt man sich als erwachsener Spieler doch reichlich bevormundet.

Zu meine Verbesserungsvorschlägen und Fragen:

1. Es wäre einfacher, in älteren Ausgaben nach einem Test zu suchen, wenn Sie auf dem Cover des Magazins auch auflisten würden, welche Voll-Tests sich in der Ausgabe befinden. Folgendes ist passiert, als ich nach dem Test für *Driver* suchte. Das *Driver*-Bild war auf der Ausgabe, wo *Driver* nur „angespield“ wurde. Den richtigen Test mußte ich dann durch Blättern in den anderen Ausgaben suchen.

PLAYSTATION ZONE: Hilfreich ist in diesem Fall die neue „Schon getestet“-Rubrik, in der wir die

50 letzten Tests auflisten, wobei hier auch die Ausgabennummer angeben, in welcher das Spiel getestet wurde. Alle Tests zusätzlich zum Inhaltsverzeichnis auf der Titelseite anzugeben würde doch ein wenig zu weit führen, da bereits jetzt manche Leser der Ansicht sind, daß zu viel Text auf dem Cover steht.

2. Die Bezeichnung Action-Adventure ist meiner Meinung zu grob gefaßt. Zu unterschiedlich sind doch die Verhältnisse zwischen Action-, Rätsel- und Jump&Run-Elementen in den Spielen dieser Kategorie. Daher würde ich mir wünschen, wenn Sie eine prozentuale Aufteilung zwischen diesen Bereichen dem Test beifügen würden. z.B. für *Tomb Raider II* = 33% Jump&Run, 33% Rätsel und 33% Action. Auch dem nach meinem Geschmack zu hohen Anteil an nervigen Sprüngen in *Apocalypse* oder *One* hätte man doch auch prozentual in den Tests vorher ankündigen können. Dank Ihrer Demo von *Silent Hill* konnte ich schon meine eigene Wertung erstellen, die da lautet: 80% Rätsel und nur 20% Action, was das Spiel, obwohl es starke Seiten hat, für mich zu langatmig macht.

PLAYSTATION ZONE: Nun, gerade weil es von Spiel zu Spiel verschieden ist, dürfte es schwierig sein, eine genaue Angabe zu machen. Tatsächlich ist es so, daß manche Spiele in manchen Levels sehr actionlastig sind, während es in weiteren Spielstufen sehr ruhig zugeht. Um das nicht unnötig kompliziert zu machen, geben wir bei großen Tests immer eine Vergleichstabelle an, welche die von Ihnen gewünschte Einordnung ermöglichen soll.

3. Bitte geben Sie doch bei den Tests zum Thema Save Game an, ob man wie bei *Tomb Raider II* zu jedem beliebigen Zeitpunkt speichern kann, oder wie bei vielen anderen Spielen nur an bestimmten Punkten des Spiels.

PLAYSTATION ZONE: In der Regel geben wir dies im Bericht an, künftig werden wir darauf genauer aufpassen!

4. Ist es möglich, das Zeugnis-Formular in elektronischer Form zu bekommen, damit ich es als E-Mail zurückschicken kann? Oder wird es bald eine Webpage von Ihnen geben, wo man online sein Zeugnis abgeben kann?

PLAYSTATION ZONE: Ein elektronisches Zeugnis existiert leider nicht, allerdings machen sich sehr viele Leser die Mühe, das ausgefüllte Zeugnis einzuscannen und es uns so zu mailen. Darüberhinaus bereiten wir zwar den Online-Auftritt der Playstation Zone vor, ein elektronisches Zeugnis ist bislang aber (noch) nicht vorgesehen.

5. Wie jeder bin natürlich auch ich auf die Playstation 2 gespannt. Die technischen Infos, die Sie abgedruckt haben, waren ja sehr beein-

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 Videospieler-Fans schließen sich zu Clubs und Vereinen zusammen, um ihrem Hobby gemeinschaftlich zu frönen. Wir wollen den Club-Gedanken weiter forcieren und bieten allen organisierten PlayStation-Spielern in Deutschland ein kostenloses Forum, in dem sie ihren Club vorstellen können. Um dieses Forum eröffnen zu können, sind wir natürlich auf Ihre Hilfe angewiesen. Füllen Sie bitte nachfolgenden Coupon sorgfältig aus, legen Sie eventuelles Infomaterial bei und schicken Sie das Ganze an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion
PLAYSTATION ZONE
Kennwort Club-Zone
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Name des Clubs

Vorsitzende/r

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Anzahl der Mitglieder:

Monatlicher Beitrag:

Club-Gedanke (Was ist der Zweck?)

Regelmäßige Versammlungen
(Häufigkeit)

Leistungen (Zeitungen, Spielstände u. ä.)

Website

druckend. Ich hoffe, Sony entschließt sich dazu, daß die Konsole auch normale DVDs abspielen kann.

PLAYSTATION ZONE: Es wird wohl leider so sein, daß die Grundversion der nächsten PlayStation keine DVD-Filme abspielen kann, allerdings ist auch eine etwas teurere Version mit genau dieser Fähigkeit im Gespräch.

Martin Juttner, Moers

INDIZIERUNG UND VERÖFFENTLICHUNGEN

Euer Heft ist ganz gut und ich bewundere die Fülle von Themen, die Ihr behandelt. Man sieht, daß Ihr euch eure Arbeit nicht leicht macht. Etwas lag mir schon immer auf der Zunge: Wie kann Euch euer Job Spaß machen, wenn eine immens große Zahl von Games von Euch quasi totgeschwiegen werden muß? Ein heißes Spiel kommt auf den Markt, landet auf dem verdammten Index und wird nur noch als Geheimtip vom freundlichen Herrn hinterm Ladentisch empfohlen, der auch tunlichst darauf achtet, ob nicht gerade Minderjährige zugegen sind. Ob für PC, PlayStation oder N64, alle teilen dieses lachhafte Schicksal. Wenn ein Beat'em Up erscheint, und dort nicht nur mit Wattebällchen auf einen putzigen Gegner geworfen wird, sondern tatsächlich bis zum bitteren Ende ein blutiger Fight dargestellt wird, ist das abartig und kein Spiel mehr! Ich dachte tatsächlich, daß Tekken das Nonplusultra der Konsolenunterhaltung zum Thema Kampfsportspiele auf Konsolen sei, da Ihr und nahezu alle eurer Kollegen dies immer wieder behauptet habt, bis mir in der Videothek meines Vertrauens ein indiziertes Spiel für das N64 in die zitterigen Hände fiel! Ich und alle meiner PlayStation-verliebten Freunde kamen darin überein, daß dieses verurteilte Game auch wegen seiner makabren Splatterszenen wirklich Spaß macht. Nirgends erscheint ein Kommentar dazu in den Hitlisten der professionellen Berichtersteller, nirgends! Eure Aufgabe ist es, mir die Games meines Geschmacks näherzubringen! Aber diese Arbeit könnt Ihr nicht leisten, und das finde ich erbärmlich und völlig am Ziel vorbei! Startet Unterschriftenaktionen gegen Indizierungen, mobilisiert die Massen gegen Bevormundungen, lasst Deutschland nicht völlig zur lachhaften Game-Kleinkinder-Wüste verkommen! Ihr sitzt an der Meinungsmacher-Stelle, nutzt es!

PLAYSTATION ZONE: Ganz so schlimm, wie Du es schilderst, ist es nicht. Da ein Spiel erst nach seiner Veröffentlichung indiziert werden kann, dürfen wir nämlich über alle Titel bis zu diesem Zeitpunkt ohne Einschränkungen berichten, was wir auch tun, von daher informieren wir Dich über alle Spiele, die Dich interessieren könnten. Die Situation ändert sich nur dann, wenn ein Spiel indiziert wird! Da unsere Aufgabe darin besteht, über alle Neuerscheinungen zu berichten, kann ich das von Dir genannte Problem nicht völlig bestätigen, denn Test zu Spielen, die bereits erschienen sind, braucht nun wirklich niemand. In

den Charts tauchen indizierte Spiele sehr wohl auf, wenn auch nicht mit dem korrekten Namen. Das von Dir genannte Spiel wäre ohnehin in der PlayStation Zone nicht vorgekommen, vielmehr hättest Du hierfür unser Schwesternmagazin N-Zone oder Games and More lesen müssen. Dennoch: Du wirst mir sicher Recht geben, daß manche Spiele einfach nicht in Kinderhände gehören. Bis vor kurzem war die Situation in Deutschland sicherlich besonders extrem, während in den USA jedes Spiel veröffentlicht wurde! Mittlerweile ist es aber so, daß in den USA sogar die Regierung einschreitet und deutlich strengere Gesetze fordert, schließlich will man weitere Schul-Massaker verhindern! So gesehen haben wir es in Deutschland derzeit besser, denn es gibt eine BPJS und alles ist geregelt! Was in den USA allerdings noch passieren wird, weiß derzeit keiner! Selbst in Italien wurde mittlerweile Resident Evil beschlagnahmt! Sollte nun an einer deutschen Schule etwas Ähnliches wie in den USA passieren, würden alle Medien tagtäglich über die Computer- und Videospieler-Branche herziehen, namhafte Handelsketten würden nur noch „Kinder“-Spiele anbieten und Du würdest noch nicht einmal unter der Ladentheke fündig werden! Wäre Dir diese Alternative lieber? Eines zur Verdeutlichung: Ich war selbst Programmierer und habe Actionspiele für den C64 entwickelt. Gleich mein erstes kommerzielles Spiel wurde allerdings von der BPJS indiziert, was zur Folge hatte, daß ich mein eigenes Spiel nicht im Laden hätte kaufen dürfen, da ich damals erst 16 Jahre alt war. Nichtsdestotrotz sehe ich schon eine gewisse Notwendigkeit, brutale Spiele (wie das von Dir genannte Prügelspiel) Kindern vorzuenthalten, solange Erwachsene, die zwischen Realität und Spiel unterscheiden können, problemlos alles kaufen dürfen, was sie wollen! Daß wir nicht über indizierte Titel berichten dürfen, hat einen einfachen Grund: Unser Heft liegt überall frei aus und kann von Kindern durchgeblättert werden. Würden wir nun auch über indizierte Spiele berichten, dürfte unser Heft nur noch an Erwachsene verkauft werden. Die Folge? Die PSZ würde praktisch nicht mehr erhältlich sein, möglicherweise nur noch in der Erwachsenen-Abteilung in der Videothek. Ist das besser?

Herr L. aus D.

BUNDESLIGA STARS 2000

Erst mal ein großes Lob an Euch. Ihr macht eine super PlayStation-Zeitschrift. Aber jetzt zu meiner Frage: In Eurem Bericht über Bundesliga Stars 2000 habt Ihr geschrieben, daß das Fritz-Walter-Stadion lizenziert ist. Zum 1. FC Kaiserslautern habt Ihr aber FC Computec gesagt. Sind der Vereins- und die Spielernamen nicht lizenziert oder kann man sie selbst ändern? Gebt mir bitte eine Antwort, denn ich möchte mir gerne das Spiel kaufen.

PLAYSTATION ZONE: Natürlich sind im Spiel sämtliche Teams und Spieler der Bundesliga enthalten, nur hat unser „Lautern“-Fan Marco im Rahmen des Tests den integrierten Editor genutzt und aus „König Ottos“ Verein kurzerhand den FC Computec gemacht!

Patrick Neumann

Solid Snakes Special Missions als kostenlose Prämie abgreifen!



Wer für PlayStation Zone einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön eine von drei mega Prämien: Metal Gear Solid Special Missions, Tomb Raider II - Platinum oder ISS Pro 98.

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



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 Mitte Oktober auf zahlreiche Trainingsmissionen. Dort werden sein ganzes Können und all seine atemberaubenden Agenten-Fähigkeiten benötigt.



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

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

→ Jeden Monat Game-Power mit dem PlayStation Zone-Abo!

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

- ☐ „Tomb Raider II – Platinum“ (Art.-Nr.: 1184)
☐ „ISS Pro 98“ (Art.-Nr.: 2015)
☐ „Metal Gear Solid S.M.“ (Art.-Nr.: 1192) (ab Mitte Oktober lieferbar)

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 anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



CHEATS & CODES



Diesmal war die Cheats&Codes-Rubrik in ernster Gefahr, denn ich konnte mich kaum von *Wip3out* losreisen. Kein Flackern, kein Clipping und über zweihundert ausstehende Medaillen bringen mich einfach immer wieder ins Schwärmen über den Futuro-

Racer von Psygnosis. Trotzdem habe ich es letztendlich doch noch geschafft, eine stattliche Auswahl an Tips zu aktuellen Spielen zusammenzustellen. Endlich habe ich zum Beispiel eine Rezeptur für Asterix gefunden und auch die neuen Sport-Hits werden diesmal fachgerecht „verarztet“. Es bleibt mir nur zu wünschen, daß Sie fündig werden und noch mehr Spaß mit Ihren Favoriten haben.

Ihr Florian Brich

V-RALLY 2



Diese Strecke hat mehrere Gesichter. Haben Sie die Geheimkurs-Kürzel als Namen verwandt, finden Sie sich auf neuen anregenden Pisten wieder.

Der Lesertip in der letzten Ausgabe legte noch nicht alle Geheimnisse offen, die das geniale *V-Rally 2* unter der Haube hat. Es folgen ein, zwei wertvolle Tuning-Tips und eine Erklärung, wie Sie die fünf versteckten Strecken anwählen können.

Tuning-Cheats:

Geben Sie die folgenden Cheats an Stelle des Fahrernamens ein. Achten Sie bitte auf die Leerstellen, die wir durch Unterstriche andeuten.

Leistung der Autos verdoppeln: _LDN_
Weitere Sprünge: _FLY_

Versteckte Kurse:

Um die insgesamt fünf geheimen Strecken

spielen zu können, müssen Sie jeweils den angegebenen Cheat als Fahrernamen eingeben und dann im Time-Trial-Modus die erste Strecke auf Korsika wählen.

Geheimkurs 1:	CBLC
Geheimkurs 2:	CBLCA
Geheimkurs 3:	CBLCB
Geheimkurs 4:	CBLCC
Geheimkurs 5:	CBLCD

BUG'S BUNNY

Mit den nachstehenden Kombinationen für das heitere Jump&Run von Infogrames können Sie weit mehr, als nur an der Uhr drehen. Sie müssen nur während Sie sich im Level- oder Zeit-Selector-Bildschirm einen Ära befinden, die Tasten L2 und R1 gedrückt halten und dann Folgendes eingeben:

X, R2, L1, X,	Level-Select
X, R2, L1, X,	Volle Energie
X, R2, L1, X,	Alle Karotten
X, R2, L1, X,	Alle Fähigkeiten
X, R2, L1, X,	Extra-Schlüssel

X, R2, L1, X,	Abspann ansehen
X, R2, L1, X,	Komplette Endsequenz
X, R2, L1, X,	Unvollständige Endsequenz

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Bei dem ausgefeilten Skateboard-Spiel, in dessen Titel der Name der Skateboard-Ikone *Tony Hawk* zu Recht aufgenommen wurde, läßt sich der Spaßfaktor mit den folgenden Kniffen noch weiter anheben.

Alle Practice-Mode-Level freischalten

Pausieren Sie das Spiel und halten Sie im Pause-Modus L1 gedrückt.

Geben Sie nun

oben, links, oben, ein. Beenden Sie die aktuelle Spielstufe und gehen Sie zurück in den Level-Select-Bildschirm. Nun können Sie sofort über alle Practice-Mode-Parkours fegen.

Große Köpfe

Pausieren Sie das Spiel und halten Sie im Pause-Modus L1 gedrückt. Geben Sie nun

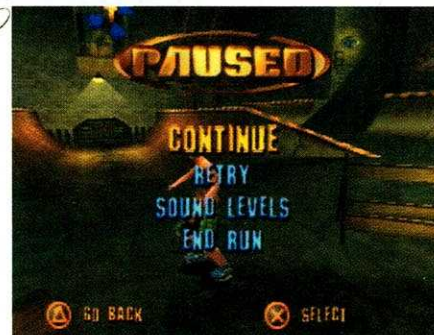
links, oben, X, unten, oben, X ein. Beenden Sie das aktuelle Spiel mit Quit und starten Sie ein neues.

Extrapunkte

Halten Sie in der Luft das Steuerkreuz und \$ gedrückt. Lassen Sie den \$-Button kurz bevor Sie auf dem Boden aufkommen, wieder los.

Special-Moves

Wenn Sie sich in der Half-Pipe auf dem Street-Kurs befinden, drücken Sie links, links, \$ um einen Special-Move auszuführen. Sie müssen zu-



Im Pause-Modus hacken Sie den Cheat ein. Wurde der Code korrekt eingegeben, wackelt für eine Sekunde der Bildschirm.

vor hoch genug gesprungen sein, um diesen Trick zu stehen. Bob Burnquist wird einen Flip-Airwalk vollführen und Tony Hawk einen 540 Board Varial zum Besten geben.

ASTERIX



Im oberen Bildschirmdrittel können Sie die Bestätigung der korrekten Cheat-Eingabe erkennen.

Damit Ihnen beim Spielen dieser unterhaltsamen Mischung aus Strategie und Jump&Run nicht der Himmel auf den Kopf fällt, veröffentlichen wir hier folgendes Cheat-Rezept.

Cheat-Modus

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, halten Sie während des Landessprachen-Auswahlschirmes % gedrückt und geben dann die folgende Zauberformel ein:

Oben, rechts, unten, links, links, unten, rechts, oben.

Wurde die Kombination richtig eingegeben, erscheint im oberen Bildschirmdrittel die Bestätigung „Cheat Mode Active“. Wählen Sie nun die Sprache, beginnen Sie ein neues Spiel und Sie gelangen automatisch in das Cheat-Menü.

CROC 2

Den Cheat der letzten Ausgabe können wir in der hiesigen um zwei weitere Tricks ergänzen. Nun sollte das putzige Jump&Run von Fox Interactive auch für ungeübte Spieler nur Freude bringen.

Cheat-Modus

Halten Sie während des Titelbildes L1 gedrückt und drücken Sie dann

▲, links, links, rechts, ■, oben, oben, links, ●.

Jetzt können Sie während des Spieles durch gleichzeitiges Drücken von L2 und R2 ein Cheat-Menü aufrufen.



Unbegrenzte Leben

Halten Sie während des Titelbildes L1 gedrückt und drücken Sie dann

●, unten, links, oben, rechts, ▲, unten.

METAL GEAR SOLID

Keinen Monat ohne Cheats zu der Action-Granate von Konami. Für die kommende Ausgabe findet sich bestimmt auch noch etwas, bevor dann Metal Gear Solid Special Missions zum nächsten Cheat-



Dauerbrenner werden wird.

Diesmal reichen wir Ihnen weitere dreizehn Locations nach, an denen Sie mit der Kamera Geisterbilder schießen können. Wer erst jetzt zu unserem kleinen Fotokurs hinzu stößt, dem sagen wir, was es damit auf sich hat. Sobald Sie in Metal Gear Solid die Kamera bekommen oder gefunden haben, können Sie an markanten Punkten auf den Auslöser drücken, das Bild auf der Memory Card ablegen und bei der Nachbetrachtung einen der Schöpfer des Agenten-Thrillers erkennen. Hier nun unsere letzte Blendenreihe:

31. Der Innenraum des Fahrstuhls zum Panzer-Hangar Ito
32. Sniper Wolfs Leiche Jerem Blaustein
33. Die Brücke über den Hochofen auf der dritten Ebene Yoshioka
34. Der niedrigste Punkt des Fahrstuhls in Funkturm B Mori
35. Der dunkle Bereich der Treppen Kinbara
36. Das Ende des Boiler-Raumes Tougo
37. Das versteckte Waffenlager hinter der brüchigen Wand Makimura
38. Der Beobachtungsraum Kutome
39. Der schlafende Soldat am Heliport Tanaka
40. Die Überwachungskamera bei den Treppen am Heliport Shigeno
41. Die Spitze des Gefechtskopfes im Nuklearwaffen-Lager Yamashita
42. Die Zelle von Johnny Sasaki, nahe beim DARPA-Chef Kobayashi
43. Der Weg ins Dunkle, der von der Verbindung zwischen den Funktürmen A und B abzweigt Scott Dolph

MADDEN NFL 2000

Kollege Jens war von Madden NFL 2000 hell auf begeistert. Und bekräftigte immer wieder mit zusammengekniffenen Augen, daß dieses Highlight unter den Football-Video-Spielen mehr als einen Drittel-Seiten-Test verdient hätte. Um ihn etwas zu beruhigen und Ihnen die Partien zu versüßen, listen wir

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & INFO TELEFON
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50 Fax: 0221/94 86 10 22
Internet Supershop: www.joysoft.de

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

08280 Aue	DOWNTOWN BEI BUCHER WALTHER	Schneebergerstrasse 19	☎03771/72 13 13
16761 Berlin-Hen'dorf	JOYSOFT POINT HENNIGSDORF	Storchengalerie	☎03302/22 89 63
27568 Bremerhaven	HIGHSCORE!	Bürgerm.-Smidt-Strasse 92	☎0471/419 29 39
35390 Giessen	GAMESHOP	Katharinenstrasse 21	☎0641/79 17 94
38259 Salzgitter	BALI COMPUTER GMBH	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	Viehof 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
53474 Bad Neuenahr	SOFTPARADISE	Hans-Frick-Strasse 1a	☎02641/20 65 06
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	☎06241/41 71 30
72458 Albstadt	MYSTIC GAMES	Johannes-Mauthe-Strasse 7	☎07431/93 30 80
73779 Ditzisau	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	☎07641/580 41 61
89518 Heidenheim	A&L COMPUTER GmbH	Wilhelmstrasse 23	☎07321/98 25 10
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



THE X-FILES
Mystery Adventure auf 5 CD's!



MISSION IMPOSSIBLE
Versuchen Sie das Unmögliche!



JADE COCOON
Mystisches Rollenspiel!

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

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.

TEKKEN 3 - PLATINUM

Mit Codes zu *Tekken 3* ist es noch nicht vorbei! In die letzte Ausgabe haben wir nur die Hälfte der verfügbaren Tricks hinein bekommen. Den Rest an Kniffen und Geheimnissen wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.



Beach-Ball-Minispiel

Sehen Sie sich die Abspänne für alle zehn Hauptcharaktere an, damit die Option „Ball-Mode“ erscheint.

Theater-Modus

Öffnen Sie alle Figuren wie oben beschrieben – darunter müssen auch Panda, Tiger, Doctor Boskonovitch und Gon sein – und betrachten Sie deren Abspänne. Dann stehen unter dem Theater-Modus die Disc- und Sound-Optionen zur Verfügung.

Das Intro verändern

Schlagen Sie das Spiel mit den zehn Hauptfiguren, um eine abgewandelte Intro-Sequenz zu sehen, in der die Charaktere Ihre Kostüme aus dem Zwei-Spieler-Modus tragen. Um eine nochmalige Abwandlung zu bewirken, müssen Sie das Spiel mit allen – auch den geheimen – Charakteren bestehen.

Andere Kostüme

Wählen Sie den Arcade-Modus, suchen Sie einen Kämpfer im Auswahlbildschirm aus und halten Sie R1, R2, L1, L2 so lange gedrückt, bis der Timer auf Null steht. Lassen Sie die Tasten los, sobald beide Kämpfer eingeblendet werden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, eine Figur der unten angegebene Zahl entsprechend zu benutzen, diesen dann im Auswahlbildschirm zu markieren und START zu drücken.

Figur	Häufigkeit
Ling Xiaoyu	50
Jin Kazama	50
Anna Williams	25
Gunjackl	10

Andere Siegesposen

Halten Sie während der gesamten Schlußreplay eines Kampfes einen der Tritt-Knöpfe, um die zweite Siegespose Ihres Charakters zu bewundern. Für die normale Siegespose halten Sie einen der Schlag-Knöpfe. Beachten Sie bitte, daß es nicht für jeden Charakter eine zweite Siegespose gibt.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD - PLATINUM

Just hat Konami den Nachfolger *International Track & Field 2* angekündigt. Wer in der Vorbereitungsphase hierauf dem ersten Teil noch ein paar heitere Details abgewinnen möchte, greift zu den nachfolgenden Tricks.

Tyrannosaurus Rex

Damit ein Tyrannosaurus Rex hinter den Zuschauerrängen des Stadiums erscheint, müssen Sie beim Kugelstoßen eine Wurfdistanz erzielen, bei der alle vier Ziffern gleich sind. (Zum Beispiel: 33.33').

UFO

Um ein UFO über dem Stadion erscheinen zu lassen, müssen Sie beim Speerwerfen einen Wurfwinkel von über 60° mit Maximalkraft bewältigen. Zur Belohnung sehen Sie dann aber auch noch, wie das UFO von Ihrem Speer getroffen ins Stadion stürzt.

Maulwurf

Gelingt es Ihnen beim Weitsprung oder Dreisprung in einer Entfernung zu landen, deren letzte drei Ziffern gleich sind (zum Beispiel 18.88'), wählt sich ein Maulwurf an der Landestelle ans Tageslicht.



Wenn nach dem entscheidenden Treffer die Replay läuft, hängt es von einem Tastendruck ab, welche Siegespose Ihre Figur einnimmt.

hier viele aktuelle Cheats zu dem Electronic Arts-Hit auf.

Cheat Codes

Geben Sie die folgenden Codes im Paßwort-Bildschirm ein, um die entsprechende Funktion zu aktivieren.

Result	Code
20 yard first downs	FIRSTIS20
No interceptions	EXPRESSBALL
Less penalties	REFISBLIND
More injuries	PAINFUL
Big versus small players	MINIME
Bonus stadiums	MULENIUM
Dodge City stadium	WILDWEST
EA Sports stadium	ITSINTHEGAME
Marshalls fantasy team	COWBOYS
All '60s team	MOJOBABY
All '70s team	LOVEBEADS
1972 Steelers team	DONTGOFOR2
1972 Raiders team	GETMEADOCTOR
1976 Raiders team	GAMMALIGHT
1976 Patriots team	HACKCHEESE
1981 Dolphins team	15MOREMIN
1981 Chargers team	BUILDMONKEYS
1985 Dolphins team	CHICKIN
1985 Bears team	DOORKNOB
1986 Browns team	KAMEHAMEHA
1986 Broncos team	BLUESCREEN
1988 49ers team	CALLMESALLY
1988 Bengals team	PTMOMINFOGET
1990 Giants team	PROFSMOOTH
1990 Bills team	SPOON
1995 Steelers team	STEAMPUNK
1995 Colts team	PREDATORS
1997 Packers team	TUNDRA
1997 Broncos team	EARTHPEOPLE
Unknown	QBINTHECLUB



Haben Sie an den Größenverhältnissen gedreht, müssen Sie die New York Giants nur noch im übertragenen Sinne klein machen.

SYSTEM OPTIONS



Nutzen Sie den Code-Entry-Bildschirm, um mit den angeführten Paßwörtern versteckte Teams und andere Überraschungen frei zu schalten.

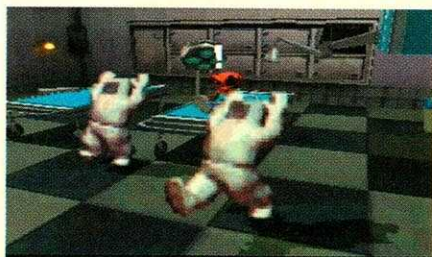
INFO MODUL-ECKE

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.

ATTACK OF THE SAUCERMAN

Für das humorvolle Action-Adventure von Psygnosis, in dem Sie ausnahmsweise einmal in die Rolle eines Außerirdischen schlüpfen können, existieren die folgenden Kombinationen.



Sind die angegebenen Codes aktiviert, haben die Alien-Forscher einen weiteren Grund, schleunigst Reißaus zu nehmen.

Unbegrenzte Leben	8005 5F74 000F
Unbegrenzte Energie	8005 5F7A 0009
Unbegrenzte Blaster-Munition	8005 5FFC 03E7
Bonus Levels erfolgreich beenden	D005 5FBA 0064
	8005 5FBA 0001
	D005 5FBE 0000
	8005 5FBE 0063

DRIVER



Haben Sie sich noch nicht als Fluchtwagenfahrer und Undercover-Cop qualifiziert? Dann sollten Sie diese Tip-Liste nach der passenden Kombination durchforsten.

Kein Schaden(Einstellungstest)	801E 3588 0000
Schadens-Anzeige auf 0	8009 AC10 0000
Gesucht-Anzeige auf 0	8009 70F8 0000
Ramm-Missionen1 Treffer Genügt	D109 CFA4 0000
	8009 CFA4 3FFF
Unzerstörbar Einschalten (Drücke L1 & Oben)	D009 6AEC 1004
	8009 6230 0001

Unzerstörbar Ausschalten (Drücke R1 & Oben)	D009 6AEC 1008
	8009 6230 0000
MiniCars-Modus Einschalten (Drücke L1 & O)	D009 6AEC 0024
	8009 D2D0 0001
MiniCars-Modus Ausschalten (Drücke R1 & O)	D009 6AEC 0028
	8009 D2D0 0000
Stelzen-Modus Einschalten (Drücke L1 & X)	D009 6AEC 0044
	8009 D2D4 0001
Stelzen-Modus Ausschalten (Drücke R1 & Quadrat)	D009 6AEC 0088
	8009 D2D4 0000
Australien-Modus Einschalten (Drücke R1 & Rechts)	D009 6AEC 2008
	8009 D2DC 0001
Australien-Modus Ausschalten (Drücke R1 & Links)	D009 6AEC 8008
	8009 D2DC 0000
Skelett-Modus Einschalten (Drücke L1 & L2)	D009 6AEC 0005
	8009 D2E0 0001
Skelett-Modus Ausschalten (Drücke R1 & R2)	D009 6AEC 000A
	8009 D2E0 0000

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

KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

8 MB (120 Block)	22,99 DM	1708
24 MB (360 Block)	34,99 DM	1724
40 MB (600 Block)	41,99 DM	1740
56 MB (840 Block)	49,99 DM	1756
72 MB (1080 Block)	59,99 DM	1772



MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

2 MB (30 Block)	18 DM	1802
3 MB (45 Block)	27 DM	1803
4 MB (60 Block)	36 DM	1804
6 MB (90 Block)	48 DM	1806
8 MB (120 Block)	58 DM	1808

VIRTUAL GUN

- die ultimative Waffe ✓
- sieht aus wie echt ✓
- realistische Rückschlagfunktion ✓
- der Schlitzen der Waffe bewegt sich ✓
- kompatibel zu allen Pistolenspielen ✓
- sehr zielgenau ✓
- incl. G-Con-Adapter ✓



ES GELTEN UNSERE AGBS

BESTELLHOTLINE 030-399 918-0

HEUTE BESTELLT - HEUTE ZUR POST!

HÄNDLER ERWÜNSCHT

LADENGESCHÄFT: LEVETZOWSTR. 12A 10555 BERLIN

FAX 030-399 031 57 FAXABRUF 030-399 031 58

Ramnet

- kopiert Memorycards ✓
- zwei Memorycardslots ✓
- PC-Schnittstelle ✓
- inclusive PC-Anschlusskabel ✓
- DesDrive™ kompatibel ✓
- MB DOS und Windows Software ✓
- Spielstände auf PC sichern ✓
- Internet-Spielstände kompatibel ✓
- Batterie- oder Netzbetrieb ✓



ORIGINAL JAM!!



JAM!!

- PlayStation an PC Monitor ✓
- Jedes Videosignal anschließbar ✓
- PAL/NTSC-Kompatibel ✓
- 5-Video-Eingang ✓



RGB-KABEL MIT ENTSTÖRFILTER

2 METER	7 DM	1109
7,5 METER	38 DM	1175
30 METER	98 DM	1130



JOYPADVERLÄNGERUNG MIT SHOCKUNTERSTÜTZUNG

1110	7 DM	1292
RGB-KABEL MIT ZUSÄTZLICHEN AUDIO-CHINCHSTECKERN UND G-CON BUCHSE	15 DM	



GAME ENHANCER

- Schummelmodul ✓
- eigene Codes eingeben ✓
- speichert bis zu 500 Codes ✓



ARPEX

- Verbindungsmodul PlayStation + PC ✓
- Verbindung über (fast) jedes Modul ✓
- Anschluss an PC-Druckerschnittstelle ✓
- Cheatsingabe über PC ✓
- Cheatsuche über PC ✓
- Cheatmanagement am PC ✓
- Updatemöglichkeit über PC ✓
- Memorycard-Manager über PC ✓
- Incl. deutscher Windows95-Software ✓



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!

Gerd Abramsen - Marko Barz - Sarah Baumann - Petra Bockwinkel - Julia Bucher - Sebastian Buley - Christian Christmann - Jakob Cimiotti - Jörn Dittmer - Alexander Dronsgalla - Werner Franck - Christopher Franz - Christopher Franz - Christian Gallun - Dennis Gehrke - Alexander Grund - Benjamin Hahn - Johann Heigermoser - Thorsten Henke - Christoph Hildebrand - Fam. Kaack - Mario Kolmsee - Michael Kuhn - Christoph Kunkel - Jaranmardi Latifeh - Tim Lehmann - Wassili Mehedko - Robert Morgenstern - Patrick Müller - Justus Peters - Philipp Peters - Uros Psajlic - Jutta Ramming - Christoph Reinhard - Stephan Röhrs - Tobias Sander - Steffen Sandhas - Fabian Schild - Marco Schink - Matthias Schleusener - Frank Scholz - Stephan Schultheis - Hanna Sezer - Simon Steiniger - Caner Tankir - Philip Tilgner - Marcus Towne - Maik Völkel - Markus Wallenborn - Silke Weiss - Torben Weit - Sven Wendt - Andreas Winkelbach - Sascha Wolff - Daniel Wozniok - Henning Zaretta

SOUL REAVER

Cheat-Menü:

Um in ein gigantisches Cheat-Menü zu gelangen müssen Sie nichts weiter tun als die folgenden Tasten während des Spiels gleichzeitig zu drücken:

●, ■, ▲, X

Drückt man R1 + R2 und die Richtungstasten, so können Sie sich schwebend überallhin bewegen. Damit auch verschlossene Gittertore kein Hindernis sind, stellen Sie den Charakter einfach davor und drücken für einige Sekunden folgende Tasten gleichzeitig:

oben, ■, X

Sven Leonhardt



Das abgebildete Cheatmenü hat unzählige Untermenüs Einstellungsmöglichkeiten. Die interessantesten Cheats sind wohl „Levelanwahl“, „Goodies“ und das „Debug-Menü“.

APE ESCAPE



Diese Abgründe sollten Sie besser nicht betreten. Falls Sie doch einmal abstürzen, verwenden Sie einfach diesen Trick.

Keine Leben verlieren:

Sollten Sie einmal von einer Klippe herunterfallen, müssen Sie schnell die START-Taste betätigen. In diesem Pausenmodus gehen Sie auf die Option „Exit“. Sie werden nun zur Time-Station zurück transportiert und haben immer noch die selbe Anzahl von Leben wie vor dem Sturz.

Thomas Unterseher

SPYRO THE DRAGON

Levelanwahl:

Pausieren Sie das Spiel und gehen Sie ins „Bestands-Menü“. Geben Sie nun folgende Tastenkombinationen ein:

■, ■, ●, ■, links, rechts, links, rechts, ●, oben, rechts, unten

HOME	10/100	0/4
STONE HILL	0/200	0/4
DARK HOLLOV	0/100	0/3
TOWN SQUARE	0/200	0/4
TOASTY	0/100	0/1
SUNNY FLIGHT	0/300	—

Darauf freuen sich sicherlich viele Leser, denn dieser Cheat war selbst unserem Cheat-Spürhund Florian Brich noch unbekannt.

99 Leben:

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie im „Bestands-Menü“ folgende Tasten ein:

■, ■, ●, ■, links, rechts, links, rechts, ●, oben, rechts, unten

Thorsten Henke



COLIN MCRAE RALLY



Dieser grüne „Wabbelwagen“ oder verschiedene Bonuswagen steht Ihnen nach richtiger Eingabe der Cheats zur Verfügung.

Die Cheats müssen als Fahrername eingegeben werden, damit Sie von deren Wirkung profitieren können:

OPENROADS	Alle Strecken
SHOEBBOXES	Alle Wagen
BLACMANGE	Bonuswagen
MAGFLOAT	Bonuswagen
MOONWALK	Weniger Erdanziehung

BUST A GROOVE



Nur eine kleine Hilfe ist die Tastenfolge der Special-Moves – noch viel wichtiger ist der richtige Rhythmus der Tanzeinlagen.

Schwierige Solo-Moves:

Heat:

oben, links, unten, rechts, oben, ●, unten, oben, unten, X, rechts, links, rechts, ●, unten, oben, unten, ●

Frida:

oben, links, unten, rechts, oben, l, rechts, links, rechts, X, unten, links, oben, l, oben, rechts, unten, X

Hamm:

oben, links, unten, rechts, oben, ●, oben, links, unten, X, oben, rechts, oben, ●, unten, links, unten, ●

Gas-O:

oben, links, unten, rechts, oben, ●, oben, links, unten, rechts, X, rechts, unten, links, oben, X, unten, rechts, oben, links, ●

Pinky:

oben, links, unten, rechts, oben, ●, rechts, links, unten, ●, oben, unten, rechts, X, links, rechts, unten, X

Burger Dog:

oben, links, unten, rechts, oben, ●, oben, links, unten, X, oben, rechts, oben, ●, unten, links, unten, ●

Jutta Brosowski

LESERTIPS

PLAYSTATION ZONE 10/99

07/99



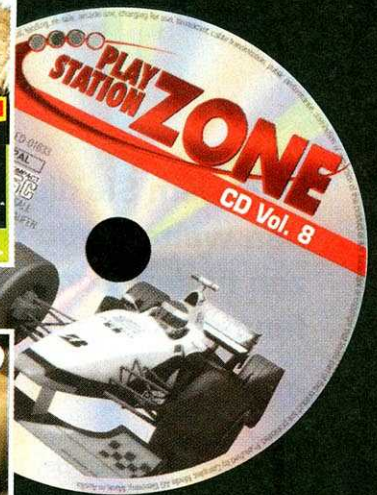
08/99



09/99



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 07/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 08/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 09/99	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!

APE ESCAPE

Nachdem Sie die ersten zwölf Levels geschafft haben, trennen Sie nun nur noch sieben weitere von Specter. Wir verraten Ihnen nicht nur, wo Sie alle Affen und Münzen finden, sondern geben Ihnen außerdem noch wertvolle Tips, die Ihnen das Einfangen der verdammten Affen erleichtern werden.

DIMENSION: BUZZ ANGRIFF TEIL 2

Bevor Sie zum 13. Level gelangen, müssen Sie zunächst das zweite Rennen gegen Ihren Rivalen Buzz gewinnen. Wie zuvor geht es über einen abgesteckten Kurs, auf dem Sie einige Kurven schneiden und abkürzen können.

Beachten Sie, daß es unnötig ist und keinen Unterschied macht, wenn Sie nach oben springen, bevor Sie den Propeller benutzen. Des weiteren sollten Sie sich dem langen silbernen Streckenabschnitt von links nähern,

wodurch Sie die Kurve schneiden und so wertvolle Zeit gewinnen können. Wenn Sie Buzz besiegt haben, werden Sie mit fünf Specter-Münzen belohnt.

NEUERE GESCHICHTE: TEMPEL DER STILLE

1. Laufen Sie zu Beginn des Levels die Treppe direkt vor Ihnen hinauf. Kurz bevor Sie oben ankommen, sollten Sie sich auf den Boden legen und über die letzte Stufe kriechen. Vor sich sehen Sie nun drei Affen zum Einsammeln.

2. Schalten Sie den Stier mit Ihrem Schwert aus, nachdem Sie die ersten drei Affen erbeutet haben, wodurch Sie einige extra Kekse erhalten. Schauen Sie nun hinauf auf das Dach und holen Sie den Affen mit der Schleuder von seinem Posten runter. Fangen Sie ihn ein, solange er benommen am Boden liegt.

3. Begeben Sie sich dann zum Brunnen auf der rechten Seite des Hauses und springen Sie hinein. Sie befinden sich nun in einem unterirdischen Tunnel und sollten dem Weg nach rechts folgen. Auf der anderen Seite der Lavaebenen können Sie einen herumspringenden Affen sehen. Nehmen Sie Ihr Netz in die Hand und springen Sie hinüber auf die Plattform. Mit etwas Glück können Sie ihn einfangen, bevor er Sie bemerkt. Machen Sie sich aber keine Sorgen, wenn er dennoch fliehen sollte, denn weit wird er nicht kommen.

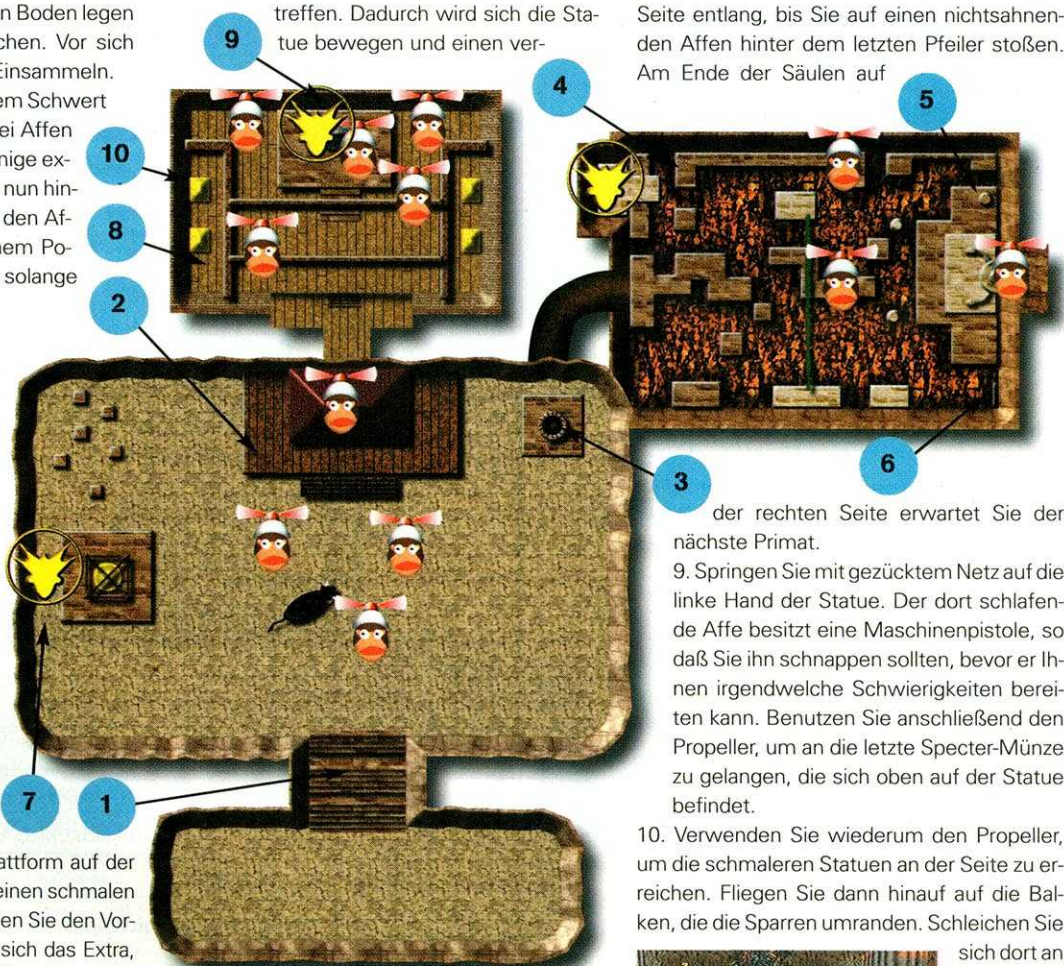
4. Springen Sie auf die blaue Plattform auf der rechten Seite der Höhle, wo Sie einen schmalen Vorsprung finden werden. Kriechen Sie den Vorbau entlang und schnappen Sie sich das Extra, bevor Sie sich einem weiteren Affen nähern. Er wird Sie nicht bemerken, solange Sie kriechen.

5. Springen Sie auf die Säule und von dort weiter auf den kleinen Vorsprung an der Seite der Höhle. Sie können nun die Specter-Münze erreichen, die sich auf der oberen Ebene in der Ecke befindet.

6. Benutzen Sie die Schleuder, um von dort oben den Schalter rechts neben der Statue zu treffen. Dadurch wird sich die Statue bewegen und einen ver-

eine weitere Münze finden.

8. Kriechen Sie an den Säulen auf der linken Seite entlang, bis Sie auf einen nichtsahnenden Affen hinter dem letzten Pfeiler stoßen. Am Ende der Säulen auf



steckten Affen offenbaren. Springen Sie nach unten und benutzen Sie dann den Propeller, um zu dem Primaten zu gelangen, bevor Sie ihn mit dem Netz einfangen.

7. Laufen Sie auf dem Weg zurück zum Hauptlevel hinter dem Glockenturm entlang, wo Sie

der rechten Seite erwartet Sie der nächste Primat.

9. Springen Sie mit gezücktem Netz auf die linke Hand der Statue. Der dort schlafende Affe besitzt eine Maschinenpistole, so daß Sie ihn schnappen sollten, bevor er Ihnen irgendwelche Schwierigkeiten bereiten kann. Benutzen Sie anschließend den Propeller, um an die letzte Specter-Münze zu gelangen, die sich oben auf der Statue befindet.

10. Verwenden Sie wiederum den Propeller, um die schmalen Statuen an der Seite zu erreichen. Fliegen Sie dann hinauf auf die Balken, die die Sparren umranden. Schleichen Sie

sich dort an die letzten beiden Affen heran, um sie nicht lange jagen zu müssen.



NEUERE GESCHICHTE: CHINESISCHE MAUER

1. Biegen Sie nach der ersten Brücke nach links ab und wählen Sie Ihre Propellerflügel. Springen Sie nun hoch und fliegen Sie zu der grasbedeckten Plattform weiter hinten. Auf dem kleinen seitlichen Vorsprung erwartet Sie die erste Specter-Münze.



2. Springen Sie nun auf die erste der kreisenden Ebenen und von dort aus weiter über die folgenden Platten. Wenn Sie die letzte erreicht haben, springen Sie hinüber zu der Plattform mit dem Affen und wechseln im Sprung zum Fangnetz. Beginnen Sie direkt vor der Landung damit, das Netz zu schwingen, um dadurch den Affen zu fassen, noch bevor er sich versieht.

3. Anschließend geht es per Sprung auf und über die polierten Metallplattformen, bevor Sie sich in den Hof auf der rechten Seite hinunterlassen. Unten befindet sich schon der zweite Primat, der jedoch aufmerksam auf Sie wird, sobald Sie den Boden berühren. Glücklicherweise kann er aber nicht weit entkommen, so daß Sie ihn bald schnappen werden.

4. Laufen Sie vorsichtig in entgegengesetzter Richtung des Stamms, um sicher die große Lücke zum ersten Gebäude zu passieren.

5. In der Mitte des großen Raumes finden Sie neben den drei Affen einen großen Gong. Jedesmal, wenn eines der lästigen Äffchen den Gong berührt, fallen zwei große Gewichte von oben auf Sie herab. Laufen Sie los und fangen Sie die drei Affen mit dem Netz ein, wobei Sie sich auf jeweils einen konzentrieren sollten. Achten Sie auf die Schatten der Gewichte, die Ihnen dabei helfen, rechtzeitig aus dem Weg zu springen. Nachdem Sie die drei Nervensägen eingefangen haben, öffnet sich ein geheimer Raum in der Wand, in dem Sie die zweite Münze des Levels finden. Verlassen Sie danach den Raum über die Stufen.

6. Springen Sie auf die Liftplattform und drehen Sie sich nach links. Sie können nun einen Schalter auf der hinteren, grasbedeckten Ebene erkennen. Schießen Sie mit der Schleuder auf den Schalter, wodurch sich die Tür zum nächsten Abschnitt des Levels öffnet.

7. Nachdem Sie den Schalter mehrere Male getroffen haben, können Sie über die Zugbrücke auf die andere Seite gelangen. Erledigen Sie die zwei fliegenden Viecher und nehmen Sie dann die Aufzugsplattform, um

auf die Holzebene darunter zu gelangen. Springen Sie ab und folgen Sie dem Weg, bis Sie zum Affen mit dem Fernglas kommen. Schleichen Sie sich kriechend an, um ihn problemlos einzufangen.

8. Benutzen Sie den Doppelsprung, um den Stämmen auszuweichen, die Ihnen entgegen kommen. Sollten Sie den Propeller einsetzen, dann laufen Sie Gefahr, zwischen die Bäume zu geraten.

9. Um den Pfahl herumzuschwenken, so daß Sie den großen Abgrund überqueren können, müssen Sie das rote Ziel mit Ihrer Schleuder treffen. Sobald Sie drüben auf dem unteren Abschnitt sind, sollten Sie Ihr Schwert in die Hand nehmen, da Sie mit dem Netz kaum etwas gegen den bewaffneten Affen ausrichten können. Versetzen Sie ihm einen Hieb mit dem Schwert, woraufhin Ihnen genügend Zeit bleibt, um den Affen sicher einzusammeln.

10. Kehren Sie später im Spiel hierher zurück, wenn Sie das ferngesteuerte Auto haben. Dann können Sie den Affen mit einem Ihrer Buggies aus seinem Versteck holen und brauchen nur noch mit dem Netz zuzuschlagen.

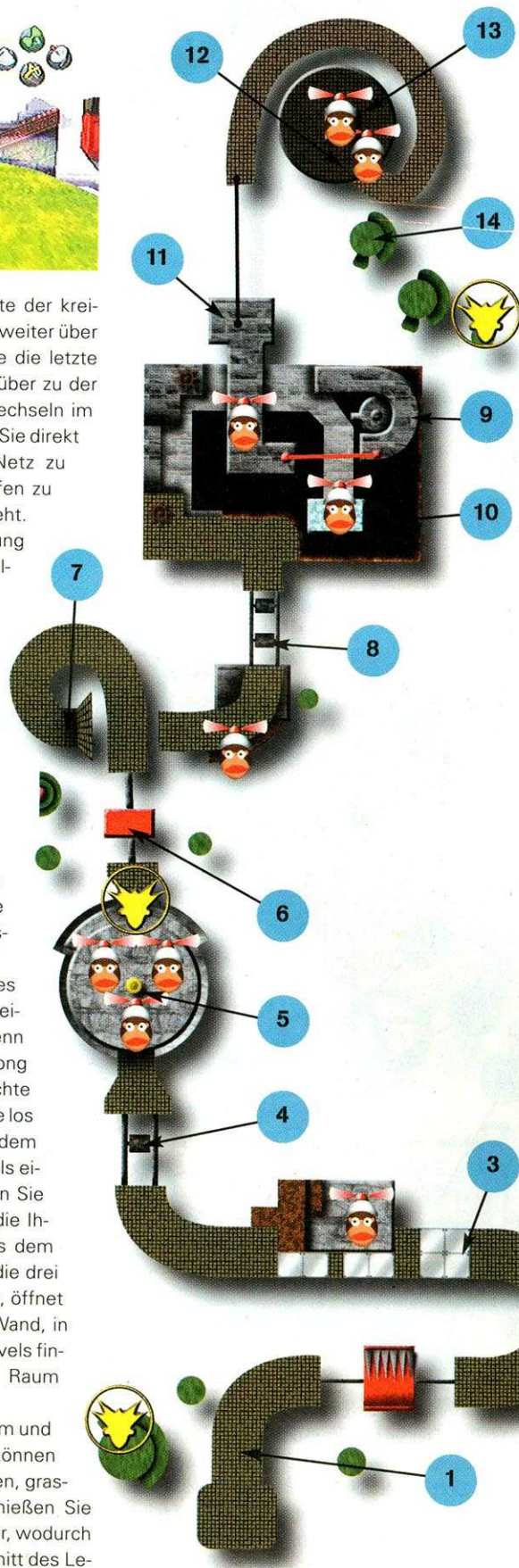
11. Springen Sie unter den riesigen Kleiderbügel und reiten Sie auf dem Reißverschluss zum entfernten Turm.



12. Folgen Sie dem Weg zur Turmspitze, wo Sie ein weiterer Affe erwartet. Betäuben Sie ihn mit Ihrer Schleuder, bevor er in seinem UFO entkommt. Sobald Sie ihn eingefangen haben, öffnet sich eine Falltür in der Mitte des Turmes, durch die Sie zum letzten Affen gelangen.

13. Lassen Sie sich im Innern des Turmes auf die Ebene mit dem Stab hinunter und wechseln Sie zum Netz. Der Affe dürfte kein Problem für Sie darstellen, da ihm der Platz zum Weglaufen fehlt.

14. Springen Sie mit dem Propeller in der Hand aus dem Fenster, um auf die Grasebene zu gelangen. Wiederholen Sie dies an den nächsten beiden Plattformen und sammeln Sie die letzte Specter-Münze ein.



NEUERE GESCHICHTE: ZAUBERSCHLOSS

- Schleichen Sie mit gezücktem Fangnetz die Stufen hinab, um den schlafenden Affen einzufangen, bevor er aufwacht. Dadurch ersparen Sie sich eine mühsame Verfolgungsjagd.
- Folgen Sie dem Weg bis zu der Ecke und kriechen Sie dann auf dem Boden dem Affen neben dem UFO entgegen. Schnappen Sie ihn, bevor er in seine Maschine hüpf.
- Wenn Sie um das Schloß herum hüpfen, finden Sie den nächsten Affen, der auf einer kleinen, grasbedeckten Plattform sitzt. Springen Sie mit dem Netz in der Hand nach oben und fangen Sie ihn ein, ehe er entkommen kann.
- Lassen Sie sich vom Rand herunterfallen, um auf einer versteckten Ebene zu landen. Benutzen Sie nun den Propeller, um hinüber zu der ersten Specter-Münze zu fliegen.
- Per Propeller können Sie von der höchsten der schmalen Plattformen rüber zum Turm fliegen, wo Sie den Rand der Schloßwand erreichen können. Nachdem Sie sich hinauf gezogen haben, finden Sie einen Primaten in einer sechseckigen Kiste. Leider können Sie ihn nur mit dem Boxhandschuh einfangen, weswegen Sie noch einmal herkommen müssen. Widmen Sie sich zunächst dem anderen umherlaufenden Affen, den Sie einstecken, bevor Sie den Schalter betätigen.



Betreten Sie nun das Schloß über die Stufen im Dach.

- Fliegen Sie mit dem Propeller hinüber zu der Ebene in der Mitte, wo Sie einen weiteren Affen finden. Springen Sie dann zurück und laufen Sie die Steigung herunter.
- Schleichen Sie sich von hinten an den Affen bei den Glocken heran. Wenn er Sie bemerkt, wird er in einem der Löcher verschwinden. Sie müssen sich dann wieder zurückziehen und es erneut versuchen.
- Der nächste Affe wartet auf der Plattform über den Glocken auf Sie. Benutzen Sie den Propeller, um dort hin zu gelangen, und lassen Sie sich anschließend wieder auf die untere Ebene zurück fallen. Laufen Sie danach durch die Türen auf der gegenüberliegenden Seite.
- In dem Thronraum befindet sich ein weiterer Af-

fe mit einem Maschinengewehr.

- Auf der rechten Seite des Raumes sehen Sie einige Stufen. Von der obersten können Sie rüber zum ersten Kronleuchter springen und den Affen ausschalten. Weiter hinten finden Sie die zweite



- Per Liftplattform erreichen Sie die nächste Tür.
- Rutschen Sie die Schräge hinab und springen Sie hoch, wenn Sie unten angekommen sind, um den Affen auf der ersten Guillotine zu erreichen. Er kann nicht weit davonlaufen.
- Springen Sie nun auf die zweite Schräge und von dort aus weiter nach hinten, wo Sie die dritte Specter-Münze finden. Nach dem Sprung auf die zweite Guillotine ist Ihnen auch der nächste Affe sicher.

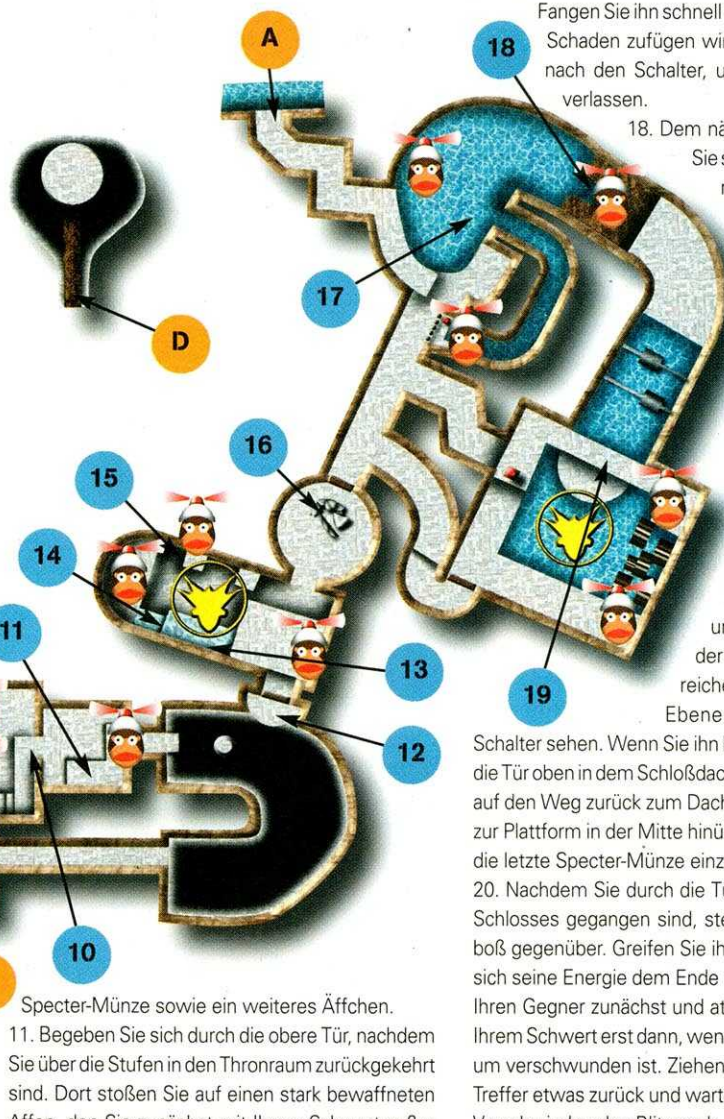
- Lassen Sie sich auf den Boden herabfallen und nehmen Sie den Lift in der Ecke. Drehen Sie sich in Richtung der Wand nahe der ersten Guillotine, wenn der Aufzug nach oben fährt, und springen Sie mit dem Propeller in den geheimen Raum. Dort wartet der letzte Affe dieses Abschnitts auf Sie.
- Treffen Sie den Ritter mit Ihrem Schwert, sobald er seine Waffe gegen Sie erhebt. Nach drei oder vier Treffern ist er besiegt und es öffnet sich eine Tür mit einem Extraleben.
- Springen Sie ins Wasser und schnappen Sie sich den schwimmenden Affen. Tauchen Sie anschließend durch den Unterwassertunnel hindurch, an dessen Ende sich ein weiterer Primat befindet.

Fangen Sie ihn schnell ein, da er Ihnen sonst Schaden zufügen wird. Aktivieren Sie danach den Schalter, um den Abschnitt zu verlassen.

- Dem nächsten Affen sollten Sie sich von Unterwasser nähern, damit er Sie nicht bemerkt. Falls er dennoch auf Sie aufmerksam werden sollte, müssen Sie ihn jagen.
- Betreten Sie den nächsten Raum und schnappen Sie sich die letzten beiden Affen dieses Levels, bevor Sie die Zahnräder benutzen, um die Plattform auf der anderen Seite zu erreichen. In der Ecke dieser Ebene können Sie einen

Schalter sehen. Wenn Sie ihn betätigen, öffnet sich die Tür oben in dem Schloßdach. Bevor Sie sich aber auf den Weg zurück zum Dach machen, sollten Sie zur Plattform in der Mitte hinüberspringen, um dort die letzte Specter-Münze einzusammeln.

- Nachdem Sie durch die Tür oben im Dach des Schlosses gegangen sind, stehen Sie dem Ritterboß gegenüber. Greifen Sie ihn nur dann an, wenn sich seine Energie dem Ende neigt. Umkreisen Sie Ihren Gegner zunächst und attackieren Sie ihn mit Ihrem Schwert erst dann, wenn der Blitz um ihn herum verschwunden ist. Ziehen Sie sich nach einem Treffer etwas zurück und warten Sie wiederum das Verschwinden des Blitzes ab, bevor Sie erneut angreifen. Nach fünf Treffern haben Sie den Gegner besiegt und das Level beendet.



Specter-Münze sowie ein weiteres Äffchen.

- Begeben Sie sich durch die obere Tür, nachdem Sie über die Stufen in den Thronraum zurückgekehrt sind. Dort stoßen Sie auf einen stark bewaffneten Affen, den Sie zunächst mit Ihrem Schwert außer Gefecht setzen sollten, um ihn dann sicher einzusammeln zu können.

FERNGESTEUERTES AUTO TRAINING

Bevor Sie den folgenden Level beginnen, werden Sie mit der nächsten Waffe, einem ferngesteuertem Auto, belohnt und müssen den dazugehörigen Trainingskurs absolvieren. Rufen Sie mit R3 das erste Auto und schicken Sie es die Steigung herauf. Schalten Sie die blauen Gegner aus, bevor

Sie mit dem Schalter die Tür öffnen. Fahren Sie im nächsten Raum erneut mit dem Wagen über den Schalter, um den Kurs zu beenden.

Sie mit dem Schalter die Tür öffnen. Fahren Sie im nächsten Raum erneut mit dem Wagen über den Schalter, um den Kurs zu beenden.

HEUTIGE ZEIT: KLEINSTADT

1. Gehen Sie die Stufen zu Beginn des Levels hinauf und wenden Sie sich oben angekommen nach links. Dort sehen Sie nun einen großen Käfig mit einem schlafenden Affen im Innern. Benutzen Sie Ihre neue Waffe und schicken Sie ein Auto in den Käfig hinein, um den Affen herauszulocken. Nachdem Sie ihn einige Male aufgescheucht haben, kriecht er aus dem Käfig heraus, so daß Sie ihn einfangen können, nachdem Sie schnell zum Netz gewechselt haben.
2. Laufen Sie unter dem Rohr entlang, auf dem der Affe herum rennt. Sie gelangen dann zu einem grasbedeckten Gebiet, in dem ein Affe auf einer Bank sitzt.



Wenn Sie weiter laufen, fällt ein Specter Roboter herunter und versperrt Ihnen den Weg.

Gehen Sie ein wenig zurück und erledigen Sie ihn mit Schleuder und explosiver Munition. Sollten Sie nicht genug Munition übrig haben, müssen Sie den Gegner mit dem Schwert ausschalten. Fangen Sie anschließend den Affen ein.

3. Springen Sie die drei Baumstämme hinauf und betreten Sie die Boxarena, wo Sie bereits von einem Affen erwartet werden. Ihr Gegner verfügt über einen ausgesprochen tückischen Schlag, weswegen Sie ihm nicht zu nahe kommen und ihn statt dessen mit dem Schwert außer Gefecht setzen sollten. Kehren Sie zum Loch oben an der Treppe zurück, nachdem Sie ihn eingesammelt haben.

4. Aktivieren Sie den Schalter mit dem ferngesteuerten Auto und öffnen Sie so die Tür zu dem

nächsten Abschnitt. Nehmen Sie das Fangnetz in die Hand, laufen Sie durch die Tür und schnappen Sie sich den Primaten, bevor er entkommen kann.

5. Auch hier müssen Sie erneut das ferngesteuerte Auto verwenden, um den Affen aus dem Käfig zu treiben. Sobald er sich nach vorne beugt,

Affen auf der anderen Seite zu erreichen.

9. Stellen Sie sich an den Rand der Plattform und springen Sie auf eines der blauen Fässer, die an Ihnen vorbeikommen. Benutzen Sie anschließend den Propeller, um auf das Dach des Käfigs zu gelangen, wo Sie eine Specter-Münze finden werden.

10. Hüpfen Sie wiederum auf eins der Fässer auf der anderen Seite des Raumes. Springen Sie dann mit Hilfe des Propellers in das nächste Rohr hinein. Springen Sie in dem folgenden Abschnitt auf die Plattform über dem Wasser, wo Sie zwei Affen erwarten.

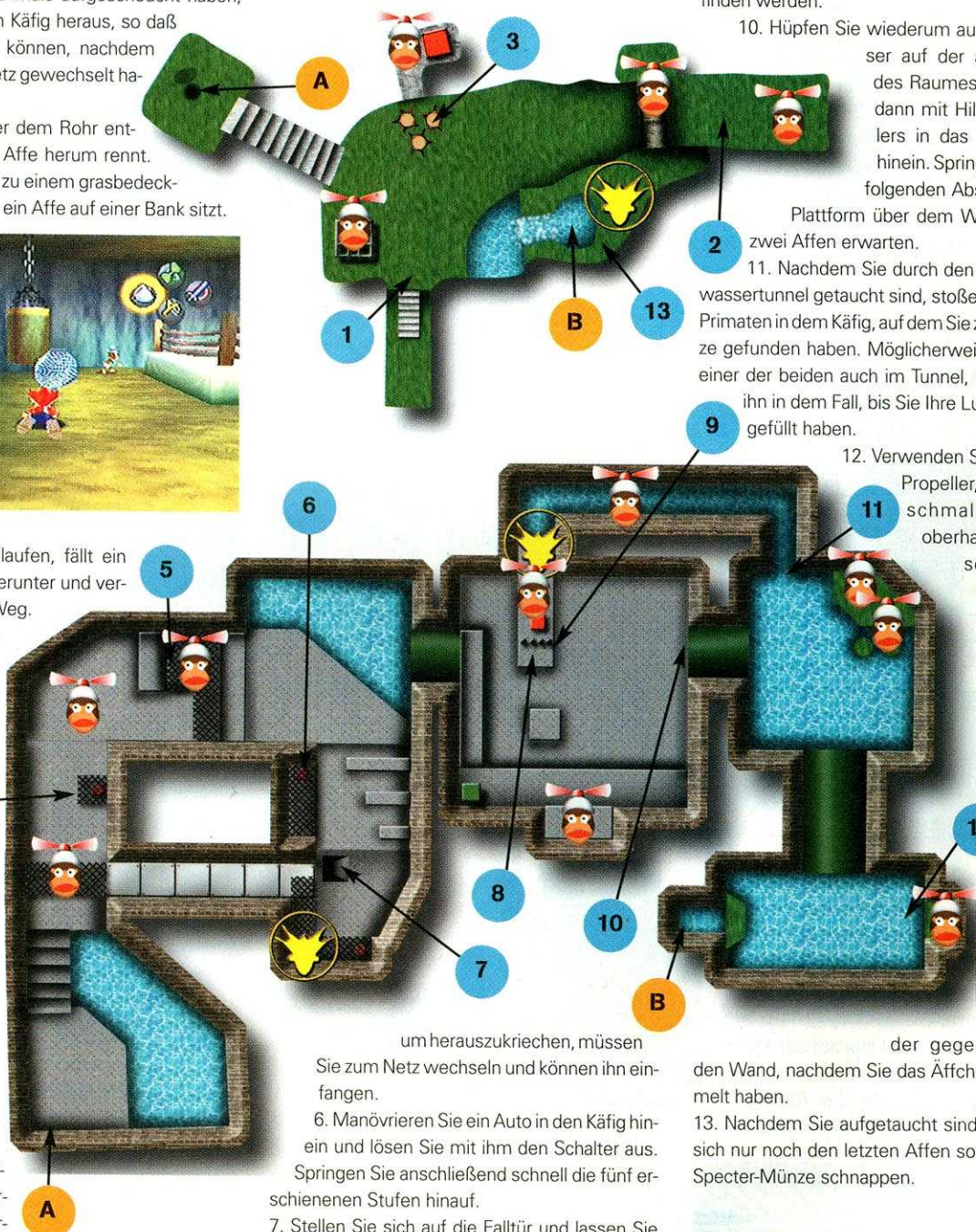
11. Nachdem Sie durch den langen Untertunneltunnel getaucht sind, stoßen Sie auf zwei Primaten in dem Käfig, auf dem Sie zuvor die Münze gefunden haben. Möglicherweise schwimmt einer der beiden auch im Tunnel, ignorieren Sie ihn in dem Fall, bis Sie Ihre Luft wieder aufgefüllt haben.

12. Verwenden Sie erneut den Propeller, um auf die schmale Plattform oberhalb des Wassers zu kommen. Wiederholen Sie dann die Aktion, um zu dem Affen weiter oben zu gelangen.

Springen Sie in das Wasser zurück und tauchen Sie durch den Tunnel in der gegenüberliegenden

Wand, nachdem Sie das Äffchen eingesammelt haben.

13. Nachdem Sie aufgetaucht sind, müssen Sie sich nur noch den letzten Affen sowie die letzte Specter-Münze schnappen.



um herauszukriechen, müssen Sie zum Netz wechseln und können ihn einfangen.

6. Manövrieren Sie ein Auto in den Käfig hinein und lösen Sie mit ihm den Schalter aus. Springen Sie anschließend schnell die fünf erschienenen Stufen hinauf.

7. Stellen Sie sich auf die Falltür und lassen Sie ein ferngesteuertes Auto auf den Schalter in dem Käfig fahren, nachdem es die Specter-Münze auf dem Weg dorthin eingesammelt hat. Sie fallen herunter und rutschen auf das Netz, wo Sie zuvor den Affen gesehen haben.

8. Springen Sie über die ersten paar Abschnitte der Kupferplatte, rutschen Sie dann vom Rand herunter und setzen Sie den Propeller ein, um den



HEUTIGE ZEIT: WERKZEUGFABRIK

1. Laufen Sie zu Beginn des Levels die Schräge hinab und besteigen Sie dann den Panzer. Nachdem Sie die beiden Kreisel aus dem Weg geräumt haben, sollten Sie die gelbschwarze Mauer auf der rechten Seite ins Visier nehmen, hinter der sich ein Affe befindet. Wenn der Primat zu seinem UFO flieht, schalten Sie im Panzer in die Egoperspektive um und holen das Vieh vom Himmel.

2. Schießen Sie sich durch die verbleibenden Mauern hindurch und fahren Sie danach im Panzer die Schräge hinauf zum nächsten Abschnitt. Dort erwartet Sie ein weiterer Affe, der allerdings über ein besseres UFO verfügt. Erledigen Sie die Vorarbeit mit dem Panzer und fangen Sie das Biest anschließend schnell ein. Sollten Sie im Eifer des Gefechts den Panzer verlieren, dann kehren Sie einfach zum Anfang des Levels zurück, wo Sie einen neuen bekommen.

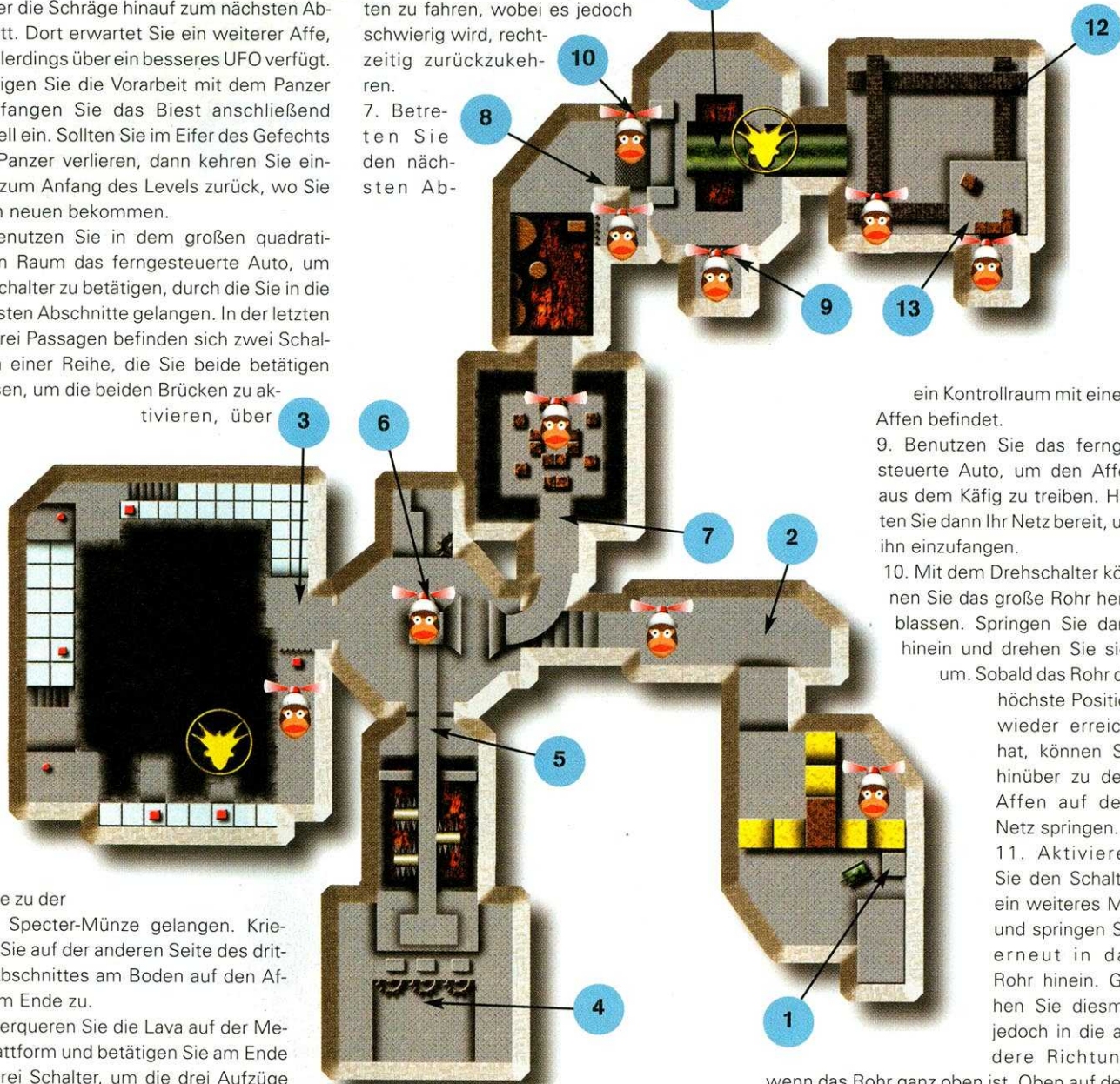
3. Benutzen Sie in dem großen quadratischen Raum das ferngesteuerte Auto, um die Schalter zu betätigen, durch die Sie in die nächsten Abschnitte gelangen. In der letzten der drei Passagen befinden sich zwei Schalter in einer Reihe, die Sie beide betätigen müssen, um die beiden Brücken zu aktivieren, über

folgen Sie oben angekommen dem schmalen Weg, während Sie den Hämmern ausweichen.

5. Zurück im Kontrollraum sehen Sie direkt vor sich einen Affen. Schleichen Sie sich vorsichtig heran, damit Sie ihn schnappen können, bevor er Sie bemerkt.

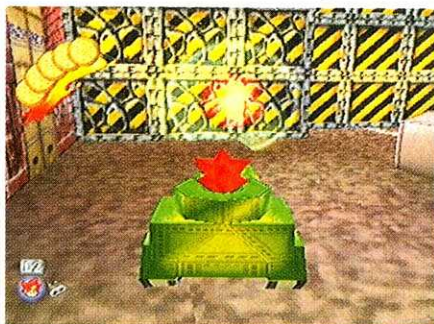
6. Schießen Sie mit der Schleuder wiederholt auf den Schalter, um die Zugbrücke herabzulassen. Sie können versuchen, den Hebel zu treffen und per Lift nach unten zu fahren, wobei es jedoch schwierig wird, rechtzeitig zurückzukehren.

7. Betreten Sie den nächsten Ab-



die Sie zu der erste Specter-Münze gelangen. Kriechen Sie auf der anderen Seite des dritten Abschnittes am Boden auf den Affen am Ende zu.

4. Überqueren Sie die Lava auf der Metallplattform und betätigen Sie am Ende alle drei Schalter, um die drei Aufzüge zu aktivieren. Springen Sie hinauf und



schnitt und laufen Sie die Schräge hinauf, wo Sie es mit einem großen Roboter zu tun bekommen. Warten Sie, bis er auf Sie zuläuft und springen Sie dann aus dem Weg, um ihn anschließend von hinten mit dem Schwert zu attackieren. Nachdem Sie das einige Male wiederholt haben, ist der Gegner besiegt und hinterläßt einen benommenen Affen, den Sie sich schnell schnappen können.

8. Kehren Sie hierher zurück, sobald Sie den Boxhandschuh erhalten haben. Sie können dann die Wand durchbrechen, hinter der sich

ein Kontrollraum mit einem Affen befindet.

9. Benutzen Sie das ferngesteuerte Auto, um den Affen aus dem Käfig zu treiben. Halten Sie dann Ihr Netz bereit, um ihn einzufangen.

10. Mit dem Drehschalter können Sie das große Rohr herablassen. Springen Sie dann hinein und drehen Sie sich um. Sobald das Rohr die höchste Position wieder erreicht hat, können Sie hinüber zu dem Affen auf dem Netz springen.

11. Aktivieren Sie den Schalter ein weiteres Mal und springen Sie erneut in das Rohr hinein. Gehen Sie diesmal jedoch in die andere Richtung,

wenn das Rohr ganz oben ist. Oben auf dem nächsten Rohr finden Sie nun die zweite Specter-Münze.

12. Laufen Sie auf dem Förderband in entgegengesetzter Richtung und springen Sie hoch, bis Sie den Affen auf der schmalen Ebene sehen. Benutzen Sie Ihren Propeller, um auf die Plattform zu gelangen und fangen Sie den Affen ein.

13. Wenn Sie auf die letzte Plattform gesprungen sind, erscheint ein zweiter Roboter. Bekämpfen Sie ihn genauso wie den vorigen und fangen Sie anschließend den letzten Affen des Levels ein.

HEUTIGE ZEIT: FERNSEHTURM

1. Der erste Affe dieses Levels befindet sich gleich am Anfang in einer weiteren sechseckigen Kiste. Auch diese Kiste werden Sie erst dann öffnen können, wenn Sie den Boxhandschuh besitzen, so daß Sie später im Spiel noch einmal hierher zurückkehren müssen.

2. Betreten Sie den Turm durch die vorderen Haupttüren und wenden Sie sich dann nach links, wo sich die Rezeption befindet. Gleich dahinter finden Sie dann den ersten Affen, den Sie einsammeln können. Schleichen Sie sich vorsichtig an, damit er Sie nicht bemerkt.



3. Springen Sie hinauf zu dem versteckten Gang nach links, wo sich ein mit Raketenverföhr bewaffneter Affe befindet. Fangen Sie ihn ein und betätigen Sie anschließend den Schalter an der Wand.

4. Rudern Sie mit dem Boot durch das gefährliche Wasser zu dem Affen auf der schmalen Plattform in der Ecke. Achten Sie darauf, auf keinen Fall seine Aufmerksamkeit zu erregen, da Sie sonst eine unnötige Verfolgungsjagd riskieren.

5. Springen Sie mit dem Propeller auf das Rohr und folgen Sie vorsichtig dem Weg, bis Sie am Ende die Specter-Münze sowie einige Extras finden.



6. Durchqueren Sie den Tunnel und nehmen Sie die Schleuder in die Hand, kurz bevor Sie das Ende erreichen. Zielen Sie nach oben in Richtung des Daches, wo sich ein weiterer Affe befindet. Schießen Sie ihn herunter und schnappen Sie ihn, bevor er davon läuft.

7. Steigen Sie in den Panzer und lassen Sie sich den Fahrstuhlschacht rechts von Ihnen herunterfallen. Fahren Sie heraus, nachdem Sie unten angekommen sind, und schießen Sie auf den Affen direkt vor sich. Verlassen Sie anschließend Ihr Fahrzeug, um ihn mit dem Netz einzusammeln.

8. Schießen Sie auf alle weißen und roten Kisten, nachdem Sie wieder in den Panzer gestiegen sind, und sammeln Sie die Extras ein, die sich dahinter befinden. Hinter den fünf Kisten in der Ecke verbergen sich außerdem eine Specter-Münze sowie ein weiterer Primat. Nachdem Sie alle Bonuskisten in dem Gebiet zerstört haben, sollten Sie zum Aufzug zurückkehren und nach oben fahren.

9. Zerschießen Sie die große Wand aus Kisten und fahren Sie dann die grüne Ebene



fangen haben, öffnet sich eine Tafel in der Wand auf der linken Seite. Schießen Sie mit der Schleuder darauf, so daß Sie hindurch springen und den Affen dort erledigen können. Zerschlagen Sie die

12 Kontrolltafel auf der rechten Seite und betätigen Sie dann den Schalter zur Linken. Nachdem Sie so die Ventilatoren zum Stoppen gebracht haben, können Sie mit dem Lift wieder nach unten fahren und sich dort nun auch den letzten Affen schnappen.

13. Am Ende des Levels haben Sie es mit einer riesigen fliegenden Untertasse zu tun. Weichen Sie den langsamen Raketen aus und sammeln Sie die

hinauf, wo Sie auf ein weiteres UFO stoßen. Obwohl Sie einige Treffer hinnehmen müssen, sollte es kein Problem für Sie sein, die Untertasse vom Himmel zu holen. Sammeln Sie anschließend den Affen ein und räumen Sie dann die Mauer aus dem Weg, die die Tür blockiert.

10. Überqueren Sie das Rohr und zerschlagen Sie das Glas, bevor Sie den Schalter aktivieren.

11. Setzen Sie ein ferngesteuertes Auto an dem Schalter ab und begeben Sie sich in die Mitte der Plattform. Lassen Sie nun das Auto vorsichtig über den Schalter fahren, um Ihre Höhe zu verändern. Sie können sich nun hinten auf die Plattform stellen und mit dem Netz die beiden oberen Affen einfangen, während Sie sich rauf und runter bewegen. Das untere Äffchen können Sie allerdings noch nicht fangen, da Sie von der Plattform gerissen werden, sobald Sie zu weit nach unten kommen.

12. Nachdem Sie die beiden Primaten einge-

explosive Munition für Ihre Schleuder ein, während das UFO umherfliegt. Sobald es gelandet ist und damit beginnt, fliegende Untertassen auf Sie zu schießen, sollten Sie Ihr Schwert zücken und sich zum Schutz um die eigene Achse drehen. Wechseln Sie zur Schleuder, wenn ein grüner Lichtstrahl erscheint und feuern Sie mit der explosiven Munition auf das UFO. Ihr Gegner verfügt außerdem über zwei weitere Angriffe, die Sie jedoch beide mit dem Propeller abwehren können. Während er durch die Luft fliegt, wird er gelegentlich eine große Bombe abwerfen. Ihnen bleiben dann nur wenige Sekunden, um mit dem Propeller außer Reichweite zu fliegen, bevor die Bombe auf dem Boden explodiert. Die andere Attacke führt Ihr Widersacher vereinzelt bei der Landung aus: Sobald sich der vordere Teil rot statt blau färbt, wird er unmittelbar darauf einen Feuerstoß auf den Boden losschicken, vor dem Sie sich ebenfalls nur mit dem Propeller retten können.

HEUTIGE ZEIT 2: SPECTERS LAND 1

1. Begeben Sie sich linker Hand nach West World und klettern Sie gleich auf einen der Pfosten, an dem das Schild befestigt ist. Klettern Sie so hoch wie möglich, setzen Sie dann einen Doppelsprung an und benutzen Sie den Propeller, um oben auf das Schild zu gelangen. Dort finden Sie die erste der zehn Specter-Münzen.

2. Sie können mit Hilfe des Fasses an der Seite des Hauses auf das Vordach springen, wo Sie auf den ersten Affen stoßen. Da ihm nicht viel Platz zum Davonlaufen bleibt, sollten Sie ihn schnell einfangen können.

3. Stellen Sie sich vor das Haus am Ende der Straße und zielen Sie mit der Schleuder auf die Fenster. Sobald ein Affe eines der Fenster öffnet, um auf Sie zu schießen, sollten Sie ihn schnell erledigen. Es befinden sich drei Affenschützen dort oben, die Sie sofort einsammeln sollten, sobald sie getroffen und auf den Boden gefallen sind.

4. Nachdem Sie den letzten Abschnitt geschafft haben, geht es nun weiter zur Achterbahn.

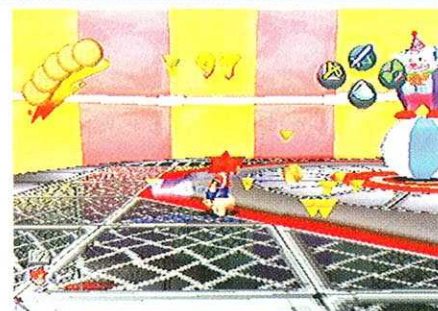
5. Überqueren Sie die Ebenen und begeben Sie sich in den Flur, der zur Spielhalle führt. Dort finden Sie den nächsten Affen, der ihnen wegen des engen Raumes keine Schwierigkeiten bereiten sollte.

Kehren Sie anschließend zu der Treppe zurück und springen Sie dann in den Achterbahnwagen. Die Bahn ist schnell und erfordert einige Sprünge, doch dafür können Sie sich zwei Specter-Münzen schnappen.

6. Setzen Sie Ihren Propeller ein, um das große Messer zu meistern.

7. Zerschlagen Sie an dieser Stelle die Holzwand und folgen Sie dem Gang bis zum Ende. Von dort aus können Sie in einen Käfig gelangen, in dem sich ein Affe befindet. Aktivieren Sie den hinteren Schalter neben der Tür, nachdem Sie den Primaten eingefangen haben. Drücken Sie danach den anderen Schalter und laufen Sie aus dem Käfig heraus, bevor sich die Tür schließt.

8. Gehen Sie durch die Tür hindurch und benutzen Sie dann den Propeller, um nach oben zu fliegen, von wo aus Sie eine versteckte Specter-Münze entdecken werden. Mit dem



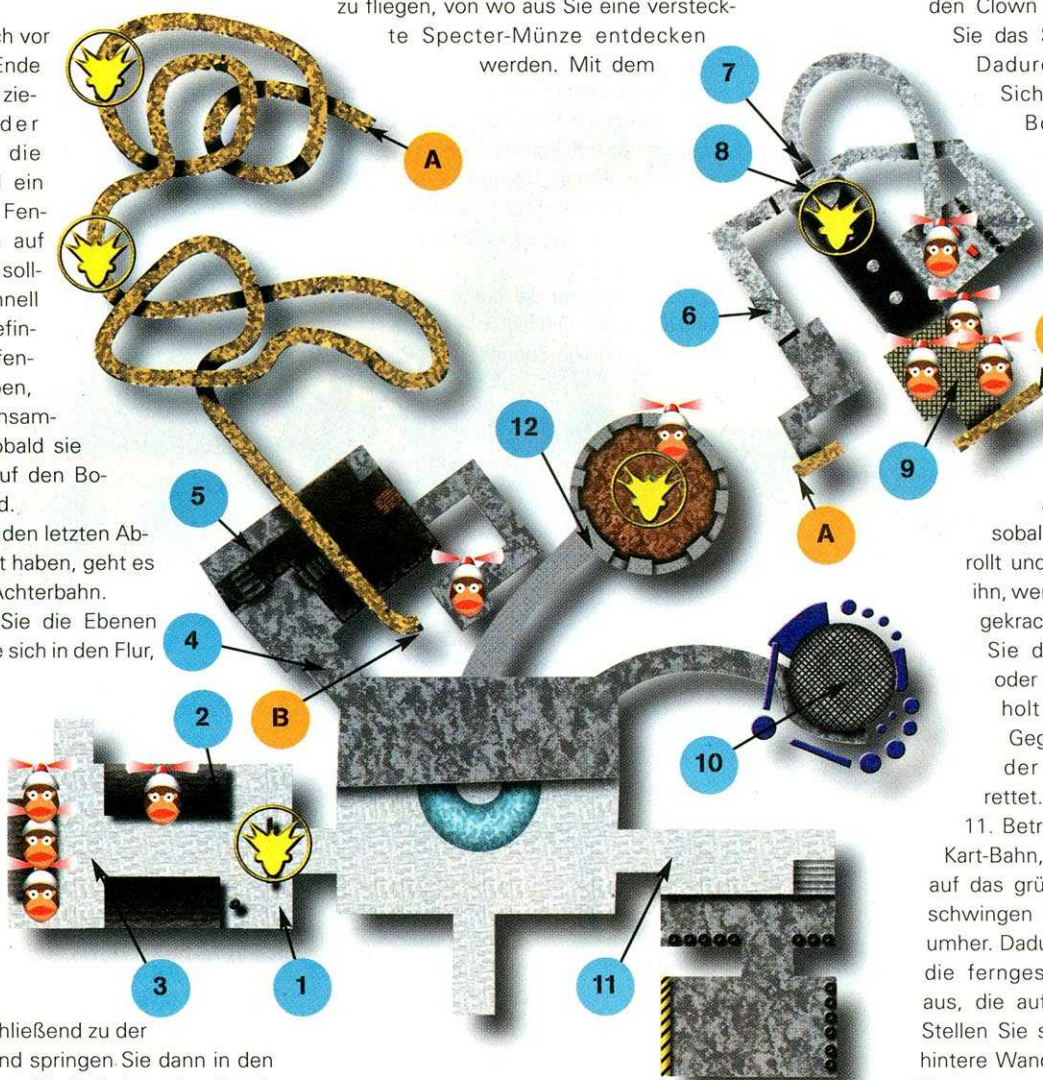
hen Sie über die Plattformen nach oben. Stellen Sie sich oben angekommen einfach vor den Clown und schwingen Sie das Schwert umher. Dadurch sind Sie in Sicherheit vor den Bomben, die er auf Sie wirft. Wenn Sie anschließend fünfmal seinen Ball treffen, fallen Sie hinunter in den Käfig. Springen Sie dann

aus dem Weg, sobald er auf Sie zurollt und attackieren Sie ihn, wenn er in die Wand gekracht ist. Nachdem Sie das Ganze drei- oder viermal wiederholt haben, ist der Gegner besiegt und der Professor gerettet.

11. Betreten Sie die Go-Kart-Bahn, stellen Sie sich auf das grüne Quadrat und schwingen Sie Ihr Schwert umher. Dadurch schalten Sie die ferngesteuerten Autos aus, die auf Sie zu fahren. Stellen Sie sich dann an die hintere Wand, sobald Sie die Motoren von Buzzs Auto starten hören, und springen Sie aus dem Weg, wenn es auf Sie

zuführt. Laufen Sie ihm danach hinter und versuchen Sie, die schwache und grün markierte Stelle zu treffen, bevor es aufholt. Weichen Sie den Raketen aus, falls Ihr Gegner auf Sie schießen sollte.

12. Springen Sie um den Rand des Kraters herum, bis Sie auf der anderen Seite zu dem Affen mit dem Maschinengewehr gelangen. Hüpfen Sie hinunter in die Mitte, nachdem Sie ihn eingefangen haben, und springen Sie dann auf die zentrale Säule hinauf, wo Sie die fünfte Specter-Münze finden. Sammeln Sie sie ein, betätigen Sie den Schalter und springen Sie dann in das Warptor.



Doppelsprung können Sie anschließend über die letzten bei-

den Schädelsteine hinweg springen.

9. Lassen Sie sich nach unten in die Grube fallen, in der drei Affen herumlaufen. Meiden Sie die umherfliegenden Geister und greifen Sie die Affen mit Ihrem Schwert an, sobald sie aus den Särgen herauskommen. Nachdem Sie alle drei Primaten eingefangen haben, wird der Käfig über Ihnen herunterfallen. Sie haben den Mitarbeiter des Professors befreit und können diesen Abschnitt nun per Achterbahn verlassen.

10. Betreten Sie das Zirkuszelt und ge-



> Anleitung zum
Glücklichsein.

PlayStation Games: der komplette Check
durch s Game Universe.
Mit News, Tips, Tricks, Special
Rankings und ner Menge Background zu
Deiner PlayStation-Konsole.
Ab 22.9. für 5,99 DM am Kiosk.



HEUTIGE ZEIT 2: SPECTERS LAND 2

1. Überqueren Sie die Aufzugsplattform am Start und gehen Sie nach rechts zu der sechsten Specter-Münze.

2. Bleiben Sie nahe an der Wand, während Sie den Abhang hinunter laufen. Springen Sie dann auf die schmale Ebene an der Wand und setzen Sie Ihren Propeller ein, um die obere Plattform zu erreichen. Laufen Sie dort nach rechts und aktivieren Sie den Schalter nahe der zentralen Spindel, bevor Sie auf die Plattform springen, wo Sie die siebente Specter-Münze finden. Springen Sie anschließend hinunter und fangen Sie den Affen hinter der jetzt geöffneten Tür.

3. In den zwei fliegenden UFOs sitzen die Affen, die Sie benötigen, um die Tür zu Specters Festung zu öffnen.

4. Wenn Sie die Hochburg betreten, werden Sie eine weitere sechseckige Kiste bemerken. Kehren Sie später mit dem Boxhandschuh hierher zurück, den Sie am Ende des Levels erhalten werden.

5. Betätigen Sie den Schalter an der Wand und setzen Sie dann ein ferngesteuertes Auto auf einen der Schalter am Boden, während Sie sich selbst auf den anderen stellen. Wechseln Sie dann zum Reifen und laufen Sie durch die Tür, bevor sie schließt.

6. Schießen Sie auf das rote Licht über der zweiten Affentür, bevor Sie sich nach unten fallen lassen und dort den Schalter drehen. Dadurch bildet sich aus den Affen Augen eine Plattform, über die Sie hinauf zu der neuen Tür springen können. Von hier aus können Sie außerdem noch die andere Tür erreichen.

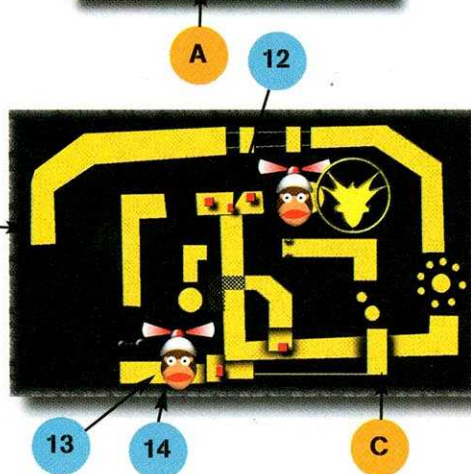
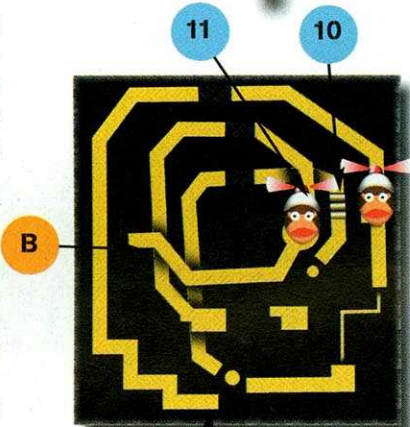
7. Springen Sie durch das zerstörte rote Licht und betreten Sie den geheimen Raum, in dem sich die achte Münze sowie ein Affe befinden.

8. Hüpfen Sie dann auf die nächste Ebene und schleichen Sie sich an den Affen um die Ecke heran.

9. Aktivieren Sie den Schalter in der Ecke des Raumes, um das Kraftfeld zu deaktivieren. Benutzen Sie anschließend Ihr ferngesteuertes Auto, um den Affen aus den Käfig zu treiben.

10. Springen Sie mit dem Propeller hinüber zu dem Affen auf der schmalen Plattform an der Seite. Seien Sie am Fließband vorsichtig, da Sie hier leicht herunterfallen können.

11. Greifen Sie den Affen auf der runden Plattform mit dem Schwert an und sammeln Sie ihn dann ein.



12. Setzen Sie ein ferngesteuertes Auto auf dem zentralen Schalter ab und springen Sie dann mit Hilfe des Propellers auf die rechte Ebene, wo Sie die neunte Specter-Münze finden.

13. Lassen Sie sich von der Plattform fallen und gleiten Sie mit dem Propeller nach unten. Dort stoßen Sie am Eingang des Tunnels auf einen weiteren Affen.

14. Treffen Sie den Schalter mit der Schleuder, um die Stufen zu aktivieren.

15. Schnappen Sie sich den Affen, nachdem der Lift aus dem vorigen Abschnitt gehalten hat.

16. Stellen Sie sich auf den Liftstrahl, wodurch Sie in die Luft katapultiert werden und die letzte Specter-Münze sowie den vorletzten Affen finden.

17. Manövrieren Sie ein ferngesteuertes Auto vorsichtig über die Brücke und dann auf den Schalter, wodurch Sie Zugang zu dem Affen am Billardtisch erhalten.

18. Nehmen Sie den Aufzug hinter dem Bild in dem großen Saal, um zum Endgegner transportiert zu werden. Laufen Sie rechts und links auf den Schirm zu, um seinen Schüssen auszuweichen, und benutzen Sie Ihr Schwert, wenn Sie an dem Kraftfeld ankommen. Hin und wieder wird er eine Druckwelle los schicken, der Sie jedoch mit Sprüngen ausweichen können. Wenn Sie Ihren Gegner fünfmal getroffen haben, geht es weiter zum nächsten Abschnitt, wo Sie von einem gigantischen Roboter angegriffen werden. Konzentrieren Sie sich darauf, möglichst viele Medis und Munition einzusammeln. Wenn ein Arm des Roboters das Feuer eröffnet, müssen Sie zurück schießen, sobald er sich grün färbt. Zwei Schüsse pro Arm sollten genügen, um sie außer Gefecht zu setzen. Die einzige wirklich fiese Attacke des Roboters ist die Druckwelle, die die Arme beim Herunterfallen auslösen. Benutzen Sie dann den Propeller, um schnell in Sicherheit zu springen. Nachdem er beide Arme verloren hat, müssen Sie nur noch dreimal den grünen Sensor an der Brust treffen. Leider wird er bei jedem Treffer einen der drei Abschnitte zerstören, die Ihre Plattform bilden. Seien Sie also vorsichtig und bleiben Sie in der Nähe der Verbindungen zwischen den Abschnitten, so daß Sie in die ein oder andere Richtung fliehen können. Wenn Sie den Endgegner dreimal getroffen haben, ist das Spiel beendet. Oder etwa doch noch nicht ???

DIMENSION ENDSTAND

Nachdem Sie den Endgegner besiegt haben, werden Sie mit dem Boxhandschuh belohnt. Damit können Sie zurückgehen und all die Affen einsammeln, die Sie bislang nicht einfangen konnten. Wenn Sie alle verbleibenden Affen und Specter-Münzen eingesammelt haben, kommt

es zum Kampf gegen den geheimen Endgegner. Specter wird um Sie herum abwechselnd erscheinen und wieder verschwinden, und es bleiben Ihnen jedes Mal etwa zwei Sekunden Zeit, um ihn mit der Schleuder zu treffen. Gelingt Ihnen das nicht, so müssen Sie Ihren Pro-

peller benutzen, um vor seinen Bodenangriffen zu fliehen. Nach einigen Treffern ist Ihnen der Sieg sicher und das Spiel nun wirklich beendet. Aber auch dann werden Sie noch keine 100% erreicht haben, denn dafür benötigen Sie die Höchstpunkte in allen drei Bonusspielen.

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!



MEMORY CARD

- Zum Abspeichern von Highscores u. Spielständen.



DM 249.-
€ 127.³¹

DM 29.-
€ 14.⁸³

PLAY-Station - FunStation!

Medievil Platinum

- Teste die ungewöhnlich, schaurige Storyline in 3D-Echtzeitgrafik!
- Hol' dir das erfolgreiche Game, das Action und Humor vereint!

DM 49.-
€ 25.⁰⁵



Tekken 3 Platinum

- Erlebe die perfekte Umsetzung des Namco-Spielhallenhits!
- Entdecke die überlegene Grafikqualität u. die ultrarealistischen Bewegungsabläufe!

DM 49.-
€ 25.⁰⁵



Neuheiten September



DM 89.-
€ 45.⁵⁰

G-Police: Weapons of justice

- Fortsetzung des erfolgreichen ersten Teils „G-Police“!
- Spiel' in 30 Missionen mit 35 verschiedenen feindlichen Fahrzeugen, wie z.B. Corsair, Raptor, u.a.!



DM 99.-
€ 50.⁶²

Speed Freaks

- Sei dabei, wenn freche Kids in diesem witzigen Racing-Game gegeneinander antreten!
- Erlebe dieses superschnelle, cartoon-artig gestaltete Arcade-Rennspiel!

600mal in Deutschland,
3000mal in Europa.

EXPERT

TYPISCH

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

G-POLICE

WEAPONS OF JUSTICE

Die G-Police ist zurück, denn die Syndicate Gangs und Rogue Marines machen Ärger. Zwar ist bereits ein Trupp gut ausgerüsteter Soldaten auf dem Weg um die G-Police zu unterstützen, doch bis diese eintreffen, ist es an Ihnen die Angriffe feindlicher Truppen abzublocken. Diesen Monat führen wir Sie durch die ersten 15 Missionen. Neben drei Fahrzeugen stehen Ihnen ein große Auswahl an Waffen zur Verfügung.

SPIEL TIPS

Der Umgang mit feindlichen Einheiten

In G-Police können Sie eine Auswahl von Waffen einsetzen, Fahrzeuge steuern und natürlich feindlich Einheiten zerstören. Die Steuerung der verschiedenen Elemente bedarf etwas Übung. Die folgenden Tips erklären Ihnen,



wie Sie die Gegner am besten angehen und welche Waffen am sinnvollsten sind.

Havoc und Venom

Die meisten Gegner greifen Sie aus der Luft an, es handelt sich um Syndicate oder Rogue Marine Fighter. Um solche Gegner vom Himmel zu holen, sind Ihre Zielfähigkeiten gefragt und diese hängen nicht zuletzt von Ihren Flugkünsten ab. Mit Havoc und Venom werden Sie wirklich auf die Probe gestellt, denn die Fighter sind extrem schnell. Haben Sie den Auftrag etwas zu beschützen, empfiehlt es sich die Gegner schnell auszuschalten. Setzen Sie Ihre Raketen ein! Kommen Sie mit der Steuerung besser klar, sollten Sie in späteren Mission mit dem schnelleren Venom besser Ihre Kanonen einsetzen, um Fighter abzuwehren, und die Raketen für stärkere Gegner aufbewahren. Haben Sie es mit Bodentruppen zu tun, werden Sie feststellen, daß Sie auf sie herabstoßen können, während sie die Kanone abfeuern. Dadurch können Sie dem gegneri-

schen Feuer ausweichen und sämtliche Rüstung der Gegner auf einmal zerstören. Nach einigen weiteren Durchgängen ist der Gegner vernichtet. Leider braucht diese Taktik Zeit. Verteidigen Sie also eine bestimmte Region oder müssen Sie den Gegner von einem bestimmten Ort fernhalten, sollten Sie im Tiefflug einen Gegner nach dem anderen ausschalten. Nutzen Sie gewonnene Zeit um Ihr Schutzschild wieder aufzuladen.

Der Rhino

Der Rhino ist ein gepanzerter Patrouillenwagen, der sich

etwas schwer steuern läßt. Besonders in Kurven neigt er dazu auszubrechen. Dieses Fahrzeug eignet sich ausgezeichnet um Bodentruppen auszuschalten, denn die Kanone hat eine gute Durchschlagskraft und die Panzerung ist extrem stark. Leider ist das Zielen nicht einfach und so sind Luftangriffe mit der Kanone kaum abzuwehren. Am besten legen Sie bei einem Luftangriff den Rückwärtsgang ein und feuern Ihre Zweitwaffe ab. Eine gut platzierte Bombe kann sogar zwei Fighter auf einmal ausschalten.

Der Raptor

Der Raptor kann sowohl fliegen als

auch als Bodenfahrzeug eingesetzt werden. Durch seine exzellente Panzerung kann er mitten ins Kampfgebiet gebracht werden und jedes gegnerische Fahrzeug oder auch eine Basis vernichten. Die herausragende Eigenschaft des Raptors ist sein Lock-On System. Dieses ermöglicht es ihm, sich auf ein bestimmtes Ziel zu fixieren. Der Raptor hält dann das Ziel in Sichtweite, bis Sie es zerstört haben. Ein weiterer Vorteil des Systems ist die Möglichkeit, auch Gegner hinter Wänden oder Bergen als Ziel wählen zu können. Der Raptor verfolgt dann den Gegner solange, bis er in Sichtweite kommt.



MISSION 1: ZURÜCK AUF PATROUILLE

MISSIONS - BRIEFING

Die Marines sind zur Unterstützung eingetroffen, um die Kriminalität zu bekämpfen. Die G-Police sollte weiterhin die Gang-Aktivitäten unter Kontrolle halten. Insbesondere in der Nähe des Doms sollte alles Verdächtige im Auge behalten werden.

1. MISSIONSZIEL:

Folgen Sie dem Gruppenführer.

2. MISSIONSZIEL:

Kümmern Sie sich um jegliche Gang-Aktivität

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

30mm Kanone

SEKUNDÄRWAFFE

Soul Seeker

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Folgen Sie dem Gruppenführer

Der erste Teil Ihrer Mission ist einfach, folgen Sie dem roten Pfeil an Ihrem Fadenkreuz. So finden Sie immer Ihren Gruppenführer wieder. Üben sie ein wenig mit der Steuerung und folgen Sie dann wieder dem Gruppenführer.

2. Kümmern Sie sich um jegliche Gang-Aktivität

Unter Umständen informieren Sie Ihre Begleiter über Gang-Zwischenfällen, begeben Sie sich dann in den entsprechenden Bereich und bringen Sie die Situation unter Kontrolle. Sind sie bei Ihrem Gruppenführer geblieben, können Sie auch auf eine Gruppe von drei Fightern stoßen. Der schnellste Weg diese auszuschalten sind Ihre Soul Seeker Raketen. Diese auf die schnellen und vor allem wendigen Gegner auszurichten ist allerdings nicht einfach. Folgen Sie einem Fighter und feuern Sie kurze Salven mit Ihrer Kanone ab (schießen sie zu lange, überhitzt die Kanone zu schnell), sobald der Radar das Ziel erfaßt hat, können Sie die Soul Seeker einsetzen. Folgen Sie dem Fighter bis er getroffen wird, denn es kommt immer wieder vor, daß ein Fighter den hitzesuchenden Rakete durch geschickte Manöver entkommt. Haben Sie einen Fighter abgeschossen, haben Ihre Begleiter bereits die anderen erledigt. Nachdem Sie die Gang-Aktivität erfolgreich beendet haben, erhalten Sie per Funk neue Befehle.

3. Eskortieren Sie die G-Police Transporte zum Revier

Es müssen drei G-Police Transporte zum Revier eskortiert werden. Fliegen Sie in die angezeigte Richtung und folgen sie dem Transport. Nach kurzer Zeit geraten Sie in den Hinterhalt einiger Fighter. Verhalten Sie sich wie zuvor, aber seien Sie schnell. Wird ein Transport zerstört, haben Sie verloren. Während Sie

mit einem Fighter beschäftigt sind, halten Ihre Begleiter die anderen von Angriffen ab und zerstören auch den ein oder anderen. Sind alle Angreifer zerstört, erhalten Sie eine vierte Order.

4. Scannen Sie die Frachttransporter

Einige verdächtige Frachttransporter sind auf dem Weg zum Dom. Finden Sie heraus was sie geladen haben. Folgen Sie dem Richtungspfeil und Sie werden die Transporter bald finden. Um die Transporter zu scannen, erfassen Sie sie mit dem Radar und halten sie ein Weile im Fadenkreuz. Sobald der Scan beendet ist, erhalten Sie die Resultate. Zwei der Transporter sind sauber, der dritte transportiert illegale Substanzen. Sie müssen die Transporter zerstören.



Sekundäre Missionsziele

1. Verteidigen Sie den liegengebliebenen Transporter

Ihre letzte Aufgabe der ersten Mission ist es einen G-Police Transport zu beschützen, der seine Patrouille verloren hat. Es handelt sich um eine Bodeneinheit, die Sie mit Hilfe ihres Richtungspfeils finden können. Sobald Sie in die Nähe kommen, werden Sie von einer Gruppe auf Motorrädern angegriffen. Die Einheiten sind sehr schnell und konzentrieren ihr Feuer auf den Transporter. Am besten Sie halten Ihren Havoc dicht über dem Boden, sobald sich



ein Motorrad nähert, erkennen Sie es an den

gelben Kugeln, die unter Sie schießen. Sehen Sie diese, zielen Sie mit der Nase auf die Straße und feuern eine konstante Salve mit der Kanone auf die Strasse. Die Gegner halten nicht allzuviel aus und die drei oder vier sollten kein Problem darstellen.

MISSION 2: GANG KRIEGSFÜHRUNG

MISSIONS - BRIEFING

Die Gang-Aktivität hat zugenommen und eine der stärksten Gang-Fraktionen hat Ihr Hauptquartier im Dom des G-Police-Hauptquartiers errichtet. Sie haben das Recht jede notwendige Maßnahme zu ergreifen, um mit diesen Gangs fertig zu werden. Während der Mission erhalten Sie ständig taktische Updates.

1. MISSIONSZIEL:

Folgen Sie Ihren Patrouillen Wegpunkten

2. MISSIONSZIEL:

Zerstören Sie Gang-Flugzeuge, wenn Sie sie antreffen

3. MISSIONSZIEL:

Reagieren Sie sofort auf jede neue Order.

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

30mm Kanone

SEKUNDÄRWAFFE

Soul Seeker

PRIMARY OBJECTIVES

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Kümmern Sie sich um die Gang-Zwischenfälle im Balkr Dom

Am Anfang der Mission dürfen sie wieder patrouillieren und Befehle per Funk entgegennehmen. Sie werden gelegentlich von Gang-Fightern angegriffen, da Sie keine Raketen für diese Mission haben sehen Sie es



als gute Übung für den Umgang mit Kanone und Steuerung.

2. Rendezvous mit Alpha 2 und patrouillieren Sie am Asgard Dom

Bald werden Sie aufgefordert eine andere G-Police-Patrouille am Asgard Dom abzulösen. Folgen sie den Koordinaten durch den Tunnel in den Asgard Dom, jetzt begeben Sie sich zum Treffpunkt „Alpha 2“ und fliegen dicht heran. Der Pilot wird sich bedanken und davonfliegen. Sie werden daraufhin durch einen Gang Fighter angegriffen, es gibt hier nichts zu beschützen, also achten sie nur auf Ihre Panzerung. Schießen Sie den Fighter mit der Kanone ab und fliegen Sie dann zum

Sky Point, um dort 10 Soul Seeker Raketen aufzunehmen.

3. Schützen Sie Frachtzüge vor Gang-Angriffen

Ihre nächste Aufgabe ist es einen großen Frachttransport zu beschützen, der von einigen Fightern beschossen wird. Folgen Sie den Koordinaten und fliegen kurz hinter dem Transport bis die Fighter angreifen. Die Frachttransporter sind zwar recht gut gepanzert, trotzdem sind die Fighter so schnell wie möglich auszuschalten. Benutzen Sie den Radar und versuchen Sie sich in die Fighter-Gruppe einzureihen, dann schalten Sie die Fighter aus, sobald sie in Reichweite kommen. Sind alle Fighter abgeschossen, erhalten sie weitere Befehle.

4. Spüren Sie die Festung der Gang auf und zerstören Sie sie

Folgen Sie dem Richtungspfeil und Sie stoßen bald auf eine große Metallstruktur im Zentrum der Stadt. Sie werden von Abwehrkanonen beschossen, diese lassen sich schnell durch ein paar Salven Ihrer Kanone ausschalten. Nun müssen sie die drei Säulen in der Nähe scannen, erfassen Sie eine Säule mit dem Radar und halten Sie

sie im Fadenkreuz. Zwei Säulen sind Zivilgebäude, die dritte ist eine feindliche Basis. Um das sekundäre Missionsziel zu erreichen, sollten Sie nun warten, bis die Koordinaten der Festung an die Bodentruppen heruntergeladen wurden, anschließend können Sie das Gebäude zerstören. Sobald das geschehen ist, werden sie erneut von Gang-Fightern angegriffen. Schalten Sie diese mit Kanone oder Soul Seeker aus und begeben Sie sich zurück zum Hauptquartier.



Sekundäre Missionsziele

1. Laden Sie die Koordinaten der Gang-Festung an das Bodenteam herunter

Sobald sie die drei Säulen gescannt und die Gang-Festung entdeckt haben, erhalten Sie die Nachricht, daß die Koordinaten an das Bodenteam heruntergeladen wurden. Warten Sie nun bis das Bodenteam eintrifft, denn erst dann erhalten Sie den Befehl weiterzumachen und können die Festung zerstören.



MISSION 3: FERNBEDIENUNG

MISSIONS - BRIEFING

Zwei Nanosoft-Bomber sind gestohlen worden. Benutzen Sie Ihr EPP-System um Ihre Bordcomputer zu deaktivieren. Begeben Sie sich dann zum G-Police-Lagerbereich und stoppen sie weitere Diebstähle.

1. MISSIONSZIEL:

Benutzen Sie das EPP gegen die Bomber, damit sie zurückgeholt werden können.

2. MISSIONSZIEL:

Begeben Sie sich in den Lagerbereich, um weitere Hardware-Diebstähle zu verhindern.

3. MISSIONSZIEL:

Zerstören Sie die Fernbedienungs-Transmitter.

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

30mm Kanone

SEKUNDÄRWAFFE

Soul Seeker
EPP

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Benutzen Sie das EPP gegen die Bomber, damit sie zurückgeholt werden können

Als erstes müssen Sie die Bomber erreichen, bevor sie sich selbst zerstören. Benutzen Sie das EPP, um ihre Kontrollsysteme zu deaktivieren. Um Sie zu finden, benutzen Sie den Richtungspfeil. Und fliegen Sie durch den Tunnel im hinteren Teil der Stadt. Das EPP deaktiviert die Selbstzerstörung und schwächt den Schutzschild. Die Bomber können dann zurückgeholt werden.

2. Begeben Sie sich in den Lagerbereich um weiter Hardware-Diebstähle zu verhindern



Begeben Sie sich zum Lagerbereich, indem Sie weiter durch den Tunnel fliegen. Auf dem Weg kann Ihnen ein weiterer Bomber begegnen, benutzen Sie dann solange das EPP, bis er zum Stillstand kommt. Nun müssen Sie so schnell wie möglich verhindern, daß weitere Bomber starten. Sie können die Bomber auf dem Radar sehen. Es sind insgesamt vier, die mit Unterstützung weiterer G-Police-Patrouillen deaktiviert werden müssen. Jetzt können Sie an einem nahegelegenen Sky Point-Soul-Seeker Raketen und einige Vanguard-Bomben aufnehmen.

3. Zerstören Sie die Fernbedienungs-Transmitter

Jetzt können Sie vollbewaffnet die Quelle des Fernbedienungs-signals suchen, mit dem der Gegner die Bomber zu steuern versucht hat. Folgen Sie dem Richtungspfeil. Sie können unterwegs einem großen Roboterfahrzeug begegnen, das sich durch einige Ka-

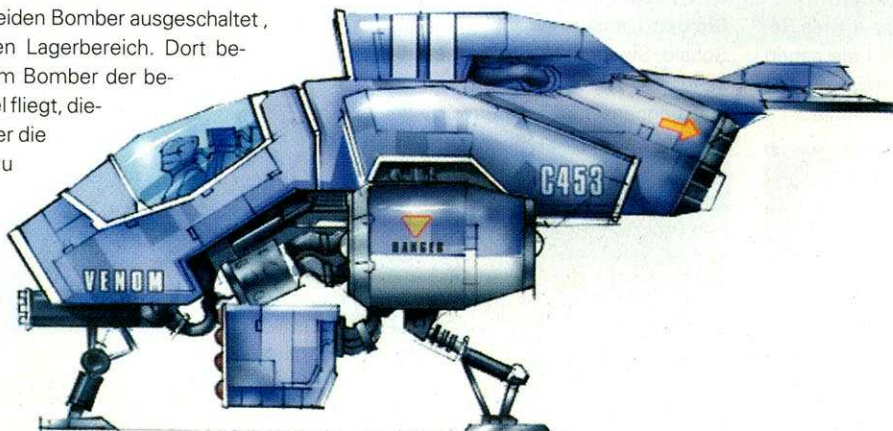


nonensalven und eine Soul-Seeker-Rakete zerstören läßt. Sie erhalten ein zweites Signal, das Sie zu einem weiteren Roboterfahrzeug führt. Ist auch dieses zerstört, erhalten Sie die Koordinaten des Hauptsenders. Dieser Sender befindet sich in einem weitläufigen Bereich mit einer großen Satellitenschüssel. Bevor Sie sich um diesen Hauptsender kümmern können, sollten Sie die Geschütztürme am Boden zerstören. Kümmern Sie sich nicht um die nahenden Fighter, denn eine begleitende Patrouille kümmert sich darum. Werden Sie doch getroffen, verteidigen Sie sich. Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf die Satellitenschüssel, sie ist mit einigen Raketen zu zerstören, anschließend zerstören Sie das Ganggebäude dahinter.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

1. Stoppen Sie einen Gang Fighter, bevor er ein GP-Warenhaus zerstört

Sind die ersten beiden Bomber ausgeschaltet, fliegen Sie in den Lagerbereich. Dort begegnen Sie einem Bomber der bereits in den Tunnel fliegt, dieser hat als einziger die Möglichkeit zu entkommen und muß so schnell wie möglich mit dem EPP gestoppt werden.



MISSION 4: VERZWEIFELTE MASSNAHMEN

MISSIONS - BRIEFING

Ein Hacker ist in den Hauptcomputer der Penal Kolonie eingedrungen und hat die Deaktivierung aller Sicherheitssysteme initiiert. Verhindern Sie dies!

1. MISSIONSZIEL:

Zerstören Sie alle vier Verbindungen innerhalb von 3:30 Minuten.

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

30mm Kanone

SEKUNDÄRWAFFE

Soul Seeker
Vanguard-Bomben

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Zerstören Sie alle vier Radar-Schüsseln innerhalb von 3:30 Minuten

Die vier Schüsseln sind dicht beisammen, daher ist das Zeitlimit kein großes Problem. Die Schüsseln lassen sich durch einige Kanonen-Salven und diverse Raketen zerstören. Folgen Sie immer dem Richtungspfeil zur nächsten. Sind alle Schüsseln zerstört, verliert der Hacker die Verbindung zum Hauptcomputer und Sie erhalten den Auftrag den Hacker selbst aufzuspüren.

2. Stoppen Sie den Befreiungsversuch der Syndicate Gang

Fliegen Sie durch den Tunnel zur Penal Kolonie, auf dem Weg werden Sie wegen eines Fluchtversuchs einiger Gangmitglieder alarmiert. Bald darauf treffen Sie auf zwei der flüchtenden Fighter. Der Tunnel erschwert die Erfassung der Fighter und wenden ist schwierig. Folgen Sie den Fightern mit Hilfe des Radars und holen Sie sie mit der Kanone vom Himmel. Jetzt fliegen Sie direkt zu Penal Kolonie. Sie finden ein rechteckiges Gebäude, vor dem zwei Raumschiffe parken. In diesem Gebäude soll der Hacker gearbeitet haben – zer-

stören Sie es. Sobald Sie das Gebäude zerstört haben, erfahren Sie, daß der Hacker in Wirklichkeit mit einem Convoy zu entkommen versucht. Folgen Sie ihrem Richtungspfeil und Sie werden bald auf ein Wagenkolonne treffen. Ihr Fadenkreuz wird über einem Fahrzeug rot, darin befindet sich der Hacker. Sie können ihn mit einer kurzen Kanonensalve ausschalten. Zerstören Sie aber nur dieses eine Fahrzeug.



SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

1. Vermeiden Sie unnötigen Schaden, indem Sie keine Geschütze zerstören

Achten Sie darauf, daß Sie wirklich nur die Radar Schüsseln zerstören und nicht die nahen Geschütztürme. Die Geschütze feuern zwar auf Sie, sind aber wichtig für die Kolonie.



2. Eliminieren Sie alle Syndicate-Flieger im Bereich, bevor Sie den Transporter zerstören

Sobald Sie den Hacker abgeschossen haben, werden Sie von gegnerischen Fightern angegriffen. Zerstören Sie die drei oder vier Fighter und fliegen anschließend zur nahegelegenen Brücke, um die Mission abzuschließen.



MISSION 5: SYNDICATE OPERATIONS

MISSIONS - BRIEFING

Nach dem Fluchtversuch aus der Penal Kolonie haben die Gangs der benachbarten Dome begonnen, zivile Gebäude zu besetzen. Eine Bodentruppe wurde zusammengestellt, um die Lage wieder unter Kontrolle zu bringen. Sie sollen den Bodentruppen aus der Luft Deckung geben.

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

30mm Kanone

SEKUNDÄRWAFFE

Soul Seeker
Vanguard-Bomben
Vindicator-Rakete

1. MISSIONSZIEL:

Eskortieren Sie die Transporter an Ihr Ziel.

2. MISSIONSZIEL

Zerstören Sie jede Gang-Einheit, die Ihnen begegnet.

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Schützen Sie die Transporter, während sie die Gebäude sichern

Zu Anfang dieser Mission müssen Sie drei G-Police-Transporter schützen. Jeder Transpor-



ter wird nacheinander angegriffen und Sie können sich immer auf eine, Angreiferstaffel konzentrieren. Mit Soul-Seeker-Raketen ist es nicht allzu schwer die Fighter auszuschalten, außerdem werden Sie durch weitere G-Police-Einheiten unterstützt. Sobald Sie einen Angriff abgewehrt haben, werden Sie über Funk von einem weiteren Angriff informiert. Haben Sie alle drei Transporter erfolgreich verteidigt, werden Sie zum nächsten Einsatzort gerufen.

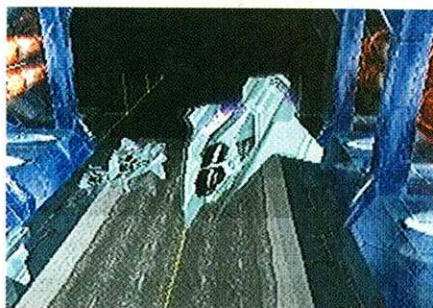
2. Zerstören Sie alle Syndicate Einheiten im Gebiet

Sie müssen durch die Brücke fliegen, um zum nächsten Einsatzgebiet zu gelangen. Warten Sie zunächst am Brückeneingang bis ein großer G-Police-Transport durchgekommen ist. Dann fliegen Sie durch den Tunnel. Auf der anderen Seite stoßen Sie auf drei Gang-Fahrzeuge, die Sie zerstören müssen. Fliegen Sie weit darüber und werfen Sie Bomben ab. Dem

Feuer dieses Gegners sollten Sie ausweichen, also bleiben Sie in Bewegung. Nehmen Sie zu viel Schaden, können Sie sich zum Aufladen unter der Brücke verstecken. Sind die drei Fahrzeuge zerstört, werden Sie von Fightern angegriffen, die mit Soul-Seeker-Raketen und weiteren G-Police-Einheiten auszuschalten sind. Sollten Sie zu stark beschädigt sein, ziehen Sie sich kurz zurück, um Ihre Schilde aufzuladen. Sind die Fighter vom Himmel geholt, erhalten Sie per Funk die Warnung über ein nahendes Kanonenschiff.

3. Zerstören Sie das Kanonenschiff

Dieses große Schiff ist nicht leicht auszuschalten. Sie sollten sich einige Vindicator-Raketen für diesen Gegner aufheben. Gehen Ih-



nen diese aus, bleibt nur noch die Kanone, um das Kanonenschiff zu zerstören. Fliegen Sie auf das Schiff zu, während sie feuern, und ziehen Sie sich sofort wieder zurück –, feuern Sie aber weiter. Haben Sie kaum noch Energie, ziehen Sie sich zum Aufladen zurück.



SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

1. Die beiden Begleiter müssen die Mission überleben

Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen Sie das Kanonenschiff so schnell wie möglich ausschalten, denn sonst werden die begleitenden G-Police Einheiten zerstört. Sind Ihre Schilde voll und haben Sie noch ein komplette Ladung Raketen, ist es einfach das Schiff auszuschalten. Haben Sie keine Raketen mehr, müssen Sie das Feuer auf sich lenken, um den andere



G-Police-Einheiten die Möglichkeit zu geben, gefahrlos anzugreifen. Überleben alle, haben sie auch dieses Ziel erreicht.

MISSION 6: LEBEND EXPORT

MISSIONS - BRIEFING

Das Syndicate benutzt Frachttransporter, um gekidnappte G-Police-Techniker zu transportieren und um mit ihnen zu handeln. Fracht, die in einen Dom transportiert werden soll, muß gescannt werden. Scannen Sie jeden Frachter auf den Sie treffen.

1. MISSIONSZIEL:

Begeben Sie sich zum ersten Fracht-Convoy und scannen Sie nach Cryogenkammern, die G-Police-Techniker enthalten.

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

80 W Laser

SEKUNDÄRWAFFE

Sirenen-Rakete
Soul-Seeker-Rakete

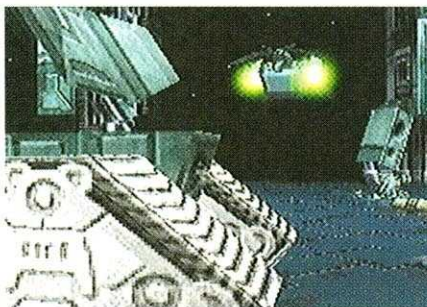
PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Scannen Sie die Frachter nach G-Police Techniker

Zunächst fliegen Sie den Venom zum ersten Frachtcontainer und scannen ihn. Zielen Sie mit dem Fadenkreuz darauf und warten sie bis er geröntgt wurde. Der erste Behälter ist sauber. Den Zweiten finden Sie etwas weiter links, aber auch dieser ist sauber. Der dritte Behälter befindet sich etwas höher zwischen zwei Gebäuden und enthält nur undefinierbares Zeug. Fliegen Sie nun zum Tunnel und zerstören Sie die auftauchenden Fighter. Ihr Venom ist mit starken Lasern ausgestattet und erledigt Fighter wirklich leicht.

2. Zerstören Sie alle angreifenden Fighter

Sobald Sie durch den Tunnel sind, folgen Sie Ihrem Richtungspfeil, um zum nächsten Con-

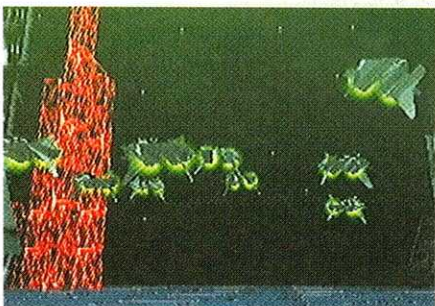


tainer zu gelangen. Ihr Scanner offenbart menschliche Lebenszeichen, es handelt sich um G-Police-Techniker. In diesem Moment werden Sie von einem Gang-Fighter-Geschwader angegriffen. Weichen Sie zunächst dem gegnerischen Feuer aus und nehmen Sie dann die Verfolgung auf. Schalten Sie einen Fighter nach dem anderen aus und fliegen Sie anschließend zur Siedlung des Technik-Labors.

3. Beschützen Sie die Syndicate Fighter indem Sie die G-Police-Geschütztürme ausschalten

Sie müssen drei Syndicate Fighter beschützen, da sich G-Police-Techniker an Bord befinden. Zerstören Sie daher die fünf Geschütztürme auf den Gebäuden, denn diese sehen die Fighter als feindlich an und schießen sie ab. Kümmern Sie sich nicht um die Fighter und fliegen Sie direkt zum Gebäude. Vier Geschütze sind um das Gebäude angeordnet, der fünfte ist auf dem Dach. Haben sie die Geschütze erledigt, eskortieren Sie die Fighter zu Ihrem Ziel und begeben sich dann zum Hauptquartier

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE



1. Alle Begleiter müssen die Mission überleben

Diese Aufgabe ist schwierig, denn Sie treffen auf sehr viele Fighter. Sie können es nur schaffen, wenn Sie alle Fighter sehr schnell ausschalten. Diese Fighter sind allerdings robuster als die früheren. Ein weiteres Problem sind die Geschütze, diese können einen angeschlagenen G-Police-Flieger mit einem Schuß vernichten.

DAS BEBEN

BEGINNT IN...

BATMAN

#40

GOTHAM CITY
WIRD VON EINEM
VERHEERENDEN
ERDBELEN
ERSCHÜTTERT

IN EINEM EINZIGEN
AUGENBLICK...

LIEGEN DIE
BATHÖHLE UND
WAYNE MANOR
IN TRÜMMERN

TAUSENDE
SIND TOT

...UND
BÄTMAN IST
UNTER DEN
VERMISSTEN!

BATMAN #40
(25. August)
BATMAN SPECIAL #9
(15. September)
Batman Sonderband #5:
AZRAEL / BANE
(15. September)
BATMAN #41
(29. September)
Batman präsentiert #1:
CATWOMAN
(13. Oktober)
BATMAN #42
(27. Oktober)
Batman
präsentiert #2:
ARKHAM ASYLUM
(16. November)

Dino
COMICS



BATMAN and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1999. All rights reserved.

MISSION 7: DER RHINO

MISSIONS - BRIEFING

Das Syndicate hat mehrere Techniker als Geiseln genommen und sich im Atmosphären-Generator des Asgard Doms verbarrikadiert. Es wird außerdem angenommen, daß das Syndicate plant, eine Armee ausrangierter Kampfroboter in den Dom zu bringen. Die schlechte Verfassung dieser Roboter könnte zur Einleitung der ihrer Selbsterstörung führen, daher sind sie als große Bedrohung anzusehen.

1. MISSIONSZIEL:

Befreien Sie den Dom von jeglicher Gang-Präsenz.

2. MISSIONSZIEL:

Zerstören Sie alle Kampfroboter.

FAHRZEUGE



PRIMÄRWAFFE

25mm Kanone

SEKUNDÄRWAFFE

20mm Kanone
Gemini-Rakete
MBL02-Rakete
Vanguarg-Mk II-Bomben

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Finden sie den Atmosphären-Generator-Datenschlüssel-1 und bringen sie ihn zurück

Für den ersten Teil der Mission haben Sie nur 2 Minuten Zeit, denn dann explodieren die Roboter. Schalten Sie als erstes den Syndicate Convoy aus, Sie werden ihn mit Ihrem Radar finden. Zerstören Sie die Trucks mit ein paar Raketen und kümmern Sie sich dann um die Roboter. Durch die starke Beschädigung sind sie mit einer Rakete und wenigen Salven Ihrer Kanone zu vernichten. Sind die Roboter zerstört, fliegen Sie zum Atmosphären-Generator. Sobald Sie dort ankommen, erhalten Sie den Befehl dort zu bleiben. Sie wechseln daraufhin zum Rhino. Mit diesem Bodenfahrzeug müssen Sie drei Datenschlüssel wiederfinden. Suchen Sie mit Hilfe des Radars einen weiteren Roboter. Sobald Sie ihn finden, zerstören Sie ihn mit der Kanone. Die mitgeführten Bomben sind zwar sehr effektiv, aber Sie brauchen sie noch, um mit den später auftauchenden Fightern fertig zu werden, also halten Sie den Roboter auf Abstand. Haben Sie den Roboter vernichtet, spüren Sie mit dem Radar zwei weitere auf, diese werden von Fightern beschützt. Feuern Sie mit den Bomben auf den Convoy und schalten Sie damit auch die Fighter

aus, anschließend zerstören sie die Roboter. Sie finden dann den ersten Datenschlüssel in den Trümmern der Convoys.

2. Finden sie den Atmosphären-Generator-Datenschlüssel-2 und bringen sie ihn zurück

Um den zweiten Datenschlüssel zu erhalten, müssen Sie zunächst mit einigen Luftangriffen durch Syndicate Fighter fertig werden. Die Fighter sind mit der Kanone praktisch nicht zu treffen. Lassen Sie die Fighter direkt auf Ihre Position zufliegen und beginnen Sie rückwärts zu fahren. Sobald sie näher kommen, feuern Sie Bomben ab, um sie auszuschalten. Das richtige Timing ist Übungssache. Sie sollten diese Technik allerdings perfektionieren, denn der Rhino hat keine unbegrenzte Panzerung. Haben Sie die Luftangriffe überstanden, versuchen Sie mit dem Radar Syndicate Bodentruppen auszumachen, diese sind in Begleitung eines Roboters, der den zweiten Schlüssel enthält. Werfen Sie einige Bomben ins Zentrum der Gruppe und vernichten Sie die Gegner mit einigen Kanonensalven.

3. Finden sie den Atmosphären-Generator-

Datenschlüssel-3 und bringen sie ihn zurück

Der dritte und letzte Schlüssel befindet sich über der Brücke. Seien Sie vorsichtig, denn zwei Roboter blockieren die Straßen. Schalten Sie sie schnell aus, um nicht zuviel Schaden durch die Fighter zu nehmen. Auf der anderen Seite der Brücke befinden sich zwei Syndicate-Trucks. Zerstören Sie diese, um an den dritten Datenschlüssel zu kommen. Haben Sie auch diesen Schlüssel, müssen Sie zurück zum Atmosphären-Generator.

4. Bringen Sie die drei Datenschlüssel zum Atmosphären-Generator

Es ist nicht ganz einfach die Schlüssel zurückzubringen, denn Sie haben wahrscheinlich nicht mehr allzu starke Schilde und ein Geschwader Syndicate Fighter verfolgt Sie. Fahren sie mit Höchstgeschwindigkeit zurück und versuchen Sie nicht die Fighter zu zerstören.

4. Zerstören Sie die verbliebenen Roboter

Sind Sie wieder am Generator müssen Sie die Gegend sichern. Zerstören Sie dazu die vier verbliebenen Roboter in der Nähe mit ein paar gezielten Bomben und die Mission ist erfüllt.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

1. Zerstören Sie alle Syndicate Bodentruppen im Dom

Wenn Sie sich an die vorherigen Anweisungen gehalten haben, ist diese Aufgabe bereits erfüllt. Zerstören Sie einfach immer alle Fahr-

zeuge in der Umgebung von Robotern.

2. Finden und befreien Sie einen abgestürzten Havoc Fighter

Während der Mission erfahren Sie von einem

abgestürzten Hovac. Folgen Sie seinem Radar-Signal, um ihn zu befreien. Um sich dafür Luft zu verschaffen, müssen Sie einige Fighter abschießen.

MISSION 8: GEISEL SITUATION

MISSIONS - BRIEFING

Ein Syndicate-Convoy ist auf dem Weg zum Sektoren-Gebäude im Gymir Dom. Einige Fahrzeuge haben Sprengstoff geladen, andere Geiseln. Scannen Sie die Fahrzeuge und finden Sie die Geiseln.

1. MISSIONSZIEL:

Scannen Sie alle Fahrzeuge des Convoys.

2. MISSIONSZIEL:

Zerstören Sie alle Fahrzeuge, in denen sich keine Geiseln befinden.

3. MISSIONSZIEL:

Kümmern Sie sich um Gang Aktivitäten im Gebiet.

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

80 GW Laser

SEKUNDÄRWAFFE

Sirenen-Rakete
Soul-Seeker-Rakete

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Scannen Sie alle Fahrzeuge des Convoys

Finden Sie zunächst den Convoy und scannen Sie dann alle Fahrzeuge. Das ist nicht so einfach wie es klingt, denn Sie werden bei jedem Versuch beschossen und es gibt viele Fahrzeuge zu scannen. Sammeln Sie zunächst am nahegelegenen Sky Point einige Vanguard-Bomben auf und folgen Sie dann dem Radar zum Convoy. Versuchen Sie Abstand zu halten, dann können Sie einige Trucks scannen ohne entdeckt zu werden. Sie können Trucks auch durch Wände hindurch scannen und sich so vor Schaden bewahren. Schießen Sie auf keinen Fall zurück, sonst ist die Mission gescheitert. Sobald alle Trucks gescannt sind, erhalten Sie die Freigabe den Convoy zu zerstören. Verwenden Sie die Sirenen-Raketen, um die Trucks zu vernichten. Manche der Fahrzeuge versuchen zu entkom-

men, indem sie aus dem Convoy ausbrechen, lassen Sie keinen Truck entkommen. Sobald alle zerstört sind bekommen Sie die Mitteilung, daß sich Syndicate Fighter im Gebiet befinden.

2. Kümmern Sie sich um Gang-Aktivitäten im Gebiet

Sie begegnen drei schnellen Fighter und gekonnte Flugmanöver sind gefragt. Sie haben keine Soul-Seeker-Raketen an Bord und müssen daher auf Sirenen-Raketen zurückgreifen. Haben Sie das Problem beseitigt, erhalten Sie Nachricht von einem Zwischenfall in einem benachbarten Dom. Fliegen Sie durch den Tunnel und helfen Sie einigen G-Police APC's, mit Syndicate-Bodeneinheiten fertig zu werden. Am besten sie benutzen auch hier die Sirenen Raketen. Sollten Sie beschädigt sein, ist Vorsicht

geboten, denn die Bodeneinheiten haben beachtliche Feuerkraft. Wenn Sie den nächsten Dom erreichen, steht Ihnen ein schwieriger Kampf bevor, ganze zehn Syndicate Fighter erwarten Sie. Fliegen Sie zunächst in sicherem Abstand im Kreis, um Ihre Energie aufzuladen und feuern Sie mit Ihren Sirenen-Raketen auf die Fighter, so können Sie wenigstens einen erledigen. Lassen Sie sich Zeit mit den restlichen Fightern und achten Sie auf Ihre Energie. Haben sie alle Fighter erledigt, schickt das Syndicate ein großes Kanonenschiff. Der Kampf ist schwierig und Sie erhalten den Befehl auf Verstärkung zu warten. Sie können sich im Tunnel verstecken, um Ihre Energie erneut aufzuladen. Sobald die Verstärkung eintrifft, können Sie das Schiff vernichten und die Mission abschließen.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

1. Eliminieren Sie alle Syndicate Fighter

Das ist nicht gerade einfach, denn Sie treffen auf eine enorme Anzahl von Fightern. Sie können es nur schaffen, wenn Sie jeden Fighter sehr schnell ausschalten können.

2. Alle Mitglieder der Sigma-Strike-Teams überleben die Mission

Sollten Sie noch einige Raketen übrig haben und mindestens die Hälfte Ihrer Energie, ist auch das zu schaffen. Unterstützen Sie die eintreffende Verstärkung bei der Zerstörung des

Kanonenschiffs. Feuern sie zunächst alle Raketen ab und konzentrieren Sie dann Ihr Laserfeuer aus das Schiff, bis es explodiert. Das Schiff feuert weiter, auch wenn es bereits abgestürzt, also weichen Sie aus.

MISSION 9: GEHEIME OPERATIONEN

MISSIONS - BRIEFING

Der Geheimdienst hat eines der versteckten Syndicate-Hauptlager in einer verlassenen Gas Raffinerie im Ivarr Dom entdeckt. Sie sollen das Lager sprengen, nachdem Sie durch das darunter liegende Röhrensystem eingedrungen sind.

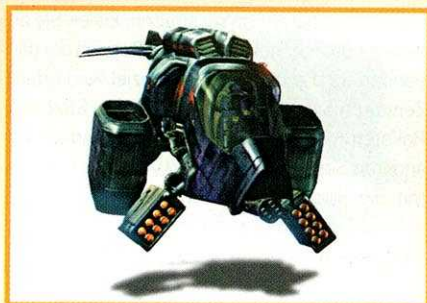
1. MISSIONSZIEL:

Zerstören Sie sämtlich Syndicate-Hardware

2. MISSIONSZIEL:

Sichern Sie das Überleben der Marine-Bomber

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

120 GW Laser

SEKUNDÄRWAFFE

Vanguard-Mk II-Bomben
Soul-Seeker-Rakete
CBOS-Cluster-Bomben
BBQ-Mk III-Raketen

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Zerstören Sie sämtlich Syndicate-Hardware

Als erstes müssen Sie den einzelnen Geschützturm zerstören. Bleiben Sie dazu unterhalb der Röhren und spüren Sie den Turm mit dem Radar auf. Ihr Laser kann das Geschütz problemlos zerstören. Lassen Sie sich aber nicht zuviel Zeit, denn dieses Geschütz hat be-

achtliche Feuerkraft. Die Zerstörung des Geschützes alarmiert einige Syndicate Fighter, aber mit diesen fünf sollten Sie mittlerweile problemlos fertig werden, zumal Sie wieder mit Soul Seeker Raketen ausgestattet sind

2. Sichern Sie das Überleben der Marine Bomber

Sind die Fighter vernichtet, erhalten Sie Nachricht vom Anführer des Strike Teams. Sie haben demnach eine Minute Zeit um ein zweites Geschwader Fighter abzuschießen und können dann in den Lagerbereich fliegen, um die verbliebenen Geschütze im Innern zu zerstören und damit das Überleben der Teams zu sichern

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

1. Finden und zerstören Sie den veralteten Minenroboter

Sobald Sie beginnen, die verbliebenen Geschütze im Innern des Lagers zu zerstören,

und auf die Ankunft des Strike Teams warten, können Sie ein große Syndicate-Fluggerät entdecken. Um das sekundäre Ziel zu erreichen, müssen Sie dieses schnell zerstören. Aller-

dings besteht hierbei die Gefahr das Strike Team zu verlieren, denn Sie können sich dann nicht mehr um die Fighter kümmern.

MISSION 10: DIE RUHE VOR DEM STURM

MISSIONS - BRIEFING

Scannen Sie alle Transporter nach illegalen Gütern und überprüfen sie die Marine-ID-Codes.

1. MISSIONSZIEL:

Scannen Sie alle Transporte im Gymir Dom.

2. MISSIONSZIEL:

Zerstören Sie Transporter mit illegalen Gütern.

3. MISSIONSZIEL:

Scannen Sie alle Marine-Patrouillen die in den Dom kommen.

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

80 GW Laser

SEKUNDÄRWAFFE

Starburst Raketen
Vanguard Mk II Bomben
Soul Seeker Rakete

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Zerstören Sie Transporte mit illegalen Gütern

Zu Beginn der Mission werden Sie von drei Fightern angegriffen, zerstören Sie sie und beginnen Sie dann sämtlich Transporte zu scannen. Der erste Transport ist sauber, aber bereits der zweite in der Nähe transportiert illegale Güter. Zerstören Sie diesen. Sie finden vier weitere Schmuggler. Konzentrieren Sie sich auf die Zerstörung der Transporter und wenden Sie sich erst dann den angreifenden

Fightern zu. Verwenden Sie Ihre Soul Seeker oder den Laser.

2. Verteidigen Sie die G-Police Luftbasis

Haben Sie die Fighter abgeschossen, werden Sie zur Verteidigung der G-Police-Luftbasis gerufen. Sie müssen es hier alleine mit fünf Fightern aufnehmen. Sie sollten sich beeilen, denn sonst werden Sie ins Kreuzfeuer genommen und haben kaum eine Chance. Haben Sie auf diese Situation überstanden, sollen Sie einen



flüchtenden Syndicate-Transport aufhalten.

PRIMÄRE MISSIONSZIELE (FORTSETZUNG)



3. Fangen Sie das Syndicate-Fahrzeug unbeschadet durch Zerstörung der Himmelsstraße

Fliegen Sie durch den Tunnel zum nächsten Dom und schalten sie Ihre Sekundärwaffe auf die Star-

burst-Raketen um. Sie müssen sich beeilen, da sonst der Transport entkommt. Ignorieren Sie die angreifenden Fighter und zerstören Sie die nach oben führenden Himmelsstraßen. Zielen Sie auf die abgeflachte Stelle im oberen Bereich der hängenden Straße und ein Raketenziel wird erfaßt. Zerstören Sie nun die Straße mit den Starburst-Raketen. Wiederholen Sie den Vorgang auf der anderen Seite des Doms und verhindern Sie damit die Flucht des Transports. Bodentruppen nehmen den Transporter bald darauf fest. Zerstören Sie jetzt die verbliebenen Fighter und kehren dann zum ersten Dom zurück. Haben Sie viel Energie verloren, warten Sie etwas bevor Sie in den Tunnel fliegen, denn dort lauern Ihnen drei

Fighter auf. Schalten Sie die Fighter aus und fliegen Sie durch den Tunnel.

4. Scannen Sie alle Marine-Patrouillen nach veralteten ID Codes

In diesem Teil der Mission scannen Sie Marine-Transporter um die Autorisierungs-codes zu überprüfen. Der erste Transporter ist sauber, aber der zweite benutzt einen alten Code.

5. Eliminieren Sie alle als Nanosoftware getarnten Transporte

Nach Ihrer Entdeckung werden Sie von Fightern angegriffen. Zerstören Sie den Transporter und die Mission ist erfolgreich beendet.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

1. Zerstören Sie alle Fighter bevor Sie die Mission beenden

Es gibt sehr viele Fighter in dieser Mission. Sie

müssen nicht wirklich alle zerstören, wenn Sie allerdings noch genug Energie haben zerstören Sie alle Fighter, die Sie auf Ihrem Radar

entdecken.

MISSION 11: NOTRUF

MISSIONS - BRIEFING

Alle verfügbaren Einheiten müssen eine Marine-Patrouille unterstützen und einen sicheren Fluchtweg vor dem Eintreffen der Syndicate-Truppen schaffen.

1. MISSIONSZIEL:

Begeben Sie sich zur Luftbasis.

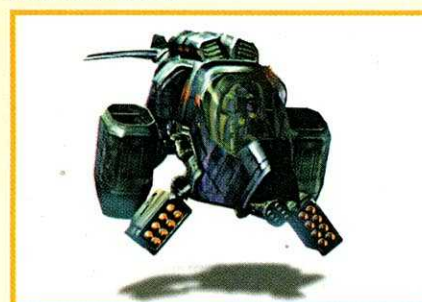
2. MISSIONSZIEL:

Schützen Sie die Marines.

2. MISSIONSZIEL:

Sichern Sie die Luftbasis.

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

80 GW Laser

SEKUNDÄRWAFFE

Sirenen-Raketen
Soul-Seeker-Rakete

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Begeben Sie sich zur Luftbasis

Zu Anfang der Mission müssen Sie auf den Notruf einer Marine-Patrouille reagieren und daraufhin zur *G-Police*-Luftbasis fliegen. Es sollte keine Schwierigkeiten geben, nehmen Sie den Tunnel zum nächsten Dom und benutzen Sie Ihr Radar um die Basis zu finden.

2. Sichern Sie die Luftbasis

Unglücklicherweise wird die Basis von einem Rogue-Marines-Geschwader angegriffen und Sie müssen die Verteidigung übernehmen. Die Basis

hält nicht allzu viel aus, also beeilen Sie sich besser.

3. Zerstören Sie die Rogue-Marine-Fighter

Am Besten Sie greifen die Fighter an, sobald Sie sichtbar sind. Die Gegner kommen als geschlossene Gruppe, feuern Sie also zunächst die Sirenen-Raketen ab um ein oder zwei auszuschalten. Sie bekommen weitere Unterstützung durch *G-Police*-Einheiten. Verwenden Sie auch Ihre Soul Seeker, um die Gegner rechtzeitig zu vernichten. Nehmen Sie gelegentlich die Basis ins Visier, um

den Schildstatus abzurufen. Sind alle Gegner vernichtet, zieht sich die Basis in den Tunnel zurück.

4. Zerstören Sie die zweite Staffel Rogue Marine Fighter

Kaum erscheint der Himmel ruhig, greift auch schon eine zweite Fighter-Staffel an. Die Basis ist immer noch in Gefahr und ihr Überleben hängt von Ihrer Fähigkeit ab, die Gegner schnell zu vernichten. Setzen Sie alle Waffen ein, um die Basis zu retten. Gelingt es Ihnen, erhalten Sie neue Befehle.

PRIMÄRE MISSIONSZIELE (FORTSETZUNG)

5. Zerstören Sie die Tunnel-Patrouille

Sobald die Basis in die Sicherheit des Tunnels fliegt, erhalten Sie Nachricht von einer feindlichen Patrouille im Tunnel. Fliegen Sie der Basis voraus in den Tunnel und zerstören Sie die Pa-

trouille mit den verbliebenen Raketen und Ihrem Laser.

6. Zerstören Sie die Belagerungskanone

Als letzte Überraschung haben die Rogue Mari-

nes eine Belagerungskanone im Tunnel installiert. Die Kanone ist nicht besonders gefährlich, kann aber eine beschädigte Basis mit einem Schuß zerstören. Beschießen Sie die Kanone mit Ihrem Laser, um die Basis endgültig zu retten.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

1. Alle Alpha Wings müssen überleben

Diese Aufgabe ist extrem schwer zu erfüllen und hängt einzig von Ihrer Fähigkeit ab, an-

greifende Fighter schnell zu zerstören. Aber selbst wenn Sie schnell vorgehen, ist es Glückssache, ob alle Alpha Wings überleben.

MISSION 12: NACHHUT

MISSIONS - BRIEFING

Nachdem die Basis durch den ersten Tunnel gelangt ist, müssen Sie sicherstellen, daß keine weiteren Rogue-Marines-Einheiten mehr in die Nähe sind.

1. MISSIONSZIEL:

Eskortieren Sie die Basis durch die Tunnel zu den Dasa-Kamov-Anlagen.

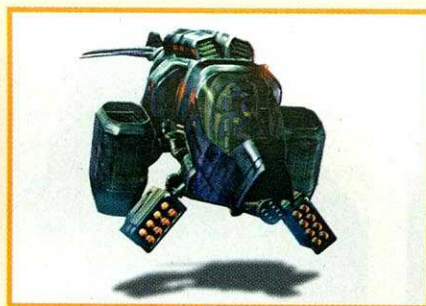
2. MISSIONSZIEL:

Zerstören Sie alle Rogue-Marines-Einheiten die in die Tunnel kommen.

2. MISSIONSZIEL:

Begeben Sie sich zu den Dasa-Kamov-Anlagen sobald sie gesichert sind.

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

80 GW Laser

SEKUNDÄRWAFFE

BBQ-Mk III-Rakete
Sirenen-Raketen
Vindicator-Rakete
Soul Seeker-Rakete
Starburst-Rakete

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Eskortieren Sie die *G-Police*-Nachhut zum verlassenen Dasa-Kamov-Dom

Der Anfang dieser Mission ist recht geradlinig. Ihre Aufgabe ist es, den Tunnel vor der Basis von Gegnern zu befreien. Sie starten hinter der Basis und müssen sich als erstes an ihr vorbeischieben. Nach kurzer Zeit treffen Sie auf die ersten Verteidigungsanlagen. Vier Kanonen eröffnen sofort das Feuer auf Sie und es empfiehlt sich, Soul Seeker einzusetzen, um den Schaden in Grenzen zu halten. Bald darauf treffen Sie auf weitere Kanonen, die sie in gleicher Weise zerstören. Sie dürfen bei dieser Mission weit vor der Basis herfliegen, denn solange Sie alle Gegner vor Ihrer Venom ausschalten, ist die Basis sicher. Nach einer weiteren Gruppe von Geschütztürmen treffen Sie auf sechs große Panzer, die am besten mit den BBQ-Bomben und einer gezielten Lasersalve zu vernichten sind. Nun kann die Basis sicher weiterfliegen und Sie sind bereit für neue Befehle.

2. Zerstören Sie alle Rogue-Marine-Einheiten in den Tunnels

Sobald die Basis den Tunnel verlassen hat, geht das Licht darin aus, also müssen Sie sich mehr auf Ihren Radar verlassen. Ihr Navigationspfad könnte Funktionsstörungen haben. Achten Sie also auf Ihr Radar und suchen Sie Ihr Ziel. Sie haben ausreichend Zeit und gute Bewaffnung und sollten hier keine Schwierigkeiten haben. Zerstören Sie eine Einheit nach der anderen.

3. Stellen Sie die Stromversorgung für die Tunnel wieder her

Die letzte Verteidigungsanlage der Gegner ist der Schlüssel zur Reaktivierung der Stromversorgung. Sie werden zu einem Tunnelbereich gelangen, an dem eine Vielzahl gegnerischer Einheiten lauert. Um die Stromversorgung wieder herzustellen, müssen Sie alle Einheiten zerstören. Hier können Sie unter schweren Beschuß geraten. In diesem Fall ziehen Sie sich

etwas zurück und setzen Soul Seeker ein, um das Problem schnellstmöglich zu lösen. Sobald alle feindlichen Einheiten zerstört sind, gibt es auch wieder Strom.

4. Untersuchen Sie die unbekannten Einheiten im Tunnel

Ist die Stromversorgung wieder vorhanden, erhalten Sie eine Nachricht über unbekannte Einheiten im Tunnel. Sie und Ihre Begleiter sollen die Einheiten untersuchen. Der Richtungspfeil weist Ihnen den Weg zu den mysteriösen Einheiten. Bereiten Sie sich auf eine schnelle Flucht vor, denn es handelt sich um Rogue-Marines-Kanonenschiffe. Sie haben gegen diese geballte Feuerkraft keine Chance, also aktivieren Sie den Afterburner und halten Sie Ihre Maschine tief, um unter den Schiffen durchzufliegen. Sobald Sie aus dem Tunnel und damit in Sicherheit sind, ist die Mission abgeschlossen.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

1. Ihr Begleiter muß die Mission überleben.
Bei dieser Mission ist es eher einfach, denn der Begleiter kommt erst nach der ersten Hälfte

hinzu, und wenn Sie die Gegner schnell ausschalten, gibt es kein Problem. Einzig die letzte Verteidigungsanlage und die Kanonenschiffe

sind ein gewisses Risiko. Achten Sie etwas auf Ihren Begleiter und er sollte überleben.

MISSION 13: DASA KAMOV

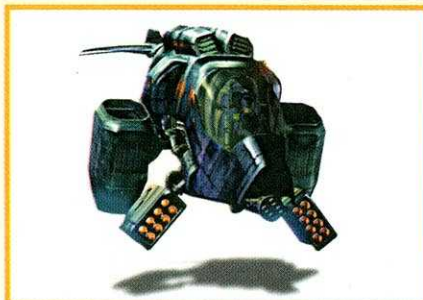
MISSIONS - BRIEFING

Die G-Police-Techniker haben ein automatisiertes Verteidigungssystem errichtet, um die Dasa-Kamov-Anlagen vor weiteren Angriffen zu schützen. Es wird 15 Minuten dauern das System in Betrieb zu nehmen. Solange müssen Sie alle Angriffe abwehren.

1. MISSIONSZIEL:

Verteidigen Sie die primäre Luftbasis für 15 Minuten

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

80 GW Laser

SEKUNDÄRWAFFE

Sirenen-Raketen
Vindicator-Rakete
Soul-Seeker-Rakete
Starburst-Rakete

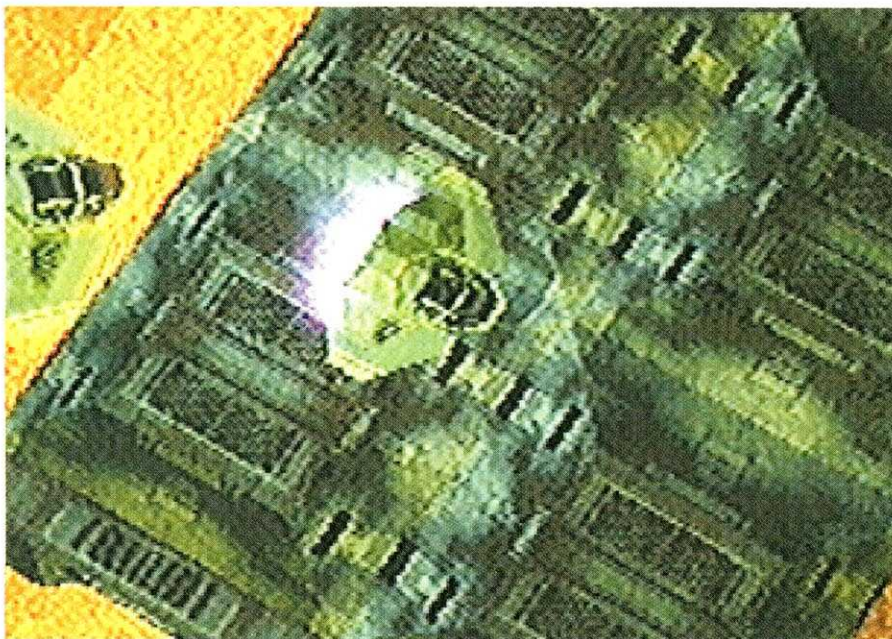
PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Die primäre G-Police-Luftstation muß 15 Minuten geschützt werden

Diese Mission ist hart, denn 15 Minuten unter ständigem Beschuß können ewig dauern. Sie werden von verschiedenen Gegnern angegriffen. Zunächst verteidigen Sie sich gegen ein kleines Geschwader Rogue Marine Fighter. Schnappen Sie sie, sobald sie in Sichtweite kommen. Erfassen Sie den ersten Fighter und feuern Sie eine Soul Seeker ab, dann erfassen Sie sofort den nächsten, feuern und so weiter. Auf diese Art können Sie eine größere Anzahl



Fighter schnell ausschalten. Ist der erste Fighter-Angriff abgewehrt, bekommen Sie es mit großen Schiffen zu tun. Sobald Sie von deren Auftauchen unterrichtet werden, fliegen Sie mit Radar und Richtungspfeil dorthin. Schalten Sie auf die Starburst-Raketen um. Diese Schiffe müssen schnell zerstört werden, kommen Sie zu nah an die Basis heran, haben Sie verloren. Sind Sie schnell genug, bleibt Ihnen ein kurze Pause um Energie nachzuladen, bis die zweite Gruppe Fighter angreift. Schalten Sie



wieder zurück auf die Soul Seeker und folgen Sie dem Radar, um die Gegner wieder so schnell wie möglich aus der Luft zu holen. Sollten sich die Fighter in einer engen Formation nähern, können Sie auch Starburst-Raketen einsetzen um zwei bis drei Flieger gleichzeitig zu erwischen. Sind diese Fighter besiegt, folgt eine weitere und wesentlich heftigere Attacke durch große Schiffe. Fliegen Sie wieder auf den Feind zu, um ihn nicht zu nahe kommen zu lassen und feuern Sie alle verbliebenen Raketen ab. Sollte das nicht ausreichen, hilft die-

se Taktik: Fliegen Sie rückwärts, bis das Schiff nur noch ein roter Zielpunkt in Ihrem Fadenkreuz ist, und schießen Sie dann mit dem Laser. Die Schiffe werden getroffen, können aber nicht zurückfeuern. So können Sie beide Schiffe sicher ausschalten. Nun werden Sie von einem großen Geschwader Fighter angegriffen. Zwar wird es Ihnen nicht gelingen alle abzuschießen, aber Sie müssen die Angreifer ohnehin nur für etwa 30 Sekunden aufhalten, danach aktiviert sich das Abwehrsystem und die Mission ist erfüllt.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

1. Zerstören Sie alle Rogue-Marine-Einheiten bevor die Mission endet

Dieser Aufgabe ist leicht zu lösen, denn bevor ein neuer Angreifer aufs Feld kommt, müssen

ohnehin die vorherigen vernichtet worden sein. Versuchen Sie nicht die letzte Staffel zu vernichten, denn dabei handelt es sich nicht um Rogue Marines, sondern um Syndicate

Fighter. Halten Sie sie also nur solange auf, bis das Verteidigungssystem läuft.

MISSION 14: TESTGELÄNDE

MISSIONS - BRIEFING

Der Raptor Mk II ist jetzt fertiggestellt. Begeben Sie sich mit diesem neuen G-Police-System auf Patrouille im Kari Dom. Vernichten Sie alle Rogue-Marine-Truppen die Sie sichten.

1. MISSIONSZIEL:

Patrouillieren Sie entlang Ihrer Wegpunkte, in der richtigen Reihenfolge.

2. MISSIONSZIEL:

Machen Sie sich mit dem Handling des Raptors vertraut.

3. MISSIONSZIEL:

Zerstören Sie alle Rogue Marines auf die Sie treffen.

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

35mm Kanone

SEKUNDÄRWAFFE

Keine

PRIMÄRE MISSIONSZIELE



1. Patrouillieren Sie am Dasa Kamov Dom

Bei Ihrem ersten Einsatz im Raptor, starten Sie von einem G-Police-Hauptquartier. Sie können sich hier zunächst mit den Kontrollen vertraut machen. Begeben Sie sich dann zum G-Police Sky Point um Ihre Wegpunkte herunterzuladen. Es gibt hier keine Gegner, also lassen Sie sich Zeit. Manchmal muß man über den Sky Point rennen, springen oder ähnliches um die Koordinaten zu erhalten, aber auch das ist eine gute Übung. Sobald die Wegpunkte heruntergeladen sind können Sie Ihre Patrouille beginnen. Folgen Sie dem Navigationspfeil.

2. Zerstören Sie alle Rogue Marines, die Sie finden

Folgen Sie dem Pfeil, dann können Sie auf eine Siedlung der Rogue Marines treffen. Diese wird nur durch zwei Geschütztürme verteidigt. Eine gute Gelegenheit Ihr Lock-On-System zu

3. Schützen Sie die G-Police-Basis vor einem Rogue Marine Angriff

Sobald Sie wieder unterwegs sind, werden Sie von einigen Fightern angegriffen, diese sind aber mit dem Lock-On-System kein Problem. Achten Sie nur darauf, daß Sie die Kanone nicht überhitzen, denn es ist Ihre einzige Waffe. Geben Sie nur kurze Salven ab und behalten Sie die Kontrollen im Auge. Sind die Kanonen überhitzt, sind Sie ein leichtes Opfer für die Fighter. Sind diese Gegner beseitigt, können Sie Ihre Patrouille fortsetzen. Um den ersten Wegpunkt zu erreichen, ist es manchmal notwendig auf einen Hügel zu fliegen. Der Navigationspfeil dreht dann nach oben. Haben Sie den ersten Wegpunkt erreicht, erhalten Sie Order zum nächsten weiterzugehen.

testen. Sie sollten in den Cockpit Blickwinkel umschalten, sobald Sie in einen Kampf verwickelt werden, denn von außen sind Ziele meist nur schwer auszumachen. Zerstören Sie zuerst die Geschütze und dann den Rest der Siedlung. Ist das erledigt, werden Sie aufgefordert, auf Ihre Patrouille zurückzukehren.

4. Halten Sie den Tunneleingang, bis er verschlossen ist

Überqueren Sie den nahegelegenen Gebirgszug und Sie werden wahrscheinlich auf eine Brücke treffen. Hier werden Sie erneut von Rogue-Marine-Einheiten angegriffen, die auf dem Weg zur Basis sind. Zerstören Sie diese und stellen Sie sicher, daß ein G-Police-Backup-Transport sicher über die Brücke gelangen kann. Dazu müssen Sie mehrere Fighter und zwei Panzer vernichten. Mit dem Lock-On-System eine einfache Übung. Die Panzer halten einiges aus, aber sie können Ihnen nicht viel Schaden zufügen. Achten Sie weiterhin auf die Temperatur der Kanone. Sind die Panzer erledigt, begegnet Ihnen ein weiterer Fighter. Haben Sie alle Gegner ausgeschaltet, warten Sie auf den Transport und Sie erhalten den Befehl die Patrouille fortzusetzen. Kurz darauf werden Sie wieder von vier Fightern attackiert. Zerstören Sie alle vier und Ihre Mission ist so gut wie beendet. Begeben Sie sich auf Befehl zurück zur Basis und dort in den Haupthangar.



MISSION 15: DAS LETZTE GEFECHT

MISSIONS - BRIEFING

Die Rogue Marines haben ihren Angriff auf den Dom begonnen und die Scanner empfangen viele Signale aus allen Tunnels. Ihre Aufgabe ist es, mit dem Raptor den Bodenangriff anzuführen. Nutzen Sie die Beweglichkeit und Feuerkraft des Raptors, um alle gegnerischen Einheiten abzufangen, bevor Sie die Basis erreichen. Sie erhalten während des Kampfes ständig Updates über primär Ziele per Funk. Viel Glück.

1. MISSIONSZIEL:

Verteidigen Sie die Luftbasis

2. MISSIONSZIEL:

Zerstören Sie alle angreifenden Rogue Marines

FAHRZEUG



PRIMÄRWAFFE

80 GW Laser

SEKUNDÄRWAFFE

Harbinger-Kanone
BBQ-Mk III-Rakete

PRIMÄRE MISSIONSZIELE

1. Mindestens eine G-Police-Luftbasis muß den Angriff überstehen

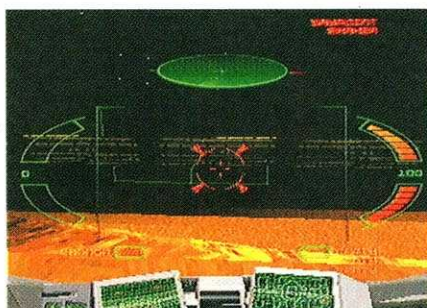
Dies wird eine wirkliche Schlacht. Schnelle Reaktionen und jede Menge Glück ist vonnöten, um hier in einem Stück herauszukommen. Letztlich geht es darum zwei G-Police-Luftbasen zu verteidigen, die unter massiven Beschuß geraten. Sie sind zwar Anführer der Bodentruppen, dennoch kann es passieren, daß Sie auch Lufteinheiten bekämpfen müssen. Halten Sie ständig die Auge offen und nutzen Sie Ihre Flugfähigkeiten, um schnell weite Bereiche zu patrouillieren. Außerdem können Sie sich so auf einen höheren Ausgangspunkt stellen, um Luftangriffe abzuwehren. Es ist nicht



notwendig dicht bei den Basen zu bleiben, denn Gegner die Sie entfernt ausschalten können den Basen nicht schaden. Behalten Sie das im Hinterkopf.

2.1 Zerstören Sie alle Rogue Marines im Gebiet

Sie treffen auf unzählige Gegner und es ist nicht leicht, sich um alle zu kümmern. Lufteinheiten der G-Police kümmern sich um die Fighter, haben Sie jedoch Gelegenheit sie zu unterstützen, zögern Sie nicht, denn Ihr Lock-On-System versetzt Sie in die Lage jeden Gegner schnell zu beseitigen. Achten Sie wie immer auf die Waffentemperatur und Sie sollten keine Probleme haben, die Einheiten des Gegner zu vernichten. Zunächst treffen Sie auf fünf oder sechs Fighter die mit kurzen Kanonensalven zu erledigen sind. Anschließend werden die Basen von einem endlosen Motorrad-Convoy angegriffen. Nach der Funkmeldung folgen Sie Ihrem Navigationspfeil und schalten Sie dann die Angreifer einen nach dem anderen aus. Dieser Gegner sind sehr schnell, aber

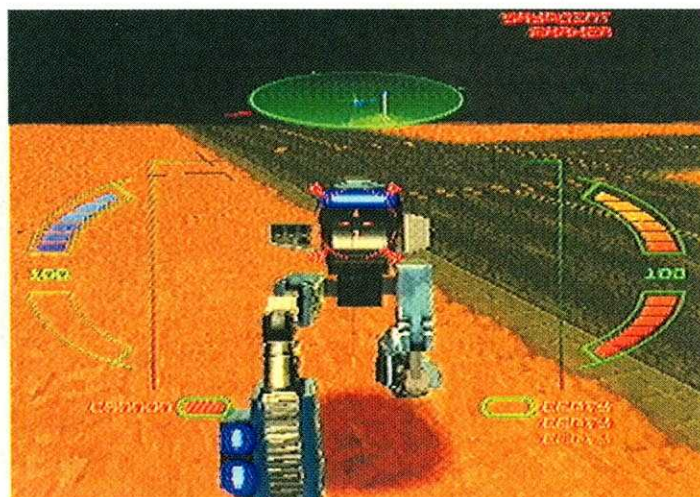


auch leicht zu zerstören. Je schneller Sie sie also erfassen, um so schneller ist die Straße wieder frei. Sind die Motorräder vernichtet, erhalten Sie eine Nachricht über Transportschiffe der Rogue Marines, diese haben Soldaten geladen. Alle Soldaten einzeln zu vernichten ist langwierig, also versuchen Sie die Schiffe vor der Landung zu zerstören. Sobald Sie also die Nachricht erhalten, folgen Sie den Navigationspfeil zu den Schiffen. Setzen Sie die Kanone und ein paar Raketen ein. Mit der Unterstützung durch die Lufteinheiten sollte das Problem schnell beseitigt sein. Kaum sind die Transportschiffe erledigt, erfahren Sie von einem APC-Convoy, der sich auf die Basis zu bewegt. Dieser Einsatz ist von höchster Priorität, also finden Sie den Convoy und verfahren sie wie bei den Motorrädern. Seien Sie aber vorsichtig, denn die APC's halten mehr aus und haben effektive Waffen. Halten Sie also Abstand und nutzen Sie das Lock-On-System, auch ein paar Raketen sind sinnvoll. Nach einem weiteren Fighter-Angriff müssen Sie bei der Zerstörung zweier großer Schiffe mithelfen, diese können genau wie die Truppentransporter behandelt werden. Diese Schiffe transportieren allerdings Fighter und somit ist mit mehr Gegenwehr zu rechnen. Zwar können

die G-Police-Lufteinheiten damit fertig werden, aber um die Basen zu schützen sollten Sie mithelfen.

2.2 Der letzte Vorstoß

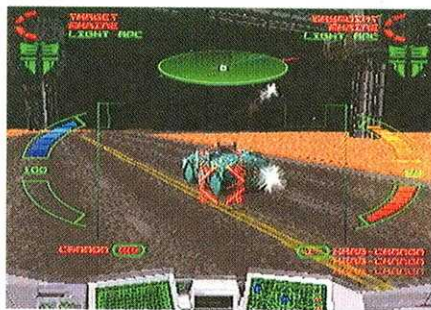
Sobald Sie die letzten großen Schiffe vernichtet haben, senden die Rogue Marine Ihre letzten Boden- und Lufteinheiten. Sie sollten sich in erster Linie um die Bodentruppen kümmern, aber wenn Sie einen Fighter vors Visier bekommen, schießen Sie ihn ab. Nutzen Sie wieder Ihre Flugfähigkeiten, um die Einheiten schnell aufzuspüren und setzen Sie auch Ihre verbliebenen Raketen ein, um das Gefecht zu beschleunigen. Sind alle Gegner vernichtet, ist die Mission erfüllt. Nun können Sie sich wohlverdienter Weise ausruhen.



SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

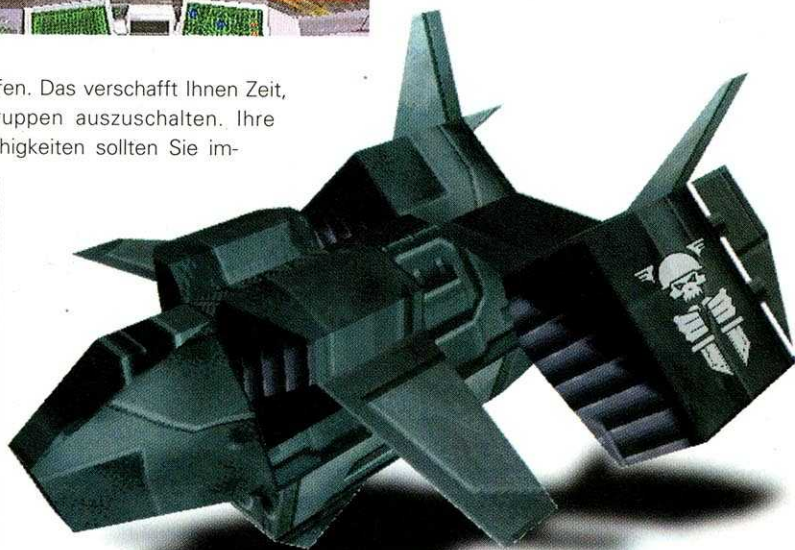
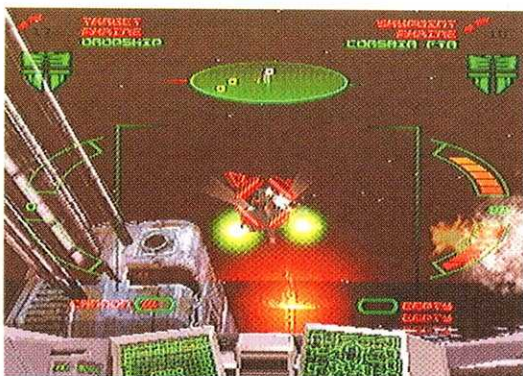
1. Beide Luftbasen überstehen den Angriff

Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie schnell vorgehen und jede gegnerische Einheit vernichten, sobald sie auftaucht. Im Briefing heißt es, daß Sie für die Bodentruppen zuständig sind, manchmal müssen Sie sich daran halten, aber wenn beide Basen erhalten bleiben sollen, müssen Sie auch andere Einheiten mit übernehmen. Die denkbar schlechteste Position haben Sie in der Nähe einer Basis. Lassen Sie die Gegner zu dicht herankommen, schaffen Sie es nicht, sie zu zerstören bevor die Basis Schaden nimmt. Reagieren Sie immer sofort auf Funksprüche, um die nahenden Gegner weit vor den Basen an-



zutreffen. Das verschafft Ihnen Zeit, die Truppen auszuschalten. Ihre Flugfähigkeiten sollten Sie im-

mer einsetzen, um schnell an den Gegner heran zu kommen und um Soldaten im Feld zu entdecken. Soldaten haben zwar fast keine Panzerung, aber wenn Sie die Basen erreichen, schaden Sie Ihr langsam und ständig. Haben Sie also Gelegenheit sich umzusehen, achten Sie darauf, ob sich der ein oder andere Soldat anschleicht.



Nun, das war lediglich die erste Hälfte der Missionen. Im nächsten Monat erfahren Sie wie Sie bei den verbliebenen Missionen vorgehen sollten, wenn die Marines einmal mehr versuchen die G-Police auszuschalten.

KOMPLETTLÖSUNG G-POLICE 2

GraphicKit 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
- ÜBER 19 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

NEU

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

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

Lorenz@Design

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



In der letzten Ausgabe beendeten wir den ersten Teil unserer Soul Reaver-Komplettlösung direkt vor dem Bosskampf gegen Zephon. Laden Sie also das Soul Reaver-Schwert auf und machen Sie sich bereit, das Abenteuer fortzusetzen!

ZEPHON-BOSSKAMPF

Beim Betreten der Kammer des Zephon-Bosses werden Sie mit einem Puppenspiel konfrontiert. Dies ist Ihr Einsatz: laufen Sie auf den Boss zu und kommen Sie ihm so nahe wie möglich. Er wird daraufhin versuchen, Sie mit einem seiner langen Beine zu erwischen. Weichen Sie zur Seite aus, wenn das Bein auf Sie niedersaust, so daß es im Boden steckenbleibt. Sie haben dann einige Sekunden Zeit, das Bein mit dem Soul



Reaver oder stattdessen mit Razis Klauen zu schlagen – falls Sie alles richtig machen,

legt der Boss daraufhin ein Ei. Laufen Sie zu ihm hin, schnappen Sie sich das Ei und entfernen Sie sich schnellstmöglich aus Zephons Reichweite. Am Eingang zur Kammer befindet sich eine Leiche mit einer brennenden Fackel. Halten Sie das Ei darüber und es fängt Feuer. Laufen Sie dann zurück zum Boss und schalten Sie in die Ego-Perspektive, um ihn ins Ziel zu nehmen. Werfen Sie das brennende Ei dem Boss an den Kopf. Sie müssen diesen Vorgang dreimal wiederholen und dabei jedesmal ein neues Ei nehmen und anzünden. Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, das Legen von ausreichend vielen Eiern zu bewirken – hierzu müssen Sie den Ei-Sack von Zephon mit Ihren Waffen bearbeiten. Falls Sie Energie verlieren und dadurch wieder auf die Spektralebene zurückgeworfen werden, müs-



sen Sie gegen die Geister kämpfen und mittels des Portals wieder in die Materielle Ebene wechseln. Nachdem Sie Zephon letztendlich ausgeschaltet haben, erlangen Sie die Fähigkeit, an Wänden hinaufzuklettern, und können sich auf die Suche nach dem Stein-Glyphen begeben.

STEIN-GLYPH

Mit Ihrer neu erworbenen Wandkletter-Fähigkeit wird es nun möglich sein, bislang unerreichbare Stellen zu betreten. Begeben Sie sich zurück zum Friedhof im Bereich des Melchahim-Clans. Betreten Sie das Melchahim-Clan-Gebäude und steigen Sie die Wendeltreppe hinab. Laufen Sie am Warptor vorbei in den verregneten Außenbereich. Springen Sie ins Wasser hinein und nehmen Sie den Gang nach links. Folgen Sie ihm bis zum Ende, springen Sie auf den Vorsprung hoch und wechseln Sie zurück in die materielle Ebene. Setzen Sie nun Ihre neue Fähigkeit ein, um an der Wand vor Ihnen hochzuklettern. Folgen Sie dem Gang dahinter, bis Sie in einen großen Talbereich mit einem riesigen Totenschädel gelangen, bei dem es sich eigentlich um die Überreste von Nu-praptors Zufluchtsort handelt. Laufen Sie zu ihm hin und springen Sie in die linke Augenhöhle hinein. Dahinter befindet sich ein Gang, dem Sie bis zur nächsten Kletterwand folgen



müssen. Eine Etage höher müssen Sie gleich die nächste Wand erklimmen,

woraufhin Sie von Zombies, die aus dem Boden erscheinen, angegriffen werden. Lassen Sie den Soul Reaver sprechen oder vermöbeln Sie die Gegner und werfen Sie sie dann von der Klippe. Direkt über Ihnen findet sich ein dünner Holz-

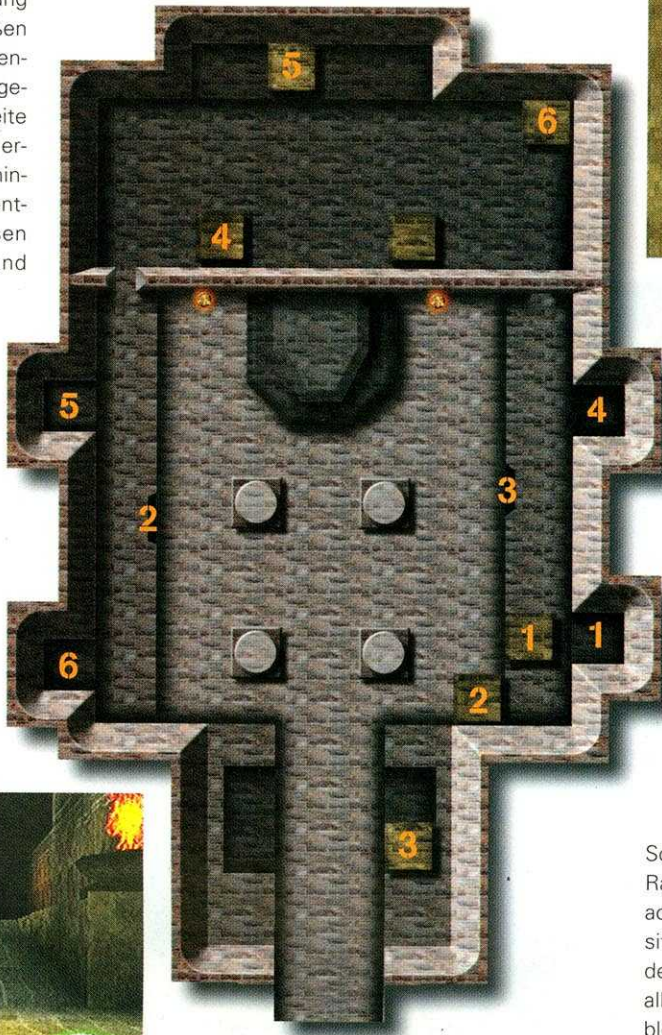


balken – springen Sie hinauf und wenden Sie sich nach links. Laufen Sie weiter und springen Sie auf den Vorsprung. Wechseln Sie auf die Spektralebene, um einen Balken in eine praktische Position zu bringen. Wenn Raziel mit dem Rücken zur Wand steht, können Sie den Balken rechts leicht ausmachen. Springen Sie hinauf und dann auf den Sims am gegenüberliegenden Ende. Drehen Sie sich am Rand des Sims herum und schauen Sie in die Richtung, aus der Sie soeben gekommen sind, um einen weiteren Balken zu erspähen. Springen Sie hinauf und folgen Sie dem Weg darüber, bis Sie das

Ebenenportal am gegenüberliegenden Ende sehen. Wechseln Sie dort wieder auf die materielle Ebene und sehen Sie direkt über Ihren Kopf – ein weiterer Holzbalken findet sich dort. Springen Sie hinauf und von dort nochmal auf den nächsthöheren Balken. Gehen Sie an dieser Stelle besonders vorsichtig, da Ihnen sonst ein langer, schmerzhafter Fall bevorsteht. Am Ende des Balkens führen Sie einige Steinstufen zu einem weiteren Holzbalken. Laufen Sie diesen entlang und springen Sie auf den Sims am gegenüberliegenden Ende. Drehen Sie sich nach rechts, und Sie entdecken das Tor zu einem Gang, der nach oben führt. Folgen Sie diesem Gang durch etliche Links-/Rechts-Kurven. Irgendwann kommen Sie nach draußen. Sie sind nun im Kiefer, der zum Rest des gefallenen Totenschädels weit unten gehört. An dieser Stelle müssen Sie sich mit einem Zombie herumärgeren, also schlagen Sie ihn bewußtlos und werfen Sie ihn von der Klippe. Gehen Sie bis an den Rand des Kiefers heran und schalten Sie in die Ego-Perspektive. Schauen Sie ein wenig nach unten links, wo Sie einen Sims im Felsengesicht mit einer brennenden Fackel darauf erspähen können. Springen und gleiten Sie hinunter zu diesem Sims. Folgen Sie ihm an der Seite des Felsengesichts entlang nach unten, um zu einer Höhle zu gelangen, die in die Klippe führt.

STEIN-GLYPH (FORTSETZUNG)

Folgen Sie der Höhle in den Berg hinein und gehen Sie den Gang entlang, bis Sie in einen großen Raum mit einem Paar brennender Fackeln auf jeder Seite gelangen. Auf der rechten Seite des Raumes befindet sich ein erhöhter Sims. Springen Sie hinauf, um einen Steinblock zu entdecken. Schieben Sie diesen von dem Sims herunter und dann weiter in den nächsten Raum. Der nächste Raum ist ein Puzzleraum, dessen erfolgreiche Bewältigung Ihnen den Stein-Glyph einbringen wird. Auf beiden Seiten dieses Raumes finden Sie zwei Wandgemälde, die noch nicht vervollständigt sind. Dazu müssen Sie die richtigen Steinblöcke finden und diese in die entsprechenden Löcher schieben. Es gibt



sechs Blöcke, die den Löchern entsprechen – die Mehrzahl davon finden Sie im nächsten Raum, den Sie durch jeden der beiden Gänge am Ende des Puzzleraums erreichen können. Es gibt allerdings einen benötigten Block, der sich auf einem Sims auf der rechten Seite des Gangs befindet, der in den Puzzleraum führt. Seien Sie vorsichtig, denn auf einigen der Steinblöcke sind keine Zeichnungen und können daher nicht in die Wandgemälde eingesetzt werden. Sie können sie allerdings dazu benutzen, auf den Sims am Ende des hinteren Raums zu gelangen, um von dort die benötigten Blöcke herunterzuschieben.

Schleifen Sie sich durch den Wandgemälde-Raum und schieben Sie sie in die Löcher. Beachten Sie unsere Karte, auf der Sie die Position der Steinblöcke und der entsprechenden Löcher ablesen können! Nachdem Sie alle sechs Löcher mit den richtigen Steinblöcken gefüllt haben und das Wandgemälde komplett ist, ist der Stein-Glyph Ihre Belohnung.



GRUFT VON SERAFAN

Um die Gruft von Serafan zu finden, müssen Sie Ihren Weg bis zu dem Bereich zurückverfolgen, in dem Sie gegen Kain gekämpft haben. Ihr Ziel ist der Raum mit den Säulen und der Statue in der Mitte. Betreten Sie den Raum auf der materiellen Ebene und gehen Sie zur großen, rechteckigen Säule auf der rechten Seite. Benutzen Sie Ihre Kletterfähigkeiten, um die Säule zu erklimmen und auf den Sims darüber zu gelangen. Dieser Sims folgt dem Dach des Raums bis zum Rand. Laufen Sie weiter, bis Sie zu einem Eingang gelangen, und folgen Sie dem Gang dahinter bis zu einem Raum mit zwei Türen. Ge-

hen Sie durch die linke Tür und laufen Sie den Gang entlang. Schauen Sie sich am Ende einmal um – Sie stehen am Rand einer Klippe! Springen und gleiten Sie nach rechts unten und folgen Sie dem Pfad durch den Tunnel. Nehmen Sie den Weg nach rechts, bis Sie am Eingang zur Gruft von Serafan ankommen. Laufen Sie zum Haupttor und wechseln Sie auf die Spektralebene. Gehen Sie in dieser Form einfach durch das Tor und laufen Sie weiter bis zum nächsten Ebenen-Portal, um schnell wieder auf die materielle Ebene zurückzukehren. In diesem Bereich werden Sie auf zahlreiche Zombies treffen, die mit dem Soul Reaver allerdings keine größeren Probleme darstellen sollten. Folgen Sie dem Gang bis zum Ende und öffnen Sie die Holztür. Vor sich finden Sie einen großen Steinblock, der in die Wand eingelassen ist. Laufen Sie zu ihm und bohren Sie Ihre Klauen in den Steinblock, um ihn rückwärts aus der Wand zu ziehen – Sie legen so den Eingang zum inneren Teil der Gruft von Serafan frei. Schon beim Betreten werden Sie sich der zahlreichen Särge am Rand bewußt. In der Mitte finden Sie ein kreisförmiges Muster auf dem Boden. Stellen Sie



sich in die Mitte des Musters und wechseln Sie auf die Spektralebene – der Boden fällt daraufhin weg und Raziel rutscht in einen versteckten Raum darunter. Wechseln Sie in die Ego-Perspektive. Auf der gegenüberliegenden rechten Seite ist ein Eisentor auszumachen – passieren Sie es mittels Raziels Fähigkeiten auf der Spektralebene. Sie gelangen in einen Raum mit Wasser, das eine quadratische Plattform umgibt. Springen Sie auf die Plattform in der Mitte und drehen Sie sich nach links. So finden Sie ein Ebenenportal auf einem Sims. Springen Sie hinauf und wechseln Sie auf die materielle Ebene – Ihre nächste Begegnung mit einem Boss steht an!



MORLOCK-BOSSKAMPF



1. Dieser Kampf ist keine allzu große Herausforderung für Sie. Sie müssen relativ mobil bei Ihren Angriffsversuchen sein und ständig in Bewegung bleiben. Da Sie auf dem Ebenenportal stehen, sollten Sie darauf achten, daß Raziel zur Mitte des Raumes schaut und Sie die Ego-Perspektive benutzen, so daß Sie den auftauchenden Boss sehen können. Sobald Sie auf die materielle Ebene wechseln, wird der Morlock-Boss Energiestrahlen auf Sie abfeuern, die Sie viel Kraft kosten und auf die Spektralebene zurückwerfen. Springen Sie sofort nach links oder nach rechts, um den Strahlen auszuweichen, und dann auf die Plattform, auf der der Boss wartet.

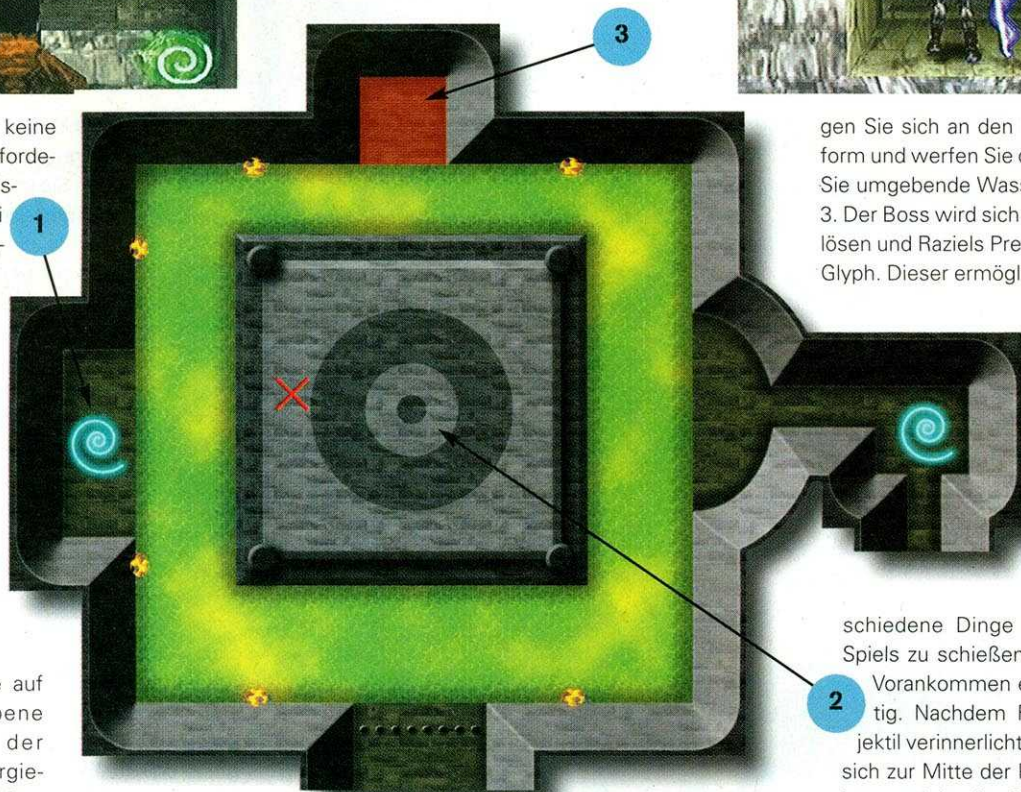
2. Nachdem Sie auf der Plattform gelandet sind, wird der Boss Sie augenblicklich angreifen. Falls Sie es zulassen, wird er Sie in seinem Energiestrom festhalten und Sie voll-

kommen ausschalten. Falls Sie unglücklicherweise in diese Situation geraten, sollten Sie so schnell wie möglich die Flucht ergreifen und sich mit einem Sprung in Sicherheit bringen. Sie können die gesamte mittlere Plattform benutzen, also machen Sie das Beste daraus, lassen Sie sich von ihm bis zum Rand



gen Sie sich an den Rand der Plattform und werfen Sie den Boss in das Sie umgebende Wasser.

3. Der Boss wird sich im Wasser auflösen und Raziels Preis ist der Force-Glyph. Dieser ermöglicht es, auf ver-



schiedene Dinge während des Spiels zu schießen und ist für Ihr Vorankommen essentiell wichtig. Nachdem Raziel das Projektil verinnerlicht hat, sollten Sie sich zur Mitte der Plattform begeben und in die Ego-Perspektive schalten. In der Wand gegenüber dem Tor, durch das Sie den Raum anfangs betreten haben, finden Sie einen Steinblock. Er ist etwas heller gefärbt als der Rest der Wand und darin eingelassen. Benutzen Sie die Ego-Perspektive, um mit dem Force-Projektil auf den Steinblock zu zielen. Mit einigen Schüssen können Sie den Steinblock auf der anderen Seite herausdrücken und so einen Durchgang schaffen.

treiben und starten Sie Ihren letzten Angriff. Beachten Sie, daß Sie diesen Boss nicht mit dem Soul Reaver besiegen können. Stattdessen ist hier noch die gute, alte Ex-Vampir-Klaue gefragt. Nachdem Sie ihn mit einer ordentlichen Ladung Aufmerksamkeit bedacht haben, wird der Boss rot und beginnt zu tockeln. Laufen Sie in diesem Moment an ihn heran und heben Sie ihn über Ihren Kopf. Bewe-

treiben Sie zurück zu der Stelle, an der Sie den Raum betreten haben. Klettern Sie, die entsprechende Fähigkeit benutzend, die Wand hoch und oben auf den Sims. Drehen Sie sich um und Sie finden eine Nische, die von einer brennenden Fackel auf der linken Seite beleuchtet wird. Gehen Sie bis an den Rand des Sims, um einen besseren Winkel zu erlangen, und werfen Sie dann den Knochen in die Nische. Falls Sie Probleme haben, sollten Sie die Ego-Perspektive benutzen, um den Winkel anzupassen. Vor Ihnen wird eine Säule sein – wechseln Sie auf die Spektralebene und springen Sie auf sie darauf. Benutzen Sie dann das perfekt positionierte Portal, um wieder auf die materielle Ebene zu wechseln.

KLANG-GLYPH

Als nächstes sollten Sie sich mit Ihrer neuen Force-Projektil-Fähigkeit auf die Suche nach dem Klang-Glyph machen. Begeben Sie sich zurück in den Bereich der Kathedrale. Suchen Sie den Luftschacht auf, durch den Sie zuvor nach oben geschwebt sind. Springen Sie hinein und schauen Sie sich um – Sie bemerken nun einen Durchgang. Springen Sie hinauf und folgen Sie dem Gang, bis Sie zu einer Grube auf der rechten Seite gelangen, über der ein Buntglas-Fenster für Licht sorgt. Klettern Sie zum Fenster hinauf und zerstören Sie es mit dem Force-Projektil. Sie können genauer zielen, wenn Sie die Ego-Perspektive einsetzen. Folgen Sie dem Gang und schweben Sie auf der Spektralebene durch das Tor am Ende. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums befindet sich ein Ebenenportal. Wechseln Sie auf die materielle Ebene und schnappen Sie sich den Knochen, der an der Wand hinter dem Portal befestigt ist. Lau-



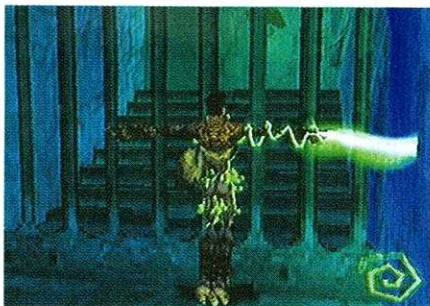
fen Sie zurück zu der Stelle, an der Sie den Raum betreten haben. Klettern Sie, die entsprechende Fähigkeit benutzend, die Wand hoch und oben auf den Sims. Drehen Sie sich um und Sie finden eine Nische, die von einer brennenden Fackel auf der linken Seite beleuchtet wird. Gehen Sie bis an den Rand des Sims, um einen besseren Winkel zu erlangen, und werfen Sie dann den Knochen in die Nische. Falls Sie Probleme haben, sollten Sie die Ego-Perspektive benutzen, um den Winkel anzupassen. Vor Ihnen wird eine Säule sein – wechseln Sie auf die Spektralebene und springen Sie auf sie darauf. Benutzen Sie dann das perfekt positionierte Portal, um wieder auf die materielle Ebene zu wechseln.

Wenden Sie sich nach links, um die Nische anzusehen, in die Sie den Knochen geworfen haben. Springen Sie hinüber in die Nische und holen Sie sich den Knochen zurück, bevor Sie wieder zur ersten Säule zurückkehren. Drehen Sie sich nach links und hüpfen Sie auf die nächste Säule. Wiederholen Sie diesen Vorgang mit der nächsten Säule. Ducken Sie sich und legen Sie den Knochen auf die Säule. Benutzen Sie das Force-Projektil, um das Glas am anderen Ende des Raumes zu zerstören. Schnappen Sie sich erneut den Knochen und werfen Sie ihn in den Eingang. Wechseln Sie dann in die spektrale Ebene, die Ihnen den Sprung auf die andere Seite ermöglicht. Sie finden den Knochen, den sie herübergeworfen haben, und folgen dann dem Gang hinauf, bis Sie in einen Raum mit einer Glocke gelangen. Benutzen Sie nun den Knochen, um die Türklingel zu betätigen. Dies bringt Ihnen den Klang-Glyph ein.

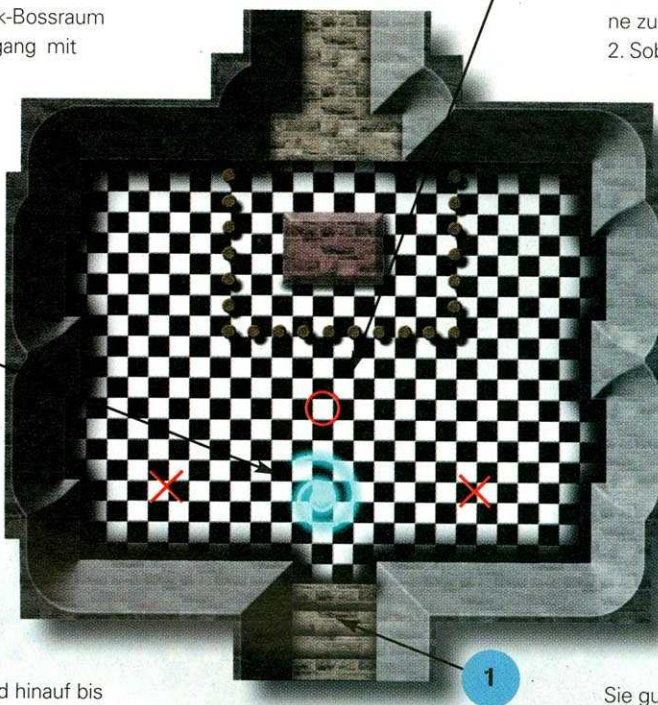
GRUFT VON SERAFAN (FORTSETZUNG)



Nachdem Sie den Klang-Glyph eingesammelt haben, sollten Sie in den Morlock-Bossraum zurückkehren und durch den Eingang mit dem verschobenen Stein, einen Sprung tiefer in den Raum auf der anderen Seite gehen. Wenden Sie sich nach links und betreten Sie das Wasser, so gelangen Sie weiter nach unten in einen anderen Raum. Gehen Sie durch den Raum bis zum Eingang, der demjenigen genau gegenüberliegt, durch den Sie den Raum betreten haben. Laufen Sie hier hinauf und folgen Sie dem Weg weiter nach links. Der Gang führt in einen großen Raum mit Säulen und einem von Wasser umgebenen Ebenenportal. Springen Sie auf die Plattform und wechseln Sie auf die materielle Ebene. Hüpfen Sie rüber auf die Plattform auf der gegenüberliegenden Seite und klettern Sie die Wand hinauf bis



zum oberen Sims. Drehen Sie sich herum und schalten Sie in die Ego-Perspektive. Links sehen Sie eine Säule, zu der Sie einen Sprung/Gleitflug unternehmen sollten. Vor Ihnen wird eine weitere Säule mit einem Steinblock darauf sein. Sie müssen diesen lösen, um die Stelle erreichen zu können, also schießen Sie ihn mit dem Force-Projektile weg und springen Sie rüber. Vor dieser Säule ist ein weiterer Sims, springen Sie drauf und laufen Sie die Stufen hinauf bis zur Holztür – öffnen Sie



der Treppe, um wieder auf die materielle Ebene zu gelangen.

2. Sobald Sie das Ebenenportal an der vorderen Seite des Raumes benutzt haben, um wieder auf die materielle Ebene zu wechseln, werden Sie von einigen nervigen Monstern angegriffen, die sich an den auf unserer Karte mit roten Kreuzen markierten Punkten materialisieren. Sie greifen gemeinsam an und können einige Schwierigkeiten bereiten – falls Sie schnell genug sind, können Sie jedoch alle einfach mit dem Soul Reaver ausschalten.

3. Bewegen Sie sich weiter zum auf der Karte mit einem roten Kreis markierten Punkt vor dem Käfig. Schalten Sie in die Ego-Perspektive, um besser zu zielen. Sie müssen nun Ihr Force-Projektile benutzen, um auf den Stein in der Mitte des Käfigs zu schießen. Falls

Sie gut treffen, wird der Stein mit der entsprechenden Wucht nach hinten rutschen. Wiederholen Sie diesen Prozeß einige Male, bis der Steinblock fest an der hinteren Wand steht. Wechseln Sie nun auf die Spektralebene, so daß Sie durch das Gitter gehen können, und springen Sie auf den Steinblock hinauf. Es gibt an der hinteren Wand einen Sims, der in einen Gang mündet. Springen Sie hinauf und laufen Sie den Gang hinunter, bis Sie an einen Rand kommen. Schauen Sie an der Seite herunter und Sie werden unter sich ein auf dem Wasser schwimmendes Boot finden.

ÜBERSCHWEMMTE ABTEI

Blieben Sie auf der Spektralebene und springen/gleiten Sie zum Boot hinab. Laufen Sie zum rechten Ende des Boots und schauen Sie nach links oben, um einen Sims zu erspähen. Springen Sie hinauf und folgen Sie ihm, bis er



in den Felsen führt und in einen runden Raum mündet, in dem sich rechts ein Warptor und links eine Holztür befinden. Benutzen Sie das Ebenenportal, um auf die materielle Ebene zu wechseln, öffnen Sie die Tür und folgen Sie dem Gang dahinter. An dessen Ende finden Sie ein großes Holztor – feuern Sie das Force-Projektile auf das runde Symbol zwischen den beiden Türen ab, um sie zu öffnen. Laufen Sie hindurch, bis Sie zu einem Sims kommen, der in einen riesigen Bereich mit einem runden Gebäude in der Mitte mündet, das von Wasser umgeben ist. Lassen Sie sich auf den Sims unter sich fallen und wenden Sie sich nach rechts. Springen Sie auf die aus dem Wasser ragende Säule und dann weiter auf die näch-



ste auf der linken Seite. Vor Ihnen wird dann eine Säule sein, die nur ein wenig aus dem Wasser ragt. Springen Sie hinauf und dann auf den Sims darüber. Sie sehen dann zwei weitere Säulen, die aus dem Wasser ragen – springen Sie über diese weiter bis zum Eingang.

ÜBERSCHWEMMTE ABTEI (FORTSETZUNG)

Drehen Sie sich nach links, wenn Sie auf dem Sims gelandet sind, um eine Holztür zu entdecken. Öffnen Sie sie und folgen Sie dem



Gang dahinter in einen Raum mit einer erhöhten Plattform und vier verschiedenen Brücken, die sich in der Mitte treffen. Laufen Sie einfach direkt an der großen Schraube in der Mitte vorbei. Öffnen Sie das Tor auf der anderen Seite und folgen Sie dem Gang, bis Sie ein identisches Tor erreichen. Öffnen Sie es und Sie gelangen in einen Raum voller Wasser, aus dem zahlreiche Säulen herausragen. Hüpfen Sie auf die Säulen und überqueren Sie den Raum, ohne ins Was-



ser zu stürzen. Falls Sie doch hineinfallen, sollten Sie sich umdrehen und in die gegenüberliegende rechte Ecke gehen. Dort finden Sie eine Säule, über die Sie das Wasser wieder verlassen können. Auch an ein Ebenportal zum Wechseln zurück auf die materielle Ebene wurde hier gedacht. Nachdem Sie den Weg über die Säulen hinter sich gebracht haben, sollten Sie den Raum durch den Durchgang auf der gegenüberliegenden Seite verlassen. Folgen Sie dem Gang nach links und öffnen Sie das Tor.



1. Folgen Sie diesem Gang, bis er sich nach unten in Richtung Wasser windet. Springen Sie ins Wasser hinein und gehen Sie durch den Eingang, und Sie kommen in einen großen Raum mit vielen Säulen



Sims bemerken, auf den Sie hinaufspringen sollten. Oben müssten Sie rechts einen weiteren Sims sehen – springen Sie hinauf und benutzen Sie das Ebenportal, um wieder auf die materielle Ebene zu gelangen. Drehen Sie sich um und schauen Sie in Richtung der Wand.



Klettern Sie mit Ihren speziellen Fähigkeiten die Wand hinauf. Hangeln Sie sich oben vorher noch ein wenig nach links, bevor Sie sich auf den Sims hochziehen. Drehen Sie sich um und Sie werden vor sich über dem Wasser eine Handvoll Holzbalken sehen.

3. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie zum ersten Holzbalken rüberspringen. Schauen Sie genau geradeaus und springen Sie auf den nächsten. Wiederholen Sie dies, bis Sie auf dem letzten Balken hocken. Falls Sie bei den Sprungversuchen ins Wasser fallen, werden Sie wieder auf die Spektralebene zurückgeschleudert. Auf dem letzten Balken sollten Sie die Ego-Perspektive benutzen und nach links schauen – springen Sie zum dort sichtbaren Eingang. Folgen Sie dem Gang nach rechts. Am Ende kommen Sie an ein großes Buntglas-Fenster. Zerstören Sie es mit dem Force Projektil des Soul Reavers.

Auf der rechten Seite wird eine Reihe von Sims sein. Springen Sie darüber bis zum runden Gebäude in der Mitte des Wassers. Wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie bis an den Rand. Hinter dem Wasser werden Sie einen Glockenturm sehen – springen und gleiten Sie rüber. Innerhalb des Glockenturms findet sich eine Kette, an der Sie ziehen sollten, um die Glocke erklingen zu lassen. Laufen Sie die Wendeltreppe hinab und unten die Treppe hinauf. Sie gelangen nun in Rahabs Raum, wo Sie diesen erst besiegen müssen, ehe Sie Ihr Abenteuer fortsetzen können.



Doping für Deine PlayStation...



Jeden Monat Game-Power mit dem PlayStation Zone-Abo



Jeden Monat frei Haus:

12 mal PlayStation Zone

mit praller CD. Als Danke-

schön erhältst Du kostenlos

einen praktischen CD-

Ständer mit 12 Jewel-Cases.

So kannst Du jeden Monat

bequem Deine PlayStation

Zone-CD archivieren.

☒ **Ja, ich brauche das PlayStation Zone-Abo mit CD-ROM!**

(DM 138,-/Jahr (= DM 11,50/Ausgabe); Ausland
DM 162,-/Jahr; ÖS 990,-/Jahr)

Als Dankeschön erhalte ich den ultimativen CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases kostenlos (Art. Nr. 1086). Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

(Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

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

P3Z359



RAHAB-BOSSKAMPF

Dies ist ein großer, mit Wasser gefüllter Raum mit vielen Säulen in der Mitte, die zur Wasseroberfläche führen. Sobald Sie den Raum betreten, tauchen von allen Teilen des Raums fliegende Geister auf. Vernichten Sie sie mit dem Soul Reaver und saugen Sie ihre Seelen auf. Dies sollte Ihnen genug Energie geben, um auf die materielle Ebene wechseln zu können. Laufen Sie in die Mitte des Raums, bis Sie von den Säulen umgeben sind. Benutzen Sie die Ego-Perspektive, um die kürzeste Säule ausfindig zu machen. Springen Sie hinauf und benutzen Sie erneut die Ego-Perspektive, um die nächsthöhere Säule zu finden. Wiederholen Sie diesen Prozeß, bis Sie die höchste Säule erreicht haben, die Sie letztlich an die Wasseroberfläche bringt. Versuchen



Sie dabei nach Möglichkeit, nicht von den Geistern von den Säulen gestoßen zu werden. Sobald Sie oben angekommen sind, können Sie auf die materielle Ebene zurückwechseln. Rahab taucht gleich nach diesem Ebenensprung auf. Sie müssen schnell sein, um seinen Energiestrahlen auszuweichen, die Sie Ih-



re Lebensenergie kosten können. Rahab versucht weiterhin, Sie von den Säulen ins Wasser zu stoßen – Sie fallen dann bis nach unten und werden auf die Spektralebene zurückgeworfen, so daß Sie den ganzen Weg nach oben noch einmal machen müssen. Vorsicht ist also angesagt beim Manövrieren auf den



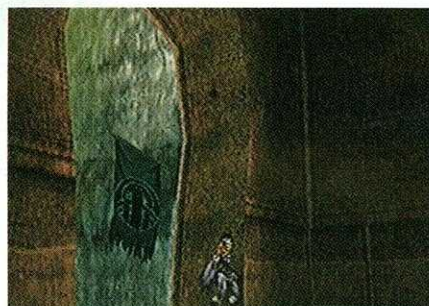
Säulen! Im oberen Teil des Raums finden sich Buntglas-Fenster. Nehmen Sie aus der Ego-Perspektive das erste Fenster ins Ziel und feuern Sie das Force-Projektile darauf ab. Springen Sie dann zur nächsten Säule und nehmen Sie sich das folgende Fenster vor. Zerstören Sie alle Fenster mittels des Force-Projektiles. Nachdem Sie diese Aufgabe erfüllt haben, wird Raziel mit der Schwimmfähigkeit belohnt.

WASSER-GLYPH

Sie haben nun Rahab besiegt und die Schwimmfähigkeit erhalten, das nächste Ziel ist das Wasser-Glyph. Kehren Sie den ganzen Weg zum Trainingsbereich zurück und begeben Sie sich zu den Klippen, wo sich der Vortex befindet. Sie haben diese Stelle passiert, als Sie zum ersten Mal Raziels Clan-Bereich betreten haben. Laufen Sie die Brücke bis zur ersten Plattform hinauf, springen Sie zu dieser rüber und wenden Sie sich nach links. Sie sehen nun den Eingang zu einem Gang, also springen Sie rüber und folgen Sie diesem Gang bis nach unten zum Wasser. Betreten Sie das Wasser und schwimmen Sie den Gang entlang, bis Sie



in einen großen Bereich gelangen, in dem Sie an die Wasseroberfläche schwimmen sollten. Suchen Sie beim Verlassen des Wassers nach einer kleinen Holztür in der Felswand. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie die Treppe hinauf. Stapeln Sie oben die beiden Blöcke übereinander und drücken Sie sie gegen die linke Wand. Benutzen Sie sie, um auf den Sims zu springen, wodurch Sie rechts eine Öffnung erreichen können. Schauen Sie rüber zur Öffnung



auf der gegenüberliegenden Seite des Wassers und gleiten Sie rüber. Dieser Bereich wird die Menschenstadt genannt. Wenden Sie sich nach rechts und laufen Sie hinab zur Tür. Gehen Sie durch die Tür und laufen Sie die Rampe links hinab. Biegen Sie unten nach links ab – Sie können nun einen Gang sehen, dem Sie bis zur nächsten Treppe folgen sollten. Klettern Sie die Treppe hinauf und gehen Sie zum Hauptteil der Menschenstadt. Vor Ihnen wird ein großer Bereich mit Wasser sein – springen Sie hinein und finden Sie das Tor. Benutzen Sie das Soul Reaver-Projektile, um auf das Tor zu



schießen und hindurchzugehen. Benutzen Sie auf der anderen Seite das Ebenenportal, um auf die materielle Ebene zu wechseln. Schwimmen Sie am Rohr entlang, das oben zu einem runden Raum führt. Hier gibt es ein Loch in der Wand, schwimmen Sie hindurch, bis Sie einen kleinen Raum erreichen. Wenden Sie sich nach links und schwimmen Sie das Rohr hinab, das Sie in einen rechteckigen Raum führt. Laufen Sie die Treppe hinauf bis zum Raum mit der Statue. Hier werden Sie den Wasser-Glyph finden, nachdem Sie die Aufgabe erfüllt haben. Gehen Sie durch den Gang rechts neben der Statue und zwei Treppenreihen hinauf. Springen Sie in diesem Raum über



das Wasser und bewegen Sie sich zum Steinblock hin. Schieben Sie nun den Block ins Wasser und bewegen Sie ihn in den tieferen Raum mit dem Loch in der Mitte. Drücken Sie dann den Block ins Loch und der gesamte Raum wird sich langsam mit Wasser füllen. Kehren Sie in den Raum mit der Statue zurück, um Ihre Belohnung in Form des Wasser-Glyph zu erhalten.

In der nächsten Ausgabe beschäftigen wir uns mit dem abschließenden Teil unserer Lösung, inkl. des Höhepunkts von Soul Reaver – der finalen Konfrontation mit Raziels früherem Meister Kain.



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.

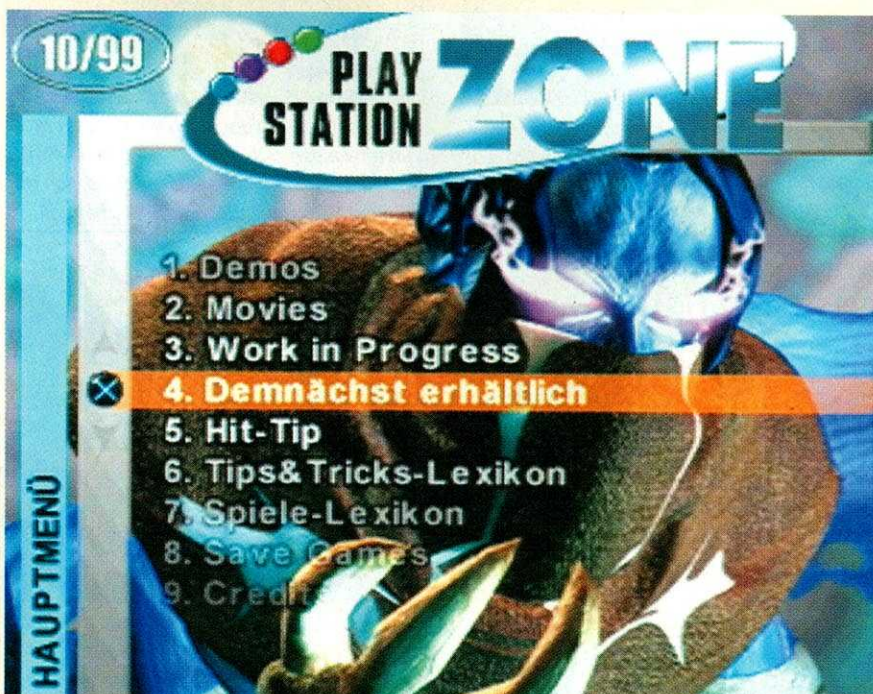
Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos 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, in dem sich Soul Reaver aus Anlaß der kürzlich erfolgten Veröffentlichung breitmacht.

1. DEMOS

Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Eidos, Codemasters und Electronic Arts. 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!



Die Demos zu Soul Reaver und No Fear sind die Höhepunkte auf dieser CD, außerdem gibt es Demos zu Populous 3, Theme Hospital und Colin McRae Rally.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu aktuellen Spielen Codemasters, Eidos und Electronic Arts. 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 10 Minuten.



Tolle Filme zu Prince Naseem Boxing, Bundesliga Stars 2000, SLED Storm, Gex 3: Deep Cover Gecko und Need For Speed IV sind auf dieser CD!



Exklusiv: Hier könnten Sie erstmals einen Blick auf die PlayStation-Version von Bundesliga Stars 2000 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 Bilderserie 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 11/99
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



5. HIT-TIP

Diese Rubrik ist von der Bedienung her absolut identisch mit der Work-In-Progress-Sektion. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild zum gewünschten Spiel gezeigt. Betätigen Sie daraufhin keine Taste, so wird Ihnen nach fünf Sekunden Wartezeit das jeweils nächste Bild zum Spiel präsentiert. Drücken Sie die X-Taste, dann wird die Weiterschaltung deaktiviert und die Informationsleiste ausgeschaltet. Betätigen Sie den Kreis oder das Viereck, dann wird das nächste bzw. vorherige Bild gezeigt. Durch das Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das Untermenü zurück.

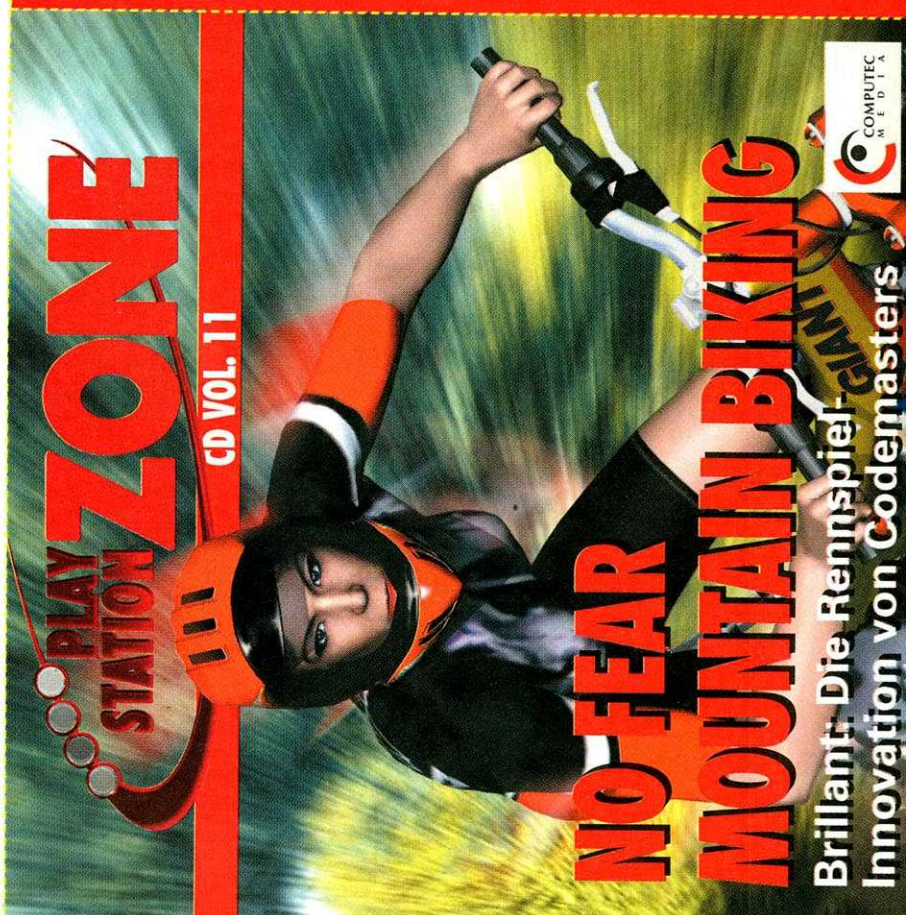


In der Hit-Tip-Rubrik gibt es tolle Screenshots zu acht in den letzten Monaten veröffentlichten Chart-Hits zu sehen.



Welche Spiele wollen Sie sich kaufen? In der Hit-Tip-Sektion finden Sie bestimmt einen Titel nach Ihrem Geschmack.

LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM
GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACH-
GESCHÄFT ODER ALS ABO-PRÄMIE!



Brillant: Die Rennspiel-Innovation von Codemasters

PLAY STATION ZONE

CD VOL. 11

WORK IN PROGRESS:

Ace Combat 3, Centipede, Colony Wars 3, Crash Team Racing, Destruction Derby 3, Dino Crisis, Fighting Force 2, Formel 1 '99, Fussball Live, Gran Turismo 2, Jade Cocoon, Mission: Impossible, NASCAR Road Racing, Rollcage Extreme, Sheep!, Ronin Blade, Spiderman, Spyro the Dragon II, Star Wars Racer, Tarzan, Techno Mage, Tomorrow never dies, Tony Hawk's Skateboarding, Worms 2: Armageddon, Wu Tang Shaolin Style

DEMÄCHST ERHÄLTICH:

G-Police 2, Hot Wheels, Lego Racers, MGS - Special Missions, NHL 2000, Re-Volt, Shadow Man, Star Wars DDB, The X-Files, Wp3out

HIT-TIP:

Ape Escape, Bundesliga Stars, Croc 2, Driver, Omega Boost, R/C Stunt Copter, Silent Hill, Soul Reaver, Speed Freaks, Um Jammer Lammy, V-Rally 2, WWF Attitude

TIPS&TRICKS-LEXIKON:

Überprüfte Cheats zu 308 Spielen von A wie A-Train bis Z wie Z.

SPIELE-LEXIKON:

Infos und Bewertungen zu über 591 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.

DEMOS:

Soul Reaver
No Fear Mountain Biking
Populous 3
Theme Hospital
Colin McRae Rally

MOVIES:

1. Prince Naseem Boxing 1:35 Minuten
2. Bundesliga Stars 2000 2:40 Minuten
3. SLED Storm 1:42 Minuten
4. Need For Speed IV 1:57 Minuten
5. Gex 3: Deep Cover Gecko 2:07 Minuten

SAVE GAMES:

1. Anna Kournikova's Tennis ... Alle Street Turniere
2. Ape Escape 21 Levels, 2 Bonusspiele
3. Bomberman Fantasy Race ... Fast alle Strecken
4. Bugs Bunny 87% gelöst
5. Driver Alle vier Städte anwählbar
6. Final Fantasy VII Beim Endgegner
7. Gran Turismo Alle Lizenzen
8. Kagero: Deception 2 Chapter 17
9. Metal Gear Solid James-Bond-Anzug u.v.a.
10. Need For Speed IV Alle Strecken
11. Rampage Universal Tour Monster befreit
12. Ridge Racer Type 4 Alle 320 Autos
13. Sports Car GT BMW komplett aufgerüstet
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 darf von uns nicht ausgeliefert werden.

6. TIPS&TRICKS-LEXIKON

Die ultimative Tips&Tricks-Datenbank versteckt sich hinter diesem Menüpunkt. Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie problemlos durch die in alphabetischer Reihenfolge sortierte Datenbank sausen, während Sie mit der X-Taste die (überprüften) Tips zu einem bestimmten Spiel auf den Screen scrollen lassen. Sobald Sie während des automatischen Scrollvorgangs Rauf oder Runter drücken, wird das Scrolling abgebrochen und Sie können manuell die gewünschte Position im Tips-Text ansteuern. Es versteht sich von selbst, daß die bekannten Button-Symbole in Form von grafischen Icons auf dem Screen erscheinen. Als Zusatz-Service wird Ihnen währenddessen auch noch ein 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 308 verschiedenen PlayStation-Spielen enthalten!



Auf der CD finden Sie neue Tips zu: V-Rally 2, Warzone 2100, Kagero: Deception 2, Rampage 2: Universal Tour, Trap Runner, Bomberman Fantasy Race, Castlevania und Civilization II

PLAY STATION ZONE

CD VOL. 11

Soul Reaver

Nach monatelanger Wartezeit ist das revolutionäre Action-Adventure endlich erhältlich! Wir haben eine brandneue (teilweise deutsche) Demo!

Die Steuerung

Steuerkreuz Charakter steuern
Analogstick Charakter steuern

▲ Ergreifen
● Seele aufnehmen
X Springen
■ Angreifen

L1 In die Hocke gehen
R1 Auto-Focus

L2 Kamera drehen
R2 Kamera drehen

Select Zauberspruch
Start Pause

No Fear Mountain Biking

Überraschung: Wer denkt, ein Mountain Bi-

ke-Rennspiel können nur langweilig sein, soll No Fear von Codemasters antesten!

Die Steuerung

Steuerkreuz Rad steuern
Analogstick Rad steuern

▲ Ohne Bedeutung
● Ohne Bedeutung
X Ohne Bedeutung
■ Bremsen/ Auf einem Rad

L1 Ohne Bedeutung
R1 Ohne Bedeutung

L2 Ohne Bedeutung
R2 Perspektive ändern

Select Demo beenden
Start Pause

Populous 3

Das Strategie-Spiel von Bullfrog knüpft an die Qualität der legendären Vorgänger pro-

blemlos an! Zuerst bitte das Tutorial antesten!

Die Steuerung

Steuerkreuz Cursor steuern
Analogstick Cursor steuern

▲ Zum Anführer zurückspringen
● Aktion abbrechen
X Kämpfer wählen/ Aktion bestätigen
■ Zauberspruch einsetzen

L1 Welt nach links drehen
R1 Welt nach rechts drehen

L2 Stützungs-Infos anzeigen
R2 Zauber- und Gebäude-Menü anzeigen

Select Screen wechseln
Start Pause

Theme Hospital

Eine komplett deutsche Demo (inklusive Anleitung) zur letztjährigen Krankenhaus-Simulation ist als Bonus auf diese CD enthalten.

Die Steuerung:

Steuerkreuz Cursor steuern
Analogstick Ohne Bedeutung

▲ Aktion
● Aktion
X Aktion
■ Aktion

L1 Ohne Bedeutung
R1 Ohne Bedeutung

L2 Ohne Bedeutung
R2 Ohne Bedeutung

Select Ohne Bedeutung
Start Pause

Colin McRae Rally

Pünktlich nach Erscheinen der Platinum-Version und zeitgleich mit der Veröffentlichung der ersten Bilder des Nachfolgers die Mega-Demo!

Die Steuerung

Steuerkreuz Fahrzeug
Analogstick Fahrzeug

▲ Perspektive ändern
● Handbremse
X Bremsen
■ Bremsen

L1 Ohne Bedeutung
R1 Ohne Bedeutung

L2 Ohne Bedeutung
R2 Ohne Bedeutung

Select Ohne Bedeutung
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 591 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 591 aktuellen PlayStation-Spielen, die in Europa erhältlich sind. Der Einfachheit halber wurden die Spiele in 16 Genres aufgeteilt. Alle Tests aus der Ausgabe 10/99 sind nun auch auf der CD abrufbereit!

9. CREDITS

Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe und SCE Deutschland.



Wieviel Arbeit in der PlayStation-Zone-CD steckt, können Sie anhand der umfangreichen Credits-Liste erkennen.

8. SAVE GAMES

Hier können Sie problemlos tolle Spielstände zu 15 aktuellen PlayStation-Hits auf Ihre Memory Card transferieren, die in Slot 1 stecken muß (Slot 2 wird nicht unterstützt!). Wählen Sie mit der X-Taste das gewünschte Spiel aus und folgen Sie dabei den Anweisungen auf dem Bildschirm! Die Wirkung des Spielstandes wird auf dem Bildschirm exakt beschrieben. Es muß unbedingt eine Memory Card mit genügend freiem Speicher eingelegt werden, anderenfalls kann kein Spielstand gesichert werden! Es besteht keine Möglichkeit, einen Spielstand zu löschen.



Brandneue Spielstände gibt es für Ape Escape, Bomberman Fantasy Race, Bugs Bunny, Karo: Deception 2 und Rampage 2.



Mit unserem Spielstand zu Final Fantasy VII gelangen Sie direkt zum Endgegner.

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:

© and „The X-Files Game“ TM & ©
 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. „Twentieth Century Fox“, and „The X-Files“ and their associated logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

Urheberrecht:

Alle in PlayStation Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



are trademarks of

Sony Computer Entertainment Inc.

Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
 Verbreitete Auflage 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

Jens Klüver

-144

-348

Anzeigen disposition:

Andreas Klopfer

-140

Online-Werbeflächen:

Susanne Szameitat

-142

Anzeigenassistent:

Ina Schubert

-346

Anzeigenmarketing:

Monika Fleenor

-345

Assistenz der Anzeigenleitung:

Claudia Rudolph

-143

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):

Thorsten Szameitat

-141

Verlag

Verlagsleitung:

Roland Bollendorf

Produktionsleitung:

Martin Clossmann

Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung),

Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement:

PlayStation Zone kostet im Abonnement pro Jahr DM 138,- für 12 Ausgaben mit CD (Ausland DM 162,-). Ohne CD: DM 69,- pro Jahr (Ausland: DM 93,-)

Abonnementbestellung Österreich:

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246-8820, Fax: 06246-8825277

E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit CD: öS 990,- (ohne CD: öS 540,-)

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:

PlayStation Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

VKZ: Mit CD: B 48013, ohne CD: B 48025

ISSN: Mit CD: 1437-0891, ohne CD: 1437-0883

Spiele-Hotlines

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Cryo Interactive	0190-510059	Mo.-Fr. 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ , Sa.-So. 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ , Sa.-So. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Infogrames Deutschland	0190-510 550	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
THQ	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰

CD-ROM defekt?

Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Zeitschriftenhändlern in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, daß eine CD-ROM während des Transports beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:



COMPUTEC MEDIA

Redaktion Kennwort: CD 10/99

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis



Acclaim	3	GT Interactive	19
Activated	111	Hasbro	4
Baucontec	41	InterAct	65
CDG	89	Joysoft	109
Codemasters	156	MMI	35
COMPUTEC Media AG	83	SCED	43, 47
107, 111, 113, 121, 123		Sega	49
Deutsche Expert	123	Softsale	45, B2, B31, B32
Dynatex	139	Theo Kranz	155
Eidos	36	THQ	29
Fire	87	Virgin	23
Game It!	85		

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Sony PlayStation PAL	☐	☐	☐
Sony PlayStation NTSC	☐	☐	☐
Sony PlayStation Multinorm	☐	☐	☐
Dual Shock-Controller	☐	☐	☐
Memory Cards	☐	☐	☐
Game Buster/Xploder	☐	☐	☐
Maus	☐	☐	☐
Light Gun	☐	☐	☐

3. Wie gefällt Ihnen die aktuelle Titelseite? *

Schulnote: _____

4. Welche Schulnote bekommt die aktuelle Ausgabe? *

Schulnote: _____

*(1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)

5. Besitzen Sie einen Computer mit Internet-Zugang?

☐ Ja ☐ Nein

6. Welche Spiele haben Sie in den letzten drei Monaten gekauft, welche wollen Sie kaufen?

Gekauft in den letzten drei Monaten: _____
 Will ich demnächst kaufen: _____

7. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Extraheft 4: Einkaufsführer	—	☐	☐	☐
PlayStation 2-Reportage	—	☐	☐	☐
Tomb Raider IV	—	☐	☐	☐
FIFA 2000	—	☐	☐	☐
Colin McRae Rally 2	—	☐	☐	☐
Crash Team Racing	—	☐	☐	☐
WCW Mayhem	—	☐	☐	☐
Spyro 2	—	☐	☐	☐
Tarzan	—	☐	☐	☐
Mission: Impossible	—	☐	☐	☐
The X-Files	—	☐	☐	☐
Killer Loop	—	☐	☐	☐
Tony Hawk Skateboarding	—	☐	☐	☐
Wip3out	—	☐	☐	☐
SLED Storm	—	☐	☐	☐
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: 10/99)

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 •  • Kennwort: PSZ-Zeugnis 10
 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.

Oktober

Titel	Release
Buster & the Beanstalk	21. Oktober
Centipede	15. Oktober
Championship Motocross	Anfang Oktober
Chocobo Racing	13. Oktober
Destrega	6. Oktober
Die Schlümpfe	Ende Oktober
Discworld Noir	Anfang Oktober
Dune 2000	28. Oktober
EPGA Golf	Mitte Oktober
Expendable	Oktober
Extreme 500	Oktober
Fighting Force 2	Oktober
Final Fantasy VIII	27. Oktober
Formel 1 '99	20. Oktober
Fox NBA 2000	Oktober
Fox NHL 2000	Oktober
Fussball Live	13. Oktober
GTA 2	22. Oktober
Jade Cocoon	Anfang Oktober
Kingsley's Wild Adventure	6. Oktober
Lego Rock Raiders	Ende Oktober
MGS Special-Missions	Oktober
Mission: Impossible	Oktober
Pong	15. Oktober
Powerboat 2	22. Oktober
Rainbow Six	Oktober
Ronin Blade	Oktober
Saboteur	15. Oktober
Shadow Madness	Oktober
Shadow Man	Oktober
Space Invaders	Oktober
SW: Die Dunkle Bedrohung	Ende Oktober
Tarzan	13. Oktober
Techno Mage	Ende Oktober
The Next Tetris	15. Oktober
Tony Hawk's Skateboarding	Oktober
Tunguska	25. Oktober
UEFA Striker	Anfang Oktober
Xena Warrior Princess	14. Oktober

RESIDENT EVIL 3

Am 22. September ist es soweit: *Resident Evil 3: Nemesis* wird unter dem Namen *Bio Hazard 3: The Last Escape* in Japan erscheinen. Wir versorgen Sie mit allen notwendigen Infos zum neuesten Capcom-Knaller und stellen Ihnen die japanische Version detailliert vor, um die Wartezeit bis zum Deutschland-Release (geplant für Januar) angenehmer (oder grauenvoller?) zu machen.



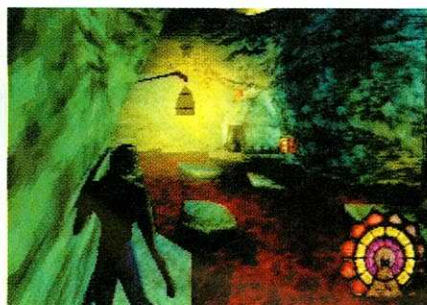
FINAL FANTASY VIII

Guardian's Crusade, *Wild Arms* und *Breath Of Fire III* müssen um ihren Stammplatz im CD-Schacht der PlayStation fürchten: Ende Oktober wird nämlich das mit Spannung erwartete *Final Fantasy VIII* voraussichtlich in Deutschland erscheinen. Ob die Lokalisation (Eindeutschung) diesmal eine bessere Qualität vorzuweisen hat, klären wir bis zur nächsten Ausgabe. In der Zwischenzeit können Sie die Wand mit unserem aktuellen *Final Fantasy VIII*-Poster schmücken.



SHADOWMAN

Während die Nintendo-64-Version schon überragende Wertungen einfuhr (beispielsweise 93% vom Schwestermagazin *N-Zone*), läßt die PlayStation-Version des innovativen Horror-Schockers weiter auf sich warten. Bis zur kommenden Ausgabe sollte uns laut Acclaim jedoch eine testfähige Version erreichen, die wir in einem ausgiebigen Megatest würdigen werden.



AUSGABE 11/99 AB 6.10.99 AM KIOSK!

FORMEL 1 '99

Das erste Formel-1-Spiel für die PlayStation war seinerzeit genial, die beiden Nachfolger mußten jedoch teilweise massive Kritik einstecken. Psygnosis hat daraus Lehren gezogen und für den vierten Teil ein Entwicklungsteam mit ausreichend Rennspiel-Erfahrung engagiert. Ob der Programmierer-Wechsel die Rückkehr zur Pole Position ermöglicht, klärt unser Bericht in der PlayStation Zone 11/99!



11/99 WEITERE THEMEN

- TOKYO GAME SHOW: PLAYSTATION 2-PREMIERE
- TEST: METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS
- TESTS: NHL 2000, SOUTH PARK, TARZAN
- KOMPLETTLÖSUNG: SOUL REAVER, TEIL 3
- KOMPLETTLÖSUNG: G-POLICE, TEIL 2
- EXKLUSIV: DIE PSZ-MULTIMEDIA-CD
- 10 BRANDNEUE DEMOS AUF DER CD!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

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

dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

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

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
- UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD BLAZE - CYBER SHOCK 59,95
- NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN
- CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
- DRIG. PSX-CASE-BUNDLE 69,95
- PRO CARRY CASE - BLAZE 69,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHALLE 9,95
- DRIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95

inkl. Multi-Tap orig. 129,95
nur solange Vorrat reicht!

SPEED FREAKS 89,95

GAMEMASTER DELUXE - SCHUMMELMOD. 89,95

X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95

X-PLÖDER SCHUMMELBUCH 29,95

COLIDER PROFESSIONAL 124,95

EQUALIZER 69,95

ANTENNENKABEL 24,95

Driver 89,95 Final Fantasy 8 (Okt.) 99,95

Killer Loop (Y.A.R.G.) 89,95 WWF Attitude 84,95

- LEHRKABEL (G-CON, AV-ANSCHLÜß) 16,95
- LEHRKABEL JORDAN GP DUAL SHOCK 119,95
- LEHRKABEL DUAL FORCE WHEEL 119,95
- LEHRKABEL FANATEC SPEEDSTER 189,95
- JOYSTICK JOYTECH PRO SHOCK ARCADE 59,95
- JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON, COMP.) 54,95
- PISTOLE AVENGER PRO 89,95
- PISTOLE C-CON 4.5 ORIGINAL 74,95
- PISTOLE REAL ARCADE LIGHTGUN 99,95

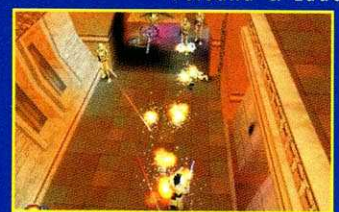
Mission Impossible 89,95 Rainbow Six 89,95

Sled Storm 89,95 Bundesliga Stars 89,95

- MEM. CARD 15 B. DRIG. (VERFÄRBE) 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
- HOUSE LOW BUDGET 44,95
- MULTI-TAP LOW BUDGET 49,95
- DISK STATION 24,95

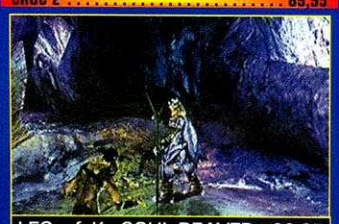
AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR
ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
0049 931 3545285
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,8 OS: PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15:30 UHR
BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND
IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHREN. BEIM
VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar
PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI
IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFER-
BAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE
LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT
PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME 9.-20. UHR,
SA. 10.-16. UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER
BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM
(3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG
(0,15 €) ANFORDERN.



STARWARS Ep.1: Dunkle B. 89,95

- 360 89,95
- A BUG'S LIFE 89,95
- AIRONAUTS 89,95
- APE ESCAPE 89,95
- APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. 139,95
- ASTERIX & OBELIX GEGEN CASAR (OKT.) 94,95
- ATTACK OF THE SAURERMAN 74,95
- BASEBALL EDITION 2000 89,95
- BIG AIR 89,95
- BLAZE 'N' BLADE 99,95
- BLOODY ROAD 2 84,95
- BOMBERMAN 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RACING 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION 99,95
- BREATH OF FIRE 3 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE 84,95
- BUNDESLIGA STARS 2000 89,95
- CAPCOM GENERATIONS 1 84,95
- CARMAGEDDON - FAHR ZUR HÖLLE (SEPT) 16,95
- CASTROL HONDA SUPERBIKE 89,95
- CENTPEDE PSX (SEPT) 89,95
- CHESSMASTER MILLENNIUM 89,95
- CHOKOBO RACING (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
- CROC 2 89,95



LEG. of. K. SOUL REAVER 99,95

- CYBER TIGER (OKT.) 89,95
- DARK MESSIAH (SEPT) 89,95
- DEMOLITION RACER (SEPT) 89,95
- DESTROGA (OKT.) 89,95
- DISCWORLD NOIR (SEPT) 84,95
- DRIVER 89,95
- DUNE 2000 (OKT.) 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (OKT.) 89,95
- LEAGUE GOLF (OKT.) 89,95
- EIGHT ZONE 89,95
- FIGHTING FORCE 2 (OKT.) 99,95
- FINAL FANTASY VIII (OKT.) 99,95
- FISHERMAN'S BAIT (OKT.) 89,95
- FORMER '99 (OKT.) 89,95
- FUSSBALL LIVE (OKT.) 89,95
- G-POLE 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
- GRAND THEFT AUTO 2 (OKT.) 89,95
- GUARDIAN - WÄCHTER DER SCHATTEN 89,95
- HUNGER (SEPT) 89,95
- HOT WHEELS: TURBO RACING (SEPT) 89,95
- HUGO 2 89,95
- INT. SUPERSTAR SOC. PRO EVOLUT. (OKT) 89,95
- JADE COCOON (SEPT) 89,95
- KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (SEPT) 89,95

WipeOut 3 (Sept) 89,95 Tarzan (Okt) 89,95

G-Police 2 (Sept) 79,95 X-Files (Sept) 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

- nur solange Vorrat reicht
- ABE'S EXODUS 49,95
 - CONSTRUCTOR 49,95
 - DODGEM ARENA 29,95
 - INT. SUPERSTAR SÖCCER PRO '98 49,95
 - MEGA MAN BATTLE & CHASE 69,95
 - NOTE 59,95
 - RACING SIMULATION 2 49,95
 - RIVEN (MYST 2) 49,95
 - S.C.A.R.S. 49,95
 - SKULL MONKEYS 44,95
 - STAR WARS: REBEL ASSAULT 2 69,95
 - SUPERCROSS (J. McGRATH) 49,95
 - WOLF '95 LIMITED EDITION 49,95
 - WWF IN YOUR HOUSE 49,95
 - WWF WARZONE: RAW IS WAR 59,95
 - MEDIEVIL (SEPT) 49,95
 - MICRO MACHINES V3 49,95
 - MICKEY'S WILD ADVENTURES 49,95
 - MOTO RACER 44,95
 - PANDEMONIUM 49,95
 - PORSCHE CHALLENGE 49,95
 - RAYMAN 44,95
 - RESIDENT EVIL 1 44,95
 - RIDGE RACER REVOLUTION 44,95
 - ROAD RASH 44,95
 - SOUL BLADE 49,95
 - SOVIET STRIKE 44,95
 - TEKKEN 2 49,95
 - TEKKEN 3 (SEPT) 49,95
 - TOCA TOURING CAR 44,95

PLATINUM-EDITION

- ABE'S ODDYSEE 49,95
- AIR COMBAT 49,95
- ALLEN TRILAGE 44,95
- BUST A MOVE 2 44,95
- COMMAND & CONQUER 1 44,95
- C & C 2: ALARMSTUFF ROT 49,95
- COLIN McRAE RALLY 49,95
- COOL BOARDERS 3 49,95
- CRASH BANDICOOT 2 49,95
- CROC 44,95
- 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
- GRAN TURISMO 49,95
- GRAND THEFT AUTO 44,95
- HEART OF DARKNESS 49,95
- HERCULES 49,95
- INT. SUPERSTAR SÖCCER PRO 49,95
- JURASSIC PARK 49,95
- LUCKY LUKE (OKT) 49,95

- KINGSLY'S WILD ADVENTURE (OKT) 89,95
- KNOX - KROSSFIRE 89,95
- KURUSHI FINAL (SEPT) 89,95
- LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 99,95
- LEGEND OF KARTIA (SEPT) 89,95
- LEGEND OF LEGATIA (OKT.) 89,95
- LEGO RACERS (SEPT) 89,95
- LEGO ROCK RAIDERS (OKT) 89,95
- MADDEN NFL 2000 (SEPT) 89,95
- MASTER OF MONSTERS 99,95
- METAL GEAR SOLID 89,95
- METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (SEPT) 44,95
- MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 89,95
- MULAN STORY (SEPT) 79,95
- NASCAR 2000 (OKT) 89,95
- NBA PRO '99 99,95
- NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT 89,95
- NHL 2000 (SEPT) 89,95
- NHL PRO '99 99,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT) 89,95
- OMEGA BOOST 79,95
- PLANE CRAZY (SEPT) 89,95
- PLAYER MANAGER '99 - ANCO 84,95
- POINT BLANK 2 89,95
- POPOULOS - THE 3RD COMING 89,95
- PRINCE NASEEM BOXING (OKT) 89,95
- RAILROAD TYCOON 2 (SEPT) 89,95
- RAINBOW SIX (SEPT) 89,95
- RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR 84,95
- RC STUNT COPTER (SEPT) 79,95
- REAL FISHING 89,95
- REVOLT 84,95
- RIDGE RACER TYPE 4 89,95

inkl. PSX-Deco-Kit "Shadowman" 94,95
nur solange Vorrat reicht!

SHADOWMAN 84,95

- STREET SKATER 89,95
- SYNTH FILTER 89,95
- TANK RACER (ENGL.) 89,95
- TARZAN (OKT) 89,95
- TECHNOMAGE (OKT) 89,95
- TOCA TOURING CAR 2 89,95
- TOMB RAIDER 3 99,95
- TOMORROW NEVER DIES (SEPT) 89,95
- TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT) 89,95
- TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 89,95
- TUNGUSKA (SEPT) 84,95
- UEFA STRIKER (SEPT) 84,95
- UM JAMMER LAMMY (SEPT) 89,95
- URBAN CHAOS (SEPT) 89,95
- V-RALLY 2 89,95
- VIRUS 89,95
- WARZONE 2100 89,95
- WILD NINE'S LTD ED (Spiel + PSX-T-Shirt) 69,95
- WIPEOUT 3 (SEPT) 89,95
- WORMS ARMAGEDDON (SEPT) 89,95
- WWF ATTITUDE 84,95
- XENA - WARRIOR PRINCESS (OKT) 89,95
- X-FILES (SEPT) 89,95

Railroad Tycoon 2 89,95 M.G.S. VR Missions 44,95

NHL 2000 (Sept) 89,95 Lego Racer (Sept) 89,95

- RUNNING WILD 79,95
- SABOTEUR (OKT) 99,95
- SCHLUMPF (OKT) 89,95
- SHADOWMAN (SEPT) 84,95
- SILENT HILL 89,95
- SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG. 24,95
- SLED STORM (SEPT) 89,95
- SMASH COURT TENNIS: A. KOVRNIKOVA 79,95
- SOUTHPARK (SEPT) 84,95
- Xena (Okt) 89,95 Grand Theft Auto 2 89,95
- Jade Cocoon (Sept) 89,95 Formel 1 '99 (Okt) 89,95

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 35 45 222

Fax: 0931/571602
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Die ultimative Rallye-Simulation

play PlayStation

DM 49,95*

*UNVERBINDLICHE
PREISEMPFEHLUNG



COLIN MCRAE RALLY

90%
MAN!AC
7/98



10/10
PLAY PLAYSTATION
6/98



91%
VIDEO GAMES
7/98



NOTE 1,5
DAS OFFIZIELLE
PLAYSTATION MAGAZIN 8/98



PlayStation®

PLATINUM

DUAL SHOCK neGcon

Codemasters®

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All rights reserved. "Colin McRae" and all copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under licence. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Published by Codemasters. Developed by Codemasters. neGcon is a trademark of Namco Ltd. All other marks are trademarks of their respective owners.