

DM 6,50

PLAY  
STATION

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION-FANS

**NUR DM 6,50!  
JETZT MIT 156 SEITEN!****BRANDNEU!**JETZT MIT HARDWARE-TESTS,  
PLATINUM-TESTS UND HITS FÜR KIDS!**PLAYSTATION 2**

Die 128-Bit-Konsole: Alle Fakten auf 5 Seiten plus Poster

**RESIDENT EVIL 3**

Brandaktuell: Die fertige Japan-Version im Vorabtest!

**FINAL FANTASY VIII**

6-Seiten-Test: Die deutsche Version des RPG-Hits im Detail

**TOMB RAIDER IV****Weltpremiere:** Die PlayStation-Version erstmals angespielt!**37 SEITEN TIPS & TRICKS:**

Legacy of Kain: Soul Reaver, Killer Loop, Croc 2 u. a.

**44 TESTS & PREVIEWS:**Angespielt: TOCA 3, Gran Turismo 2, Schlümpfe  
Test: Tarzan, UEFA Striker, Metal Gear Solid S. M.**MIT DOPPELPOSTER!**

PlayStation 2 &amp; Jade Cocoon





Die PlayStation-Zone-CD Vol. 12 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 314 Spielen, ein Spiele-Lexikon mit Bewertungen zu 602 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. Mission: Impossible



Premiere: Steuern Sie das Alter ego von Tom Cruise durch eine gefährliche Mission.

### 2. Killer Loop



Premiere: Der Wip3out-Rivale von Crave kann gefallen. Testen Sie die brillante Demo!

### 3. V-Rally 2



Premiere: Endlich stellte uns Infogrames eine spielbare Demo von V-Rally 2 zur Verfügung!

### 4. Centipede



Premiere: In der Neuauflage des Spielhallenklassiker dürfen Sie nach Herzenslust ballern.

### 5. Pong



Premiere: Ein Spiel der ersten Generation kehrt mit einem furiosen Multiplayermodus zurück.

## 3. WORK IN PROGRESS

## 4. DEM-NÄCHST ERHÄLTLICH

## 5. HIT-TIP

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

## 2. MOVIES (LAUFZEIT TOTAL: 11:05 MIN.)

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

### Action Man

Länge: 3:28 Minuten



Hasbros Action Man kann Metal Gear Solid und Fighting Force II durchaus Paroli bieten! Überzeugen Sie sich selbst!

### Worms: Armageddon

Länge: 3:10 Minuten



Das der Strategiekönner humortechnisch begeistern kann, zeigt unser Film mit den Zwischensequenzen!

### JADE COCOON

Länge: 2:07 Minuten



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



Von PlayStation Zone sind zwei Varianten erhältlich: eine mit exklusiver Multimedia-CD für DM 12,80, eine ohne CD für DM 6,50. Letztere halten Sie gerade in den Händen, deswegen besitzt die Inhaltsangabe genauso wie die detaillierte Anleitung auf den Seiten 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!

### NEXT TETRIS

Länge: 0:50 Minuten



50 Millionen Stück von Tetris verkauft, wir sind sicher, daß The Next Tetris ein Verkaufsschlager wird.

## 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.

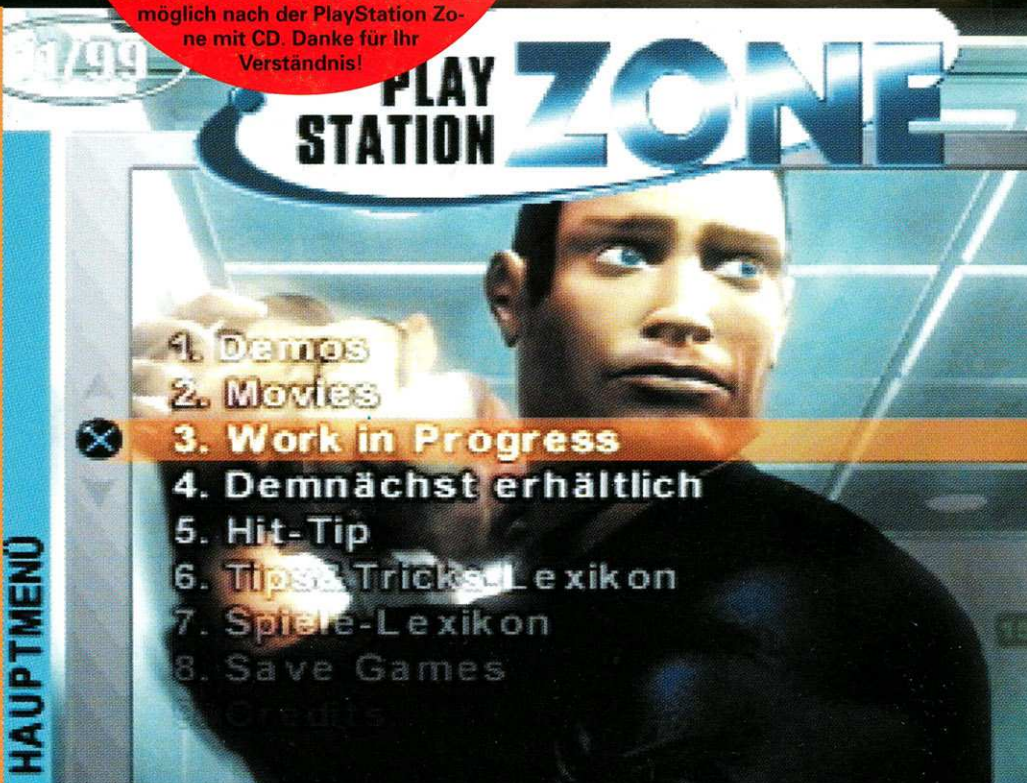
## 7. SPIELE-LEXIKON

Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem mittlerweile über 602 Spiele umfassenden Spiele-Lexikon erhalten Sie Wertungen und Infos zu wirklich allen in Deutschland jemals erschienenen Titeln. Dieses Lexikon wird natürlich Monat für Monat aktualisiert.

## 8. SAVE GAMES

15 verschiedene Spielstände zu aktuellen Hits: V-Rally 2, Omega Boost, Guardian's Crusade, Rampage World Tour, Ape Escape, Driver, Final Fantasy VII u.a.

HINTERGRUNDMOTIV: MISSION: IMPOSSIBLE  
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 schickes Cover.



# Solid Snakes Special Missions als kosten- lose 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 und 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)





# FAIRPLAY

WESEMANN WÄLBIS



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 14. Oktober 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
V-Box	169,99

## 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
MS-R (Metropolis) -PAL	109,99
NBA -PAL	89,99
Red Dog -PAL	89,99
Sega Rally 2 -PAL	109,99
Sonic Adventure -PAL	89,99
Soul Caliber -PAL	109,99
The House of the Dead 2 incl. Gun -PAL	149,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 3TB -Pal	89,99

## Software PSX

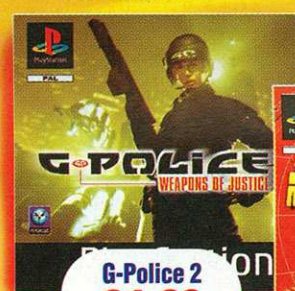
Ape Escape	85,99
Bugs Bunny auf Zeitreise	89,99
Colin McRae Rally	84,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Croc II	82,99
Driver	85,99
Final Fantasy VII Platinum	39,99
G-Police 1 Platinum	39,99
G-Police 2	84,99
Gran Turismo 2	85,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Mission Impossible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



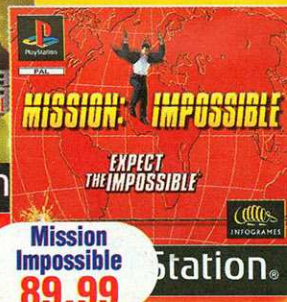
**Twinshock**  
(Analog + Shock)  
**25,99**



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



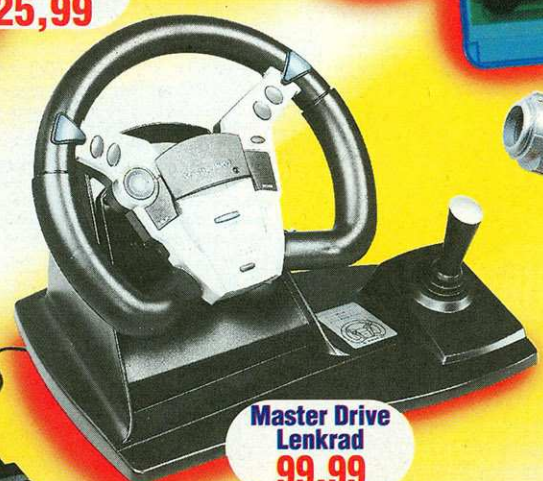
**G-Police 2**  
**84,99**



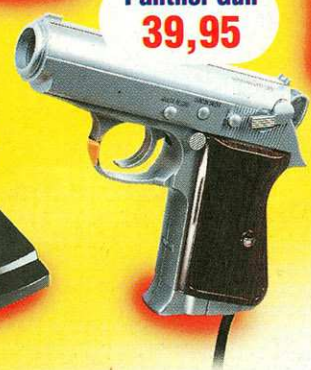
**Mission Impossible**  
**89,99**



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



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



**Panther Gun**  
**39,95**

auch in  
Blau,  
Rot, Grün,  
Gelb

# BauConTec

Lindener Str. 15  
38300 Wolfenbüttel  
Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999  
<http://www.konsole.de>  
Händleranfragen erwünscht

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



# WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!



## 13. September 1999

Endlich: Sony Computer Entertainment lüftet auf der Pressekonferenz in Tokyo den Schleier und enthüllt die kommende 128-Bit-Konsole! Die wesentlichen Eckdaten waren PlayStation-Zone-Lesern bereits seit letzter Ausgabe bekannt: Die Konsole wird ab März in Japan zum Preis von rund 40.000 Yen (etwa 700 Mark) erhältlich sein, DVD-Filme abspielen können und im Herbst 2000 in Europa erscheinen. Daß die Konsole nicht grau sein wird, hatten wir ebenfalls schon angekündigt, daß sie in edlem Schwarz erscheinen würde, haben wir offen gestanden nicht vermutet. Das Verwirrspiel um den Namen hat nun auch ein Ende: Die Konsole wird schlicht und einfach PlayStation 2 heißen. Zu einem wesentlichen Punkt unserer PS2-Reportage hielt sich Sony allerdings noch bedeckt: Ob die von uns für Juni und November erwarteten Preissenkungen auf 30.000 bzw. 20.000 Yen tatsächlich vorgenommen werden, wird die Zeit zeigen.

## 15. September 1999

Das Ziel, die PlayStation Zone noch informativer, schöner und besser machen, haben wir stets vor Augen. Daß es sich dabei nicht nur um eine bedeutungslose Floskel handelt, zeigt diese Ausgabe: Ab sofort werden wir in den Bewertungskästen aller Angespield- und Testberichte auf die Sprache des Spiels eingehen. In der vorletzten Zeile des Infokastens (zwischen USK-Freigabe und Release) führen wir auf, in welcher Sprache das Handbuch, die Bildschirmtexte sowie, falls vorhanden – die Sprachausgabe gehalten sind.

## 16. September 1999

Die ganze Welt wartet auf die erste spielbare Version von *Tomb Raider IV*, wir haben sie! Dies ist für uns natürlich Grund genug, Lara auf das aktuelle Titelbild zu hieven und Ihnen auf drei Seiten von den ersten Ausflügen zu berichten!

## 17. September 1999

Während in den Anfangstagen gerade einmal fünf Redakteure an der PlayStation Zone arbeiteten, beschäftigen sich mittlerweile zwölf redaktionelle Mitarbeiter Monat für Monat mit dem umfangreichsten Videospiele-Magazin (156 Seiten, 32-Seiten-Booklet, Multimedia-CD), das es jemals in Deutschland gab! An den aufwendigen Komplettlösungen arbeitet Jonathan Eves beispielsweise zwischenzeitlich mit einem insgesamt dreiköpfigen Team, außerdem ist seit kurzem Warren Harrod als fester Korrespondent für uns rund um die Uhr in Japan tätig. Das erste Resultat dieser Korrespondententätigkeit liegt in Form der umfangreichen PlayStation-2-Reportage vor, die ausschließlich auf dessen exklusivem Material basiert. Zu guter Letzt wollen wir natürlich auch unsere beliebte Multimedia-CD nicht vergessen, mit der sich unter anderem Christoph Winkler, Wilfried Welti, Sven Herrmann, Marc Kamradt und Sascha Feyrer die Nächte um die Ohren schlagen.



## 20. September 1999

Weiter geht's mit den Neuerungen: Wir erweitern ab sofort den Newsteil und schaffen Platz für drei neue Rubriken: In den Kids-News präsentieren wir Spiele und Multimedia-Produkte, die insbesondere für eine jüngere Zielgruppe geeignet sind, in den Hardware-News stellen wir Monat für Monat alle interessanten Neuerscheinungen aus dem Bereich Zubehör und Peripherie vor, und in der Platinum-Ecke liefern wir Kurztests zu den aktuellen Wiederveröffentlichungen. Um den Reigen an Neuerungen abzuschließen, möchte ich Ihnen noch zwei neue Auszeichnungen vorstellen, die Sie ab sofort in der PSZ vorfinden werden: Der Most-Wanted-Award macht deutlich, daß es sich bei dem vorgestellten Produkt um einen absolut hitverdächtigen Titel handelt, den unsere Leserschaft ganz besonders herbeisehnt, die Kids-Auszeichnung weist darauf hin, daß das betreffende Spiel bedenkenlos an Kinder verschenkt werden darf. Viel Spaß bei der wirklich neuen Ausgabe!

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
<b>Oktober</b>			
Buster & the Beanstalk	Action	SCEE	27. Oktober
Centipede	Action	Atari/Hasbro	8. Oktober
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	Oktober
Chocobo Racing	Rennspiel	SCEE	20. Oktober
Destrega	Shoot 'em Up	SCEE	6. Oktober
Die Schlümpfe	Action-Adventure	Infogrames	Ende Oktober
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	21. Oktober
Fighting Force 2	Action-Adventure	Eidos	29. Oktober
Final Fantasy VIII	RPG	SCEE	27. Oktober
Formel 1 '99	Rennspiel	Psygnosis	20. Oktober
Fußball Live	Fußball	SCEE	13. Oktober
GTA 2	Action	Take 2	22. Oktober
Hot Wheels Turbo Racing	Rennspiel	EA	14. Oktober
Jade Cocoon	Rollenspiel	Crave	Anfang Oktober
Killer Loop	Rennspiel	Crave	Oktober
Kingsley's Wild Adventure	Action-Adventure	Psygnosis	6. Oktober
Kurushi Final	Puzzle	SCEE	20. Oktober

Titel	Genre	Hersteller	Release
Lego Rock Raiders	Action/Strategie	Lego Media/Infogrames	Ende Oktober
MGS - Special Missions	Action-Adventure	Konami	15. Oktober
Nascar 2000	Rennspiel	EA	28. Oktober
NFL Blitz 2000	Football	Midway	Oktober
Pong	Action	Atari/Hasbro	8. Oktober
Pro Pinball - Fantastic Journey	Flipper	Empire	Anfang Oktober
Indiziert II	Kampfspiel	Activision	Oktober
Reel Fishing	Sportsimulation	Crave	Oktober
Sled Storm	Rennspiel	EA	23. Oktober
South Park	Action	Acclaim	Oktober
Space Invaders	Action	Activision	Oktober
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Virgin	22. Oktober
SW: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	Anfang Oktober
The Golf Pro	Golf	Empire	Ende Oktober
The Next Tetris	Geschicklichkeit	Atari/Hasbro	8. Oktober
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	22. Oktober
Worms 2: Armageddon	Strategie	Hasbro	29. Oktober



## NEWS

Deutschland-News .....	8
Galerie .....	58
Hardware & Zubehör .....	12
Hits für Kids .....	10
Japan-News .....	14
Platinum-Neuerscheinungen .....	12
USA-News .....	16

## GEWINNSPIELE

Lösungsbücher „The X-Files“ .....	8
Dynatex in Spendierlaune .....	8

## REPORTAGE

Was war los bei der ECTS? .....	24
Die PlayStation 2 enthüllt! .....	18

## RUBRIKEN

Charts .....	70
CD-Anleitung .....	147
Impressum .....	152
Inserenten-Verzeichnis .....	152
Leserbriefe .....	104
PlayStation-Lexikon .....	62
Poster .....	75-82
Schon getestet .....	68
Vorschau .....	154
Zeugnis .....	153

## CHEATS &amp; CODES

Aktuelle Cheats .....	108
Lesertips .....	112

## SPIELEREGISTER

A Bug's Life Activity Centre .....	10
Ace Combat 3 .....	58
Alone in the Dark 4 .....	60
Armored Core 2 (PS2) .....	14
Armored Core 2 (PS2) .....	48
Bio Hazard Gun Survivor .....	14
Centipede .....	101
Croc 2 .....	118
Demolition Racer .....	42
Die Schlümpfe .....	57
Extreme 500 .....	8
Fighting Force II .....	46
Final Fantasy VIII .....	84
Formel 1 '99 .....	36
Fußball Live .....	50
Fisherman's Bait .....	102
Galerians .....	10
G-Police 2 .....	132
Grandia 2 .....	58
Gran Turismo 2 .....	28
Gungage .....	102
Hot Wheels .....	102
Int. Track & Field 2 .....	52
Jumping Flash 3 .....	14
Killer Loop .....	114
Legend Of Dragoon .....	14
Lego Rock Raiders .....	60
Master Of Monsters .....	103
MediEvil .....	12
MediEvil II .....	10
Metal Gear Solid Special Missions .....	97
MicroMachines 4 .....	44
Missile Command .....	16
MTV Sports: Snowboarding .....	16
Mulan Story .....	10
NHL 2000 .....	98
No Fear Mountain Biking .....	45
Off the Road .....	59
PGA European Golf .....	10
Pong .....	101
Prince Naseem Boxing .....	54
Prince Of Persia .....	16
Railroad Tycoon II .....	61
Rainbow Six .....	40
Rat Attack .....	103
Ready2Rumble .....	59
Reel Fishing .....	103
Resident Evil 3 .....	26
Re-Volt .....	96
Ronin Blade .....	10
Ruff & Tumble .....	49
Shadow Man .....	94
Soul Reaver .....	140
South Park .....	100
Space Invaders .....	16
Star Trek .....	16
Street Fighter EX3 (PS2) .....	14
Tarzan .....	72
Tekken 3 .....	12
The Next Tetris .....	101
TOCA WTC .....	38
Tombi 2 .....	61
Tomb Raider IV .....	32
Tomorrow never dies .....	16
UEFA Striker .....	90
Vigilante 8: Zweite Herausforderung .....	43
X-Fire (PS2) .....	14

## TOMB RAIDER IV

Der Superstar unter den Video-spiele-Figuren kehrt endlich zurück! Befürchtungen, daß es sich bei *Tomb Raider IV* um einen weiteren innovationslosen Aufguß des bewährten Spielprinzips handelt, sind nicht angebracht. Wir konnten als erstes Magazin eine spielbare PlayStation-Version unter die Lupe nehmen und verraten Ihnen auf drei Seiten, mit welchen Neuerungen Core Design die Lara-Fans bei Laune halten will.

SEITE  
32

## RESIDENT EVIL 3

Seit 22. September ist *Resident Evil 3* unter dem Namen *Bio Hazard: The Last Escape* in Japan erhältlich. Wir sicherten uns kurz nach Redaktionsschluß eine Version und können Ihnen bereits in dieser Ausgabe berichten, mit was Sie rechnen dürfen, wenn Sie das Spiel ein- oder gar zweimal durchgezockt haben. Nur soviel: Es ist wahrlich nicht schön, wenn man eine Bombe im Körper mit sich herumträgt ...

SEITE  
26





SEITE  
18

## PLAY- STATION 2

Der 13. September mußte künftig eigentlich als Feiertag in die Geschichte eingehen: Sony Computer Entertainment enthüllte nämlich genau an diesem Tag erstmals die PlayStation 2 der Öffentlichkeit. Unser Japan-Korrespondent Warren Har-

rod war natürlich zugegen und ließ uns tonnenweise Infos und Bilder zukommen, die wir Ihnen auf fünf Seiten in dieser Ausgabe präsentieren.

## GRAN TURISMO 2

Der Deutschland-Release von *Gran Turismo 2* hat sich verschoben, glücklicherweise allerdings nur um wenige Tage, so daß eine Spritztour unterm Christbaum weiterhin gesichert ist. Wir unterzogen die neueste Version auf der ECTS in London einem ausgiebigen Vorabtest und legen dar, warum sich die versammelte Rennspiel-Konkurrenz warm anziehen muß.

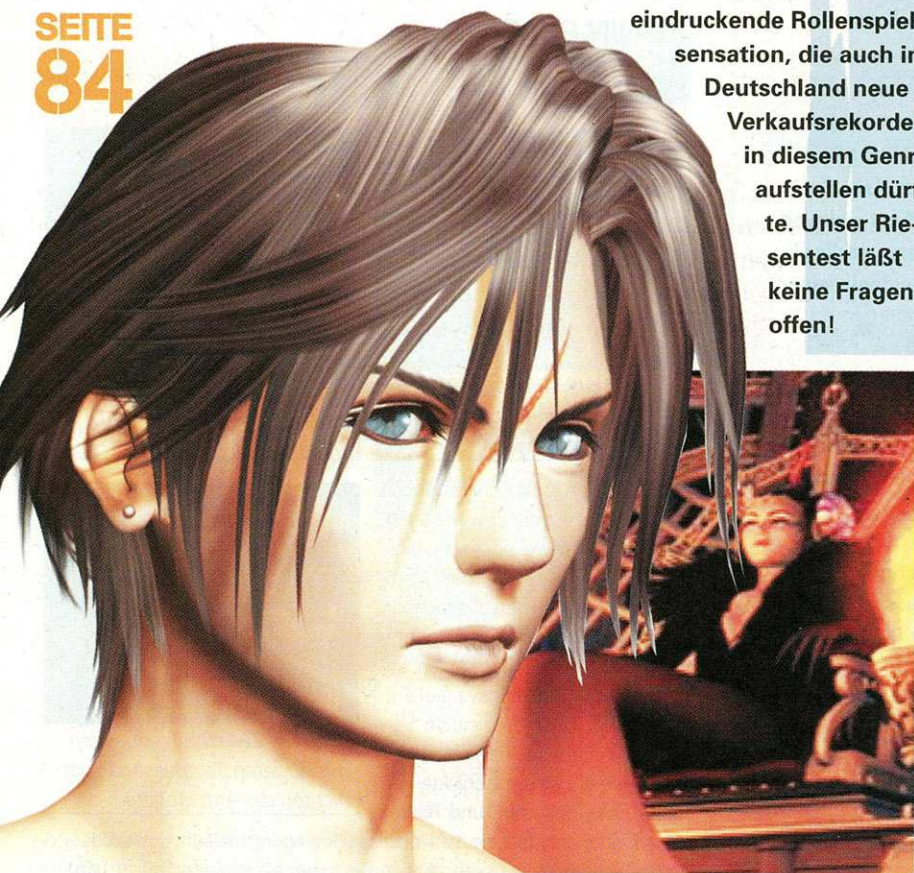


SEITE  
28

## FINAL FANTASY VII

Das Warten hatte in der Redaktion schon Anfang September ein Ende, denn zu diesem Zeitpunkt erhielten wir die komplett fertiggestellte deutsche Version von *Final Fantasy VIII*. Thomas Rosato kämpfte sich für Sie durch die be-

eindruckende Rollenspiel-sensation, die auch in Deutschland neue Verkaufsrekorde in diesem Genre aufstellen dürfte. Unser Riesentest läßt keine Fragen offen!



SEITE  
84

## KOMPLETTLÖSUNGEN

<b>Croc 2</b> .....	118
Dem Krokodil auf der Spur	
<b>G-Police 2</b> .....	132
Letzter Teil der Lösung	
<b>Killer Loop</b> .....	114
Tödliche Geschwindigkeit	
<b>Soul Reaver</b> .....	140
Abschluß der Seelsorge	

## ANGESPIELT

<b>Armorines</b> .....	48
Action mit Tradition	
<b>Demolition Racer</b> .....	42
<i>Destruction Derby</i> für das Jahr 2000?	
<b>Die Schlümpfe</b> .....	57
Premiere: Erstmals angeschlumpft!	
<b>Gran Turismo 2</b> .....	28
Polyphony auf der Überholspur	
<b>Fighting Force II</b> .....	46
Der <i>Metal Gear Solid</i> -Rivale	
<b>Formel 1 '99</b> .....	36
Die Krönung der <i>F1</i> -Reihe	
<b>Fußball Live</b> .....	50
Anstoß für Sony	
<b>Int. Track&amp;Field 2</b> .....	52
Der Controller-Härtetest	
<b>MicroMachines 4</b> .....	44
Nun rennen sie los ...	
<b>No Fear Mountain Biking</b> .....	45
Codemasters tritt in die Pedale	
<b>Prince Naseem Boxing</b> .....	54
Polygon-Prinz mit Verspätung	
<b>Rainbow Six</b> .....	40
Taktische Action für Profis	
<b>Resident Evil 3</b> .....	26
Die fertige Japan-Version im Vorabtest	
<b>Ruff&amp;Tumble</b> .....	49
Jump&Run-Hit für Kids	
<b>TOCA WTC</b> .....	38
Teil 3 der <i>TOCA</i> -Reihe	
<b>Tomb Raider IV</b> .....	32
Weltpremiere: Erstmals gespielt!	
<b>Vigilante 8: Zweite Herausforderung</b> ..	43
Brachiales Autorennspiel im <i>Mad Max</i> -Stil	

## TESTS

<b>Centipede</b> .....	101
Rückkehr des Klassikers	
<b>Final Fantasy VIII</b> .....	84
Riesentest der RPG-Sensation	
<b>Fisherman's Bait</b> .....	102
Konami wirft den Köder aus	
<b>Gungage</b> .....	102
Ballern für Action-Fans	
<b>Hot Wheels</b> .....	102
Besser als Re-Volt!	
<b>Master Of Monsters</b> .....	103
Durchschnittliches aus Japan	
<b>Metal Gear Solid Special Missions</b> ..	97
Die Trainingsmissionen getestet	
<b>NHL 2000</b> .....	98
Die neue Eishockey-Referenz	
<b>Pong</b> .....	101
Grandiose Neuauflage	
<b>Rat Attack</b> .....	103
Kurioses Action-Spiel	
<b>Reel Fishing</b> .....	103
Crave fängt den Karpfen	
<b>Re-Volt</b> .....	96
Flitzer in Gefahr	
<b>Shadow Man</b> .....	94
Enttäuschende PlayStation-Version	
<b>South Park</b> .....	100
Das Spiel zur TV-Serie	
<b>Tarzan</b> .....	72
Tolles Jump&Run-Abenteuer	
<b>The Next Tetris</b> .....	101
Die Klötzchen fallen wieder	
<b>UEFA Striker</b> .....	90
Offiziell: Besser als FIFA!	



# PLAYSTATION NEWS

## PSZ TOPS & FLOPS

### Tops

#### 1. WELCOME TO THE FUTURE

PlayStation 2 wird die Superkonsole des nächsten Jahrtausends.

#### 2. WELCOME TO LONDON

Auf der ECTS wurden viele Spitzentitel gezeigt.

#### 3. DANKE! DANKE!

Psygnosis arbeitet an einer PlayStation-2-Fortsetzung von *WipEout*.

#### 4. FUSSBALL TOTAL

*Fußball Live* und *UEFA Striker* schließen zur Spitzenliga auf.

#### 5. REKORD

Handel ordert innerhalb von sechs IFA-Tagen eine Million PlayStations.

### Flops

#### 1. BOMBENSTIMMUNG

Falscher Bombenalarm im Nachbargebäude lähmte Redaktionsarbeit.

#### 2. INSEKTENBEFALL

Beim Armorines-Event von Acclaim gab es gebackene Insekten.

#### 3. RUNNING GAG

Lufthansa wieder eine satte Stunde hinter dem Zeitplan.

#### 4. BITMAP-BOSHEIT?

Interview-Gelegenheit entpuppte sich als nutzloser Zeitfresser.

#### 5. NIMM ZWEI

PlayStation 2 standardmäßig nur mit zwei Controller-Ports.

## PSZ KURZ & KNAPP

+ SCE hat bekanntgegeben, daß PlayStation ein offizieller Sponsor der Fußball-Europameisterschaften EURO 2000™ ist. Laut David Patton, SCEE Marketing Direktor, ist die Euro 2000™ mit weltweit über sieben Milliarden Zuschauern die ideale Plattform, um die aktuelle und die Next-Generation-PlayStation-Technologie einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren.

+ Ende November beabsichtigt Software 2000 den Titel *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten – Vol. 2* auf die PlayStation zu portieren. Dann dürfen Sie sich an zehn multimedialen Adventures, der Original-Titelmusik und Bonus-Videos zu den glücklichsten und traurigsten Momenten der Serie erfreuen.

+ Während *Rayman 2: The Great Escape* mit großen Sprüngen der PlayStation entgegenhüpft, hat Ubi Soft verlauten lassen, daß der beliebte Held mit dem gelben Haarbüschel auf der PlayStation 2 ein völlig neues Abenteuer erleben wird.

+ Heiße Reifen? Auf der ECTS hat Codemasters bekanntgegeben, daß an Titeln für die PlayStation 2 gearbeitet wird. Es darf angenommen werden, daß die Entwickler von *Colin McRae Rally* und *TOCA* auch einen Renntitel auf die Next-Generation-Straße heben werden.

## MEDIEVIL II ZWEITER WECKRUF

Im Frühjahr 2000 wird SCEE das Skelett von Sir Dan ein weiteres Mal unsanft aus der Totenruhe reißen, damit er durch sein zweites Jump&Run-Abenteuer klappern kann. *MediEvil II* wird von SCEE Cambridge programmiert. Ersten Bildern zufolge dürfte das Team den Titel mit riesigen Endgegnern, leckeren Lichteffekten und einem imposanten Gameplay ausstatten. Um den bösen Palethorn an der Komplettierung eines verhängnisvollen Zauberbuches zu hindern, sind Sie auf hilfreiche Charaktere, neue Waffen und Ihre Reflexe angewiesen. Sie können nun zwei Waffen gleichzeitig einsetzen und die Höllencreaturen sogar mit einer Gatling-Gun dahin schicken, wo Sie herkommen – nämlich in die Gruft! (fb)



Ein reinrassiger Höllenhund als bissiger Zwischengegner darf natürlich nicht fehlen!



Sie müssen die morschen Knochen Ihres Helden auch durch diese Zeltstadt bewegen.

## RONIN BLADE MANN ODER FRAU?



In den Action-Passagen müssen Sie heranströmende Samurai-Schergen niedersäbeln.



Trainingseinheit als Rückblende: Sie bewegen Ihren Helden in Kindergröße durchs Dojo.

Im November stellt Konami Sie mit *Ronin Blade* vor die Entscheidung, ob Sie als Samurai oder als weiblicher Ninja ein aufregendes Abenteuer im mittelalterlichen Japan ausfechten wollen. Je nachdem, welchen Charakter Sie wählen, ändert sich der Handlungsverlauf entscheidend. Unsere spielbare Vorversion zeigte, daß es sich bei *Ronin Blade* um eine geschickte Verquickung aus Kampf- und Rätsel-Abschnitten handelt, die dank präziser Bewegungsabläufe und solider Polygon-Figuren in die oberen Action-Regionen aufschließen dürfte. (fb)



Mehrere Zwischensequenzen mit längeren Textpassagen verdichten die Atmosphäre.



## EXTREME 500 HIGHSPEED-GEZAPPEL

Für November hat die deutsche Spieleschmiede Ascaron die Veröffentlichung des Motorrad-Rennspiels *Extreme 500* vorgesehen. Das Spiel bietet Arcade- und Turnier-Rennen auf internationalen Kursen. Diverse Motorradtypen, drei Kameraperspektiven und ein Zweispieler-Splitscreen-Modus sollen zum Geschwindigkeitsrausch beitragen. Trotz sauberer Grafik und Reifenspuren auf dem Asphalt konnte unsere Vorversion aber noch nicht überzeugen. Vor allem die Animationen, bei denen die Fahrer ihre Maschinen mit Trippelschritten aus der Auslaufzone schieben, sorgten für mitleidiges Schmunzeln. (fb)



Bei den Positionskämpfen sind die Beine der Piloten merkwürdigen Zuckungen unterworfen.



Wenn Sie den begrenzten Turbo zünden, reißt der Fahrer die Maschine abrupt nach oben.

## GALERIANS HALLUZINATION ODER WIRKLICHKEIT?

Auf stattlichen drei CDs wird Crave Entertainment im 1. Quartal 2000 das düstere 3D-Action-Adventure *Galerians* von ASCII in Deutschland veröffentlichen. In der Rolle des mit telekinetischen Kräften ausgestatteten Rion werden Sie in den Häuser-schluchten von Tokio in den schockierenden Widerstreit zwischen Gut und Böse gezogen. Nahtlos in das Spielgeschehen eingebundene Action-Passagen, ein orchesterlicher Soundtrack sowie ein innovatives Kampf- und Magiesystem sollen dazu beitragen, daß Sie – Zitat Presstext – „in einem Strudel von Gewalt, Drogen und Wahnvorstellungen gefangen sein werden.“ (fb)



Gerenderte Hintergrundgrafiken und Lichteffekte erzeugen eine beklemmende Atmosphäre.



Chaotische Zustände in Neo Tokyo: Ihrem Charakter droht eine akute Reizüberflutung.

## PGA EUROPEAN TOUR GOLF GOLFEN WIE DIE PROFIS

Anfang November plant Infogrames die anspruchsvolle Golf-simulation *PGA European Tour Golf* zu veröffentlichen. Auf sechs authentischen Kursen dürfen Sie gegen Cracks wie Faldo, Montgomerie, Woosnam oder Langer zum Eisen greifen. Realistisches Motion Capturing, eine ausgefeilte Steuerung und originelle Spielmodi – darunter auch Fun-Golf-Varianten – fügen sich zu einem Gameplay zusammen, das Ihnen äußerste Konzentration abverlangt. Diese darf auch nicht verloren gehen, wenn die realistischen Umgebungsgeräusche – wie zum Beispiel Vogelgezwitscher – eingespielt werden. (fb)



Die Instrumententafel und der Flugkurven-Zeiger machen klar, daß mehr als Schwünge aus dem Handgelenk gefordert sind.

## GRAPHIC-KIT-GEWINNSPIEL BUNTER STRAUSS UND HEISSE PREISE!

Wer dem „grauen“ PlayStation-Alltag entfliehen möchte, kann jetzt mit dem Graphic Kit von Promovideo seiner Konsole das gewisse Etwas verleihen. Der Aufkleber-Satz, der von der Firma Dynatex vertrieben wird, besticht durch eine hochglänzende Effektoptik, läßt sich leicht anbringen und ist ohne Spuren wieder ablösbar. Das Graphic Kit kostet DM 24,95 und kann über den Fachhandel bezogen werden. Wer sich einen Überblick über die 20 verfügbaren Motive – die Palette reicht von Formel 1 bis Spiderman – verschaffen will, kann dies auf der Webseite von Dynatex (<http://www.dynatex.de>) tun. (fb)



Ob Japan-Maske oder Buschkämpfer – mit dem Graphic Kit geben Sie Ihrer PlayStation den individuellen Touch.

Nicht nur für bunte Vögel veranstalten Dynatex und PlayStation Zone das folgende Gewinnspiel, bei dem folgende Preise auf Sie warten:

- 1. Preis:** Eine Sony PlayStation + drei verschiedene Aufkleber (Graphic Kit) + eine Graphic Memory Card
- 2. Preis:** Ein Jordan Grand Prix Lenkrad + zwei verschiedene Aufkleber + eine Graphic Memory-Card
- 3. Preis:** Eine Real Arcade Light Gun + ein Graphic-Kit-Aufkleber + Graphic Memory Card
- 4.-20. Preis:** Je ein Aufkleber

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur die folgende Preisfrage richtig beantworten:

In wie vielen Motiven ist das Graphic Kit erhältlich?

Rufen Sie die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgen Sie der Ansage, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen:

**0190/59 58 51\***

Teilnahmebedingungen: siehe unten

## PRIMA-GEWINNSPIEL PRIMA LÖSUNG

Wer bei dem Abenteuer-Spiel *The X-Files* noch im Dunkeln tappt, kann ab sofort im Handel das offizielle Lösungsbuch unter dem Titel *The X-Files: Game* für DM 19,95 erstehen. Das von Prima (Deutschland) produzierte Buch wird von MediaGold vertrieben. Sie können die detaillierte Komplettlösung auch unter der Telefonnummer 05651/30 14 15 (SoftHaus Multimedia) beziehen. Das Buch bietet zudem eine Fotogalerie, eine Chronologie und eine Bibliographie zum Thema *X-Files*. (fb)



Abgesehen von einem achtseitigen Farbteil ist das Buch in Schwarz-Weiß gehalten.

PlayStation Zone ist es gelungen, mit Einverständnis von MediaGold 30 EXEMPLARE VON THE X-FILES: GAME aus dem Lagerhangar herauszubeamen. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur die folgende Frage richtig beantworten:

Welchen Namen trägt die weibliche Hauptdarstellerin Gilian Anderson in der Serie *X-Files*?

Rufen Sie die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgen Sie der Ansage, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen:

**0190/59 58 51\***

Für beide Gewinnspiele gilt: Aktionsende ist der 3. November '99. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Dynatex GmbH, der MediaGold GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

\*Dieser Service kostet Sie DM 1,21 pro Minute.



# KIDS NEWS

Mit dieser Ausgabe starten wir die Kids Zone, in der wir PlayStation-Spiele vorstellen, die sich vornehmlich an die ganz jungen Konsolen-Fans wenden. Wer nach geeigneten Spielen für den Nachwuchs sucht, findet hier aktuelle Spiele-Empfehlungen. Überdies werden ab sofort besonders gelungene Spiele für Kinder von uns mit dem Kids Hit prämiert.

## PSZ NACHGEFRAGT BEI ...

### Cornelia Fausel

Cornelia Fausel, 26, hat bei Disney Interactive die Position eines Marketing- und PR-Assistenten für Deutschland, Österreich und die Schweiz inne.



**PSZ:** *Tarzan* wird sich nahezu gleichzeitig über die Kinoleinwand und durch das gleichnamige PlayStation-Spiel schwingen.

**Wie plant man einen derartigen Idealfall? Welche zukünftigen Filmhelden sehen einem ähnlichen PlayStation-Auftritt entgegen?**  
Cornelia Fausel: Die Disney Interactive Studios arbeiten seit gut zwei Jahren und damit schon sehr frühzeitig mit den Filmstudios zusammen, um weltweit einen simultanen Marktstart der Spiele mit den Disney-Filmen zu koordinieren. Sowohl das Spiel selbst (Grafik, Filmausschnitte, Stimmen etc.) als auch das Marketing werden sehr eng abgestimmt. Für das Spiel ist das erfahrungsgemäß die beste Vermarktungsstrategie, vor allem, um auch neue Zielgruppen für die Disney-Interactive-Spiele zu begeistern, die man mit klassischem Produktmarketing nur sehr schwer erreicht.

**PSZ:** Disney-Charaktere beherrschen die Leinwand, aber noch nicht die Konsolen. Werden Sie Ihr Engagement auf der PlayStation noch verstärken?

Cornelia Fausel: Wir sind heute schon sehr stark im Konsolenbereich vertreten. Die Disney-Interactive-Spiele auf Game Boy zählen seit Jahren zu den beliebtesten Produkten im Kinderbereich, und auch auf PlayStation sind wir in Deutschland und weltweit im Kindersegment der größte Anbieter. Zum Beispiel sind in den Platinum-Charts sowohl *Hercules* als auch *Micky* europaweit unter den Top-5-Titel aller Genres, nicht nur Kindersoftware. Das aktuelle Spiel *A Bug's Life* läuft ebenfalls sehr gut. Für die nächsten sechs Monate erwarten wir von *Tarzan* natürlich sehr viel, für die Mädchenzielgruppe erscheint *Mulan*, und für die ganz jungen Spieler wird rechtzeitig zum Videostart das *Bugs Junior*-Spiel erscheinen. Für das kommende Jahr planen wir derzeit sechs Titel auf PlayStation und sechs bis acht Game-Boy-Titel.

**PSZ:** Ab dieser Ausgabe gibt es in der PlayStation Zone eine Rubrik, in der Spiele vorgestellt werden, die besonders für Kinder geeignet sind. Ausgehend von den Erfahrungen, die Disney Interactive gesammelt hat: Was muß ein Titel mitbringen, damit er junge Spieler anspricht? Worauf sollten Eltern achten?

Cornelia Fausel: Neben dem Character ist sicher das Spielprinzip, die Steuerung (mit visuellen und akustischen Hinweisen) und ein gewisser pädagogischer Gehalt sinnvoll. Das hat nichts mit Lernsoftware im engeren Sinn zu tun, aber alle D.I.-Spiele werden natürlich von Kindern und Pädagogen mitentwickelt, um altersadäquate Spielinhalte zu gewährleisten. Im Idealfall sollte die Software ohne großes Studium von Anleitungen schnell zugänglich sein und vor allem auch beim wiederholten Spielen noch Spaß machen (zum Beispiel durch einen mitwachsenden Schwierigkeitsgrad).

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

## MULAN STORY MÄDCHENTRÄUME

In der *Mulan Story* von SCEE, die fast zeitgleich zum Video-Release des gleichnamigen Kinofilmes, nämlich seit Anfang September erhältlich sein sollte, hilft der Spieler dem chinesischen Mädchen bei der Erledigung zahlreicher Aufgaben. So muß die junge Dame zum Beispiel in passende Gewänder gesteckt werden. Neben dieser umfangreichen Anprobe dürfen auch Szenen aus dem Film – unter anderem die Herausbeschwörung der Ahnen – nachgespielt werden. *Mulan Story* ist bewußt auf den weiblichen Geschmack ausgerichtet, drängt nicht zu Entscheidungen und hält dennoch ein zügiges Spieltempo. Schöne Trickgrafik, originelle Minispiele und insbesondere die hervorragenden deutschen Sprecher verhelfen dem Spiel zu einer zauberhaften Atmosphäre. Nicht zu vergessen der feuerrote Drache, der mit seiner lebenswerten Tollpatschigkeit jedes Mädchenherz erobert. (fb)



### TEST ERGEBNIS

Titel	Mulan Story
Genre	Adventure
Hersteller	SCEE
Release	Erhältlich
GRAFIK	80%
SOUND	75%
SPASS	85%
GESAMT-WERTUNG	83%



Schon zu Spielbeginn können viele der auf der Karte gezeigten Areale besucht werden.



Qual der Wahl: Welches der unzähligen Kleider paßt zur anstehenden Hochzeitszeremonie.

## DISNEY'S ACTIVITY CENTRE: A BUG'S LIFE FÜR KLEINE KRABBLER!

Im Dezember plant SCEE die Veröffentlichung von *Disney's Activity Centre: A Bug's Life*. Das lehrreiche Spiel läßt junge Insektenfans unter der Anleitung des Filmhelden Flik die Bauteile für eine Maschine zusammensuchen. In interaktiven Szenarien, die Orten der Filmvorlage nachempfunden sind, muß über ein Point&Click-Interface nach einer Feder, einer Blume oder einem Stein gefahndet werden. Der derzeit noch englische Sprecher, lustige Animationen und die Informationen über die in der Natur existierenden Vorbilder von Fliks Truppe machen dieses Abenteuer zu einem virtuellen Lehr- und Bilderbuch. Lediglich zu lange Textpassagen und häufiges Nachladen trüben den Spielspaß ein wenig. (fb)



Einer der Anlaufpunkte im Spiel ist natürlich der Flohzirkus.



Dieses Brettspiel hilft beim spielerischen Erlernen der Zahlen.

### INFO

Titel	Disney's Activity Centre: A Bug's Life
Genre	Adventure
Hersteller	SCEE
Release	1. Dezember '99



# WORMS ARMAGEDDON

nichts für schlaffe Würmer!



PlayStation

PAL

auch für:



<http://worms.team17.com>



©1999 Hasbro Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. ©1997 - 1999 TEAM17 Software Ltd. alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Hasbro Interactive Inc. und TEAM17 Software Ltd. Marketing und Vertrieb durch Hasbro Interactive GmbH. Original WORMS-Konzept: Andy Davidson.



## NEUHEITEN PLATINUM

Die Platinum-Reihe bietet PlayStation-Klassiker zum Schnäppchenpreis. Die unverbindliche Preisempfehlung von DM 49,95 ist für diese Mega-Games wirklich kaum zu unterbieten!

### TEKKEN 3

Die Automatenumsetzung gilt als Mutter des 3D-Beat-'em-Up auf der PlayStation. Der dritte Teil des Prügelpops bietet phantastische Grafik und ein Gameplay, das seinesgleichen sucht. Ob man alleine gegen computergesteuerte Gegner antritt oder sich mit Freunden im Zweispielermodus mißt, Tekken 3 sorgt für jede Menge Spaß. Außerdem bietet das Spiel versteckte Figuren, verschiedene Outfits und Videosequenzen als Bonus für erfolgreiche Kämpfer.

TEST ERGEBNIS				
Titel		Tekken 3		
Genre		Beat 'em Up		
Hersteller		Namco		
Release		1. September '99		
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG	
92%	77%	92%	90%	



Mit Faustschlägen und Special-Moves kann man sich gegen die verschiedenen Gegner durchsetzen.

### MEDIEVIL

Ein Ritter von wirklich trauriger Gestalt ist in diesem brillanten Action-Adventure unterwegs. Seine Kämpfe gegen Monster und Untote führt der 3D-Held zwar meist mit seinem magischen Schwert, manchmal kommt allerdings auch die Armbrust auf den surreal gestalteten Friedhöfen und in den düsteren Katakomben zum Einsatz. Neben toller Grafik gibt es bei diesem Hit von Sony Computer Entertainment gelungenen Sound und eine ordentliche Portion schwarzen Humor, der viel zum Spielspaß beiträgt.

TEST ERGEBNIS				
Titel		MediEvil		
Genre		Action-Adventure		
Hersteller		SCEE		
Release		1. September '99		
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG	
86%	88%	84%	85%	



Mit Faustschlägen und Special-Moves kann man sich gegen die verschiedenen Gegner durchsetzen.

## HARDWARE+ ZUBEHÖR

Ohne sinnvolles Zubehör machen PlayStation-Spiele nur halb soviel Spaß. Deshalb stellen wir ab sofort auf dieser Seite alle Neuheiten aus dem Bereich Hardware und Zubehör für Sie vor!

### UNGEWÖHNLICHER GEHT'S NICHT! EVOLUTION CONTROL SYSTEM

Ein völlig neues Spielgefühl vermittelt das revolutionäre Controlsystem von Gamester. Das Set besteht aus zwei Teilen: Am Gripstick befindet sich das Steuerkreuz, alle anderen Tasten sind an gut erreichbarer Position.

TEST ERGEBNIS				
Titel		Evolution Control System		
Typ		Controller		
Hersteller		Vidis		
Release		Erhältlich		
Preis		ca. DM 150,-		
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG	
95%	84%	90%	93%	

Die Programmierfunktion und das große LCD-Display sind weitere Highlights. Der mit der neuen G-Force-Tilt-Technologie ausgestattete

Reactor ist eine Art Cyberhandschuh, der jede Handbewegung als analoge Steuerung übernimmt. Zwei großen Vibrationsmotoren sorgen für das richtige Dual-Shock-Feeling. (tr)



Der Preis von 150 Mark ist stolz, das

Spielerlebnis dafür einzigartig!

### NEIGEN STATT DRÜCKEN?

### EVOLUTION CONTROL PAD

Ebenfalls von Gamester stammt ein neuer Controller in klassischem Design. Auch dieses Gerät bietet eine Programmierungsfunktion, hat aber kein Display. Tasten und Analog-Stick sind an gewohnter Position, die Dual-Shock-Unterstützung ist ebenso

gewährleistet. Zwei Gummipads an der Unterseite sorgen für sicheren Griff. Die Besonderheit ist die integrierte G-Force-Tilt-Technologie, die jede Neigung des Controllers als analoge Steuerung umsetzt. (tr)



TEST ERGEBNIS				
Titel		Evolution Control Pad		
Typ		Controller		
Hersteller		Vidis		
Release		Erhältlich		
Preis		ca. DM 100,-		
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG	
87%	90%	92%	90%	



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

**dynatex**  
Im Brückcenter  
Brückstr. 42-44  
44135 Dortmund

# THEO KRANZ VERSAND

Der Versandspezialist

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg & LADEN

SONY PLAYSTATION<sup>PS</sup>  
INKL. ORIGINAL  
ANALOG CONTROL PAD  
DUAL SHOCK

**249,-**

## PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK<sup>PS</sup> ..... 249,-  
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD  
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD BLAZE - CYBER SHOCK ..... 59,95  
CONTROL PAD DUAL SHOCK ORIG. .... 59,95  
CONTROL PAD DUAL SHOCK ..... 39,95  
PRO CARRY CASE - BLAZE ..... 69,95  
GAMEBOOSTER DELUXE - SCHUMMELMOD. 89,95  
EXPLODER FX ..... 84,95  
EQUALIZER ..... 69,95  
ANTENNENKABEL ..... 24,95

inkl. Multi-Tap orig. \* 139,95  
nur solange Vorrat reicht!



FUSSBALL LIVE<sup>PS</sup> 99,95

- RGB-KABEL ..... 14,95  
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK ..... 119,95  
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL ..... 119,95  
LENKRAD FERRARI SHOCK 2 RAC. WHEEL. 94,95  
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP ..... 34,95  
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) ..... 59,95



Driver 89,95 Final Fant. 8<sup>th</sup> (Okt) 119,95

- Killer Loop (Y.A.R.G.) 89,95 Star Wars Ep. 1: D.B. 89,95
- PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL ..... 79,95  
PISTOLE BLASTER LIGHTGUN ..... 64,95  
MEMORY CARD 15 BLOCKS ..... 16,95  
MEM. CARD 45 BL-ORIG. .... 29,95  
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) ..... 24,95  
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) ..... 34,95  
MEMORY CARD 120 BLOCKS ..... 44,95  
MOUSE LOW BUDGET ..... 34,95  
MULTI TAP LOW BUDGET ..... 49,95  
SPACE STATION ..... 44,95



Mission Impossible 89,95 Rainbow Six 89,95

- A BUG'S LIFE<sup>PS</sup> ..... 99,95  
AIRNAUTS ..... 89,95  
AKUJI THE HEARTLESS ..... 89,95  
APE ESCAPE ..... 99,95  
APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. 149,95  
ASTERIX & OBELIX GEGEN CASAR (Okt) 94,95  
ATTACK OF THE SAUCERMAN ..... 89,95  
BASEBALL EDITION 2000 ..... 89,95

**AUSTRIA EXPRESS**  
SCHNELLSERVICE FÜR  
ÖSTERREICH  
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN  
**0049 931 3545288**  
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:  
1 DM=7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB.

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR  
BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLICHEN TAG UNSER HAUS UND  
ST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM  
VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar  
"PORTOFREI". NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI  
IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFER-  
BAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE  
LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT  
"PORTOFREI". BESTELL-ANNAHME 9<sup>UHR</sup>-20<sup>UHR</sup>,  
SA. 10<sup>UHR</sup>-16<sup>UHR</sup>. SIE KÖNNEN AUCH UNSER  
KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER  
BESTELLUNG BEILEGT, MIT FRANKIERTEM  
(3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG  
(DIN C5) ANFORDERN.

die ersten Besteller erwartet  
eine kleine Überraschung!



TOMB RAIDER 4<sup>th</sup> (NOV) 99,95

- BILLIARD NIGHTS (NOV) ..... 79,95  
BOX CHAMPIONS 2000 (NOV) ..... 89,95  
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE ..... 84,95  
DUNDESLIGA STARS 2000 ..... 89,95  
BUST A MOVE 4 ..... 64,95  
BUSTER & THE BEANSTALK (Okt) ..... 89,95  
CAPCOM GENERATIONS 1 ..... 84,95  
CARMAGEDDON - FAHR ZUR HÖLLE (Okt) 84,95  
CASTROL HONDA SUPERBIKE ..... 89,95  
CENTIPEDE PSX (Okt) ..... 89,95  
CHAMPIONSHIP MOTORCROSS (SEPT) 89,95  
CHESSMASTER MILLENIUM ..... 89,95  
CHOKOBO RACING<sup>PS</sup> (Okt) ..... 99,95  
COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95  
CRASH BANDICOOT 3 ..... 99,95  
CROC 2 ..... 89,95  
CROBALL (Okt) ..... 74,95  
CYBER TIGER (NOV) ..... 89,95  
DARK MESSIAH ..... 89,95  
DEMOLITION RACER (SEPT) ..... 89,95  
DESTREGA<sup>PS</sup> (Okt) ..... 99,95  
DINO CRISIS (NOV) ..... 89,95  
DRIVER ..... 89,95  
DUNE 2000 (Okt) ..... 89,95  
EARTHVORM JIM 3D (Okt) ..... 89,95  
EPGA GOLF (Okt) ..... 89,95  
EXTREME 500 (Okt) ..... 89,95  
FIFA 2000 (NOV) ..... 89,95  
FIGHTING FORCE 2 (Okt) ..... 99,95



Railroad Tycoon 2 89,95 M.G.S. VR Missions 44,95

- NHL 2000 (Sept) 89,95 Lego Racer (Sept) 89,95

- FINAL FANTASY VIII<sup>th</sup> (Okt) ..... 119,95  
FISHERMAN'S BAIT (Okt) ..... 89,95  
FORMEL 1 '99 (Okt) ..... 99,95  
F1 '99 INKL. LENKRAD<sup>PS</sup> (SVR, Okt) 169,95  
FUSSBALL LIVE<sup>PS</sup> (Okt) ..... 99,95  
FUSSBALL LIVE INKL. MULTI TAP<sup>PS</sup> (SVR) 139,95  
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE<sup>PS</sup> 89,95  
GEX 3: DEEP COVER GECKO ..... 99,95  
GRAND THEFT AUTO - LONDON ..... 44,95  
GRAND THEFT AUTO 2 (Okt) ..... 89,95  
GUNGE (SEPT) ..... 89,95  
HELL NIGHT ..... 89,95  
HOT WHEELS: TURBO RACING ..... 89,95  
INT. SUPERSTAR SOC. PRO EVOLUT. (Okt) 89,95  
JADE COCDON (Okt) ..... 89,95  
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (Okt) ..... 89,95  
KINGSLLEY'S WILD ADVENTURE<sup>PS</sup> (Okt) 89,95  
KURUSHI FINAL<sup>PS</sup> (SEPT) ..... 89,95  
LE MANS 24 STUNDEN (NOV) ..... 89,95  
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER ..... 99,95  
SPIELEBERATER SOUL REAVER ..... 19,95  
LEGEND OF KARTIA ..... 89,95  
LEGO RACERS ..... 89,95  
LEGO ROCK RAIDERS (Okt) ..... 89,95  
MADDEN NFL 2000 ..... 89,95  
METAL GEAR SOLID ..... 89,95  
METAL GEAR SOLID V: MISSIONS (Okt) 44,95

inkl. Memory Card orig. \* 109,95  
inkl. CO-Case orig. \* 109,95  
nur solange Vorrat reicht!



Wipeout 3<sup>th</sup> 99,95 Tarzan<sup>th</sup> (Nov) 99,95

- FIFA 2000 (Nov) 89,95 X-Files<sup>th</sup> 99,95

## JETZT AUCH PORTOFREI!

Ab sofort bieten wir für unsere Kunden  
portofreie Lieferung bei ausgewählten  
Produkten an:

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK ..... 249,-  
A BUG'S LIFE ..... 99,95  
APE ESCAPE ..... 99,95  
APE ESCAPE + ORIG. DUAL SHOCK ..... 149,95  
ATTACK OF THE SAUCERMAN ..... 89,95  
BUSTER & THE BEANSTALK (Okt) ..... 89,95  
CHOKOBO RACING (Okt) ..... 99,95  
CRASH BANDICOOT 3 ..... 99,95  
DESTREGA (Okt) ..... 99,95  
FINAL FANTASY VIII (Okt) ..... 119,95  
FORMEL 1 '99 (Okt) ..... 99,95  
FORMEL 1 '99 + LENKRAD (Okt) ..... 169,95  
FUSSBALL LIVE (Okt) ..... 99,95  
FUSSBALL LIVE + ORIG. MULTI-TAP ..... 139,95  
G-POLICE 2 - WEAPONS OF JUSTICE ..... 89,95  
KINGSLLEY'S WILD ADVENTURE (Okt) ..... 89,95  
KURUSHI FINAL ..... 89,95  
MULAN STORY ..... 89,95  
POINT BLANK 2 ..... 99,95  
POINT BLANK 2 INKL. G-CON 45 ..... 159,95  
RIDGE RACER TYPE 4 ..... 89,95  
SPEED FREAKS ..... 89,95  
SPEED FREAKS INKL. MULTI-TAP ..... 139,95  
TARZAN (NOV) ..... 99,95  
TOMB RAIDER 4 (NOV) ..... 99,95  
WIPEOUT 3 ..... 99,95  
WIPEOUT 3 INKL. MEMORY CARD ..... 109,95  
X-FILES ..... 99,95

Sendungen mit diesen Artikeln (in dieser  
Anzeige auch mit \* gekennzeichnet) werden  
portofrei verschickt! Lediglich für  
Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahme-  
Gebühr an. Damit Sie auch die sparen,  
können Sie ab jetzt auch per Kreditkarte  
(nur und ) bezahlen!

- MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) ..... 89,95  
MULAN STORY<sup>PS</sup> ..... 89,95  
NASCAR 2000 (Okt) ..... 89,95  
NBA LIVE 2000 (NOV) ..... 89,95



Xena (Okt) 89,95 Grand Theft Auto 2 89,95

- Jade Cocoon (Sept) 89,95 Formel 1 '99<sup>th</sup> (Okt) 99,95

- NHL 2000 ..... 89,95  
NO FEAR MOUNTAINBIKING (NOV) ..... 89,95  
POINT BLANK 2 ..... 89,95  
POINT BLANK 2 INKL. G-CON 45<sup>th</sup> ..... 159,95  
PONG (Okt) ..... 79,95  
POP N' POP ..... 69,95  
PRINCE NASEM BOXING (Okt) ..... 89,95  
RAILROAD TYCOON 2 ..... 89,95  
RAINBOW SIX ..... 89,95

**TOP-SPIELE**  
20 KNALLERPREISEN  
nur solange Vorrat reicht

- ABE'S EXODUS ..... 49,95  
ATLANTIS ..... 59,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 ..... 49,95  
MEGA MAN BATTLE & CHASE ..... 69,95  
RACING SIMULATION 2 ..... 49,95  
S.C.A.R.S. ..... 49,95  
STAR WARS: REBEL ASSAULT 2 ..... 69,95  
WILD 9'S LIMITED EDITION ..... 49,95

- PLATINUM-EDITION**  
ABE'S ODYSSEE ..... 49,95  
ALIEN TRILOGY ..... 44,95  
BUST A MOVE 2 ..... 49,95  
G-B-C 2: ALARMSTUFE ROT ..... 49,95  
COLIN MCRAE RALLY ..... 49,95  
COOL BOARDERS 2 ..... 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  
GRAND TURISMO ..... 49,95  
GRAND TURISMO ..... 44,95  
HEART OF DARKNESS ..... 44,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO ..... 49,95  
JURASSIC PARK ..... 49,95  
LUCKY LIKE (Okt) ..... 49,95  
MEDIEVIL ..... 49,95  
MICRO MACHINES V3 ..... 49,95  
MICKEY'S WILD ADVENTURES ..... 49,95



LEG. of K: SOUL REAVER 99,95

- RC STUNT COPTER ..... 79,95  
REAL FISHING ..... 89,95  
RENEGADE RACING (Okt) ..... 89,95  
REVOLT ..... 84,95  
RIDGE RACER TYPE 4<sup>th</sup> ..... 99,95  
ROBIN BLADE (NOV) ..... 89,95  
SABOTEUR (Okt) ..... 99,95  
DIE SCHLUMPF (Okt) ..... 89,95  
SHADOWMAN ..... 84,95  
SHAD LIN (NOV) ..... 89,95  
SILENT HILL ..... 89,95  
SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG. .... 24,95  
SLED STORM ..... 89,95  
SOUTHPAK ..... 84,95  
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS<sup>PS</sup> ..... 99,95  
SPEED FREAKS-INKL. ORIG. MULTI-TAP<sup>PS</sup> ..... 139,95  
STAR WARS: EPISODE 1-DUNKLE BEDR. .... 89,95  
SUPERCROSS (NOV) ..... 89,95  
TARZAN<sup>th</sup> (NOV) ..... 99,95  
THE NEXT TETRIS (Okt) ..... 84,95  
TOMB RAIDER 4<sup>th</sup> (NOV) ..... 99,95  
TOMORROW NEVER DIES (NOV) ..... 89,95  
TONY HAWK'S PRO SKATER ..... 89,95  
TRICK 'N' SNOWBOARDER ..... 89,95  
TUNGUSKA ..... 84,95  
UEFA STRIKER (Okt) ..... 84,95  
URBAN CHAOS ..... 89,95  
V-RALLY 2 ..... 89,95  
WCW MAYHEM (NOV) ..... 89,95  
WIPEOUT 3 ..... 99,95  
WIPEOUT 3 INKL. MEM.-CARD<sup>PS</sup> (SVR) ..... 109,95  
WORMS ARMAGEDDON ..... 89,95  
WORMS PINBALL (NOV) ..... 89,95  
WWF ATTITUDE ..... 84,95  
XENA - WARRIOR PRINCESS (Okt) ..... 89,95  
X-FILES<sup>th</sup> ..... 99,95

inkl. PSX-Deco-Kit "Shadowman" 94,95  
nur solange Vorrat reicht!



SHADOWMAN 84,95

\*\* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO-  
UND COMPUTERSPIEL-  
SPEZIALVERSAHNDLER AUF DER EBN

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT Fax: 0931/571602

**0931 35 45 245**

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

**Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 35 45 222**



## Im September wurden die japanischen PlayStation-Fans gleich von mehreren Euphoriewellen überrollt. Auf die neuen Verlautbarungen zur PlayStation 2 folgte prompt die Tokyo Game Show!

Die Tokyo Game Show (kurz: TGS) ist die größte Fachmesse im Stammland der Videospiele. Sie fand vom 17. bis zum 19. September in Tokio statt und stand ganz im Zeichen der PlayStation 2. Geduldig reichten sich die japanischen Besucher in die Warteschlangen ein, um am Stand von SCEI erstmals selbst Hand an die Launch-Titel für die Konsole des nächsten Jahrtausends zu legen. So waren erste Spritztouren mit *Gran Turismo 2000* ebenso möglich, wie ein Rundflug auf dem Zauberteppich von *Dark Cloud*. PlayStation-2-Jünger setzten ihre Pilgerschaft dann bei Namco fort, wo *Tekken Tag Tournament* und *New Ridge Racer* (Arbeitstitel) auf einer riesigen Leinwand vorgeführt wurden. Um die dadurch hervorgerufenen Erregungszustände zum Abklingen zu bringen, konnten sich die Fans dann beim Betrachten der zahlreichen neuen Rollenspiele – unter anderen *Dragon Quest VII* von Enix – entspannen. Für den finalen Adrenalin kick war diesmal aber Capcom zuständig: *Biohazard Gun Survivor* für PlayStation war nämlich der eigentliche Messegewinner.

### JAP KURZ & KNAPP

+ Capcom hat bekanntgegeben, daß das ursprünglich für die PlayStation geplante Horror-Adventure *Oni Musha The Demon Warrior* nun für die PlayStation 2 erscheinen soll. Anstelle von CG-Hintergründen wird daher eine nochmals verbesserte 3D-Grafik zum Einsatz kommen, und es können deutlich mehr Charaktere gleichzeitig dargestellt werden.

+ Für Oktober steht in Japan die Veröffentlichung des Rollenspiels *Zill O'll* von Koei an. Neben einem mysteriösen Titel hat dieses Abenteuer einen dynamischen Handlungsverlauf und ein Seelensystem zu bieten, über das Sie die Attribute Ihrer Party beeinflussen. Neu ist zudem, daß Sie umso mehr Erfahrungspunkte und Gegenstände erhalten, je schneller Sie im Kampf den Monstern den Garaus machen.

+ Das in Japan sehr erfolgreiche Action-Adventure *Parasite Eve* findet im Winter seine Fortsetzung. Auf der TGS präsentierte Square *Parasite Eve II*, in dem die Heldin Aya, bewaffnet mit einem Maschinengewehr, durch noch gruseligere Szenarien geführt werden konnte. So hat ein Boßgegner seine Kanone im Mund installiert, und wenn Ihre Figur gegen eine Wand geschmettert wird, zeigen sich dort Risse.

+ PlayStation 2: Die Designer des Gehäuses haben mitgeteilt, daß das Aussehen der PlayStation 2 an dem Leitmotiv „Raum und Erde“ orientiert ist. Dabei steht Blau für die Erde, Schwarz verkörpert den Raum.

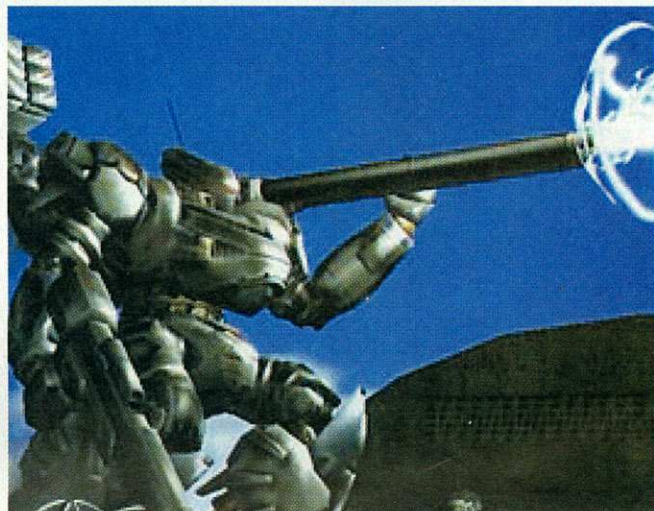
### JAP VERKAUFS-CHARTS

1. Jikkyou World Soccer Winning Eleven 4.....Konami
2. Front Mission 3 .....Square
3. Wild Arms 2nd Ignition.....SCEI
4. Dance Dance Revolution 2nd ReMix .....Konami
5. Macross VF-X2.....Bandai
6. Everybody's Golf 2.....SCEI
7. Accompaniment Anywhere .....SCEI
8. Jikkyou Powerful Pro Baseball '99.....Konami
9. SD Gundam G Generation Zero .....Bandai
10. Guitar Freaks .....Konami

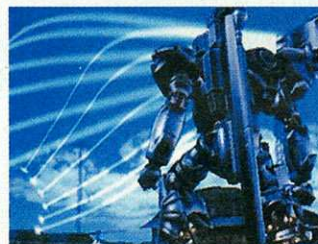
Quelle: Fujitsu, Japan

## ARMORED CORE 2 DICKE DINGER!

Schon bald nach dem Launch der PlayStation 2 dürfte mit *Armored Core 2* von From Software zu rechnen sein. Obwohl die Mech-Schlachten auf den japanischen Geschmack zugeschnitten sind, lassen sich hier die Leistungsdaten der neuen Superkonsole an konkreten Spiel-Features festmachen: Während zum Beispiel beim PlayStation-Vorgänger nur acht Raketen gleichzeitig verschossen werden konnten, dürfen Sie Ihrem Widersacher nun 32 Projektile in einer Salve aufs Gehäuse donnern. (fb)



Der nichtlineare Missionsverlauf wird Sie dazu zwingen, die Mechs und Panzer während der Gefechte mehrmals zu wechseln.



Das Spiel soll die besten Rauch- und Wolkeneffekte beinhalten, die es je auf einer Konsole zu sehen gab.



Overload: Sie können die Raketen Ihres Gegners auch abschießen. Hier könnten es vielleicht ein paar zu viele sein.

## BIOHAZARD GUN SURVIVOR ICH KLICK DICH!

Noch ohne Releasetermin kriecht *Biohazard Gun Survivor* zumindest in Japan auf die PlayStation zu. Bei dem jüngsten Kapitel aus der Horror-Serie von Capcom handelt es sich um einen Lichtpistolen-Shooter, der Ihnen aber mehr Bewegungsfreiheit läßt. Denn Sie werden nicht wie bei vergleichbaren Spielen von Geisterhand durch die Szenarien geführt, sondern können mit Hilfe der Pistole selbst die Richtung vorgeben, rennen oder herumwirbeln. Dieser frische Ansatz dürfte dafür sorgen, daß sich das Spiel nach seinem Erscheinen ausbreiten wird wie der T-Virus in Raccoon City. (fb)



Verkaufsoffener Sonntag in Raccoon City: Zombie-Jäger bietet sich das gewohnte Bild.



Sie können Ihre Lichtpistole auch auf große, dafür aber hartnäckige Ziele richten.



## STREET FIGHTER EX3 FLIEGENDE FÄUSTE



Wenn Dhalsim seine Beine lang macht, wirkt er noch gelenkiger.



Im Hintergrund wartet schon Guile auf seine Einwechslung.

Ein weiterer PlayStation-2-Kandidat ohne festen Termin ist *Street Fighter EX 3*, das von Arika programmiert wird. Die Impressionen, die bisher von dem Prügelspiel vorliegen, machen jedes Auge satt. Und wenn die atemberaubende Grafik und die weiche Animation noch



*Street Fighter EX 3* auf PlayStation 2 wird ein Mega-Prügelspiel: Effekte, bis der Sehnerv platzt!

nicht genug sind, der wird spätestens vom *Street-Fighter-Traditions-Bonus* und dem bestätigten Tag-Team-System geködert. Letzteres erlaubt Ihnen, Ihren Partner jederzeit während der Keilerei ins Gefecht zu rufen. (fb)

## THE LEGEND OF DRAGON ROLLENSPIEL-EPOS

Im Dezember wird SCEI mit dem Mega-Rollenspiel *The Legend of Dragoon* nochmals klarstellen, daß die PlayStation auch weiterhin voll unterstützt wird. Um die Phantasiewelt mittelalterlichen Gepräges mit all ihren Dämonen, Drachen und Dungeons zum Leben zu erwecken, wurde ein Aufwand betrieben, wie man ihn bisher nur von Square oder Enix kennt. An dem Titel, der auf vier CDs ausgeliefert wird, haben 100 Mann über drei Jahre lang gearbeitet. (fb)



Der Titel enthält über 30 Minuten an Zwischensequenzen, die von der Firma Siggraph erstellt wurden.



Sie begleiten den rot gewandeten Helden Dart auf der Suche nach dem Mörder seiner Eltern.



Über die Besonderheiten des Kampfsystems gibt es noch keine detaillierten Aussagen.

## X-FIRE TEAMARBEIT

In Zusammenarbeit von Electronic Arts und Square entsteht mit *X-Fire* einer der ersten PlayStation-2-Titel westlichen Zuschnitts. Kein Wunder, daß es um Spezialeinheiten, Geiselnahmen und ein im Jahre 2076 unter Quarantäne gestelltes Areal geht. In dem 3D-Aktionspiel sind immer vier Kommando-Spezialisten unterwegs, die wahlweise von Ihren Mitspielern oder vom Computer gesteuert werden. Neben dem Kooperationsmodus sollen überdies ein VS- und ein Team-Modus implementiert werden. (fb)



Für jeden der Charaktere werden sagenhafte 6.000 Polygone und Hunderte von lebensnahen Animationsstufen verwandt.

## JUMPING FLASH 3 SPRUNGWUNDER

Anfang Oktober erscheint in Japan das 3D-Aktionspiel *Jumping Flash 3*, das von SCEI produziert wird. Um zwischen den weit auseinander liegenden Plattformen zu wechseln, können Sie Ihren Hasen-Roboter in die dreifache Höhe katapultieren. Dazu müssen Sie während des ersten Sprunges noch zwei weitere anhängen. Und je höher Sie springen, desto schwieriger wird es, beim Landen die Balance wiederzugewinnen. Hier sind Timing und Fingerspitzengefühl gefragt. (fb)



In den insgesamt 48 Missionen müssen Sie nicht nur Mohrrüben hinterherhoppeln.



Flippige Wesen und fröhliche Zwischensequenzen sind die Markenzeichen der Serie.



Landezone verfehlt! In den weiträumigen 3D-Landschaften sind Fehlritte keine Seltenheit.

## JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
<b>Zuletzt erschienen</b>		
Pop'n Music 2.....	Musikspiel .....	14. September '99
Winning Post 4.....	Strategie .....	18. September '99
Bio Hazard 3: Last Escape .....	Action-Adventure .....	22. September '99
Exciting Bass 2 .....	Angelsimulation .....	30. September '99
<b>Oktober</b>		
Psychic Force 2.....	Beat 'em Up.....	7. Oktober '99
Jojo's Venture .....	Beat 'em Up.....	14. Oktober '99
Dew Prism .....	Rollenspiel .....	14. Oktober '99
Jumping Flash 3 .....	Action .....	14. Oktober '99
<b>November</b>		
Wild Boater .....	Rennspiel .....	2. November '99
Final Densha .....	Simulation .....	4. November '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: 26.9.1999



# U.S.A. NEWS

**Auch in den Vereinigten Staaten lauschte man gebannt der PlayStation-2-Kunde aus Japan. Besonders das Thema Internet sorgte für zusätzliche Aufmerksamkeit.**

So hat Ken Kutaragi, Präsident von SCE, in einem Interview mit der Zeitung Nihon Keizai Shimbun bekanntgegeben, daß SCE beabsichtige, ab den Jahren 2002/2003 mit der Produktion und Distribution digitaler Filme zu beginnen. Vor diesem Hintergrund habe man bereits begonnen, Kontakte zu prominenten Regisseuren zu knüpfen – darunter auch George Lucas. Bedenkt man, daß die Verbreitung medialer Inhalte immer stärker über das Internet abgewickelt wird und daß die PlayStation 2 über die nötigen Schnittstellen zu den Netzen der Zukunft verfügt, ist es durchaus vorstellbar, daß Sie sich in fünf Jahren die Star Wars-Episode XY nicht mehr in der Videothek aus-, sondern via PlayStation 2 herunterladen können. Dieses Bild scheint durch eine andere Ankündigung der Muttergesellschaft Sony Corp. ergänzt zu werden. Laut Nihon Keizai Shimbun wird Sony mit der Cablevision Systems Corp. an einem interaktiven Kabelfernseh-Netz weben und hat den Partner hierfür mit drei Millionen Set-Top-Boxen versorgt. Nun wird verständlicherweise gemutmaßt, daß auch die PlayStation 2 an diesen Dienste-Verbund angeschlossen werden kann. An Schnittstellen ohne konkrete Zweckbestimmung herrscht am PlayStation-2-Gehäuse wahrlich kein Mangel!

## USA KURZ & KNAPP

- + **Kein Ende in Sicht:** Bullet Proof Software hat bekanntgegeben, daß sich *The Y2K Tetris Project* unter anderem auch für PlayStation in Arbeit befindet. Kein Wunder, hat sich der Hirnverdrehler mit den bunten Klötzchen doch plattformübergreifend mittlerweile bereits über 50 Millionen mal verkauft!
- + **PlayStation 2 – die US-Entwickler zeigen Flagge:** Bizarre Creations wird das Dreamcast-Action-Adventure *Furballs* auf das neue SCE-Flaggschiff umsetzen. Naughty Dog soll *Crash Bandicoot* auf die nächste Plattform heben. Und Criterion Software plant einen PlayStation-2-Nachfolger zu dem futuristischen Skatespiel *Trickstyle*.
- + **Midway hat durchblicken lassen,** daß sich zwei PlayStation-2-Projekte in Arbeit befinden. Bei dem einen handelt es sich um einen Nachfolger zu dem Action-Klassiker *Spy Hunter*. Das andere sei ein Echtzeitstrategiespiel mit dem Titel *Legion*.
- + **Unbestätigten Gerüchten zufolge arbeitet Eidos Interactive an einer PlayStation-2-Version von *Legacy of Kain: Soul Reaver 3*.** Glaubwürdig!

## USA VERKAUFS-CHARTS

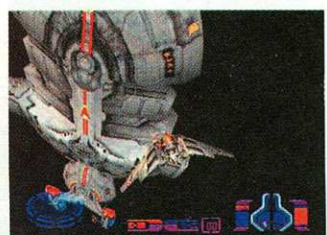
1. Madden NFL 2000 .....	Electronic Arts
2. WWF Attitude .....	Acclaim
3. Driver .....	GT Interactive
4. Gran Turismo .....	SCEA
5. Legacy of Kain: Soul Reaver .....	Eidos
6. NFL GameDay 2000 .....	989 Studios
7. Spyro the Dragon .....	SCEA
8. Crash Bandicoot: Warped .....	SCEA
9. Final Fantasy VII .....	SCEA
10. NFL Blitz 2000 .....	Midway

Quelle: MCV, USA

## STAR TREK LOGBUCHKORREKTUR

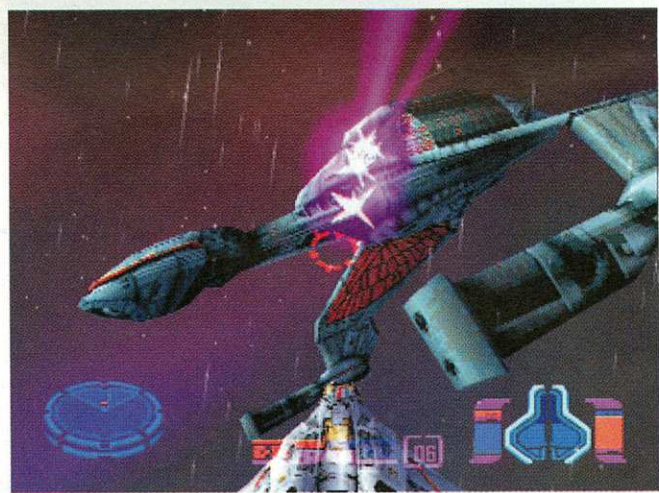


Die Flugbahn Ihrer Projektile wird durch einen grellen Lichtschweif verdeutlicht.



Die Modelle der verschiedenen Raumschiffe sind mit realistischen Texturen überzogen.

Mittlerweile haben sich auf dem Scanner der PlayStation Zone neue Bilder zu dem für das nächste Jahr zur Veröffentlichung vorgesehene *Star Trek*-Spiel von Activision materialisiert, die uns einen neuerlichen Blick in die Tiefen des Universums wert sind. Der Weltraum-Shooter, in dem Sie mit diversen Raumschiffen an die Grenzen der Galaxis vorstoßen und alte und neue Feinde pulverisieren dürfen, befindet sich derzeit allerdings noch im Weltraumdock. Wir spitzen unsere Ohren und berichten, sobald unser Abtaststrahl weitere Details zutage fördert. (fb)



Bei den Gefechten mit Klingonen, Borg und neuen Aliens verschießen Sie funkelnde Torpedos, bis der Warp-Antrieb ausfällt.

## TOMORROW NEVER DIES UNSTERBLICH

Das mit Spannung erwartete 3D-Actionspiel *Tomorrow Never Dies* von Electronic Arts soll im November in den USA seine Premiere feiern. In zehn aufreibenden Missionen steuern Sie nicht nur den attraktivsten Killer der Filmgeschichte, sondern auch dessen aparte Begleitung Wai Lin. Neue Bilder belegen, daß das Agentendrama mit seiner geschliffenen Grafik, den vielen Bewegungsmöglichkeiten der Figuren und unterschiedlichen Renneinlagen trotz mancher Verzögerungen immer noch quicklebendig ist. Gestorben ist nach aktuellen Informationen nur der ursprünglich geplante Zweispielermodus. (fb)



Zu dem extravaganten Technikspielzeug aus Qs Trickkiste gehört auch ein Nachtsichtgerät.



Auch die Zwischensequenzen werden in der Spielgrafik dargestellt, um Brüche zu vermeiden.



## PRINCE OF PERSIA 3D PRINZENROLLE

Ab Frühjahr 2000 dürfen abenteuerhungrige Naturen bei *Prince of Persia 3D* in weite Gewänder schlüpfen. Das Action-Adventure von Mindscape/TLC beginnt – wie sich das für ein arabisches Märchen gehört – in einem Verlies. Von hier müssen Sie den Helden durch 15 Stufen begleiten. Dabei wird das Geschehen aus der Third-Person-Perspektive dargestellt. Neben Rätsel- und Jump-Einlagen müssen auch Kämpfe gegen phantastische Unholde überstanden werden. Auf die Distanz dürfen Sie sogar Pfeil und Bogen einsetzen. Der Ausflug durch die persische Mythologie soll mit aufwendiger Grafik in Szene gesetzt werden, was erste (PC-)Bilder nahelegen. (fb)



Vorsicht, Falle: Die steinernen Wächter mit den Schwertern grinsen schon in stiller Vorfreude.



In der Zisterne ringen Sie mit einer Palastwache. Je nach Waffe ändert sich die Steuerung.



Herausfordernde Plattform-Ab-schnitte müssen mit der nötigen Präzision gemeistert werden.

## MTV SPORTS: SNOWBOARDING GIPFELSTÜRMER

Noch im November dieses Jahres will THQ die Riege der Snowboard-Simulationen um einen weiteren Titel bereichern. Da am Lifestyle-Sport-Lift schon ein gehöriges Gedränge herrscht, verfügt MTV Sports: Snowboarding nicht nur über eine dicke Lizenz, sondern auch über alle erdenklichen Spielmodi, insgesamt 46 Trick-Moves und eine bestechende Grafik. Überdies soll es möglich sein, mit der Create-a-Park-Funktion eigene Parcours abzustecken. Mehr als eine Schneewehe wird dieses Spiel in jedem Fall! (fb)



Sie können die fünf langen Abhänge auch im Zweispieler-Split-screen-Modus beackern.



Auf der ECTS hinterließ das Spiel dank flüssiger Grafik einen sehr guten Eindruck.

## MISSILE COMMAND LUFTABWEHR

Noch im November dieses Jahres wird Hasbro Interactive die Neuauflage des Klassikers *Missile Command* aus dem Entwicklungsbunker rollen. Bei dem Titel, der unter dem Atari-Logo antritt, müssen Sie Großstädte vor der Vernichtung durch außerirdische Raketen-schwärme bewahren. Das panische Gameplay der Vorlage ist sowohl in der Klassik- als auch in der modernen Variante erhalten geblieben, wurde aber durch Power-Ups und das Feintuning der Zielcursor-Steuerung geschickt bereichert. (fb)



Das beeindruckende Intro zeigt, wie die Außerirdischen ihre Raketenwerfer in Stellung bringen.



Missile Command 1999: Die Abwehrschlacht hat deutlich an Plastizität hinzugewonnen.

## SPACE INVADERS LUFTABWEHR II

Auch Activision hat noch einen Atari-Klassiker auf Lager, der in den USA kurz vor der Veröffentlichung steht. Bei *Space Invaders* müssen Sie außerirdische Raumschiff-Formationen mit einem beweglichen Geschütz verdampfen, bevor diese ihr Landegestell auf der Erde ausfahren. Die Neufassung verfügt über eine gute Power-Up-Funktion sowie diverse Extrawaffen und lässt nach mehreren Angriffswellen einen streitlusternen Endgegner einschweben. Zudem sind mehrere Zweispieler-Varianten anwählbar. (fb)



Mit der Spezial-Rakete lichten Sie flott die Invasoren-Linien.



Sie können Ihr Schiff auch mit einem Schutzschirm umgeben.

## USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
<b>Zuletzt erschienen:</b>			
NFL Game GameDay 2000.....	Sportspiel	989 Studios	1. September '99
Final Fantasy VIII .....	Rollenspiel	Squaresoft	8. September '99
Jet Moto 3 .....	Rennspiel	989 Studios	15. September '99
Tiny Tank .....	Action	MGM	September
<b>Oktober</b>			
Fighting Force 2 .....	Action	Eidos	13. Oktober '99
Grand Theft Auto 2 .....	Action	Rockstar	20. Oktober '99
Crusaders of Might and Magic ..	Rollenspiel	3DO	Oktober
<b>November</b>			
Ready 2 Rumble .....	Sportspiel	Midway	9. November '99
Danger Girl .....	Action	THQ	16. November '99
Twisted Metal 4 .....	Action	989 Studios	16. November '99
Knockout Kings 2000 .....	Sportspiel	EA	November

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: 26.9.1999





Beeindruckende Explosionseffekte und furiose Action erwarten den Spieler bei Armored Core 2 (From Software).



Freunde der Formel 1 dürfen sich bei F-1 (Video Systems) auf ein Rennspiel der grafischen Sonderklasse freuen.



Mittendrin statt nur dabei. Real World Soccer 2000 aus dem Hause Konami bietet Fans ein wahres Fußballfest.

Taufrische Infos aus Tokio

# PLAYSTATION 2 - DIE FAKTEN

Der 13. September 1999 dieses Jahres dürfte als Meilenstein in die Videospielgeschichte eingehen. Die mit Riesenspannung erwartete Pressekonzferenz von Sony setzte allen Spekulationen und Gerüchten um die PlayStation 2 mit beeindruckenden Fakten ein Ende, welche erfreulicherweise fast bis ins Detail mit unseren Angaben aus der letzten Ausgabe übereinstimmen!

**DIE KOMPATIBILITÄT MIT DEN BISHERIGEN PLAYSTATION-TITELN IST OHNE ZWEIFEL DER GESCHICKTESTE SCHACHZUG EINES KONSOLENHERSTELLERS IN DER LETZTEN DEKADE.**

Stephane Baudet, Managing Director, Eden Studios





Mit spektakulären Effekten gespickte, rasante Grafik darf man bei der Neuauflage des Klassikers Gradius (Konami) erwarten.



Bei Wild Wild Racing von Imagineer ist der Name Programm. Mit dem Boliden geht es kreuz und quer durch den dichten Wald.



Besonders die Spiegeffekte auf den Billardkugeln und auf der Ecke des Tisches sind bei Billards Master 2 von Ask bemerkenswert.

Ab 4. März 2000 wird die schwarze Superkonsole für 39800 Yen (ca. 700 DM) in den japanischen Verkaufsregalen stehen. Dabei werden der (abwärtskompatible) Dual-Shock-2-Controller sowie eine Memory-Card im Umfang enthalten sein. Einzeln sind die Peripherie-Geräte für je 3500 Yen (ca. 60 DM) erhältlich. In Europa und den USA soll die High-Tech-Maschine dann ab Herbst 2000 verfügbar sein.

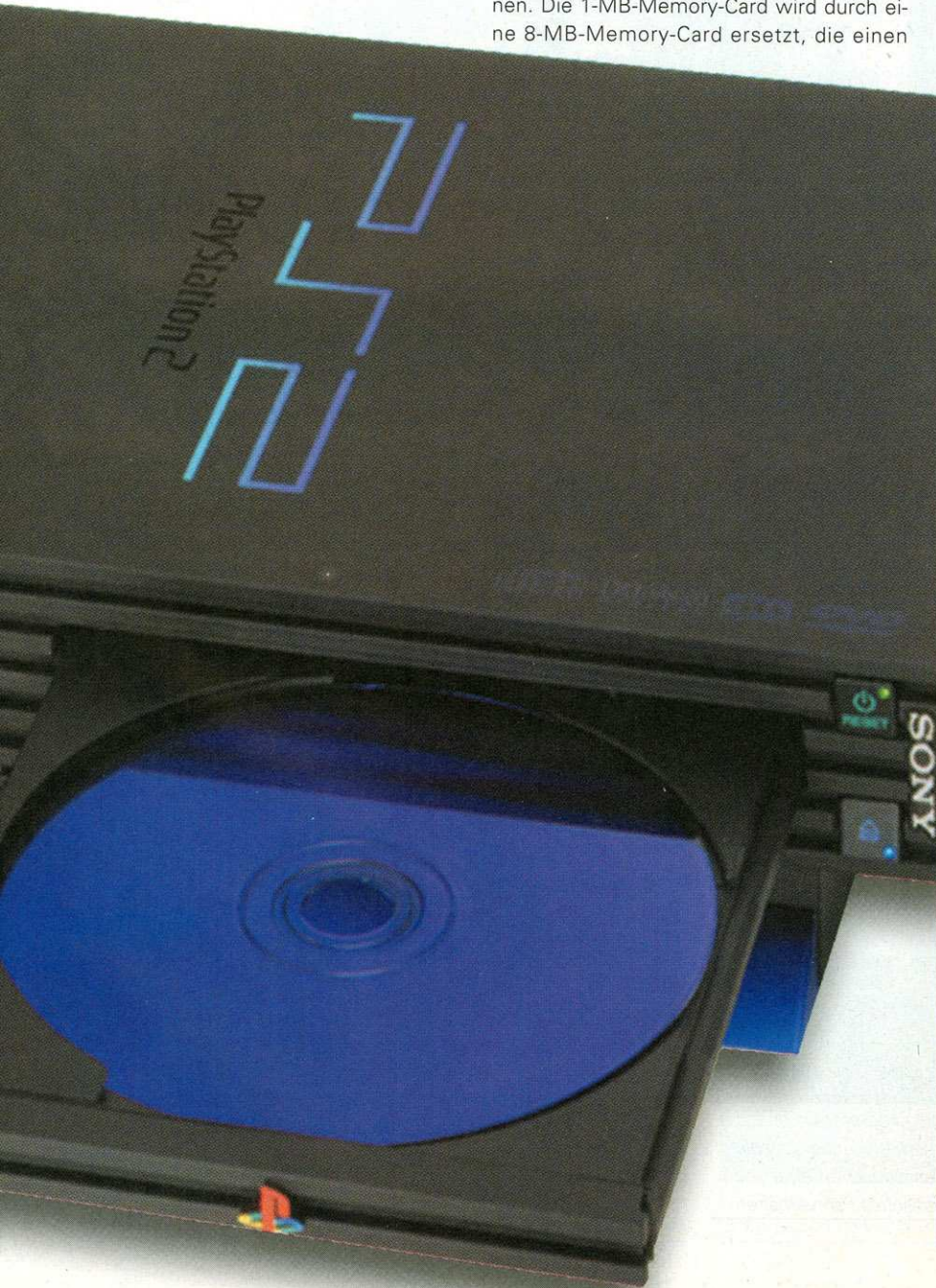
## Das Allroundtalent

Neben der Kompatibilität zu den bisherigen PlayStation-Titeln ist die Möglichkeit, auch DVD-Videos abzuspielen, der entscheidende Trumpf der PlayStation 2. Der Dual-Shock-Controller der zweiten Generation wird komplett mit analogen Buttons ausgestattet sein. Dadurch wird man beispielsweise das Gaspedal und die Bremsen bei Gran Turismo 2000 sehr viel gefühlvoller bedienen können. Die 1-MB-Memory-Card wird durch eine 8-MB-Memory-Card ersetzt, die einen

250mal schnelleren Zugriff ermöglicht. Darüber hinaus soll die neue Memory-Card auch als Code-Karte für Sicherheit im geplanten Sony-Netzwerk fungieren. Etwas überraschend ist die Tatsache, daß erneut nur zwei Controller- und Memory-Card-Eingänge die Frontseite des futuristischen Gehäuses zieren, ein Multi-Tap-Adapter befindet sich jedoch schon in der Planung.

## Erwartungen voll erfüllt

Daß Sony mit den gestreuten Infos im Vorfeld nicht zu viel versprochen hat, können



## INFO TECHNISCHE DATEN

Produktname:	PlayStation 2
Preisempfehlung (JAP):	39.800 Yen
Erscheinungstermin:	4. März 2000 (Japan) Herbst 2000 (Europa und USA)
Zubehör (inklusive):	Dual Shock 2 Analog Controller High capacity 8MB Memory Card PlayStation2 Demo Disc AV Multi Kabel Strom Kabel
Abmessungen:	301mm (B) x 178mm (T) x 78mm (H)
Gewicht:	2,1 kg
Medien:	PlayStation 2 CD-ROM DVD-ROM PlayStation CD-ROM
Unterstützte Formate:	Audio CD, DVD-Video
Anschlüsse:	2 Controller Ports 2 Memory Card Steckplätze AV Multikabel Ausgang (Optical digital Ausgang) 2 USB Ports IEEE1394 i-Link Type III PCMCIA Karten-Steckplatz
CPU:	128 Bit „Emotion Engine™“
Taktfrequenz:	294.912 MHz
Hauptspeicher:	Direct RDRAM
Speichergröße:	32MB
Graphik:	„Graphics Synthesizer“
Taktfrequenz:	147.456 MHz
Eingebaute VRAM Cache:	4MB
Sound:	SPU2
Number of Voices:	48ch plus software
Sound-Speicher:	2MB
IOP:	I/O Processor
CPU:	PlayStation CPU+
Taktfrequenz:	33.8688 MHz oder 36.864 MHz (auswählbar)
IOP Speicher:	2MB
Laufwerk:	CD-ROM und DVD-ROM
Geschwindigkeit:	CD-ROM 24-fach DVD-ROM 4-fach



## INFO PRESSEKONFERENZ DER SUPERLATIVE

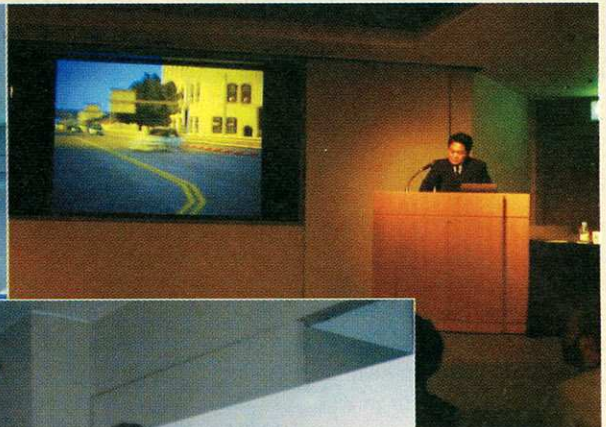
Mit einer Mischung aus Spannung und Vorfreude erwartete die versammelte Fachpresse am 13. September im UrbanNet Otemachi Gebäude in Tokio die erste Präsentation der PlayStation 2. Um 15 Uhr Ortszeit wurde die Zukunft Wirklich-

keit: Ken Kutaragi, Präsident von Sony Computer Entertainment, stellte die Wunderkonsole des nächsten Jahrtausends vor. Danach wurde ein weiteres, gut gehütetes Geheimnis gelüftet. Die gespannte Öffentlichkeit durfte zum ersten Mal

einen Blick auf die spektakulären Spiele der nächsten PlayStation-Generation werfen. Vorge stellt wurden folgende potentielle Hits: Gran Turismo 2000, Kessen, Tekken Tag Tournament, Dark Cloud und The Bouncer.



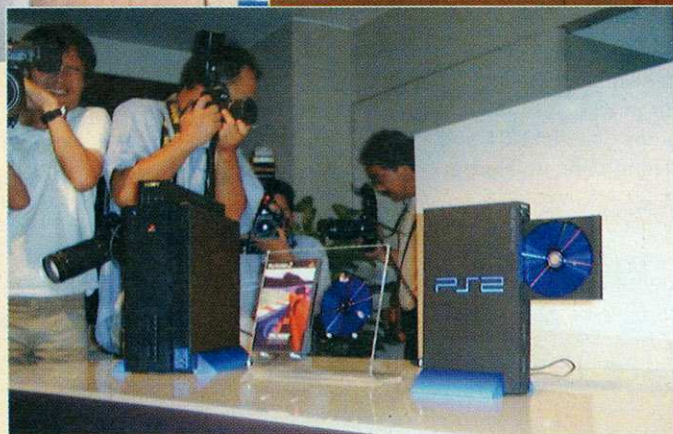
Ken Kutaragi, Präsident von Sony Computer Entertainment, stellte der Presse stolz sein neues Wunderkind vor.



Auf der Pressekonferenz wurden auch bereits bewegte Bilder von PlayStation 2-Titeln präsentiert. Hier erhält die staunende Fachpresse erste Eindrücke von Gran Turismo 2000.



In den Minuten vor der Präsentation war die Spannung unter den Pressevertretern fast greifbar.



Nachdem der große Moment der Enthüllung gekommen war, versuchte jeder, ein gutes Foto der neuen Wundermaschine zu schießen.



Auch Wirtschaftssimulationen wie A-Train 6 (Artlink Corporation) werden umgesetzt.



Choro Q Hg (Takara) dürfte ein Spiel für Freunde von schnellen Funnacern werden.

Sie dem Kasten mit den technischen Daten entnehmen. Der mit 294 MHz getaktete 128-Bit-Prozessor und der Hauptspeicher von 32 MB RDRAM stellen keinen Schritt, sondern vielmehr einen gewaltigen Sprung ins nächste Videospiel-Jahrtausend dar. Zusammen mit dem Grafikchip aus den Hardware-Labors von SCEI werden fotorealistische Grafiken und absolut lebensechte Animationen in atemberaubender Qualität möglich sein. Das 24-fach CD-ROM-Laufwerk (4-fach DVD ROM) soll dabei für kurze Ladezeiten sorgen.

## INFO DIE POTENTIELLEN SUPER-HITS ZUM LAUNCH

Gleichzeitig mit der Markteinführung der neuen Sony-Konsole am 4. März 2000 trugen namhafte Hersteller wie Namco, Square oder Capcom zu einem starken Line-Up an hochkarätiger Software bei. Darunter sind sowohl Umset-

zungen von bekannten Titeln als auch neue Spielkonzepte und Ideen. Nachfolgend erhalten Sie einen Überblick über die wichtigsten Titel. Eine Übersicht aller Launch-Titel können Sie der Software-Line-Up-Liste entnehmen.



**Tekken Tag Tournament**  
Neben den exzellent dargestellten Fightern besticht das Spiel durch eine unglaubliche Geschwindigkeit.



**Gran Turismo 2000**  
Die Rennspiel-Referenz besteht auf der neuen Wunderkonsole durch geniale Lichteffekte und ein realistisches Fahrverhalten.



**Street Fighter Ex 3**  
Mit einem überarbeiteten 3D-Look wird Capcom die große Street-Fighter-Fangemeinde vor die PlayStation 2 locken.



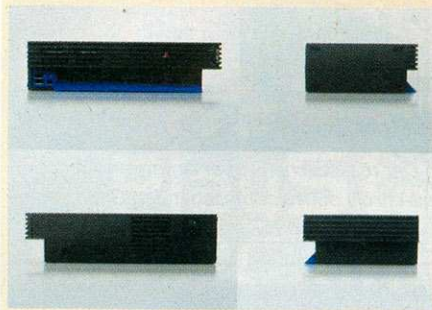
**Kessen**  
Im gezeigten Video des Strategietitels ritten unzählige Reiter flüssig und in detaillierter Darstellung über den Bildschirm.



## INFO KLEIN, SCHWARZ, EXTREM STARK

Das neue Design der PlayStation 2 besticht durch futuristische Schriftzüge und ein schwarzes Gewand. Das Laufwerk für DVD- und CD-Roms fährt,

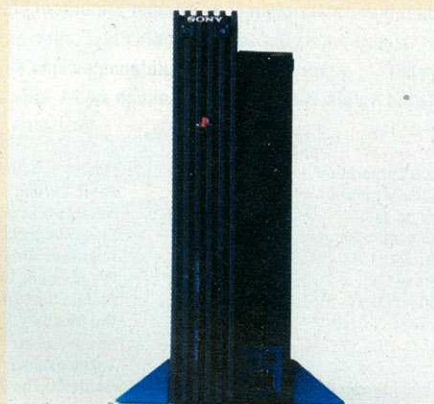
wie vom heimischen CD-Player gewohnt, nach vorne aus. Außerdem kann die Konsole bei Bedarf problemlos hochkant aufgestellt werden.



Neben den zwei Memory-Card-Steckplätzen und den beiden Controller-Ports sind an der Frontseite ein Reset-Knopf sowie ein CD-Ausgabe-Knopf angebracht. Der Power-Schalter befindet sich auf der Rückseite.



Die auf blauen CDs gepressten Spiele der nächsten Generation werden in einer neuen, rechteckigen Verpackung die Verkaufsregale schmücken. Die DVD ROMs hingegen werden eine silberne Farbe haben.



Ein Schelm, wer dabei an Hitzeprobleme denkt. Was bei der ersten Generation der Konsole oft zur Pflicht wurde, präsentieren die Hersteller nun als Innovation. Die PS 2 lässt sich problemlos hochkant aufstellen.

### Alle Majors an Bord

„Software sells hardware!“ Um getreu diesem Motto die erwarteten eine Million Exemplare in den ersten Tagen nach dem Launch verkaufen zu können, hat SCEI ein beeindruckendes Line-Up an Entwicklern gewinnen können. Neben den 89 Herstellern, die den japanischen Markt zukünftig mit hochqualitativer Software der

**DIE KOMBINATION VON ATEMBERAUBENDER DIGITALER GRAFIK, PRÄCHTIGEM SOUND UND DVD-VIDEO WIRD DIE TÜR AUFSCHLIESSEN ZU EINER NEUEN COMPUTER-ENTERTAINMENT-ERFAHRUNG IN DEN EIGENEN VIER WÄNDEN.**

Ken Kutaragi, Präsident von Sony Computer Ent.

nächsten Generation versorgen wollen, hat Sony auch mit 27 europäischen und 46 US-Herstellern Lizenzvereinbarungen getroffen. Dabei liest sich die Liste der Companies wie das „who is who“ der Softwarebranche. Von



Namco schickt mit New Ridge Racer die Neuauflage des Klassikers an den Start.

Acclaim über Capcom, Eidos, Electronic Arts, Konami, Namco und Square bis hin zu Activision, Infogrames und Disney Interactive haben alle renommierten und namhaften Vertreter der Branche ihre Zusage gegeben. Um den Entwicklern dabei die bestmögliche Plattform für eine optimale Umsetzung ihrer Ideen zu gewährleisten, werden 45 Firmen Entwicklungssysteme und Middleware zur Verfügung stellen, darunter auch Sony selbst.

### Netzwerk-Strategie

Ab dem Jahr 2001 soll die PlayStation 2 als Plattform für eine auf dem Internet basieren-



Angeln mit einem hohem Realitätsgrad wird bei Lakemasters Ex (Dazz) geboten.



Viel Action und Spannung verspricht Xfire von Electronics Arts Square K.K.



Baseballfans werden dank Magical Sports Koshien 2000 (Magical Company) in den Genuß der neuen Spielegeneration kommen.



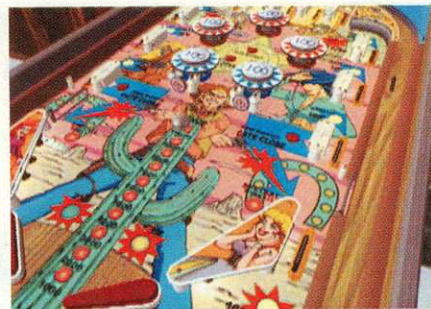
Dank der Rechenpower der PS 2 können ganze Unterwasserwelten zum Leben erweckt werden. Hier sehen Sie Splash Dive (SCE).



## INFO DAS SOFTWARE-LINEUP IN JAPAN

Anhand der stattlichen Liste können Sie erkennen, daß nach dem Start ins neue Videospiel-Zeitalter aus nahezu jedem Genre Titel für die PlayStation 2 in den japanischen Verkaufsregalen stehen werden. Die mit „\*“ gekennzeichneten Spielennamen sind dabei vorläufige Arbeitstitel. Rot gekennzeichnete Titel sind Spiele, die bereits zum Launch am 04. März 2000 in Japan erhältlich sind.

Hersteller	Titel	Genre
<b>Artdink Corporation</b>	<b>A-Train 6</b>	<b>Simulation</b>
Ascii Corporation	Flower Sun And Rain*	Action-Adventure
Ascii Corporation	Panic Surfing*	Action
Ask Co.,Ltd.	Billards Master2*	Sportspiel
Asmik Ace Entertainment, Inc.	Sidewinder Max*	Shoot 'em Up
Astroll Co.,Ltd.	American Arcade	Flipper
Athena Co.,Ltd.	Pro Mahjong Kiwame Next*	Brettspielumsetzung
Bandai Co.,Ltd./Bec Co.,Ltd.	Mobile Suit Gundam*	Action
Capcom Co.,Ltd.	Oni Musha*	Tba.
<b>Capcom Co.,Ltd./Arika Co.,Ltd.</b>	<b>Street Fighter Ex3*</b>	<b>3D-Beat-'em-Up</b>
Dazz Co.,Ltd.	Lakemasters Ex*	Angelsimulation
Ecseco Development Co.,Ltd.	Battle On The Ghat*	Rennspiel
Electronic Arts Square K.K.	Xfire*	Action
Enix Corporation	Bhd2000*	Simulation
Enix Corporation	Bust A Move3*	Tanzsimulation
Enix Corporation	Exotica*	Action-Rollenspiel
Enix Corporation	Fighting Qts*	TV-Umsetzung
Enix Corporation	Sonnette*	Datingsimulation
Enix Corporation	Star Ocean 3*	Rollenspiel
From Software, Inc.	Armored Core 2	Action
<b>From Software, Inc.</b>	<b>Eternal Ring</b>	<b>Rollenspiel</b>
Fujimic, Inc.	Bakuryu 2*	Sportspiel
Genki Co.,Ltd.	Jade Cocoon 2 Story Of The Tamamayu 2*	Rollenspiel
Gust Co.,Ltd.	Fly High*	Rennspiel
Hudson Soft Co.,Ltd.	Bloody Roar 3*	3D-Beat 'em Up
Hudson Soft Co.,Ltd.	Bomberman 2001*	Action
I4 Corporation	Ai Igo 2001*	Brettspielumsetzung
I4 Corporation	Ai Mahjong 2001*	Brettspielumsetzung
I4 Corporation	Ai Shogi 2001*	Brettspielumsetzung
Idea Factory Co.,Ltd.	Sky Surfer*	Sportspiel
Imagineer Co.,Ltd.	Wild Wild Racing	Rennspiel
Jorudan Co.,Ltd.	1 On 1 Government	Action
Kaga Tech Co.,Ltd./Chatnoir Co.,Ltd.	Tetsuman Menkyokaiden*	Brettspielumsetzung
<b>Koei Co.,Ltd.</b>	<b>Kessen</b>	<b>Strategie</b>
Koei Co.,Ltd.	Mahjong Taikai	Brettspielumsetzung
Koei Co.,Ltd.	Shin Sangokumusou	Action
Koei Co.,Ltd.	Söldnerschild2	Rollenspiel
<b>Konami Co.,Ltd.</b>	<b>Drum Mania</b>	<b>Action</b>
Konami Co.,Ltd.	Jikkyou Pawafuru Puroyakyu 7*	Sportspiel
Konami Co.,Ltd.	Jikkyou World Soccer 2000*	Sportspiel
Konami Co.,Ltd.	Gradius III & IV*	Shoot 'em Up
Konami Co.,Ltd.	Mahjong Yarouze!*	Brettspielumsetzung
Locus Co.	Fx-Pilot*	Shoot 'em Up
M2to Inc.	Tuning Car Race Game*	Rennspiel
Magical Company Ltd.	Magical Sports Catch Bass Club*	Sportspiel
Magical Company Ltd.	Magical Sports Koshien2000*	Sportspiel
Magical Company Ltd.	Magical Sports Progolfer*	Sportspiel
Mainichi Communications Inc.	Todai Shogi Shikenbisha Dojo	Brettspielumsetzung
Namco Limited	500gp*	Rennspiel
Namco Limited	New Ridge Racer*	Rennspiel
<b>Namco Limited</b>	<b>Tekken Tag Tournament*</b>	<b>3-D-Beat-'em-Up</b>
Riverhillsoft Inc.	World Neverland 3*	Simulation
Seta Corporation	Ide Yohsuke No Majan Kazoku 2	Brettspielumsetzung
Seta Corporation	Perfect Golf 3	Sportspiel
<b>Sony Computer Entertainment Inc.</b>	<b>Dark Cloud*</b>	<b>Rollenspiel</b>
<b>Sony Computer Entertainment Inc.</b>	<b>Den-Sen*</b>	<b>Action</b>
Sony Computer Entertainment Inc.	Fantavision*	Action
Sony Computer Entertainment Inc.	Splash Dive*	Action
<b>Sony Computer Entertainment Inc.</b>	<b>GT2000*</b>	<b>Rennspiel</b>
Sony Computer Entertainment Inc.	Boku To Maoh (The King And I)*	Rollenspiel
Sony Computer Entertainment Inc.	Iq Remix*	Puzzle
<b>Sony Computer Entertainment Inc.</b>	<b>Popolocrois III*</b>	<b>Rollenspiel</b>
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.	L'arc-En-Ciel (Tbc)	Musik
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.	Tenchu 2*	Action
Spike Co.,Ltd.	Wrc*	Rennspiel
<b>Square Co.,Ltd.</b>	<b>The Bouncer*</b>	<b>Action</b>
Sun Corporation	Shanghai 5*	Puzzle
Sun Corporation	Street Mahjong Trance Majin 2*	Brettspielumsetzung
Sunrise Interactive Inc.	Panzercentury G Breaker	Simulation
T&E Soft, Inc.	3d Golf*	Sportspiel
Taito Corporation	Go By Train!*	Simulation
Takara Co.,Ltd.	Choro Q Hg*	Rennspiel
Tecmo Ltd.	Ninja Gaiden(Kunai)*	Action
<b>Tecmo Ltd.</b>	<b>Unison*</b>	<b>Action</b>
Titus Japan K.K.	Robocop	Action
Titus Japan K.K.	Roadsters Trophy 2000	Rennspiel
Tomy Company, Ltd.	Baki The Grappler*	Action
Uep Systems, Inc.	New Cool Boarders*	Snowboarding
Victor Interactive Software Inc.	Let's Become A Pilot!	Simulation
Video System Co.,Ltd.	F-1*	Rennspiel
Vr-1 Japan, Inc.	3d Real Drive*	Rennspiel
Warashi, Inc.	Soul Surfing	Action
Xing Inc.	Fighting Illusion K-1 Grandprix*	Sportspiel
Yuki-Enterprise Inc.	Morita Shougi	Brettspielumsetzung



Der realistische Flipper American Arcade (Astroll) dürfte demnächst den Gang in die Spielhalle überflüssig machen.



Oni Musha aus dem Hause Capcom zeigt eindrucksvoll, welche detailreiche Grafik bei den PS-2-Titeln möglich sein wird.

de elektronische Verbreitung von digitalen Inhalten fungieren. SCE bietet Spielern dann die Möglichkeit, mittels einer Ethernet-Verbindung zu einem Breitband-Netzwerk große Mengen von Daten auf ein externes

**ALS GAME DESIGNER  
HATTE ICH IMMER DEN  
TRAUM, GRAFISCH GENI-  
ALE SPIELE MIT EINER  
TOLLEN SPIELTIEFE UND  
EMOTION ZU PRODUZIE-  
REN. DIESER TRAUM WIRD  
DURCH DIE PLAYSTATION  
2 REALITÄT.**

Peter Molyneux, Managing Director, Lionhead Studios

Harddisk-Drive, welches ebenfalls von SCE vertrieben wird, herunterzuladen. Ein Modem ist bei dieser Art des Datentransfers nicht vonnöten. Desweiteren arbeitet Sony an einem eigenen Verteilungsserver sowie einem Expansion-Modul, die im Jahre 2001 auf den Markt kommen. Das Expansion-Modul wird dabei als Netzwerk-Adapter eingesetzt. Wenn man sich die imposanten Fakten, Möglichkeiten und ehrgeizigen Pläne rund um die neue PlayStation 2 sowie das hochkarätige Line-Up der Software-Entwickler vor Augen führt, wird schnell deutlich, daß Sony mit der PlayStation 2 die perfekte Verbindung zwischen der „alten“ Welt der Videospiele und den neuen Medien des kommenden Jahrtausends geknüpft hat. Man darf gespannt sein, was der große Konkurrent Nintendo diesem durchdachten System entgegenzusetzen hat.

Jens Quentin



# DExplore the world

## DexDrive

Verbinde  
Deine Sony  
PlayStation™  
mit PC und  
Internet!

Weltneuheit!



### PSX

Memory Card in den  
DexDrive™ und schon  
können Spielstände und  
Cheats übertragen werden

### PC

Verwaltung der  
PlayStation-  
Spielstände  
und nahezu  
unbegrenzter  
Speicher  
mit dem PC

### WWW

Globaler Austausch von Spieldaten  
und Cheats über das Internet.  
Downloads von Webseiten und  
Newsgroups, Austausch via E-Mail

## INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33  
[www.interact-europe.de](http://www.interact-europe.de)

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum  
des jeweiligen Herstellers

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



Sonnige Aussichten

# DIE ECTS-FILES

Vom 5. bis zum 7. September fand in London die ECTS – Europas größte Messe für Video- und Computerspiele – statt. Wir waren für Sie vor Ort und haben den neuesten Trends nachgespürt.

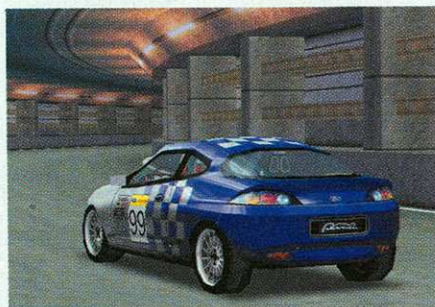


**1** Großer Coup: Am Acclaim-Stand herrschte gute Stimmung, da das Unternehmen sich Rennspiel-Lizenzen für Ferrari und Michael Schumacher sichern konnte.



**2** Zukunft der Spiele? Konami hatte einen Dance-Dance-Revolution-Automaten aufgestellt, an dem die Messebesucher ihre ermüdeten Beine lockern durften.

Auf der Messe waren mit Ausnahme von Electronic Arts und Activision alle namhaften Vertreter der Videospiele-Industrie mit zum Teil großen Ständen vertreten. Während viele Hersteller die schon auf der E3 im Frühjahr vorgestellten Titel in fortgeschrittenen Versionen präsentierten, gab es relativ wenig Neuankündigungen und Überraschungen. Hauptsächlich englische Firmen wie Empire Interactive oder Codemasters zogen noch ein paar frische PlayStation-Spiele aus dem Hut:



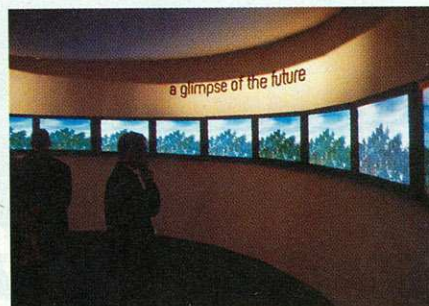
Eine der wenigen Neuankündigungen war das Spiel Ford Racing von Empire Interactive, in dem Sie dank neuer Physikroutine auch auf zwei Rädern fahren können.

Zu Micro Machines 4, TOCA WTC und Beatmania finden Sie im Angespielt-Teil dieser Ausgabe ausführliche Berichte. Letztgenanntes Spiel ist Konamis Testballon dafür, ob japanische Sing- und Tanzspiele auch in Europa bestehen können.

Erneut wurde Frau Croft dem Gros der Messebesucher vorenthalten. Unsere brandneuen Informationen zu Tomb Raider IV in dieser PlayStation Zone belegen jedoch, daß es für die Eidos-Amazone keinen Grund gibt, sich zu verstecken.

## Heute und Morgen

Der weitläufige Stand von SCEE war natürlich der Hauptanlaufpunkt für alle PlayStation-Jünger. Durch einen kleinen Tunnel, in dem Aus-



Im hinteren Bereich des SCEE-Standes befand sich eine Glimpse-of-the-Future-Bucht, in der die bekannten PlayStation-2-Technik-Demos in aller Pracht präsentiert wurden.



Schüttel, was du hast! Ob für den Prince of Persia von TLC oder Music von Codemasters – tanzende Schönheiten sorgten dafür, daß die Aufmerksamkeit der Besucher auf Stand und Produkt gelenkt wurde.

schnitte aus einer Werbekampagne gezeigt wurden, gelangte man zu den spiralenförmig angeordneten Spielplätzen, an denen viele Titel ausprobiert werden durften. Hier bestand die Möglichkeit, Gran Turismo 2, Resident Evil 3, Spyro 2 und Space Debris einem ersten Test zu unterziehen. Auch das begehrte Crash Team Racing und der ulkige Muppet-Racer standen für Ausflüge via Controller bereit. Um die Wucht dieses beeindruckenden Line-Ups nicht zu mindern und den Ankündigungen in Tokio nicht vorzugreifen, war für die PlayStation 2 nur ein halbrunder Raum reserviert. Dort gab es erstmals auf europäischem Boden die bekannten Technik-Demonstrationen auf Großbildfernsehern zu bestaunen. Die Botschaften, die sich aus der Zusammensetzung des SCEE-Standes ablesen ließen, waren eindeutig: In der nächsten Zeit wird es nicht weniger, sondern noch mehr hochwertige PlayStation-Software geben, mit Mulan oder Buster and the Beanstalk werden konsequent neue Zielgruppen erschlossen, und die PlayStation 2 wird das System des nächsten Jahrtausends.

Florian Brich



**Über unsere Preise diskutieren wir nicht.**

**MMI**



PlayStation™  
**FRANKREICH '98**  
Einmal Weltmeister sein ...

**39,99 DM**



VIVA FUSSBALL  
Schreiben Sie Fußball-  
geschichte neu!

**29,99 DM**



INT. SUPERSTAR SOCCER  
Auf zum Hattrick!

**29,99 DM**



ODDWORLD  
Freiheit für die Mudokons!

**29,99 DM**



TILT  
Diesen Flipper tilt keiner!

**29,99 DM**



BLOODY ROAR  
Wer schlägt am Härtesten?

**29,99 DM**

**Die Preisklatsche. Bei allen MMI-Fachhändlern.**

Gamestore Untere Schranenstr. 16 04131-732833 **21335 Lüneburg** • Game-Shop-LKP GmbH Staulinie 16/17 0441-12622 **26122 Oldenburg** • Game-Shop-LKP GmbH Ostersteg 9 0491-9279945 **26789 Leer**  
LAP Computer- & Videospiele Cramerstr. 5 04221-120845 **27749 Delmenhorst** • LAP Computer- & Videospiele Faulenstr. 67 0421-167393 **28195 Bremen** • MultiMedia Soft Marienstr. 19 05251-296505  
**33098 Paderborn** • Xanadu (Laden) Nieheimer Str. 9 05272-355174 **33034 Brakel** • Xanadu (Laden+Versand) Neuhäuser Str. 17 05251-280616 **33102 Paderborn** • Funtronixx Freiheit 14 0561-7393801  
**34117 Kassel** • Althoff Computerspiele Lengfelder Str. 15 05631-913191 **34497 Korbach** • ConnAction Klarissenstr. 15 02131-275751 **41460 Neuss** • 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 0591-9152961 **49808 Lingen** • Spieleparadies Stargames Sternecke 57 0043-662-879200  
**A-5020 Salzburg** • 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**  
Ultimate Games Isenburg Zentrum-Shop West 06102-770197 **63263 Neu Isenburg** • Gamestore Königsteiner Str. 29 069-30851067 **65929 Frankfurt** • mediactive Siegfriedstr. 44 (Busbhf.) 06241-417130  
**67547 Worms** • RG-Software & Computer Stangenstr. 8 0711-9905372 **70771 Leinf.-Echterdingen** • TopCom Karlstraße 27 07152-73547 **71229 Leonberg** • MultiMedia  
Seizew Untergaiching 24 08561-910461 **84347 Pfarrkirchen** • MultiMedia Seizew Ottingerstr. 19 08721-912801 **84307 Eggenfelden** • CSE Schauties GmbH Gespinstmarkt 33  
0751-26138 **88212 Ravensburg** • Spieleparadies CD-Sound Grönastr. 8 www.spieleparadies.de **94032 Passau** • Spieleparadies Schlachthausgasse 7 0991-3790379  
**94469 Deggendorf** • Spieleparadies Gamestudio Passauer Straße 18 08541-910991 **94474 Ulshofen** • 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**  
MultiMedia Independent

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

**www.mmieg.de**



Action-Adventure, 1 Spieler, Capcom

# RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

**Die Zombies lassen Racoon City nicht aus ihren Klauen. Im neuesten Teil des Horrorschockers sieht sich Jill Valentine wieder einer ganzen Armee von Untoten gegenüber.**

**S**eit den unheimlichen Vorfällen in der verlassenen Villa am Stadtrand von Racoon City ist schon einige Zeit vergangen, und das Leben hat sich für Chris und Jill – die Helden des ersten Teils – stark verändert. Da alle Beweise mitsamt der Villa in die Luft gejagt wurden, will keiner ihrer Kollegen die Geschichten über das monsterverseuchte Haus und das tödliche Virus glauben. Chris verläßt frustriert das S.T.A.R.S.-Team und macht sich nach Europa auf, um der Umbrella-Verschwörung auf den Grund zu gehen. Gerade als Jill, die ebenfalls den Dienst an der Waffe quittierte, sich aus dem Staub machen will, steht erneut eine Legion von Zombies vor den Toren der Stadt. An dieser Stelle setzt die Handlung von *Resident Evil 3* ein und versetzt Sie in die Rolle der tapferen Ex-Polizistin. Um die Abwesenheit der Hauptfiguren des Originals im zweiten Teil



In solch einer engen Gasse ist der Einsatz der Bazooka nicht ganz ungefährlich.

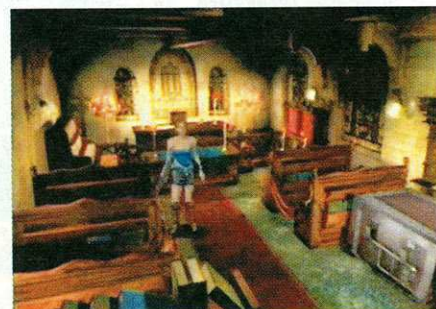
plausibel zu erklären, verwenden die Entwickler bei Capcom einen kleinen Trick: Im Verlauf des Spiels wird Jill außer Gefecht gesetzt, und der Spieler kontrolliert ab dann den brasilianischen Söldner Oliveira. Dessen Aufgabe ist es natürlich, die angeschlagene Heldin zu „heilen“. Sobald er das geschafft hat, springt die Handlung zu einem Zeitpunkt, der ungefähr 24 Stunden nach dem Ende des zweiten Teils liegt. Die Gegnerschar im jüngsten Teil der Horrorserie sollte den Veteranen unter Ihnen noch gut in Erinnerung sein: Zwar tragen die Zombies inzwischen andere Kleidung, und man sieht ihnen an, wie lange sie schon verrotten, grundsätzlich



Jill in arger Bedrängnis: Die Zombies nähern sich unaufhaltsam von allen Seiten.

mehr von der Stadt zu sehen als bisher. Der erste Abschnitt spielt in den Vorstadtbezirken, später begibt sich Jill dann in die City und wird von den Zombies durch düstere Gassen und Hinterhöfe verfolgt. Gegen Ende des Spiels schließlich gelangen Sie in das Hauptquartier der S.T.A.R.S.-Einheit. Hier erfahren Sie auch, wer hinter den Morden an Ihren ehemaligen Kollegen steckt: Ein fieser Obermotel namens Nemesis steckt angeblich hinter dem grausigen Treiben. Obwohl die Stadt relativ klein ist, bietet das Spiel eine Fülle von Locations. Durch Verzweigungen im Weg, wie beispielsweise Feuertreppen, erhält der Spieler etwas mehr Bewegungsfreiheit und muß nicht wie im ersten Teil stur von einem Raum in den nächsten laufen. Die Steuerung hat sich auch im dritten Teil nicht dramatisch geändert: Sobald Sie Ihre Knarre ziehen, bleibt Ihr Charakter wie angewurzelt stehen und kann nur noch

lich erwarten Sie aber dieselben wandelnden Toten. Um den Spieler vor eine größere Herausforderung zu stellen, hat Capcom die freundlichen Menschenfresser übrigens noch etwas widerstandsfähiger gemacht: Im dritten Teil stecken die Gegner deutlich mehr Schaden ein, bevor sie endgültig das Zeitliche segnen. Da der dritte Teil fast exklusiv in Racoon City spielen soll, bekommen Sie diesmal viel



Jill sucht geistigen Beistand. Auch das örtliche Gotteshaus werden Sie in *Resident Evil 3: Nemesis* besuchen können.



Der Statusbildschirm im klassischen Resident-Evil-Stil. Rechts sehen Sie das Inventory.





Das Virus macht auch vor Tieren nicht halt: Anscheinend wurden die Hunde von Raccoon City in Untote verwandelt.



Gespräche laufen ähnlich wie in Adventures im Multiple-Choice-Verfahren ab.

zielen und schießen. An der optischen Präsentation schließlich hat sich ebenfalls nichts geändert: Statt durch eine frei schwebende Kamera betrachten Sie das Geschehen wieder aus vordefinierten Blickwinkeln. Als kleines Gimmick für fleißige Spieler hat Capcom übrigens einige Überraschungen in das Programm integriert. Nachdem Sie das Spiel zum ersten Mal durchgezockt haben, können Sie mit Jill in einer Boutique einkaufen gehen und ihr ein neues Outfit verpassen. Spielen Sie gar zweimal bis zum Ende, finden Sie sich in einem Bonuslevel wieder: In Ihrem Körper befindet sich eine Bombe, und Sie müssen versuchen, durch bestimmte Aktionen die Detonation so lange wie möglich hinauszuzögern.

Sascha Gliss

## ANGESPIELT

Die Veränderungen im dritten Teil sind gewiß nicht revolutionär, aber effektiv genug, um die Serie auf der Höhe der Zeit zu halten. Wenn die Story hält, was Capcom verspricht, steht allen Horrorfans ein wenig friedliches Weihnachten bevor.

<b>Titel</b>	Resident Evil 3: Nemesis
<b>Genre</b>	Action-Adventure
<b>Spieler</b>	1
<b>Schwierigkeitsgrad</b>	tba.
<b>Save Game</b>	Ja
<b>Analog/Dual Shock</b>	Ja/ja
<b>Levels</b>	tba.
<b>Preis</b>	tba.
<b>Hersteller</b>	Eidos
<b>Entwickler</b>	Capcom
<b>USK-Freigabe</b>	tba.
<b>Handbuch/Spiel</b>	Dt./tba.
<b>Release</b>	Dezember '99

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

PLAYSTATION ZONE 11/99

ANGESPIELT RESIDENT EVIL 3

27



AB 13. 10. 99

# FUSSBALL LIVE

ANPFIFF FÜR FUSSBALL LIVE: 230 AUTHENTISCHE MANNSCHAFTEN MIT ÜBER 5000 ORIGINALSPIELERN, MEHR ALS 20 MEISTERSCHAFTEN UND LIGEN SOWIE 13 INTERNATIONALE STADIEN.

„LEBENSECHTE KICKER, REALISTISCHE LICHTEFFEKTE UND BUTTERWEICHE ANIMATIONEN ...“ (PLAYSTATION POWER 10/99)

„DER GENRE-THRON ... FIFA UND CO. MÜSSEN SICH WARM ANZIEHEN.“ (MEGA FUN 9/99)

„DIE ANIMATION BLEIBT SELBST IM GRÖSSTEN STRAFRAUM-TOHUWABOHU ENORM FLÜSSIG.“ (OPM 8/99)

„EIN ABSOLUTER KRACHER VON SCEE.“ (PLAYSTATION ZONE 9/99)

LIVE-KOMMENTAR VON REINHOLD BECKMANN  
OFFIZIELLE FIFPRO-LIZENZ



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



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 1999 Sony Computer Entertainment. All rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment. "F.I.F.Pro" is a trademark of the International Association of Football Players Unions.



Rennspiel, 1-2 Spieler, SCEE

# GRAN TURISMO 2

Der Nachfolger des Megahits wartet mit einer schon fast inflationären Menge an Fahrzeugen auf: Mehr als 400 Autos sollen für Sie im Fuhrpark bereitstehen.

**G**ran Turismo war ohne Zweifel eines der wichtigsten und besten Rennspiele, die bisher für die PlayStation erschienen sind. Wie nicht anders zu erwarten war, ruhten sich die Entwickler bei Polyphony Digital nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern machten sich gleich an die unvermeidliche Fortsetzung des Rennspektakels. Die Zielsetzung dabei war ganz klar: *Gran Turismo 2* soll seinen Vorgänger in allen Belangen übertreffen. Gar keine leichte Aufgabe, bei einem derart erfolgreichen Spiel. Betrachtet man die nackten Zahlen haben die Entwickler ihr Ziel erreicht. Die Anzahl der Strecken hat sich beinahe verdoppelt – waren es im ersten Teil noch elf, so wartet der Nachfolger mit zwanzig Kursen auf. Die Zahl der Autos wurde auf über 400 gesteigert, womit *Gran Turismo 2* über den wohl größten Fuhrpark verfügt, der je in einem Videospiel zur Verfügung stand.

## Mehr Realismus

Ein Ziel des Teams um den Produzenten Kazunori Yamauchi



Ein fliegender Bayer auf Abwegen. Dank BMW-Lizenz werden Sie mit den noblen Autos aus München an den Start gehen können.



Heiße Verfolgungsjagd: Spätestens seit *Driver* erleben Autos aus den 70ern eine Renaissance im Videospielebereich.





So quer sollten Sie Ihr Fahrzeug in der Kurve nicht stellen, das schadet sowohl den Reifen als auch Ihrer Rundenzeit.



In schnellen Kurven federt die Karosserie merklich ein und hängt dann wie hier leicht schief über den Rädern.



Driver lässt grüßen: Schon TV-Star Steve McQueen sprang gerne mit solchen Benzinschluckern über hügelige Straßen.



Rush-Hour in Tokyo? Nein, nur ein ganz normales Gran-Turismo-2-Rennen durch die engen Straßen der Innenstadt.

eine Rallye-Liga, eine für Serienfahrzeuge und schließlich eine reine Sportwagenserie. In allen Ligen wird übrigens dem Tuning eine besondere Bedeutung zukommen: Fast jedes Element der Autos kann vom Spieler nach Belieben verändert werden. Hobby-mechaniker und Tüftler toben sich bei der Abstimmung der Übersetzung, Federung, Bremsbalance, Spurbreite, Reifengröße und anderer Größen aus. Auf diese Art kann der Wagen an die jeweils aktuelle Strecke angepasst werden, was Ihnen einen entscheidenden Vorteil gegenüber den Computernachfahren beschern kann.

### Herausforderndes Streckendesign

Als zusätzliche Herausforderung bietet *Gran Turismo 2* Strecken mit gemischtem Fahrbahnbelag, vorbei also die Zeiten einer reinen Asphalttrasserie. So sollen einige Kurse nun sowohl über festen Untergrund als auch über staubige Schotterwege führen, was natürlich bei der Feinabstimmung berücksichtigt werden sollte.

Den Fuhrpark detailliert zu beschreiben, würde wahrscheinlich den Rahmen dieses Artikels sprengen, aber Polyphony hat einige grundsätzliche Änderungen vorgenommen, die Rennspiel-Fans interessieren dürften. So werden wohl mit Blick auf den amerikanischen Markt einige klassische U.S.-Boliden der Kategorie „Muscle Car“ ihren Weg auf die Strecke finden. Diese schweren PS-Monster zeichnen sich durch riesige Motoren und recht schwammige Fahrwerke aus, und demonstrieren mit ihrem antiquierten Antriebskonzept die Fähigkeiten der Fahrphysik von *Gran Turismo 2*.

Ein wichtiges Feature des Vorgängers waren die verschiedenen Fahrprüfungen, die zwischen den einzelnen Rennen immer wieder absolviert werden mussten, bevor der Spieler sich an der nächsten Fahrzeugklasse versuchen durfte. Diese Prüfungen werden im zweiten Teil nicht weggelassen, sondern ausgebaut: Insgesamt 60 verschiedene

Tests bereiten Sie diesmal auf den harten Alltag eines Rennfahrers vor. Veteranen des ersten Teils allerdings sollten ihre alten Memory Cards hervorkramen, denn alle in *Gran Turismo* erspielten „Lizenzen“ können problemlos in die Welt des Nachfolgers übertragen werden.

Sascha Gliss

### INFO DER FUHRPARK

Erst kürzlich gab SCEE die bisher für *Gran Turismo 2* lizenzierten Autohersteller bekannt. Da einige namhafte Sportwagenschmieden durch Exklusiv-Verträge gebunden sind, werden ihre Namen und Autos im fertigen Produkt wohl nicht auftauchen. Hier nun die aktuelle Liste, die aus Platzgründen in leicht gekürzter Form erscheint:

- Aston Martin • Audi • BMW • Chevrolet • Dodge • Ford • Honda • Jaguar • Lancia • Mazda • Mercedes-Benz • Nissan • Opel • Peugeot • Toyota • Volkswagen

### ANGESPIELT

Zwanzig Strecken, 400 Autos und eine nochmals verbesserte Grafik: Die Eckdaten von *Gran Turismo 2* sollten selbst verwöhnten Spielern die Freudentränen in die Augen treiben.

Titel	Gran Turismo 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	20 Strecken
Preis	Tba
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony Digital
USK-Freigabe	Tba
Handbuch/Spiel	Dt./tba
Release	Dezember '99

EINSCHÄTZUNG

**SUPER**

### UM NOCH MEHR REALISMUS INS SPIEL ZU BRINGEN, MUSSTEN WIR AN DIE GRENZEN DES TECHNISCH MACHBAREN GEHEN.

Kazunori Yamauchi, GT2 Producer

nun mit Teil Zwei anzapfen. Dem Spieler soll das vor allem eine noch realistischere Darstellung der Fahrzeuge bringen, aber auch die Fahrphysik soll gegenüber dem Original verbessert worden sein. Außerdem spendierten die Entwickler dem Spiel einige neue Fahrmodi. So sollen nun vier verschiedene Ligen zur Verfügung stehen: Eine Serie, in der die GT-Renner gegeneinander antreten,



# Der Abo-Haaaamm

Diese Spiele-Superhits gibt's als kostenloses Dankeschön für einen neuen PlayStation-Zone-Abonnenten!



## Final Fantasy VIII

Squaresoft brach mit dem achten Teil der Rollenspielsaga einmal mehr alle Verkaufsrekorde in Japan. Es steht außer Frage, daß die deutsche Version von Final Fantasy VIII Ende Oktober ebenfalls die Charts erobern wird.

Lieferung, sobald verfügbar!



## Formel 1 '99

Der Vorgänger war alles andere als unumstritten, dank eines neues Entwicklerteams, das den vierten Teil technisch und grafisch hervorragend in Szene setzte, kann sich Psygnosis die Pole Position unter den Formel 1-Rennspielen zurückholen.

Lieferung, sobald verfügbar!



## Mission: Impossible

Die Umsetzung des Kinohits mit Tom Cruise entpuppt sich als fesselndes Action-Adventure, das mit perfekter deutscher Sprachausgabe und abwechslungsreichen Missionen überzeugen kann.



## Tony Hawk's Skateboarding

Der neueste Hit von Activision ist ein Meilenstein im Sportspiel-Genre. Selbst wer sich nicht für die rollenden Bretter begeistern kann, sollte dem Megaknaller mit Skater-Star Tony Hawk eine Chance geben.



## Legacy Of Kain: Soul Reaver

Soul Reaver ist der neue König unter den Action-Adventures. Brillante Grafik, komplexes Leveldesign und hervorragende Spielbarkeit lassen selbst die Tomb-Raider-Serie alt aussehen. Nicht versäumen!



## Wip3out

Der erste Teil der WipEout-Saga machte die PlayStation zum Verkaufsschlager, der dritte und vorläufig letzte Teil markiert den Höhepunkt der technischen Leistungsfähigkeit der 32-Bit-Konsole.



# mmmeer!

Jeden Monat frei  
Haus: 12mal  
PlayStation Zone  
mit fetter CD.  
Spannende Infos und  
aufregendes Insider-  
wissen über Ihre  
Konsole und alle aktu-  
ellen Games. Ein abso-  
lutes Muß für alle  
echten PlayStation-  
Fans.

→ Jeden Monat  
Game-Power mit dem  
PlayStation-Zone-Abo!

**ÜBRIGENS:** Sie können sich auch von  
Personen, die PlayStation Zone selbst  
nicht abonniert haben bzw. lesen, als  
Abonnent werben lassen!  
Fragen Sie doch mal Ihre Oma ;-))

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

- ☐ „Final Fantasy VIII“ (Art.-Nr.: TK 630 00 22)  
☐ „Formel 1 '99“ (Art.-Nr.: TK 630 00 46)  
☐ „Mission: Impossible“ (Art.-Nr.: TK 638 00 07)  
☐ „Tony Hawk's Skateboarding“ (Art.-Nr.: TK 639 00 11)  
☐ „Legacy Of Kain: Soul Reaver“ (Art.-Nr.: TK 635 00 03)  
☐ „Wip3out“ (Art.-Nr.: TK 630 00 37)

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

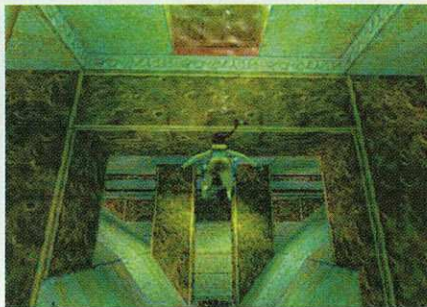
- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)







Tückisch: Die Skelette mit ihren mächtigen Schwertern sind gegen Kugeln immun.



Die beliebten Schwimmeinlagen sind auch diesmal ein wichtiges Spielelement.



In diesem Areal lauern giftige, wuselige Skorpione auf das Cyberbabe.

Action-Adventure, 1 Spieler, Eidos

# TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

Im November soll die – zuletzt durchaus umstrittene – Kultfigur Lara Croft ihr Comeback auf der PlayStation feiern. Was erwartet uns diesmal? Ein müder Aufguß, den man am besten in einer ägyptischen Gruft verbuddeln sollte, oder ein frisches Spektakel mit innovativen Ansätzen?

Im Moment sieht es eher nach der zweiten Variante aus. In der ersten spielbaren Version von Tomb Raider IV durften wir

uns bereits an einigen neuen Elementen erfreuen.

Speziell auf zwei Charaktere wird Lara in ihrem neuesten Abenteuer immer wieder treffen – auf den Bösewicht Von Croy, der immer wieder einen Schritt schneller zu sein scheint als unser virtueller Darling, und auf ihren alten Freund Jean-Yves. Jean-Yves ist wie Lara ein Archäologe und Abenteurer, und beide verbindet ein großer, gegenseitiger Respekt. Ähnlich wie zwischen Mulder und Scully bei Akte X entsteht auch eine gewisse erotische Spannung zwischen dem Franzosen und Miss Croft, die sich aber nicht zu einer Romanze weiterentwickelt.

## Die Waffen der Lara Croft

Bedingt durch den Schauplatz Ägypten und die zu erwartenden Gegner wird Lara auf eher konventionelle Waffen stoßen. Neben einem Paar Colts soll die Ar-

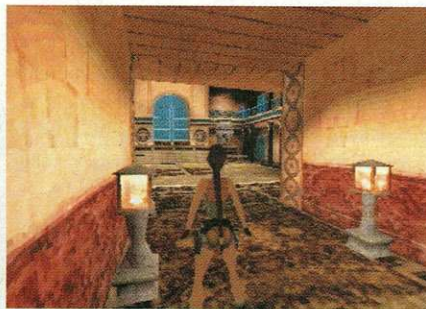


**MOST WANTED**  
PLAYSTATION  
**ZONE**





Lara sieht prächtiger aus als in den Vorgängern und ist wunderschön animiert.



Die Lichteffekte sind prächtiger und realistischer ausgefallen als bei Tomb Raider III.



Mysteriös: Was es mit diesem seltsamen Herren auf sich hat, wird sich erst später zeigen. Er gab sich in der vorliegenden Version weder kommunikativ, noch konnten wir ihn durch ein paar gezielte Schüsse zu Fall bringen. Immerhin brachte er uns etwas „Erleuchtung“.

chäologin unter anderem eine Schrotflinte, ein Maschinengewehr (mit „normalen“ und ziel-suchenden Kugeln), einen Revolver, drei verschiedene Granatentypen und eine Armbrust aufspüren können. Speziell die Scharmützel mit der Armbrust dürften interessant werden. Wenn Sie diese Waffe einsetzen, wird in eine Egoansicht umgeschaltet, aus der Sie dann die anstürmenden Feinde eliminieren können. Auch bei einigen Kombinationen kann optional diese Perspektive selektiert werden. Im Extrakasten finden Sie zu dieser und einigen weiteren Neuheiten zusätzliche Fakten. Für die Gegner des Cyberdarlings hat Core Design

## VERURTEILEN SIE TOMB RAIDER IV NICHT SCHON IM VORFELD. CORE DESIGN HAT SICH DIESMAL MÄCHTIG INS ZEUG GELEGT.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

ausgereifte Verhaltensmuster programmiert. Einige von ihnen imitieren die Bewegungen von Lara, andere hingegen verfügen über geschickte Verfolgungsstrategien. Besonders prickelnd sind dabei die Kämpfe gegen die Skelette. Effektiv sind die Knochengerüste ja schon tot, und die üblichen Waffen somit unwirksam. Hier sind andere Methoden gefragt. Eventuell können Sie die klapprigen Wesen ja in eine Falle locken, aus der sie nicht mehr ent-

kommen können, oder aber sie mit einem Felsbrocken zerbröseln.

### Die Rätsel

Die Kopfnüsse sollen anspruchsvoller werden als je zuvor. Zugleich soll aber der Frustfaktor kleiner werden als in den letzten Teilen. Eine unmögliche Kombination? Laut Core Design nicht. Die Objekte, die zum Lösen der Rätsel

benötigt werden, sollen sich nämlich immer ganz in der Nähe befinden. Die langwierigen, öden Märsche von einem Teil des jeweiligen Levels zum anderen werden somit ein Ende haben. Die berühmten Schalter-

aufgaben sollen nahezu komplett durch andere Aufgaben ersetzt werden. So sind etwa Druckplattenformen zu überwinden oder Zeitzylinder rechtzeitig zu deaktivieren.

### Technik und Steuerung

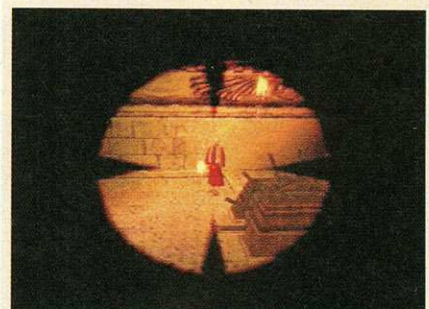
In der PC-Fassung von Tomb Raider IV werden einige Effekte enthalten sein, die die mittlerweile betagte Hardware der PlayStation nicht mehr ohne erheblichen Performanceverlust

### INFO ALLES NEU?

Die im Vorfeld groß angekündigten Kombinationsmöglichkeiten waren in unserer Version schon implementiert. Beispielsweise konnte man verschiedene Gegenstände aus dem Inventory, welches bereits mit einem Laserpointer, einer Shotgun, einem Fernglas, sowie Pistolen, Flares und Uzis bestückt war, miteinander verbinden. Das Resultat ist eine Art Sniper-Modus, der das Gameplay gehörig aufwertet. Ebenfalls interessant – wenn Lara vergiftet wurde, dreht und verschiebt sich der ganze Screen, um diesen Zustand auch optisch anzuzeigen. Die versprochene Karte hingegen war bei unserer ersten Expedition noch nicht zu entdecken, dafür aber ein Fernglas, mit dem Lara auch weit entfernte Bereiche aus sicherer Distanz betrachten kann.



Eine der Kombinationen – der Revolver wurde mit dem Laserpointer vereint.



In einer Art Sniper-Modus können die Gegner diesmal gezielt anvisiert werden.



Ein weiteres neues Objekt im Inventory ist dieses Fernglas mit Zoomfunktion.



## INFO DIE ZWISCHENSEQUENZEN

Um die Story weiterzuspinnen und um beim Spieler für etwas Entspannung zu sorgen, sollen bei Tomb Raider IV Zwischensequenzen von überragender Qualität geboten werden. Core Design verspricht sogar einen stufenlosen Übergang zwischen der Grafik im Spiel und diesen FMV-Schnipseln. Wie dieser in der endgültigen Version dann aussehen wird, bleibt abzuwarten, denn diese zwei grundverschiedenen Stilarten homogen miteinander zu kombinieren, scheint mir fast unmöglich.



Diese hochauflösten Impressionen sind noch von der PC-Version. Auf der PlayStation ist Core Design aber um eine ähnliche Qualität bei den Zwischensequenzen bemüht.



Auch diesmal ist es möglich, sich ganz in Ruhe in der näheren Umgebung umzusehen. Natürlich nur dann, wenn sich gerade keine gefährlichen Gegner im näheren Umfeld befinden.



Newcomer: Der 26-jährige Joby Wood ist neu im Tomb-Raider-Entwicklungsteam und sorgt für frische Ideen und Rätsel.



Diese Winde müssen Sie eifrig drehen, damit sich das Gitter im Hintergrund öffnet.



Bei ihrem Trip durch Ägypten betätigt sich Frau Croft natürlich auch wieder als Klettermaxe.

darstellen kann. Aber auch die PlayStation-Version bietet technische Neuerungen, wobei die größten Veränderungen im Bereich der Lichteffekte vorgenommen wurden. Neben einer generellen Überarbeitung und Verbesserung des bisherigen Lichtspiels wird es neue Scheinwerfereffekte geben, die nicht nur für atmosphärische Belebung sorgen sollen. Zum Teil fungiert ihr Schein als Wegweiser, der zu markanten Locations führt. Darüber hinaus sollen die verschiedenen Oberflächen diesmal

realistisch auf Lichtstrahlen reagieren. Auf Metall etwa ist mit wunderschönen und ultrarealistischen Reflexionen zu rechnen. Besonders gut konnte uns die „neue“ Lara gefallen – sie ist noch detaillierter und geschmeidiger animiert als bei Tomb Raider III. Zudem ist wirklich kein Übergang zwischen den Polygonen zu bemerken. Wer sich die Tomb Raider-Spiele in erster Linie wegen der schönen Archäologin kauft, wird auf seine Kosten kommen. Zudem ist die Darstellung trotz der erhöhten Detailvielfalt erstaunlich flüssig. Die Framerate ist hoch und bleibt dabei zumeist konstant. Ein kleineres Problem hatten wir noch mit der Steuerung, die wie beim Vorgänger etwas



Lara wird diesmal ein Motorrad mit Beiwagen und einen Jeep benutzen können.

zickig und unpräzise war. Speziell bei der analogen Kontrolle gibt es noch deutlichen Verbesserungsbedarf.

## Der Sound

Bei der Startsequenz konnten wir uns an einem herrlich melodischen Musikstück erfreuen, im Spiel selbst gab es bislang nur die knackigen Umgebungsgeräusche. Im Hintergrund war zumeist ein unheilvolles Dröhnen zu vernehmen, in einigen Abschnitten sogar ein toller Halleffekt. Dadurch entsteht natürlich eine prickelnde Atmosphäre, aber ein durchgehender Soundtrack wäre mir persönlich lieber.

Marco Marzinkowski

## ANGESPIELT

„Zurück zu den Wurzeln und dennoch auf in die Zukunft“, so könnte man wohl am besten die Philosophie beschreiben, die hinter Tomb Raider IV steckt. Laut Adrian Smith, dem Chef der Entwicklungsabteilung von Core Design, will man Flair und Faszination des ersten Teils einfangen und mit neuen, begeisternden Ansätzen vermischen. Da diese markigen Behauptungen anscheinend auch in die Tat umgesetzt wurden, kann ich ein erneutes Techtelmechtel mit Lara kaum noch erwarten.

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
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	20. November '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



Kinder, seid  
schön  
brav,

sonst gibts



heute Abend  
**keine Prügel.**

*Virtua  
Fighter  
3tb*



Nur wer artig ist, bekommt Nachschlag: Virtua Fighter 3tb ist da. Exklusiv für Dreamcast.

Mit mehr als 10 Kämpfern, 13 Stages, 700 verschiedenen Moves. Und einer 3-D-Performance, die so echt ist, dass es fast schon weh tut.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)





Ein Markenzeichen der Serie ist natürlich auch bei Formel 1 '99 zu bewundern – die realistischen Bremsspuren.



Der durch seine markigen Sprüche bekannte Irvine liegt auf dem dritten Platz. Aber wo sind Coulthard und Häkkinen?

## Rennspiel, 1-2 Spieler, Psygnosis

# FORMEL 1 '99



Nachdem wir uns bei der Präsentation in England nur kurz mit Formel 1 '99 beschäftigen konnten, setzten wir

uns mit der endlichen vorliegenden Preview-Version um so intensiver auseinander. Das vorläufige Fazit fällt erfreulich aus. Das mittlerweile vierte Formel 1-Spiel von Psygnosis dürfte locker die Pole Position des Genres erobern.



Die Fernsicht ist erstaunlich hoch und wird nicht durch übermäßiges Pop-Up erkaufte.



Auch wenn diesmal brauchbare Rückspiegel implementiert wurden, einen schnellen Blick nach hinten können Sie immer noch riskieren.



Praktisch: Auf der Übersichtskarte im linken Teil des Screens können Sie die Positionen Ihrer Kontrahenten sehen.

Wie ernst und akribisch Studio 33 die Arbeit angeht, wird schon deutlich, wenn man sich ein wenig in den verschiedenen Menüs umsieht. Wird beispielsweise der Ferrari-Stall angewählt, sind dort nicht nur Michael Schumacher und Eddie Irvine vertreten, sondern auch Schumis Ersatzfahrer Mika Salo. Über diese und alle anderen Fahrer bekommt man Informationen wie die Anzahl der gefahrenen Rennen, die erzielten

### WER BRAUCHT DA NOCH DIE ÜBERTRAGUNGEN IM FERNSEHEN? FORMEL 1 '99 BIETET F-1-ATMOSPHÄRE IN REINKULTUR.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone Pole Positions und Siege geliefert. Die deutschsprachige Menüstruktur ist ebenso durchdacht wie stilvoll. So bekommt man bei der Kursanwahl in einem kleinen Fenster bewegte Bilder und Informationen von der jeweiligen Strecke und das voreingestellte Setup zu sehen. Wer mag, kann sich zudem in einer Art Fahrschule anzeigen lassen, wie man die einzelnen Pisten anzugehen hat – vorbildlich.

### Spielweise für Setup-Fanatiker

Obwohl es diesmal keinen Arcade-Modus gibt, werden auch Einsteiger auf ihre Kosten kommen. Zum einen bietet das Spiel im-

merhin vier Schwierigkeitsstufen, zum anderen können Faktoren wie Dreher, Unfälle, Schäden und Defekte optional deaktiviert werden. Lenk- und Bremshilfen stehen ebenfalls zur Verfügung. Auch wenn ich persönlich mit der virtuellen Schraubendreherei nicht sonderlich viel anfangen kann, werden Freunde des gepflegten Tunings die Optionsvielfalt zu schätzen wissen. Justierbar sind unter anderem der Abtrieb, die Bremsbalance, die Übersetzung und die Aufhängung. Der Reifentyp kann ebenfalls den Gegebenheiten der Strecke und dem Wetter angepaßt werden. Gerade der letzte Punkt ist nicht zu unterschätzen, denn es ist mit unterschiedlichen und zudem wechselnden Bedingungen zu rechnen. In der uns vorliegenden Version waren noch längst nicht alle Strecken anwählbar, aber die bereits integrierten (unter anderem Monza und Monaco) überzeugten durch eine beeindruckend realistische, detaillierte Optik.

### Technik, die begeistert

Mußten wir beim letzten Preview noch die Schwankungen bei der Framerate kritisieren, so können wir diesmal ein Lob aussprechen. Speziell an diesem Bereich hat Studio 33 in den vergangenen Wochen hart gearbeitet. Das Resultat kann sich wirklich sehen lassen. In Ausnahmesituationen sind



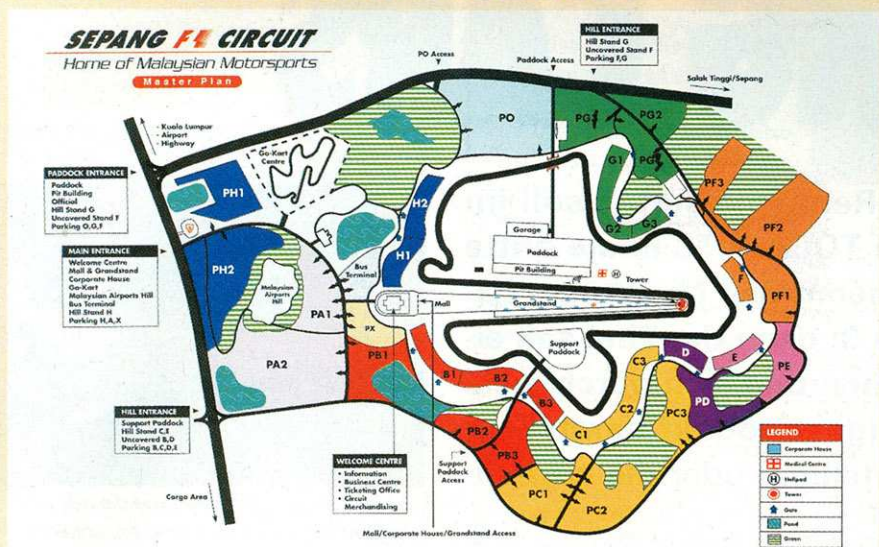
zwar noch einige Ruckler zu verzeichnen, aber die meiste Zeit läuft Formel 1 '99 erstaunlich flüssig ab. Auch der Rest vom Technikfest kann überzeugen. Die Spielgeschwindigkeit ist hoch und das „berüchtigte“ Pop-Up-Syndrom, welches beim Vorgänger für reichlich Unmut sorgte, quasi nicht mehr vorhanden. Selbst unser Technikguru, Teamkollege Michael, der Formel 1 '98 hart

kritisierte, mußte die Klasse der neuen Engine anerkennen. Weniger überzeugend hingegen präsentiert sich bis dato die Sprachausgabe: Die RTL-Sprecher haben die richtige Mischung bei der Kommentierung nicht so recht raus. Entweder die Sprüche kommen viel zu trocken rüber oder aber sind viel zu hektisch. Zudem wirken einige „Weisheiten“ etwas deplaziert. Wenn man mit

Schmackes in eine Mauer kracht, wird dieser Unfall oft mit „Die gibt nicht nach“ kommentiert. Wow, super, das hätte ich echt nicht gedacht. Sollte sich hier bis zur finalen Version nichts mehr ändern, werde ich die beiden Dampfplauderer wohl ganz abstellen und mich am puren Motorsound erfreuen. Dieser ist nämlich sehr gut gelungen.

Marco Marzinkowski

## INFO DER SEPANG-KURS IN MALAYSIA



Hier sehen Sie die beeindruckende Sepang-Strecke und ihr Umfeld im Überblick.

Die größten Probleme bereitete den Entwicklern Studio 33 die Programmierung des Sepang-Kurses. Da diese Piste neu im Formel-1-Zirkus ist und kaum Material über sie vorlag, flog ein Teil des Team nach Malaysia, um sich direkt vor Ort kundig zu machen. Dabei entstanden hunderte von Fotos und Videoaufzeichnungen, die peinlichst genau ausgewertet wurden, um diesen Schauplatz akkurat in das Spiel zu integrieren. „Dieser Kurs ist ein spektakulärer Schauplatz und dürfte aufregende Rennen garantieren – sowohl in der Wirklichkeit als auch im Spiel“, so Projektleiter Ralph Ferneyhough.

## ANGESPIELT

Ich lehne mich mit der folgenden Aussage bewußt weit aus dem Fenster, aber Formel 1 '99 wird zur neuen Genrereferenz und dürfte locker die 90%-Hürde passieren. Normalerweise sind ja aller guten Dinge drei, aber in diesem Fall ist die „Vier“ die magische Zahl. Das vierte Psynosis-F-1-Spiel setzt einfach neue Maßstäbe. Der technische Rahmen ist spektakulär, und das Fahrverhalten realistischer als je zuvor.

Titel	Formel 1 '99
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	4 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	16 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psynosis
Entwickler	Studio 33
USK-Freigabe	tba
Handbuch/Spiel	Dt./ dt. Texte, dt. Sprache
Release	20. Oktober '99

EINSCHÄTZUNG **SUPER**





Rennspiel, 1-2 Spieler, Codemasters

# TOCA WORLD TOURING CARS

Eine der anerkannt besten Rennspielserien soll im Jahr 2000 unter dem Namen TOCA WTC in die dritte Runde gehen. Codemasters nennt den Nachfolger dabei ganz bewußt nicht TOCA 3, denn der Titel soll einen globalen Touch bekommen und sich durch viele Neuerungen als eigenständiges Produkt darstellen. Die typische Leier der PR-Abteilung oder die erfreuliche Wahrheit?

Die beiden TOCA WTC-Vorgänger sorgten im PlayStation-Rennspielsektor für Furore. Auch unsere Redaktion zeigte sich von der Qualität der Titel angetan. TOCA war uns 86% und TOCA 2 sogar 89% wert. Mit dem Nachfolger greift Codemasters nun die 90%-Hürde an. Nach den ersten vorliegenden Informationen (siehe Interview) dürfte dies keine „Mission: Impossible“ werden.

## Dynamische Deformation

Ein besonders gelungenes Element beim indirekten Vorgänger waren die realistischen

Schäden, die man den Fahrzeugen nach zu harten Crashes auch wirklich ansah. Laut Codemasters will man diesen Aspekt weiter ausbauen, wobei das „Dynamic polygon deformation damage system“ eine wichtige Rolle spielt. Dahinter steckt schlicht und ergreifend ein neues Grafiksystem, mit dem eine noch beeindruckendere Darstellung von Schäden möglich werden soll.

## TOCA WTC DÜRFTE DER HÖHEPUNKT DER SERIE WERDEN.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone



Zahlreiche Spezialeffekte, wie die aus dem Auspuff austretenden Flammen, sollen für eine beeindruckende Optik sorgen.



Bei den 30 lizenzierten Boliden sollen eventuell auftretende Schäden wie beim Vorgänger absolut realistisch dargestellt werden.







An den Wagenmodellen sollte und wird man noch feilen. Die grafische Darstellung scheint in diesem Bereich im Vergleich zu TOCA 2 nicht verbessert worden zu sein.



Das größte optische Defizit bei TOCA 2 war die karge Randbebauung. Auch wenn es hier noch nicht auszumachen ist – in diesem Punkt dürfte TOCA World Touring Cars deutlich schicker werden.

## Kurspaket der Extraklasse

Mit 2,5 Millionen verkauften Einheiten ist TOCA eine der stärksten Codemasters-Marken. Wir wollen unsere internationale Position ausbauen und auch in den USA und Japan Titel veröffentlichen und vertreiben. TOCA World Touring Cars ist das perfekte Produkt, um die internationale Spielergemeinde anzusprechen“, so Mike Hayes, Verkaufsleiter bei Codemasters, zum anstehenden Rennspielspektakel. Um diese markige Aussage auch mit entspre-

## INFO INTERVIEW MIT CODEMASTERS

**PlayStation Zone:** Was sind die wesentlichen Verbesserungen von TOCA WTC im Vergleich zum Vorgänger TOCA 2?

Gavin Raeburn: TOCA WTC soll einen globalen Touch mit Tourenwagen-Rennen auf der ganzen Welt bekommen. Die Engine wird zudem grundlegend anders sein, da wir ein frisches Team mit der Entwicklung beauftragt haben.

**PlayStation Zone:** Wie sieht es mit den Wagenmodellen aus? Wurden diese überarbeitet?

Gavin: In der Tat. Die Boliden bestehen jetzt aus wesentlich mehr Polygonen – 650, um genau zu sein. Zudem haben wir diesmal eine Übersetzung eingebaut, die in den vorherigen Spielen nicht präsent war. Wenn Sie über einen Huckel fahren, werden die Tourenwagen diesen Aufprall auch realistisch absorbieren. Die Kursgrafik erfuhr ebenfalls eine deutliche Überarbeitung – die Streckendetails und die Tracks selbst sind jetzt wesentlich detaillierter.

**PlayStation Zone:** Nach meinen Informationen soll auch das Schadenmodell verfeinert worden sein ...

Gavin: Das ist richtig. Unser Modell ist nun realisti-

scher. Die Boliden verformen und verhalten sich jetzt absolut authentisch in Relation zum Aufprall.

**PlayStation Zone:** Sie haben im Spiel zahlreiche lizenzierte Tourenwagen eingebaut. Gab es seitens der Hersteller Restriktionen bezüglich der Darstellung von Schäden?

Gavin: So lange der Schaden realistisch dargestellt wird, haben die Lizenzgeber keine Einwände.

**PlayStation Zone:** Welche Multiplayer-Modi wird es geben?

Gavin: Zwei Spieler können per Split-screen gegeneinander antreten, und selbst an vier Spieler gleichzeitig haben wir gedacht. Wir werden nämlich einen Link-Modus einbauen.

**PlayStation Zone:** Warum sollten unsere Leser sich TOCA WTC kaufen?

Gavin: Sollte dies das letzte TOCA-Spiel für die PlayStation sein, dann wird es definitiv das beste, realistischste Rennspiel, das jemals auf dieser Konsole erschienen ist bzw. erscheinen wird. Auch Gran Turismo 2 wird nicht an die Klasse von TOCA WTC herankommen.

**PlayStation Zone:** Vielen Dank für das Gespräch.



Gavin Raeburn ist Projekt-Manager bei Codemasters und der Produzent von TOCA WTC.

chenden Fakten zu untermauern, wird Codemasters ein üppiges Kurspaket schnüren, welches doppelt so viele Pisten wie der Vorgänger bieten soll. Die Rennen werden dabei an Austragungsorten in Europa, Nord- und Südamerika, Australien und Japan stattfinden, wobei einige der geplanten Strecken bereits feststehen – Laguna Seca (USA), Hockenheim (Deutschland), Buenos Aires (Argentinien), Watkins Glen (USA), Vancouver (Kanada) und Suzuka (Japan). Für Abwechslung dürfte also

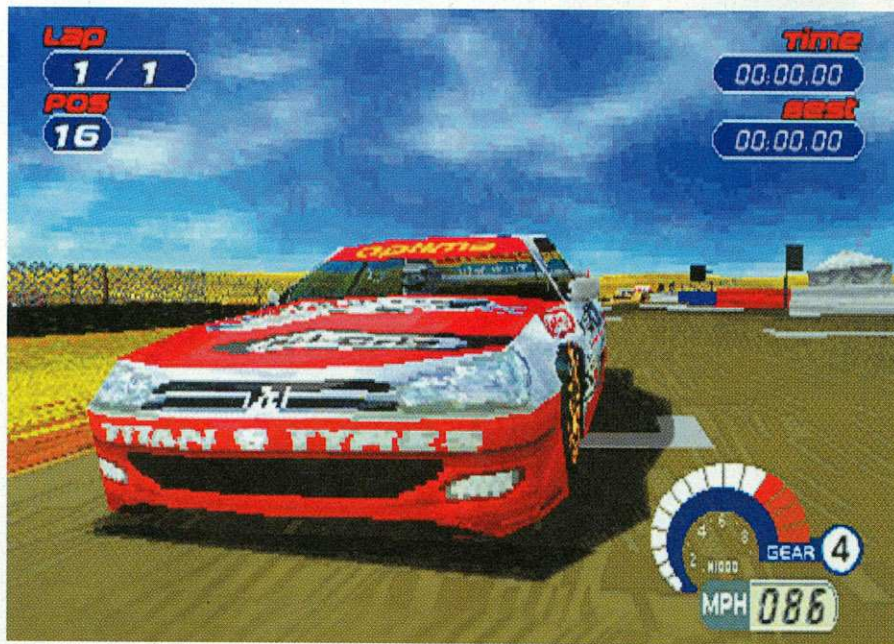
gesorgt sein, zumal insgesamt 30 Boliden ihren Weg in das Programm finden sollen. Es ist mit lizenzierten Gefährten von Peugeot, Toyota, Renault, Volvo und Nissan zu rechnen, die natürlich allesamt ihre ganz eigenen Vor- und Nachteile haben werden.

Marco Marzinkowski

## ANGESPIELT

Da Codemasters sich in den letzten Jahren durch Qualität und nicht durch gepflegtes Overstatement ausgezeichnet hat, erwartet uns mit TOCA WTC wohl ein echter Kracher. Die angekündigten Verbesserungen machen Sinn, und das Streckenpaket dürfte sowohl qualitativ als auch quantitativ überzeugen. Das TOCA WTC das beste Rennspiel aller Zeiten und somit hochwertiger als Gran Turismo 2 wird (wie Projekt-Manager Gavin Raeburn vollmundig behauptet), wage ich dann aber doch anzuzweifeln.

Titel	TOCA WTC
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	32 Strecken
Preis	tba
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
USK-Freigabe	tba
Handbuch/Spiel	Dt./tba
Release	1. Quartal 2000



Grunderneuerung: Die Anzeigen für Rundenzeit, Geschwindigkeit, Position etc. wurden überarbeitet und ähneln nur noch entfernt ihren Gegenstücken bei TOCA 2.

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**



Action, 1 Spieler, Red Storm Entertainment

# RAINBOW SIX

Bei *Rainbow Six* ist es zwar erforderlich, zahlreiche Staatsfeinde zu pulverisieren, aber mit dem altbewährten Rambo-Stil wird man hier nicht weit kommen. Der Take-2-Titel verlangt neben einer fixen Hand am Abzug auch ein gerüttelt Maß Strategie und Taktik.

Als Teil einer neunköpfigen Spezialeinheit sind zahlreiche knifflige Missionen zu bewältigen – so müssen etwa ein Bürgermeister befreit und Drogenringe gesprengt werden. Vor einem Einsatz pickt man sich drei Mitglieder der Crew heraus, bewaffnet sie und postiert die Jungs dann an unterschiedlichen Punkten des jeweiligen Einsatzortes. Sie können nämlich von mehreren Stellen aus die Abschnitte „säubern“ und versuchen, den aktuellen Auftrag

zu erfüllen. Zusätzlich können Sie Ihre Teamkollegen auch anweisen, Ihnen Rückenbedeckung zu geben, um zusätzlich abgesichert zu sein. Anders als bei typischen Ego-Shootern ist die Masche „Augen zu und durch“ nicht gefragt. Speziell auf den höheren Schwierigkeitsstufen ist bereits ein Treffer für Sie tödlich. „Vorsichtig an die Gegner heranschleichen und dann tödlich überraschen“, heißt die Devise. Ein wenig erinnert dieses Konzept an *Metal Gear Solid*, auch wenn es hier noch einen Tick realistischer zugeht. Verwundern kann dies nicht, denn den Entwicklern standen unter anderem eine ehemalige Führungskraft des FBI und ein SWAT-Team-Veteran zur Seite. In Sachen Grafik setzt *Rainbow Six* zwar keine neuen Maßstäbe (speziell die Gegner wirken kantig und sind nur spärlich animiert), aber durch den stimmungsvollen Sound wird dennoch eine greifbare, prickelnde Atmosphäre erzeugt. Während der einzelnen Missionen gibt es nämlich keine Musikuntermalung, sondern nur die realistisch wirkenden Umgebungsgeräusche.

Marco Marzinkowski

EINSATZ ERFÜLLT

	RUNDEN	TREFFER %	OPFER
FÄLLE	30	13%	2
ARNAVISCA			
VERLETZT	40	42%	7
BECKENBAUER			
FÄLLE	43	27%	5
BOGART			
GESAMT	113	29%	14

Nach einem Einsatz erfolgt eine Beurteilung Ihrer Leistung. Bei dieser Mission kann Beckenbauer die beste Trefferquote vorweisen.



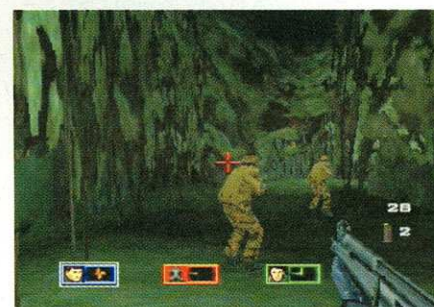
Damit Sie für den Ernstfall gut vorbereitet sind, können Sie sich auf einem Trainingsgelände zunächst ausgiebig mit den Feinheiten der Steuerung von *Rainbow Six* vertraut machen.



Berettas, Uzis, verschiedene Granaten – die Waffenkammer von *Rainbow Six* bietet alles, was das Söldnerherz begehrt.



Kleine Details wie Gemälde und lodernde Feuerquellen werten die ansonsten eher durchschnittliche Optik gehörig auf.



Diese Soldaten kehren Ihnen den Rücken zu und sind somit leichte Opfer. Im Normalfall haben Sie es aber nicht mit Fallobst zu tun.

## ANGESPIELT

Dramatisch, realistisch und atmosphärisch dicht – diese Attribute passen zu *Rainbow Six* wie die Kugeln zur Beretta. Verschwiegen werden sollen allerdings nicht die etwas magere Optik und die zunächst gewöhnungsbedürftige, da komplexe Steuerung.

Titel	Rainbow Six
Genre	Action
Spieler	1 Spieler
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	12 Missionen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Red Storm Entertainment
Entwickler	Rebellion
USK-Freigabe	tba.
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	November '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**





DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH



EIDOS  
INTERACTIVE





Für jede Kollision vergibt das Programm Punkte. Je schwerer der Zusammenstoß, desto höher der Crash-Bonus.



Massenkarambolagen sind sehr ungesund für Ihr Auto: Hier stecken Sie meist mehr Schaden ein, als Sie austeilen.



Der qualmende Motor zeigt an, daß dieses Auto schon bald nur noch Schrottwert haben wird.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Infogrames

# DEMOLITION RACER

**Rasen, bis der Motor qualmt. Demolition Racer ist eine wilde Verschrottungsorgie und tritt somit in die Fußstapfen des Klassikers Destruction Derby.**

Wie beim Klassiker dreht sich in *Demolition Racer* alles um die gekannte Zerstörung heißer Rennwagen. Grundsätzlich bietet das Spiel zwei verschiedene Arten von Rennstrecken: Den klassischen Rundkurs und die schon aus *Destruction Derby* bekannten Arenen. Auf den „normalen“ Rennstrecken treten Sie gegen fünfzehn Computergegner an und versuchen das Rennen mit einer möglichst guten Platzierung zu beenden. Hierfür reicht es jedoch nicht aus, den Zielstrich vor allen anderen zu überqueren: Für jeden Rempeler und jeden Crash verteilt das Programm Punkte, die am Ende des Durchgangs verrechnet werden. So kann es durchaus passieren, daß Sie in ei-

nem Rennen als erster ins Ziel kommen, letztendlich aber die Qualifikation für den nächsten Lauf nicht schaffen.

Entscheiden Sie sich für eine der Arenen, erwartet Sie eine reine Zerstörungsorgie. Rennfahrerische Künste sind hier weniger gefragt. Das destruktive Treiben geht so lange weiter, bis alle Wagen in rauchende Schrotthaufen verwandelt wurden. Am Ende hat aber auch hier derjenige mit der besten Kombination aus Platzierung und Crash-Bonus die Nase vorn.

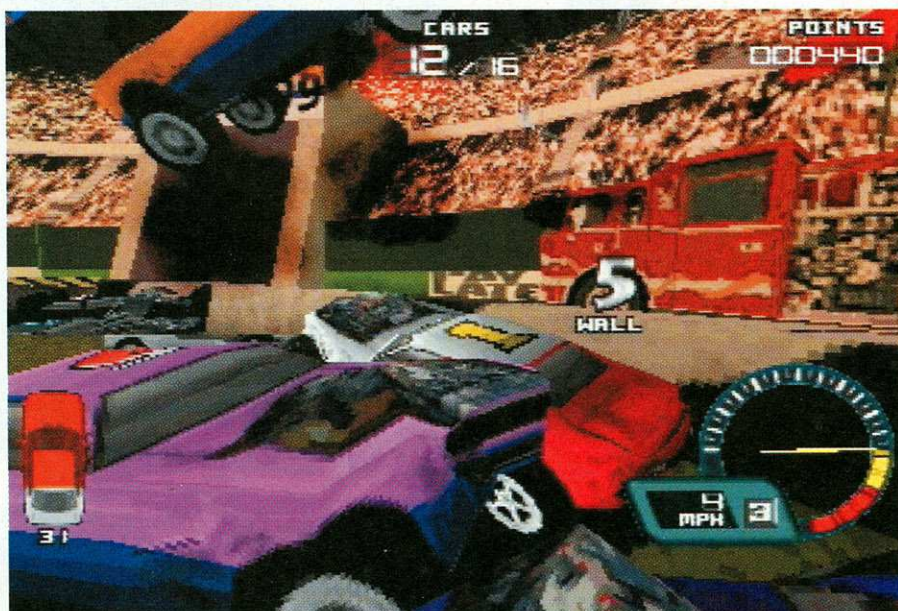
Beide Arten von Rennen können übrigens einzeln oder in einer Meisterschaft gefahren werden. Entscheiden Sie sich für eine Mei-

sterschaft, müssen Sie je vier Rennen auf verschiedenen Kursen absolvieren und dabei eine bestimmte Platzierung erreichen. Natürlich steigen in den höheren Meisterschaften auch die Anforderungen: Reicht bei der ersten Serie noch der fünfte Platz, so müssen Sie in der nächsthöheren schon unter die ersten Drei kommen, um sich zu qualifizieren. Pro Meisterschaft stehen normalerweise zwei Wagen zur Auswahl, die sich sowohl im Fahrverhalten als auch in der Robustheit voneinander unterscheiden. Da allerdings alle Fahrer im Feld mit demselben Auto unterwegs sind, können Sie sich durch die Wahl Ihres Fahrzeugs keinen echten Vorteil gegenüber den Computergegnern verschaffen.

Sascha Gliss

## ANGESPIELT

*Demolition Racer* begeisterte mich spontan durch das gute Fahrgefühl und die detaillierten Beschädigungen an den Autos: Motorhauben verbiegen sich, Räder laufen unrund, und der Motor spuckt am Ende nur noch Öl. Allerdings sollten die Jungs von Pitbull Syndicate noch ein wenig am Schwierigkeitsgrad feilen. Der war in der angespielten Version noch ziemlich knackig.



In den Arenen überlebt nur, wer sich aus Zerstörungsorgien am Rand des Stadions heraushält.

Titel	Demolition Racer
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Hoch
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	20 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Pitbull Syndicate
USK-Freigabe	Tba.
Handbuch/Spiel	Dt./ tba.
Release	19. November '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



Action, 1-2 Spieler, Activision

# VIGILANTE 8

## 2. HERAUSFORDERUNG

Eines der vielleicht meistunterschätzten Spiele der letzten Zeit geht in die zweite Runde: Wir haben für Sie eine erste Probefahrt mit dem Nachfolger von Vigilante 8 unternommen!

**V**igilante 8 genießt unter Kennern einen erstaunlich guten Ruf, spätestens nach der Demo auf unserer CD sollten Sie den Grund dafür kennen. Wie schon das große Vorbild *Twisted Metal* geht auch Activisions Beitrag zum Car-Combat-Genre nun in Serie und der zweite Teil sieht seinem Vorgänger auf den ersten Blick zum Verwechseln ähnlich. Sowohl die Grafikengine als auch eini-

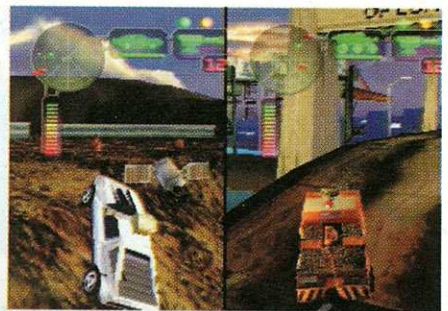
ge Fahrzeuge und Levels kommen V8-Fans bekannt vor, so daß sich die Änderungen im Detail erst nach einiger Spielzeit bemerkbar machen. Weniger versteckt sind zumindest die neuen Fahrzeuge: Da die Story 40 Jahre nach dem Vorgänger spielt, kommen diesmal auch futuristische Trikes und schwebende Autos zum Einsatz. Wie das actionreiche Renderintro zeigt, sorgt die Möglichkeit des Zeitreisens für die Anwesenheit der bekannten 70er-Karossern aus dem ersten Teil. Insgesamt gibt es acht Vehikel aus dem Vorgänger und zehn „Neuwagen“, darunter einen riesigen Müllwagen und ein Motorrad, das bei unserer Preview-Version allerdings noch nicht ganz fahrtüchtig war. Für Chancengleichheit zwischen den Zeitzonen sorgen dabei neue Power-Ups, die es Ihrem Fahrzeug ermöglichen, sich auf Wasser fortzubewegen oder zu schweben. Neben den Spezialangriffen der hinzugekommenen Vehikel gibt es auch neue Waffen



Das Mondfahrzeug ist eines der auffälligsten neuen Vehikel am Start.



Der Corsair schwebt im Gegensatz zu den anderen Fahrzeugen „serienmäßig“.



Im Splitscreen-Modus treten Sie gegen einen Freund oder mit ihm zusammen an.



Mit dem Truck die Piste hinab: die Locations und Fahrzeuge sind ziemlich abwechslungsreich.

wie beispielsweise einen Flammenwerfer, mit denen Sie in gewohnter Manier Gegner oder einen Großteil der Levels auseinandernehmen können. Technisch ist *Vigilante 8: 2. Herausforderung* eine ebenso zwiespältige Angelegenheit wie der Vorgänger. Ansprechende Fahrzeugmodelle und Lichteffekte können überzeugen, die zahlreichen Grafikblitzer und die leichten Ruckeleinlagen (vor allem im Splitscreen-Modus) sind weniger erfreulich. Letztendlich spielt sich das Ganze aber hervorragend, wenngleich das Fahrverhalten einiger neuer Boliden gewöhnungsbedürftig ist. Action-Fans sollten sich diesen Titel jedenfalls vormerken!

Michael Pruchnicki

### ANGESPIELT

Obwohl *Vigilante 8: 2. Herausforderung* eher ein Update denn ein richtiger Nachfolger ist, werden Fans hier erneut auf ihre Kosten kommen. Die Action leidet lediglich ein wenig unter der nach wie vor schwächelnden Grafikengine.

Titel	V8: 2. Herausforderung
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja.
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	12
Preis	DM 99,95
Hersteller	Activision
Entwickler	Luxoflux
USK-Freigabe	tba.
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	November '99

EINSCHÄTZUNG

**GUT**



Rennspiel, 1-4 Spieler, Codemasters

# MICRO MACHINES 4

Erneut drehen kleine Flitzer beim Kampf um die Pole Position ihre Runden in Wohnräumen und Vorgarten, jedoch bleiben diesmal die Vehikel ungenutzt in der Garage stehen.

**D**er durchgeknallte Wissenschaftler Dr. Minimiser hat auf der Suche nach der ultimativen Lebensform eine Gruppe von winzigen Geschöpfen ins Leben gerufen. Der verrückte Doc hetzt diese Maniacs nun zum Belastbarkeitstest durch seine heimische gute Stube, um den stärksten und schnellsten der Mini-Sprinter zu ermitteln. Jeder der unterschiedlichen Charaktere hat individuelle Fähigkeiten, die sich auf den liebevoll gestalteten Kursen bemerkbar machen. Während der eine mit einem Tornado die restliche Konkurrenz ordentlich durcheinanderwirbelt, heizt ein anderer mit einem Feuerball der Gegnerschaft ein. Neben diesen Spezialmanövern sorgen auch aus *Micro Machines V3* bekannte und gefürchtete Pick-Ups für viel Abwechslung und Spielspaß.

## Bahn frei für Minis

Die acht Flitzer machen 32 verschiedene Strecken unsicher, von der Musterküche



Um die nötige Übersicht zu wahren, zeigt die Kamera das rasante Renngeschehen bei Bedarf aus der Vogelperspektive.



Rauchen verboten! Zwischen heißen Herdplatten und Kochtöpfen mit brodelndem Inhalt suchen Sie nach der Ideallinie.



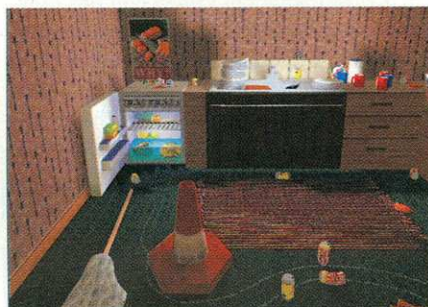
über ein Treibhaus bis hin zu einem typischen Schlafzimmer aus den modischen 70er Jahren rauschen die kleinen Racker kreuz und quer durch den Haushalt. Die Sprinter erwarten auf dem Weg zur Ziellinie schier unüberwindbare Hindernisse wie Milchkartons, glühend heiße Grillroste oder mit Wasser gefüllte Spülbecken. Hat man die Kurse nach einigen Runden im Griff, winken pfeilschnellen Läufers vier Bonuscharaktere. Mittels einer neuen Grafikengine werden sowohl die Hintergründe als auch die Charaktere während der Rennen spektakulär in Szene gesetzt. Dabei richten die Entwickler auch bei der Fortsetzung ihr Hauptaugenmerk auf eingängigen und schnellen Mehrspieler-Spaß. Als Folge werden dem Spieler neben drei Single-Player-Modi (Time Trial, Challenge und Versus) zwei Mehrspielermodi (Time Trial und Versus) geboten. Der Versus-Mode kann nach eigenen Wünschen gestaltet werden, so dürfen Sie mit Freunden Teams bilden, eine Reihe von ausgewählten Einzelrennen



Vorsicht, heiß und fettig! Auf dem glühenden Grillrost holen sich die unvorsichtige Renner schnell heiße Sohlen.



An Detailreichtum mangelt es auch in diesem Teil rund um die Mini-Racer nicht. Hier können Sie eine zerdrückte Limonaden-Dose am Streckenrand erkennen.



Das gesamte Haus wird für die Jagd nach der ersten Position ausgenutzt. Vor dem Sprint in den Kühlschrank sollten sich die Protagonisten allerdings warm anziehen.

bestreiten oder im Rahmen eines Turniers den schnellsten Maniac ermitteln.

Jens Quentin

## ANGESPIELT

Das geniale Multi-Spieler-Spektakel wurde optisch aufgemotzt, die schnellen Protagonisten sind nun umweltbewußt per pedes unterwegs. Rennspielfans sollten schon mal das Multi Tap herauskramen, denn ein witziger Funracer mit hohem Spaßfaktor steht in den Startlöchern.

Titel	Micro Machines 4
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	32 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
USK-Freigabe	tba.
Handbuch/Spiel	Dt./tba.
Release	1. Quartal 2000

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



Rennspiel, 1-2 Spieler, Codemasters

# NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

**Hitlieferant Codemasters setzt derzeit die erste Simulation der beliebten Extremsportart „Downhill Mountain Biking“ für die PlayStation in Szene.**

Bei No Fear Downhill Mountain Biking wird das Mountainbike im Gegensatz zur Realität endlich einmal namensgerecht genutzt und in den Bergen eingesetzt. Die meiste Zeit rollt man dabei steile Abhänge hinunter und rast mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit durch grafisch schön gestaltete Berglandschaften. Einige der 25 integrierten Gebirgstrassen wirken geradezu idyllisch – besonders bei Schnee, es bleibt jedoch kaum Zeit, die Landschaft zu betrachten, denn UDS konzentrierte sich bei der Entwicklung stark auf die Fahrphysik, um ein realistisches Fahr- und Tempogefühl bei den Abfahrten zu erzeugen. Besonders bei Serpentina ist daher Ihre volle Konzentration und viel Übung gefragt. Jede verspätete oder falsche Reaktion kann

gefährliche Stürze zur Folge haben. Da auch die Bodenbeschaffenheit in jedem der neun Länder unterschiedlich ist, sollte man bei den Fahrradeinstellungen die jeweiligen Streckenbesonderheiten berücksichtigen. Beispielsweise können Sie nicht nur die entsprechenden Reifen- und Bremseinstellungen wählen und das Material des Rahmens und der Felgen bestimmen, sondern auch noch unter acht verschiedenen Radfahrern wählen, die unterschiedlich erfahren sind und individuelle Stärken und Schwächen besitzen. Haben Sie auch hier eine Wahl getroffen, geht es endlich „Downhill“. Rad und Fahrer kommen der Realität dank eines neuartigen Skelett-Systems, das für perfekte Bewegungsabläufe sorgt, sehr nahe. Ebenfalls lobenswert sind die schicke Hi-Res-Grafik und die per Motion-Capturing erzeugten Animationen. Bei Ihrer ersten Abfahrt dürfte Ihnen auch klar werden, warum das Spiel No Fear heißt, denn wer hier Angst bekommt, hat keine Chance, als erster ins Ziel zu kommen. Ein Sieg vermehrt übrigens nicht nur Ihren Ruhm, sondern verschafft Ihnen auch zusätzliche Fahrrad-Upgrades und verschiedene Boni.

Thomas Rosato



Downhill-Biking im Schnee ist eine rutschige Angelegenheit, die auch mit Spikes nicht leicht zu meistern ist.



Auf schmalen Hohlwegen ist es kaum möglich, zu überholen, man muß einfach auf eine günstigere Gelegenheit zu warten.



Im Fahrrad-Setup können Sie unter anderem das Reifenprofil oder die Bremsen einstellen.

## ANGESPIELT

No Fear Downhill Mountain Biking ist endlich einmal ein wirklich innovatives Rennspiel, das aus der Masse herausragt. Die gelungene Grafik und die vielen Strecken wissen schon jetzt zu überzeugen.

Titel	No Fear Downhill Mountain Biking
Genre	Rennspiel
Spieler	1 - 2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	3 Stufen
Preis	tba.
Hersteller	Codemasters
Entwickler	UDS
USK-Freigabe	tba.
Handbuch/Spiel	Dt./dt.Texte
Release	26. November '99

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

ANGESPIELT NO FEAR

PLAYSTATION ZONE 11/99



Action, 1 Spieler, Eidos

# FIGHTING FORCE 2

Aufgrund der mangelnden Konkurrenz war Fighting Force seinerzeit relativ erfolgreich, wirklich überzeugen konnte Core Designs Versuch, das Double-Dragon-Genre in die dritte Dimension zu verfrachten, jedoch nicht. Beim Nachfolger gehen die Entwickler einen anderen Weg – Fighting Force 2 ist mehr als das übliche Update!



Mit einem Axe-Kick zerstört Hawk Kisten, um an die darin befindlichen, nützlichen Gegenstände heranzukommen.

**S**pieler des ersten Fighting-Force-Teils müssen sich beim Nachfolger auf einige gravierende Änderungen gefaßt machen. Zwar gab es auch im ersten Teil bereits Waffen, doch kommt es bei Fighting Force 2 wesentlich mehr auf den Fernkampf an. Um das Zielen mit den zahlreichen Schußwaffen zu erleichtern, wurde die Perspektive verändert, so daß die Kamera neuerdings immer hinter der Spielfigur bleibt.

Die erste Konsequenz daraus ist, daß das Ganze ein wenig an



Beim knallharten Kampf gegen mehrere Gegner hat sich eine Combo mit abschließendem Drehkick bewährt.

Tomb Raider erinnert – die zweite: der Wegfall des 2-Spieler-Modus', denn einen Splitscreen gibt es bei Fighting Force 2 nicht. Auch können Sie diesmal nicht mehr aus mehreren Spielfiguren wählen – Hawk Manson aus dem ersten Teil ist der einzige Held des Spiels.

## Wie spielt es sich?

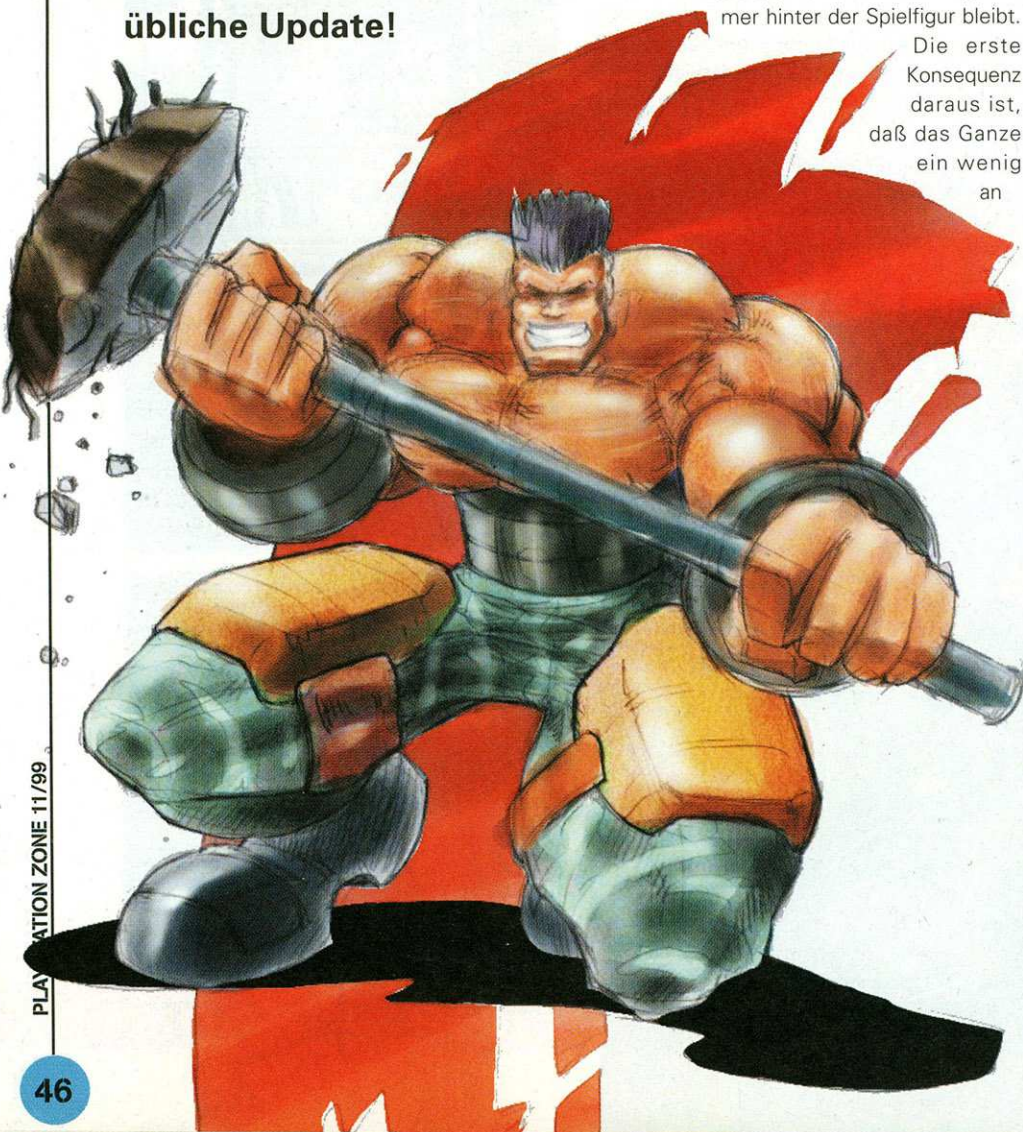
Obwohl es grundsätzlich nach wie vor darum geht, zahlreiche Gegner mit Waffen oder zur Not auch mit bloßen Händen und Füßen auszuschalten, erinnert Fighting Force 2 höchstens bei den (nach wie vor recht eintönigen) Nahkampf-Duellen an seinen Vorgänger. Die meiste Zeit läuft man dagegen mit Schrotflinte oder Uzi bewaffnet durch die Gänge und



Atmosphärisches Lightsourcing und Blendeffekte sorgen für stimmungsvolle Optik.



Die Perspektive und solche Leveldetails wecken Erinnerungen an Tomb Raider.





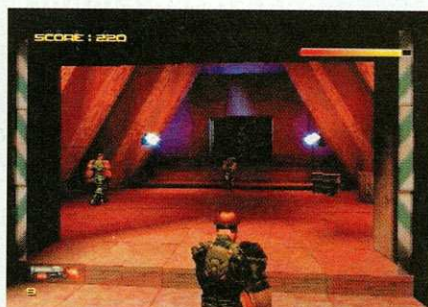


Auch ohne Munition ist nicht unbedingt Nahkampf angesagt: Die Messer aus dem Waffenarsenal des Einzelkämpfers können nämlich geworfen werden.

streckt die Widersacher aus sicherer Entfernung nieder. Am ehesten erinnert das Ganze dabei an *Syphon Filter*, denn auch hier ist je nach Fall Millimeterarbeit beim Zielen gefragt. Die Gegner verhalten sich dabei relativ intelligent (wenngleich die KI in unserer Previewversion noch einige Aussetzer hatte), so rufen Sie beispielsweise je nach Situation Hilfe herbei oder flüchten. Schnelles Handeln zahlt sich also aus, denn ein ausgeschalteter Gegner kann schließlich keine Verstärkung mehr rufen. Auch das Anschleichen an Gegner ist eine Möglichkeit, viel Ärger aus dem Weg zu gehen. Obwohl *Fighting Force 2* insgesamt wesentlich actionlastiger ist, gibt es auch einige Tomb-Raider-typische Elemente wie schwingende Beile, an denen es vorbeizuspringen gilt. Insgesamt beschränken sich die Rätsel aber offenbar weitgehend auf Schalter und Schlüsselkarten, die vor dem Betreten vieler Räume erst gefunden werden wollen.

### Technisch solide inszeniert

Technisch ist *Fighting Force 2* äußerst solide geworden. So kommt die Grafik weitgehend ohne Texturverzerrungen aus und das Geschehen auf dem Bildschirm bleibt von nervigen Slowdowns und Ruckeleinlagen verschont. Besonders bemerkenswert sind hierbei die sehr gut gelungenen Explosionen, durch die das unmotiviert Sprengen von Ölfässern einen ganz eigenen Reiz erhält. Von der versprochenen atmosphärischen Musik war zwar in unserer Preview-Version noch nichts zu hören, doch die Soundeffekte klangen bereits vielversprechend. Auch die Spielbarkeit von *Fighting Force 2* kann jetzt schon überzeugen. Sor-



Mit der wirkungsvollen Schrotflinte in der Hand können Sie es auch mit drei Leuten gleichzeitig leicht aufnehmen.



Die Explosions-Effekte beim Zerstören der Fässer können sich wirklich sehen lassen.

## AUFGUND DES KOMPLETT ÜBERARBEITETEN GAMEPLAYS KÖNNTE FIGHTING FORCE 2 EIN WEITERER HIT FÜR EIDOS WERDEN.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

gen bereitet daher vor allem der große Schwachpunkt des Vorgängers: die mangelnde Abwechslung. Ob auf Dauer genug Abwechslung vorhanden ist, um *Fighting Force 2* zu einem motivierenden Spiel zu machen, kann anhand der uns vorliegenden Fassung noch nicht mit Sicherheit gesagt werden. Die Voraussetzungen für ein unterhaltsames Action-Spiel sind zweifellos gegeben.

Michael Pruchnicki

### INFO HAWKS WAFFEN



Neben einigen Nahkampfwaffen wie Messern, Schwertern oder Schlagstöcken kann Hawk auf eine beachtliche Anzahl an Fernwaffen jeder Art zurückgreifen, über wir Ihnen an dieser Stelle einen Überblick bieten.

#### Sturmgewehr



#### Armbrust



#### Minigun



#### Flammenwerfer



#### Granatenwerfer



#### Laser



#### Pistole



#### Raketenwerfer



#### Schrotflinte



#### Sniper-Gewehr



#### Tazer



#### Uzi



### AN GESPIELT

*Fighting Force 2* verknüpft geschickt Elemente aus dem Vorgänger und *Tomb Raider* mit dem Spielgefühl eines Ego-Shooters. Technisch ordentlich inszeniert und spielerisch vielversprechend, könnte dieses Spiel ein weiterer Hit für Eidos werden.

Titel	Fighting Force 2
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Hoch
Save Game	Tba.
Analog/Dual Shock	Ja/tba.
Levels	9 Levels
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Core Design
USK-Freigabe	Tba.
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	29. Oktober '99

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

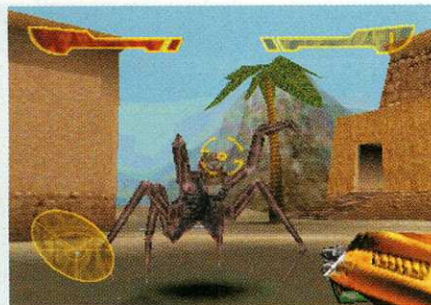


Action-Adventure, 1-2 Spieler, Acclaim

# ARMORINES PROJECT



Hat der Krabbler sein Leben ausgehaucht, verfällt er in die typische Totenstarre.



Heißer Tanz in Ägypten: Wenn sich die Spinn vor Ihnen aufbaut, wird es bedrohlich.

Am 8. September gewährte Acclaim der PlayStation Zone einen ersten Einblick in die Entwicklung des Action-Adventures **Armorines Project S.W.A.R.M.**, das Sie an einer gigantischen Abwehrschlacht gegen fiese Insekten teilnehmen läßt.

Eine außerirdische Insektenbrut, die es nach Menschenfleisch gelüstet, zieht ihre Landungstruppen an entfernten Orten der Erde zusammen. Doch in Sibirien geht diese Aktion nicht spurlos vonstatten, und Sie müssen als Armorines-Elitekämpfer den Gegenschlag durchziehen. Ihre Mission führt Sie nicht nur nach Ägypten, in einen Regenwald oder einen Vulkankrater. In bestimmten Abschnitten sitzen Sie nämlich auch als Bordschütze in einem Schienenpanzer oder einem Helikopter und mähen die weitgereiste Pest nieder. Da die flinken Käfer, Spinnen und Zecken gleich scharenweise aus Abwasserrohren kriechen, halten Sie mit



Zu Ihren Aufgaben gehört es auch, computergesteuerte Beduinen zu eskortieren.



Die Entwickler von *Armorines* waren bester Laune. V.l.n.r.: Pierson Lippard, Assistant Art Director, und Mark Knowles, Art Director, mit PSZ-Redakteur Florian Brich.

# S.W.A.R.M.

kräftigen Waffen, deren Wirkung durch Power-Ups ausgebaut werden kann, dagegen. Raketenwerfer, Plasmastrahler oder Spezialgranaten sind in den Arm Ihres Nuklearanzuges eingebaut und helfen Ihnen auch dabei, die bildschirmfüllenden Boßmonster auszulöschen.

## Egoshoooter für zwei!

Zwar ist *Armorines Project S.W.A.R.M.* beim Bildaufbau noch nicht so fix, wie zu wünschen wäre, doch profitiert die 3D-Grafik schon jetzt von vielen Spezialeffekten. So senden manche Waffen bunte Schockwellen aus, unter denen sogar Palmen zusammenbrechen. Die organische Grafik des außerirdischen Schlupfwinkels ist von pulsierenden Animationen durchzogen. Das Ungeziefer bewegt sich dank aufwendiger Studien sehr lebensecht, wirkt gereizt oder nimmt eine Lauerhaltung ein. Um das Gameplay einem Artillerieschlag gleichkommen zu lassen, hat Acclaim überdies interessante Missionsziele, geheime Waffen und einen Kooperationsmodus im Splitscreen-Format eronnen.

Florian Brich

## ANGESPIELT

Das intelligente Leveldesign, die abwechslungsreiche Grafik und der verheißungsvolle Zwei-Spieler-Kooperationsmodus dürften dazu beitragen, daß Sie das erschreckend realistisch animierte Ungeziefer mit Feuereifer vom Angesicht der Erde tilgen werden.

Titel	Armorines Project S.W.A.R.M.
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	20
Preis	DM 99,-
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios London
USK-Freigabe	tba.
Handbuch/Spiel	Dt./dt.Texte, dt. Sprache
Release	Februar 2000

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



Jump&Run, 1 Spieler, GT Interactive

# RUFF&TUMBLE

Bereits vor einigen Monaten konnten wir uns während eines Besuches bei den Eurocom-Entwicklern einen ersten Eindruck von Ruff&Tumble verschaffen. Mittlerweile nähert sich das Jump&Run der Fertigstellung, wie die neueste Preview-Version beweist.

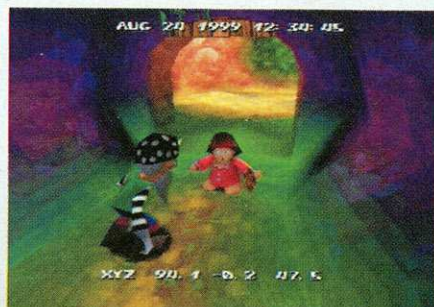
Bei Ruff&Tumble schlüpfen Sie in die Rolle eines der beiden namensgebenden Geschwister. Beim Kampf für gute Träume und gegen den bösen NiteKap gilt es, die letzten 40 Winks (so der Titel des Spiels in England) zu retten. Auf der Suche nach diesen Wesen müssen Sie sechs grafisch abwechslungsreiche Welten durchqueren, die jeweils aus mehreren Einzellevels bestehen. In jeder dieser Welten wartet zum Abschluß ein Endgegner auf Sie, und auch die immer wieder auftauchenden Rennspiel-Einlagen sorgen für Abwechslung. Doch auch sonst ist das Gameplay nicht gerade öde: Die Möglichkeit, sich in ein Monster, einen Ninja oder einen Roboter zu verwandeln sorgt für neue Bewegungsmöglichkeiten. Mittlerweile haben die Eurocom-Entwickler das Level-design auf dieses Feature geschickt abgestimmt; zum Beenden der teilweise ziemlich großen Levels ist das Benutzen dieser anderen „Outfits“ unumgänglich. Manche Schalter können beispielsweise nur in Monstergestalt betätigt werden, an anderer Stelle kann sich nur der Ninja an einem Seil über einen Abgrund hangeln. Grafisch gehört Ruff&Tumble trotz

der vielleicht etwas unscheinbar wirkenden Screenshots zu den saubersten Spielen auf der PlayStation, die fehlerfreie Darstellung der makellosen Texturen zeugt von der Kompetenz der Entwickler. Ebenso gelungen sind die Videosequenzen, die in Sachen Renderqualität und Schnitt keine Wünsche offen lassen. Weiterhin bemerkenswert ist die gelungene Dual-Shock-Unterstützung: Wenn Sie als Monster durch die Levels schleichen oder von einem riesigen Affen-Roboter verfolgt werden, läßt Sie der Rumble-Effekt jeden einzelnen Schritt spüren. Sowohl die einwandfreie Technik als auch die überzeugende Spielbarkeit machen Ruff&Tumble zu einem rundum ansprechenden Jump&Run, das in der Endversion gute Chancen auf einen PSZ-Hit haben dürfte.

Michael Pruchnicki



Die hervorragenden Videosequenzen stimmen vorzüglich auf das Spiel ein. Hier sehen Sie NiteKaps Gehilfen Threadbear.



Mit dem Teddybären als gefährliche Waffe in der Hand stellen selbst solche Piraten für Tumble keine große Bedrohung dar.



Diese Anzeige informiert Sie unter anderem über die Anzahl der eingesammelten Zahnräder, die Sie zum Vorankommen brauchen.

## ANGESPIELT

Ruff&Tumble kann in der neuesten Preview-Version den guten ersten Eindruck bestätigen: Dieses technisch hervorragende Jump&Run hat dank des gelungenen Gameplays das Zeug zum Hit.

Titel	Ruff&Tumble
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	6 Welten
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Eurocom
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	5. November '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

**Evolution-Pad**  
Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.  
empf. VK **DM 99,95**

## evolution

### Evolution Control System (PSX)

Endlich: Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar. Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip. Revolutionäre G-Tilt-Technik: Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen. Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung. Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige. Digital- und Analog-Modus, für Rechts- und Linkshänder, ein- und zweihändige Bedienung. Ideal für alle Renn- und Flugsimulatoren, First-Person-Shooter und Beat'm Ups, voll kompatibel zu allen PSX-Games. X-tra starke, eingebaute Vibrationsmotoren unterstützen die Dual-Shock-Funktion. Inkl. Demo-Video und ausführlicher Anleitung. 12 Monate Garantie.

**WELT-NEUHEIT**

**Evolution Control System**  
Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar  
empf. VK **DM 149,95**



Fußball, 1-8 Spieler, SCEE

# FUSSBALL LIVE

Dienstag, der 7.9.1999, war ein ganz besonderer Tag. Uns erreichte ein riesiges Paket von SCEE mit zahlreichen, hochkarätigen Spieleperlen. Während Thomas sich sofort auf die Test-Version von Final Fantasy VIII stürzte, war für mich ein anderes Spiel das Objekt der Begierde – die Vorab-Fassung von Fußball Live. Würden sich die guten Eindrücke der in London gezeigten Variante bestätigen? Ist nach langer Dominanz von EA die Zeit gekommen, um, „Bye, bye FIFA“ anzustimmen?

Um die Qualität von Fußball Live ausführlich zu prüfen, habe ich nicht nur zahlreiche Duelle gegen den Computer bestritten, sondern auch etliche Kollegen vor die Konsole gezerrt. Einhellige Meinung: ein Top-Spiel! Trotz der allgemeinen Begeisterung über den SCEE-Kick machten einige der Testkandidaten allerdings deutlich, daß für sie UEFA Striker beziehungsweise die FIFA-Reihe vorerst das Maß aller Dinge bleibt.

## Lob ...

Das interne SCEE-Entwicklungsteam hat sich enorm ins Zeug gelegt und viel Fleißarbeit geleistet. So sind in der deutschen Liga bereits die Aufsteiger Ulm, Unterhaching und Bielefeld mit dabei, wobei die Kader zudem auf einen sehr aktuellen Stand sind. Michael Ballack kickt etwa bereits für Leverkusen. Die Zusammenarbeit mit der Organisation F.I.F.Pro, welche die Profifußballer weltweit repräsentiert, macht sich anscheinend bezahlt. Neben der deutschen Eliteliga wurden auch



Der englische Torhüter Seaman konnte mit allerletztem Einsatz einen Kracher von Bobic „entschärfen“.

ausländische Ligen (Italien, Frankreich, Spanien etc.) und zahlreiche Nationalmannschaften berücksichtigt. Neben der Möglichkeit, sich im Ligaalltag zu bewähren, können Sie auch an Europa- und Weltmeisterschaften sowie anderen Wettbewerben teilnehmen. Einige davon sind aber erst anwählbar, wenn Sie zuvor einen Titel oder einen Pokal errungen haben. Mit der technischen Seite kann man sehr zufrieden sein, denn das Scrolling der Marke „Butterweich“ kann begeistern, und auch die Animationen der Kicker sind überzeugend. Die vom SCEE-Entwickler Ian Wright besonders







Torfolge werden wie in der FIFA-Serie frenetisch bejubelt. Achten Sie auf kleine Details wie die „TV Spielfilm“-Werbung.



Für die Matches stehen insgesamt sechs Perspektiven zur Verfügung – drei horizontale und drei vertikale Ansichten.



Die Schiedsrichter gibt es in verschiedenen Härtestufen. Vom nachsichtigen Typen bis hin zum harten Hund ist alles dabei.

hervorgehobene Polygondichte fällt hingegen nicht so stark ins Gewicht. Die Kicker sehen zwar gut aus, aber ein Quantensprung im Vergleich zu anderen Titeln ist nicht auszumachen. Hervorheben muß man in jedem Fall das durchdachte Gameplay und den genialen Editor (siehe Kasten). Wer die Pille einfach nur nach

## SPIELKULTUR HAT EINEN NEUEN NAMEN - FUSSBALL LIVE.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

vorne drischt, wird bei *Fußball Live* nicht weit kommen. Der richtige Spielbau ist von entscheidender Bedeutung und die Spielkultur somit bedeutend höher als etwa bei *Bundesliga Stars 2000*. Ähnlich wie das in dieser Ausgabe getestete *UEFA Striker* kann der SCEE-Titel in dieser Hinsicht voll und ganz überzeugen. Und das obwohl sich uns weiterhin nicht alle Feinheiten der Steuerung erschlossen. Um *Fußball Live* ausreizen zu können, ist wohl zunächst das Studium der Anleitung erforderlich, die uns aber leider noch nicht zur Verfügung stand.

### ... und Tadel

Stark verbesserungswürdig sind derzeit noch die Kommentare von Reinhold Beckmann. Zum einen ist die Qualität der Samples eher dürrig, zum anderen sind die meisten seiner Analysen nicht situationsgerecht. Bleibt zu hoffen, daß er bis zum Release im Oktober wieder zur alten,

genialen Form findet. Feintunen sollte man auch das Verhalten der CPU-Kicker. Auf dem Feld bewegen sie sich zwar durchaus realistisch und intelligent, aber der Torschuß der Burschen läuft fast immer nach dem Schema „Flach in die unteren Ecken“ ab. Hier erwarte ich in der Endversion deutlich mehr Facetten.

Marco Marzinkowski

## INFO DER EDITOR

Der Editor von *Fußball Live* ist besonders gut gelungen. Neben den Flaggen und Trikots der einzelnen Mannschaften können auch Attribute wie Körpergröße und Gewicht verändert werden. Diese Modifizierungen machen sich dann sogar auf dem Platz bemerkbar. Wird ein Spieler etwa gerstenschlank gemacht, flitzt er danach über den Platz wie ein junger Gott. Änderungen von rein kosmetischer Natur können ebenfalls vorgenommen werden. So zum Beispiel in den Punkten Haarfarbe oder Bartwuchs.



Umfangreich: Für die Bearbeitung der Flaggen stehen diverse Muster und die komplette Farbpalette zur Auswahl.



Andreas Möller mal ganz anders. Nach unserer „Behandlung“ wiegt er plötzlich 99 kg und ist nur 152 cm groß.



Der Torhüter von Ulm begeht gleich einen kapitalen Fehler und ermöglicht den Lauterern das frühe 1:0. Generell ist die Stärke der Goalies aber sehr hoch einzustufen.

## ANGESPIELT

Auch wenn es noch nicht – wie versprochen – möglich war, die Geschwindigkeit für die Kicker und den Ball zu erhöhen, machte die vorliegende Preview-Version einen phantastischen Eindruck. Was im Bereich der PC-Spiele nahezu unmöglich erscheint, dürfte auf der PlayStation bald zur Realität werden: die Enthronung der legendären FIFA-Reihe von EA. Überarbeiten sollte man allerdings noch die Kommentare von Reinhold Beckmann, die nur sehr selten auf Ballhöhe sind.

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

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**



Wenn Redakteure, die sonst nach dem Motto „Sport ist Mord“ durchs Leben gehen, naßgeschwitzt von ihren neuen sportlichen Höchstleistungen erzählen und Hersteller von Peripheriegeräten Angst um die Stabilität ihrer Hardware haben, dann muß es etwas mit International Track & Field zu tun haben. Und richtig, im Januar 2000 soll der zweite Teil DES Joystick-Killers schlechthin, auf der PlayStation für Furore sorgen.

Sport, 1-4 Spieler, Konami

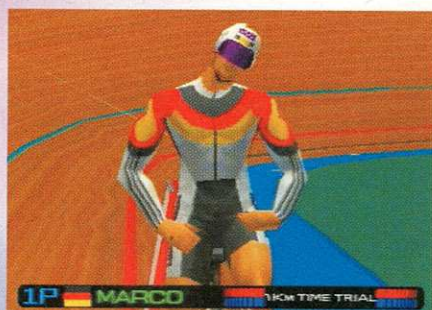
# INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

Die Track & Field-Reihe ist das krasse Gegenstück zu Klassikern wie Summer und Winter Games. Ging es dort um Eleganz und Rhythmus, so ist bei den Konami-Spielen in erster Linie eins gefragt: so schnell wie nur eben möglich auf die Buttons des Joysticks (optimal wäre ein Arcade-Board) hämmern, um so Disziplinen wie Gewichtheben, Gymnastik und Hürdenlauf zu meistern. Verwundern kann dieses Konzept nicht, denn die Serie kommt ursprünglich aus der Spielhalle, wo ja schwerpunktmäßig leichtgängige Unterhaltung offeriert wird.

## On your marks

Nur mit Gewalt und Daumenpower kommt man aber selbst bei International Track & Field 2 nicht weit. Etwas Timing und das Abschätzen des richtigen Winkels sind ebenfalls gefragt. So etwa beim Weitsprung und beim Hammerwerfen. Diese beiden Übungen waren zusammen mit dem 100-Meter-Lauf und dem Radfahren in der uns vorliegenden Version schon anwählbar, bis zum Release sollen jedoch insgesamt zwölf Sportarten spielbar sein. Konami will dabei Events des Vorgängers mit komplett neuen Sportarten vermischen. Unter anderem ist noch mit Kanufahrten, Schwimmen und Gymnastikveranstaltungen zu rechnen. Für die verschiedenen Disziplinen sind bestimmte Zeiten, Weiten oder zu erzielende Punkte vorgegeben, die man erreichen muß, um sich zu qualifizieren. In der uns





Atmosphärisch: Vor dem Start eines Events recken und strecken die Polygon-Sportler sich absolut realistisch.

## INFO VIER-SPIELER-SPASS

International Track & Field 2 ist als muntere Rekordhatz für Solisten zwar interessant, der wahre Reiz des Klassikers entfaltet sich aber erst bei einem voll besetzten Teilnehmerfeld von vier menschlichen Cracks. Speziell wenn alle Akteure gleichzeitig auf dem Screen präsent sind (so etwa beim 100-Meter-Lauf), kommt echte Partystimmung auf.



Beim flotten Redaktions-Vierer haben zwei Kollegen einen denkbar schlechten Start erwischt.



Im darauffolgenden Replay wurden die zwei „Hyperathleten“ dann auch mit netten Sprüchen bedacht.

vorliegenden Version waren diese Vorgaben nur schwer zu knacken und es gelang uns kaum einmal, sich in die nächste Runde zu kämpfen. Dies ist aber kein Indiz für das finale Produkt, denn dort soll der Schwierigkeitsgrad deutlich milder ausfallen.

### Polygonale Pracht

Der technische Rahmen der Neuauflage ist gut gelungen. Die Polygonsportler sind ausreichend detailliert und zudem wunderschön animiert. Vor einem Wettkampf recken und strecken die Burschen sich, um locker zu werden; ist eine Disziplin beendet, wird man hingegen Zeuge von intensiven Emotionen – ein Rekord wird frenetisch bejubelt, eine Disqualifikation hingegen mit üblen Ausbrüchen kommentiert. Nette Details wie etwa Fernseh-

teams oder Reporter, die im Hintergrund auf neue Rekorde lauern, um dann ihre Kameras zu aktivieren, beleben die Szenerie. Die Framerate war zwar nicht immer konstant, aber gerade bei diesem Spiel fällt dieser Umstand kaum ins Gewicht. Begleitet

### SPEZIELL MIT VIER LEUTEN GLEICHZEITIG STEIGT DER FUN-FAKTOR IN ÜBERIRDISCHE HÖHEN.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone



Unser Redakteur sollte noch ein wenig üben. Beim Weitsprung hat er nur äußerst dürftige 4,27 Meter erzielt

wird jeder Wettbewerb von einer automatischen Kameraführung (für eine manuelle

Justierung hat man auch absolut keine Zeit), die eine Atmosphäre wie im Fernsehen vermittelt. Faszinierende Replays, Zuschauer, die akustisch ihren Unmut oder ihre Begeisterung zum Ausdruck bringen, und ein Kommentator, der derzeit noch englische Sprüche vom Stapel lässt, verstärken noch den Eindruck einer Live-Übertragung.

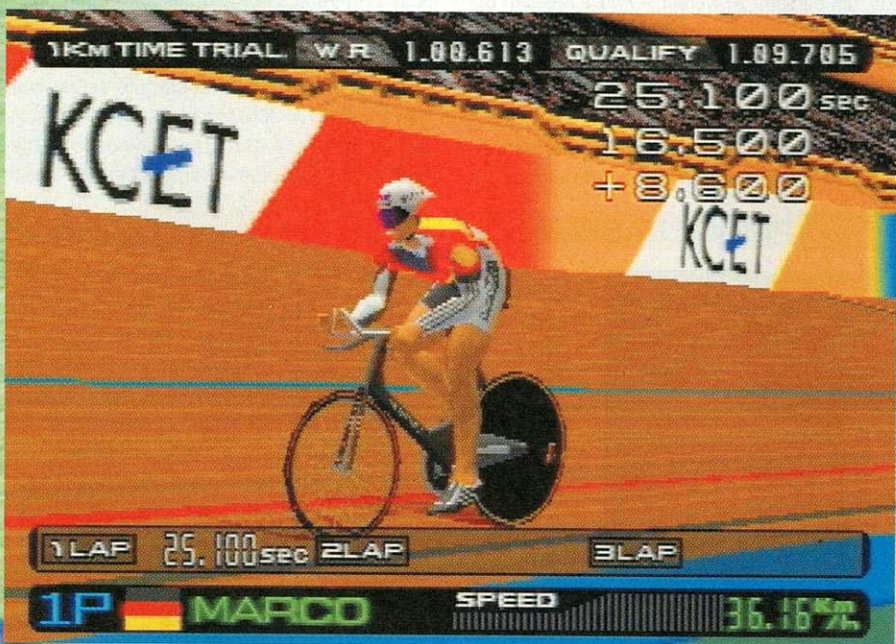
Marco Marzinkowski



Bei einigen Disziplinen (wie dem Hammerwerfen) ist neben einer guten Beschleunigung der Abwurfwinkel immens wichtig.



Hier eine Impression vom Vorgänger. Speziell die Polygondichte der virtuellen Sportler ist beim Nachfolger deutlich höher.



Konditioneller Härtetest: Beim Radfahren über eine Distanz von einem Kilometer ist etwas Ausdauer beim Malträtieren des Joypads gefragt. Ansonsten wird man keine konstant hohe Geschwindigkeit halten können.

## ANGESPIELT

Klassisch gut, schweißtreibend und der absolute Geheimtip für gesellige Runden. So könnte man International Track & Field 2 wohl am besten beschreiben. Klar, wer größere Innovationen sucht, der wird hier nicht fündig. Wer aber einfach nur gut unterhalten werden möchte, der sollte sich den Titel ganz fest vormerken.

Titel	International Track & Field 2
Genre	Sport
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	tba
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	12 Disziplinen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	tba
Handbuch/Spiel	Dt. / tba.
Release	Januar 2000

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**



Boxen, 1-8 Spieler, Codemasters

# PRINCE NASEEM BO



Mnutamba legt sich mit Naseem an. Die Balken zeigen die Gesundheit der Fighter.



Nach einigen Schlägen sieht der „Terminator“ gar nicht mehr so furchteinflößend aus.



Dem Sieger gehört die Beute. Der „Prinz“ gewinnt den Kampf, was die leichtbekleidete Dame im Hintergrund offensichtlich freut.

**Wenn verschwitzte, halbnackte Männer sich vor den Augen der Fernsehnation windelweich prügeln, kann es sich nur um einen Boxkampf handeln. Mit Prince Naseem bringt Codemasters seine Version des harten Sports.**

**G**erade im Boxsport fallen Champions nicht vom Himmel: Jahrelanges Training und viele Kämpfe sind nötig, um sich einen Spitzenplatz unter den besten Faustkämpfern dieser Welt zu ergattern. Genau diese Tatsache berücksichtigt Codemasters bei *Prince Naseem Boxing* und spendiert dem Programm einen ausgewachsenen Karrieremodus. Die schon fast strategische Planung soll dabei so weit gehen, daß Sie als Manager sogar über die Ernährung Ihres boxenden Schützlings zu entscheiden haben. Neben den Fights – die Sie selber verwalten und ansetzen können – ist natürlich auch das Trainingslager besonders wichtig. Hier machen Sie Ihren Boxer fit für die kommenden Aufgaben:

Selbstverständlich handelt es sich bei der Trainingshalle im Spiel um eine Nachbildung des persönlichen Fitneßraums des „Prinzen“. Neben der Karriereoption beinhaltet *Prince Naseem Boxing* noch zwei weitere Varianten: Gefechte im schnellen Arcadestil und Einzelkämpfe gegen bekannte Größen aus dem Boxsport. In diesem Modus können sich bis zu acht Spieler mit acht vom Computer kontrollierten Boxern anlegen. Wer am Ende dieses Mini-Turniers noch im Ring steht, hat gewonnen. Ein Champion braucht große Gegner, um berühmt zu werden – *Prince Naseem Boxing* wird über 90 verschiedene Kämpfer enthalten, von denen 16 auf realen Vorbildern basieren.

**PRINCE NASEEM IST EIN ERNSTZUNEHMENDER GEGNER IM KAMPF UM DIE KRONE DER BOX-SIMULATIONEN.**

Sascha Gliss, Redaktion PlayStation Zone

## Realismus pur

*Prince Naseem Boxing* wird über fortschrittliche Technik verfügen. So wurde eigens für

besonderen, heftigen Knockout-Punch. Zusätzliche Erfahrung sammeln Sie beim Sparring im Trainingsraum, hier informieren Sie verschiedene Grafiken über die Stärken und Schwächen Ihres Faustkämpfers. Die Kämpfe selbst werden komplett in 3D dargestellt, wobei die Kontrahenten aus texturierten Polygonen aufgebaut sind. Eine virtuelle Kamera behält – wie in

## INFO PRINCE NASEEM



- Voller Name: „Prince“ Naseem Hamed
- Klasse: Federgewicht
- Bisheriger Titel: WBO-Meister 1995-heute IBF-Meister 1997 Europäischer Meister im Bantamgewicht 1994-1995
- Kämpfe: 32
- Siege: 32, davon 29 durch K.O.

Dies sind die beeindruckenden Eckdaten der Boxkarriere des „Prinzen“. Hamed, dessen Eltern aus dem Yemen stammen, war bereits im Amateurlager ein gefürchteter Gegner. Nachdem er mit 18 Jahren ins Profilager wechselte, ging es mit seiner Karriere steil bergauf. Zuletzt ist es jedoch etwas ruhiger um den Briten geworden. Seine letzte Titelverteidigung in der WBO wurde von der

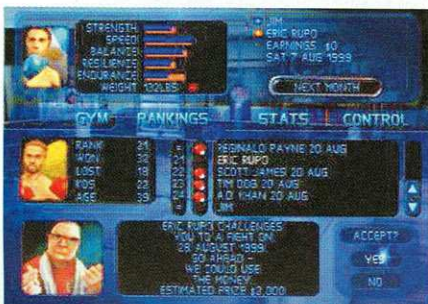
Fachpresse als eher laues Ereignis beschrieben. Den IBF-Gürtel mußte Hamed übrigens zurückgeben, da er den Gegner für die in diesem Verband obligatorische Titelverteidigung ablehnte. Sein nächster Kampf findet am 22. Oktober 1999 statt. Der Gegner ist Cesar Cobrita Soto aus Mexiko.



# XING



Wählen Sie Ihr prügelndes Alter ego! Jeder Boxer in Prince Naseem hat unterschiedliche Stärken und Schwächen.



Im Karrieremodus fordern Ihre Gegner Sie zum Kampf heraus. Wie im echten Leben erwartet den Sieger eine fette Börse.

klassischen 3D-Prügelspielen – stets die Action im Auge. Am Ende eines Matches können Sie sich die besten Szenen übrigens per Replayfunktion noch einmal zu Gemüte führen.

Sascha Gliss

## ANGESPIELT

Boxfans steht ein heißer Winter bevor: Prince Naseem macht einen sehr guten Eindruck und wird sich wohl ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit EAs Box Champions 2000 liefern. Wie der Kampf der Giganten letztlich ausgeht, erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben.

Titel	Prince Naseem Boxing
Genre	Boxen
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	tba.
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./tba.
Release	Dezember '99

EINSCHÄTZUNG

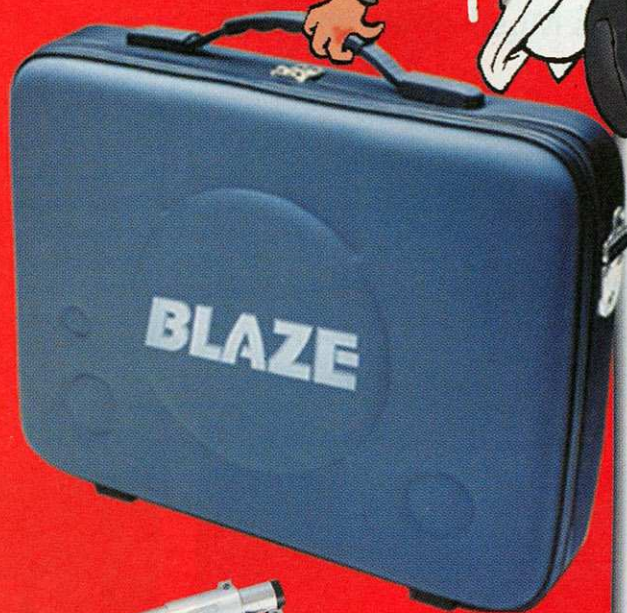
**SEHR GUT**

ANGESPIELT PRINCE NASEEM BOXING

PLAYSTATION ZONE 11/99

# Wir machen auch Hausbesuche!

PSX  
Pro Carry Case  
- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör  
DM 79.95\*



Avenger Pro Light Gun

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

DM 99.95\*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt  
- Auto Feuer / Slow Motion

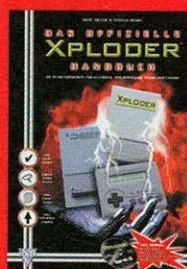
DM 79.95\*



Das offizielle XPLÖDER Buch

inkl. Expansion-CD  
- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche  
- X-Link-Software  
- riesige Cheatdatenbank mit XPLÖDER Codes

DM 29.95\*



\*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

**BLAZE**

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



Entertainment, 1-2 Spieler, Konami

# BEATMANIA

In Japan ist Konamis Beatmania sowohl in den Spielhallen als auch auf der PlayStation längst Kult. Nach einiger Vorbereitung wird demnächst auch der europäische Markt mit einer speziell angepaßten Version des Musikspiels versorgt.

Musikspiele erfreuen sich zumindest in Japan nach wie vor größter Beliebtheit, unzählige Updates der jungen Klassiker und zahlreiche neue Variationen des Themas wie etwa *Guitar Freaks* mit seinen gitarrenförmigen Spezialcontrollern sprechen da Bände. Da das europäische Publikum auf solche Spielen bisher eher zurückhaltend reagierte, hat man sich bei Konami mit der Veröffentlichung von *Beatmania* viel Zeit gelassen. Die *Beatmania European Edit* betitelte Version wird nun im November mit speziell an den

hiesigen Markt angepaßten Musikstücken erscheinen. Als einziger Track wurde bisher „Sing it back“ von Moloko bekanntgegeben, ansonsten sollen sich Musiker wie Skeewiff, der italienische Underground-DJ Claudio Cocoluto, noch nicht näher benannte Künstler der Labels Ministry Of Sound und Skint und Norman Cook (u. a. Fatboy Slim!) um die passende Musikantermalung kümmern. Wobei „Untermalung“ eigentlich schon wieder falsch ist, denn bei *Beatmania* sind die Musikstücke der Dreh- und Angelpunkt des Game-



Der Mittelteil des Bildschirms wird für zu meist recht schlichte Einblendungen benutzt.

plays. Passend zum gerade gespielten Track sehen Sie an der Seite des Bildschirm, wann Sie eingreifen müssen, um das Musikstück zu vervollständigen: Sobald die Anzeige des entsprechenden Impulses den unteren Rand des Bildschirms erreicht hat, sind Ihre Fähigkeiten als DJ gefragt. Entweder mit einem normalen Joypad oder mit dem beiliegenden Beatmania-Controller (siehe Foto) lösen Sie zu diesem Zweck Samples aus oder scratchen, bis die virtuelle Vinylscheibe glüht. Trotz sehr schlichter Grafik hat sich *Beatmania* gerade mit zwei Spielern als Partyhit bewährt, wir sind daher gespannt auf die Musikstücke der europäischen Fassung. Es scheint jedenfalls, als ob Konamis Kultspiel auch hierzulande ein Erfolg werden könnte.

Michael Pruchnicki



Im Zweispielermodus können Sie sich heiße Scratch-Duelle mit Freunden liefern.



Hier ein Bild des speziellen Controllers, der mit dem Spiel im Bundle ausgeliefert wird.



Für den Europa-Release werden sowohl Texte als auch Musikstücke ausgetauscht.



## ANGESPIELT

Nach den Cartoon-Abenteuern von Parappa und Lammy folgt mit Konamis *Beatmania* ein ernsthafteres Musikspiel, das hierzulande dank speziell angepaßter Musikstücke einen ähnlichen Boom wie in Japan auslösen könnte.

Titel	Beatmania European Edit
Genre	Entertainment
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	tba./tba.
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	tba.
Handbuch/Spiel	Dt./tba.
Release	November '99

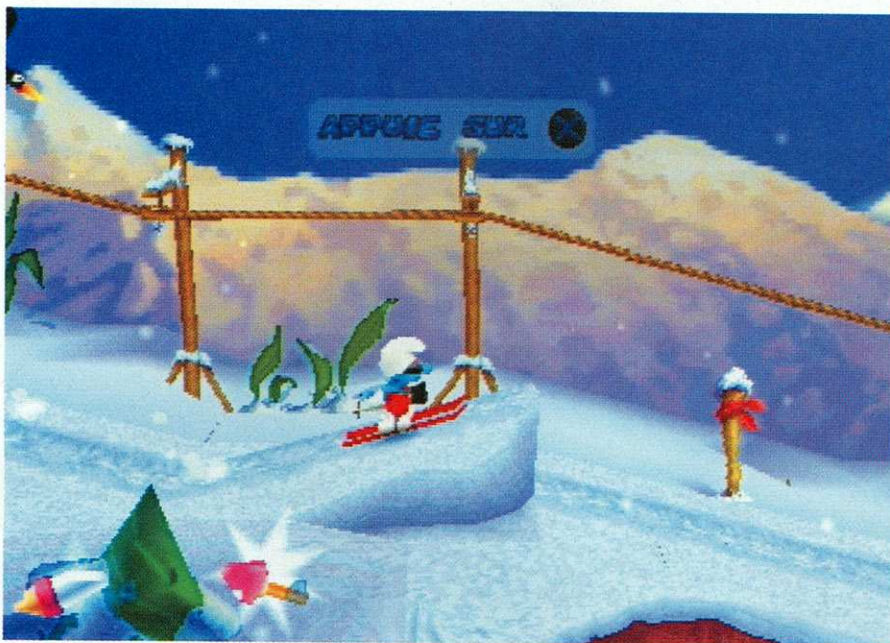
EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



Jump&Run, 1 Spieler, Infogrames

# DIE SCHLÜMPFE

Nachdem Infogrames die blauen Wichte lange Zeit nicht berücksichtigt hat, steht im Oktober endlich wieder ein schlumpfiges Spektakel an. Im Gegensatz zu früheren Titeln dieser Art setzt man diesmal aber nicht auf einen hammerharten Schwierigkeitsgrad, ganz im Gegenteil: Das neue Jump&Run soll in erster Linie Kids ansprechen.



Abwechslung wird großgeschrieben. Hier macht Hefty auf Skiern die Gegend unsicher.

**D**ie Schlümpfe bietet aber nicht nur Hüpf-einlagen, sondern auch eine Art Tamagotchi-Modus. Im Dorf der blauen Wesen wurde ein hungriges Baby ausgesetzt, für das Hefty Schlumpf die Verantwortung übernimmt. In den ersten sieben Stufen, auf die man sofort freien Zugriff hat, muß er Spielzeug und Nahrung für das kleine Etwas aufspüren, um es bei Laune zu halten. Bei seiner

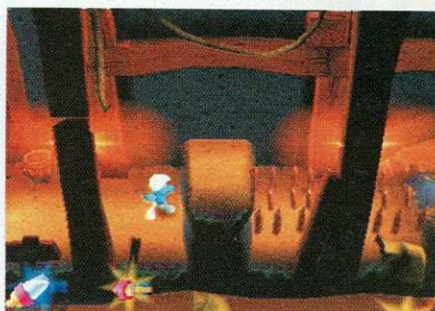
Suche nach Aufmerksamkeiten trifft Hefty unter anderem auf eine flirtbereite Schlumpfine und einen Maulwurf, mit dem er ein abgefahrenes Rennen bestreiten muß. Ist ein Abschnitt komplettiert, können Sie sich dem Baby zuwenden und es waschen, streicheln oder ihm eines der Toys überreichen, die Sie zuvor entdeckt haben. Das Kind zeigt dann Emotionen und reagiert auf Ihre Art der Zuwendung. Der Alltag als Adoptiv-Elternteil findet jedoch bald ein jähes Ende, als der finstere Gargamel Ihren „Findling“ und neun weitere Schlümpfe entführt. Hefty muß nun zehn große Levels (Wald, Höhlen, Berge, das Schloß von Gargamel etc.) überstehen, um seine Freunde zu retten. Allerlei abgefahrenen Ideen (ein Rennen auf dem Rücken eines Hasen, durchgeknallte, lebende Schneemänner) und eine finale Konfrontation mit dem Entführer sorgen dabei für verschlumpft gute Unterhaltung. Sollte es Ihnen zudem gelingen, 30 Teile eines Mondamulettes aufzuspüren, erwartet Sie zum guten Ende noch ein prickeln-



Speziell das Dorf der knuddeligen Schlümpfe ist wunderschön in Szene gesetzt.



Neben ansprechenden Hüpf-einlagen war man bei Infogrames um ein besonderes Spielelement bemüht: Im Tamagotchi-Modus ist ein Baby-Schlumpf aufzupäppeln.



Hefty Schlumpf hat Indiana-Jones-like eine finstere Mine mit fiesen Fallen zu überstehen.

des Date mit der Schlumpfine. Zumindest dann, wenn Azrael, die Katze Gargamels, nicht dazwischenfunkt.

Marco Marzinkowski

## ANGESPIELT

Auch wenn ich zunächst meine Zweifel hatte – mit *Die Schlümpfe* könnte Infogrames ein Überraschungshit gelingen. Die Entwickler haben viele witzige Ideen verbraten, und eine liebevolle, wenn auch nicht spektakuläre, Optik auf die Beine gestellt. Speziell für Jungschlümpfe dürfte der Titel die allererste Wahl sein.

Titel	Die Schlümpfe
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	tba/ja
Levels	7 + 10
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Heliogame Productions
USK-Freigabe	tba.
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Ende Oktober

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



# PLAY STATION GALERIE

GALERIE

## ACE COMBAT 3

Im Januar dürfen PlayStation-Piloten mit *Ace Combat 3* zu dramatischen Luftkämpfen aufsteigen. Als Mitglied der Neo United Nations müssen Sie verhindern, daß der Konflikt zwischen zwei Mega-Corporations – namentlich der General Resource Ltd. und der Neucom Inc. – eskaliert. Namco verspricht, daß die Missionen eng mit der Begleithandlung verknüpft werden. Sie klettern in die Cockpits von 16 unterschiedlichen High-End-Jägern und bestreiten spannende Einsätze. Starts und Landungen wurden in diese Fortsetzung der *Ace Combat*-Serie ebenso übernommen wie verschiedene Wetterbedingungen,

Nachoperationen und sogar die Möglichkeit von Luftbetankungen. Flüssige 3D-Grafik und Dual-Shock-Unterstützung sollten dazu beitragen, daß Sie erst nach einem Notausstieg wieder in die Realität zurückkehren.

ACTION, NAMCO, JANUAR 2000



Bei Verfolgungsjagden in höchsten Luftregionen sehen Sie, wie sich Ihre Raketen mit einer Rauchfahne ans Ziel heften.



Dieses Monument, das an eine umgedrehte Stimmgabel erinnert, dürfen Sie mit Ihrem Jäger unterfliegen.



Im Anflug auf die Stadt erkennen Sie die detaillierten Bodentexturen und den realistischen Lens-Flare-Effekt.



In den bunten Kämpfen prallen Ihre Helden auf ausgefallene Monsterarten, die wuchtige Spezialattacken beherrschen.

## GRANDIA

Das Rollenspiel *Grandia* konnte schon Besitzer des Sega-Saturn zu Begeisterungstürmen hinreißen. Die lang erwartete PlayStation-Umsetzung soll im Februar 2000 von Ubi Soft veröffentlicht werden. Als Held mit den Namen Justin begeben Sie sich auf die Suche nach einem geheimnisumwitterten Seelenstein. Ihre Reise führt Sie unter anderem in Salzruinen, zur Insel der Meerjungfrauen oder in die Hauptstadt des Phantasiereiches Palm. Hervorragende Manga-Grafik, gefühlvolle Musik und packende Schlachten mit knurrigen Monstern rechtfertigen die Vorfreude auf dieses humorvolle Spektakel.

ROLLENSPIEL, UBI SOFT, FEBRUAR 2000



Der schöne Zeichenstil macht den Loren-Ausflug zum Vergnügen.

Magische Grafik: Zu den zauberhaften Schauplätzen zählt auch das Inselreich der Meerjungfrauen.







Freiräume erfahren: Abgesteckte Strecken gehören bei dem effektgeladenen Off the Road der Vergangenheit an.

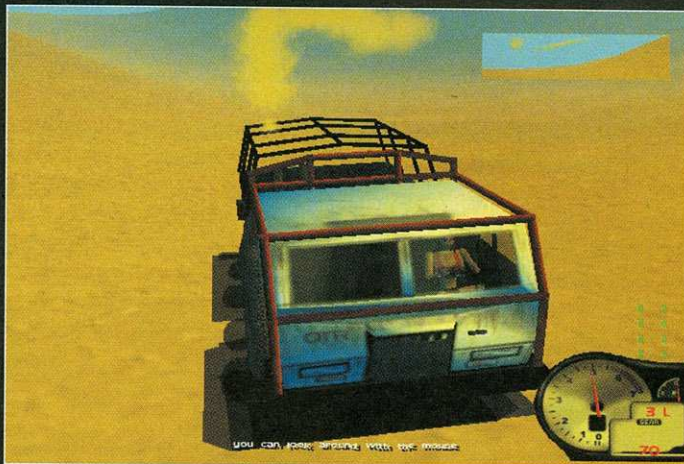


Unter den geländegängigen Fahrzeugen befinden sich auch schwere Armee-Transporter und wendige Jeeps.

## OFF THE ROAD

Erste Bilder der PC-Version vermitteln schon einen guten Eindruck davon, was Sie bei dem aufwendigen Rennspiel *Off the Road* erwartet. Codemasters hat eine PlayStation-Fassung dieses Härtetests für Geländewagen angekündigt. Das Spiel zeichnet sich dadurch aus, daß Sie die diversen Modi in einer Landschaft bestreiten, durch die Sie sich frei bewegen dürfen. Für den Ausritt durch die Pampa stehen zehn Fahrzeuge zur Verfügung. Giftige Computergegner, gefährliche Senken und dicke Bäume verlangen Ihnen ein gutes Reaktionsvermögen ab. Wer zögert, kann sogar erleben, wie sein Gefährt mit einem Büffel kollidiert.

RENNSPIEL, CODEMASTERS, 2000



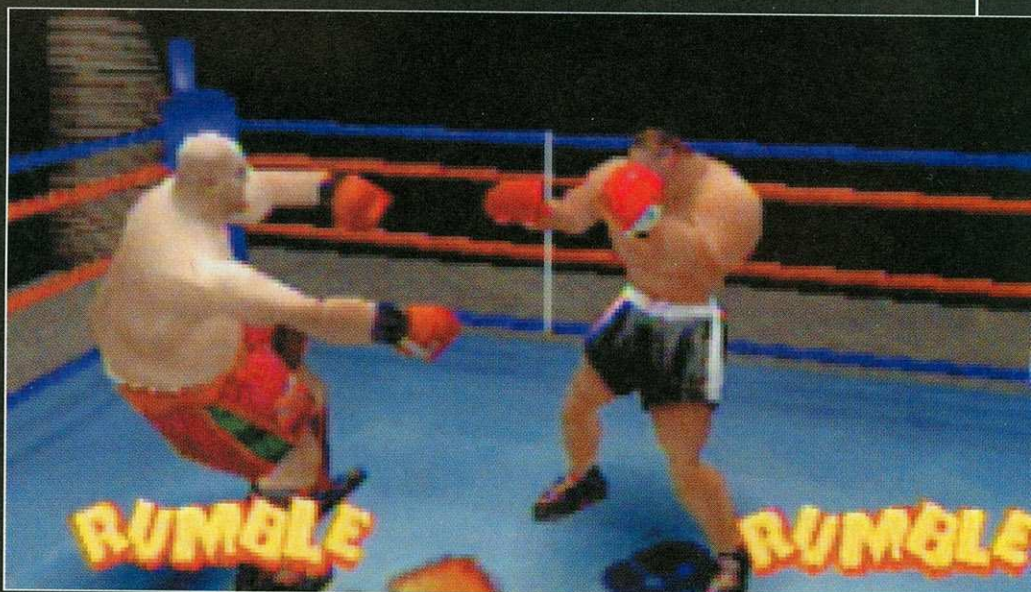
Jedes Vehikel verfügt über eine eigene Fahrphysik und reagiert daher unterschiedlich auf das jeweilige Terrain.



Mit einem satten Schwinger heben Sie Ihren Widersacher aus der Boxhose!



Final Countdown: Wenn der Ringrichter mit dem Auszählen beginnt, schaltet das Spiel rasch auf eine besonders demütigende Kameraperspektive um.



Erscheint der Rumble-Schriftzug am unteren Bildrand, können Sie mit Sonderattacken wie zum Beispiel einer wuchtigen Schlagkombo auf Ihren Gegenüber eindreschen.

## READY 2 RUMBLE BOXING

Ab Winter können Sie nicht nur die Glocken hören, sondern Ihren Kontrahenten bei *Ready 2 Rumble* auf eben dieselben schlagen. Die furiose Boxsimulation von Midway wird auch einen Arcade-Modus mit abenteuerlichen Special-Moves beinhalten. Darüber hinaus wird eine grafisch ansprechende, flotte Boxsimulation mit vielen Schlagvarianten und Boxstilen geboten. Auch ein Zweispielermodus wird enthalten sein. Und endlich haben Sie die Gelegenheit, Michael Buffers kostbarer Stimme immer dann zu lauschen, wenn Sie es wollen!

BOXEN, MIDWAY, WINTER





Während Sie mit Ihrem Bohrgerät den fremden Planeten aushöhlen, müssen Sie sich vor den gefährlichen Steinmonstern, die überall auf Sie lauern, in acht nehmen.

## LEGO ROCK RAIDERS

Ende Oktober und damit passend zum Erscheinen der Rock-Raiders-LEGO-SYSTEM-Spielzeugreihe dürfen sich insbesondere jüngere Jahrgänge mit *Lego Rock Raiders* von Lego Media zu den Rohstoffreserven eines fernen Planeten vorarbeiten. Um dem unwirtlichen Gesteinshaufen die wichtigen Energiekristalle zu entreißen, dürfen Sie mit diversen Bohrmaschinen Tunnels in die Gesteinsschichten treiben. Gleichzeitig müssen ein Hauptquartier errichtet, die Energieversorgung gesichert und Angriffe der hungrigen Steinmonster zurückgeschlagen werden. Das Ausbeuten der fremden Welt wird in bunter, effektvoller Grafik dargestellt.

ACTION, LEGO MEDIA, ENDE OKTOBER



Auf der Suche nach dem wertvollen LEGO-Erz düsen Sie über brodelnde Lavaseen.



Entdeckerlust: Sie dürfen das Gestirn mit diversen Förderanlagen und einem ansehnlichen Fuhrpark ausbeuten.



Keine Unterbelichtung: Bei *Alone in the Dark 4* wird bewußt mit Licht und Schatten gespielt, um die Spannung zu steigern.



Hier hangelt sich Ihr Polygonheld an der Fassade des Spukhauses entlang.

## ALONE IN THE DARK 4

Im nächsten Jahr erlebt die *Alone in the Dark*-Serie, die einst das Aussehen heutiger Action-Adventures entscheidend beeinflusste, ihr Revival. Derzeit arbeiten die Entwickler von DarkWorks im Auftrag von Infogrames an *Alone in the Dark 4*, das das auf intensive Spannung ausgerichtete Gameplay wiederaufleben lassen soll. Da Angst im wesentlichen durch das entsteht, was man nicht sieht, wird der Titel nicht auf blutige Schockeffekte, sondern auf eine finstere Atmosphäre bauen. Unsere Bilder von der PC-Fassung vermitteln Ihnen einen ersten Eindruck von einem Konzept, das erst im Verbund mit den unheimlichen Soundeffekten und der cineastischen Kameraführung voll auf Ihre Psyche durchschlägt.

ACTION-ADVENTURE, INFOGRAMES, 2000



In diesem düsteren Gemäuer mit seinen Türmen und Zinnen findet ein Großteil der schweißtreibenden Handlung statt.



## TOMBI 2

Im Winter 2000 findet endlich das beliebte Jump&Run *Tombi* von SCEE seine Fortsetzung. *Tombi 2* kombiniert Rollenspiel-, Plattform- und Jump&Run-Elemente auf eine intelligente, aber unkomplizierte Weise. Neue Waffen, eine feine 3D-Grafik und die frischen Animationen, mit denen sich der Held durch die farbenfrohe Wunderwelt bewegt, dürften das putzige Gameplay nochmals nach vorne katapultieren. Der phantasievolle Zeichenstil, der schon maßgeblich zur Bewunderung des ersten Teiles beitragen konnte, wird Ihren Kampf gegen die bösen Schweine zu einer herzerfrischenden Angelegenheit werden lassen.

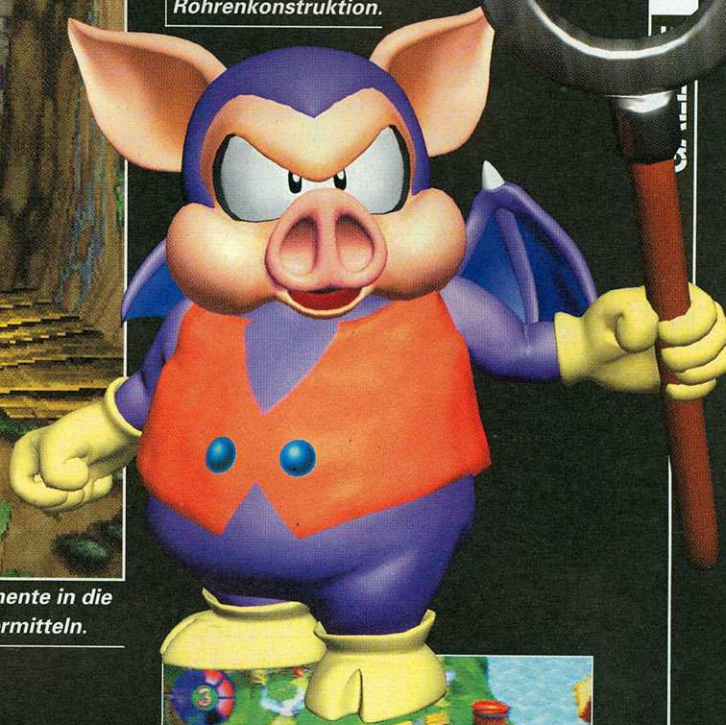
JUMP&RUN, SCEE, WINTER



Der Lauf über die Wasserkanäle zeigt, wie geschickt dreidimensionale Elemente in die Jump&Run-Welt eingebunden wurden, die Ihnen ein Mehr an Plastizität vermitteln.



Die Suche nach der verschollenen Pansy führt Sie auch über diese massive Röhrenkonstruktion.



Wippen und Maschinen erschweren Ihre Missionen und verlangen Ihnen eine gute Kombinationsgabe ab.



Das Terrain hat viele Problemzonen, die Sie nur mit Brücken oder einer klugen Trassenführung bewältigen können.

Gelingt Ihnen eine Flughafenanbindung, dürfen Sie sich auf einen positiven Geschäftsjahresabschluß-Bericht einstellen.

## RAILROAD TYCOON II

Ab Januar 2000 dürfen PlayStation-Besitzer die Eisenbahnanlage im Keller gegen die brillante virtuelle Variante von Take 2 Interactive eintauschen. Die Wirtschafts- und Bastsimulation *Railroad Tycoon II* bietet Ihnen die Möglichkeit, in 30 Szenarien auf 24 speziellen Karten soviel Geld zu scheffeln wie nur irgend möglich. Zu diesem Zweck überziehen Sie das Gelände mit einem raffinierten Eisenbahnnetz, auf dem 50 unterschiedliche Lokomotiven und 30 Containerwagen zum Einsatz kommen. Erste Bilder der PC-Version lassen auf eine detaillierte Fortführung des Erfolgskonzeptes hoffen.

STRATEGIE, TAKE 2 INTERACTIVE, JANUAR



# 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. Wip3out	Psygnosis	9/99	91%
4. Driver	GT Interactive	6/99	90%
5. Rollcage	Psygnosis	3/99	90%

### 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 2	Psygnosis	9/99	88%

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!

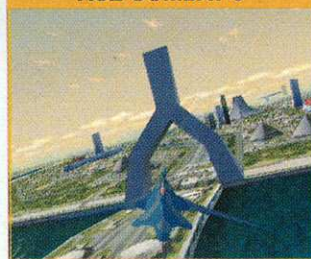
#### ◀ BEREITS ERHÄLTLICH

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.

#### ACE COMBAT 3



Im Frühjahr werden die Kampfflzeuge von Namco ein weiteres Mal auf der PlayStation starten.

Hersteller SCEE/ Namco

Release 1. Quartal 2000

GENRE: Action

#### ALIEN RESURRECTION



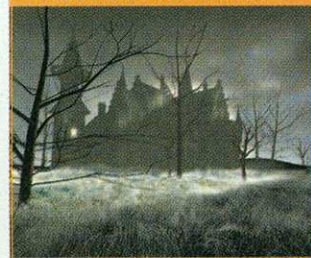
Die Aliens werden auf der PlayStation leider erst im Jahr 2000 zurückkehren.

Hersteller Fox Interactive

Release 1. Quartal 2000

GENRE: Action-Adventure

#### ALONE IN THE DARK 4



Der legitime Vorgänger von Resident Evil wird nächstes Jahr fortgesetzt! Wir zittern schon....

Hersteller Infogrames

Release 1. Quartal 2000

GENRE: Action-Adventure



## ARMORINES



Ein hochkarätiges 3D-Ballerspiel klassischer Prägung hat Acclaim mit *Armorines* in der Mache!

Hersteller Acclaim

Release Februar 2000

GENRE: 3D-Action

## BEATMANIA



Schafft es Konami, den Spielhallenmegahit auch auf der PlayStation zu etablieren.

Hersteller Konami

Release November

GENRE: Entertainment

## 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%

## COLIN MCRAE RALLY 2



Ein Probespiel auf der ECTS machte klar: Gameplaytechnisch setzt das Spiel neue Maßstäbe.

Hersteller Codemasters

Release 1. Quartal 2000

GENRE: Rennspiel

## COLONY WARS 3



Nach *WipEout 3* und *Formel 1'99* kommt mit *Colony Wars 3* die nächste Psygnosis-Fortsetzung.

Hersteller Psygnosis

Release Frühjahr 2000

GENRE: Shoot 'em Up

## COMMANDOS 2



Derzeit schweigt Eidos zur Umsetzung des PC-Bestsellers *Commandos 2*, es kommt aber definitiv!

Hersteller Eidos

Release Januar 2000

GENRE: Echtzeitstrategie

## CRASH TEAM RACING



Daß *Naughty Dog* erneut einen Hit mit *Crash* abliefern, steht außer Frage! Mehr demnächst!

Hersteller SCEE

Release 24. November '99

GENRE: Rennspiel

## DESTRUCTION DERBY 3



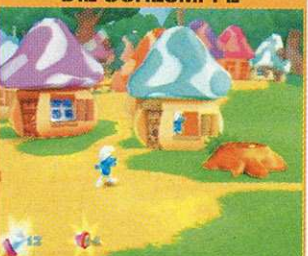
Leider gab es auf der Londoner ECTS keine spielbare Version von *Destruction Derby 3*.

Hersteller Psygnosis

Release Frühjahr '00

GENRE: Rennspiel

## DIE SCHLÜMPFE



Ein erster Bericht zu diesem Spiel schlupft durch diese Ausgabe! Da lacht das Kinderherz!

Hersteller Infogrames

Release Ende Oktober

GENRE: Jump&Run



## 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	Microïds	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. Tony Hawk's Skateboarding	Activision	9/99	90%
2. Madden NFL 2000	EA	9/99	90%
3. Pro 18 Golf	Psygnosis	3/99	88%
4. Everybody's Golf	SCEE	7/98	87%
5. Anna Kournikova's Tennis	Namco	6/99	85%

## 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%

### DINO CRISIS



Die Dinos eroberten rechtzeitig zum Release erstmals Rang 1 der Most-Wanted-Charts.

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

### DRIVER II

IN ARBEIT

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

Hersteller	Hersteller: GT Interactive
Release	Release: 2000
GENRE:	Rennspiel

### FEAR FACTOR



In einer der kommenden Ausgaben stellen wir das Action-Adventure ausführlich vor.

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

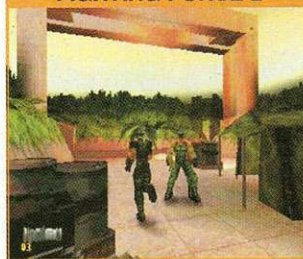
### FIFA 2000



Electronic Arts möchte den Referenz-Thron mit FIFA 2000 zurückerobern. Klappt es?

Hersteller	EA
Release	4. November
GENRE:	Fußball

### FIGHTING FORCE 2



In dieser Ausgabe stellen wir den Metal Gear Solid-Konkurrenten von Eidos näher vor.

Hersteller	Eidos
Release	Oktober '99
GENRE:	Action-Adventure

### FORMEL 1 '99



Kaum zu glauben: Das neue Formel-1-Spiel von Psygnosis kann wirklich begeistern.

Hersteller	Psygnosis
Release	20. Oktober '99
GENRE:	Rennspiel

### FINAL FANTASY VIII



Überraschung: Bereits in dieser Ausgabe unterziehen wir das Spiel einem Test!

Hersteller	Squaresoft
Release	27. Oktober '99
GENRE:	Rollenspiel

### FUSSBALL LIVE



Kann SCEE Infogrames' UEFA Striker schlagen? Wir sind gespannt auf den Test in der PSZ 12!

Hersteller	SCEE
Release	13. Oktober '99
GENRE:	Fußball



## GRAN TURISMO 2



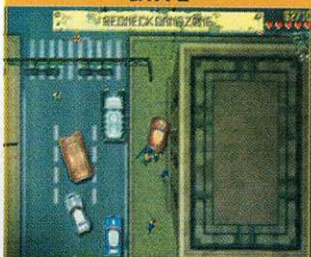
SCEE hat versprochen, daß das Spiel auf alle Fälle vor Weihnachten erscheinen wird.

Hersteller SCEE

Release 8. Dezember '99

GENRE: Rennspiel

## GTA 2



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

Hersteller Take 2

Release Oktober

GENRE: Action

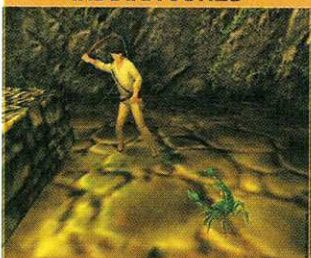
## JUMP&amp;RUN

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Crash Bandicoot 3	SCEE	12/98	90%
2. Gex Deep Cover Gecko	Eidos	4/99	90%
3. Gex 3D: Enter The Gecko	Crystal Dynamics	5/98	88%
4. 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%

## INDIANA JONES



Wir haben es schon geahnt: Indiana Jones wird erst im März den Turm von Babel erkunden.

Hersteller LucasArts

Release März 2000

GENRE: Action-Adventure

## INT. TRACK&amp;FIELD 2



Klasse! Brillante Grafik und gewohntes Gameplay dürften alle Polygon-Sportler begeistern!

Hersteller Konami

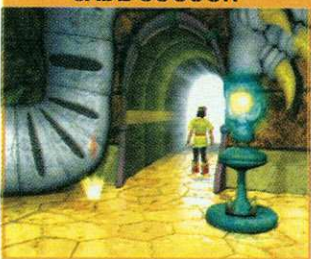
Release Januar 2000

GENRE: Sport

## 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%

## JADE COCOON



Die Testversion hat sich leider verspätet, nächste Ausgabe soll es soweit sein.

Hersteller Crave

Release Oktober '99

GENRE: Rollenspiel

## LE MANS 24



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

Hersteller Infogrames

Release November '99

GENRE: Rennspiel

## SIMULATION

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

## MICROMACHINES 4



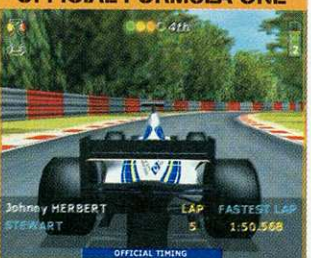
Rennspiel einmal wörtlich genommen: Die Mini-Flitzer werden nun durch Mini-Läufer ausgetauscht!

Hersteller Codemasters

Release 1. Quartal 2000

GENRE: Rennspiel

## OFFICIAL FORMULA ONE



Official Formula One von Eidos läßt leider immer noch auf sich warten. Kommt es im November?

Hersteller Eidos

Release November 1999

GENRE: Rennspiel

## STRATEGIE

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

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



## WAS KOMMT WANN?

In dieser Übersicht finden Sie alle aktuellen Release-Daten für den deutschen Markt. Es versteht sich von selbst, daß die Daten jeden Monat aktualisiert werden, wir jedoch aufgrund zahlreicher Verschiebungen keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen können. Stand: 17.9.99

### SEPTEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Baseball 2000 Edition	Baseball	WSI/Interplay Sports	September
Carnageddon	Action	Virgin	17. September
Chess Master II	Schach	Mindscape	23. September
Fisherman's Bait	Angelsimulation	Konami	September
G Police 2 - Weapons of Justice	Shoot 'em Up	Psygnosis	1. September
Gungage	Action	Konami	Ende Sept.
Hogs of War	Action	Gremlin	September
Legend of Kartia	Strategie	Konami	Anf. Sept.
Madden NFL 2000	Football	EA	16. September
MediEvil - Platinum	Adventure	SCEE	1. September
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	Ende Sept.
Mulan Story	Action	Disney/SCEE	15. September
NHL 2000	Eishockey	EA	30. September
Plane Crazy	Rennspiel	Project 2	20. September
Pop 'n' Pop	Puzzle	Virgin (JVC)	September
Rat Attack	Action	Mindscape	24. September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	Mitte September
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Anfang Sept.
Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos	3. September
South Park	Action	Acclaim	September
Tekken 3 - Platinum	Beat 'em Up	Namco/SCEE	1. September
The X-Files	Adventure	SCEE	22. September
Tony Hawk's Skateboarding	Sportspiel	Activision	Ende September
Wip3out	Rennspiel	Psygnosis	8. September

### OKTOBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Buster & the Beanstalk	Action	SCEE	27. Oktober
Centipede	Action	Atari/Hasbro	8. Oktober
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	Oktober
Chocobo Racing	Rennspiel	SCEE	20. Oktober
Destrega	Shoot 'em Up	SCEE	6. Oktober
Die Schlümpfe	Jump&Run	Infogrames	Ende Oktober
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	21. Oktober
PGA European Golf	Golf	Infogrames	Mitte Oktober
Expendable	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Fighting Force 2	Action-Adventure	Eidos	29. Oktober
Final Fantasy VIII	RPG	SCEE	27. Oktober
Formel 1 99	Rennspiel	Psygnosis	20. Oktober
Fussball Live	Fußball	SCEE	13. Oktober
GTA 2	Action	Take 2	22. Oktober
Hot Wheels Turbo Racing	Rennspiel	EA	14. Oktober
Jade Cocoon	Rollenspiel	Crave	Anf. Oktober
Killer Loop	Rennspiel	Crave	Oktober
Kingsley's Wild Adventure	Action-Adventure	Psygnosis	6. Oktober
Kurushi Final	Puzzle	SCEE	20. Oktober
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	Mitte Oktober
Lego Rock Raiders	Action Strategie	Lego Media	Ende Oktober
Metal Gear Solid Special Missions	Action-Adventure	Konami	15. Oktober
Nascar 2000	Rennspiel	EA	28. Oktober
NFL Blitz 2000	Football	Midway	Oktober
Pong	Action	Atari/Hasbro	8. Oktober
Pro Pinball - Fantastic Journey	Flipper	Empire	Anf. Oktober
Indiziert II	Kampfspiel	Activision	Oktober
Reel Fishing	Sportsimulation	Crave	Oktober
SLED Storm	Rennspiel	EA	23. Oktober
Space Invaders	Action	Activision	Oktober
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	Lucas Arts	Anf. Oktober
The Golf Pro	Golf	Empire	Ende Oktober
The Next Tetris	Geschicklichkeit	Atari/Hasbro	8. Oktober
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	22. Oktober
Worms 2: Armageddon	Strategie	Hasbro	29. Oktober

### NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Action Man - Mission Xtreme	Action	Hasbro Interactive	5. November
Beatmania - European Edit	Musik	Konami	November
Billard Nights	Billard	Virgin	1. November
Box Champions 2000	Boxen	EA	11. November
Crash Team Racing	Rennspiel	SCEE	24. November
Cyber Tiger	Golf	EA	4. November
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	Infogrames	Anf. November
Dino Crisis	Action	Capcom	November
Extreme 500	Motorradrennsport	Ascaron	November
FIFA 2000	Fußball	EA	4. November
Gauntlet Legends	Action-Adventure	GT	30. November
Glover	Action-Adventure	Atari/Hasbro	19. November
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Entertainment	Software 2000	19. November
Hell Night	Action-Adventure	Konami	November
Highspeed Career (Arbeitstitel)	Rennspiel	Empire	November
ISS Pro Evolution	Fußball	Konami	November
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	November
Millennium Soldier	Action-Adventure	Infogrames	Anf. November
Missile Command	Action	Atari/Hasbro	19. November
MTV Sports: Snowboarding	Sportspiel	THQ	Ende November
Musik 2000	Entertainment	Codemasters	19. November
NBA Basketball 2000	Basketball	Activision	November
NBA Live 2000	Basketball	EA	11. November
NHL Championship 2000	Eishockey	Activision	November
Nightmare Creatures 2	Action-Adventure	Activision	November
No Fear Mountain Biking	Sportspiel	Codemasters	26. November

#### PRINCE NASEEM BOXING



Schade: Nun wird der Polygon-Prinz erst im Dezember in den Pixel-Ring der PlayStation klettern.

Hersteller Codemasters

Release Dezember '99

GENRE: Boxen

#### RAINBOW SIX



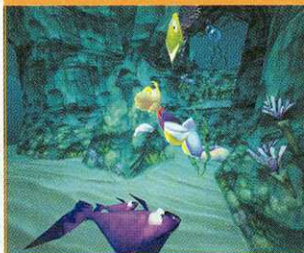
In dieser PlayStation Zone finden Sie einen Bericht zum 3D-Action-Knüller von Take 2.

Hersteller Take 2

Release November '99

GENRE: 3D-Action

#### RAYMAN 2



Die N64-Version ist brillant, die PlayStation-Version folgt erst nächstes Jahr.

Hersteller Ubi Soft

Release 2000

GENRE: 3D-Jump&Run

#### 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



Langsam wird es ernst: Im Frühjahr 2000 darf man wieder die Tunneldecke entlangrasen.

Hersteller Psygnosis

Release 1. Quartal 2000

GENRE: Rennspiel

#### RUFF & TUMBLE



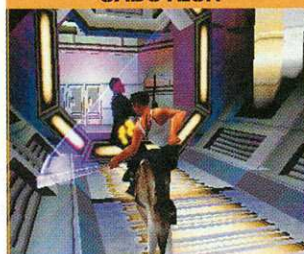
Das kunterbunte Jump&Run von GT Interactive wird ab 5. November Spyro Konkurrenz machen.

Hersteller GT Interactive

Release 5. November '99

GENRE: Jump&Run

#### SABOTEUR



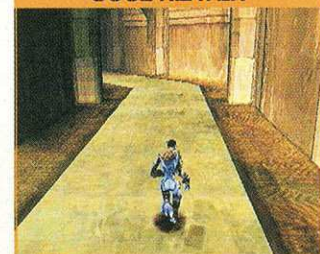
Schade: Obwohl die E3-Version sehr gut aussah, wird das Spiel erst später erscheinen.

Hersteller Eidos

Release 2000

GENRE: Action-Adventure

#### SOUL REAVER



Jetzt zugreifen: Seit Anfang September ist Legacy Of Kain: Soul Reaver endlich erhältlich.

Hersteller Crystal Dynamics

Release Erhältlich

GENRE: Action-Adventure



## SPYRO 2



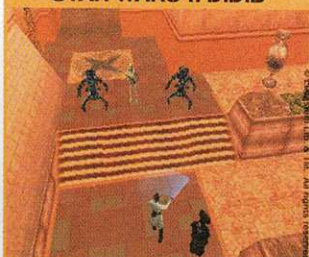
Super: *Spyro II* konnte sich in dieser Ausgabe erstmals in den Most-Wanted-Charts platzieren.

Hersteller SCE EE

Release 3. November '99

GENRE: Jump&Run

## 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



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

Hersteller SCE EE

Release 1. September '99

GENRE: 3D-Action

## TARZAN



Das gelungene *Tarzan* unterziehen wir bereits in dieser Ausgabe einem ausführlichen Test.

Hersteller SCE EE

Release 10. November '99

GENRE: Jump&Run

## TOCA WTC



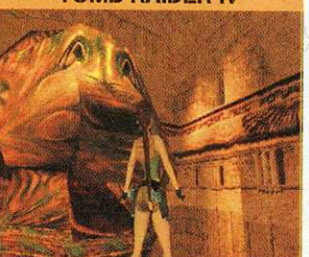
Den dritten Teil der TOCA-Reihe stellen wir bereits in dieser Ausgabe erstmals vor!

Hersteller Codemasters

Release 1. Quartal 2000

GENRE: Rennspiel

## TOMB RAIDER IV



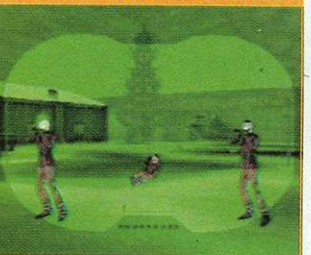
Definitiv: Am 20. November wird *Tomb Raider IV* endlich erscheinen. Mehr in dieser Ausgabe!

Hersteller Eidos

Release 20. November '99

GENRE: Action-Adventure

## TOMORROW NEVER DIES



Am 25. November wird James Bond endlich auf der PlayStation aktiv. Ist es besser als GoldenEye?

Hersteller Fox Int.

Release 25. November '99

GENRE: Action-Adventure

## VIGILANTE 8 2. HERAUS.



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

Hersteller Activision

Release November '99

GENRE: Action-Rennspiel

## NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Official Formula One Racing 99	Rennspiel	Eidos	November
Pacman World	Puzzle	Namco/SCEE	17. November
Premier Manager 2000	Fußball-Manager	Infogrames	Ende November
Q-Bert	Arcade	Atari/Hasbro	26. November
Rainbow Six	Action	Take 2	November
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Konami	November
Renegade Racing	Sportspiel	Virgin	November
Roadsters	Rennspiel	Titus	November
Ronin Blade	Action-Adventure	Konami	November
Ruff & Tumble	Jump&Run	GT	5. November
Shao Lin	Beat'em Up	THQ	November
Sheep I	Action	Empire	November
Silicon Valley	Geschicklichkeit	Take 2	November
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	November
Spec Ops	Action	Take 2	November
Spyro II	Jump&Run	SCEE	3. November
Supercross 2000	Rennspiel	EA	11. November
Tarzan	Jump&Run	Disney/SCEE	10. November
Team Buddies	Puzzle	SCEE	November
The War of the Worlds	Action	GT	5. November
Thrasher: Skate and Destroy	Skateboard	Take 2	November
Tomb Raider IV	Action-Adventure	Eidos	20. November
Tomorrow Never Dies	Action	EA	25. November
Tricky Sliders	Sportspiel	Capcom	November
Vigilante 8: Second Offense	Action	Activision	November
Warpath: Jurassic Park	Action	EA	25. November
WCW Mayhem	Wrestling	EA	11. November
Worms Pinball	Flipper	Infogrames	Anf. November
Wu Tang: Shaolin Style	Beat'em Up	Activision	November
Xena Warrior Princess	Action-Adventure	EA	11. November

## DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
A Bug's Life Activity Centre	Kids	SCEE	1. Dezember
Barbie Race&Ride	Pferdereiten	SCEE	1. Dezember
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	3. Dezember
Disney's Magical Tetris	Denkspiel	Disney/SCEE	1. Dezember
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin	Dezember
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	8. Dezember
Jet Rider 3	Rennspiel	SCEE	Dezember
Muppets Racing Game	Rennspiel	SCEE	Dezember
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	Dezember
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	Dezember
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	6. Dezember
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	Dezember

## 2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
Commandos II	Echtzeitstrategie	Eidos	Januar 2000
Eagle One - Harrier Attack	Action	Infogrames	Januar 2000
International Track & Field 2	Sport	Konami	Januar 2000
Marvel vs. Capcom	Beat'em Up	Capcom	Januar 2000
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	Januar 2000
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	Januar 2000
Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	Januar 2000
Armored Project SWARM	Action	Acclaim	Februar 2000
Grandia	Rollenspiel	Ubi Soft	Februar 2000
Suikoden 2	RPG	Konami	Februar 2000
Toy Story II	Action-Adventure	Activision	Februar 2000
Indiana Jones	Action-Adventure	Lucas Arts	März 2000
Ronaldinho V. Football	Football	Infogrames	März 2000
Star Wars Episode 1: Obi Wan	3D-Action	THQ	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
Ace Combat 3	Action	Namco	1. Quartal 2000
Alien Resurrection	Action	EA	1. Quartal 2000
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	1. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	1. Quartal 2000
Colony Wars 3 - Red Sun	Action	SCEE	1. Quartal 2000
Destruction Derby 3	Action	SCEE	1. Quartal 2000
Ehrgeiz	Kampfspiel	SCEE	1. Quartal 2000
Fear Factor	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2000
Fußball Manager (Arbeitsstil)	Fußball-Manager	Codemasters	1. Quartal 2000
Galerians	Action-Adventure	Crave	1. Quartal 2000
Jackie Chan's Stuntmaster	Action	SCEE	1. Quartal 2000
MicroMachines 4	Rennspiel	Codemasters	1. Quartal 2000
Panzer General IV	Strategie	Mindscape	1. Halbjahr 2000
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Mindscape	1. Halbjahr 2000
Rollcage Extreme	Rennspiel	SCEE	1. Quartal 2000
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2000
Shadow Madness	RPG	SCEE	1. Quartal 2000
Space Debris	Shoot'em Up	SCEE	1. Quartal 2000
Subuteo	Brettspielumsetzung	Atari/Hasbro	1. Quartal 2000
Tiny Tanks	Action	SCEE	1. Quartal 2000
TNT Tricks 'n' Treasures	Action	SCEE	1. Quartal 2000
TOCA W.T.C.	Rennspiel	Codemasters	1. Quartal 2000
Radical Bikers	Rennspiel	Infogrames	April 2000
Speedball 2100	Action	Empire	April 2000
Spiderman	Action-Adventure	Activision	April 2000
Techno Mage	RPG	Infogrames	April 2000
Tenchu II	Kampfspiel	Activision	April 2000
Aladdin	Jump&Run	Activision	April 2000
KISS Psycho Circus	Action	Take 2	Mai 2000
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Mai 2000
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	Mai 2000
König der Löwen	Action-Adventure	Activision	Juni 2000
Canal + Soccer	Sport	Infogrames	2000
Demolition Racer	Rennspiel	Infogrames	2000
Dungeon Keeper II	Strategie	Bullfrog	2000
Formula 1 Championship	Rennspiel	EA	2000
Gekido	Beat'em Up	Infogrames	2000
Konami Rally	Rennspiel	Konami	2000
Legend of Legaia	Rollenspiel	SCEE	2000
Messiah	Action-Adventure	Virgin	2000
Mystical Ninja - Starring Goemon	Action-Adventure	Konami	2000
Omnikron	Adventure	Eidos	2000
Rally Masters	Rennspiel	Infogrames	2000
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	2000
Road Rash 2000	Rennspiel	EA	2000
Test Drive 4x4 2	Rennspiel	Infogrames	2000
Test Drive 6	Rennspiel	Infogrames	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%
Bombberman	Umsetzung des legendären Multiplayerspiels	Virgin	9/99	58%	48%	78%	78%
Bombberman 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%
Capcom Generations	Empfehlenswerte Spielhallen-Klassiker-Sammlung	Capcom	10/99	50%	45%	77%	75%
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%
Croc 2	Ordentliches Jump&Run ohne Glanzpunkte	Fox Int.	8/99	77%	72%	70%	75%
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 Phrao	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 2	Hervorragende Action/Strategie-Mixtur	Virgin	8/99	74%	79%	88%	85%
Killer Loop	Hervorragendes Gleiter-Rennspiel	Crave	10/99	86%	85%	85%	84%
Kingsley's Wild Adventure	Putziges, schönes Action-Adventure	Psygnosis	10/99	76%	75%	84%	80%
Kurushi Final	Grafisch schlichtes, aber gelungenes Denkspiel	SCEE	10/99	65%	58%	84%	78%
Legend Of Kartia	Strategiespiel mit deutschen Texten	Konami	8/99	74%	82%	76%	77%
Madden NFL 2000	Die American-Football-Referenz	EA	10/99	83%	79%	93%	90%
Mission: Impossible	Tolles Action-Adventure zum Kinohit	Infogrames	10/99	81%	83%	84%	85%
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%
Pop'n'Pop	Putzige Mischung aus Tetris und Space Invaders	JVC	10/99	56%	66%	83%	76%
Puma Street Soccer	Fußballspiel, das keiner braucht	Sunsoft	7/99	66%	60%	70%	64%
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%
SLED Storm	Ungewöhnliches Schneeflitzer-Rennspiel	EA	10/99	80%	75%	86%	83%
Speed Freaks	Phantastisches Fun-Racing-Game für bis zu 4 Spieler	SCEE	9/99	84%	73%	88%	85%
Syphon Filter	Hervorragendes Agenten-Action-Adventure	SCEE	9/99	85%	77%	89%	88%
The X-Files	Komplett englischsprachige Akte X-Umsetzung	SCEE	10/99	77%	82%	72%	75%
Tony Hawk's Skateboarding	Brillante Skateboard-Simulation	Activision	10/99	86%	80%	92%	90%
Triple Play 2000	Sehr gute Baseballsimulation	EA Sports	6/99	79%	82%	85%	84%
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%
V-Rally 2	Das derzeit beste Rennspiel für die PlayStation	Infogrames	7/99	88%	86%	95%	93%
Wip3out	Die Referenz unter den Gleiterrennspielen	Psygnosis	10/99	90%	93%	94%	91%
WWF Attitude	Die aktuelle Wrestling-Referenz	Acclaim	9/99	87%	76%	88%	87%



JOYTECH ANALOGUE CONTROLLER PLUS FÜR PLAYSTATION™

# Good vibrations!

Eine wacklige Angelegenheit – und so soll es auch sein: Das **Dual Force Feedback™** im **JOYTECH Analogue Controller Plus** ist deutlich stärker als in herkömmlichen Controllern. Schließlich sollst Du ja auch spüren, was Du spielst! Und im täglichen „Kampfeinsatz“ zeigt sich die Robustheit Deines Equipments – bei JOYTECH werden alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft, da gibt's keine bösen Überraschungen. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis.**



Kabel\* \*\*  
für Extension,  
Link, RGB,  
Multi Tab\*



Gameboy™-Zubehör  
Pocket Pouch  
Light Magnifier  
Battery Pack



Expansion RAM\* \*\*  
Memory Cards\* \*\*  
Jolt Packs\* \*\*



PlayStation™  
Mouse\*  
2 control buttons



Bio-Grip  
Advanced  
Joystick\*



Controller  
Plus 64\* \*\*



Analogue  
Controller Plus\*  
Dual Force



Arcade Light Gun\*  
Blaster Light Gun\*



Official Jordan™  
Grand Prix  
Racing Wheel\* \*\*



ab Herbst '99:  
Die Weltneuheit  
AirPad™\*



\* für PSX™



\*\* für N64™

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

# JOYTECH



# PLAYSTATION CHARTS

## VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(Neu)	Soul Reaver	92%	1
2.	(Neu)	WWF Attitude	87%	1
3.	(Neu)	Shadow Man	78%	1
4.	(Neu)	Tekken 3 – Platinum	90%	1
5.	(Neu)	Bundesliga Stars 2000	85%	1
6.	(Neu)	Wip3out	91%	1
7.	(Neu)	G-Police 2	88%	1
8.	(5)	Gran Turismo – Platinum	94%	4
9.	(1)	Silent Hill	90%	3
10.	(9)	Final Fantasy VII – Platinum	94%	4
11.	(4)	V-Rally 2	93%	3
12.	(3)	Syphon Filter	88%	3
13.	(7)	Bugs Bunny auf Zeitreise	84%	3
14.	(Neu)	Ape Escape	87%	1
15.	(2)	Driver	90%	4

Quelle: Theo Kranz-Versand

Kaum fallen die ersten Blätter von den Bäumen, purzeln etablierte Sommerhits aus den Charts. Sage und schreibe acht Neuzugänge schafften den Sprung in die Charts, wobei die ersten sieben Plätze von Neulingen belegt werden. Unsere Zweifel, ob *Soul Reaver* die Spitze erklimmen kann, waren nicht berechtigt: Es sicherte sich die Führung, noch vor *WWF Attitude* und dem auf PlayStation leider nicht brillanten *Shadow Man*.

## LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(1)	Driver	90%	3
2.	(4)	Metal Gear Solid	91%	8
3.	(7)	Tomb Raider III	91%	10
4.	(Neu)	Soul Reaver	92%	1
5.	(12)	Gran Turismo	94%	12
6.	(14)	Need For Speed IV	89%	5
7.	(3)	Silent Hill	90%	3
8.	(Neu)	Bundesliga Stars 2000	85%	1
9.	(6)	FIFA 99	90%	10
10.	(9)	V-Rally 2	93%	3
11.	(Neu)	WWF Attitude	87%	1
12.	(13)	Tekken 3	90%	11
13.	(2)	Syphon Filter	88%	3
14.	(Neu)	Colin McRae Rally	86%	1
15.	(Neu)	Shadow Man	78%	1

Quelle: PSZ-Zeignis-Auswertung

*Driver* fährt nach wie vor allen auf und davon. Selbst die Klassiker *Metal Gear Solid* und *Tomb Raider III* ließen dem Neuzugang *Soul Reaver* keine Chance auf eine noch bessere Platzierung. Hilfreich war hierbei wohl der Rummel um die Nachfolger *Metal Gear Solid – Special Missions* und *Tomb Raider IV*. Daß *Gran Turismo* und *Need For Speed IV* im gleichen Maße beschleunigten und *Silent Hill* abhängten, überraschte uns.

## MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(2)	Dino Crisis	Capcom	5
2.	(1)	Resident Evil 3	Capcom	5
3.	(5)	Tomb Raider IV	Eidos	2
4.	(7)	Formel 1 '99	Psygnosis	2
5.	(6)	Gran Turismo 2	SCEE	7
6.	(10)	Driver 2	GT Interactive	2
7.	(8)	Final Fantasy VIII	Squaresoft	12
8.	(4)	Mission: Impossible	Infogrames	8
9.	(6)	FIFA 2000	EA Sports	2
10.	(Neu)	Spyro 2	SCEE	1

Quelle: PSZ-Zeignis-Auswertung

Überraschung: *Dino Crisis* verdrängte *Resident Evil 3* erstmals von der Spitze, was wohl daran liegt, daß die Veröffentlichung des Dino-Spektakels schon in greifbarer Nähe liegt. *Tomb Raider IV* befindet sich zusammen mit *Formel 1 '99* auf dem Vormarsch. Die *Gran Turismo 2*-Euphorie dürfte wohl in Kürze ihren Höhepunkt erreichen, das Verlangen nach *Driver 2*, das erst im Jahre 2000 erscheint, ist schon jetzt enorm.

## 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

### CASTROL HONDA

Endlich einmal ein richtig gutes Motorrad-Rennspiel auf dem PlayStation-Markt. Die Grafik ist sehr gut gelungen, und der Sound vermittelt optimales Race-Feeling; dies wird allerdings durch die geringe Fahreranzahl leicht beeinträchtigt.

Dominik Class, PSZ-Leser

GRAFIK 89% SOUND 84% SPASS 91% LESER-WERTUNG **93%**

### WWF ATTITUDE

Acclaim weiß, wie man die Wrestling-Fans begeistern kann. Der Nachfolger von *WWF Warzone* überzeugt mit einem genialen Editor, hervorragender Grafik und für PlayStation-Verhältnisse konkurrenzlos gutem Gameplay.

Christian Fiederling, PSZ-Leser

GRAFIK 90% SOUND 84% SPASS 92% LESER-WERTUNG **90%**

### SHADOWMAN

Im Vergleich zur hervorragenden N64-Version hat die PlayStation-Variante zweifellos grafische und spielerische Schwächen, sieht man jedoch darüber hinweg, dann bekommt man eine glänzende Gruselatmosphäre und komplexe Levels geboten.

Markus Wachter, PSZ-Leser

GRAFIK 72% SOUND 86% SPASS 81% LESER-WERTUNG **80%**

## 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 alleinültige 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:  
*Extreme Stress*

Zwei Messen, eine Bombendrohung, neue Rubriken (Kids-Zone, Hardware, Platinum), neue Prädikate, vorgezogene Erscheinungsweise ...



### FLORIAN BRICH

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:  
*Pong*

Durfte auf der ETCS in London den Streß-zahlreicher Termine auf sich nehmen und im Anschluß *Armorines* begutachten.



### MARCO MARZINKOWSKI

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:  
*Fußball Live*

Rangiert in der Hitliste der Redakteure mit der pünktlichsten Artikelablieferung ganz oben. Lag's am Urlaub?



### JENS QUENTIN

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:  
*UEFA Striker*

War völlig begeistert von *UEFA Striker* und kickte *FIFA 99* kurzerhand vom Referenzthron. Schlagen EA und Sony nun zurück?



### MICHAEL PRUCHNICKI

Redakteur, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:  
*Final Fantasy VIII*

War froh darüber, daß Thomas Rosato ihm den *Final Fantasy VIII*-Test abnahm, nachdem er schon drei Berichte zu diesem Spiel verfaßt hatte.



### WERNER SPACHMÜLLER

Redaktionsassistent, 22

Aktuelles Lieblingsspiel:  
*Tarzan*

Hat die ehrenvolle Aufgabe, für das Gewinnspiel anläßlich des einjährigen PSZ-Jubiläums Preise einzutreiben.



### SASCHA GLISS

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:  
*Demolition Racer*

Nachdem Sascha schon *Driver* heiß und innig liebte, ist es kein Wunder, daß er sich auch für *Demolition Racer* begeistern kann.



### THOMAS ROSATO

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:  
*Final Fantasy VIII*

Rekord: Mit keinem anderen Spiel hat sich Thomas in seiner noch jungen PSZ-Karriere mehr beschäftigt als mit *Final Fantasy VIII*.

## DER AUFTRAG

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

## TEST-SYSTEM

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



Wird ein Spiel von der Leserschaft ganz besonders herbeigeseht, bekommt es das begehrte Most-Wanted-Prädikat! Damit sehen Sie auf den ersten Blick, ob das Spiel ein Hit wird.



Ist ein Spiel für die jüngere Zielgruppe ganz besonders geeignet, dann wird es mit dem Kids-Award ausgezeichnet. Ältere Semester sollten sich dadurch nicht abschrecken lassen.



Jump&Run, 1 Spieler, SCEE

# TARZAN



Edgar Rice Burroughs wäre zufrieden: Der von ihm erschaffene Charakter Tarzan sorgt auch 87 Jahre nach seinem ersten Auftritt für Furore. Neben dem genialen Kinofilm, der bei uns am 11. November anluft, sind auch die PlayStation-Abenteuer des ungewhnlichen Helden ein echter Hit.



In einigen Abschnitten kommt es primr auf Geschwindigkeit an. Hier mu Tarzan vor einer Horde durchgedrehter Elefanten flchten.

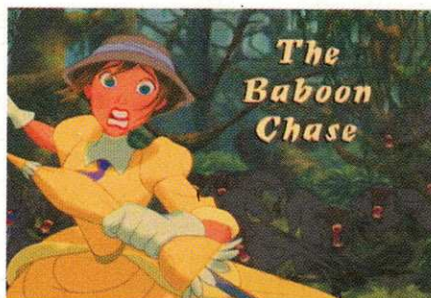


Den gefhrlichen Tiger Sabor mu der erwachsene Tarzan mehrmals besiegen, bevor dieser endgltig den Geist aufgibt.

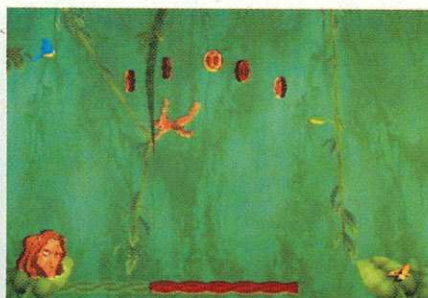


Sporadisch kontrolliert man auch andere Charaktere. Hier flchtet Jane vor einem Rudel wildgewordener Paviane.





Bereits die Ladebildschirme zwischen den einzelnen Levels machen Lust auf mehr.



Die berühmten Lianen-Schwungeinlagen sind natürlich auch beim Tarzan-Spiel dabei.



Das Ableben der verschiedenen Gegner wird gewaltfrei in Szene gesetzt – die Feinde lösen sich einfach in Wohlgefallen auf.

## Vom Mini zum Maxi

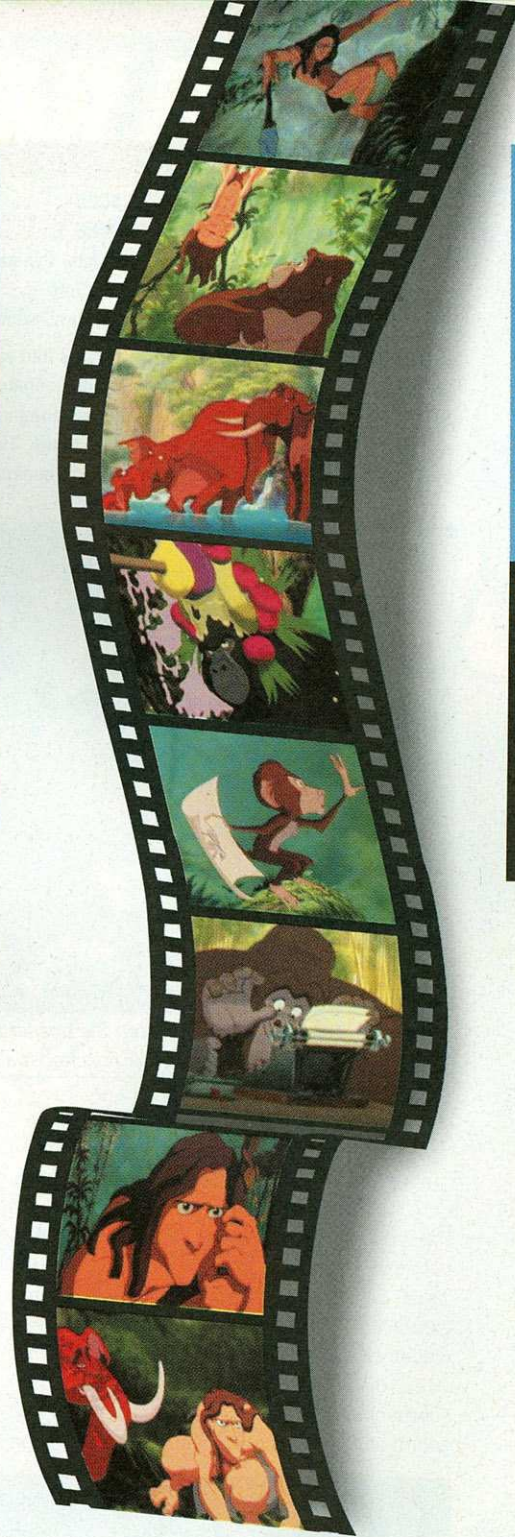
Zu Beginn steuern Sie noch den jungen Tarzan, der sich in einem leichten Einstiegslevel zu bewähren hat. Eine perfekte Gelegenheit, um sich mit den verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten und dem grundsätzlichen Spielprinzip (zumeist ist einfach nur das Ende des jeweiligen Abschnitts zu erreichen) vertraut zu machen. Sie können durch die Gegend hüpfen, mit einem Buschmesser (welches allerdings zuvor gefunden werden muß) auf feindliches Dschungelgetier (wuselige, kleine Frösche, Krokodile, Wildschweine etc.) oder im späteren Verlauf Menschen einstechen und mit

den Fäusten wild auf den Boden schlagen. Mit etwas Glück können Sie so morsche Stellen ausfindig machen, die dann nachgeben und den Zugang zu Bonuskammern möglich machen, in denen sich Teile eines Schriftstücks, Buchstaben (siehe Infokasten), Münzen und saftige Früchte befinden. Für jeweils 100 eingestrich-

## TARZAN IST EINE DER WENIGEN FILMUMSETZUNGEN MIT SPIELERISCHEM GEHALT.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

ne Taler werden Sie mit einem Extraleben belohnt, das Obst hingegen können Sie aufdringlichen Kontrahenten vor die Birne knallen, wobei sich die Vitaminspender deutlich in ihrer Wirksamkeit unterscheiden. Je nach Farbe müssen Sie einen oder mehrere Treffer erzielen, bevor Ihre Kontrahenten ihr digitales Leben aushauchen. Da Sie ebenfalls sterben können und Ihnen keine Continues angeboten werden, sollten Sie Ausschau nach schmackhaften Bananen halten, die Ihnen neue Energie verleihen. Im weiteren Verlauf wird Tarzan erwachsen. Die Spielstufen werden zusehends schwerer und die Feinde mächtiger. So muß Sabor gleich mehrere Male bezwungen werden, bevor er endgültig ins Dschungelgras beißt. Natürlich sind Ihnen nicht alle Tiere feindlich gesonnen. Einige (Antilopen, Rhinerosse etc.)



## INFO TARZAN, DER MOTIVATOR

Wie bereits beschrieben, läuft Tarzan generell recht gradlinig ab. Durch einen interessanten Ansatz bekommt das Gameplay allerdings zusätzliche Substanz verliehen. Gut verteilt in den Levels und oftmals an Stellen platziert, die nur schwer zu erreichen sind, be-

finden sich vier Dokumententeile und die Buchstaben des Wortes „Tarzan“. Sollten Sie das Schriftstück komplettieren können, dann erwarten Sie diverse Bonusabschnitte, in denen Sie Ihren Frucht- und Münzenvorrat gehörig aufstocken können. Unter anderem paddelt

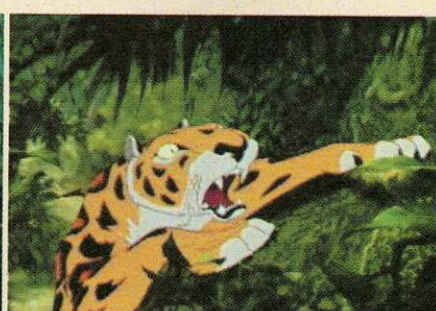
Tarzan dabei durch einen Fluß oder muß sich in einer wilden Rutschpartie bewähren. Gelingt es Ihnen hingegen, das Wort „Tarzan“ zu vervollständigen, dann können Sie sich in einer Art Kino die schönsten Filmsequenzen in Ruhe zu Gemüte führen – sehr motivierend.



Wer eifrig die Tarzan-Buchstaben sucht, wird von Jane im Privatkino begrüßt.



Dort kann man sich dann ganz entspannt an ausgedehnten Sequenzen aus dem Tarzan-Film erfreuen. In der deutschen Version wird dabei deutsche Sprachausgabe geboten.

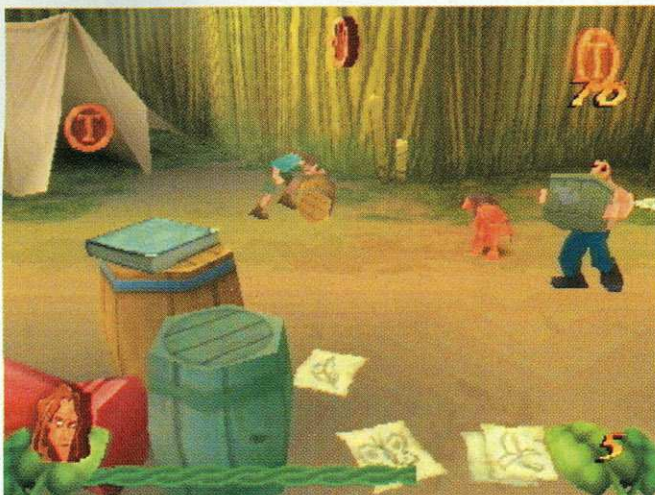




## INFO VERGLEICH

1.	Crash Bandicoot 3	SCEE	90%
2.	Tarzan	SCEE	83%
3.	Pandemonium 2	Crystal Dynamics	83%
4.	Rayman	Ubi Soft	82%
5.	Pandemonium	Crystal Dynamics	81%

Im Vergleich zu den anderen 2D-Jump&Runs hält sich **Tarzan** wacker und überholt knapp Titel wie **Rayman** und **Pandemonium**. An den Referenz-Hüpfer **Crash Bandicoot 3** kommt die Filmumsetzung nicht zuletzt wegen der mangelnden Komplexität allerdings nicht heran. **Tarzan**-Fans und Liebhaber traditioneller Genrekost können dennoch bedenkenlos zugreifen.



Diesem kräftigen Burschen sollten Sie besser ausweichen oder ihn durch ein paar gezielte Würfe mit Frischobst abfertigen.

können als Trampolin zweckentfremdet werden, um so Abschnitte oder Goodies zu erreichen, die in luftiger Höhe liegen.

### Pandemonium im Dschungel

Vom grafischen und spielerischen Konzept ist **Tarzan** genauso aufgebaut wie die beiden Pandemonium-Titel von Crystal Dynamics. Sie bewegen sich zumeist auf vorgegebenen 2D-Pfaden, die aber durch die effektvolle Ausschmückung und geschickte Kamerazooms enorm an Plastizität gewinnen. Ganz gleich, ob

det ist, wird man mit Sequenzen aus dem Film belohnt, die Disney mit einem aufwendigen Verfahren erstellt hat. Während die Hintergründe vom Computer generiert wurden, sind **Tarzan** und Co. traditionell animierte Charaktere. Obwohl hier ein Stilbruch zu befürchten war, ist das Resultat erstaunlich homogen und spektakulär ausgefallen. Der Sound kann ebenfalls gefallen. Während des Spiels laufen Stücke des Film-Soundtracks im Hintergrund, die verschiedenen Tiere äußern die für sie typischen Geräusche, und

Sie sich an Lianen durch den Dschungel schwingen, mit **Tarzans** Schwester **Terkoz** ein Camp der Menschen unsicher machen oder ein ominöses Boot erforschen – liebevolle Details lassen sich in rauen Mengen ausmachen. Speziell die fein animierten Wasserfälle und die extrem lebendige Dschungelatmosphäre sind hier hervorzuheben. Für Abwechslung sorgen zudem die Abschnitte, in denen es absolut rasant zugeht. Unter anderem muß **Tarzan** vor wildgewordenen Elefanten und **Jane** vor fiesen **Pavianen** flüchten. Prinzipiell ist das Gamedesign sehr geradlinig ausgefallen, womit der Titel auch für Einsteiger geeignet ist.

### Atmosphärische Pausen

Wenn ein Level be-



## MEIN FAZIT:

SEHR GUT

Daß meine strapazierten Augen das noch erleben dürfen – obwohl **Tarzan** eine Filmumsetzung ist, erweist sich der **SCEE**-Titel als wahrer Spielspaßbringer, der zudem ungeheuer atmosphärisch geraten ist. Man hat förmlich das Gefühl, sich in einem lebenden, atmenden Dschungel zu befinden. Durch die genialen Zwischensequenzen und Teile des Original-Soundtracks, die im Hintergrund vor sich hin plätschern, wird man zudem noch tiefer in die virtuelle **Tarzan**-Welt hineingesogen. Erwarten Sie allerdings kein Komplexitätswunder, denn in Sachen Levelvielfalt waren die Designer etwas knauserig. Zudem ist das Gameplay einen Tick zu geradlinig ausgefallen. Die Suche nach den verschiedenen **Tarzan**-Buchstaben und Teilen des Dokuments zwingt zwar zum intensiven Durchkämmen der einzelnen Spielstufen, aber ansonsten geht es doch eher konventionell zu.



Ausbaufähig: Wie man an diesem Statistikscreen sieht, sind in den meisten Levels noch sehr viele Objekte zu entdecken.

**Tarzan** setzt bei passender Gelegenheit zu seinem markerschütternden Schrei an. Wer **Phil Collins**, der die Musik zum Movie komponiert hat, mag, kommt ebenfalls auf seine Kosten. In einigen Zwischensequenzen darf man sich an seinem Gesang erfreuen.

Marco Marzinkowski



Mit den Früchten rechts unten im Bild kann **Tarzan** nach seinen Gegnern werfen. Sammelt er hingegen 100 der Münzen auf, die rechts oben zu sehen sind, bekommt er ein Extraleben.

## TEST ERGEBNIS

Technisch sauberes Jump&Run mit traditionellem 2D-Gameplay,

witzigen Ideen und brillanten Zwischensequenzen aus dem gleichnamigen Film. Die mangelnde Komplexität verhindert eine noch höhere Wertung.

Titel	Tarzan
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	13 Levels + 5 Bonuslevels
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE/Disney Interactive
Entwickler	Eurocom
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Anfang November

GRAFIK 84% SOUND 80% SPASS 85% GESAMT-WERTUNG 83%



# POWERWARE



## BOOTMASTER

- + mit Importfunktion
- + alle Spiele laufen
- + kompatibel zu allen Codes
- + einfach einstecken
- + kein Garantieverlust
- + kein Löten
- + Deutsche Anleitung
- + Deutsches Menü
- + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

**49,99 DM**

### 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
- 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	239,00 DM
PSX UMGEBAUT	239,00 DM
PSX + BOOTMASTER	239,00 DM
PSX + BOOTMASTER + 8MB	239,00 DM

### PSX SOFTWARE

Bundesliga 2000	84,99 DM
Carmageddon* dt.	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
Final Fantasy 8*	99,99 DM
Formel 1 99*	88,99 DM
G-Police 2	79,99 DM
Gran Turismo 2*	89,99 DM
GTA 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
Need for Speed 4	89,99 DM
Omega Boost	79,99 DM
Rainbow Six*	89,99 DM
Resident Evil DC	44,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Speed Freaks*	82,99 DM
Syphon 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      |
| Akuji - The Heartl. | Legacy of Kain   |
| Alien Trilogy       | Medi Evil        |
| Alundra             | Men in Black     |
| Alone in t.Dark 1-3 | Nightmare Creat. |
| Ark of Time         | Pax Corpus       |
| Atlantis            | Rayman&Gex3D     |
| Baphomets Fl. 1+2   | Resident Evil 1  |
| Batman & Robin      | Riven            |
| Blaze & Blade       | Shadowman*       |
| 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    |
| Final Fantasy 8*    | Turok            |
| Gex 3D & Rayman     | Turok 2          |
| Granstream Saga     | Vandal Hearts    |
| Hard Edge           | Wild Arms        |
| Heart of Darkness   | Warhammer: DO    |
| Guardians Crusade   | Zelda 64 uvm.    |

### LÖSUNGSBÜCHER

- Abe's Exodus (19,95)  
 Com. & Conq. 1+2 (19,95)  
 Final Fantasy 8\* (24,95)  
 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 Evil 1kompl. (19,95)  
 Warzone 2100 (19,95 DM)  
 X-Files (19,95 DM)
- TOP SECRET 2**  
 Cheats & Codes zu über 120 Spielen!  
 14,80 DM

### METAL GEAR SOLID - JE 34,99 DM



### SPAWN 13 - JE 34,99 DM



### RESIDENT EVIL PLAT. - JE SET 34,99 DM



### MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 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
NBA 2000*	84,99 DM
Formula 1*	109,99 DM
Snow Surfers*	94,99 DM

### PSX ZUBEHÖR

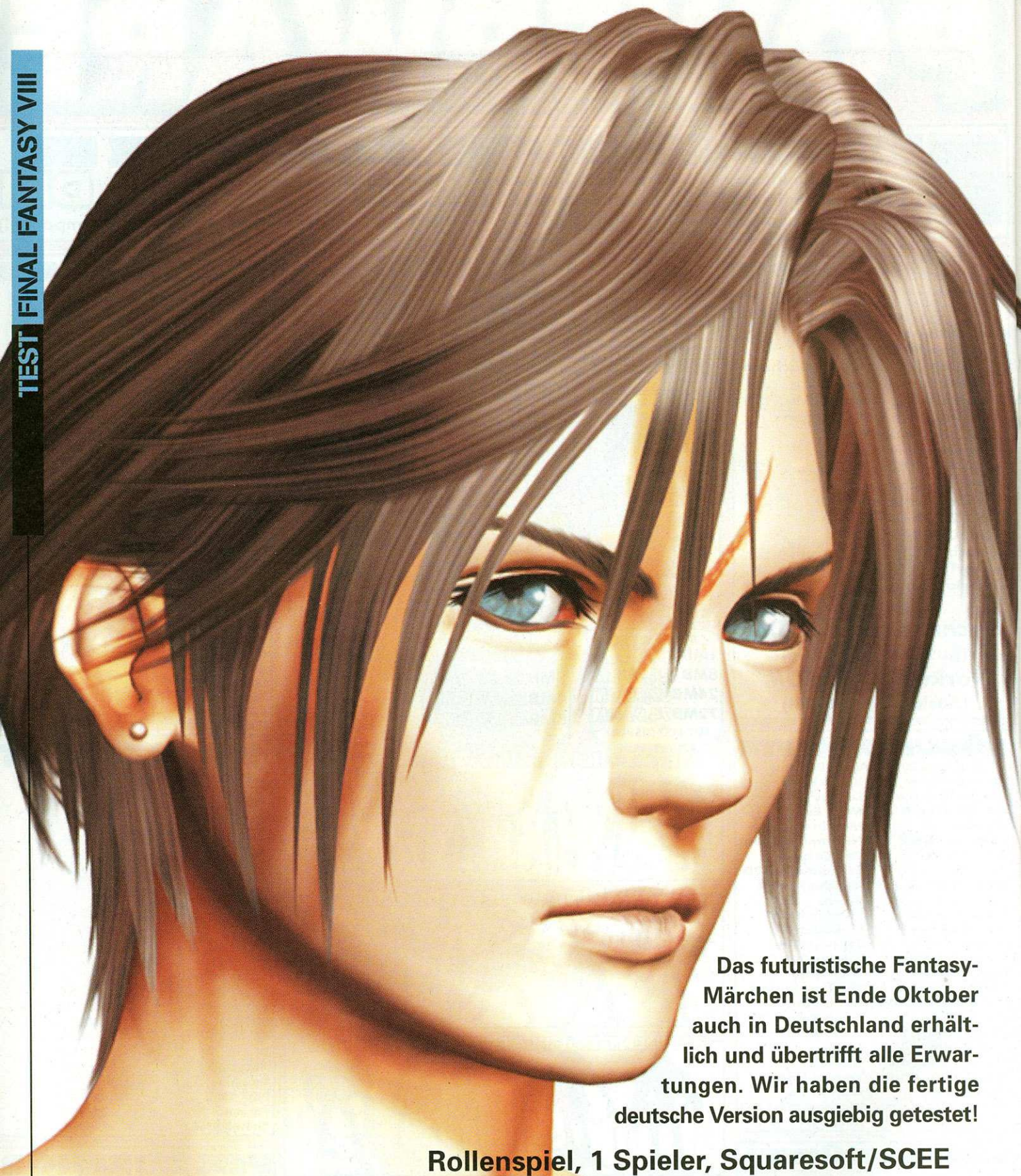
Maus	GB Deluxe	RF Unit
-> 29,90 DM	-> 99,00 DM	-> 24,99 DM
Lenkrad+R.	X-Ploder	Shockhammer
-> 99,00 DM	-> 69,00 DM	-> 79,99 DM
Blaze Koffer	Cybershock P.	Movie Card
-> 69,00 DM	-> 54,99 DM	-> 99,00 DM
Infrarot Pads	CD-Leerhülle	Game Station
-> 59,00 DM	-> 1,99 DM	-> 49,00 DM

**04131 / 200580**

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

Importeur & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit \* gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Ps. Anpreisungen können auch nicht lieferbar sein + 30,00 DM + Ps.





Das futuristische Fantasy-Märchen ist Ende Oktober auch in Deutschland erhältlich und übertrifft alle Erwartungen. Wir haben die fertige deutsche Version ausgiebig getestet!

Rollenspiel, 1 Spieler, Squaresoft/SCEE



# FINAL F





Die Hexe läßt sich auf ihrem Prunkwagen durch die Stadt kutschieren.

Im Vergleich zum Vorgänger sind beim neuesten Teil der Final Fantasy-Saga zwei Unterschiede besonders augenfällig: Zum einen sind die Helden der Geschichte endlich erwachsen geworden, die niedlichen Manga-Figuren wurden durch menschlicher wirkende Personen ersetzt. Zum anderen ist die Atmosphäre insgesamt freundlicher und nicht mehr so beklemmend. Festgehalten haben die Entwickler an dem bewährten Konzept, Mystik-Elemente (Magie, Monster usw.) mit einer futuristischen SciFi-Welt zu verbinden. Zur Story: Ihr Abenteuer beginnt mit dem SEED-Anwärter Squall, der in einem Trainingskampf durch seinen Mitschüler Seifer verletzt wird. Die SEED ist eine Gruppe von besonders ausgebildeten Kämpfern mit sagenhaften Fähigkeiten und einer als G. F. bezeichneten Macht. G. F. steht für „Guardian Force“ und umschreibt magische Wesen, die zur Unterstützung im Kampf herbeigerufen werden können. SEED-Ausbildungsstätten, sogenannte Gardens, sind auf der ganzen Final Fantasy-Welt zu finden.

### Das Abenteuer beginnt ...

Auf der Krankenstation wird Squall wieder zusammengeflickt, um sich der bevorstehenden Abschlußprüfung stellen zu können: Ausgerüstet mit 2 G. F.s muß er zunächst eine kleinere Prüfung in der Feuerhöhle bestehen, um eine dritte G. F. – Ifrit – zu erhalten und dadurch zur Abschlußprüfung zugelassen zu werden. An einer solch entscheidenden Stelle findet sich – wie auch vor jeder weiteren Herausforderung – ein Save-Punkt, damit Sie sich in Ruhe der folgenden Aufgabe widmen können. Mit dieser Sicherheit gehen Sie in die eigentliche

### EIN GENIALES ROLLENSPIEL UND DIESMAL WIRKLICH GUT ÜBERSETZT.

Thomas Rosato, Redaktion PlayStation Zone

SEED-Prüfung. Diese besteht darin, an einer Schlacht in Dollet teilzunehmen. Galbadische Einheiten sind dort einmarschiert, und Ihre Einheit soll den Marktplatz der Stadt sichern. Leider hält sich Ihr Anführer – Seifer – nicht an die Befehle und verläßt die ihm zugewiesene Position. Die Folge: Seifer fällt wegen Befehlsverweigerung bei der Prüfung durch. Squall und seine Kollegen jedoch werden zu SEED-Mitgliedern und können von nun an als Söldner ange-



Diabolos' Bote des Schattens ist besonders bei starken Gegnern zu empfehlen, denn wieviel Schaden dieser Angriff macht, ist proportional zu den Hitpoints des Gegners.



Gegen Edea hat Rinoa im Alleingang kaum eine Chance. Auch ihr magischer Ring kann gegen die bösen Mächte nichts ausrichten.



Der galbadische Präsident erkennt zu spät, welchen verhängnisvollen Pakt er mit der machthungrigen Hexe geschlossen hat.

heuert werden. Nach der Prüfung ist aber erst einmal eine große Feier angesagt, auf der Squall sich – in einer perfekt gerenderten Videosequenz – nicht gerade als Meistertänzer outet ... Schon am nächsten Morgen geht es dann zu einem ersten Einsatz. Während Ihrer Arbeit als Söldner finden Sie heraus, daß der Präsident von Galbadia mit der bösen Hexe Edea zusammenarbeitet. Über den eroberten Sendeturm in Dollet möchte das Staatsoberhaupt ein angebliches Friedensangebot verbreiten. Der Präsident hat jedoch seine Rechnung ohne die machthungrige Hexe gemacht ...

# FINAL FANTASY VIII



## INFO MEIN ERSTER TIP



Benutzen Sie in jedem Kampf häufig den „Draw“-Befehl, denn nur so kommen Sie an neue Zaubersprüche. Manche G. F.s ermöglichen es Ihrem Charakteren, Sprüche an Waffen und körperliche Attribute zu koppeln, um sie damit zu verbessern. Am effektivsten ist dies, wenn Sie den jeweiligen Spruch 100 mal aufbewahrt haben. Zusätzlich können Sie mit „Draw“ Guardian Forces bei Ihren Gegnern entdecken. Diese G. F.s erhalten Sie aber nur, wenn Sie von ihrer Existenz wissen.



Die Gefängnisanlage kann sich tief in die Erde graben, und wenn es soweit ist, sollten Squirel und seine Freunde nicht mehr im Inneren gefangen sein.



Der Triumphbogen im Hintergrund und besonders die Tore spielen eine entscheidende Rolle in den Plänen der Helden.

## INFO VERGLEICH

1. Final Fantasy VIII	Squaresoft	95%
2. Platinum: Final Fantasy VII	Squaresoft	94%
3. Guardian's Crusade	Activision	90%
4. Breath of Fire III	Capcom	88%
5. Wild Arms	SCEE	87%

Final Fantasy VIII hat die Führung in Sachen Rollenspiel auf der PlayStation übernommen. Zum einen ist es grafisch allen Titel dieser Auflistung überlegen, zum anderen überzeugt das neue Rollenspielepos aus dem Hause Square durch eine gut erzählte Geschichte, die hervorragend eingedeutscht wurde.

## Man spricht deutsch ...

Hauptkritikpunkt am siebten Teil der Final Fantasy-Saga war die mangelhafte – um nicht zu sagen schlechte – Übersetzung. Sicher ist es kein leichtes Unterfangen, einen Titel vom Japanischen ins Englische und dann weiter ins Deutsche zu übersetzen, allerdings kam es dadurch zu einigen sinnentstellten Sätzen. Bei Final Fantasy VIII taucht dieses Problem weitestgehend nicht mehr auf. Die deutsche Version hat kaum textliche Schwächen, so daß die gesamte Geschichte gut verständlich bleibt.

## Grafik satt!

Final Fantasy VIII reizt die technischen Möglichkeiten der PlayStation voll und ganz aus. Sowohl die aus Polygonen bestehenden Figuren als auch die gezeichneten Hintergründe machen einen phantastischen Eindruck. Besonders bei den Kämpfen werden



Seifer kämpft nach seinem Scheitern im Balamb-Garden an Edeas Seite und macht sich mehr als Hexen-Ritter unbeliebt.



Die Guardian Force „Brothers“ lösen aus, wer den entscheidenden Schlag gegen einen Gegner führt.

unzählige Grafik- und Soundeffekte eingesetzt, um die Verwendung von Zauberei möglichst beeindruckend darzustellen und jeden Auftritt einer Guardian Force so imposant wie möglich zu gestalten. Auch bei der Entwicklung der anzutreffenden Widersacher war man bei Squaresoft ausgesprochen phantasievoll. Musikalisch erreicht Final Fantasy VIII

## DIE PERFEKTE MISCHUNG VON FANTASY- UND FUTURE-ELEMENTEN.

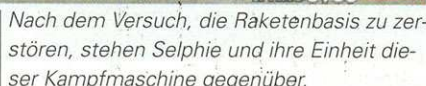
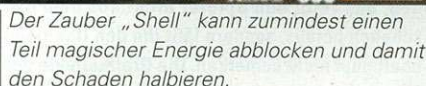
Thomas Rosato, Redaktion PlayStation Zone

locker die Qualität des Vorgängers. Am eindrucksvollsten jedoch sind die technisch perfekten Videosequenzen, die durch sinnvoll eingesetztes Motion-Capturing fast wie Realfilme wirken. Außerdem finden sich an vielen Stellen der Spielfilmsequenzen, die in nie dagewesener Perfektion in das Spielgeschehen implementiert wurden – der Übergang von Spielgeschehen zu Videosequenz geschieht nahezu unbemerkt.

## Beim Handling nichts Neues ...

Die Steuerung hat sich im Vergleich zum siebten Teil kaum verändert. Neu ist allerdings das Ability-Menü, dessen Aufbau Sie selbst bestimmen können. Ohne G. F. beherrscht Ihre Figur nur den „Angriff“, sobald jedoch eine G. F. an eine Figur gekoppelt wird, erhält der Charakter alle Abilities der jeweiligen G. F. hinzu. Standardmäßig bieten die meisten G. F.s folgende Fähigkeiten: Per „Draw“ können die Zaubersprüche des Gegners abgezogen werden, um sie direkt einzusetzen oder für später aufzubewahren. Mit „Zauber“ kann man die aufbewahrten





Sprüche benutzen. Um Gegenstände aus dem Inventar im Kampf einzusetzen, muß man „Item“ wählen. Die Krönung ist natürlich „G. F.“: Damit kann man die Guardian Forces im Kampf herbeirufen. Leider muß man sich für drei dieser Fähigkeiten entschei-



# Game It!

①  **0180/522 5300**  
**0831/57 51 57**

② Telefax: 0831 / 57 51 555

③ Internet: <http://www.gameit.de>

④ email: [info@gameit.com](mailto:info@gameit.com)

⑤  Game It!- D-87488 Betzigau

Es geht genau mit der deutschen Version nicht Elsevier.  
 d.h. im Jahr vorange sollte (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim  
 Besteller ist ein Spiegel noch nicht entstehen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung  
 verändert. In der Regel ist es ein Jahr, bis der Spiegel (wenn überhaupt) entstehen  
 kann. Ein Jahr ist für Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine  
 rechtliche Nachfrage zur Klärung, wenn (insbesondere über den Erscheinungstermin  
 und die Verfügbarkeit) Zweifel bestehen.

- Bei Nichtanahme beschreiben wir DM 20, als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 99 + 3, Postgebühr, ab DM 180, frei
- Vorkasse / Scheck DM 4,99 ab DM 180, frei, bei Konsolentakt: ab 99,99 Warenwert frei
- bei Konsolentakt: ab 99,99 Warenwert frei

Preis Stand 15.09.99:      \* noch nicht verfügbar am 15.09.99

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 Oddysee	45	Y	Micro's World	Y
Abe's Oddysee 2	45	Y	Micro's World V3	Y
Action Man	45	N	Missle Command	Y
Actra	45	Y	Miss, Impossible*	Y
Adams	45	Y	Monkey Hero	Y
Air Combat Pilot	45	Y	Monopoly	Y
Alien	45	Y	Monster Seed	Y
Alien Resurrection*	45	Y	Motor Race Plat.	Y
Alien Trilogy	45	Y	Motor Racer 2	Y
Alundra	45	Y	Mulan Story	Y
Anna Kourn. Tennis	45	Y	N/A Live 99	Y
Antioch	45	Y	N/A Speed 4	Y
Antioch Bundle*	1	Y	N/A 911	Y
Apocalypse	45	Y	N/A Hockey 99	Y
Asterix & Obelix*	45	Y	N/A 2000	Y
Attack of 11 Savormen	45	N	N/A D.T.	Y
Autochinn Racer 2	45	Y	N/A Turbo Boost	Y
Baldur's Gate	45	Y	N/A Harbo	Y
Baphomet's Fuch 2	45	Y	N/A Player Manager	Y
Baseball 2000	45	Y	N/A Point Blank	Y
Beast Wars	45	Y	N/A Point Blank 2	Y
Big Air	45	Y	N/A Race USA	Y

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

[illegible]

## 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

EGO Rock Raiders*	94.99	Wu Tang Clan*	89.99
Le Mans 24*	89.99	Wu Tang Special Edition*	89.99
Lost World Plat.*	46.99	WWF Attitude	79.99
Lucky Luke Plat.*	46.99	WWF Warzone Platinum 43.99	
Madden NFL 2000	89.99	Xena: Warrior Princess*	84.99
Marvel Super Heroes		X-Files	99.99
vs. Streetfighters	82.99	X-Game Pro Boarder	99.99
Master of Monsters	79.99	X.A.R.G.*	84.99
		Yoyo's Puzzle Park	74.99
		Zero Devide 2	79.99

Titel des Monats  
Oktober (PSX)  
**Dino Crisis\* 89,99**  
incl. Versandkosten!!!

**Knallhart kalkuliert**  
**Unsere**

## PSX TOP 10

Carmaggeddon dt.*	79,99
Driver	84,99
GTA 2*	89,99
Gungage*	89,99
Legend of Kartia*	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Mission Impossible	89,99
RC Stunt Copter	59,99
Star Wars:	
Dunkle Bedrohung*	89,99
Worms: Armaggeddon	79,99

## PSX HARDWARE

[illegible]

X-Ploder Pro 99,99

<b>NINTENDO N64</b>	<b>Y.A.R.G.</b>	<b>84,99</b>
All Star Baseball 2000 97 Asteroids Hyper Bass Hunter California Zoni California Speed Carmageddon D Castlevania Conduction Derby 64 Conkky Kong Duke Nukem Zero Earthworm Jim 3D E.G.A. Golf Elting Force F1 World Grand Prix F1 World Grand Prix 2 Gex 3 Deep Cover Grand Theft Auto Jedi Knight Jedi Knight Gemini Knock Out Kings Mario Racers Mario Kart Mario Kart 64 Mission Impossible Monsters Truck Mad NFL Blitz NFL Quarterback Club NFL Quarterback Club 2 NFL Quarterback Club 3 NFL Quarterback Club 4 NFL Quarterback Club 5 NFL Quarterback Club 6 NFL Quarterback Club 7 NFL Quarterback Club 8 NFL Quarterback Club 9 NFL Quarterback Club 10 NFL Quarterback Club 11 NFL Quarterback Club 12 NFL Quarterback Club 13 NFL Quarterback Club 14 NFL Quarterback Club 15 NFL Quarterback Club 16 NFL Quarterback Club 17 NFL Quarterback Club 18 NFL Quarterback Club 19 NFL Quarterback Club 20 NFL Quarterback Club 21 NFL Quarterback Club 22 NFL Quarterback Club 23 NFL Quarterback Club 24 NFL Quarterback Club 25 NFL Quarterback Club 26 NFL Quarterback Club 27 NFL Quarterback Club 28 NFL Quarterback Club 29 NFL Quarterback Club 30 NFL Quarterback Club 31 NFL Quarterback Club 32 NFL Quarterback Club 33 NFL Quarterback Club 34 NFL Quarterback Club 35 NFL Quarterback Club 36 NFL Quarterback Club 37 NFL Quarterback Club 38 NFL Quarterback Club 39 NFL Quarterback Club 40 NFL Quarterback Club 41 NFL Quarterback Club 42 NFL Quarterback Club 43 NFL Quarterback Club 44 NFL Quarterback Club 45 NFL Quarterback Club 46 NFL Quarterback Club 47 NFL Quarterback Club 48 NFL Quarterback Club 49 NFL Quarterback Club 50 NFL Quarterback Club 51 NFL Quarterback Club 52 NFL Quarterback Club 53 NFL Quarterback Club 54 NFL Quarterback Club 55 NFL Quarterback Club 56 NFL Quarterback Club 57 NFL Quarterback Club 58 NFL Quarterback Club 59 NFL Quarterback Club 60 NFL Quarterback Club 61 NFL Quarterback Club 62 NFL Quarterback Club 63 NFL Quarterback Club 64 NFL Quarterback Club 65 NFL Quarterback Club 66 NFL Quarterback Club 67 NFL Quarterback Club 68 NFL Quarterback Club 69 NFL Quarterback Club 70 NFL Quarterback Club 71 NFL Quarterback Club 72 NFL Quarterback Club 73 NFL Quarterback Club 74 NFL Quarterback Club 75 NFL Quarterback Club 76 NFL Quarterback Club 77 NFL Quarterback Club 78 NFL Quarterback Club 79 NFL Quarterback Club 80 NFL Quarterback Club 81 NFL Quarterback Club 82 NFL Quarterback Club 83 NFL Quarterback Club 84 NFL Quarterback Club 85 NFL Quarterback Club 86 NFL Quarterback Club 87 NFL Quarterback Club 88 NFL Quarterback Club 89 NFL Quarterback Club 90 NFL Quarterback Club 91 NFL Quarterback Club 92 NFL Quarterback Club 93 NFL Quarterback Club 94 NFL Quarterback Club 95 NFL Quarterback Club 96 NFL Quarterback Club 97 NFL Quarterback Club 98 NFL Quarterback Club 99 NFL Quarterback Club 100	<p><b>Zusammen gekauft gespart:</b> Sonic+Virtuala Fight 3 DTP+Vibrio 299,99 MC+VIMU+Vibration Pack Controller 629,99 alles zusammen 899,99 <b>Hierauf kein Skonto!</b></p> <p><b>LADEN</b></p> <p>Ladenpreise können abweichen! Handelanfragen willkommen! (0831/57151-52 &amp; 54)</p> <p><b>Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!</b></p> <p><b>06667 Weidenfels</b> Nikolaier, 1-03443/302073 neu!!</p> <p><b>12277 Berlin</b> J.E. Games Marienfeld Buckwörter Chaussee 100 - 03072/325248</p> <p><b>16761 Hennigsdorf</b> J.E. Games Postplatz 4 - 03302/272706</p> <p><b>21335 Lüneburg</b> Heiligengeiststr. 26 - 04131/737386</p> <p><b>35625 Hüttenberg</b> Hauptstr. 149 - 03603/92280</p> <p><b>39104 Magdeburg</b> Str. am alten Theater - neu!!</p> <p><b>63667 Nidda</b> Am Markt 1 - 03443/55915</p> <p><b>64283 Darmstadt</b> Weilheimerstr. 9 - 0615/128860</p> <p><b>64625 Bensheim</b> Schlingenkamp 4 - 06251/581564</p> <p><b>66953 Pirmasens</b> Bahnhofstr. 11 - 06353/152941</p> <p><b>67227 Frankenthal</b> Rheinstr. 13 - 0623/3366748</p> <p><b>70372 St.-Cannstatt</b> Markstr. 47 - 0711/560 595 50 ab 1.11.</p> <p><b>71032 Böblingen</b></p>	<p><b>84,99</b></p> <p><b>94,99</b></p>

## N64 HARDWARE

N64 + Mario Controller	249,99	Metzgergasse 1 - 0707/12347	<b>76726 Gernersheim</b>
Expansion Pak	59,99	Marktstr. 22 - 07274/78045	<b>76829 Landau</b>
Terrian Shock2 Wheel	59,99		
Gambuster	59,99	Lindelnbrunnstr. 34 - 06341/930570	<b>78647 Trossingen</b>
Memori Card 1MB	19,99	Bahnhofstr. 21 - 07425/31816	<b>neu!!!</b>
Rumple Pack + 256 K Memory C.	29,99		
<b>ACTION FIGUREN</b>			
Neul			
Crash Bandicoot je	29,99	Eisenbahnstr. 47 - 07162/292 69 50	<b>87435 Kempten</b>
Duke Nukem je	29,99		
Mister Jet Solid je	29,99	In der Brandst. 6 - 0831/1 77 62	<b>87700 Memmingen</b>
Quake	29,99	Maximiliansstr. 21 - 083 3149/ 77 99	
Resident Evil je	29,99		<b>88131 Lindau</b>
Spawn je	29,99	Kolpingstr. 3 - 083 82/12 55	
Starcraft je	29,99		<b>88222 Ravensburg</b>
Tecken 3 je	29,99		
Warcraft je	29,99		
Wing Commander je	19,99		

## DREAMCAST

<b>HARDWARE</b>	Hafenpassage 23 - 0731/92 16 497
Dreamcast®	489,-99
Comcast Mega*	549,-99
Arcade Stick	34,-99
Ferrari Shock 2 Wheel	114,-99
Keyboard	54,-99
Racing CP*	129,-99
Start Kabel*	54,-99
Vibrator Pack*	54,-99
VMU (Car)	149,-99



## INFO DIE GUARDIAN FORCES



## QUEZACOTL

- Ort: Balamb Garden, Squall's SEED terminal
- Angriff: Gewittersturm
- Element: Blitz
- Nützliche Abilities: Karte

Der aztekische Donnergott ist besonders wirkungsvoll gegen Wasserkreaturen und Roboter. Besonders wichtig ist diese G. F. wegen der Fähigkeit „Karte“, durch die Sie auch an seltene Karten kommen.



## IFRIT

- Ort: Feuerhöhle
- Angriff: Meteoreneuer
- Element: Feuer
- Nützliche Abilities: Stärke-Kopplung, Stärke +20/40%, Stürmen

Dieses Höllenwesen vernichtet Ihre Gegner, indem es einen flammenden Meteor herabschleudert. Die Stärke-Kopplung erhöht in Verbindung mit einem Angriffszauber die körperliche Kraft der gekoppelten Figur. „Stürmen“ verwandelt Ihre Gruppe in Berserker, die alles überrennen.

## CARBUNCLE

- Ort: Kann mit dem „Draw“-Kommando bei den Monstern, die Rinoa am Ende der ersten CD bedrohen gefunden werden.
- Angriff: Rubinenglanz
- Element: Keines



Diese G. F. ist zur Verteidigung gedacht. Ihr Rubinenglanz wirkt als „Reflect“-Zauber auf alle Charaktere und schützt damit vor Magieangriffen, aber auch Heilung wird reflektiert. Zusätzlich verstärken die anderen Fähigkeiten die körperliche Widerstandsfähigkeit des gekoppelten Charakters. „Kontern“ erlaubt einen freien Gegenschlag bei einem Angriff.

## SIREN

- Ort: Kann mit dem „Draw“-Kommando bei Elvoret (Gegner auf dem Sendeturm in Dollet) gefunden werden.
- Angriff: Silent voice
- Element: Keines (Versetzt die Gegner in den Status „Schweigen“)
- Nützliche Abilities: Behandeln, Kopplung, um statusverändernde Zauber an eine Waffe zu binden, Wünschelrute



Ihr Angriff bringt auch große Angreifergruppen zum „Schweigen“ und verhindert damit Magieangriffe. „Behandeln“ hat die gleiche Wirkung wie der Zauber „Medica“ und heilt jegliche Statusveränderung. ZU-Angriff-K ist sehr wertvoll, denn mit ihr kann der Status eines Gegners durch einen Schlag mit der Waffe ohne den Verlust eines Zaubers herbeigeführt werden. Die Wünschelrute kann versteckte Speicher und Draw-Punkte anzeigen.

## SHIVA

- Ort: Balamb Garden, Squall's SEED terminal
- Angriff: Diamantenstaub
- Element: Eis
- Nützliche Abilities: Todesurteil, Elementar-Angriffskopplung, Elementar-Verteidigungskopplung



Der Hindu-Gott der Zerstörung ist bei *Final Fantasy VIII* weiblich und eine eher eisige Erscheinung. Die Elementarkopplungen geben Ihrer Figur Vorteile gegenüber elementarverbundenen Wesen. Feuer-Kreaturen können durch ihren Diamantenstaub einfach hinweggefegt werden. Aber besonders ihr Todesurteil ist gefürchtet.

## DIABOLOS

- Ort: Benutzen Sie die Lampe, die Sie von Direktor Cid erhalten. Besiegen Sie Diablos mit seinem eigenen Zaubern und einigen G.F.-Angriffen.
- Angriff: Bote des Schattens
- Element: Gravitationsangriff
- Nützliche Abilities: Schatten, Rauben, Gegner 50% bzw. keine Gegner



Wieviel Schaden sein Gravitationsangriff anrichtet, hängt von den Hitpoints des Gegners ab! „Schatten“ opfert ein Zehntel der maximalen Hitpoints des Charakters, um dann einen dreifach verstärkten Schlag auszuführen. „Rauben“ ist notwendig, um seltene Gegenstände für Waffen-Upgrades zu bekommen. „Gegner 50%“ bzw. „keine Gegner“ verringert bzw. eliminiert die Gefahr, im Gelände zufällig Monster anzutreffen.

## BROTHERS

- Ort: Grabmal der unbekannten Könige
- Angriff: Rinderwahn
- Element: Erde
- Nützliche Abilities: Abwehr, Beschützen, HP +20/40/80%, HP bonus



Der Schutz der Brüder ist nur gegen erdgebundene Gegner wirkungsvoll. „Abwehr“ verhindert nahezu den gesamten physischen Schaden eines Angriffs. Durch „Beschützen“ nimmt der beschützende Charakter jeden Angriff auf einen schwächeren Verbündeten auf sich. Die „HP +20/40/80%“-Abilities können die Hitpoints eines Charakters fast verdoppeln, und der HP-Bonus beschert dem gekoppelten Charakter zusätzliche Hitpoints mit jedem gewonnenen Level.

## LEVIATHAN

- Ort: Kann mit dem „Draw“-Kommando bei Norg im Keller des Balamb-Gardens gefunden werden.
- Angriff: Sintflut
- Element: Wasser
- Nützliche Abilities: Heilen, Trank



„Heilen“ kann die Verletzungen eines einzelnen Charakters beseitigen und ermöglicht es, toten Kreaturen 9.999 HP Schaden zuzufügen. „Trank“ läßt den gekoppelten Charakter bei einer Verletzung automatisch eine Potion einnehmen.

MEIN FAZIT:  
SUPER

Squaresoft hat sich mit *Final Fantasy VIII* selbst übertroffen. Die Entwickler haben ein Rollenspiel mit einer genialen Story geschaffen, das mich tagelang vor die PlayStation fesselte. Ganz besonders hat mich die technische Umsetzung begeistert. Jede Videosequenz für sich ist es wert, gesehen zu werden, und reißt den Spieler nicht aus dem Geschehen heraus, sondern läßt ihn den Übergang überhaupt nicht bemerken. Die Grafikeffekte der Zaubersprüche und G. F.s haben gewohnt hohe Final Fantasy-Qualität.



Zurück im Balamb-Garden, sind nicht einmal die Gänge sicher. Ein Machtkampf zwischen zwei Parteien im Garden ist ausgebrochen.

den, denn das Ability-Menü kann neben „Angriff“ nur drei weitere Befehle aufnehmen. Mit steigender Erfahrung kommen jedoch noch weitere G.F.-Abilities hinzu, wodurch die Wahl mit fortschreitendem Spiel immer schwieriger wird. Daneben gibt es aber auch eine zweite Ability-Gruppe, die keine direkte Auswirkung im Kampf hat. Diese Abilities verbessern die körperlichen und geistigen Attribute der Figuren oder verleihen Ihren Charakteren besondere Fähigkeiten. So ermöglicht beispielsweise die „Wünschelrute“ das Aufspüren versteckter Speicherpunkte.

Thomas Rosato

## TEST ERGEBNIS

Ein geniales, grafisch und akustisch perfekt umgesetztes Rollenspiel. Auch die Übersetzung ist wirklich gut gelungen.

Titel	Final Fantasy VIII
Genre	RPG/Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	–
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
USK-Freigabe	Dt./dt. Texte
Handbuch/Spiel	Ab 12 Jahren
Release	27. Oktober '99

GRAFIK 94% SOUND 92% SPASS 96% GESAMT-WERTUNG 95%



# Immer schneller

**Neu**



**nur  
3,90**



Die PC- und Videospiele-Illustrierte alle **14** Tage neu!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast  
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun





Der Dortmunder Neuzugang Viktor Ikpeba gewinnt im strömenden Regen das Kopfballduell gegen den Verteidiger aus Rotterdam.



Bei Standardsituationen gibt Ihnen ein zuschaltbares Display am unteren Bildschirmrand Aufschluß über die Tastenbelegung.

Fußball, 1-8 Spieler, Infogrames

# UEFA STRIKER



Nicht nur aufgrund der frisch gestarteten Champions-League-Saison dürfen Fußballfreunde frohlocken. Auch auf der PlayStation können dank UEFA Striker packende Partien auf höchstem spielerischen Niveau ausgetragen werden.

Um keine Langeweile aufkommen zu lassen, werden Ihnen neun verschiedene Spielmodi geboten, die Sie entweder mit einem der über 40 Vereinstteams oder einer von über 70 Nationalmannschaften bestreiten können. Dabei dürfen Sie entweder eine europäische Liga-Saison spielen, ein K.O.-System-Turnier starten oder den neuen Europameister ermitteln. Während im historischen Spiel legendäre Spielsituationen nachgespielt werden, können Sie bei einem Sieg im Nationenpokal neue Territorien freispielen, um auch dort die Meisterschaft eines Kontinents für sich zu entscheiden. Aufgrund der UEFA-Lizenz laufen alle Superstars von David Beckham bis Rivaldo auf dem Spielfeld auf. Anhand eines umfangreichen Editors können kreative Fußballfans eigene Teams und Kicker erschaffen oder die bestehenden Clubs nach eigenen Wünschen bearbeiten.

## Training mit Auszeichnung bestanden

Einen Beleg für das ausgefeilte Spielprinzip bietet der Auszeichnungs-Modus. Um an neuen Wettbewerben wie einer WM teilnehmen zu können, müssen in diesem Trainingsteil bestimmte Aufgaben wie ein exakter Torschuß, ein Kopfballtor, bestimmte Standardsituationen oder das Abwehren gegnerischer Sturmzüge gemeistert





Unsichere Schützen mit flatternden Nerven trainieren vor wichtigen Partien Strafstoße. Hier gilt es, die grün markierten Flächen zu treffen.



Bei einem gekonnten Angriff über die Flügel dient der zuschaltbare Radar zur Orientierung, ob ein Mittelstürmer freisteht.

werden. So lernt man spielerisch die Steuerung kennen und ist für folgende heiße Matches bestens vorbereitet. Neue Wettbewerbe oder Situationen können darüber hinaus auch auf konventionelle Weise freigespielt werden. Entscheidet man beispielsweise in einem historischen Spiel das Ergebnis zu seinen Gunsten, können neue legendäre Partien der Fußballgeschichte in Angriff genommen werden.

## Fußball mit allen Feinheiten

Ein weiteres innovatives Feature findet man beim Einstellen des Schwierigkeitsgrades vor. So wählt man nicht zwischen festgelegten Spielstufen aus, sondern bestimmt durch Änderungen der Spielgeschwindigkeit und des Abwehrverhaltens der CPU-Mannschaften individuell die Schwierigkeit der Partie. Anfänger können sich somit durch ein gemächliches Tempo und ein passiv agierendes Abwehrverhalten der CPU-Kicker warmspielen, während Profis gegen eine aggressiv verteidigende Mannschaft, die durch konse-

## INFO FIND DEN BALL

Um auch während der Ladezeiten zwischen den heißen Fußballbegegnungen keine Langeweile auf dem Bildschirm aufkommen zu lassen, haben sich die Entwickler ein nettes Suchspielchen ausgedacht.



Mit den Richtungstasten des Controllers bewegen Sie den Sucher über den Ladebildschirm und drücken an der Stelle, an der Sie den Ball vermuten, eine Taste.



Am Ende der Ladezeit wird angezeigt, ob Sie richtig lagen. Bei einem Treffer erhalten Sie einen Teil eines von mehreren Codes, deren Wirkung wir nicht verraten wollen.

quentes Forechecking den Spielaufbau stört, ihr Können unter Beweis stellen. Wenn Sie nicht selbst die gegnerischen Teams für das nächste Turnier auswählen wollen, können

Sie diese Wahl auch dem CPU überlassen. Je nachdem, welche Schwierigkeitsstufe Sie bei der folgenden automatischen Auswahl gewählt haben, müssen Sie sich dabei entwe-



Oben: Das ist Salz in den Wunden aller Bayern-München-Fans. Können Sie das Kunststück von Manchester auf der PlayStation wiederholen? Unten: Fahnen und Sprechgesänge sorgen für gelungenes Fußballflair.



Shake Hands vor dem Spiel. Die äußeren Bedingungen während der Partie dürften den deutschen Spielern mehr liegen als den Ballkünstlern aus Kamerun.





Die historischen Pokalfights glorreicher Fußballtage werden stilecht in groben Schwarz-weiß Bildern präsentiert.



Wenn Sie die gestellten Aufgaben bewältigen, erhalten Sie Zertifikate, die Ihnen Zugang zu neuen Wettbewerben verschaffen.



Neben den individuellen Stärken der authentischen Kicker können Sie sich einen Überblick über erbrachte Leistungen verschaffen.

## INFO VERGLEICH

		Infogrames	91%
1.	UEFA Striker	EA	90%
2.	FIFA '99	Konami	86%
3.	Int. Superstar Soccer Pro '98	EA	85%
4.	Bundesliga Stars 2000	Eidos	83%
5.	UEFA Champions League 98/99		

Aufgrund der Gameplay-Extraklasse und der ausgefeilten Ballphysik setzt sich UEFA Striker auch gegen die hochkarätige und namhafte Genre-Konkurrenz durch und nimmt zu Recht den Thron unter den Kicksimulationen ein.



## MEIN FAZIT: SUPER

Man kann den Entwicklern von Rage nur ein Riesenkompliment für dieses durchdachte Fußballspiel der Extraklasse machen. Statt auf endlose Statistikteile, 300 verschiedene Jubelposen oder ähnliches Blendwerk zu setzen, haben sie genau dort den Hebel angesetzt, wo es bisher im Genre gehapert hat: beim Gameplay. Als Ergebnis erhält man eine genial spielbare Simulation mit gelungenen Animationen und ohne lästige Ruckelorgien. Das realistische Ballverhalten sorgt für immer neue Torraumsituationen, die Torchancen müssen genau herausgespielt werden, da die aufmerksamen Torsteher für Fernschüsse nur ein müdes Lächeln übrig haben. Allein das etwas kantige Aussehen der Ballkünstler kann man als geringfügigen Minuspunkt nennen, dem stehen aber so viele neue und genial umgesetzte Ideen entgegen, daß man dieses kleine Manko getrost verschmerzen kann. Ich bin gespannt, ob EA und SCEE mit diesem Fußballfest mithalten können.

Die Wiederholung verdeutlicht, daß der Torwart bei diesem Sonntagsschuß aus 19 Yards absolut keine Chance hatte, den Ball aus dem Winkel zu fischen.

der mit hammerharten Teams wie Manchester oder Barcelona oder scheinbar leicht zu

## REALISTISCHE BALLPHYSIK, AUSGE-REIFTES GAMEPLAY UND FRISCHE IDEEN MACHEN UEFA STRIKER ZU EINEM TOLLEN KICKVERGNÜGEN!

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

schlagenden Mannschaften aus Trondheim oder Zürich auseinandersetzen.

## Grafik ist schön, Ballkontrolle ist besser

In den Mittelpunkt des Spiels haben die Entwickler ein innovatives Gameplay und eine ausgereifte Ballphysik gestellt, und das zählt sich aus. Nie zuvor wurde in einer Kicksimulation ein solch realistisches Ballverhalten auf den Bildschirm gezaubert. Die Kugel prallt beim Freistoß realitätsnah von der Mauer ab oder springt authentisch vom Bein des grätschenden Abwehrrecks ins Aus. Auch bei den gefürchteten weiten Torabschlägen bleibt das Spielgeschehen stets flüssig, aufgrund des intelligenten Verhaltens der mitspielenden CPU-Kicker kommen ansehnliche Spielzüge über die Flügel zustande. Dabei bewegen sich die Teamkameraden äußerst realistisch und orientieren sich in den Strafraum, wenn man zum beherzten Flankenlauf ansetzt. Je nach Spielverlauf kann selbstver-

ständlich auch die Taktik und die Formation verändert oder kurz vor Schluß der Joker für die entscheidenden Tore eingewechselt werden. Auch bezüglich Steuerung setzen sich die positiven Innovationen nahtlos fort; so kann man beispielsweise den Torhüter

per L-Taste zum Verkürzen des Winkels aus dem Kasten stürmen lassen. Zur gelungenen Atmosphäre im TV-Stil tragen neben pfeifenden oder kollektiv raunenden Fans nette Details bei: So reichen sich die Mannschaftskapitäne vor dem Anpfiff die Hände, und Elfmeterschützen visieren vor dem Strafstoß die Ecke sichtbar an. Das Kommentatoren-Duo, bestehend aus Dieter Nickles (DSF) und Mark Wilkins, hält sich angenehm zurück und nervt auch nach mehreren Partien nicht.

Jens Quentin

(c) UEFA logo and name are trademarks of Union Européenne de Football Association. All rights reserved.  
(c) Rage Games Ltd. All rights reserved.

## TEST ERGEBNIS

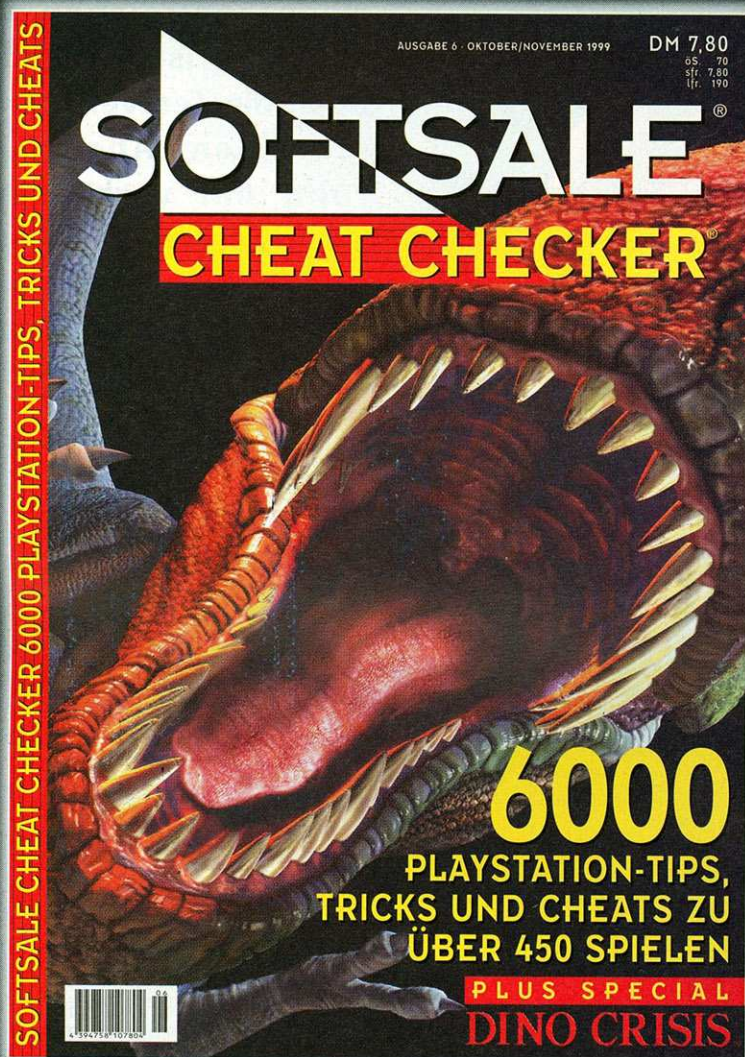
Brillantes Fußballfest mit entscheidenden Vorteilen in Sachen Spielbarkeit. Zwar präsentiert sich UEFA Striker grafisch nicht so opulent wie ein FIFA '99, die innovative Steuerung und die realistische Ballphysik gleichen diesen Nachteil jedoch locker aus.

Titel	UEFA Striker
Genre	Fußball
Spieler	1-8 (Multi-Tap-Unterstützung)
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	9 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Rage Software
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Text, dt. Sprache
Release	22. Oktober '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
84%	78%	93%	91%



# MOGELN BIS DER ARZT KOMMT! DIE SOFTSALE® CHEAT CHECKER®:



**AUSGABE 6/99  
PLAYSTATION**

**JETZT NEU IM  
ZEITSCHRIFTENHANDEL!**

**SONDERHEFT  
23 PLAYSTATION-  
KOMPLETTLÖSUNGEN  
JETZT NEU IM  
ZEITSCHRIFTENHANDEL!**





Action-Adventure, 1 Spieler, Acclaim

# SHADOW MAN



Der Retter kann zwei Waffen gleichzeitig benutzen, um der Höllenbrut einzuheizen.

**Nach zahlreichen Vorberichten ist nun endlich auch die Testversion des morbiden Abenteuers rund um verheerende Voodoo-Magie und schreckliche Serienkiller bei uns in den Redaktionsräumen eingetroffen.**

**A**ls rachsüchtige Ganoven die gesamte Familie von Mike LeRoi auslöschen, hat er es allein der mächtigen Voodoopriesterin Agnetta zu verdanken, daß er selbst auf seltsame Art und Weise den Anschlag „überlebt“ hat. Die Priesterin sieht in ihm den Retter, der die drohende Apokalypse verhindern kann. In ihren Alpträumen sieht „Nettie“, wie der mysteriöse Legion mit einem Heer von untoten Kreaturen und fünf berühmten Serienkillern die Erde unter seine finstere Herrschaft bringen will.

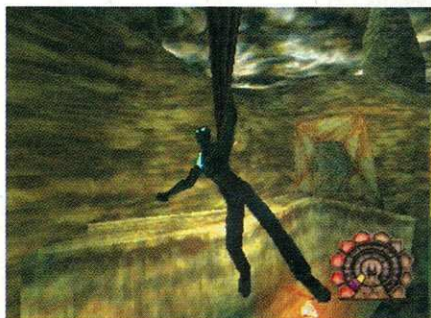
## Unheilvolle Mächte der Finsternis

Um den ehemaligen Studenten für seinen einsamen Kampf gegen die finsternen Mächte des Bösen zu stählen, pflanzte Nettie ihm die Schattenmaske in den Brustkorb, mittels derer er als Shadow Man zwischen der Welt der Lebenden und dem Schattenreich wechseln kann. Den Mittelpunkt des grausigen Geschehens bildet das „Asyl“, jener unheilvolle Ort, an den alle Mörder und Wahnsinnigen am Tag ihres Todes kommen. Bis der Protagonist



Eine der Voodoo Waffen aus dem umfangreichen Arsenal ist das Baton, das gleichzeitig als Trommelstock an einer anderen Stelle Verwendung findet.





Abgründe überwindet der Schattenmann, indem er sich an einem Seil entlang hangelt.



Das zweiköpfige Monster ohne Unterleib wird gnadenlos unter Beschuß genommen.

dorthin gelangt, erwarten ihn schier endlos weite und skurrile Welten, die dem Alptraum eines Psychopathen entsprungen sein könnten. Dabei lauern widerliche Wesen der Unterwelt in fast jedem dunklen Winkel auf den Helden. Von unheimlichen Flugmonstern über zweiköpfige Zombies bis hin zu blinden Schlachtergesellen läßt Legion sein gesamtes Monsterheer auf den Voodoo-Krieger los. Trifft Shadow Man auf diese Gesellen, kann er diese mit zwei Waffen gleichzeitig unter Beschuß nehmen. Mit Hilfe seiner Fähigkeiten klettert, hangelt, schwimmt und kriecht der einsame Retter durch die schauerlichen Szenarien, stets auf

begleitet eine stimmungsvolle Musikuntermalung den Krieger.

## Weltenwechsel und Massenmörder

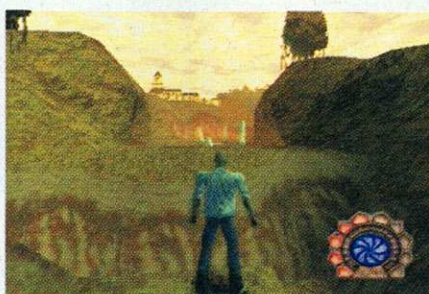
Durch den Einsatz des Teddys seines ermordeten Bruders kann Shadow Man jederzeit zwischen den Welten wandeln und bereits erforschte Areale oder wichtige Schlüsselstellen

erneut erkunden. Neben einer stillgelegten U-Bahn-Station in London und der schwülen Sumpflandschaft Louisianas wird auch der Hochsicherheitstrakt eines texanischen Gefängnisses nach den be-

rüchtigten Killern abgegrast. Dabei gilt es jedoch zu beachten, daß Mike LeRoi im Gegensatz zu seinem Alter Ego den Naturgesetzen unterworfen ist, waghalsige Sprünge oder extreme Tauchtouren enden für ihn tödlich. Die atmosphärisch gut in Szene gesetzten Begegnungen mit den hochintelligenten Killern zählen zu den Höhepunkten des Spiels. Hinweise zur erfolgreichen Jagd nach den fünf Tätern können Sie Netties Akte entnehmen, die Sie am Anfang des Horrortrips erhalten. Die vielfältige, aber leider nicht gut umgesetzte Steuerung ist auch vonnöten, um bis in den letzten Winkel der alptraum-



Neben harten Jump'n'Run-Einlagen und Gefechten mit den Geschöpfen des Bösen warten auch diverse Schalterrätsel auf hart gesottene Abenteuerer.



Erste Anlaufstelle im umfangreichen und düsteren Abenteuer des Mike LeRoi ist die Kirche am Horizont, in der Sie erste Informationen und Gegenstände erhalten.

## INFO VERGLEICH

1. Soul Reaver	Eidos	92%
2. Tomb Raider III	Eidos	91%
3. Akuji the Heartless	Eidos	89%
4. Shadow Man	Acclaim	78%
5. Alone in the Dark 2	Infogrames	66%

In diesem von Eidos dominierten Genre kann sich *Shadow Man* trotz ausgefeilter Backgroundstory und toller Gänsehaut-Atmosphäre aufgrund unübersehbarer technischer Schwächen keinen Spitzenplatz sichern.

## MEIN FAZIT: GUT



JENS

Schon nach wenigen Minuten in der Schattenwelt wird klar, daß *Shadow Man* in der PlayStation-Version den hohen Erwartungen nicht gerecht wird. Zwar sorgen die aufwendige deutsche Synchronisation und die orchestrale Musikuntermalung für eine dichte Gruselatmosphäre, die groben Mängel bei Spielbarkeit und Grafik trüben den Gesamteindruck jedoch gewaltig. So bleibt man aufgrund der schwammigen Steuerung des öfteren in den verzerrten Texturwänden hängen. Neben deftigen Grafikblitzern sorgen auch asynchrone Lippenbewegungen der pixelig und kantig dargestellten Charaktere für erschreckende Spielerlebnisse. Aufgrund der Nachladezeiten stockt der Protagonist des öfteren mitten in seinen Aktionen, und auch sonst ruckeln die ausgeladenen Areale aufgrund der schwankenden Framerate gemächlich am Spieler vorbei. So wird das nichtlineare Spielgeschehen in den umfangreichen Horrorwelten schnell zu einem spielbaren Alptraum, den die Entwickler dieser unausgereift wirkenden Version allerdings nicht im Sinn gehabt haben dürfte.

haften Areale vordringen zu können. Manche der Abschnitte können erst zu einem späteren Zeitpunkt erschlossen werden, wenn einem die notwendige Voodoo-Kraft Tür und Tor öffnet.

Jens Quentin



Die Voodooopriesterin Nettie steht dem einsamen Krieger mit Rat und Tat zur Seite.

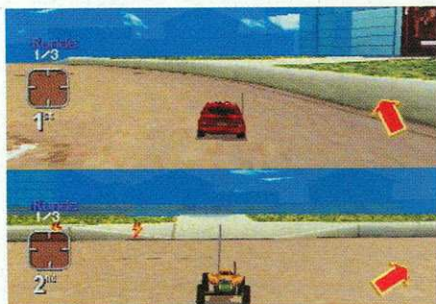
## TEST ERGEBNIS

Große technische Schwächen bezüglich der Steuerung und der Grafik lassen *Shadow Man* trotz toller Horroratmosphäre und gruseliger Sounduntermalung nicht zum erwarteten Superhit werden.

Titel	Shadow Man
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	20 Welten
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios Teesside
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./ dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
60%	80%	75%	78%





Die Sichtweite im Zweispielermodus verdient diese Bezeichnung eigentlich nicht.



Trotz spärlicher Details bringt diese Strecke die Grafik des öfteren arg ins Ruckeln.



Auf dem komplizierten Ghost-Town-Kurs sind Fahrfehler vorprogrammiert.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Acclaim

# RE-VOLT

**Re-Volt versprach ein ungewöhnlicher Fun-Racer mit Multiplayer-Spaßpotential zu werden. Leider kann die fertige Version nicht alle geweckten Erwartungen erfüllen.**

**B**evor Sie bei *Re-Volt* mit einem der ferngesteuerten Autos an den Start gehen, entscheiden Sie sich für eine von vier Rennklassen, die sich in Sachen Geschwindigkeit und Pingeligkeit der Kollisionsabfrage unterscheiden. So kommen Anfänger zwar leicht ins Ziel, langweilen sich aber aufgrund der niedrigen Spielgeschwindigkeit schnell. Profis dagegen kämpfen mit der ungewohnt direkten Steuerung der blitzschnellen Fahrzeuge, die sich im positiven Sinne von normalen Rennspielen abhebt. Wie bei Fun-Racern üblich, können Sie ihre Gegner mit allerlei Extrawaffen wie Feuerwerksraketen und Wasserbomben bearbeiten. Im Einzelspielermodus erspielen Sie sich Zugang zu weiteren Strecken und Autos. Bemer-

kenswert ist das teils sehr vertrackte Kurslayout, das oft Fahrfehler geradezu provoziert – dies ist allerdings wohl Geschmacksache. Der Sound bleibt blaß, und die leicht monotone Musikbegleitung kann auch nicht unbedingt begeistern. Die auf der Packung versprochene Dual-Shock-Unterstützung machte sich bei unserem Test leider gar nicht bemerkbar, und die deutschen Menütexte sind stellenweise irreführend.

Michael Pruchnicki



Der botanische Garten ist eine der optisch ansprechendsten Strecken des Spiels.



## MEIN FAZIT: OK

Von *Re-Volt* hatte ich mir mehr versprochen, doch bei dieser PlayStation-Version haben sich die Entwickler offenbar nicht genug Zeit gelassen. Die Technik hinkt den aktuellen Standards hinterher, der schwache 2-Spieler-Splitscreen spricht hier Bände. Ruckeleinlagen und eine geringe Sichtweite sind einfach im Direktvergleich mit der Konkurrenz nicht akzeptabel. Dies ist wohl auch der Grund, weshalb man dem Spiel keinen Vierspielermodus spendiert hat, der wohl völlig unspielbar geworden wäre. Schade, denn so bleibt auf der Habenseite unter dem Strich nur ein ganz witziges Fahrverhalten, das alleine jedoch nicht überzeugen kann.

## TEST ERGEBNIS

Die interessante Grundidee von *Re-Volt* kann leider nicht über die schwache Technik des Spiels hinwegtäuschen. Zu viele Detailmängel und Ungereimtheiten vermiesen selbst hartnäckigen Spielern schnell den Spaß.

Titel	Re-Volt
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	13 Singleplayer/4 Multiplayer
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios London
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt.Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

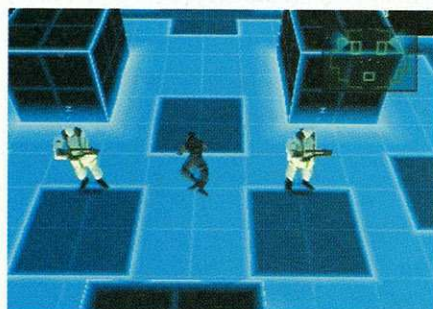
GRAFIK 65% SOUND 64% SPASS 57% GESAMT-WERTUNG 60%



Action-Adventure, 1 Spieler, Konami

# METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

Endlich ist es soweit: Solid Snake ist mit neuen Trainingsmissionen zurück. Bis zu seiner nächsten echten Mission bleibt der Agent also sicherlich in Form.



Schlafende Wachen soll man nicht wecken! Wenn diese Bodenplatten nur nicht soviel Krach machen würden.



Diese Würfel sind recht leichte Ziele – man muß nur auf seinen Munitionsvorrat achten.



Bewegliche Lichtschranken gehören zu den schwierigeren Hindernissen, und man braucht ein gutes Timing, um nicht der nächsten Wache in die Arme zu laufen.

**M**etal Gear Solid Special Missions ist ein Add-On zu Metal Gear Solid und entführt Besitzer der Vollversion in über 300 verschiedene Virtual-Reality-Missionen, in denen sich Solid auf die verschiedensten Aufgaben vorbereiten kann. Der Agent wird dabei in einer grafisch schlichten, aber zweckmäßigen 3D-Welt ausgesetzt und muß anfangs lediglich den Augen einiger Wachen und Kameras entgehen. Dabei ist Vorsicht und geschicktes Handeln gefragt. Besonders die Falltür-Missionen haben es in sich, denn verharret man zu lange an einem Punkt, geht es schnell abwärts. Solid Snake hat zwar alle bekannten Fähigkeiten, ist aber am Anfang nur schleichend und getarnt unterwegs. Sobald Sie die waffenlosen Missionen überstanden haben, dürfen Sie in der nächsten Stufe auch Waffen einsetzen, um damit stehende und bewegte Ziele auszu-schalten. Sind die jeweiligen Missionsziele, die zu Beginn in Deutsch eingeblendet werden, erfüllt, wird der Ausgang zur nächsten Trainingsmission freigeschaltet. Richtig schwer wird es, wenn Sie sich im Time-Attack-Modus befinden, denn hier müssen die Missionen unter Zeitdruck gemeistert



werden. Hat man den Special-Modus freigespielt, kann auch die Nahkampf-erfahrung des Agenten geschult werden, wenn Sie sich beispielsweise innerhalb einer Minute gegen eine vorgegebene Zahl von Wachen durchsetzen müssen. In diesem Modus finden sich auch die neuen Varianten Puzzle, Variety und Mystery. Erbringen Sie im Training gute Leistungen, wird das mit Extras und einigen Bonusvideos belohnt.

Thomas Rosato



## MEIN FAZIT: SEHR GUT

Dieses Add-On, für das man das Original-Spiel unbedingt benötigt, wird die Wartezeit auf neue Herausforderungen für Solid Snake sicher verkürzen. Die zahlreichen Missionen können etliche Wochen begeistern, auch wenn sie grafisch recht schlicht ausgefallen sind.

## TEST ERGEBNIS

Metal Gear Solid Special Missions enthält über 300 grafisch schlichte, spielerisch gelungene Trainingsmissionen zu dem Hit Metal Gear Solid.

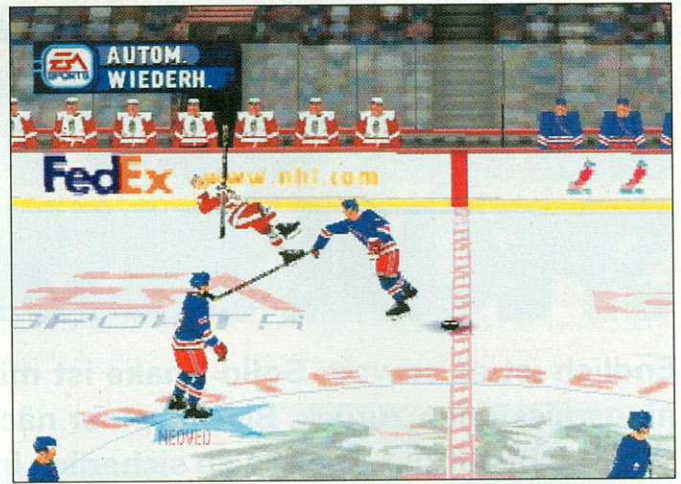
Titel	Metal Gear Solid S.M.
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Einfach
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	über 300
Preis	ca. DM 49,95
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	15. Oktober '99

GRAFIK 72% SOUND 68% SPASS 83% GESAMT-WERTUNG 83%





Glück für das deutsche Team! Der knallharte Schlagschuß des finnischen Stürmers landet nur am Pfosten.



Autsch! Dieser knallharte Bodycheck tut selbst in der Wiederholung noch weh. Als Folge fällt der Spieler mit einer Verletzung aus.

## Eishockey, 1-8 Spieler, Electronic Arts

# NHL 2000



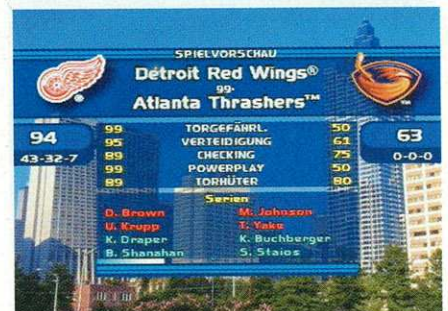
Ab Ende September können Sie dank NHL 2000 wieder knallharte Bodychecks, spektakuläre Schlagschüsse und gekonnte Paßkombinationen auf dem Eis ausführen.

Während das letztjährige Kufenspektakel im Gegensatz zu NHL '98 etwas an Geschwindigkeit verloren hatte, flitzen die Original-Kufenkünstler aus der NHL (+ 18 Nationalmannschaften) diesmal wieder mit erhöhtem Tempo über die Eisfläche. Alle bekannten und gewohnt ausgereiften Spielmodi wie die Playoffs, das Bestreiten einer Saison oder ein Penalty-Schießen werden dem Fan in leicht geänderter Optik präsentiert. Hat man nach der obligatorischen Nationalhymne die Jagd nach der Hartgummischeibe aufgenommen, fallen schnell Änderungen im Gameplay ins Auge. So schickt man mittels Geschwindigkeitsschub den Gegenspieler nicht mehr automatisch aufs

Eis, sondern versetzt ihm einen „dezenten“ Rempler. Drückt man jedoch zusätzlich die Dreieck-Taste, wird der Gegner mit einem verheerenden „Big Hit“ ins Reich der Träume geschickt. Dieser überharte Kontakt erhöht die Verletzungsgefahr beim Opfer und das Strafminuten-Konto beim Kufen-Rüpel enorm.

### Schnelle Action steht im Vordergrund

Insgesamt spricht die Steuerung im Gegensatz zum Vorgänger direkter an, so daß schnelle Richtungswechsel problemlos möglich sind. Zwar geht diese überarbeitete Art der Steuerung auf Kosten des Realismus, sie erhöht jedoch das Tempo des Spiels und ist Beleg



Nützlich: Der Ladebildschirm gibt Ihnen Auskunft über Spieler, die momentan gut oder schlecht drauf sind.

dafür, daß die Entwickler diesmal einen action-orientierten Ansatz gewählt haben. Die Möglichkeit, Spieler des eigenen Teams per Button direkt anzuwählen, macht sich im rasanten Spielgeschehen positiv bemerkbar. Die Puckphysik zeigt sich ausgefeilter, so daß eine erhöhte Anzahl abgefälschter Schüsse das Spiel beleben. Ansonsten stehen alle Bewegungsmöglichkeiten des Vorgängers zur Verfügung.

Jens Quentin



### MEIN FAZIT: SUPER

JENS

Electronic Arts hat gekonnt den Drahtseilakt zwischen realistischer Simulation und rasanter Action bewältigt. Die Schnelligkeit von NHL '98 wurde geschickt mit der unschlagbaren Spielbarkeit von NHL '99 verknüpft, durch die neuen, nicht nur optischen Features kommt darüber hinaus viel Spielspaß bei bis zu acht menschlichen Spielern auf. Lediglich die bereits bekannten nervigen deutschen Kommentatoren sowie ein deutscher Stadionsprecher (in einer NHL-Arena!?) lassen Fans des Sports schnell die Sprachausgabe-Lautstärke nach unten drehen.



Kein Eishockey-Game ohne zünftige Keilerei. Nach dem Schlagabtausch finden sich die Raufbolde auf der Strafbank wieder.

### TEST ERGEBNIS

Gekonnter Mix aus schneller Action und hohem Realismus mit überarbeiteter Steuerung, gewohnt ausgereiftem Gameplay und nützlichen zusätzlichen Features.

Titel	NHL 2000
Genre	Eishockey
Spieler	1-8 (Multi Tap-Unterstützung)
Schwierigkeitsgrad	4 Schwierigkeitsstufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	5 Spielmodi
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./ dt. Texte, dt. Sprache
Release	30. September '99

GRAFIK 83% SOUND 74% SPASS 89% GESAMT-WERTUNG 88%



# CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases gefällig?



Dann  
schnell den  
Abocoupon auf  
Seite 145 ausfüllen und  
PlayStation Zone im Abo testen. Als Danke-  
schön gibt's einen praktischen CD-Ständer  
mit 12 Jewel-Cases. Außerdem sparst Du  
Dir jeden Monat den Weg zum Kiosk und  
erhältst Deine PlayStation Zone mit praller  
CD pünktlich, druckfrisch und bequem per  
Post nach Haus.

## 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](http://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 Hennigsdorf	JOYSOFT POINT HENNIGSDORF	Storchengalerie	03302/22 89 63
27568 Bremerhaven	HIGHSCORE!	Bürgerm.-Smidt-Strasse 92	0471/419 29 39
31832 Springe	MULTI MEDIA WORLD GMBH	Burgstrasse 13	05041/97 08 77
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	Viehhofer Strasse 17	0201/243 72 95
47839 Krefeld-Hüls	PLAYER ONE	Kempener Strasse 22	02151/51 89 004
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 Deizisau	TECHNO LAND	Sirnauer Strasse 56	07153/8 29 90
77933 Lahr	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH	Breisgautstrasse 37	07821/94 23 14
79312 Emmendingen	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH	Eldzamm 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



**NHL 2000**  
Griff nach dem Stanley Cup!

**BREATH OF FIRE 3**  
Rollenspielerlebnis!

**SHADOW MAN**  
Retten Sie Ihre Seele!

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

## Playstation



Finanzierung  
12 x 27.-\*\*

Color PSX	289.95
Multinorm* PSX	299.95
Multinorm Color PSX	339.95
M.PSX + 2.DS-Pad	329.95
dito + RGB + 8Meg	349.95



US Vers. 129.95



DT Vers. 99.95



Der "THRILLE KILL"  
Wu-Tang - Shaolin Style  
Die Wiedergeburt von  
Thrill-Kill. Das Beate m  
Up mit 4 Spieler- Modus  
Super Grafik und erstkl.  
Gore-Effekten.

129.95

Castrol Honda Superbike	85.95
Dino Crisis US (+RE3 Demo)	129.95
Driver	89.95
Final Fantasy 8	109.95
Gex 3	86.95
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

### Shock Gun DS-7000



Produkt des Monats  
Play. Zone 9/99

### Multi Top



39.95

### Scorpion Gun



29.95

Army Men Air Attack US	129.95
Carnageddon 2 US	129.95
Demolition Racers	129.95
Ehrgeiz US	129.95
Final Fantasy 8 US	129.95
Jade Cocoon US	129.95
Knights of Carnage US	129.95
Lunar Silver Star Story	159.95
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

## Action Pro



69.95

## Game Hunter(9002)

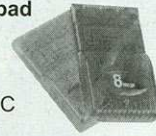


Der G.Hunter ermöglicht Ihnen  
das Abspielen von Import und  
Backup Spielen ohne Chip  
einlöten. Incl komplettem  
Cheatmodul, jetzt auch für  
SCPH9002 Konsolen.

29.95

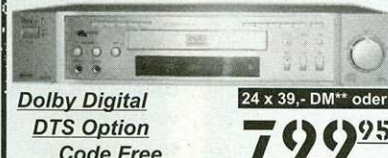
Modul für SPC9002 = 59,95 DM

Standard Joypad	9.95
Dual Shock Color Joypad	19.95
Sony Dual Shock Pad	39.95
PSX Maus + Pad	19.95
1Meg Memory Card	9.95
4Meg Uncompressed MC	29.95
8Meg Memory Card	24.95



19.95

## DVD-Player DS2000



Dolby Digital  
DTS Option  
Code Free

24 x 39,- DM\*\* oder  
799.95

## !!! DVD NEWS !!!



Titanic dt. 79.95 Matrix us. 69.95 Die Mummy 59.95

Dancing Zone (NEU)	69.95
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

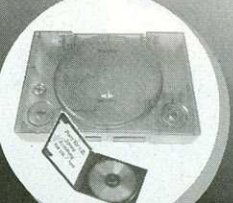


Abbildung ähnlich

Real Arcade Lightgun	99.95
Fox Dual Shock + Point Blank 2	99.95
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.mlcgbmh.de](http://www.mlcgbmh.de)

02845-98330

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







Der Kuhwerfer in Aktion: Noch freut sich der Killer-Truthahn seines Lebens ...



... eine gut gezielte Kuh verwandelt das vorwitzige Federvieh in einen Festtagsbraten.



Auch auf dem South Park Volksfest treiben sich die außerirdischen Laufvögel herum.

Action, 1-4 Spieler, Acclaim

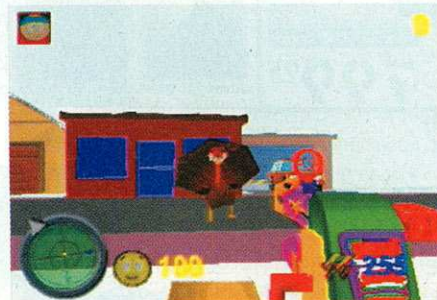
# SOUTH PARK

Das Spiel zur amerikanischen Comic-Serie: Ein abgedrehter Egoshooter inklusive trashigem Ambiente.

**S**outh Park ist Kult. Die Serie ist zur Zeit die angesagteste Sendung im amerikanischen Fernsehen. Die Geschichten drehen sich hauptsächlich um vier Jungs im Grundschulalter, von denen jeder seine eigenen Macken hat: Stan z.B. ist in Wendy verliebt, muß sich aber



Im Renderintro erhalten die vier Freunde ihre Instruktionen für die folgende Mission.



Die „Seifenkanone“ ähnelt mit ihrer hohen Schußfrequenz einem Maschinengewehr.

jedesmal, wenn er sie sieht, übergeben. Der bekannteste Charakter der Truppe ist Kenny, der in fast jeder Folge am Ende ins Gras beißen muß. Sein Ableben wird von seinen Freunden stets mit dem Satz: „They killed Kenny! You bastards!“ kommentiert, der sich in Amerika inzwischen zum geflügelten Wort entwickelt hat. Zum Spiel: Durch eine Verkettung widriger Umstände gelangen großwahnwitzige Aliens auf die Erde und versuchen South Park - die Heimatstadt von Stan und Konsorten - zu zerstören. Sie ziehen nun mit einem der vier Racker los, um die Horden von Killertruthähnen und Außerirdischen aufzuhalten. South Park ist ein klassischer Egoshooter, und dementsprechend umfangreich ist das Waffenarsenal. Standardmäßig ist der Held mit einem unendlichen Vorrat an Schneebällen ausgerüstet, im weiteren Verlauf des Spiels finden Sie aber bessere und abgedrehtere Waffen. Von der Voodoo-Puppe mit tödlichen Blähungen bis zu explodierenden Kühen ist hier so ziemlich alles vorhanden, was das Kinderherz begehrt.

In jedem Level müssen Sie dafür sorgen, daß die Aliens nicht in Ihre Stadt eindringen. Falls Sie scheitern, werden Sie in eine Art „Hoffnungslauf“ geschickt. Hier müssen Sie das Stadtzentrum verteidigen und dafür sorgen, daß die Lebensenergie von South Park nicht unter den kritischen Wert sinkt: Ansonsten droht das



MEIN FAZIT:  
**GUT**

Man muß schon ein Fan der Serie sein, um diesem Spiel etwas abgewinnen zu können. Technisch und atmosphärisch hält South Park dem Vergleich mit Referenztiteln nicht stand. Zwar ringt das Spiel dem Zuschauer einige Lacher ab, aber auch der beste Witz läuft sich irgendwann tot. Wer den fünfzigsten Killertruthahn erlegt hat, wird nicht mehr lachen, sondern wahrscheinlich gelangweilt abschalten.

endgültige „Game Over!“. South Park bietet, wie inzwischen in diesem Genre üblich, einen Multiplayermodus via Splitscreen, in dem bis zu vier Spieler sich gegenseitig den Garaus machen können.

Sascha Gliss

## TEST ERGEBNIS

Unausgeglichene 3D-Shooter  
Parodie mit South Park Bonus.

Für Fans der Serie eventuell interessant, wer hingegen einen modernen und abwechslungsreichen Egoshooter erwartet, wird enttäuscht.

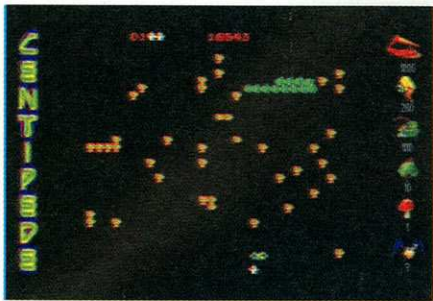
Titel	South Park
Genre	Action
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	5 Episoden
Preis	ca. 90 Mark
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Appaloosa Interactive
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK 60% SOUND 67% SPASS 66% GESAMT-WERTUNG 66%





# CENTIPEDE



**Der Action-Oldie kann trotz der Verlagerung in ein 3D-Ambiente nicht so recht überzeugen.**

Mit einer mobilen Kanone müssen wildgewordene Hunderfüßer und ihre Gefolgschaft aus dem Screen geballert werden. Dieses Konzept erwartet Sie nach dem Intro in zwei Varianten. Neben einer Umsetzung des Originals wird eine dreidimensionale Fassung von *Centipede* angeboten, die mit diversen Extrawaffen und neuen spielerischen Elementen angereichert wurde. So müssen etwa Menschen gerettet oder Häuser vor dem Ansturm der insektoiden Gefahr geschützt werden. Dennoch kann der Titel nicht überzeugen, denn Grafik und Gameplay sind viel zu eintönig geraten. Fazit: Nur für *Centipede*-Fans.

Marco Marzinkowski



*Ansichtssache: Die 3D-Perspektive gibt es in drei verschiedenen Zoomstufen.*

# PONG



**Die Mutter aller modernen Videospiele kehrt zurück. Ein Fall für die staubige PlayStation-Gruft?**

Erstaunlicherweise muß diese ketzerische Frage verneint werden. Das uralte Prinzip wurde so kreativ aufgearbeitet, daß es eine wahre Pracht ist. So findet das Geschehen etwa auf einem Fußballplatz, im Inneren eines Flip-pers oder in einer Dschungellandschaft statt. Zahlreiche Extras, ein genialer Vier-spieler-modus und witzige Ideen sorgen für Laune. In einer Stufe mutiert der Schläger etwa zur Angel, der finale Level hingegen ist auf einem riesigen Atari-Symbol angesiedelt. Grafik und Sound können alles in allem gefallen. Solisten haben zwar schnell alles gesehen, aber als Partygame ist *Pong* ein absoluter Geheimtipp.

Marco Marzinkowski



*Beim Pong der Neuzeit kann man den Ball festhalten, um ihn plziert zu retournieren.*

# THE NEXT TETRIS



**Der Denkspielklassiker Tetris kehrt zurück und macht auch im Jahre 1999 noch Spaß.**

Verschiedene Klötzchenformen sinken langsam in einen Becher und müssen vom Spieler geschickt zusammengesetzt werden, damit sich komplette Reihen bilden. Dieser Klassiker fasziniert schon seit 14 Jahren auf den verschiedensten Plattformen und wird hier in den Varianten Classic und Next Tetris angeboten. Bei letzterer gibt es zahlreiche neue Gebilde, die auch *Tetris*-Veteranen knifflige Herausforderungen bieten dürften. Geboten werden ferner eine Autovorschau auf die nächsten drei Klötzchen und ein Modus für – leider nur – zwei Spieler. Fazit: Interessant für Leute, die noch keinen *Tetris*-Ableger haben.

Marco Marzinkowski



*Werden mindestens zwei Reihen abgebaut, dann dreht sich der Screen des Gegners.*

## TEST ERGEBNIS

<b>Titel</b>	Centipede
<b>Genre</b>	Action
<b>Spieler</b>	1-2
<b>Schwierigkeitsgrad</b>	Mittel
<b>Save Game</b>	Ja
<b>Analog/Dual Shock</b>	Ja/ja
<b>Levels</b>	6 Welten
<b>Preis</b>	ca. DM 89,-
<b>Hersteller</b>	Hasbro
<b>Entwickler</b>	Leaping Lizard
<b>USK-Freigabe</b>	Ab 6 Jahren
<b>Handbuch/Spiel</b>	Dt./ dt. Texte
<b>Release</b>	8. Oktober '99

GRAFIK 62% SOUND 65% SPASS 70% GESAMT-WERTUNG 69%

## TEST ERGEBNIS

<b>Titel</b>	Pong
<b>Genre</b>	Action
<b>Spieler</b>	1-4
<b>Schwierigkeitsgrad</b>	3 Stufen
<b>Save Game</b>	Ja
<b>Analog/Dual Shock</b>	Ja/Ja
<b>Levels</b>	8 Zonen
<b>Preis</b>	ca. DM 89,-
<b>Hersteller</b>	Hasbro
<b>Entwickler</b>	Supersonic
<b>USK-Freigabe</b>	Ohne Altersbeschränkung
<b>Handbuch/Spiel</b>	Dt./ dt. Texte
<b>Release</b>	8. Oktober '99

GRAFIK 69% SOUND 73% SPASS 85% GESAMT-WERTUNG 82%

## TEST ERGEBNIS

<b>Titel</b>	The Next Tetris
<b>Genre</b>	Denkspiel
<b>Spieler</b>	1-2
<b>Schwierigkeitsgrad</b>	Mittel
<b>Save Game</b>	Ja
<b>Analog/Dual Shock</b>	Nein/ja
<b>Levels</b>	Classic und Next Tetris
<b>Preis</b>	ca. DM 89,-
<b>Hersteller</b>	Hasbro
<b>Entwickler</b>	Blue Planet Software
<b>USK-Freigabe</b>	Ohne Altersbeschränkung
<b>Handbuch/Spiel</b>	Dt./ dt. Texte
<b>Release</b>	8. Oktober '99

GRAFIK 32% SOUND 51% SPASS 82% GESAMT-WERTUNG 80%



## HOT WHEELS



**Micro Machines läßt grüßen: Auch in Hot Wheels rasen Spielzeugautos um die Wette.**

Seit rund 30 Jahren beglückt Mattel Autonarren im Vorschulalter mit abgedrehten Spielzeugautos. EA widmete den Flitzern jetzt ein eigenes Rennspiel. *Hot Wheels Turbo Racing* wartet mit über 40 verschiedenen PS-Monstern für die Hosentasche und sechs regulären Strecken auf. Um leichter an der Konkurrenz vorbeizukommen, müssen Sie sich durch spektakuläre Stunts Turbobooster verdienen. Das Spiel bewertet die Stunts und belohnt Sie mit den begehrten Extras. Solospieler toben sich in Rennen gegen fünf Computergegner aus, während Multiplayerfans auch gegen einen Freund mittels Splitscreen antreten können.

Sascha Gliss



So sollten Sie Ihren Hot Rod nach einem Stunt nicht landen, sonst droht Punktabzug.

## TEST ERGEBNIS

Titel	Hot Wheels Turbo Racing
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	6 Strecken + Bonusstrecken
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	EA
Entwickler	Storm Front Studios
USK-Freigabe	tba.
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

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

## GUNGAGE



**Nippons Antwort auf Lara Croft? Unspektakulärer Third-Person-Shooter mit Manga-Charme.**

Schlechte Zeiten für Wankle Skade. Zum einen ärgert er sich wahrscheinlich über seinen merkwürdigen Namen, zum anderen haben diese Aliens ein Dimensionstor in seine Welt geöffnet. Bewaffnet mit einer Energiewumme und einem Energieschild, macht sich der Held auf, der Bedrohung ein Ende zu setzen. *Gungage* sieht aus wie *Tomb Raider* im Stil eines Manga-Comics. Sie steuern Ihren unerschrockenen Monsterkiller durch die Areale und ballern auf alles, was sich bewegt. Am Ende jedes Levels wartet ein riesiger Endgegner auf Sie. Insgesamt bietet *Gungage* vier Charaktere, drei davon sind geheim und müssen erst freigespielt werden.

Sascha Gliss



Gefahr im Verzug: So nah sollten Ihnen Ihre Gegner normalerweise nicht kommen.

## TEST ERGEBNIS

Titel	Gungage
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK 75% SOUND 76% SPASS 78% GESAMT-WERTUNG 77%

## FISHERMAN'S BAIT



**Konami bringt den Angelsimulator aus der Spielhalle auf die heimische PlayStation.**

Wie in den meisten Angelspielen dreht sich in *Fisherman's Bait* alles um den amerikanischen Schwarzbarsch. Als Hobbyangler entscheiden Sie sich entweder für eine Trainingssession oder melden sich zu einem Turnier. Sobald ein Fisch anbeißt, schaltet das Spiel unmotiviert auf eine Unterwasserkamera um, was ziemlich nervt. Das eigentliche Angelerlebnis fängt *Fisherman's Bait* mehr als gelungen ein: Besonders die realistischen Bewegungen des Dual Shock Controllers lassen das Herz des Fischers höher schlagen. Daß Konami allerdings das Zeitlimit der Arcade-Version beibehalten hat, nervt den virtuellen Angler nach einiger Zeit gewaltig.

Sascha Gliss



Petri Heil! Dieser kapitale Barsch stockt Ihr Zeitkonto um einige Sekunden auf.

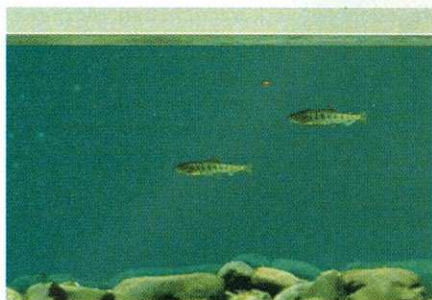
## TEST ERGEBNIS

Titel	Fisherman's Bait
Genre	Sport
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	4 Seen
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	tba.
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte, engl. Sprache
Release	Herbst '99

GRAFIK 79% SOUND 77% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG 79%



## REEL FISHING



**Simulationen des Angelsports werden auch auf der PlayStation immer häufiger umgesetzt.**

Bei *Reel Fishing* dürfen Sie an grafisch schön gestalteten Bächen Forellen fangen und dazu verschiedene Schwimmer und Köder einsetzen. Hat ein Fisch Ihren Köder entdeckt, wird zu einer Unterwasseransicht gewechselt, die mit dem zuvor sichtbaren Bach optisch nicht das Geringste zu tun hat. Gelingt es Ihnen, einen Fisch zu fangen, können Sie ihn später in ein Aquarium einsetzen. Wenn Sie im Laufe des Spiels ausreichend Forellen gefangen und dadurch genug Erfahrung gesammelt haben, können sie sich auch an Seen und damit an anderen Fischgattungen versuchen.

Thomas Rosato



An solch idyllischen Bächen kann man bei *Reel Fishing* angeln und Beute machen.

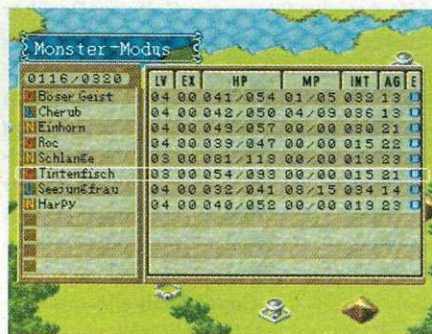
## MASTER OF MONSTERS



**In diesem rundenbasierten Strategiespiel lassen Sie schreckliche Ungetüme für sich kämpfen.**

Der 15jährige Iros bleibt nach einem Angriff auf sein Dorf als einziger Überlebender zurück. In seiner größten Not verleihen die Götter diesem Kind die Macht, Monster herbeizurufen. Jetzt verfolgt er Gaia, den fürchterlichen Feldherrn, der seine Heimat zerstörte. Im Storymodus können Sie die Geschichte von Iros auf einer grafisch anspruchslosen 2D-Karte weiterspielen. Sind Sie am Zug, warten pixelige Monster auf Ihre Befehle. Ziel ist es, alle Türme zu besetzen und die Gegner zu vernichten. Im Kartenmodus können Sie 20 Einzelkarten durchspielen. Der Kampf-Modus wiederum ermöglicht es, zu viert gegeneinander anzutreten.

Thomas Rosato



Monster können aus der verfügbaren Liste gewählt und herbeigerufen werden.

## RAT ATTACK



**Bei diesem witzigen Geschicklichkeitsspiel fragt man sich zu Recht: Wer jagt hier eigentlich wen?**

Ein Horde Laborratten ist aus dem Weltall zurückgekehrt und will mit ihrem Alien-Equipment eine Revolution anführen. Das ist ein Fall für die Scratch Cats. Ihre Aufgabe besteht darin, eine der acht Katzen zu steuern und der Ratentplage Herr zu werden. Mit einem „Errattikator“ ausgestattet, sind Sie in einer dreidimensionalen Comicwelt unterwegs. Umschließen Sie die Biester mit einem „Bändigungsfeld“, werden sie eingefangen und können im „Destruktor“ endgültig vernichtet werden. Zusätzlich stehen Ihnen verschiedene Extras zur Verfügung. Mit Multi Tap können bis zu vier Katzen gleichzeitig an den Start gehen!

Thomas Rosato



Ist eine Ratte erst im „Destruktor“, kann sie keinen Schaden mehr anrichten.

### TEST ERGEBNIS

Titel	Reel Fishing
Genre	Sportspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Einfach
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	–
Preis	ca. DM 80,-
Hersteller	Natsume
Entwickler	Natsume
USK-Freigabe	Dt./ dt.Texte, engl. Sprache
Handbuch/Spiel	Ohne Altersbeschränkung
Release	September '99

GRAFIK 68% SOUND 57% SPASS 72% GESAMT-WERTUNG **73%**

### TEST ERGEBNIS

Titel	Master of Monsters – Disciples of Gaia
Genre	Strategie
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	–
Preis	ca. DM 80,-
Hersteller	ASCII
Entwickler	Agetec
USK-Freigabe	Dt./ dt.Texte, engl. Sprache
Handbuch/Spiel	Ab 12 Jahren
Release	September '99

GRAFIK 58% SOUND 62% SPASS 68% GESAMT-WERTUNG **68%**

### TEST ERGEBNIS

Titel	Rat Attack
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Über 50
Preis	ca. DM 79,-
Hersteller	TLC/Mindscape
Entwickler	TLC/Mindscape
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	September '99

GRAFIK 79% SOUND 80% SPASS 77% GESAMT-WERTUNG **78%**



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

## IN EIGENER SACHE

Daß wir die Wünsche unserer Leser sehr ernst nehmen, dürfte allen PSZ-Veteranen bekannt sein. Wir lesen nicht nur jeden einzelnen Leserbrief und jede ankommende E-Mail, sondern sehen uns auch alle eintreffenden Leserzeugnisse aufmerksam durch und notieren alle Verbesserungswünsche, egal wie sinnvoll sie auf den ersten Blick erscheinen. Nachdem wir in den vergangenen Monaten bereits den Umfang des Heftes deutlich erweitert haben und die PSZ-Multimedia-CD mit einer neuen Filmroutine ausstatteten, die einen besseren Bildausschnitt und flüssigere Animationen ermöglicht, nahmen wir uns rechtzeitig zum Start der Spielesaison den Heftinhalt vor und setzten viele von unseren Lesern stammende Anregungen um.

**PlayStation-Kids Zone:** Obwohl die Leserschaft der PlayStation Zone im Schnitt stattliche 20 Jahre alt ist, erreichen uns erstaunlich häufig Anfragen, ob wir denn nicht Spiele, die auch für Kids geeignet sind, in irgendeiner Form kennzeichnen könnten. Nachdem sich derzeit immer mehr Publisher wie beispielsweise Disney oder auch Infogrames um die Kids und Junggebliebenen unter den PlayStation-Usern kümmern und Sony CED sogar seine Zielgruppe „nach unten“ erweitern will, gaben wir dem Drängen nach und schufen eine spezielle Rubrik dafür. In den Kids-News kommen brandneue Titel wie beispielsweise *Mulan Story* oder *A Bug's Life Activity Centre* zur Geltung. Darüber hinaus werden größere Angespielt-Berichte und Tests ab sofort mit dem Kids-Zone-Prädikat versehen, falls es sich um ein Spiel entsprechender Ausprägung handelt. Dieses Prädikat bedeutet übrigens nicht, daß das Spiel nur für Kinder geeignet ist, es soll nur klarmachen, daß man dieses Spiel auch Kindern bedenkenlos schenken kann.

**Hardware-Zone:** Regelmäßige Vorstellungen im Rahmen der üblichen News reichen offenbar nicht, deshalb haben wir ab sofort eine spezielle Hardware-Seite zu bieten, in der wir uns ausschließlich um neues Zubehör für die PlayStation kümmern.

**Platinum-Rubrik:** Keine Frage, Platinum-Spiele sind aufgrund des günstigen Verkaufspreises die absoluten Renner in den Läden, deshalb werden wir ab sofort in den News in einer monatlichen Platinum-Ecke aktuelle Wiederveröffentlichungen vorstellen.

**Most Wanted:** Wer nicht gerade Tag und Nacht mit seiner PlayStation und den dazugehörigen Zeitschriften verbringt, dürfte Probleme haben, genau die Spiele zu erkennen, die hitverdächtig sind. Damit Sie wissen, was angesagt ist, markieren wir Tests und Vorabberichte zu den Spielen, die in den PSZ-Most-Wanted-Charts besonders gefragt sind, ab sofort mit einem PSZ-Most-Wanted-Prädikat.

**Deutsch oder Englisch?** In der Regel gehen wir zwar in den Artikeln auf diese Frage ein, um die Suche nach der begehrten Info jedoch zu verkürzen, haben wir unsere Bewertungskästen für Tests und Previews ab sofort um die Zeile „Handbuch/Spiel“ ergänzt. Hier können Sie erfahren, in welcher Sprache das Handbuch, die Bildschirmtexte und eventuell die Sprachausgabe gehalten sind.

**Mehr News!** Die ersten Seiten im Heft gehören nicht zuletzt aufgrund der hohen Aktualität zu den beliebtesten Abschnitten der PlayStation Zone. Um noch mehr Infos unterzubringen, verzichteten wir ab sofort auf ausufernde Texte, womit wir auf den News-Seiten und in der Galerie beinahe die doppelte Menge an Spielen unterbringen können.

**Immer vor Ort in Japan:** Seit 8 Wochen sind wir dank COMPUTEC-MEDIA-Korrespondent Warren Harrod stets in Japan vertreten und können so immer hochaktuelle Neuigkeiten aus Fernost präsentieren. Das erste Resultat dieser neuen Quelle ist der glänzende Bericht zur PlayStation-2-Premiere in dieser Ausgabe.

Soweit die aktuellen Neuerungen in der PlayStation Zone. Nun sind Sie wieder an der Reihe: Lassen Sie uns bitte wissen, was Sie von den Neuerungen halten! Wir freuen uns auf Ihre Zuschriften. Übrigens, derzeit haben wir gerade einige neue Ideen für die PlayStation Zone-CD in Arbeit. Mehr davon demnächst!

Die Redaktion

## FARBLOSES TITELBILD

Zuerst einmal ein kräftiges Lob an Euch für Eure Zeitschrift. Im Besonderen möchte ich dabei Eure Multimedia-Demo-CD hervorheben, die im Vergleich zu Produkten diverser Konkurrenten doch deutlich herausragt, man denke da nur an die Speicherstände. Im Heft gefällt mir vor allem Dingen Eure recht übersichtliche Rubrik „PlayStation Lexikon“, die eine relativ detaillierte Aufstellung der Spiele aufweist, die noch in der Mache sind. Dabei fällt positiv auf, daß Ihr auch indizierte Titel aufführt (und sei es auch nur mit dem Titel „Indiziert“, gefolgt von einer Erklärung, die es dem Insider möglich macht, den gefragten Titel zu identifizieren). Macht weiter so!

**PLAYSTATION ZONE:** Danke für das Kompliment, in der Regel werden wir dafür gerügt, daß wir die Namen indizierter Spiele nicht nennen ...

**Kein Lob ohne Kritik:** Etwas negativ finde ich Euer Layout des Titelbildes. Es wirkt zu farblos und kopiert zu sehr die unzähligen PC-Magazine mit beiliegender CD. Es fällt dem Käufer da schon ein wenig schwer, Euer Produkt unter den vielen anderen zu finden.

**PLAYSTATION ZONE:** Uns wurde schon allerhand vorgeworfen, daß wir allerdings PC-



Magazine kopieren, ist wirklich neu. Daß wir auf dem Titel zu viel Text hätten und manche Informationen doppelt zu finden seien, konnten wir nachvollziehen und verzichten deswegen seit der letzten Ausgabe auf den Extra-CD-Kasten, wodurch das Hauptmotiv besser zur

Geltung kommt und das Titellayout etwas großzügiger wirkt. Daß wir zu farblos sind, kann ich hingegen nicht ganz nachvollziehen. Gerade weil wir zuviel Farbe auf dem Titel hatten (gelber Balken, roter CD-Kasten, knallig grünes Extraheft), haben wir bei der Ausgabe 10/99 damit begonnen, die farbliche Gestaltung etwas homogener erscheinen zu lassen. Eines sollte jedoch immer helfen, um die PlayStation Zone im Zeitschriften-Regal ausfindig zu machen: Das außen beigeheftete Extraheft in der Sonderfarbe gibt es wirklich nur bei der PlayStation Zone.

**Nun aber zu einigen Fragen: In der letzten Zeit ist die Diskussion um den Importstop von PlayStation-Spielen etwas in der Versenkung verschwunden. Habe ich da etwas verpaßt, oder ist es dem Normalsterblichen wieder möglich, an Importe zu kommen? Diese Frage muß sich einem stellen, wenn man bedenkt, daß wir hier in Deutschland inzwischen immer öfter entschärfte PAL-Fassungen angeboten bekommen. Wenn ich da an Resident Evil 3 denke, wird mir jetzt schon ganz schlecht. Und wenn dieser Importstop noch existieren sollte, wäre es dann möglich, bei betroffenen Spielen trotzdem auf eventuelle Unterschiede hinzuweisen?**

**PLAYSTATION ZONE:** Zweifellos hat der Importstop für einige Aufregung gesorgt, wenn man bedenkt, daß wir uns mit über drei Millionen verkauften PlayStations mittlerweile im Massenmarkt befinden, kann man auch davon ausgehen, daß nur etwa fünf Prozent unmittelbar davon betroffen waren. Gerade diese haben sich dann natürlich auch im Internet oder per Leserbrief bemerkbar gemacht, was aber die tatsächliche Situation im Gesamtmarkt nicht widerspiegelte. Derzeit ist die Situation so, daß Händler nach wie vor keine Import-Spiele aus Japan oder den USA verkaufen dürfen, Privatpersonen dürfen sich natürlich immer noch ihre Spiele direkt aus dem Ausland besorgen. Deine Anregung bezüglich der Unterschiede zwischen den PAL- und NTSC-Versionen ist ganz vorzüglich, wir werden spätestens beim PAL-Test von Resident Evil 3 darauf zurückkommen.

Stefan Bohn

## ALLE TESTS?

**Den Honig zu Beginn erspare ich mir einmal, Ihr wißt selber, wie gut Ihr seid! Einen Kritik-Punkt hätte ich dann aber dennoch: Ich finde, daß sich das PlayStation-**

**Lexikon, der Einkaufsführer und die „Schon getestet!“-Rubrik zu sehr überschneiden. Die Charts der einzelnen Genres findet man z. B. sowohl im Einkaufsführer als auch in abgespeckter Form im Heft. Ich denke, daß man das auch alles etwas kompakter präsentieren könnte und den Platz für einen ausführlicheren Hardware-Teil nutzen könnte. Gut fände ich auch, wenn Ihr nicht nur die letzten 50 Tests, sondern alle jemals in Eurem Magazin getesteten Spiele in einer Liste aufführen würdet.**

**PLAYSTATION ZONE:** Zweifellos ist zwischen dem PlayStation Lexikon und dem Einkaufsführer eine gewisse inhaltliche Überschneidung vorhanden, allerdings wurde der Einkaufsführer als selbständiges Heft konzipiert, das man separat sammeln und beim Einkauf nutzen kann, während das beliebte PlayStation-Lexikon fester Bestandteil des Hefts ist, weshalb wir uns auch hüten werden, diese Rubrik aus dem Magazin zu verbannen. Man bekommt hier zwar nur eine abgespeckte Bestenliste zu den einzelnen Genres geboten, hat zum Ausgleich allerdings mehr Genres, die Release-Daten für alle angekündigten Spiele und aktuelle Infos zu den wichtigsten in der Entwicklung befindlichen Projekten griffbereit. Die „Schon getestet!“-Seite hingegen wurde aus einem ganz anderen Grund ins Leben gerufen: Hier kann man sich darüber informieren, welche Spiele bereits getestet wurden. Sollte man also eine Ausgabe versäumt haben oder sich den Test zu einem Spiel noch einmal zu Gemüte führen wollen, erfährt man dort (und nur dort), in welcher Ausgabe das Game auf dem Prüfstand war. Alle Tests aufzuführen, könnte auf Dauer dann etwas zu weit führen. Als Alternative empfehlen wir einen Blick in das Spiellexikon auf der CD, in dem sogar alle in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele vorgestellt und bewertet werden.

**Dann hätte ich da auch noch ein paar Fragen: 1. Warum bekommt man die PSZ ohne CD an fast keinem Kiosk?**

**PLAYSTATION ZONE:** Von der gesamten Verkaufsaufgabe der PlayStation Zone entfallen etwa 15 Prozent auf die Magazin-Variante, daher dürfte es durchaus etwas schwieriger sein, an das Heft ohne CD heranzukommen. Tatsache ist jedoch, daß jeder Laden, in dem die PlayStation Zone angeboten wird, sowohl Hefte mit als auch ohne CD bekommt. Das Problem könnte jedoch sein, daß die Hefte ohne CD entsprechend schnell vergriffen sind.

**2. Warum kann man die PSZ nicht auch ohne CD abonnieren?**

**PLAYSTATION ZONE:** Aus produktionstechnischen Gründen haben wir diese Variante bislang nicht eingeführt.

**3. Was bedeutet das „X“ bei „PSX“?**

**PLAYSTATION ZONE:** Generell besitzt die Abkürzung seit der Einführung der PlayStation keine Gültigkeit mehr. Zur Geschichte folgendes: Sony sollte seinerzeit im Auftrag von Nintendo für die Super-Nintendo-Konsole ein CD-Laufwerk entwickeln. Sony bezeichnete dieses Projekt sinnvollerweise als PlayStation. Als sich Sony und Nintendo jedoch stritten, wurde das PlayStation-Projekt eingestellt, woraufhin Sony mit der Arbeit an der PlayStation X-tended begann. Letztendlich wurde daraus dann die PlayStation.

**4. Bezieht sich die Abwärtskompatibilität der PS2 auch auf die Hardware?**

**PLAYSTATION ZONE:** Sofern Du mit Hardware das offiziell erhältliche Zubehör meinst, liegst Du damit richtig. Controller aller Art, Lichtpistolen oder Mäuse werden auch zusammen mit der PlayStation 2 funktionieren, Mogelmodul, MOD-Chips oder ähnliches wird nicht eingesetzt werden können. Wie es mit den Memory-Karten aussieht, ist noch nicht bekannt.

Steven Heimlich

## SPÄTBERUFENER II

**Ich möchte mich auch einmal zu den Spätberufenen äußern: Ich habe mir auch erst vor etwa zwei Jahren eine PlayStation zugelegt und bin auch im Besitz eines Super Nintendos und eines Nintendo 64. Ich bin auch ein etwas älteres Semester und zähle mich ebenfalls zu den Spätberufenen (34 Jahre). Ich schätze, es gibt viel mehr Leute in meinem Alter, die gerne spielen, als man denkt. Ich mag besonders Spiele mit Rätseleinlagen wie beispielsweise die TombRaider-Folgen, aber auch Weltraumballerspiele gehören zu meinen Lieblingstiteln.**

**Nun habe ich gerade Eure neueste CD in meine PlayStation gelegt und mir die Demo zu Soul Reaver reingezogen. Obwohl es nur ein Level war, bin ich für das Spiel Feuer und Flamme und habe es daraufhin bei meinem Spieleversand bestellt. Ich hoffe, es gibt einmal einen Nachfolger dazu!**





09/99



10/99



# Heft verpaßt?



# Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von **PLAYSTATION ZONE** einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:  
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice,  
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PlayStation ZONE 08/99	zu DM 12,80
<input type="checkbox"/> PlayStation ZONE 09/99	zu DM 12,80
<input type="checkbox"/> PlayStation ZONE 10/99	zu DM 12,80
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
	<b>DM 3,-</b>

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!

**PLAYSTATION ZONE:** Die Annahme, daß nur Kids Video-spiele zocken, ist tatsächlich überholt. Sage und schreibe 49 Prozent der PlayStation-Zone-Leser sind beispielsweise älter als 19 Jahre, lediglich 30 Prozent sind jünger als 14! Vergleicht man die PlayStation Zone mit Schwesternmagazinen wie beispielsweise PC Games, PC Action oder N-Zone, dann stellt sich heraus, daß die PlayStation Zone die mit Abstand ältesten Leser hat.

Carmen Herrmann

## CHEATS

Ich kaufe eure Zeitung schon seit der ersten Ausgabe und finde, sie ist die beste PlayStation-Zeitung der Welt. Sie hat alles, was man braucht, z. B. Cheats! Da kommen wir auch gleich zu meinen Problemen! Ich hoffe, ihr könnt mir helfen.

Ich habe mir *Tomb Raider II* Platinum gekauft. Dann habe ich in der Ausgabe 5/99 Cheats zu *Tomb Raider II* gefunden, allerdings haben diese nicht funktioniert. Könntet ihr bitte nochmals Cheats zu *Tomb Raider II* bringen?

**PLAYSTATION ZONE:** Grundsätzlich werden alle Cheats, die im Heft oder im Tips-Lexikon auf der CD erscheinen, vorher überprüft. Nur wenn sie bei uns funktionieren, gelangen sie ins Heft. Sollte es aber dennoch einmal ein Problem geben, dann bitten wir alle Leser, uns zu sagen, was nicht funktioniert hat. Nur so können wir alle Fehler beseitigen! Im speziellen Fall bleibt nur festzuhalten, daß wir leider keine anderen Cheats als die auf der CD haben.

2. Wieso gibt es für *Metal Gear Solid* keine Cheats wie z. B. für alle Waffen oder so etwas? Ja, es gibt Cheats für die Game-Buster- und Xploder-Module, aber keine normalen Cheats!

**PLAYSTATION ZONE:** Nun, offensichtlich wollten die Programmierer wohl nicht, daß man sich auf diese Art und Weise durch das Spiel mogelt, deshalb haben sie auch keine eingebaut. Hier können wir natürlich nichts machen.

Bei *Jeremy McGrath Super Cross 98* gibt es auch keine nützlichen Cheats. Könntet ihr bitte welche auf die CD packen?

**PLAYSTATION ZONE:** Hier stellt sich das gleiche Problem: Wir können leider keine Cheats erfinden, sondern nur das verraten, was von den Programmierern von Anfang an eingebaut wurde. Wenn die Entwickler keine Cheats vorsehen, können wir leider auch keine abdrucken.

Besteht Hoffnung auf *Crash Bandicoot 4*, *Cool Boarders 4* oder *Tekken 4*?

**PLAYSTATION ZONE:** So wie es derzeit aussieht, wird *Crash* im Rennspiel *Crash Team Racing* seine Abschiedsvorstellung auf der PlayStation geben, man darf aber davon ausgehen, daß *Crash* auf der PlayStation 2 ein glanzvolles Comeback hinlegen wird. Gleiches gilt auch für *Cool Boarders 4* oder *Tekken 4*: Sicher ist beispielsweise, daß *Tekken Tag Tournament* für die PlayStation 2 erscheinen wird, außerdem hat Namco ja bereits erste Bilder vom regulären *Tekken 4* für die PlayStation 2 veröffentlicht. Eine *Cool Boarders*-Version für die PS2 ist ebenfalls in Arbeit.

Wann kommt nun eigentlich *Tomb Raider IV*?

**PLAYSTATION ZONE:** Daß *Tomb Raider IV* im November erscheinen wird, war von Anfang an klar, daß *Tomb Raider IV* wie alle Vorgänger am 20. November erscheinen wird, wurde mittlerweile offiziell bestätigt.

Markus Kröner, Wien



# 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!



**249.-** DM  
€127.<sup>31</sup>

Get on

# Playin'!



**69.-** DM  
€35.<sup>28</sup>

### MultiTap-Adapter

Für den richtigen Spielspaß sorgt der Multiplayer-Modus, der es unter Verwendung von zwei MultiTaps ermöglicht, spannende Wettkämpfe mit bis zu 8 Spielern zu bestreiten.



**99.-** DM  
€50.<sup>62</sup>

### FUSSBALL LIVE

- 230 nationale und internationale Mannschaften
- 20 verschiedene Meisterschaften
- 13 internationale Stadien über den ganzen Globus verteilt
- Bis zu acht Spieler können in Verbindung mit zwei Multi Taps, gleichzeitig am Spielgeschehen teilnehmen
- Kommentar von Reinhold Beckmann

**99.-** DM  
€50.<sup>62</sup>



### South Park

Erlebt die skurilen 3D Actionabenteuer mit den vier „Chaoten“ aus der bekannten Fernseh-Comic-Serie



**99.-** DM  
€50.<sup>62</sup>

### WIPEOUT 3

- Das atemberaubende Anti-Gravitations-Rennen geht in die dritte Runde. Noch schneller, noch spannender und noch adrenalinreibender als je zuvor. Mit neuen Fahrzeugen, neuen Waffen geht es über haarsträubende Strecken in einer noch nie dagewesenen Grafik.
- 8 neue Rennstrecken, mit denen auch Anfänger ihre helle Freude haben
- 8 verschiedene Rennteams (5 aus Wipeout 2097 und 3 neue)
- 5 Spielmodi wie z.B. Tournament, Battle, etc.
- 2-Spieler-Splitscreen-Modus
- lizenzierter Soundtrack mit dem europaweit bekannten DJ Sascha und anderen internationalen Stars der Techno-Szene



### TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Heize als der berühmteste Skater Tony Hawk oder als einer von 9 weiteren Top-Skateboard-Profis über den Asphalt, und wage Dich an Hunderte von Tricks und Stuntkombinationen in lebens-echten Umgebungen. Diese geballte Kombination aus Akrobatik und technischer Präzision wird jeden in seine Bann ziehen, der jemals davon geträumt hat, auf einem 32 mal 9 inch großen Stück Holz durch die Luft zu fliegen.



**99.-** DM  
€50.<sup>62</sup>



**49.-** DM  
€25.<sup>05</sup>

### METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

Euch erwartet ein packendes, actionorientiertes Add On zum PlayStation Top-Titel: „Metal Gear Solid“ (nicht alleine lauffähig)

Erhältlich ab 14.10.



# CHEATS & CODES



**Willkommen bei den Cheats und Codes. An dieser Stelle möchte ich mich zunächst im Namen der Redaktion für die nicht funktionierenden Cheats zu *Soul Reaver: Legacy of Kain* entschuldigen, die mein Kollege Werner in der Lesertips-Rubrik der letzten Ausgabe abgedruckt hat. Zu derart unangenehmen Fehlern kommt es, wenn uns nur spezielle Presseversionen eines Titels vorliegen, die vom Endprodukt, das Sie letztlich im Laden finden, in Details abweichen. Zu eben diesen Details können auch die Cheat-Optionen gehören, die für die Wertungsbildung keine Rolle spielen. Wir sind bemüht, solche Wackelkandidaten in Zukunft vorzeitig auszusortieren. Ich wünsche Ihnen, daß Sie Ihre Spiele mit den folgenden Tips reibungslos manipulieren können.**

**Ihr Florian Brich**

## WIP3OUT

Wer bei *Wip3out* gleich mit vollem Schub losbretern will, ohne sich mühsam durch alle Kurse und Gleitertypen beißen zu müssen, bedient sich der nachstehenden Cheat-Codes. Desweiteren haben wir auch Tips für brenzlige Steuersituationen parat.

### Alle Strecken

Geben Sie als Standard-Fahrernamen „WIZZ-PIG“ ein, um mit einem Schlag alle Strecken im Rennmenü erscheinen zu lassen. Um zur Eingabe des Standard-Fahrernamens zu gelangen, wählen Sie Optionen / Spieleinstellungen / Standard-Name / Standard-Name Spieler Eins. Es lohnt sich, diesem langen Pfad zu folgen.

### Bonus-Gleiter

Damit Ihnen sofort alle Bonus-Gleiter zur Verfügung stehen, tasten Sie sich erneut bis zur Eingabe des Standard-Fahrernamens vor und geben diesen mit „AVINIT“ an.

### Phantom-Klasse aktivieren

Um gleich in die Phantom-Klasse aufzusteigen, geben Sie als Standard-Fahrernamen „JAZZNAZ“ ein. Die Schritte dorthin werden unter dem Punkt „Alle Strecken“ ausführlich beschrieben.

Kurz vor der Abgabe trudelten noch weitere Passwörter zu *Wip3out* ein. Geben Sie diese wie oben beschrieben als Standard-Namen ein, um den angegebenen Effekt zu erzeugen:

<b>BEBEDEE</b>	anderes Turbokraftfeldverhalten
<b>NOWHEELS</b>	andere Kollisionsabfrage
<b>GEORDIE</b>	weniger Energieverlust
<b>THEAIR</b>	Wettkämpfe freischalten
<b>BUNTY</b>	Turniere

### Prototypen-Kurs

Um den Prototypen-Kurs zu spielen, der mit seinem Drahtgitter-Design einen ganz eigenen Charme besitzt, müssen Sie sich im Einspielermodus erfolgreich auf allen Strecken mit allen Fahrzeugen schlagen. Wählen Sie dann die



Gewußt wie! Wer bei *Wip3out* in der Phantom-Klasse bestehen will, muß auch die Kniffe mit dem Autopiloten beherrschen.

neu erschienene Option „Prototypen“ aus dem Hauptmenü.

### Den Autopiloten deaktivieren

Um die Steuerung vom Autopiloten sofort zurückzuerhalten, drücken Sie in einer Kehre nach Links oder Rechts.

### Kollisionsvermeidung

Wenn Sie direkt auf die Randbegrenzung zuschweben und das Autopiloten-Symbol besitzen, lohnt sich dessen Aktivierung. Haben Sie rechtzeitig umgeschaltet, zieht der Autopilot Sie sofort aus der Gefahrenzone.

## WWF ATTITUDE

Wrestling Fans, die mit *WWF Attitude* von Acclaim in den Ring steigen, sollten sich harte Bandagen anziehen. Um nämlich an die versteckten Wrestler und andere Extra-Features heranzukommen, müssen Sie sich durch die einzelnen Turniere durchbeißen. Wir sagen Ihnen, wofür Sie Schweiß und Tränen vergießen:

Wenn Sie den European Championship-Gürtel erringen, öffnen sich folgende Codes:

Sie können Sable und Marc Mero spielen. Im Wrestler-Editor erscheinen neue Gegenstände.

Der Trainer Jeff Robinson ist anwählbar. Squeak-Modus (Quiekende Stimmen).

Wenn Sie das King-of-the-Ring-Turnier gewinnen, können Sie mit Taka und Kurrgan antreten.

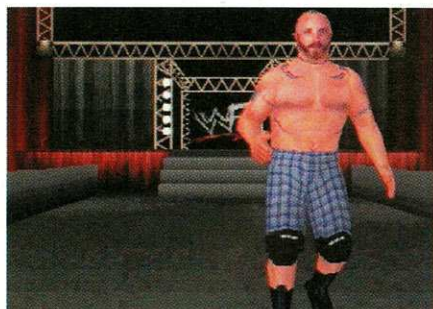
Wenn Sie den IC-Championship-Gürtel hochhalten, passiert folgendes:

Sie dürfen Jaqueline und Chyna spielen.

Sie erhalten im Wrestler-Editor zusätzliche Attribut-Punkte.

Der Modus für große Köpfe ist zugänglich.





Mit einfachen Tastenbefehlen bekommen Sie heraus, welche anderen Kostüme die harten Kerle im Ring noch bevorzugen.

Ist der Summer Slam bezwungen, stehen auch Slaughter und Michaels bereit. Und wenn Sie den Royal Rumble siegreich überstehen, gesellen sich Lawler und Bearer im Auswahlschirm hinzu.

Wer sich schließlich den Heavyweight Championship-Gürtel gekrallt hat, freut sich über die nachstehenden Nebenwirkungen: Beep-Modus (Aktivieren Sie diesen im Utilities-Abschnitt und bestimmte Wörter werden ausgebeepet).

Ego-Cheat (Die Köpfe der Wrestler schwellen nach einem Sieg an).

Head anwählbar. (Sie dürfen als Al Snow's Dummy-Kopf spielen).

#### Kostümwahl

Noch rasch ein Blick in die virtuelle Garderobe:

Drücken Sie bei der Wahl des Wrestler X für das Standard-Outfit.

Halten Sie L1 gedrückt und drücken Sie X für Outfit 2.

Halten Sie L2 gedrückt und drücken Sie X für Outfit 3.

Halten Sie R2 gedrückt und drücken Sie X für Outfit 4.

Achtung! Im Karriere-Modus funktioniert dieser Kniff nicht.

## R/C STUNTCOPTER

Wer die hämischen Kommentare bei der anspruchsvollen und witzigen Helikoptersimulation von Virgin Interactive nicht mehr hören kann, hält sich an die folgenden nützlichen Kombinationen:

#### Alle Trainingsstufen

Um alle Trainingsstufen sofort anwählen zu können, geben Sie, während das Trainings-Menü auf dem Bildschirm angezeigt wird, die folgende Tastenfolge ein. Zur Bestätigung erscheint die Meldung „Alles Gold“ auf dem Bildschirm.

Unten, Oben, Links, Rechts, ▲, X, ■, ●

#### Alle Level

Um unter allen Levels Ihren Favoriten herauszupicken, hämmern Sie die nachstehende Kombination über den Controller ein. Diese Abfolge kann an jeder Stelle des Spieles eingegeben werden und wird mit der durchlaufenden Meldung „Level freigeschaltet“ bestätigt.

Unten, Oben, Rechts, Links, ▲, X, ■, ●

#### Movies ansehen

Begeben Sie sich in das Options-Menü und drücken Sie die folgende Tastenfolge. Es erscheint der Unterpunkt „Muu-vie“, der zu lustigen Filmszenen mit den Entwicklern führt.

Oben, Unten, Links, Links, X, ■, ●, ▲



Ein erfreulicher Anblick: Die „Alles Gold“-Meldung ebnet Ihnen auch den Weg zu den herrlichen Einspieler-Missionen.



## POINT BLANK 2

In dem ulkigen Lichtpistolen-Spiel von Namco können Sie wirklich auf alles schießen, was sich bewegt. Die folgenden Tips zu *Point Blank 2* machen deutlich, daß selbst in den Menübildern und Zwischenszenen genügend Ziele für nervöse Finger geboten werden.

#### Extrapunkte

Wenn Sie im Auswahlbildschirm des Castle-Modus befinden, sehen Sie, wie die zwei Helden an Luftballons dem oberen Bildschirmrand entgegenschweben. Erwischen Sie die Ballons, fallen die Spaßvögel mit säuerlicher Miene aus dem Bild und Ihr Punktekonto mehrts sich.



Treffer: Nahe der netten Options-Dame saust gerade einer der „Ballonfahrer“ mit weit aufgerissenen Augen die Tiefe.

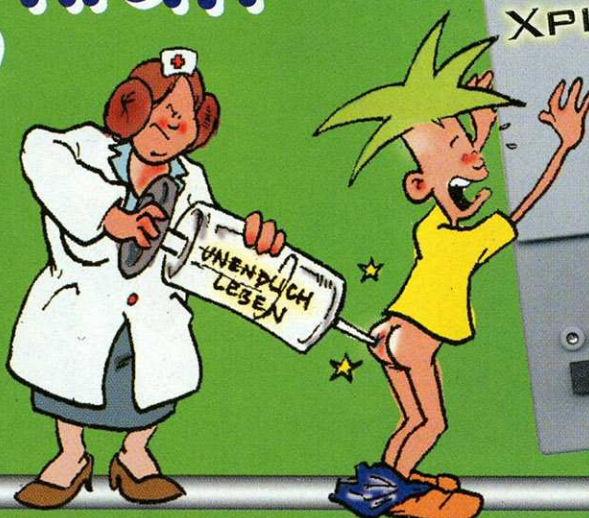
# Gibt's das nicht als Tablette?

Stets aktuelle Codedatenbank im Internet!

## PSX XPLoder FX

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

DM 99.95



XPLoder FX

NEU!

BLAZE



# 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.

### LUCKY LUKE

Der einsame Reiter sichert diesmal die Existenz unserer Platinum-Box. Ab Oktober ist Lucky Luke von Infogrames als Platinum-Titel erhältlich, weshalb wir Ihnen an dieser Stelle nochmals verraten, wie Sie den Daltons dank Unverwundbarkeit und Levelanwahl ein Schnippchen schlagen können.

#### Unverwundbarkeit

Geben Sie, während der Startscreen (Ocean) angezeigt wird, so schnell wie möglich folgende Tasten ein:

L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2

Im Startscreen kann nun Unverwundbarkeit zugeschaltet werden.

#### Level-Paßwörter

Geben Sie die folgenden Symbolfolgen über den Paßwortbildschirm ein. Dabei stehen die Abkürzungen für die entsprechenden Figuren.

L=Lucky Luke,

D=Dalton

R=Rantanplan

J=Jolly Jumper

Level	Piktogramme
Train's Chase:	DDLJ
Train:	LLJR
Pueblos:	DJLR
Old Mine:	LJDR
Buttercut's:	JLJR
Desert:	RRDJ
Saloon:	DDJR
Wasserfall 1:	DLLJ
Wasserfall 2:	RDLL
Wild Ride:	RDDJ
Lumbermen's:	JDRR
Dalton City:	JJLR

### Extrapunkte 2

Haben Sie sich im Schloß-Abschnitt für den Endurance-Modus entschieden, können Sie auch in den Zwischenszenen noch abdrücken. Während Sie sehen, wie sich Ihr Charakter im Turm nach oben bewegt, können Sie UFOs, Vögel und andere Objekte für zusätzliche Punkte mit der Waffe beharken.

### NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Da es in dieser Ausgabe leider immer noch keine verifizierten Cheats zu *Soul Reaver: Legacy of Kain* gibt, legen wir zum Trost einen neuen Tip zu dem ebenfalls über Eidos Interactive er-



Für diesen Riesenschädel mußte sich der Ninja ein Extra-Kopftuch weben lassen.

schienen Action-Adventure *Ninja: Shadow of Darkness* nach.

#### Großer Kopf

Um Ihren Ninja mit einem riesigen Schädel ins Abenteuer zu schicken, müssen Sie, während die Aufforderung „Start drücken“ auf dem Bildschirm blinkt, den folgenden Cheat eingeben:

Select, Select, Select, L2, L2, L2, Select, Select, Select.

### SLED STORM

Auch das rasante Snowspeeder-Spiel von Electronic Arts hat seine Geheimnisse. Wir haben für Sie im tiefsten Schnee gestöbert, um die Codes für den Storm-Sled-Modus und den versteckten Piloten Jackal herauszufinden.

#### Storm Sled

Um in diesen Modus zu gelangen, in dem Ihr Gefährt nur auf zwei Kufen



Die frisierte Maschine des coolen Jackal kommt direkt aus dem Militärlabor.

gelagert ist und die Piloten über beachtliche Fähigkeiten verfügen, müssen Sie die Laden/Speichern-Option wählen und sich dann über das Zündschlüssel-Symbol zum Paßwortbildschirm vorarbeiten. Nun geben Sie die folgende Kombination ein und wechseln dann zurück ins Einspieler-Rennen:

●, ▲, ■, R2, R2, L1, X, ▲

#### Als Jackal spielen

Um mit dem geheimen Fahrer Jackal über die Eisflächen zu kratzen, geben Sie über den Paßwortbildschirm diese Kombination ein:

L2, L2, ●, R2, ■, R1, L1, ●

### FISHERMAN'S BAIT

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, wie Sie bei der akkuraten Arcade-Angelsimulation von Konami den Überblick behalten und ab wann Sie auch am Concave Damm Ihren Köder auswerfen dürfen.



Die Total-Count-Liste schlüsselt sogar auf, wie viele Fische einer bestimmten Spezies von Ihnen an Land gezogen wurden.

#### Übersichtsliste

Geben Sie, während das Titelbild erscheint, folgende Kombination ein:

Oben, Oben, Unten, Unten, L1, R1, L1, R1 X, ●, START

Wenn Sie nun die Optionen aufrufen und SELECT drücken, erscheint eine neue bildschirmfüllende Statistik, die unter anderem die Gesamtzahl Ihrer Spiele anzeigt.

#### Concave Damm spielen

Um den Concave-Damm-See als weiteren Angeplätz zu erschließen, müssen Sie das Spiel einfach 50 mal spielen. Um die Zahl der Spiele zu überprüfen, fragen Sie das Memory-Card-Symbol ab.



## INFO MODUL-ECKE

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der PlayStation angeschlossen werden. Nur wer eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

Diese Codes stammen von Stefan Redel. Gamebuster-/Xploder-Fans finden auf dessen Webseite [www.gbparadise.de](http://www.gbparadise.de) ausführliche Listen zu aktuellen Spielen. Verfügen Sie über einen Internetzugang, ist das die erste Adresse.

## OMEGA BOOST

Den Härtegrad des furiosen Space-Shooters von SCEE als ausgewogen einzustufen, fällt spätestens ab Beginn der dritten Mission schwer. Daher sind die nachstehenden Codes eine echte Hilfe für schwere Zeiten.

<b>Unbegrenzte Power</b>	800A 81A8 04B0 800A 81AC 04B0
<b>Maximaler Viper Boost</b>	D009 C882 0100 800A 81B4 1000
<b>Timer Zone 8 einfrieren</b>	D00A 7F20 000A 8014 6C7C 09C4
<b>Timer einfrieren</b>	D00A 8180 001F 800A 8180 000F



So geht das: Mit unendlicher Power spüren Sie bei einem Treffer zwar noch den Dual-Shock-Ruck, aber die Energieleiste bleibt glücklicherweise verschont.

## ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS

Wie Sie in der empfehlenswerten Tennissimulation von Namco, die den Namen der attraktiven russischen Sportlerin trägt, den Turnier-Modus verkürzen und einen Satz ohne große Anstrengungen für sich entscheiden können, zeigen wir Ihnen im folgenden.

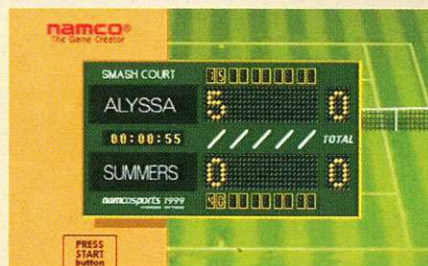
### Spieler 1 gewinnt Satz 1

**Drücken Sie** D00D 0DC4 0105

**Select+L1+L2** 8015 C380 0005

**9999 Punkte im Turnier-Modus**

8015 E448 270F



Eine kurze Tasteneingabe reicht aus, und schon geht Ihre Spielerin auf dem Centre-Court mit 5:0 im ersten Satz in Führung.

## BUNDESLIGA STARS 2000

Wer in einer vollen Spielsaison auf keinen Fall absteigen will, bedient sich der unten stehenden Zeichenfolgen und läßt sein Team jedesmal mit 99 Toren antreten. Umgekehrt dürfte Bundesliga Stars 2000 allerdings selbst für Fußball-Cracks kaum zu schaffen sein.

### Heimmannschaft hat 99 Tore

D003 0BD8 0000

3003 0BD8 0063

### Gastmannschaft hat 0 Tore

D003 0BDC 0001

3003 0BDC 0000

**Heimmannschaft hat 0 Tore** D003 0BD8 0001  
3003 0BD8 0000

### Gastmannschaft hat 99 Tore

D003 0BDC 0000

3003 0BDC 0063



Bei diesem Spielstand kann die Borussia gestrost einpacken. Weitere Tore werden bei so einem Spielstand übrigens nicht gezählt.

## SHADOWMAN

Wer mit dem Shadowman Acclaim auf Wanderschaft geht, muß nicht nur auf dessen Voodoo-Magie vertrauen. Die anhängigen Codes helfen bei der Gratwanderung zwischen Licht und Schatten.



### Unendlich Munition alle Waffen

5000 0404 0000

300C 1A48 0063

### Alles Inventar freigeschaltet

5000 1E04 0000

300B C688 0003

### Alle Orte freigeschaltet

5000 1101 0000

300B C71C 0001

### Unendlich Lebenskraft

800C 1A34 2710

# ABSOLUT geföhlsEcht!

## PSX Micro Wizard

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

DM 59.95\*  
ab September '99



NEU!



BLAZE

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.  
\*empfl. VK

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

E-mail: [service@blaze.de](mailto:service@blaze.de)

CHEATS & CODES



# 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**  
**Roonstraße 21**  
**90429 Nürnberg**

### Herzlichen Dank!

Micha Ahnson - Petra Bockwinkel - Sebastian Brosowski - Ursula Bucker - Phillip Cohrs - Alexander Dronsgalla - Julian Eckhardt - Romano Eckhardt - Alexander Fischer - Werner Franck - Alex Fuhrmann - Alexander Geppart - David Gronewald - Ramon Gültekin - Dennis Gültekin - Thosten Henke - Christian Jabtowski - Christian Junker - Michael Kirchen - Christopher Lenz - Robert Liebig - Matthias Liedtke - Andreas Lindner - Stephan Matiszik - Stefan Meier - Björn Meyer - Robert Morgenstern - Thomas Nonn - Jens Henning Ossendorf - Stefan Petschko - Daniel Quandt - Pius Raeder - Manuel Ranggen - Manuel Salzburg - Fabian Schild - Dismas Schöpf - Sebastian Schrank - Dominik Seifert - Tobias Semmelmann - Moritz Sturmberg - Markus Swoboda - Philip Tilgner - Andreas Triebel - Thomas Unterseher - Robert Uteß - Silke Weiß - Marc Wutschik - Michael Zenker - Thosten Ziem

### G-POLICE 2

#### Alle Levels:

Damit alle Levels freigeschaltet werden, müssen Sie im Paßwortbildschirm das Codewort PLINTH eingeben. Nach der Eingabe wählen Sie mit den Links- und Rechts-Tasten einen der 30 Levels aus. Außerdem bestimmen Sie noch den Schwierigkeitsgrad des jeweiligen Einsatzes.

Steffen Klebsch



Hinter dem 31. Level verbirgt sich der Abspann, den Sie nach richtiger Eingabe des Paßwortes mühelos anwählen können.

### NEED FOR SPEED 4

Um auf den Verfolgungsstrecken Zugriff zu allen Polizeiwagen zu haben, müssen Sie folgenden Namen als Fahrer eingeben:

**NFS\_PD\_**

Die Unterstriche gelten als Leerzeichen, die unbedingt mit eingegeben werden müssen.

Lukas Kulaga

Falls Sie die Anzeigen während der Fahrt als störend empfinden drücken Sie **▲** und **X** etwa zwei Sekunden lang gleichzeitig. Die Cockpit-In-



Mit der richtigen Eingabe des „Zauberwortes“ als Benutzername haben Sie freie Auswahl bei den Polizeiboliden.

formation verschwindet nun. Bei wiederholter Eingabe erscheint diese wieder wie gewohnt.

Rocco Spangenberg

### NASCAR 99

Um die Bonusfahrer zu aktivieren, müssen Sie im Hauptmenü „Einzelrennen“ und die jeweilige Strecke ausgewählt haben. Die Tastenkombinationen geben Sie dann sehr schnell ein, nachdem Sie die Option „Wagen wählen“ im Menü markiert haben.



Diese Cheats verlangen etwas Geduld bei der Eingabe. Mit flinken Fingern und ein wenig Glück entlocken Sie dem Spiel die Bonusfahrer.

#### Als „Bobby Allison“ fahren:

**Strecke:** Charlotte

Tasten: links, oben, rechts, **X**, **L1**, **L2**, **R2**, **L1**

#### Als „Darey Allison“ fahren:

**Strecke:** Talladega

Tasten: oben, **X**, unten, **R1**, links, **■**, rechts, **■**, **L2**, **R2**

#### Als „Alan Kulwicki“ fahren:

**Strecke:** Bristol

Tasten: **R1**, **R1**, **R2**, **R2**, **■**, **■**, **●**, **●**, **X**, **X**

Ricardo Krause

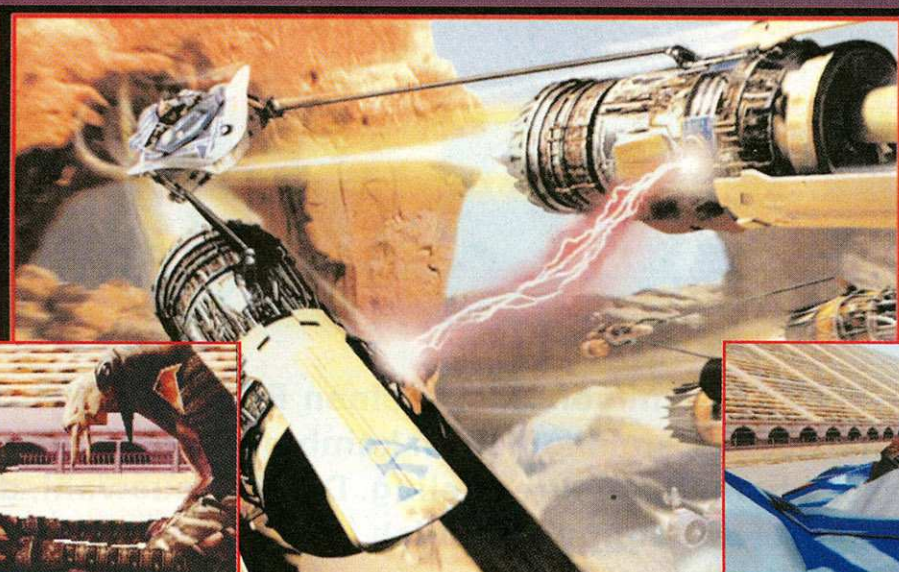
### V-RALLY 2

#### Strecke abkürzen:

Wählen Sie die Strecke Monte Carlo (Strecke SS07). Kurz nach Rennbeginn sehen Sie auf der rechten Seite des Fahrbahnrandes zwei dicht aneinander stehende Häuser mit einer kleinen Straßeneinmündung dazwischen. Fahren Sie zwischen diesen Häusern durch und kürzen sie so den Kurs fast um die Hälfte ab.

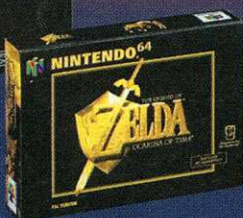
Armin Pfäffle





# STAR WARS — EPISODE I — RACER™

## Gigantische Spielewelt zu Superpreisen!



Alle brandaktuellen Spiele für PC und Spielstationen gibt es jetzt im Internet! [www.webjumbo.de](http://www.webjumbo.de) bietet eine Riesenauswahl: Hard-und Software, Controller, Memory Karten, Erweiterungspakete, Lösungsbücher, Zubehör und vieles mehr...

Bestellen Sie jederzeit schnell und bequem per Mausklick — 2 Tage später kann es losgehen!

[www.webjumbo.de](http://www.webjumbo.de)  
oder per Telefon 0180-2000 530

Mehr als 10.000 Spielzeugartikel  
für Groß und Klein!



# WEBJUMBO.DE



# KILLER LOOP

Vollgas ist Ihr Leben? Dann sollten Sie einen Blick auf *Killer Loop* riskieren. Diese futuristische Rennsimulation kombiniert innovatives Streckendesign mit klassischem Rennfahrerfeeling. Die Kursauswahl, die von Moskau bis zum Mars reicht, sollte eigentlich jeden Rennfanatiker zufriedenstellen. In unserer Komplettlösung werfen wir aber nicht nur einen Blick auf die Kurse, sondern geben auch Tips, die Ihnen den Weg zum absoluten Champion erleichtern werden.

## RENNOPTIONEN

*Killer Loop* bietet eigentlich nur zwei verschiedene Spielmodi: Meisterschaft (Championship) und Time Trial. Entscheiden Sie sich für die erste Option, müssen Sie eine komplette Saison auf verschiedenen Strecken hin-

ter sich bringen. Außer Ihnen nehmen noch acht weitere Fahrer an den Rennen teil, und auf Sie wartet der undankbare letzte Startplatz. Der einzige Vorteil hieran ist, daß Sie von Ihrer Position aus die Computerfahrer beobachten

und aus deren Fehlern lernen können. Im Time Trial hingegen treten Sie auf einer bestimmten Strecke alleine an und versuchen, möglichst schnelle Rundenzeiten auf den Asphalt zu brennen.

## DIE BILDSCHIRMANZEIGE

1. In der oberen linken Ecke sehen Sie Ihre Rundenzeiten. Die oberen drei Zeilen zeigen die einzelnen Runden an, während die vierte Zeile die Länge des gesamten Rennens darstellt.

2. Das Dreieck in der Mitte der oberen Bildschirmhälfte zeigt die Position des Spielers relativ zur Strecke. Dieses Feature ist nützlich in besonders unübersichtlichen Passagen,



3. wenn Sie z. B. an der Decke fahren müssen, um bestimmte Abschnitte zu meistern.

3. Dieses einfache Display zeigt Ihre aktuelle Platzierung im Rennen an.

4. An dieser Stelle sehen Sie zwei Statusbalken: Einer zeigt Ihre Energie (E), der andere den Zustand Ihres Magneten (M).

Diesem Thema widmen wir uns später noch detaillierter.

## ALLGEMEINES

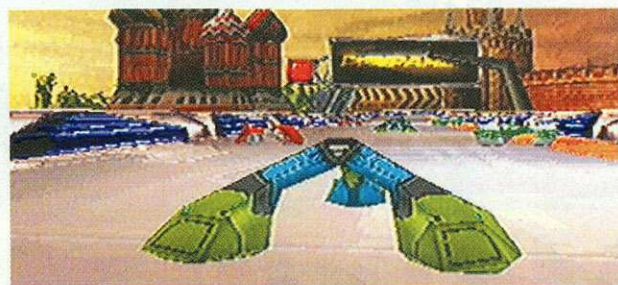
Da die Tripods relativ schlecht beschleunigen, müssen Sie darauf achten, Ihre Geschwindigkeit stets hoch zu halten. Versuchen Sie, wann immer es geht, mit Vollgas zu fahren, es gibt nur sehr wenige Stellen, an denen Sie das Gas lupfen müssen.

Kollisionen mit der Bande kosten sehr viel Speed und sind somit das schlimmste was Ih-

nen passieren kann. Viele Strecken haben orangefarbene Markierungen auf dem Asphalt, denen Sie nicht unbedingt folgen sollten: Manchmal verleiten diese Markierungen dazu, zu nah an den Rand der Strecke zu fahren und die Bande zu rammen. Falls Ihnen das passiert, fangen Sie Ihr Gefährt behutsam ab, da Sie leicht überkompensieren können und so Energie für Ihren

Tripod und den Magneten verlieren. Die Strecken in *Killer Loop* beinhalten unterschiedliche Arten von Kurven, wobei besonders die Steilkurven problematisch sein können: Wenn Sie in einer solchen Biegung am oberen Rand der Strecke in die Begrenzung rasen, fällt Ihr Vehikel herunter und verliert jeglichen Schwung.

## DIE STEUERUNG



Sie lenken Ihr Geschoß nicht nur mit dem Steuerkreuz: Auch die Tasten L1 und R1 beeinflussen Ihre Bewegung auf der Piste. Da die Tripods auf Stahlkugeln rollen, haben sie keine besonders gute Straßenlage, und Kurskorrekturen können sich stärker auswirken als erwünscht.

Hier kommen L1 und R1 ins Spiel: Mit den beiden Tasten können Sie Ihren Flitzer von links nach rechts über die Straße gleiten lassen, ohne die Fahrtrichtung zu ändern. In engeren Kurven ist dieses Manöver unerlässlich, wenn Sie nur mit dem Steuerkreuz lenken, werden Sie diese Stellen nicht meistern können. Allerdings bremsen Sie hierdurch Ihr Fahrzeug geringfügig ab, benutzen Sie die Tasten also nur, wenn es absolut nötig ist.



## DIE STEUERUNG (FORTSETZUNG)

Ihre Gegner in der Meisterschaft praktizieren nicht gerade „Fair Play“. Sie werden alles versuchen, um Sie von der Strecke zu drängen oder in die Bande zu schubsen. Revanchieren Sie sich, aber versuchen Sie, stets eine saubere Linie zu fahren. Die Tripods liegen besonders in Kurven schlecht auf der hinteren „Achse“, versuchen Sie also, Ihre Gegner mit Rammstößen in den hinteren Teil der Fahrzeuge von der Strecke zu bringen.



## ENERGIEMANAGEMENT

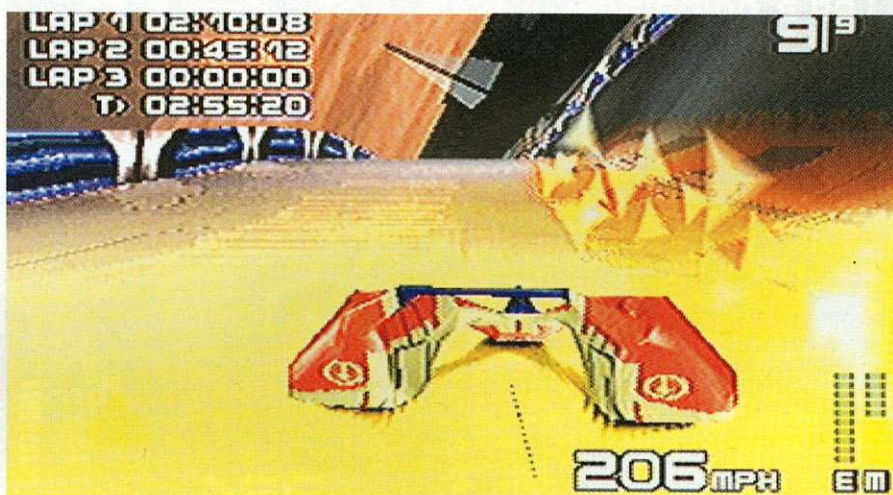
Halten Sie stets ein Auge auf den grünen Energiebalken und sammeln Sie alle Extras ein, die Sie auf der Piste finden. Wer seine Energie nicht ständig erneuert, wird langsamer und kann schließlich nicht mehr mit der Meute mithalten.

Am Anfang jedes Rennens ist Ihr Energieniveau gleich Null, ändern Sie das möglichst schnell durch Überfahren der grünen Symbole, die überall auf den Kursen herumliegen. Einige Energieextras sind so platziert, daß Sie sie nur erwi-

schen können, wenn Sie einen Crash in Kauf nehmen. Vermeiden Sie nach Möglichkeit diese „gefährlichen“ Extras und halten Sie sich an die „sicheren“.

## DER MAGNET

Der zweite Statusbalken am unteren Bildrand zeigt den Ladezustand Ihres Magneten an. Auch diese Anzeige sollten Sie stets im Auge behalten, da Sie an vielen Stellen im Spiel ohne den Magneten schlicht von der Strecke fliegen werden. Außerdem sind einige Bonussymbole so platziert, daß sie nur erreicht werden können, wenn der Tripod auf der Straße klebt. Mit der X-Taste aktivieren Sie das magnetische Feld und können dann z. B. in Tunnels an der Decke klebende Symbole einsammeln. Wann immer Sie können, sollten Sie die gelben Magnetsymbole einsammeln. Sie liegen genau wie die Energieextras in großen Gruppen auf der Strecken herum.



## WAFFEN



Wenn Sie Ihre Gegner nicht nur mit Rammstößen bekämpfen wollen, sollten Sie die violetten Waffensymbole einsammeln. Diese Extras sind im Gegensatz zu den Energiesymbolen eher spärlich gesät und liegen oft neben der Ideallinie. Die Waffensymbole sehen zwar alle gleich aus, aber sie enthalten verschiedene Werkzeuge der Vernichtung. Außerdem können sie in mehreren Stufen ausgebaut werden, fleißiges Sammeln lohnt sich also.

### Einzelschuß

Wenn die Waffenanzeige in der unteren linken Ecke ein orangefarbenes Symbol zeigt, ist Ihre Waffe mit einem einzelnen Impuls geladen. Um ihn auszulösen, drücken Sie die R2-Taste. Dieser Schuß wirft einen Konkurrenten aus der Bahn und gibt Ihnen genügend Zeit um den verwirrten Gegner zu überholen. Allerdings sollten Sie diese Waffe nur

auf kurze Distanz einsetzen, etwa wenn Sie einem hartnäckigen Gegner am Heck kleben. Wenn die anderen Fahrer für den Einzelschuß zu weit entfernt sind, sammeln Sie lieber noch ein Symbol ein. Jetzt zeigt Ihr Display ein verändertes Symbol gleicher Farbe: Sie haben Ihr Waffensystem zum Puls laser ausgebaut. Diese Strahlenwaffe schießt ungefähr zehn Sekunden lang und eignet sich sehr gut, um mehrere Konkurrenten aus dem Weg zu räumen. Da es nicht schwer ist, Ihre Waffen auf diese Ausbaustufe zu bekommen, sollten Sie den Puls-Laser so oft wie möglich einsetzen.





## WAFFEN (FORTSETZUNG)

### Zielsuchender Pulse

Sammeln Sie drei Waffenextras nacheinander auf, und Ihr Tripod verfügt über diese mächtige Waffe. Sobald das Display blinkt, ist dieses Lenkgeschöß bereit. Ein rotes Fadenkreuz erscheint vor Ihnen und bewegt sich die Strecke entlang, bis es den ersten Gegner findet. Sobald das Ziel aufgeschaltet ist, sollten Sie schießen, da Ihnen nur wenig Zeit bleibt, um die Waffe abzufeuern.

### Minen

Diese fieseren kleinen Dinger schmeißen Sie Ihren Gegnern als Hindernis vor die Tripods. Im günstigsten Fall fällt dieser Konkurrent aus, in jedem Fall aber wird er den Energie-Spikes ausweichen und so wertvolle Zeit verlieren. Wenn Sie ein hellblaues Dreieck in Ihrem Waffendisplay sehen, verfügen Sie über dieses Extra. Drücken Sie wie gewohnt

den Abzug, um eine Spur tödlicher Spikes auf der Fahrbahn zu hinterlassen. Achten Sie darauf, diese Hindernisse an Stellen auszulegen, an denen die anderen Fahrer nur schwer oder gar nicht ausweichen können. Diese Taktik funktioniert besonders gut, wenn Ihnen mehrere Gegner auf den Fersen sind, umgekehrt benutzen Ihre Konkurrenten die Minen auch sehr gerne, seien Sie also auf der Hut. Liegen die explosiven Dinger für einige Zeit auf der Strecke herum, explodieren sie und beschädigen jeden Tripod, der der Explosion zu nahe kommt. Besonders haarig kann es werden, wenn Sie an



einem Gegner kleben und versuchen, ein Waffenextra zu sammeln, um ihm den Rest zu geben. Der Computerfahrer „ahnt“ dann oft Ihre Absicht und legt eine Spur Minen direkt vor dem Power-Up aus. Verzichteten Sie in diesem Fall lieber auf das Extra und versuchen Sie an anderer Stelle ein neues Überholmanöver.

### Turbo Boost

Wenn Sie über die Minen verfügen, benutzen Sie sie nicht, sondern bauen Sie sie mit einem weiteren Waffensymbol zum Energieschild aus. Sobald Sie einen durchbrochenen Rahmen um das blaue Dreieck im Display sehen, verfügt Ihr Tripod über dieses nützliche Power-Up. Drücken Sie R2, und Ihr Vehikel wird von einem Energiefeld umströmt, das Sie vor Schäden bei Kollisionen oder ähnlichem schützt. Die nächste Ausbaustufe – drei Waffensymbole – beschert Ihnen ein verbessertes Kraftfeld, das Sie nicht nur schützt, sondern auch immens beschleunigt. Setzen Sie diesen Schub nur ein, wenn Sie ein gerades Stück Strecke vor sich haben.



## FAHRZEUGAUSWAHL

In der ersten Klasse stehen drei verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, die sich im Fahrverhalten voneinander unterscheiden. Experimentieren Sie ein wenig herum, um herauszufinden welcher Tripod sich für welche Strecke am besten eignet.

### Pulse Rival

Das schnellste der drei Vehikel. Eignet sich am besten für Strecken mit wenig Kurven, wie zum Beispiel Moskau. Einmal auf Touren, fliegt der Pulse über die Piste, allerdings braucht er ziemlich lang, um diese Geschwindigkeit zu erreichen: Die Beschleunigung ist nur mittelmäßig. Die Straßenlage ist gar nicht schlecht, und das Tripod ist für seine Größe relativ wendig. Wenn es also um die pure Geschwindigkeit geht, sollten Sie zu diesem Gefährt greifen.

### Sinus Alpha

Das ausgeglichene Tripod im Spiel. Gute Straßenlage, gute Beschleunigung und relativ

handlich. Der einzige Nachteil ist die im Vergleich niedrige Höchstgeschwindigkeit. Der Sinus Alpha ist der beste Allrounder im Spiel und somit erste Wahl für den Killer Loop-Neuling.

### H & K 303

Dieser fahrbare Untersatz hat die niedrigste Top Speed von allen, ist also für Kurse mit langen Geraden denkbar ungeeignet. Allerdings zeigt der H & K auf kurvigen Strecken, was er kann: Dieses Tripod ist das kleinste und wendigste im Spiel und eignet sich somit besonders für Kurse wie zum Beispiel Hawaii. Durch seine geringe Größe ist



es außerdem relativ schwierig zu rammen, wenn es allerdings touchiert wird, hat das schwerwiegendere Auswirkungen als bei einem größeren Vehikel. Die Beschleunigung ist gut, allerdings ist der H&K nicht ganz so fix wie der Sinus Alpha.



## DIE STRECKEN

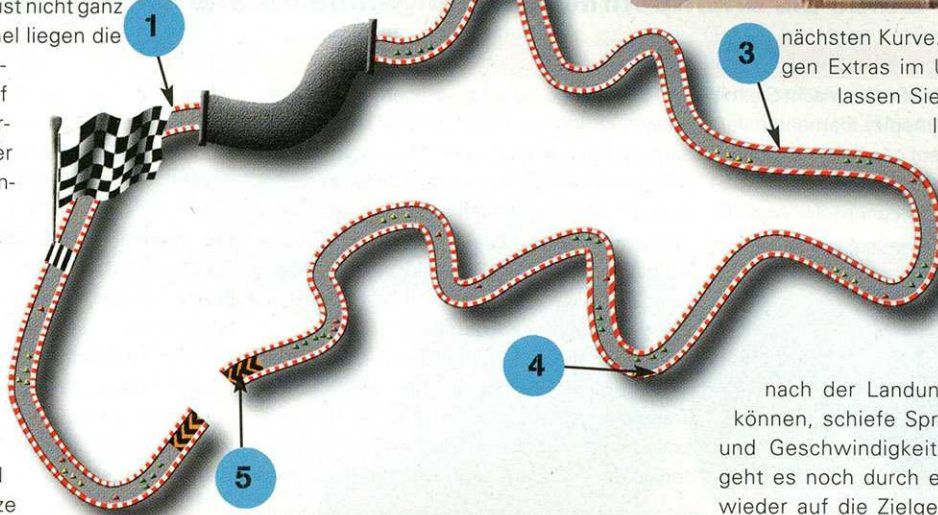
Anhand der Karte des ersten Kurses (Moskau) zeigen wir Ihnen in diesem Abschnitt einige Tricks und Kniffe, die Sie brauchen werden um die Meisterschaft an sich zu reißen.

Zu Beginn des Rennens sind Ihre Energietanks leer, sammeln Sie also so schnell wie möglich die entsprechenden Symbole ein. Nach der Zielgeraden erwartet Sie eine sanfte Rechtskurve, die Sie mit voller Geschwindigkeit nehmen können. Passen Sie am Eingang des Tunnels auf, denn die Linkskurve an dieser Stelle ist nicht ganz ungefährlich. Im Tunnel liegen die ersten Energiekristalle, sammeln Sie sie auf jeden Fall ein. Außerdem befindet sich hier auch das erste Waffensymbol.

Am Ausgang des Tunnels befindet sich eine große Rechtskurve, in der Energie- und Magnet-Extras liegen. Fahren Sie die Kurve am oberen Streckenrand und bleiben Sie die ganze Zeit auf dem Gaspedal. So können Sie an dieser

Stelle gut überholen, da die Gegner fast immer im unteren Teil der Kurve bleiben.

Auf dieser Geraden sollten Sie Ihr Tripod auf Höchstgeschwindigkeit bringen, um an eventuell vor Ihnen fahrenden Konkurrenten vorbeizuziehen. Beenden Sie den Überholvorgang aber auf jeden Fall vor der



nächsten Kurve. An dieser Stelle liegen Extras im Überfluß herum, verlassen Sie also ruhig die Ideallinie, um Ihre „Tanks“ aufzufüllen.

Diesen Sprung sollten Sie so schnell wie möglich nehmen. Springen Sie ganz gerade ab, damit Sie nach der Landung direkt weiterrasen können, schiefe Sprünge kosten Energie und Geschwindigkeit. Nach dem Sprung geht es noch durch eine Kurve, bevor Sie wieder auf die Zielgerade gelangen. Sammeln Sie auch hier so viele Kristalle, wie möglich.

## MARS

Etwas schwieriger als Moskau, die Strecke ist insgesamt enger als die des russischen Kurses, Sie müssen daher noch näher an der Ideallinie fahren, um Kollisionen zu vermeiden. Auf beiden Seiten dieser Rennstrecke befinden sich erhöhte Kanten. Kommen Sie nicht zu nah an die Begrenzungen, da das hier wertvolle Zeit kosten kann. Nach zwei Dritteln der Strecke fahren Sie durch einen Tunnel, in dem Sie Ihre Fahrkünste trainieren können. An der Decke des Tunnels befinden sich Waffenkristalle, die Sie nur erreichen, wenn Sie Ihren Magneten geschickt einsetzen.



## HAWAII

Dieser Kurs kombiniert so ziemlich alle Elemente des Spiels und ist noch schmäler als der vorherige. Zwar bietet Hawaii nicht so viele Steilkurven, aber andere trickreiche Abschnitte verlangen Ihnen einiges ab. An einer

Stelle mündet die Strecke in einen Tunnel, der unter dem Ozean entlang führt. Kurz hinter der Startlinie befindet sich ein dramatisches Gefälle, das Ihr Tripod auf Geschwindigkeiten von über 400 Meilen pro Stunde beschleunigt. Fahren Sie diesen Abschnitt sauber und versuchen Sie, diese enorme Geschwindigkeit so lange wie möglich zu halten.

ren Sie diesen Abschnitt sauber und versuchen Sie, diese enorme Geschwindigkeit so lange wie möglich zu halten.

## HIMALAYAS

Diese Rennstrecke begeistert durch die hohen Geschwindigkeiten, die darauf erreicht werden können. An einer bestimmten Stelle können Sie so schnell werden, daß Ihr Tripod im ungünstigsten Fall von der Strecke fliegt. Nach dem großen Sprung teilt sich die Strecke, seien Sie hier vorsichtig, da beide Alternativen Ihr Vehikel im wahrsten Sinne des Wortes auf den Kopf stellen werden.

nen Sie so schnell werden, daß Ihr Tripod im ungünstigsten Fall von der Strecke fliegt. Nach dem großen Sprung teilt sich die Strecke, seien Sie hier vorsichtig, da beide Alternativen Ihr Vehikel im wahrsten Sinne des Wortes auf den Kopf stellen werden.

en Sie hier vorsichtig, da beide Alternativen Ihr Vehikel im wahrsten Sinne des Wortes auf den Kopf stellen werden.



# CROC 2

**Croc ist zurück - in einem brandneuen Abenteuer! In diesem Monat führen wir Sie durch die ersten beiden Gobbo-Dörfer, Sailor und Cossack. Da wir zu jedem Level eine Karte und eine Auflistung all der wichtigen Kristalle zusammengestellt haben, könnte sich dieser Guide als unentbehrliche Lösungshilfe für alle Croc-2-Fans erweisen!**

## SAILOR DORF

Das erste der vier Gobbo-Dörfer macht Sie mit einigen trickreichen Gameplay-Elementen vertraut, die Ihnen im Verlauf des Spiels noch häufig begegnen werden, beispielsweise wegbröckelnde Plattformen, gegnerische Angriffe

und schwierige Sprungpassagen. Glücklicherweise werden Sie in diesem Dorf recht behutsam an diese Herausforderungen herangeführt und sollten danach für den Rest des Spiels gewappnet sein. Es gibt neben dem Beenden der fünf eigentlichen Levels noch einige andere Aufgaben, die Sie im Dorf erledigen können.

kann. Sie müssen ihn besiegen, indem Sie sich mit einigen Dreifach-Sprüngen nach oben katapultieren. Sollten Sie es schaffen, gibt Ihnen der Gobbo 100 Kristalle.



### Einige zusätzliche Kristalle

Gleich um die Ecke hinter Swap Meet Petes Hütte finden Sie einen Gobbo, der auf einem Trampolin herumhüpft. Wenn Sie auf das Trampolin hüpfen, wird er Ihnen eine Wette anbieten, in der es darum geht, wer höher springen

### Ein zusätzlicher Herz-Krug

Gleich über dem Trampolin-Gobbo finden Sie einen weiteren, der neben einem Baum steht. Wenn Sie sich ihm nähern, wird er Sie zu einem Spiel herausfordern. Sie müssen lediglich das tun, was er sagt, beispielsweise springen oder eine Stampfattacke ausführen; irgendwann werden Sie einen Herz-Krug aus dem Baum schlagen.

## FINDEN SIE DEN SCHLÜSSEL! RETTEN SIE DEN GOBBO!

Zum Beenden des Levels benötigen Sie

**1 blaues Sprungkissen**

**1 Uhrwerk-Gobbo**

1. Dies ist der kleine Gobbo, den Sie retten müssen. Leider müssen Sie einmal durch den ganzen Level laufen, um den Schlüssel zu dem Käfig zu finden, in dem er gefangen ist.

2. Bei der ersten Brücke müssen Sie auf die große Wespe aufpassen, die davor herumschwebt. Warten Sie, bis sie zum Angriff ansetzt, und verpassen Sie ihr einen Schwanzschlag, um sie vom Himmel zu holen.

3. **Roter Kristall.** Schieben Sie die Holzkiste an den Baumstumpf heran und springen Sie hinauf, um den roten Kristall aufzusammeln.

4. **Grüner Kristall.** Gehen Sie zum großen Felsbrocken in der Mitte, um einen Weg ins Innere zu finden. Im Fels müssen Sie auf einige wegbröckelnde Plattformen springen. Diese Sprünge müssen gut getimt sein, um den darüber an Seilen schwingenden Wesen auszuweichen.

5. **Lila Kristall.** Laufen Sie vorsichtig über die kaputte Brücke und weichen Sie dabei den Gegnern aus. Sie können sie mit einem gut getimten Schwanzschlag ausschalten, allerdings ist es das Risiko nicht unbedingt wert – es droht Ihnen ein Sturz in die Stachelgrube. Direkt dahinter finden Sie auch schon den lila Kristall.

6. **Zahnrad-Pad.** Hier können Sie ein Energieherz gewinnen, wenn Sie ihren kleinen Uhrwerk-Gobbo schnell genug hinbringen und zehn der 100 Kristalle aufsammeln, die über den Level verstreut sind. Sie sollten keine größeren Probleme haben, es zu erreichen, da Sie dazu nur eine kurze Brücke überqueren müssen.

7. **Gelber Kristall.** Springen Sie auf den Kopf des Nilpferds, um den hoch darüber gelegenen Vorsprung zu erreichen, und laufen Sie dann am Baum vorbei in die Höhle. Benutzen Sie den Ballon, um nach unten über die Lava hinwegzuschweben. Sie finden hier sowohl den Schlüssel zum Käfig des Gobbo als auch ein blaues Sprungkissen, mit dem Sie sich auf den nahegelegenen Vorsprung katapultieren können. Dort oben finden Sie den gelben Kristall.

8. **Blauer Kristall.** Sobald Sie den Schlüssel und den gelben Kristall haben, sollten Sie vorsichtig über die Plattformen in der Lava zurückspringen. Passen Sie dabei auf die drei Dantinis auf, die den blauen Kristall umkreisen. Nachdem diese erledigt sind, sollten Sie sich den fünften und letzten Kristall schnappen. Begeben Sie sich zurück zum Fundort des Schlüssels und verlassen Sie die Höhle, um ein Energieherz an sich zu nehmen. Lassen Sie sich dann zurück an den Anfang des Levels fallen. Sie müssen nun nur noch zum Käfig mit dem gefangenen Gobbo laufen, ihn aufschließen und den Level verlassen.



## FINDEN SIE FÜNF VERLORENE SCHATZTRUHEN

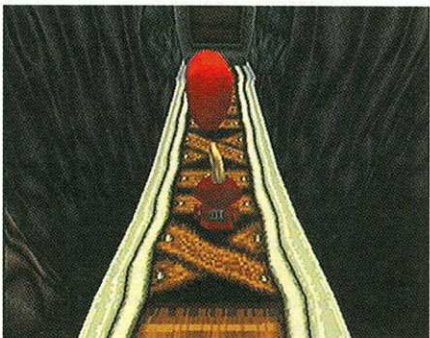
**Zum Beenden des Levels benötigen Sie**  
**1 blaues Sprungkissen**  
**1 Uhrwerk-Gobbo**



1. Wenn Sie diesen Level betreten, finden Sie sich in einem zentralen Raum mit fünf davon wegführenden Schienenstrecken wieder. Drei davon führen in andere Bereiche, während die verbleibenden beiden Sie wieder zum Mittelpunkt des Levels bringen. Die Schienen bringen Sie zu den Fundorten der verlorenen Schatztruhen. Sie können sie in beliebiger Reihenfolge abklappern.

2. **Grüner Kristall.** Wenn Sie das Minenfahrzeug links wählen, kommen Sie in einen der abgegrenzten Levelabschnitte, aber gleich hinter der ersten Ecke finden Sie schon den grünen Kristall – mit einem Sprung können Sie ihn erreichen.

3. Sobald Sie den neuen Abschnitt erreicht haben, müssen Sie einige schwierige Sprünge über ein paar Bombenkisten schaffen. Diese Kisten explodieren etwa eine Sekunde, nachdem Sie sie berührt haben, so daß Sie nur wenig Zeit haben, um den Sprung zur nächsten vorzubereiten. Ein Sturz in die Lava ist hier praktisch tödlich, da es kaum eine Möglichkeit gibt, wieder in Sicherheit zu springen. Gleich hinter den Kisten finden Sie eine der verlorenen Schatztruhen.



4. Hüpfen Sie ins nächste Minenfahrzeug und begeben Sie sich in einen anderen Bereich. Sie kommen hier zu einem engen Weg, der von Lava umgeben ist, von dem aus Sie auf die Felsplattform in der Nähe springen müssen. Von hier aus gelangen Sie auf den Aufzug, der Sie ganz nach oben zur zentralen Felsformation bringt. Achten Sie auf den großen Felsen, der ein- und ausfährt, da er Sie in die Lava unter ihnen stoßen kann. Gleich dahinter findet sich die nächste Truhe. Sie müssen dann auf den nächsten Aufzug und von dort aus vorsichtig weiter auf den engen Weg springen. Dieser Sprung ist ziemlich schwierig, also achten Sie auf Ihren Schatten und springen Sie nicht zu weit nach vorne.

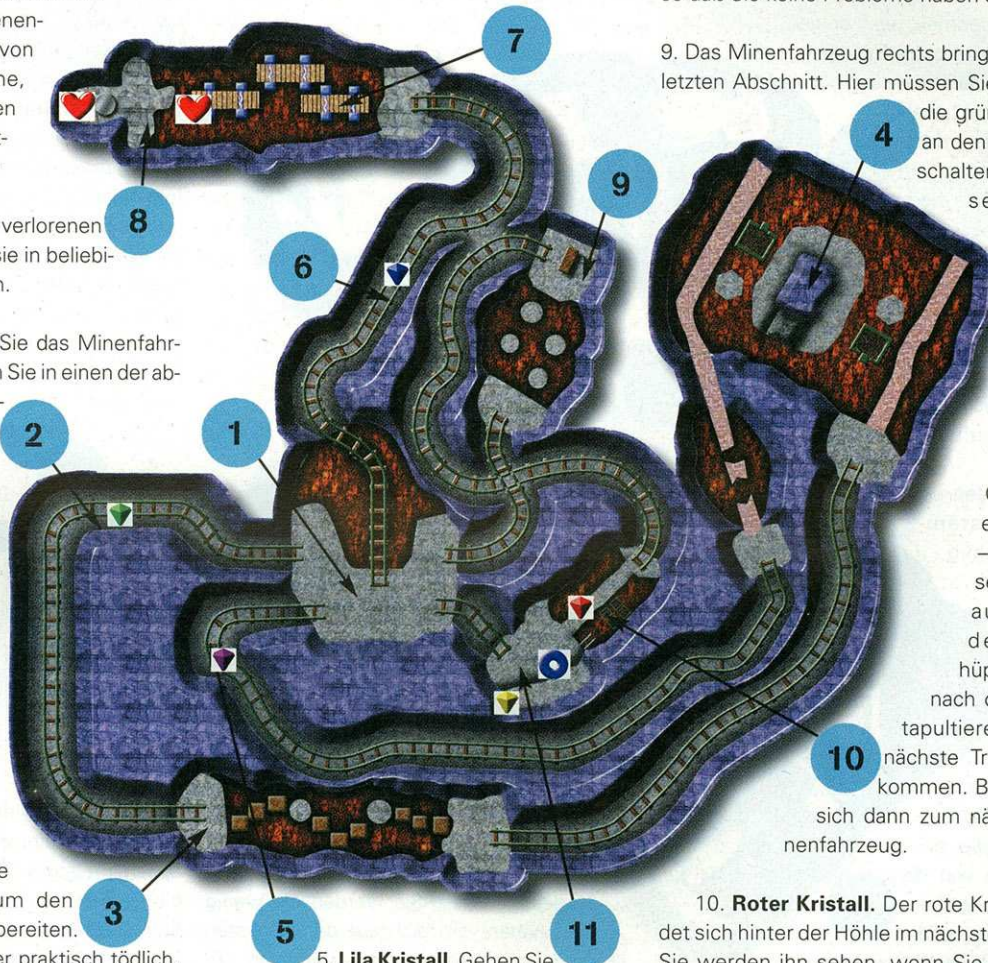
fen, während Sie sich auf einem Fließband befinden. Darunter findet sich ein Metallboden, so daß Stürze nicht sonderlich problematisch sind. Wenn Sie es auf die andere Seite geschafft haben, müssen Sie unter die Metallpresse und zur nächsten Truhe laufen. Dahinter finden Sie noch ein Herz, falls Sie eines brauchen sollten. Danach müssen Sie über die Fließbänder in den zentralen Bereich des Levels zurückkehren.

8. **Zahnrad-Pad.** Wenn Sie einen Uhrwerk-Gobbo haben, können Sie das Zahnrad-Pad benutzen, um einige zusätzliche Kristalle und ein Energieherz zu gewinnen. Sie müssen den Uhrwerk-Gobbo nur über eine kurze Distanz tragen, so daß Sie keine Probleme haben sollten.

9. Das Minenfahrzeug rechts bringt Sie in den letzten Abschnitt. Hier müssen Sie vorsichtig die grünen Wesen an den Seilen ausschalten, um sich selbst zum nächsten Vorsprung herüberschwingen zu können. Hier finden Sie einen Gobbo auf einer Wippe – Sie müssen lediglich auf die andere Seite hüpfen, um ihn nach oben zu katapultieren und die nächste Truhe zu bekommen. Begeben Sie sich dann zum nächsten Minenfahrzeug.

10. **Roter Kristall.** Der rote Kristall befindet sich hinter der Höhle im nächsten Bereich. Sie werden ihn sehen, wenn Sie den engen Weg im großen Lavaraum entlanggehen. Bevor Sie ihn kriegen, müssen Sie zuerst die vier Aufzüge hinauf und auf das kleine Schienenstück gehen, um die letzte Truhe aufzusammeln. Danach müssen Sie nur noch am Ballon nach unten schweben.

11. **Gelber Kristall.** Der letzte Kristall befindet sich gleich hinter der letzten Höhle, aber Sie benötigen ein blaues Sprungkissen, um heranzukommen. Falls Sie eines haben, können Sie hinaufspringen und sich den Kristall schnappen. Danach müssen Sie nur noch die Statue an sich nehmen und mit dem Minenfahrzeug zurückfahren, um den Level zu verlassen.



5. **Lila Kristall.** Gehen Sie weiter geradeaus in die nächste Höhle und zum Minenfahrzeug. Es bringt Sie zurück in den zentralen Bereich, doch auf dem Rückweg können Sie hinter der letzten Ecke hochspringen und den lila Kristall einsacken.

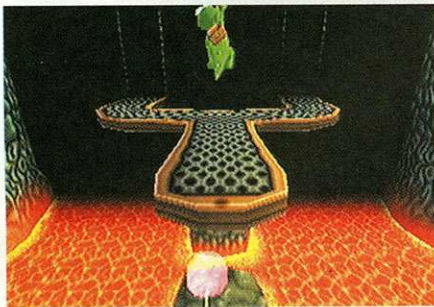
6. **Blauer Kristall.** Nehmen Sie im zentralen Bereich des Levels diesmal das mittlere Minenfahrzeug. Auf dem Weg in den nächsten Abschnitt hält das Fahrzeug an und wird auf eine höhere Ebene gehoben. Sie sehen dann den blauen Kristall über sich und müssen lediglich hochspringen, um ihn einzusammeln.

7. In diesem Bereich müssen Sie einige schwierige Sprünge an Lasern vorbei schaf-



# RETTEN SIE DEN VOGEL VOR DEM DIEB

Um diesen Level zu beenden, benötigen Sie  
**1 blaues Sprungkissen**  
**1 Uhrwerk-Gobbo**



**1. Roter Kristall.** In diesem Level müssen Sie dem Dantini-Dieb folgen und ihm den Vogel des Gobbos abnehmen, den er gestohlen hat. Sie müssen nicht befürchten, daß Sie durch den gesamten Level rasen müssen, denn der Dieb wird ab und zu anhalten und warten, so daß Sie sich durchaus etwas Zeit lassen können. Der rote Kristall befindet sich im zweiten Teil der Höhle, folgen Sie einfach dem Weg rechts von der Gitterplattform.

**2.** Sie müssen bei den Baumstämmen vorsichtig sein, da Sie leicht von ihnen runter-rutschen können. Sie sollten unbedingt das Risiko eingehen, die grünen Wesen von den Seilen zu stoßen, denn oft genug enden Sie selbst bei dem Versuch unten in der tödlichen Stachelgrube. Es ist viel einfacher, über die Baumstämme und an ihnen vorbei zu springen.

**3.** Irgendwann kommen Sie in eine mit Lava gefüllte Höhle mit einigen Felsvorsprüngen. Der



Dieb wird diesen Abschnitt recht schnell hinter sich bringen, doch Sie sollten sich unbedingt etwas Zeit dafür nehmen, da die Abstände zwischen den Plattformen recht schwierig abzuschätzen sind. Ein Sturz ist hier tödlich, da es aus der Lava praktisch kein Entrinnen gibt. Sobald Sie diesen Abschnitt hinter sich gebracht haben, sollten Sie aus der Höhle hinaus und an den zwei Bäumen vorbei weiterlaufen.

**4. Blauer Kristall.** Hinter den beiden Bäumen liegt ein Sumpf, aus dem ein Nilferd-Kopf heraus-schaut. Bevor Sie daraufspringen, sollten Sie den blauen Kristall aufsammeln, der hinter dem linken Baum in dem sandigen Bereich versteckt ist.



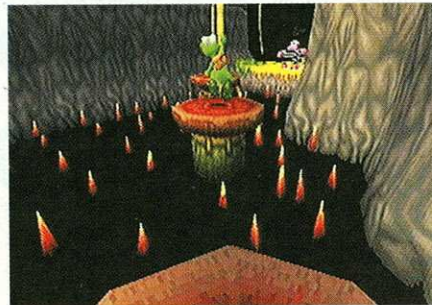
unten in die Lava. Sie werden einige Felsplattformen in der Lava sehen, die nach rechts führen. Sie gelangen so zum lila Kristall, den Sie jedoch nur mit Hilfe eines blauen Sprungkissens erreichen können. Kehren Sie dann über die Plattformen zurück und schweben Sie mit dem Ballon nach oben zum letzten Vorsprung.

**7. Grüner Kristall.** Der grüne Kristall kann nur erreicht werden, wenn Sie einen Uhrwerk-Gobbo am Zahnrad-Pad einsetzen. Um den nachfolgenden Sprung zu schaffen, brauchen Sie ein grünes Sprungkissen. Der Kristall ist recht einfach einzusammeln, da er am Anfang des Uhrwerk-Gobbo-Wegs zu finden ist. Gehen Sie aber trotzdem weiter, denn im hinteren Bereich warten noch ein Energieherz und einen Herz-Krug auf Sie.

**5.** Wenn Sie die nächste Höhle betreten, stehen Ihnen zuerst einige Sprünge über wackelige Kisten bevor. Diese brechen unter Ihnen weg, so daß Sie schnell sein müssen. Sie werden ein wenig Zeit haben, um sich auf den nächsten Sprung vorzubereiten. Unter Ihnen in der Lava befinden sich auch noch einige Plattformen, doch kann es schwierig sein, sich auf sie herabfallen zu lassen, also seien Sie vorsichtig.

**8.** Gleich nach dem Höhlenausgang müssen Sie einige komplizierte Sprünge an Seilen meistern. Diesmal müssen Sie allerdings den grünen Wesen einen kräftigen Schwanzschlag verpassen, um auf die nächste Plattform zu gelangen. Auch hier ist ein Sturz in die Stachelgrube tödlich, also lassen Sie sich Zeit beim Springen.

**9. Gelber Kristall.** Sobald Sie die ersten paar Seilsprünge geschafft haben, kommen Sie an einem kaputten Holzsteg vorbei. Sie müssen dabei einigen weiteren Gegnern ausweichen, die sich an Seilen hin und her schwingen. Sobald Sie den großen Sandbereich auf der anderen Seite erreicht haben, holen Sie den Dieb ein. Er wird auf Sie losstürmen, also passen Sie auf und verpassen Sie ihm einen Schwanzschlag. Schon nach einem Treffer ist er besiegt, und Sie haben den Level erfolgreich beendet. Der letzte Kristall ist hinter dem Swap-Meet-Pete-Gong versteckt – sammeln Sie ihn auf, bevor Sie den Gong schlagen.





## HOLEN SIE DAS SANDWICH DES GLOBBOS

Um diesen Level zu beenden, benötigen Sie  
**1 grünes Sprungkissen**  
**1 Uhrwerk-Gobbo**

1. Ein weiteres Gameplay-Element, das Sie meistern müssen, begegnet Ihnen gleich am Anfang dieses Levels: die Klettergerüste. Diese sind nicht sonderlich problematisch, solange Sie sie langsam angehen. Croc tendiert da-



zu, Kurven in einem großen Bogen zu nehmen. Daher kann es leicht vorkommen, daß Sie in einer Biegung zu nah an den Rand kommen und herunterfallen. Der Versuch, mit einem Dreifachsprung auf solche Gerüste heraufzukommen, lohnt sich also.

2. **Grüner Kristall.** Vor dem Betreten dieses Levels haben Sie den Gobbo an der Tür aufgebelt. Er erweist sich tatsächlich als ziemlich hilfreich beim Einsammeln der fünf bunten Kristalle, die innerhalb der Levels verteilt sind, da sie allesamt auf uner-

reichbaren Plattformen zu finden sind. Die erste ist das Heim des grünen Kristalls, den Sie erreichen können, indem Sie den Gobbo aus Ihrem Rucksack auswählen und ihn einsetzen, während Sie in Richtung der Plattform schauen.

3. **Zahnrad-Pad.** Dieses Zahnrad-Pad ist unter der Brücke versteckt und befindet sich auf einem kleinen Landstück, das von tödlichem Sumpf umgeben ist. Herunterzuspringen ist also riskant. Benutzen Sie den Ballon links davon als Orientierungshilfe. Der Uhrwerk-Gobbo-Sublevel beherbergt lediglich ein Energieherz und einige normale Kristalle. Mit dem Ballon geht es anschließend wieder nach oben.

4. In der Höhle finden Sie einige Kletterstangen auf verschiedenen Ebenen. Möchten Sie alle 100 Kristalle innerhalb des Levels einsammeln, müssen Sie den gesamten Weg entlanghan-

geln. Sonst springen Sie einfach darauf und laufen die Strecke. Am Ende des Gerüsts wartet jeweils ein Aufzug, der Sie zur nächsten Ebene bringt, bis Sie das Ende der Höhle erreicht haben.

5. **Lila Kristall.** Der lila Kristall liegt in einer dunklen Ecke der Höhle und ist daher schwer zu finden. Laufen Sie auf dem obersten Klettergerüst, um an der Decke entlanghängeln zu können. In der rechten Ecke der Höhle befindet sich der lila Kristall, er liegt auf einem kleinen Vorsprung. Schicken Sie ihren Gobbo los, um den Kristall einzusammeln.

6. Achten Sie auf den Baumstamm über der Stachelgrube. Diese Situation ist Ihnen bereits begegnet, und Sie sollten mit der üblichen Sprungtechnik keine Schwierigkeiten haben, auf die andere Seite zu gelangen.

7. Um den Dantinis im großen Stachelgruben-Abschnitt auszuweichen, folgen Sie dem sandigen Pfad am linken Rand und meiden die kaputte Brücke. Sie gelangen in eine große Höhle, in der Sie die Kiste in der Ecke zerstören müssen, um vier wegbröckelnde Plattformen auf-

tauchen zu lassen. Mit diesen Plattformen gelangen Sie über die Lava. Die Plattformen lösen sich schnell unter Ihnen auf – Vorsicht ist also geboten. Bis Sie in Sicherheit sind, müssen Sie noch einige zerbrechliche Kisten überwinden.

8. **Blauer Kristall.** Ist der sichere Vorsprung auf der anderen Seite erreicht, können Sie auf der anderen Seite des Abgrunds eine kleine Plattform sehen. Setzen Sie wieder den Gobbo ein, um den blauen Kristall einzusammeln.



9. **Gelber Kristall.** Laufen Sie durch den folgenden Tunnel und schalten Sie dabei vorsichtig die Dantini aus. Möglicherweise bekommen Sie an dieser Stelle einen Blick über den gesamten Außenbereich des Levels. Überqueren Sie nun die Brücke und schicken Sie Ihren Gobbo an der Ecke los, um den gelben Kristall aufzusammeln.



10. Beim Betreten der nächsten Höhle sehen Sie ein weiteres Klettergerüst. Um diesen Raum zu verlassen, müssen Sie zum Vorsprung auf der gegenüberliegenden Seite klettern oder laufen, je nachdem, was Ihnen leichter erscheint, und den Schlüssel aufheben. Er öffnet den Käfig zum Plattformblock auf dem rechten Vorsprung. Sobald Sie die Kiste zerstört haben, können Sie sich über das Klettergerüst weiterbewegen und auf die neu entstandenen Plattformen fallen lassen, um die Höhle zu verlassen.

11. **Roter Kristall.** Beim Verlassen der Höhle können Sie ein Energieherz aufheben, indem Sie ein grünes Sprungkissen auf die Markierung legen und damit auf die Plattform darüber springen. Lassen Sie sich danach wieder nach unten fallen und klettern Sie über die Kletterpflanze hinauf zum letzten Vorsprung. Dort finden Sie den Vogel, der das Sandwich gestohlen hat – mit einem Schwanzschlag können Sie ihn ausschalten und den Level beenden. Bevor Sie den Swap-Meet-Pete-Gong läuten, schicken Sie den Gobbo auf den rechten Vorsprung, damit er den roten Kristall aufammelt. Die Gobbo-Statue wird dann unten an der Kletterpflanze auftauchen.

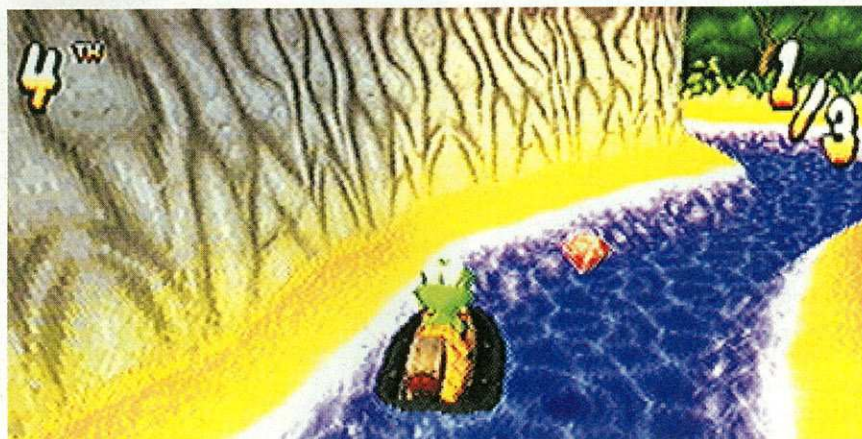


## BOOTRENNEN CROC VS. DANTINI



Dies ist eher ein Sublevel, aber Sie müssen ihn beenden, um im Spiel weiterzukommen und alle bunten Kristalle einzusammeln. Es ist ein einfaches Bootrennen über drei Runden, aber erwarten Sie sich keinen Geschwindigkeitsrausch – dieses Rennen läuft im Schneckentempo ab.

Dadurch wird es allerdings keineswegs leichter, da die anderen Fahrer normalerweise einen sehr guten Start hinlegen, so daß Sie den Führenden oft nicht vor Ende der zweiten oder gar der dritten Runde zu sehen kriegen. Grundsätzlich sollten Sie diesen Level zweimal spielen – einmal, um zu gewinnen, und ein zweites Mal, um alle bunten Kristalle einzusammeln. Sie werden garantiert gewinnen, wenn Sie in jeder Runde die praktische Abkürzung durch den Wasserfall nehmen. Sobald Sie gewonnen haben, sollten Sie sich schnell auf den Weg machen, um das Dorf bald abzuschließen.



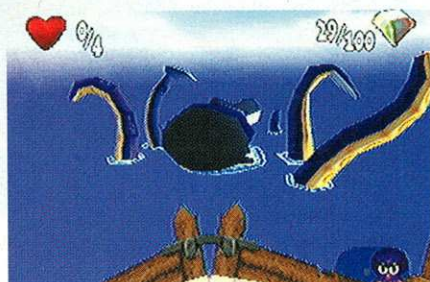
## SOVEENA DIE KRAKE



Soveena terrorisiert den Strand des Gobbo-Dorfs, und Sie müssen sie bekämpfen. Dies ist der erste von vielen Endgegnern und für den Anfang ein ziemlich schwieriger. Sie müssen

hier die Sprengstoff-Kiste aufheben, die Ihr kleiner Gobbo-Freund bringt, und dann zur Landungsbrücke laufen, die ins Wasser ragt. Im Wasser sehen Sie einige Kisten und Fässer und Soveena die Krake, die durch die Schutzmauer zu gelangen versucht. Soveena spuckt Kanonenkugeln in Richtung Strand, die Ihnen jedoch keine größeren Sorgen bereiten dürften. Das gefährlichste ist das Springen über die schwimmenden Objekte in Richtung Soveena, während Sie eine Sprengstoff-Kiste tragen. Wenn Sie ins Wasser fallen, explodiert die Kiste, und Sie verlieren ein Energieherz. Grundsätzlich müssen Sie auf das Faß gelangen, das So-

veena am nächsten ist, genau in ihre Richtung schauen und dann die Kiste werfen. Nachdem Sie dies dreimal geschafft haben, ist der Sieg Ihrer.



## CANNON BOAT KEITH



Sobald die fünf Levels, des Dorfes abgeschlossen sind, taucht Cannon Boat Keith auf. Sie müssen erst durch einen engen Gang gelangen, der voller Skelette ist. Sie können diese mit einem einzigen Schwanzschlag aus-

schalten, doch sollten Sie sich langsam bewegen, da die Skelette plötzlich aus dem Boden auftauchen und Sie ein Herz kosten können. Wenn Sie es dann in den Hauptbereich geschafft haben, sehen Sie Cannon Boat Keith. Grundsätzlich gibt es drei Holzstege, die jeweils mit einer Kanone ausgestattet sind. Sie müssen an jede Kanone herankommen und Sie mit einem Schwanzschlag abfeuern. Jeder Treffer kostet Cannon Boat Keith eines seiner Energieherzen. Das Haupt-

problem ist, daß er ebenfalls seine Kanonen auf die Stege abfeuert und diese so nach und nach zerstört. Weiterhin wird jede Kanone von einem Skelett bewacht, das Sie jeweils schnell mit einem Schwanzschlag ausschalten sollten. Nach-

dem Sie alle drei Kanonen abgefeuert haben, ist Cannon Boat Keith besiegt und Sailor-Village gerettet. Sie können sich dann mit Swap Meet Pete treffen, der Sie zum nächsten Dorf bringt.

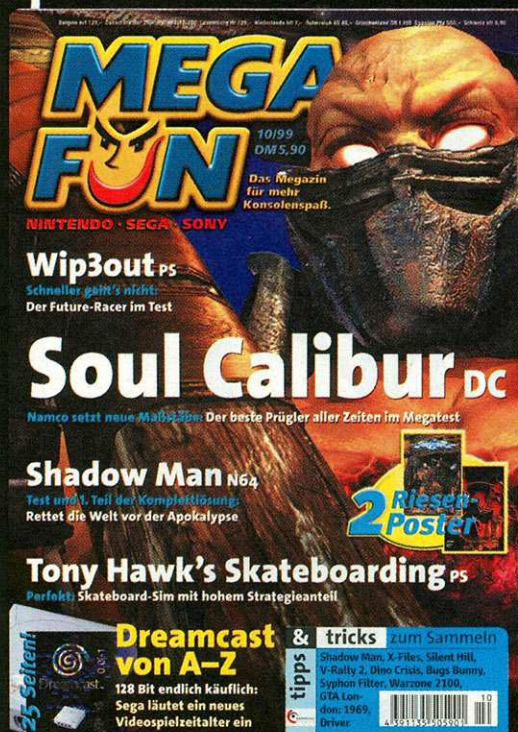
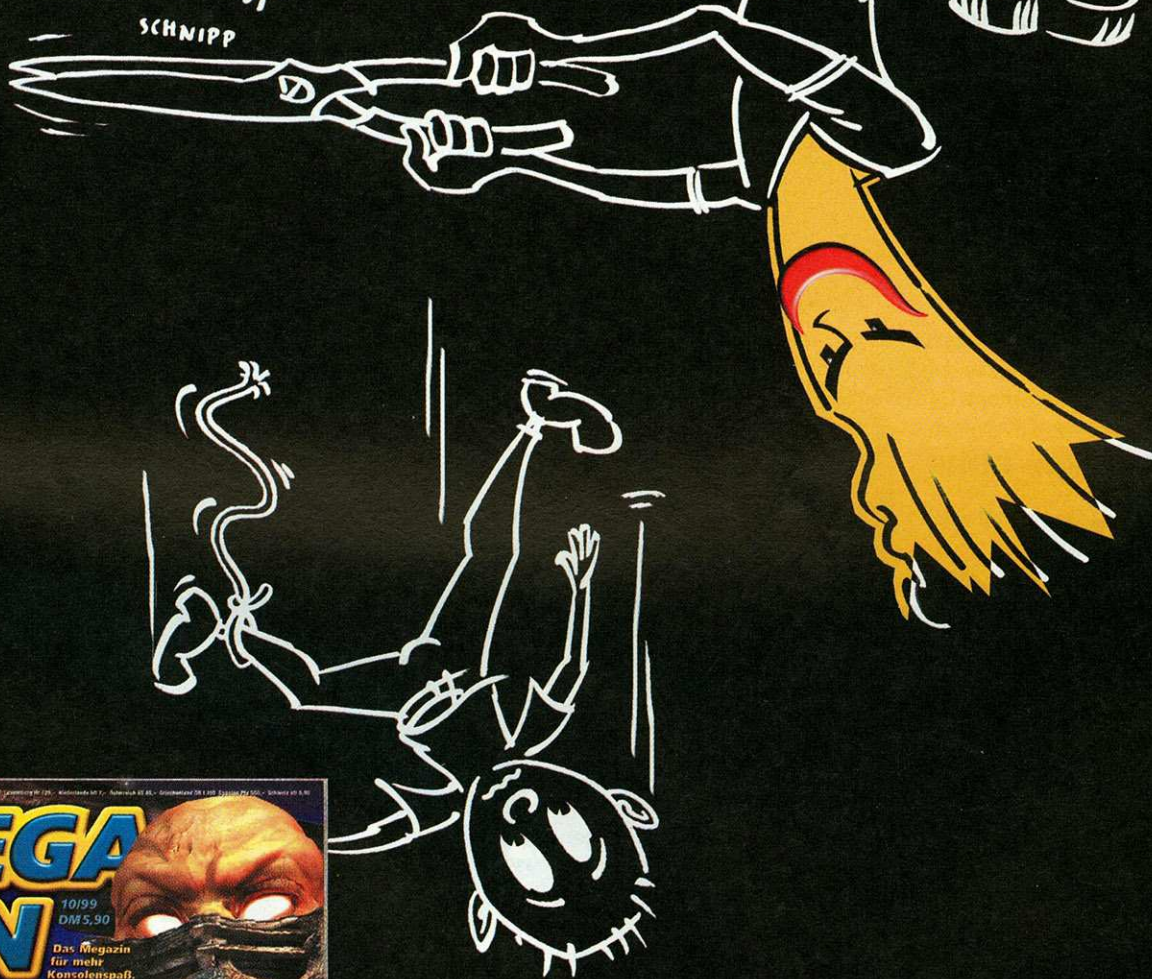




NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

# Have fun, baby!

SCHNIPP

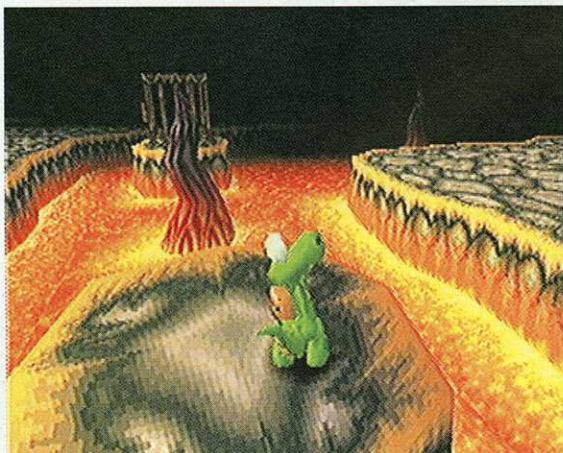


! Jetzt noch rasanter!  
! Jetzt noch fetter!  
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

## Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



# SAILOR-STAMM GEHEIME MINE



Sie können zwar zum nächsten Dorf weiterziehen, ohne die 25 bunten Kristalle und die fünf Gobbo-Statuen in den Dorflevels einzusammeln, aber es empfiehlt sich, alle zu haben, bevor Sie sich ins nächste Dorf begeben, denn das erspart Ihnen ein Hin- und Herreisen zwischen den Dörfern (insbesondere wenn irgendwann alle vier Dörfer anwählbar sind). Haben Sie alle Gobbo-Statuen gefunden, wird die Tür zum Geheimlevel geöffnet.

1. Das Hauptziel dieses Levels ist es, den Schlüssel zu finden, der den Käfig mit dem goldenen Puzzleteil öffnet. Dazu werden Sie eini-

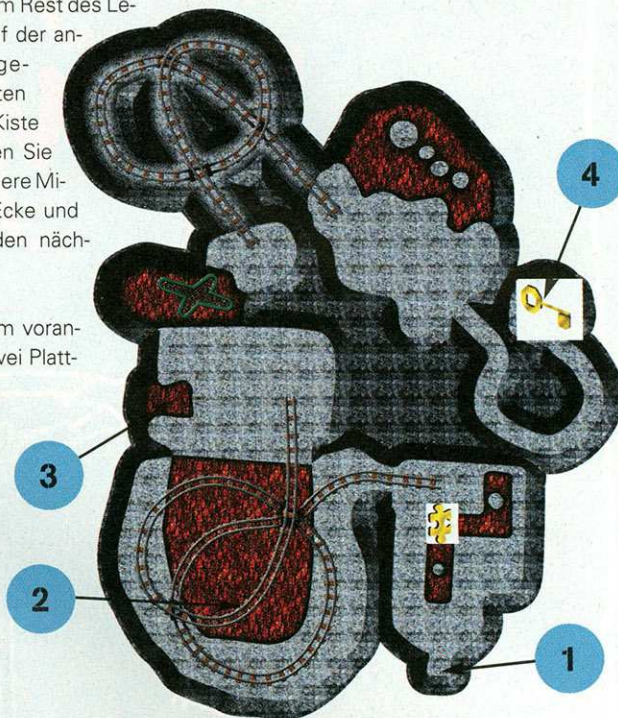
ge längere Fahrten mit dem Minenfahrzeug hinter sich bringen müssen.

2. Das erste Minenfahrzeug führt Sie auf einen langen, gewundenen Weg hoch über dem Rest des Levels. Wenn Sie auf der anderen Seite angekommen sind, sollten Sie die Plattform-Kiste zerstören. Springen Sie danach auf das andere Minenfahrzeug der Ecke und fahren damit in den nächsten Bereich.

3. Die Plattform-Kiste aus dem vorangegangenen Raum hat hier zwei Plattformen erschaffen, über die Sie die Kristallkisten in der Lava erreichen können.

4. Der Schlüssel befindet sich hinter dem engen Tunnel an der Seite des Lavaraums. Folgen Sie ihm nach unten in die kleine Höhle am Ende und Sie finden den

Schlüssel, ein Energieherz und eine Kristallkiste. Nachdem Sie diese aufgesammelt haben, können Sie den ganzen Weg zurück zum Startraum gehen und den Käfig öffnen. Herzlichen Glückwunsch, das erste von vier Puzzleteilen gehört Ihnen!



# COSSACK- DORF



Dies ist das kalte, verschneite Dorf des Spiels, was für Sie einige neue Herausforderungen bedeutet. Die größte davon ist Eis. Die Kontrolle von Croc ist schon im Normalfall nicht ganz einfach, und in Verbindung mit eisigen Böden ergeben sich einige besonders schwierige Situationen.



## Die Schneemann-Teile

Rechts von Swap Meet Petes kleiner Hütte finden Sie einen Gobbo neben einem Schneemann. Wenn Sie mit ihm reden, erzählt er Ihnen, daß alle seine Schneemann-Teile gestohlen und im Dorf verteilt worden sind. Schauen Sie sich also um und versuchen Sie die Teile zu finden. Sie brauchen einen Hut, eine Karotte für die Nase und zwei Zweige für die Arme. Da alle Teile auf der Karte eingezeichnet sind, können Sie sie als Hilfestellung benutzen, um dem kleinen Gobbo zu helfen.





## RETTEN SIE IM EIS GEFANGENE GOBBOS

Zum Beenden des Levels benötigen Sie

1 Lila Sprungkissen

1 Uhrwerk-Gobbo

**1. Gelber Kristall.** Gehen Sie über die Brücke auf der rechten Seite, und Sie werden einen Eisblock mit einem Sprengstoffaß im Inneren finden. Die Idee des Levels ist es, diesen Eisblock bis zum Ausgang zu schieben, um dort den Schnee wegsprengen zu können, der den Ausgang versperrt. Sie müssen den Block auf den roten Bodenschalter schieben, aber bevor Sie dies tun, springen Sie auf den Block, um den gelben Kristall, der darüber schwebt, erreichen zu können. Sobald Sie den Bodenschalter betätigen, wird die vordere Hälfte der Zugbrücke angehoben.

**2. Roter Kristall.** Sie brauchen das lila Sprungkissen, um den Kristall zu erreichen, denn er befindet sich auf einem hohen Vorsprung auf der anderen Seite des Abgrunds. Hier oben finden Sie auch ein Herz und eine Kiste, die Sie sicher zurück auf den ersten Vorsprung gelangen läßt.

**3.** Noch können Sie den Eisblock nicht über die Brücke schieben, denn dazu müssen Sie erst den Schalter auf der anderen Seite betätigen, um die zweite Hälfte der Zugbrücke zu aktivieren. Allein schaffen Sie dies jedoch nicht. Springen Sie auf den brüchigen Bereich in der Nähe, um den ersten Gobbo zu finden.

**4. Lila Kristall.** Der erste Gobbo ist recht leicht zu befreien. Sie müssen nur die Kiste zerstören, um auf den kleinen Vorsprung in der Ecke zu gelangen. Dort finden Sie eine weitere Kiste, die Sie dürfen Sie jedoch nicht sofort zerstören. Klettern Sie darauf, und Sie können mit einem Dreifachsprung durch das Zerstören der Kiste an den lila Kristall gelangen. Jetzt können Sie über die neu entstandenen Plattformen zum Gobbo gelangen und mit dem Ballon in Sicherheit fliegen.

**5.** Sobald Sie wieder draußen sind, betätigt der Gobbo den Bodenschalter und vervollständigt dadurch die Brücke. Jetzt können Sie den Block über die Brücke schieben. Finden Sie eine weitere brüchige Stelle am Boden und brechen Sie durch.

**7.** Sobald Sie aus der Höhle kommen, begehen Sie sich zum Baum. Der Gobbo wird dann aus Ihrem Rucksack springen und den Baum fällen. Nun ist es möglich, den Eisblock weiterzuschieben.

**8. Grüner Kristall.** Sie brauchen einen Uhrwerk Gobbo, um an den grünen Kristall zu gelangen. Der kleine Kurs ist ziemlich geradlinig, und wenn Sie sich auf der Brücke etwas links halten, können Sie den Kristall problemlos aufsammeln. Drehen Sie sich schnell genug um, erhalten Sie sogar noch ein Herz.

**9.** Das nächste Hindernis ist eine sich drehende Brücke. Um den Block auf die andere Seite zu bekommen, müssen Sie die Brücke stoppen. Springen Sie dazu vorsichtig über den Vorsprung auf der anderen Seite und zertrampeln Sie die brüchige Stelle am Boden.

**10.** Dieser gefangene Gobbo ist am schwersten zu befreien, denn ein perfektes Sprung-Timing ist vonnöten. Sie müssen von einer wackeligen Kiste an ein Seil und dann weiter auf eine sichere Plattform springen. Wiederholen Sie diesen Vorgang. Springen Sie auf die Kiste, sobald das Seil von Ihnen wegschwingt. Kommt es dann zurück stehen Sie auf der Kiste bereit und können es mit einem Sprung leicht erreichen.

**11.** Sind Sie auch aus dieser Höhle zurück, wird der Gobbo die rotierende Brücke stoppen, und Sie können den Block darüber und in die nächste Höhle schieben. In dieser Höhle müssen Sie nur die

Sprengstoff-Tonne auf dem Kistenstapel nehmen und gegen die Steinwand schleudern. Dadurch wird der Gobbo dahinter befreit und betätigt den roten Bodenschalter. Springen Sie also auf den Eisblock, um mit dem Lift nach oben zum Ausgang zu gelangen.

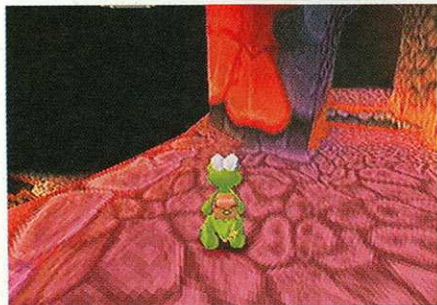
**12.** Draußen wird ein Gobbo den Eisblock zerhacken, damit Sie an die Sprengstoff-Tonne gelangen. Nehmen Sie die Tonne und tragen Sie sie durch den Level zurück zum Eingang. Werfen Sie den Sprengsatz auf die Schnee-Blockade.





# KA-BOOM - ES IST ROGER RED ANT

**Zum Beenden des Levels benötigen Sie**  
**1 Blaues Sprungkissen**  
**1 Uhrwerk-Gobbo**



1. Zu Beginn finden Sie links neben der Startplattform ein blaues Sprungkissen. Sollten Sie noch eines übrig haben, können es benutzen, um auf den darüberliegenden Vorsprung zu gelangen. Dort befinden sich zehn der 100 Kristalle.

2. Dieser Level unterteilt sich in drei Bereiche, die jeweils zwei unterschiedliche Wege aufweisen. Der Eingang zum nächsten Bereich öffnet sich immer erst dann, wenn beide Wege gelöst sind. Die Reihenfolge ist aber egal. Gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite, und Sie gelangen in eine kleine Höhle. Sie treffen auf Roger Red Ant, der eine Sprengladung in die Mitte des Raumes stellt. Tragen Sie diese durch den schmalen Tunnel, bevor sie explodiert. Dafür bleiben Ihnen ausreichende 25 Sekunden Zeit. Sie können die Kiste gegen die nächste Tür werfen, um diese zu öffnen. Nur bei dem Sprung über die Kiste müssen Sie etwas vorsichtig sein.

3. Sobald Sie den folgenden Raum erreichen, taucht Roger Red Ant erneut auf, und Sie müssen vorsichtig über mehrere große Explosionskisten springen. Diese Kisten explodieren kurz nachdem Sie darauf landen, es ist also Eile geboten. Retten Sie den Gobbo auf der anderen Seite, bevor Sie über einen weiteren Satz Kisten zum Ausgangspunkt weiterspringen. Sollten die Kisten explodieren, bevor Sie zurückgelangen, dann nehmen Sie die Plattformen, die sich in einem Seitenweg befinden.

4. **Grüner Kristall.** Sobald Sie durch die Tür links im Startbereich gehen, wiederholt sich

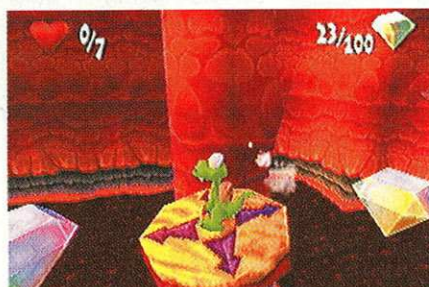
diese Sache mit der explodierenden Kiste. Achten Sie auf die einstürzenden Bodenplatten auf halbem Weg. Solange Sie weiterlaufen, gibt es hier keine Probleme. Im nächsten Hauptbereich, müssen Sie drei Timer-Schalter zerschlagen, um Roger daran zu hindern, einen gefangenen Gobbo zu sprengen. Zeit ist auch hier kein großes Problem, denn die Schalter liegen alle auf dem Weg. Der grüne Kristall befindet sich auf dem Weg nach oben, direkt nach dem ersten Schalter.

5. **Blauer Kristall.** Sind beide Gobbos befreit, öffnet sich der nächste Bereich. Auch hier sind zwei Wege zu lösen. Bevor Sie jedoch beginnen, schlagen Sie den Gong, um auf den Vorsprung über dem Eingang zu gelangen. Dort befindet sich der blaue Kristall.

6. Wählen Sie danach den linken Weg, und es folgt ein weiterer Bombenlauf. Dieses

Mal ist es jedoch schwieriger. Unterwegs müssen Sie zwei Lava-Gruben und eine rollende Tonne überwinden. Allerdings haben Sie genug Zeit, und daher sollten Sie auch hier keine Probleme bekommen.

7. **Roter Kristall.** Im nächsten Bereich erwarten Sie weitere rollende Tonnen, an denen Sie



vorbei müssen. Ihr Hauptaugenmerk sollte aber auf den feuerverwendenden Dantinis liegen, die Sie leicht erwischen, wenn Sie sich nur auf die Tonnen konzentrieren. Schalten Sie die Dantinis also schnell aus und vergessen Sie nicht den Gobbo und den roten Kristall mitzunehmen.

8. Der rechte Weg beschert Ihnen einen vierten Bombenlauf. Wieder müssen Lava-Gruben überwunden werden, zusätzlich befindet sich auf halbem Weg ein Raum mit pendelnden Feuerbällen, die Sie nur mit gut getimten Sprüngen meistern können. Auch hier haben Sie ausreichend Zeit.

9. Im nächsten Raum finden Sie eine lenkbare Plattform, die Sie über den großen Abgrund bringt. Wenn Sie auf der Mission 100 Kristalle

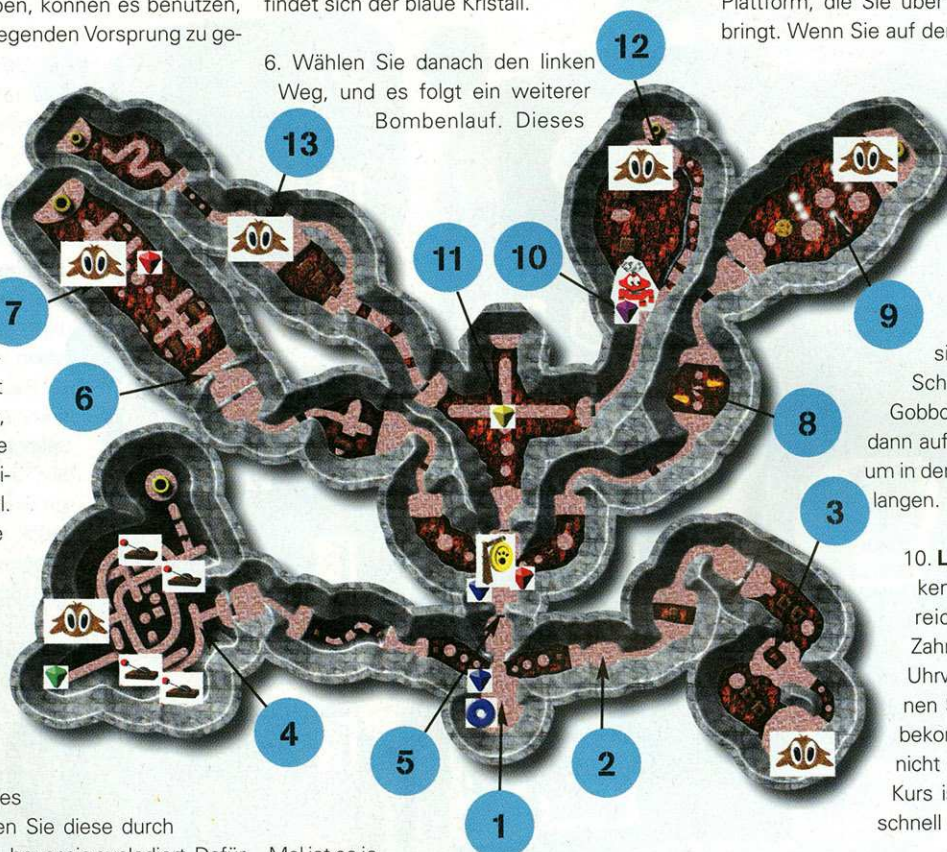
zu sammeln müssen, wird das Ganze durch Dampf-Strahler etwas schwieriger. Sind Sie nicht auf der Jagd nach den Kristallen, können Sie dem Dampf einfach ausweichen, indem Sie sich ganz links halten. Schnappen Sie sich den Gobbo und machen Sie sich dann auf den Weg nach unten, um in den letzten Bereich zu gelangen.

10. **Lila Kristall.** Auf der linken Seite des dritten Bereichs befindet sich ein Zahnrad, haben Sie einen Uhrwerk-Gobbo dabei, können Sie hier den lila Kristall bekommen. Das Ganze ist nicht ganz einfach, denn der Kurs ist recht lang und muß schnell gemeistert werden.

11. **Gelber Kristall.** Dieser Kristall ist recht leicht zu bekommen, denn er liegt mitten auf einem der Wege.

12. Der rechte Weg führt Sie zu einem fünften Bombenlauf. In der folgenden Höhle müssen Sie versuchen, ein Rennen gegen eine brennende Zündschnur zu gewinnen, um einen Gobbo zu retten. Sobald Sie den Gobbo haben, springen Sie durch das Loch im Boden, bevor die Bombe hochgeht.

13. Im letzten Bereich dürfen Sie nochmals gegen eine Zündschnur antreten. Meiden Sie die Explosionskisten und nutzen Sie lieber den praktischen Weg auf der rechten Seite der Höhle. Nehmen Sie den Gobbo und beenden Sie den Kurs, um den Level abzuschließen.





## JAGEN SIE DEN CHOO-CHOO-ZUG

Zum Beenden des Levels benötigen Sie

**1 Blau-lila Sprungkissen**

**1 Uhrwerk-Gobbo**

**1. Roter Kristall.** Gehen Sie zu Beginn des Levels durch den Tunnel. Sollten Sie das blaue Sprungkissen haben, können Sie den Schienen folgen und auf das Eis herabspringen. Benutzen Sie das Kissen, um den roten Kristall zu erreichen.

**2. Grüner Kristall.** Ihr Weg sollte Sie nun durch den Tunnel zur Linken führen. Nehmen Sie sich vor den Dantinis in acht. Sobald Sie wieder einen eisigen Bereich erreichen, gehen Sie nach links und nehmen Sie den grünen Kristall mit. Hüpfen Sie über die Plattformen nach oben und gehen Sie durch den nächsten Tunnel.

**3.** Springen Sie vorsichtig über den Abgrund und begeben Sie sich nach draußen. Sie rennen nun auf



der äußeren Kante des Berges. Sie sehen jetzt auch den Zug, den es zu jagen gilt. Lassen Sie sich trotzdem Zeit, denn es gibt einige schwierige Sprünge. Der Level ist nicht zeitabhängig, und Sie können sich soviel Zeit lassen, wie Sie brauchen.

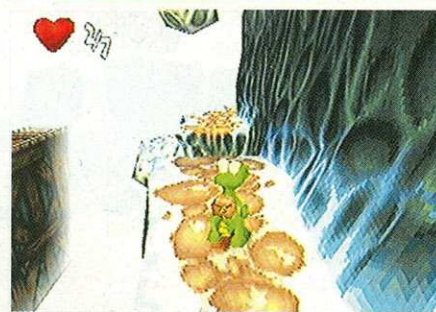
**4.** Wenn Sie wieder ins Innere des Berges zurückkehren, kommen Sie unter Umständen auf eine dünne Eisfläche. Dieser Bodenbelag erschwert die Steuerung von Croc, also lassen Sie sich Zeit. Einige pendelnde Baumstämme erschweren den Weg zusätzlich, denn diese können Sie mit Leichtigkeit in den Abgrund schubsen.

**5. Lila Kristall.** Jetzt kommen Sie zu einem großen Eisfeld. Links ist ein entfernter Vor-



sprung zu sehen, um diesen erreichen zu können, springen Sie auf den nähergelegenen Vorsprung und zerstören die Kiste. Nun entstehen einige brüchige Eisplattformen, die Sie zum lila Kristall führen.

**6. Zahnrad-Pad.** Mit einem Uhrwerk-Gobbo können Sie hier an Gegenstände gelangen. Dieser Kurs jedoch ist alt und sehr lang, und Sie



sprung. Wieder wird der Zug auftauchen, aber lassen Sie sich wieder Zeit und achten Sie auf herabfallende Felsen, während Sie um den Berg laufen.

**8. Blauer Kristall.** Sind Sie wieder im Inneren des Berges, können Sie einen eislaufenden Gegner treffen, der seine Runden auf einer Eisfläche dreht. Rechts befindet sich eine Plattform mit dem blauen Kristall. Timen Sie Ihren Lauf genau, um dem Gegner auszuweichen. Achten Sie besonders auf den glatten Untergrund.

**9. Gelber Kristall.** Nach ein paar weiteren rutschigen Vorsprüngen finden Sie unter Umständen einen Käfig mit dem gel-



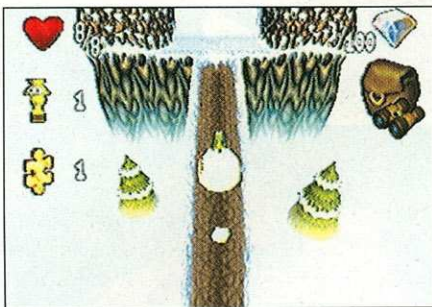
schaffen es unter Umständen nicht, ihn zu beenden. Allerdings sind hier auch keine entscheidenden Gegenstände zu finden, und der Kurs ist daher eher unwichtig.

**7.** Laufen Sie durch die folgenden Höhlen, und Sie kommen erneut ins Freie. Dieses Mal befinden Sie sich auf einem schmalen Vor-

ben Kristall. Der dazugehörige Schlüssel befindet sich in einer geheimen Höhle. Klettern Sie auf den Käfig und springen Sie auf die nahegelegenen Schienen, um Zugang zu dem geheimen Tunnel zu erhalten. Der Schlüssel befindet sich in der Mitte des Tunnels. Begeben Sie sich jetzt weiter und legen Sie den Schalter in der Ecke um, dadurch wird der Zug angehalten, und die Gobbo werden befreit. Der Level ist damit beendet.



# ES IST NUR SCHNEEBALLWAHNSINN



1. Dieser Level ist teuflisch schwer, denn die Strecken sind meist schmal, und der Schneeball ist kaum unter Kontrolle zu halten. Je schneller Sie werden, umso schwieriger wird es, da Sie aber kein Zeitlimit haben, können Sie es ruhig angehen lassen. Fahren Sie möglichst langsam, um auch die schwierigsten Bereiche zu meistern.

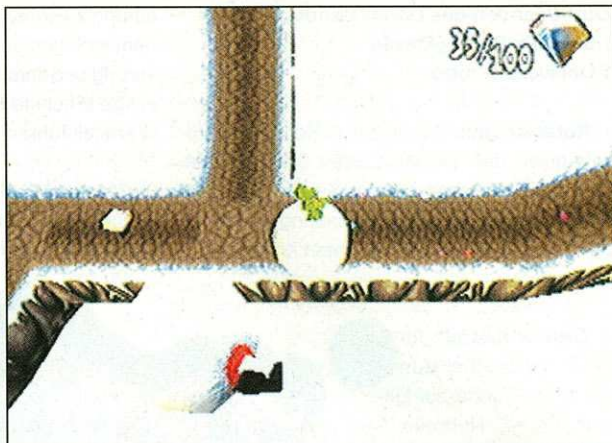
## 2. Roter Kristall.

Dieser Kristall befindet sich auf einer Eisfläche am Ende der ersten Rampe. Bewegen Sie den Schneeball auch hier langsam, denn er lässt sich nur schwer stoppen.

3. Die Baumstammbahn führt Sie automatisch und mit hoher Geschwindigkeit. Sobald Sie die Bahn verlassen, erhalten Sie wieder die Kontrolle und sollten schnell die Geschwindigkeit drosseln.

4. **Grüner Kristall.** Auf der Eisfläche begegnen Ihnen einige Dantinis. Am besten, Sie rammen die Gegner mit dem Schneeball und weichen den Feuerangriffen durch Sprünge aus. Denken Sie auch daran, den grünen Kristall aufzusammeln.

5. **Lila Kristall.** Nach diesem eisigen Bereich geht es wieder auf eine schmale Holzstrecke, die sich bald teilt. Bewegen Sie sich wieder sehr langsam, denn sonst finden Sie sich schnell im nebligen Abgrund wieder. Wählen Sie die rechte Abzweigung, und Sie erhalten ein Herz und den Lila Kristall.



schmalen Bahnen, aber achten Sie auf die patrouillierenden Dantinis. Bewegen Sie den Schneeball weiterhin langsam, um nicht doch noch abzustürzen.

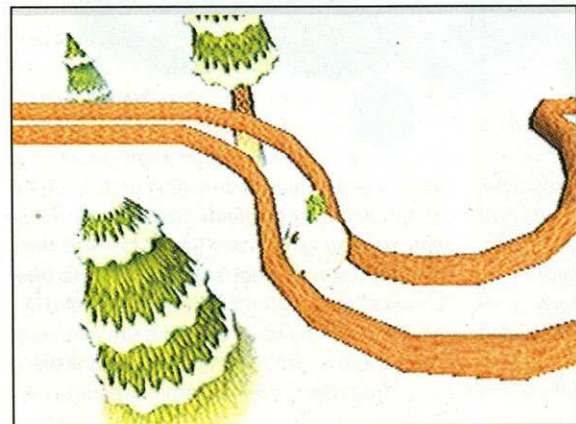
9. **Gelber Kristall.** Sobald Sie von der zweiten Baumstammbahn herunter sind, bremsen Sie etwas ab. Achten Sie aber darauf, daß Sie nicht wieder zurückfahren. Diese Schneefläche hat ein großes Loch in der Mitte, und auf dem schmalen Streifen um dieses Loch befindet sich der gelbe Kristall. Haben Sie auch diesen letzten Kristall, können Sie zum Ende weitergehen, um die goldene Gobbo-Statue zu erhalten.

6. Der darunterliegende Weg endet im Nichts. Hier finden Sie noch einige Kristalle, falls Sie die 100 zusammenbekommen wollen. Sonst ist der andere Weg sicherer.

7. **Blauer Kristall.** Achten Sie auf Gegner, die sich aus der Luft auf Sie stürzen. Warten Sie auf den richtigen Moment, um an ihnen vorbeizukommen, denn diese Angreifer können Sie leicht von der Bahn stoßen. Am besten ist es, direkt nachdem ein Gegner vorbeikommt, weiterzurollen. Sie erreichen dann wahrscheinlich eine weitere Abzweigung, die Sie zum blauen Kristall führt.

8. Die folgende Schneefläche ist leichter zu überwinden als die

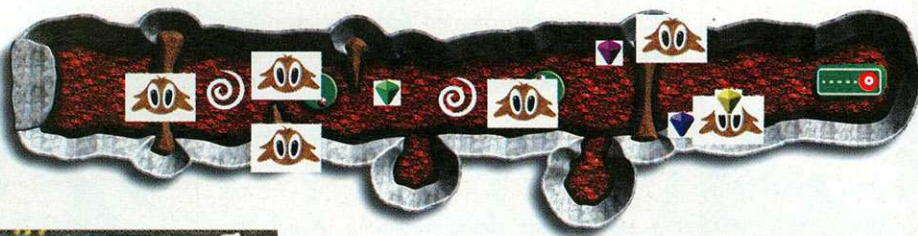
vorbei und können ihm den Kopf aufsetzen, um ihn fertigzustellen.





## DRACHENFLIEGER-TAL

Dies ähnelt dem Rennspiel-Level im Sailor-Dorf, da er mehr ein Subgame als ein wirklicher Level ist. Trotzdem sollten Sie ihn beenden, um ins nächste Dorf zu gelangen. Bei diesem Dra-



ganz unproblematisch. Es kann leicht passieren, daß Sie zu früh landen und sie nicht erwischen oder über den kleinen Landeplatz hinaus-schießen und in die Lava stürzen.



chenflug-Level steuern Sie von links nach rechts, um die sieben auf dem Weg verstreuten Gobbos zu retten. Sie haben nicht die volle Kontrolle über die Flugbahn. Die Höhe unterliegt nicht ganz Ihrer Kontrolle – höher können Sie nur mit Hilfe von Luftströmen fliegen. Die bunten Kristalle sind meist leicht einzusammeln, aber die Gobbo-Statue am Ende des Levels ist nicht



## FLAVIO DER THERMALFISCH



Becken, und Sie sollten ihn auf-sammeln können, bevor Flavio zu seiner Blasenpuck-Attacke ansetzen kann. Umkreisen Sie Flavio, bis er seinen Angriff beendet hat, und werfen Sie den Eiswürfel ab. Ist Flavio unter Wasser, bleibt Ihnen nur wenig Zeit, einen zweiten Eiswürfel zu holen – dieser muß ins Wasser, bevor Flavio wieder nach oben kommt. Der Boss wird nach jedem Treffer schneller



auftauchen, und beim dritten und letzten Treffer müssen Sie den zweiten Eiswürfel holen, bevor Flavio überhaupt abtaucht.

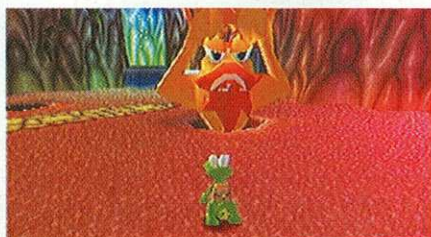
Sie sitzen beim Kampf gegen diesen Endgegner in einem Ballon, dessen Steuerung sich anfangs als etwas schwierig erweisen kann. Um diesen Boss zu besiegen, müssen Sie Flavio die auftauchenden Eiswürfel auf den Kopf werfen. Der Fisch fällt dann ins Wasser, und Sie können ihn mit einem zweiten Eiswürfel einfrieren. Nachdem Sie dies dreimal geschafft haben, haben Sie den Kampf gewonnen. Der erste Würfel erscheint rechts neben Flavios



**Bonus-Tip:** Dieser Boss eignet sich optimal dazu, Ihre Energie wieder aufzufüllen und leicht an 100 Kristalle zu gelangen. Wenn Sie dies einige Male tun, erreichen Sie das Maximum von neun Herzkügelchen und können sich mit allen möglichen Gegenständen eindecken, so daß Sie nicht dauernd zu Swap Meet Pete laufen müssen.

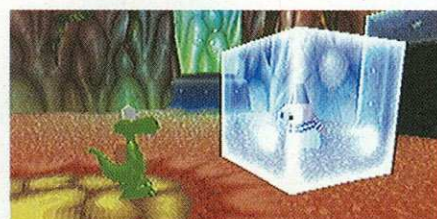
## LAVALAMPEN-LARRY

Lavalampen-Larry ist ein recht schwieriger Endgegner. Der Levelaufbau ist mit fünf Lavalöchern im Boden allerdings recht simpel. Larry wird aus einem der Löcher auftauchen, während Sie versuchen, einen Eisblock in eines der anderen zu



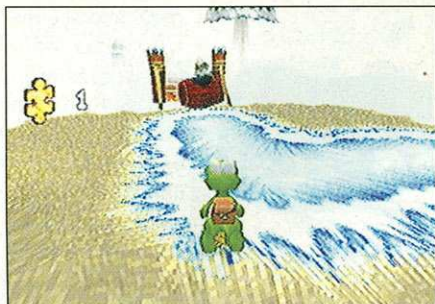
schieben. Die Dampfziffern zeigen an, wie viele Eisblöcke Sie benötigen, um das Loch einzufrieren – Sie beginnen allesamt bei zwei. Der große Eisblock, mit dem Sie anfangen müssen, entspricht gleich zweien, so daß Sie damit ein Loch direkt zufrieren können. Allerdings kann Larrys Feuerball-Attacke den Eisblock zu einem kleineren schmelzen lassen. Sie brauchen zwei von diesen kleineren, um ein Loch völlig zuzufrieren. Die empfohlene Taktik ist es, zu versuchen, einen großen Eisblock in die beiden nächsten Löcher zu schieben. Bleiben Sie hinter dem Block und warten Sie auf Larrys Schrei – drehen Sie dann um und laufen Sie los, um dem Feuerball

auszuweichen. Wenn er den Eisblock geschmolzen hat, sollten Sie den kleinen Rest aufheben und möglichst in eines der hinteren Löcher bugsieren. Ein weiterer großer Block wird vorne im Raum auftauchen, und Sie können den Vorgang wiederholen.





# COSSACK-STAMM: GEHEIME EISKAPPE



1. Dies ist ein recht geradliniger Level, denn die wenigen Dantinis machen keinerlei Probleme. Die einzige größere Gefahr hier sind die rollenden Sprengstoff-Fässer.

2. Wenn Sie am anfänglichen Durchgangs-Abschnitt vorbeigekommen sind, erreichen Sie ein enges Bergtal. Sie sollten hier nicht einfach loslaufen, denn sonst erwischen Sie die herabfallenden Steine. Warten Sie immer, bis ein Stein heruntergefallen ist, und Sie kommen sicher vorbei.

3. Die nächste Herausforderung ist ein Abschnitt mit einigen Sprüngen über wegbröckelnde Plattformen.

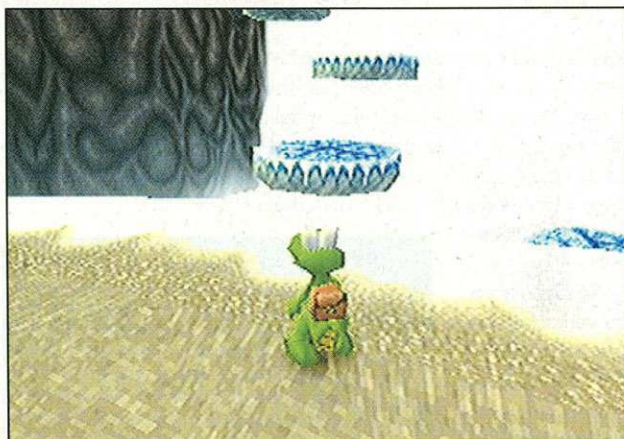


genden Sprung vorzubereiten. Nutzen Sie trotzdem die Zeit, die Ihnen bleibt, denn wenn Sie sich zu sehr beeilen, ist die Gefahr größer, daß Sie in Ihr Verderben stürzen.

4. Ihre letzte Herausforderung ist die Suche nach dem Schlüssel für den Käfig mit dem Puzzleteil. Benutzen Sie die Karte, um



Diese Fässer rollen von jedem Holzweg herunter, sobald Sie vorbeikommen – Sie sollten sich also vorsichtig bewegen. Warten Sie, bis das erste Faß anrollt, und springen Sie dann darüber hinweg. Laufen Sie anschließend los, sollten die folgenden Fässer mit etwas Glück über Ihren Kopf hinwegspringen.



Sie haben natürlich schon etliche dieser Art erfolgreich abgeschlossen, aber einige der Plattformen sind von der Höhe her schwer abzuschätzen. Seien Sie also vorsichtig, damit Sie nicht zu kurz oder zu weit springen. Achten Sie zur besseren Orientierung auf Crocs Schatten, und Sie gelangen sicher auf jede Plattform. Wie schon zuvor haben Sie hier nur wenig Zeit, um sich auf den fol-

5. Nachdem Sie den Schlüssel aufgestöbert haben, müssen Sie nur noch zum Käfig und ihn öffnen. Das Cossack-Stamm-Puzzleteil gehört nun Ihnen, und Sie können ins nächste Dorf weiterziehen.

Das war's erstmal für diesen Monat. Beim nächsten Mal versorgen wir Sie mit Tips für den Rest von Crocs Suche nach seinen Eltern. Natürlich verraten wir Ihnen auch die Fundorte der übrigen bunten Kristalle und Puzzleteile. Sie können sich außerdem auf den Showdown mit Dante und einen Wegweiser zu allen 15 geheimen Levels freuen!



**Hard Rock & Metal**

Holt euch den neuen HAMMER!  
Ab 17. September am Kiosk!

# HAMMER



DER NEUE HAMMER  
**GRÖßER!  
DICKER!  
BESSER!**  
**164 SEITEN  
HARTE FAKTEN**

## PLUS

- Type O Negative
- Queensrÿche
- Wacken Open Air
- Therapy?
- Moonspell
- Saxon
- Running Wild
- Great White
- Chris Cornell
- Coal Chamber
- My Dying Bride
- U.D.O.
- Helloween
- Riot
- Think About Mutation
- Running Wild

**Die Metal-Troika**

# RAGE



# G-POLICE

## WEAPONS OF JUSTICE

In der letzten Ausgabe haben wir Sie durch die ersten 15 Mission von G-Police 2 geführt, diesmal werden wir Sie direkt in den Weltraum zur letzten Konfrontation mit den Rogue Marines bringen.

### MISSION 16: ZUSCHLAGEN UND FLÜCHTEN

#### MISSIONSZIELE

1. Zerstören Sie die automatisierten Verteidigungsanlagen im Tunnel
2. Zerstören Sie die Rogue-Marine-Kommunikationsverbindung
3. Benutzen Sie die Karte, um zwei Transporter zu lokalisieren, zu scannen und zu eskortieren.

#### FAHRZEUG



#### PRIMÄRWAFFE

35mm-Kanone

#### SEKUNDÄRWAFFEN

Hkr- Pursuit-Rakete  
BBQ- MkIII-Rakete

#### Zerstören Sie die automatisierten Verteidigungsanlagen im Tunnel

Ihre erste Aufgabe ist einfach, benutzen Sie das Lock-On-System des Raptors, um vier Geschütztürme der Rogue Marines im Tunnel zu zerstören. Danach begeben Sie sich zum industriellen Dom. Dort erhalten Sie bald die Anweisung, die Kommunikationsverbindung der Rogue Marine zu zerstören.

#### Zerstören Sie die Rogue-Marine-Kommunikationsverbindung

Mit Hilfe des Richtungspfeils und der Flugfähigkeit des Raptors werden Sie die Kommunikationsverbindung bald finden. Zwei Geschütztürme können dort aufgestellt sein. Mit der Kano-



ne werden Sie allerdings auch damit schnell fertig. Sobald die Kommunikationsverbindung lahmgelegt ist, werden Sie auf der Karte den ersten G-Police-Transporter entdecken.

#### Benutzen Sie die Karte, um zwei Transporter zu lokalisieren, zu scannen und zu eskortieren.

Der erste Transporter wird von Rogue-Marine-APCs geschützt. Um den Transporter scannen zu können, müssen Sie zunächst die APCs vorsichtig ausschalten. Versuchen Sie, nicht zuviel Schaden zu nehmen und vor allem – beschädigen Sie nicht den Transporter. Ist der Scanvorgang abgeschlossen, setzt sich der Transporter in Bewegung. Ihre nächste Aufgabe ist es nun, die angreifenden Fighter zu vernichten. Solange Sie etwas vor dem Transporter bleiben, ist das mit dem Lock-On ein Leichtes. Ist der Transporter sicher durch den Tunnel gelangt, müssen Sie das Gleiche mit einem zweiten Transporter wiederholen.

### MISSION 17: DER ÜBERLÄUFER

#### MISSIONSZIELE

1. Vernichten Sie alle Rogue Marines im Lodurr-Dom
2. Schützen Sie das APC vor den Angriffen der Rogue Marine
3. Verhindern Sie, daß die Rogue Marines die Verhandlungen stören

#### FAHRZEUG



#### PRIMÄRWAFFE

80GW-Laser

#### SEKUNDÄRWAFFE

Sirenen-Rakete  
Starburst-Rakete  
BBQ- MkIII-Rakete

#### Vernichten Sie alle Rogue Marines im Lodurr-Dom

Während der gesamten Mission müssen Sie ein Schiff beschützen. Fliegen Sie als erstes durch den Tunnel und schalten Sie dort die Verteidigungsanlagen aus. Hier ist Vorsicht geboten, denn die starken Raketen dieser Anlagen können Sie schnell stark beschädigen und sogar vernichten. Halten Sie einen möglichst weiten Abstand, um die Verteidigung aus sicherer Entfernung zu vernichten.

#### Schützen Sie das APC vor den Angriffen der Rogue Marine

Ist die erste Aufgabe gelöst, begeben Sie sich zum Treffpunkt und schalten Sie dort die Verteidigungskanonen an der Seite des Gebäudes aus. Danach sollten Sie die Geschütztürme und Fighter in der Umgebung vernichten. Achten Sie auf Ihre Energie, fällt sie unter 50, sollten Sie sich zur Regeneration zurückziehen und dann weitermachen. Nachdem die Bedrohung durch die Fighter und Geschütze beseitigt ist, greifen einige Rogue-Marine-Motorräder an. Schalten Sie auch diese so schnell wie möglich aus und fliegen Sie dann zum Treffpunkt zurück. Halten Sie die Umgebung frei von Rogue Marines.

#### Verhindern Sie, daß die Rogue Marines die Verhandlungen stören

Die Störung beginnt mit einer Gruppe Fighter, die allerdings kein allzu großes Problem darstellen. Die zweite Angriffswelle besteht aus Bodentruppen. Bleiben Sie im Tiefflug und lassen Sie die APCs auf sich zukommen, dann sind sie leicht zu zerstören. Nach einem weiteren Fighterangriff müssen Sie sich gegen ein Kanonenschiff zur Wehr setzen. Das Schiff vernichtet Sie in Sekundenschnelle, halten Sie also Abstand und feuern Sie alle verbliebenen Raketen ab, um zu überleben.



## MISSION 18: ERSTER ANGRIFF

### MISSIONSZIELE

1. Zerstören Sie die Rogue-Marine-Basis
2. Zerstören Sie jede feindliche Rogue-Marine-Einheit
3. Eskortieren Sie den Fahrzeugtransporter zum planetaren Verteidigungsdom

### FAHRZEUG



### PRIMÄRWAFFEN

80GW-Laser

### SEKUNDÄRWAFFEN

Sirenen-Rakete  
Starburst-Rakete  
Soul-Seeker-Rakete

#### Zerstören Sie die Rogue-Marine-Basis

Kümmern Sie sich als erstes um die Rogue-Marine-Kanonenschiffe, die an der Basis auf-tanken. Beschießen Sie die Tankanlagen, um sie in Brand zu setzen. Dadurch werden die Schiffe bereits stark beschädigt, und Sie haben es etwas leichter. Anschließend können Sie die Basis vernichten.

#### Zerstören Sie alle feindlichen Rogue-Marine-Einheiten

Sind Sie mit der Basis fertig, vernichten Sie alle Einheiten in der Umgebung. Sollten Sie



zwei Fighter und ein Kanonenschiff im Tunnel beseitigen. Das Kanonenschiff ist auf dem beengten Raum eine tödliche Gefahr. Achten Sie also immer auf ausreichenden Abstand. Selbst wenn Sie das Schiff nicht sehen, können Sie doch anhand des Energiebalkens feststellen, ob Sie es treffen.



Probleme mit den Fightern bekommen, setzen Sie einige Soul Seeker ein. Ist der Luft-raum sicher, zerstören Sie als nächstes die Geschütze am Boden. Diese Verteidigungsanlagen können Ihnen viel Ärger machen, also seien Sie vorsichtig. Stoßen Sie feuernd auf die Türme herab, denn die Geschütze können sich nicht drehen, und somit haben Sie leichtes Spiel. Ist dann die Basis und alles in der Umgebung vernichtet, müssen Sie noch

#### Eskortieren Sie den Fahrzeugtransporter zum planetaren Verteidigungsdom

Am Schluß gilt es, einen alliierten Rogue-Marine-Transporter zum planetaren Verteidigungslager im nächsten Dom zu eskortieren. Sie werden von einem Geschwader Fighter angegriffen, das Sie schnell mit einigen Soul Seekern vernichten sollten, um die Mission erfolgreich zu beenden.

## MISSION 19: PLANETARE VERTEIDIGUNG

### MISSIONSZIELE

1. Stellen Sie sicher, daß der Transporter durchkommt
2. Vernichten Sie die Geschütztürme um das planetare Verteidigungslager

### FAHRZEUG

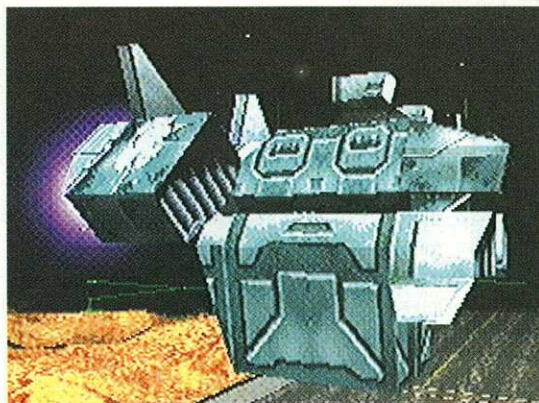


### PRIMÄRWAFFE

80GW-Laser

### SEKUNDÄRWAFFEN

Sirenen-Rakete, Starburst-Rakete  
Soul-Seeker-Rakete, Vanguard-MkII-Bombe



dann sofort zurück und vernichten Sie die angreifenden Fighter. Danach kümmern Sie sich wieder um die Geschütze. Die Notruf-Situation kann zweimal eintreten, und da sich die Geschütze regenerieren können, müssen Sie die Türme ein drittes Mal vernichten.

#### Vernichten Sie die Geschütztürme um das planetare Verteidigungslager



#### Stellen Sie sicher, daß der Transporter durchkommt

Fliegen Sie zunächst zum planetaren Verteidigungslager und zerstören Sie die Geschütze. Diese Verteidigungsanlagen sind nicht ungefährlich, also halten Sie ausreichenden Abstand und vernichten Sie eine nach der anderen. Unter Umständen empfangen Sie einen Notruf des Transporters im Tunnel, fliegen Sie



Ist die erste Gefahr für den Transport vorüber, können Sie die verbliebenen Geschütze ebenfalls ausschalten. Halten Sie dazu immer genug Abstand und sparen Sie möglichst viel Energie. Sind alle Geschütze vernichtet, kommt der Transporter aus dem Tunnel und wird sofort wieder angegriffen. Sollten Sie nicht schnell genug auf die vorherigen Notrufe reagiert haben, ist der Transporter nun wirklich in Gefahr. Beeilen Sie sich also, die angreifenden Fighter zu stoppen, und setzen Sie auch Soul-Seeker ein. Überlebt der Transporter auch diesen Angriff, ist die Mission erfüllt.



## MISSION 20: VERSORGUNGS-ÜBERFALL

### MISSIONSZIELE

1. Schützen Sie den verbündeten Marine-Zug
2. Zerstören Sie den feindlichen Zugwagen
3. Stellen Sie sicher, daß wenigstens einer der Frachtcontainer ankommt
4. Eskortieren Sie die G-Police-Luftbasis zum Danr-Dom

### FAHRZEUG



### PRIMÄRWAFFE

35mm-Kanone

### SEKUNDÄRWAFFEN

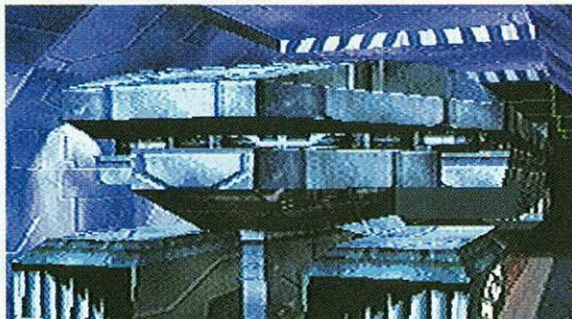
Hkr-Pursuit-Rakete, Banshee-Rakete, Harbinger-Kanone, BBQ-MkIII-Rakete

#### Schützen Sie den verbündeten Marine-Zug

Machen Sie zunächst den Weg für den verbündeten Marine-Zug frei, indem Sie die Geschütztürme am Weg zerstören. Beschädigen Sie dabei nicht den Zugwagen und achten Sie besonders auf die Fracht.

#### Zerstören Sie den feindlichen Zugwagen

Sobald die Straße frei ist, müssen Sie den Zugwagen abschießen und wiederum darauf achten, daß die Fracht nicht zu Schaden kommt.



ner von Fightern angegriffen. Verwenden Sie Ihr Lock-On-System, um das Problem schnell zu lösen. Auch der Ersatzzug muß geschützt werden, also halten Sie nach ihm Ausschau.

#### Eskortieren Sie die G-Police-Luftbasis zum Danr-Dom

Sobald der Luftraum von Fightern befreit ist, erhalten Sie den

Der Zugwagen darf nicht den Tunnel erreichen, denn sonst entkommt er. Sobald die Fracht nicht weitergezogen wird, bewachen Sie sie, bis ein neuer Zugwagen kommt.

#### Stellen Sie sicher, daß wenigstens einer der Frachtcontainer ankommt

Zunächst müssen Sie die Fracht vor einem Kanonenschiff beschützen. Folgen Sie dem Richtungspfeil, sobald Sie die entsprechende Nachricht erhalten. Fliegen Sie dem Schiff entgegen, um es mit einigen Raketen auszuschalten. Sobald Sie damit fertig sind, werden die Contai-

Auftrag, eine große G-Police-Luftbasis zu eskortieren, diese wird bereits von sechs Fightern unter Beschuß genommen. Sie sollten sich in der Nähe aufhalten und alle Fighter schnellstmöglich mittels Lock-On vernichten. Vor der Basis befinden sich einige Geschütztürme, gehen Sie also voraus. Sie sollten diese schnell vernichten, denn sonst wird die Basis vom Boden aus abgeschossen, setzen Sie also Raketen ein, um die Bedrohung schnell zu beseitigen. Danach brauchen Sie nur zu warten, bis die Basis angedockt hat, und die Mission ist beendet.

## MISSION 21: KOLONIE-TRANSMITTER

### MISSIONSZIELE

1. Führen Sie einige Bodentruppen in den Kolonie-Transmitter
2. Zerstören Sie die Luftverteidigung der Rogue Marines
3. Sammeln Sie die Truppen und begeben Sie sich zurück zum Treffpunkt

### FAHRZEUG



### PRIMÄRWAFFE

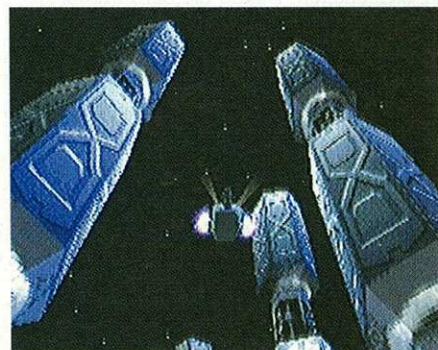
60GW-Laser

### SEKUNDÄRWAFFEN

Mortar  
25mm-Kanone  
Vanguard-MkII-Bombe  
Sirenen-Rakete

#### Führen Sie einige Bodentruppen in den Kolonie-Transmitter

Folgen Sie zu Beginn dem Navigationspfeil, um die Bodentruppen aufzunehmen, und bringen Sie die Einheiten zum Elrik-Dom. Folgen Sie wiederum dem Navigationspfeil, bis Sie zu einem großen Gebäude gelangen. Fahren Sie nun um das Gebäude herum, um eine Rampe auf das Dach zu finden. Dort angekommen, werden Sie ins Innere der Gebäudes gebracht, und die Truppen verlassen Ihr Fahrzeug, um an den Transmitter-Computern zu arbeiten.



#### Zerstören Sie die Luftverteidigung der Rogue Marines

Während Ihres Aufenthalts im Gebäude beginnt ein Angriff der Rogue Marines. Begeben Sie sich also wieder nach draußen und vernichten Sie die Verteidigungsanlagen der Rogue Marines. Sobald Sie damit fertig sind, erhalten Sie Unterstützung durch zwei Lufteinheiten und müssen sich nicht mehr um Fighterangriffe kümmern.

#### Sammeln Sie die Truppen und begeben Sie sich zurück zum Treffpunkt

Fahren Sie mit dem Rhino wieder in das Kontrollzentrum, um die Truppen erneut aufzuneh-

men, und bringen Sie sie wieder zum Ausgangspunkt zurück. Zerstören Sie auf dem Weg jede Verteidigungsanlage mit Ihren Raketen und ignorieren Sie nahende Lufteinheiten. Haben Sie die Einheiten abgesetzt, fahren Sie wieder zum Gebäude zurück und wechseln Sie in den Venom. Um die Mission abzuschließen, müssen Sie nun alle verbliebenen Rogue-Marine-Einheiten ausschalten, aber mit einem vollen Arsenal Raketen sollte das eine leichte Aufgabe sein. Achten Sie darauf, daß Sie alle Verteidigungsanlagen am Boden zerstört haben, bevor Sie die letzte Lufteinheit vernichten. Sonst ist die zweite Aufgabe nicht erfüllt.





MISSION 22: KRITISCHER PUNKT

MISSIONSZIELE

- 1. Scannen und zerstören Sie den ersten mobilen Transmitter
- 2. Folgen Sie den Wegpunkten zu den nächsten Transmittern
- 3. Vernichten Sie das Kommunikationszentrum der Rogue Marines

FAHRZEUG

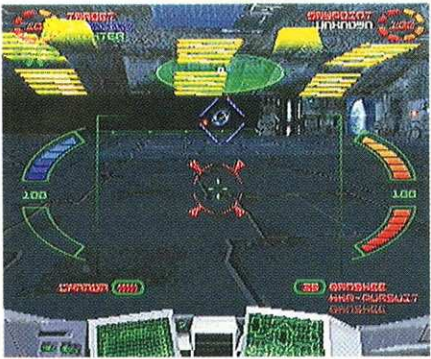


PRIMÄRWAFFE

35mm-Kanone

SEKUNDÄRWAFFEN

Hkr-Pursuit-Rakete,  
Banshee-Rakete



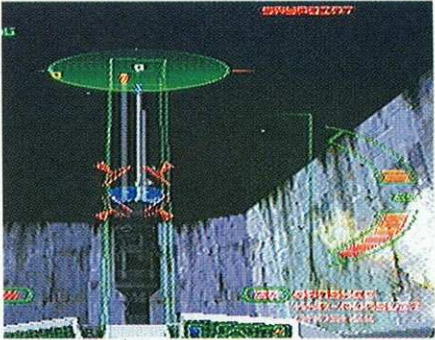
Scannen und zerstören Sie den ersten mobilen Transmitter

Der Raptor hat eine starke Panzerung, daher folgen Sie zunächst dem Navigationspfeil zum ersten mobilen Transmitter und scannen Sie ihn, bevor Sie auch nur einen Schuß abfeuern. Sobald das Scannen abgeschlossen ist, können Sie den Transmitter und die umgebenden APCs vernichten. Setzen Sie auch einige Raketen ein, um die Sache zu beschleunigen. Nun er-

halten Sie Nachricht von einem weiteren mobilen Transmitter. Folgen Sie also wieder dem Navigationspfeil und vernichten Sie auch diesen, nachdem Sie ihn gescannt haben. Es nähert sich bald ein dritter, und Sie erhalten eine Bestätigung für die Stärke des Signals. Schalten Sie auch diesen Transmitter aus.

Vernichten Sie das Kommunikationszentrum der Rogue Marines

Unter Umständen kommen Sie an einem großen Gebäude vorbei, das von Verteidigungsanlagen



umgeben ist. Sollten Sie wenig Energie haben, ziehen Sie sich zurück, bis sich die Schilde regeneriert haben. Die Verteidigungsanlagen sind recht stark, halten Sie also Abstand und schalten eine nach der anderen mit Raketen und der Kanone aus. Sind alle Geschütze beseitigt, konzentrieren Sie Ihr Feuer auf die vier hohen Türme in den Ecken. Haben Sie diese zerstört, ist die Mission erfüllt.

MISSION 23: ZURÜCK ZUM H. Q.

MISSIONSZIELE

- 1. Begeben Sie sich zum G-Police-Hauptquartier (H.Q.)
- 2. Zerstören Sie jede Rogue-Marine-Patrouille
- 3. Warten Sie, um – falls notwendig – das Verteidigungsgitter zu neutralisieren
- 4. Beschützen Sie den Konvoi

FAHRZEUG

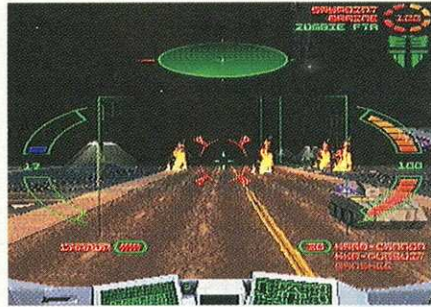


PRIMÄRWAFFE

35mm-Kanone

SEKUNDÄRWAFFEN

Hkr-Pursuit-Rakete,  
Banshee-Rakete,  
Harbinger-Kanone,  
BBQ-MkIII-Rakete



Begeben Sie sich zum G-Police-Hauptquartier (H.Q.) und zerstören Sie jede Rogue-Marine-Patrouille

Zunächst sollten Sie den Weg für einen kleinen APC freimachen, damit er einige Techniker sicher ans Ziel bringt. Sie müssen sich dabei ziemlich beeilen, denn die Gegend wimmelt von Rogue-Marine-Einheiten und das APC muß überleben. Schalten Sie zunächst alle Rogue-Marine-APCs aus. Fighter können an diesem Punkt noch ignoriert werden. Sobald die Straße sicher ist, begibt sich Ihr APC zum Tech Lab und sollte auf dem Weg geschützt werden.

Konzentrieren Sie sich wieder auf die APCs, denn diese zerstören Ihr APC sehr schnell – benutzen Sie am besten Raketen. Danach kümmern Sie sich um die Fighter. Nutzen Sie die Flugfähigkeiten und das Lock-On-System, um auch mit den Fightern schnell fertigzuwerden. Sie werden feststellen, daß Sie die Fighter auch erfassen können, wenn Sie hinter einem Gebäude sind.

Beschützen Sie den Konvoi

Sobald Sie diesen Kampf beendet haben, werden Sie per Funk zu einem verbündeten Kon-



voi gerufen. Ihre Aufgabe ist es, diesen zum H.Q. zu eskortieren. Nach kurzer Zeit wird auch der Konvoi angegriffen, gehen Sie also in bekannter Weise vor. Bleiben Sie dabei möglichst nah bei den zu schützenden Fahrzeugen, denn die Angreifer kommen von allen Seiten und können damit den Konvoi leicht zerstören. Nach dem ersten Angriff erhalten Sie Nachricht von zwei Rogue-Marine-Kanonenbooten. Diese Gegner sollten Sie nicht herankommen lassen, sondern in sicherer Entfernung mit allem, was Sie noch haben, vom Himmel holen. Erreicht der Konvoi dann sicher das H.Q., ist die Mission abgeschlossen.



## MISSION 24: FLUCHTVERSUCH

## MISSIONSZIELE

1. Vernichten Sie alle Boden-Einheiten, bevor sie entkommen
2. Setzen Sie mittels EPP alle Marine-Flieger außer Gefecht, bevor sie die Luftschleuse erreichen

## FAHRZEUG



## PRIMÄRWAFFE

35mm-Kanone

## SEKUNDÄRWAFFEN

Hkr-Pursuit-Rakete  
Banshee-Rakete

## Setzen Sie mittels EPP alle Marine-Flieger außer Gefecht

Diese Mission ist nur mit Geschwindigkeit und Vorsicht zu schaffen. Versuchen Sie, jeden Rogue-Marine-Flieger mit dem EPP zu stoppen, denn schießen Sie auch nur einen ab, haben Sie das Missionsziel verfehlt. Besonders wichtig ist das größte Flugzeug, denn dieses darf Ihnen auf keinen Fall entkommen. Begeben Sie

sich zu Beginn direkt zum Tunnel und erwarten Sie dort den ersten Flieger. Sind Sie früh genug dort, schalten Sie auch gleich die Geschütztürme aus. Sobald Sie die flüchtende Einheit sehen können, fliegen Sie auf die nahegelegene Brücke und feuern einen konstanten EPP-Strahl ab. Ignorieren Sie in dieser Situation jeden Angriff, denn wenn dieser Flieger entkommt, ist die Mission vorbei. Sobald Sie den Gegner gestoppt haben, können Sie sich auf die Fighter konzentrieren. Ihre Panzerung kann dem Angriff leicht standhalten, seien Sie aber trotzdem möglichst schnell.

## Vernichten Sie alle Boden-Einheiten

Haben Sie die Fighter vom Himmel geholt, können Sie Jagd auf die Rogue-Marine-Bodentruppen machen. Sie treffen auf drei APCs, die mit einigen Kanonen-

salven zu vernichten sind. Anschließend machen Sie sich auf den Weg zum nächsten Dom. Wenn Sie am anderen Ende des Tunnels angekommen sind, können Sie ein Loch ins Dach schießen, um an der Blockade vorbeizukommen.

## Der zweite Dom

Hier versuchen gleich zwei Flieger zu entkommen. Fliegen Sie also schnellstmöglich zum nächsten Tunnel und stoppen Sie unterwegs den ersten Flieger mit Ihrem EPP, sofern Sie ihn antreffen. Sobald Sie am Tunnel ankommen, können Sie beide Flieger an der Flucht hindern. Möchten Sie auch das sekundäre Missionsziel erfüllen, sollten Sie die Straßen in der Umgebung mit einigen Banshee-Raketen vernichten, um die Bodentruppen zu stoppen. Diese Aufgabe muß allerdings sehr schnell erledigt werden, denn sonst entkommen in der Zwischenzeit die beiden Flieger. Sind auch die verbliebenen Flieger gestoppt und alle Bodentruppen vernichtet, ist die Mission beendet.



## MISSION 25: NIEDRIGE UMLAUFBAHN

## MISSIONSZIELE

1. Folgen Sie den Patrouille-Wegpunkten
2. Zerstören oder stoppen Sie anzutreffende Rogue-Marine-Flieger

## FAHRZEUG



## PRIMÄRWAFFE

MkII-Plasma-Kanone

## SEKUNDÄRWAFFEN

Helix-Homing-Rakete, Super-Starburst-Rakete,  
EFU-19-Sonic-Rakete, EPP MkII

## Folgen Sie den Patrouille-Wegpunkten

Diese einfache Mission soll Ihnen die ersten Erfahrungen im Weltraumflug mit Ihrer neuen Corsair vermitteln. Zunächst sollen Sie einige seltsame Energiesignale in der Umgebung untersuchen. Folgen Sie daher Ihrem Navigationspfeil, und Sie treffen unter Umständen auf ein seltsames Gefährt. Nun sollten Sie Ihre Entdeckung scannen. Das ist mit dem neuen Gerät nicht ganz einfach, aber Sie dürfen sich Zeit lassen. Haben Sie zwei dieser Gefährte gescannt, erhalten Sie neue Befehle. Dieses Mal sollen Sie einige Minen ausschalten. Ihr Navigations-



pfeil, und schalten Sie auf die Helix-Homing-Raketen um.

## Zerstören Sie die Rogue-Marine-Fighter

Die Kämpfe im All sind etwas schwieriger als in den Doms, denn verlieren Sie einen Gegner aus dem Blickfeld, ist es schwer, ihn wiederzufinden. Das liegt hauptsächlich an Ihrem weiteren Wendekreis. Mit etwas Übung kommt man aber zurecht, und die



pfeil führt Sie zwar in die richtige Richtung, aber die Ziele sehen aus wie Asteroiden und sind daher schwer auszumachen. Halten Sie etwas Abstand, denn die Minen sind mit Kanonen ausgestattet und feuern, sobald Sie sich nähern. Mit Ihren Kanonen sollten Sie allerdings kein Problem haben. Unterwegs erhalten Sie zusätzlich Verstärkung. Sobald alle Minen vernichtet sind, werden Sie über ein Rogue-Marine-Geschwader informiert, das auf dem Weg ist. Folgen Sie erneut Ihrem Navigations-

Raketen sind ebenfalls verlässlicher. Meist genügt ein Treffer, um einen Fighter auszuschalten. Ist der Kampf überstanden, erfahren Sie, daß Ihr Kontrollzentrum den Kontakt zu Green Flight verloren hat. Wieder können Sie dem Navigationspfeil folgen, um auf ein weiteres Geschwader Fighter zu stoßen. Ignorieren Sie diesen Gegner und stoppen Sie mit Ihrem EPP die beiden großen Schiffe. Das kann etwas länger dauern, aber sobald es geschafft ist, haben Sie die Mission erfüllt.



## MISSION 26: DIE BARROSA

### MISSIONSZIELE

1. Verteidigen Sie das zweite Schiff auf dem Weg zur Barrosa-Brücke
2. Verteidigen Sie das T.I.C., sobald es gestartet ist
3. Zerstören Sie alle gegnerischen Einheiten

### FAHRZEUG



### PRIMÄRWAFFE

MkII-Plasma-Kanone

### SEKUNDÄRWAFFEN

Helix-Homing-Rakete, Super-Starburst-Rakete, EFU-19-Sonic-Rakete

#### Verteidigen Sie das zweite Schiff

Zunächst ist es Ihre Aufgabe, einem G-Police-Schiff Deckung zu geben, das auf dem Weg zum Marine-Schiff „Barrosa“ ist. Vier bis fünf Rogue-Marine-Fighter stellen sich Ihnen in den Weg. Mittlerweile sind Sie mit den besonderen Bedingungen im Weltraum besser vertraut und sollten kaum Schwierigkeiten haben, diesen ersten Angriff abzuwehren.

#### Verteidigen Sie das T.I.C.

Sind die Fighter abgewehrt und das Schiff an-

gedockt, sollten Sie die folgenden Fighter fernhalten, bis das G-Police-T.I.C. gestartet werden kann. Schalten Sie auf die Helix-Homing-Raketen um und vernichten Sie die nahenden Fighter schnellstmöglich. Sie können dabei ruhig in der Nähe der großen Schiffe bleiben, denn die Fighter konzentrieren ihr Feuer auf Sie und Ihre Mitstreiter.

#### Zerstören Sie alle gegnerischen Einheiten

Sobald auch die zweite Angriffswelle geschlagen ist, werden Sie gebeten, ein größeres Rogue-Marine-Schiff zu vernichten, das versucht, an der Barrosa anzudocken. Fliegen Sie dem Angreifer entgegen und feuern Sie Ihre Raketen ab, um das Schiff schnell zu zerstören. Danach sollten Sie sich beeilen, um das G-Police-Schiff weiter zu schützen, denn es gerät schwer unter Beschuß. Erneut ist es an Ihnen, einige Fighter auszuschalten. Verwenden Sie dazu wieder Ihre Helix-Homing-Raketen, aber versu-



chen Sie, die Fighter etwas von der Barrosa wegzulocken, denn sonst könnten verirrte Raketen das Schiff beschädigen. Die Barrosa ist nach einiger Zeit unter Kontrolle. Ist es soweit, werden einige Fighter zu fliehen versuchen, um Bericht zu erstatten. Verfolgen Sie diese Fighter und lassen Sie keinen entkommen. Folgen Sie also der Gruppe und feuern Sie einige Raketen ab, um die ersten zu vernichten. Haben Sie die Gegner eingeholt und abgeschossen, ist die Mission beendet.

## MISSION 27: ASTEROIDEN-ESKORTE

### MISSIONSZIELE

1. Eskortieren Sie die Barrosa durch das Asteroidenfeld
2. Sorgen Sie dafür, daß die Barrosa mindestens 70 Prozent der Schilde behält
3. Zerstören Sie alle Marine-Patrouillen, die Sie antreffen

### FAHRZEUG



### PRIMÄRWAFFE

MkII-Plasma-Kanone

### SEKUNDÄRWAFFEN

Helix-Homing-Rakete  
Super-Starburst-Rakete  
Sonic-Rakete  
MkIV-Fusion-Warhead

#### Eskortieren Sie die Barrosa

Ihr erstes Ziel ist es, die gewonnene Barrosa durch ein Asteroidenfeld zu bringen. Dabei sollte sie möglichst wenig Schaden nehmen. Um dies zu schaffen, sollten Sie die Asteroiden auf dem Weg abschießen. Wählen Sie die Warheads als Sekundärwaffe, denn nur diese können die Felsen pulverisieren. Sie werden mit dem Navigationspfeil immer zu den gefährlichen Brocken geleitet. Ihr Hauptproblem sind die Warheads, denn sie haben kein eigenes Antriebssystem, und die Geschwindigkeit der Sprengkörper richtet sich nach Ihrem Tempo. Dadurch ist der Abschlußzeitpunkt nicht einfach zu finden.

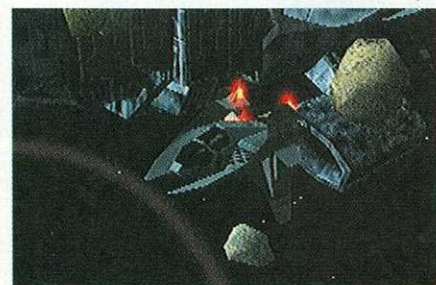


Grundsätzlich sollten Sie mit hoher Geschwindigkeit auf die Felsen zufliegen, den Warhead abfeuern und sofort abbremsen. Mit etwas Übung bekommen Sie ein Gefühl für das richtige Timing. Sollten Sie Fehler machen, erhalten Sie bald eine Nachricht über Schaden an der Barrosa. Mehr als drei bis vier Asteroideneinschläge kann sie nicht verkraften.

#### Zerstören Sie alle Gegner

Haben Sie sechs bis sieben Asteroiden aus dem Weg geräumt, ist die Barrosa vorerst sicher. Sofort erhalten Sie die Botschaft, daß einige Minen in ihrer Umgebung geortet wurden. Diese Minen sind im Asteroidenfeld sehr schwer auszumachen. Es kann daher schnell passieren, daß Sie

sich inmitten mehrere Minen wiederfinden und ins Kreuzfeuer geraten. Fliegen Sie deshalb langsam in den gefährdeten Bereich ein und schießen eine Mine nach der anderen ab. Ist auch das erledigt, werden Sie von einem Geschwader Fightern unter Beschuß genommen. Im Kampf gegen diese Angreifer erreicht Sie die Nachricht von einem weiteren großen Asteroiden, der die Barrosa bedroht. Folgen Sie dem Navigationspfeil, vernichten Sie ihn mit ein bis zwei Warheads und kümmern Sie sich dann weiter um die Fighter. Schalten Sie wieder auf die Helix-Homing-Raketen um und vernichten Sie alle verbliebenen Gegner, um die Mission abzuschließen.





## MISSION 28: Minenplattform

### MISSIONSZIELE

1. Beschützen Sie die automatischen Verteidigungsanlagen der Plattform
2. Stellen Sie sicher, daß die Minenplattform durchkommt
3. Zerstören Sie die gesamte Rogue-Marine-Angriffsgruppe

### FAHRZEUG



### PRIMÄRWAFFE

MkII-Plasma-Kanone

### SEKUNDÄRWAFFEN

Helix-Homing-Rakete  
Super-Starburst-Rakete  
EFU-19-Sonic-Rakete

### Beschützen Sie die automatischen Verteidigungsanlagen der Plattform

Diese Mission besteht aus einem langen Kampf gegen die Rogue Marines. Ziel ist es, eine Minenplattform intakt zu halten und jeden Angreifer abzuwehren. Zunächst werden große Fighter-Geschwader angreifen und müssen schnell ausgeschaltet werden, um zu großen Schaden zu verhindern. Ihre Helix-Homing-Raketen sind die beste Wahl für diese Aufgabe. Feuern Sie die Rakete ab und behalten Sie Ihr Ziel im Visier, um zu sehen, ob ein Treffer ausreicht. Wenn Sie eine Mitteilung er-



halten, daß weitere Fighter unterwegs sind, folgen Sie dem Navigationspfeil und fliegen Sie ihnen entgegen.

### Zerstören Sie die gesamte Rogue-Marine-Angriffsflotte

Die Gegner sind recht weit entfernt, fliegen Sie ihnen aber trotzdem entgegen, denn so können

fort darauf reagieren und sich dieser Bedrohung entgegenstellen, denn diese Schiffe sollten der Plattform nicht zu nahe kommen. Feuern Sie alle Super-Starburst-Raketen ab und heben Sie sich die Helix-Homing-Raketen für die Fighter auf. Haben Sie die Kanonenschiffe vernichtet, müssen Sie nur noch mit fünf Fightern fertig werden, um die Mission zu beenden.

## MISSION 29: STILLEGUNG

### MISSIONSZIELE

1. Zerstören Sie die Rogue-Marine-Fighter-Eskorte
2. Zerstören Sie die Versorgungstransporter, bevor sie entkommen

### FAHRZEUG



### PRIMÄRWAFFE

MkII-Plasma-Kanone

### SEKUNDÄRWAFFEN

Sekundärwaffe,  
Super-Starburst-Rakete,  
Helix-Homing-Rakete

### Zerstören Sie die Rogue-Marine-Fighter-Eskorte

Dies ist eine einfache Zerstörungsmission, in der Sie vier große Rogue-Marine-Schiffe vernichten sollen. Die Aufgabe klingt einfach, aber die Schiffe werden von einem großen Fighter-Geschwader eskortiert. Jedes Schiff einzeln auszuschalten, funktioniert hier nicht, denn dann werden Sie bald von der Eskorte vernichtet. Fliegen Sie stattdessen auf das erste Schiff zu und feuern mit der Kanone. Sobald Sie näher dran sind, setzen Sie einige Starburst-Raketen

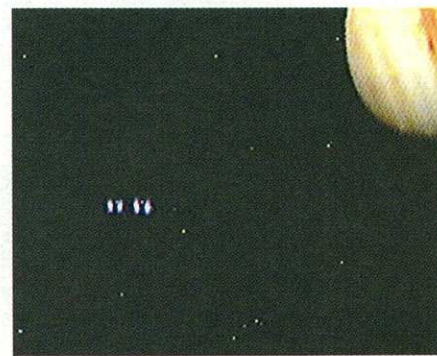


ein und fliegen weiter, auch wenn das Schiff nicht zerstört wird. Fliegen Sie zum nächsten und wiederholen Sie den Vorgang. Haben Sie alle Schiffe auf diese Weise beschossen, können Sie den gesamten Vorgang wiederholen und so alle Schiffe zerstören.

### Zerstören Sie die Versorgungstransporter

Sind die Schiffe vernichtet, bekommen Sie Unterstützung, um auch mit den Fightern fertigzuwerden. Sie bekommen es mit zehn Fightern zu tun, die wegen ihrer

Wendigkeit nicht einfach zu erfassen sind. Benutzen Sie am besten den Navigationspfeil, um den nächstgelegenen Angreifer zu finden. Am schnellsten werden Sie mit diesen Fliegern fertig, wenn Sie direkt auf den nächstgelegenen zufliegen und dann eine Helix-Homing-Rakete abfeuern. Auf diese Weise nehmen Sie jedoch etwas Schaden. Sollten Ihre Schilde stark leiden, versuchen Sie, dem Kampf auszuweichen, um etwas nachzuladen. Es gibt nichts zu beschützen, und daher können Sie sich Zeit lassen. Sobald der letzte Fighter vernichtet ist, haben Sie die Mission erfüllt.





## MISSION 30: LETZTER ANGRIFF

### MISSIONSZIELE

1. Setzen Sie den Schildgenerator mit dem EPP außer Kraft
2. Warten Sie auf weitere Ziele
3. Verteidigen Sie – wenn nötig – die Barrosa

### FAHRZEUG



### PRIMÄRWAFFE

MkII-Plasma-Kanone

### SEKUNDÄRWAFFEN

MkIV-Fusion-Warhead, Helix-Homing-Rakete, Super-Starburst-Rakete, EFU-19-Sonic-Rakete, EPP MkII

### Verteidigen Sie die Barrosa

Die letzte Mission ist schwer zu schaffen, denn es müssen eine Menge Punkte berücksichtigt werden. Oberste Priorität hat die Verteidigung der Barrosa, verlieren Sie dieses Schiff, ist das Missionziel verfehlt. Eine große Zahl Fighter wird versuchen, die Barrosa zu vernichten. Zu Beginn sollten Sie den ersten Angriff der Fighter abwehren. Ihre Fähigkeiten im Umgang mit den Starburst-Raketen sind nun von entscheidender Wichtigkeit. Auf die Helix-Homing-Raketen ist kein Verlaß, denn die Angreifer wer-



den sich dicht bei ihrem Ziel aufhalten, und dadurch können Ihre Raketen die Barrosa treffen. Für Kämpfe, in denen Sie zahlenmäßig derart unterlegen sind, können Ihre Starburst-Raketen gute Dienste leisten. Halten Sie den Feuerknopf fest und suchen Sie ein Ziel. Sobald ein Ziel erfaßt ist, können Sie den Knopf weiter festhalten, und nach kurzer Zeit wird eine weitere Rakete auf das Ziel angesetzt. Auf diese Weise können Sie Angreifer sicher vernichten. Haben Sie ein Ziel erfaßt, halten Sie den Feuerknopf weiter gedrückt. Wenn Sie nun ein weiteres Ziel erfassen, können Sie beide Ziele gleichzeitig beschießen. Insgesamt können auf diese Weise

bis zu vier Raketen in einem Durchlauf auf Ziele angesetzt werden.

### Setzen Sie den Schildgenerator mit dem EPP außer Kraft

Ist dieser Kampf überstanden, braucht man Sie, um den Schildgenerator an einem großen Rogue-Marine-Sternenschiff zu deaktivieren. Warten Sie zunächst auf den zweiten G-Police-Corsair, um gemeinsam mit ihm die Verteidigungsgeschütze zu vernichten. Anschließend können Sie unter das Schiff fliegen, wenn Sie dem Navigationspfeil folgen, sollten Sie den Schildgenerator entdecken. Schalten Sie auf das EPP-System um und deaktivieren Sie den Generator. Jetzt wird die Barrosa erneut angegriffen. Zerstören Sie die Fighter schnellstmöglich und gehen Sie genau wie am Anfang vor. Ihre letzte Aufgabe ist es, den Kontrollturm des Sternenschiffs zu zerstören. Folgen Sie Ihrem Navigationspfeil, um zu dem richtigen Schiff zu gelangen. Feuern Sie einige Warheads ab, und das Schiff wird kapitulieren. Die Mission ist damit abgeschlossen.



# GraphicKit collection

for SONY PLAYSTATION

**NEU  
BEI  
DYNATEX**

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

**NEU**

**„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 PROMOVideos
- ÜBER 19 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

Im Exklusivvertrieb durch

# dynatex

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

Lorenz©Design

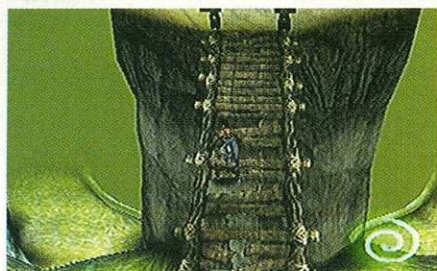


# LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Herzlich willkommen zum dritten und letzten Teil unserer Komplettlösung. Obwohl wir uns langsam dem Ende des Spiels nähern, gibt es auch jetzt noch einige Schätze zu entdecken. Wir führen Sie durch den letzten Abschnitt des Spiels bis hin zum letzten Zusammentreffen mit dem legendären Kain.



## ASCHENDORF – GEBIET DES DONAHIM-CLANS



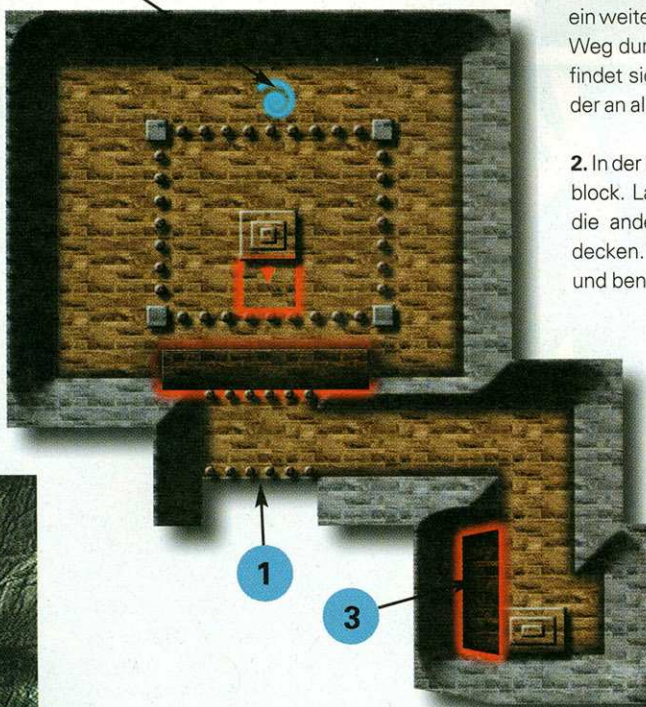
Kehren Sie zu den Klippen nahe des Vortex zurück, nachdem Sie die überflutete Abtei hinter sich gelassen haben, und wählen Sie den selben Weg, von dem aus Sie bereits das erste Mal das Gebiet von Raziels Clan betreten haben. Überqueren Sie die Holzbrücke, springen Sie von der ersten Ebene zur nächsten und anschließend in das Wasser auf der anderen Seite. Schwimmen Sie nun zu dem Vorsprung, den Sie bisher ohne die Schwimmfähigkeit nicht erreichen konnten. Folgen Sie von dort aus dem Durchgang, bis Sie an ein Wassergebiet kommen. Springen Sie in das



Wasser hinein und schwimmen Sie dann hinüber zur anderen Seite. Nachdem Sie aus dem Wasser geklettert sind, setzen Sie Ihren Weg durch den Gang fort, bis Sie nach draußen gelangen. Laufen Sie durch den Schnee und schauen Sie nach rechts, wo Sie zwei brennende Fackeln sehen können. In der Mitte zwischen den beiden Fackeln befindet sich eine große Säule. Laufen Sie hin und klettern Sie diese hoch. Sobald Sie oben angekommen sind, drehen Sie sich um und bege-

ben Sie sich auf den Vorsprung zwischen den beiden Flaggen auf der anderen Seite. Lassen Sie sich hinunterfallen und öffnen Sie dann die großen Türen auf der hinteren Seite des Raumes. Sie befinden sich nun im Aschendorf.

1. Die folgende Videosequenz gibt Ihnen Informationen über Ihre Umgebung. Am anderen Ende des Hofes befindet sich ein Gittertor. Wechseln Sie in die Spektralwelt, um es



passieren zu können. Dahinter befindet sich ein weiteres Gitter, das Sie auf dem gleichen Weg durchschreiten können. Vor Ihnen befindet sich nun ein quadratischer Innenhof, der an allen Seiten von Gittern umgeben ist.

2. In der Mitte befindet sich ein großer Steinblock. Laufen Sie um den Käfig herum auf die andere Seite, wo Sie ein Portal entdecken. Wechseln Sie in die Realität zurück und benutzen Sie den Soul Reaver, um den Steinblock gegen die hintere Wand zu schießen. Sie benötigen dafür drei Schüsse und sollten anschließend wieder in die Spektralwelt wechseln, um den Eisenkäfig passieren zu können.

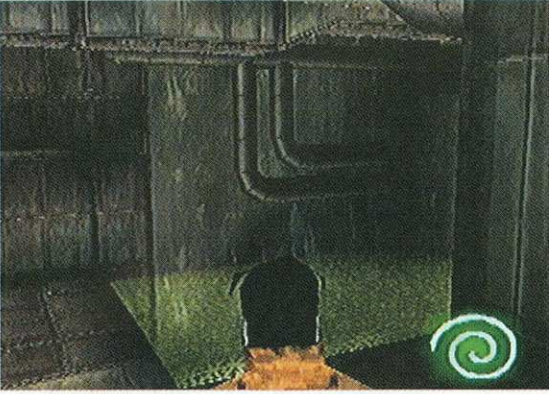
3. Als nächstes müssen Sie auf den Block springen, von wo aus Sie auf den Vorsprung weiter oben gelangen können. Lassen Sie sich dann hinter in den Durchgang fallen, dessen Verlauf Sie bis zum Ende folgen. Zie-

hen Sie dort den großen Steinfelsen entlang der rechten Wand heraus und springen Sie von dem Stein zu der Öffnung nach oben. Auf der anderen Seite des Hofes befindet sich ein weiterer Durchgang. Springen Sie dorthin und folgen Sie dann dem Gang, bis Sie schließlich in einen großen Raum kommen, in dem sich eine mit Wasser gefüllte Grube befindet.

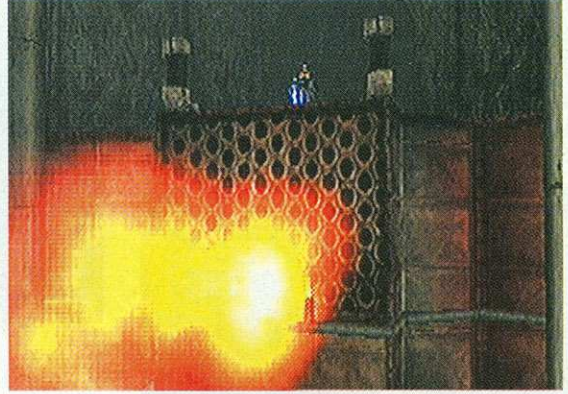




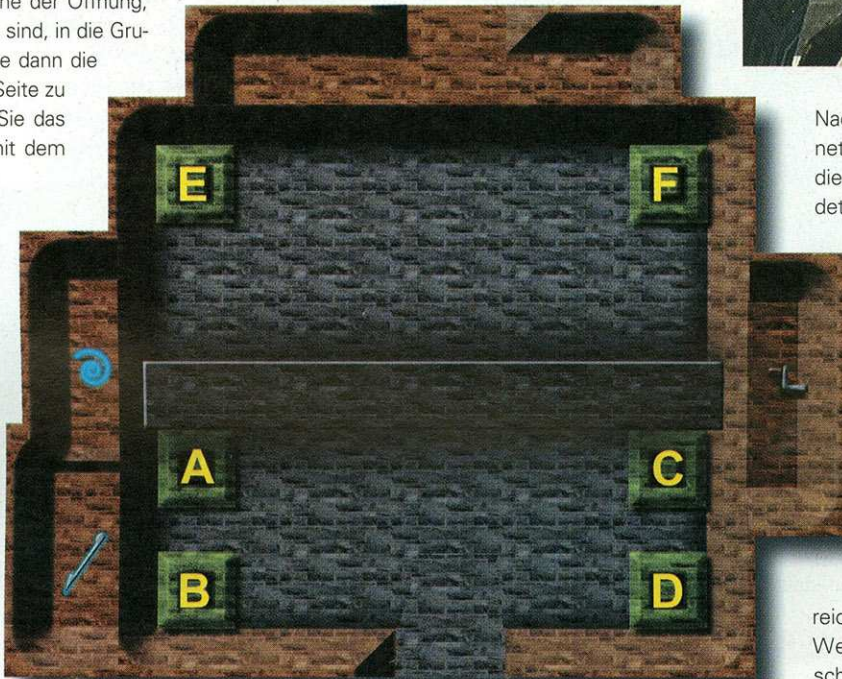
## ASH VILLAGE (FORTSETZUNG)



und reihen Sie sie dort mit den anderen auf. Springen Sie dann hoch auf den Vorsprung und schieben Sie einen der beiden Blöcke auf E und F. Ziehen Sie die Blöcke nun einfach zurück zu der Wand unterhalb des Vorsprungs und schieben Sie den verbleibenden Block den Sims hinunter neben



Springen und gleiten Sie hinunter auf den Vorsprung, der in der Mitte des Raumes das Wasser teilt. Zu Ihrer Rechten sehen Sie einen Sims. Springen Sie dort hin und benutzen Sie die Kurbel, um das Wasser abzulassen. Am Boden des Raumes können Sie nun einige Steinfelsen erkennen. Springen Sie nahe der Öffnung, durch die Sie gekommen sind, in die Grube hinunter. Benutzen Sie dann die Blöcke, um zur anderen Seite zu gelangen, und schalten Sie das Monster in der Grube mit dem Soul Reaver aus. Sollte das Biest Sie verwunden und Sie in die Spektralebene versetzen, so können Sie sich an dem auf der Karte eingezeichneten Portal wieder aufladen. Sollten Sie zu große Probleme mit dem Ronin haben, dann schnappen Sie sich einfach den Stab auf der anderen Seite des Raumes, und erledigen Sie damit den Gegner.



Stapeln Sie nun Block B auf Block A und schieben Sie dann C genau vor A. Springen Sie auf den Block C und heben Sie jetzt Block B auf den Vorsprung hinauf. Ziehen Sie anschließend B nach rechts, nachdem Sie den Vorsprung hinauf gesprungen sind. Positionieren Sie als nächstes Block D auf A und wiederholen Sie dann die Prozedur. Nachdem sich nun zwei Blöcke auf dem Vorsprung befinden, gehen Sie zu der Grube auf der anderen Seite, wo Sie Block F auf E stapeln. Ziehen Sie beide Steine zu dem Absatz

die dreiaufeinander gestapelten. Sie können nun den Raum über den Absatz ganz oben verlassen.

Laufen Sie die nach oben führende Passage entlang, bis Sie am Ende an einen Vorsprung gelangen, von dem aus Sie den großen Brennraum



Nachdem sich einige Türen geöffnet haben, durchschreiten Sie die, die sich direkt hinter ihnen befindet, und folgen dem Weg, bis Sie an einen Vorsprung kommen. Von hier aus können Sie den eingezäunten Hof überblicken, den Sie zuvor passiert haben. Schieben Sie den Steinblock auf der rechten Seite in den Hof hinunter und stapeln Sie dann die beiden Felsen aufeinander, um so den Absatz auf der anderen Seite zu erreichen. Wenn Sie dem dortigen Weg folgen, kommen Sie anschließend an einen neuen Vorsprung. Wechseln Sie dort in die

überblicken können. Machen Sie sich gut mit der Umgebung vertraut, da Sie hier später gegen den Endgegner antreten werden. Springen Sie nach unten und betätigen Sie dann den Drehschalter weiter hinten im Raum, wodurch Sie das Gasventil öffnen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes befindet sich ein Schalter, mit dem Sie anschließend das Feuer entfachen. In der folgenden Videosequenz sehen Sie, wie der Ofenraum in Flammen aufgeht.



Spektralebene, um über die Absätze ganz nach oben zu gelangen, wo Sie ein Portal erwartet. Nachdem Sie dort zurück in die Realität gewechselt haben, können Sie hinüber zum Schalter springen. Wenn Sie ihn betätigen, öffnet sich weiter unten eine Tür. Gleiten Sie nach unten und folgen Sie dem Weg, bis Sie an eine Gabelung kommen. Nachdem Sie die rechte Abzweigung gewählt haben, kommen Sie kurz darauf an einen Steinblock in der Wand.





## ASH VILLAGE (FORTSETZUNG)

Ziehen Sie den Felsen heraus und springen Sie von ihm aus in den oberen Raum. Die folgende Videosequenz erklärt Ihnen die Umgebung und zeigt Ihnen den weiteren Weg. Springen Sie nun auf die niedrigste der vier Säulen und wechseln Sie zur Spektralwelt. Die Säule wird daraufhin



wachsen, so daß Sie hinüber auf die nächste springen können, wo sich ein Portal befindet. Zurück in der Realität geht es weiter auf die nächste Säule, wo Sie erneut zur Spektralebene wechseln. Nachdem Sie nun die letzte Säule erreicht haben, benutzen Sie das dortige Por-

tal, um wieder in die Realität zurückzukehren. Springen Sie anschließend hinüber auf den Vorsprung und laufen Sie diesen entlang, bis Sie die eingezäunte Säule sehen können. Springen und gleiten Sie herab, bevor Sie die Säule zum Umkippen bringen und damit den Weg zum Endgegner frei machen.



## DER DUMAH BOSSKAMPF



Folgen Sie dem Durchgang, bis Sie zum Raum mit dem Endgegner kommen. Dumah sitzt auf seinem Thron und wenn Sie sich ihm nähern, werden Sie die drei Stacheln bemerken. Nachdem Sie diese herausgezogen haben, wird eine kurze Videosequenz einge-  
spielt. Locken Sie den Endgegner um jeden Preis in die Brennkammer, um ihn dort zu erledigen. Achten Sie aber darauf, daß Sie sich

nicht zu weit von ihm entfernen, da er ansonsten einfach in den ersten Raum zurückkehren wird und Sie von vorne beginnen müssen. Während er Ihnen folgt, wird Dumah auf den Boden schlagen, wodurch Sie an Ge-



schwindigkeit und Energie verlieren. Um das zu vermeiden, müssen Sie springen, während Sie in Richtung des Brennraums lau-

fen. Dort angekommen, aktivieren Sie das Gas und entfachen dann das Feuer, sobald sich der Gegner in der Mitte des Raumes befindet. Die Flammen werden der sichere Tod für Dumah sein.

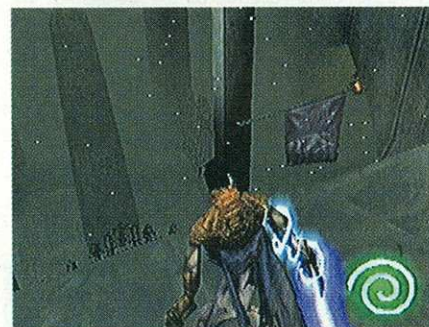


## HÖHLE DES ORAKELS

Machen Sie sich auf den Weg zurück ins Aschendorf, klettern Sie dann über die Wand und wenden Sie sich nach links. Folgen Sie der Schlucht, bis Sie zu einer Sonnenuhr kommen, und schalten Sie unterwegs die Monster aus. Benutzen Sie die Fesseln-Eigenschaft an der Sonnenuhr, um das Tor zu öffnen. Die Fesseln setzen Sie ein, indem Sie einfach um das Zielobjekt herumlaufen und es dadurch einschüren. Wenn Sie den unteren Gang entlang-



laufen, treffen Sie auf weitere Gegner, die Sie sich mit dem Feuer vom Halse halten können. Öffnen Sie anschließend das Tor am Ende des



Ganges. Folgen Sie dahinter dem Weg nach links und laufen Sie an dem Warptor vorbei, bis Sie auf das nächste Monster treffen. Es hat eine gewisse Ähnlichkeit mit dem kleinen Morlock, Endgegner in der Gruft von Serafan. Wenn Sie Probleme mit dem Biest haben sollten, so schnappen Sie sich einfach die Waffe,

die sich hinter einer der Säulen befindet. Wechseln Sie danach in die Spektralwelt und gehen Sie durch den entstandenen Spalt in der Wand, bevor Sie sich am Portal wieder in die reale Welt zurück versetzen.



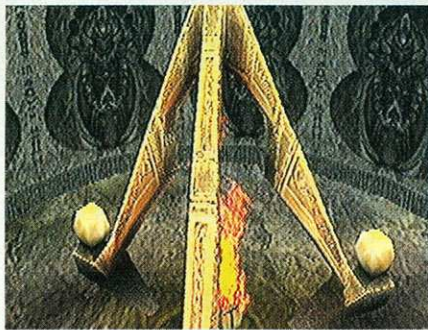


## HÖHLE DES ORAKELS (FORTSETZUNG)



**1.** Laufen Sie um die Sonnenuhr in der Mitte des Raumes herum und benutzen Sie dabei die Fesseln-Fähigkeit, wodurch sich einige Türen öffnen. Gehen Sie durch den Gang auf der rechten Seite und passieren Sie das große Gittertor, indem Sie zur Spektralebene wechseln.

**2.** In dem Gang stoßen Sie auf zwei Steinblöcke in den Wänden sowie eine weitere Aussparung auf der rechten Seite. Ziehen Sie nun Block A auf der linken Seite heraus und schieben Sie ihn danach in die Lücke auf der gegenüberliegenden Seite. Als nächstes ist Felsen B an der Reihe: ziehen Sie ihn heraus und verfrachten Sie ihn an-

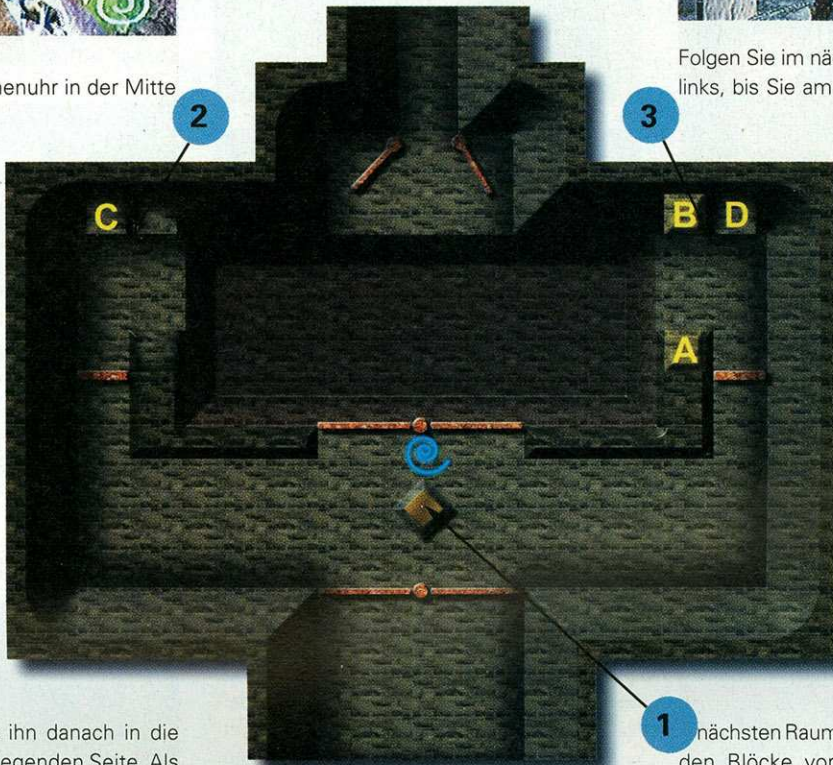


schließend in die ehemalige Aussparung des ersten Blocks.

**3.** Laufen Sie zurück in den Raum mit der Sonnenuhr, wo Sie dann den gegenüberliegenden Gang nehmen und das nächste Tor passieren. Springen Sie in die Grube hinunter und ziehen



Folgen Sie im nächsten Raum dem Gang nach links, bis Sie am Ende an ein großes Eisentor gelangen. Nachdem Sie das Tor per Wechsel in die Spektralwelt hinter sich gelassen haben, bekommen Sie es mit einigen lästigen Geistern zu tun. Kurz darauf erreichen Sie eine Felswand, von der aus Sie auf den Felsvorsprung auf der anderen Seite springen können. Nachdem Sie dann auf den Absatz weiter rechts gesprungen sind, sollten Sie am Portal zurück in die materielle Ebene wechseln. Kehren Sie anschließend um, und folgen Sie dem Weg zum nächsten Raum. Positionieren Sie dort die beiden Blöcke vor den entsprechenden Aussparungen und benutzen Sie dann das Force-Projektile, um sie in die Wand zu schießen.



Sie den Steinblock heraus, den Sie anschließend in die Wand schieben, die auf der Karte mit C markiert ist.

**4.** Zurück bei der Sonnenuhr geht es durch den Gang auf der anderen Seite weiter. Ziehen Sie Block B heraus und setzen Sie ihn in die mit D markierte Aussparung wieder ein. Kehren Sie dann erneut zur Sonnenuhr zurück und wenden Sie dort wieder die Fesseln-Fähigkeit an. Anschließend können Sie den Raum durch die nun geöffnete Tür verlassen.

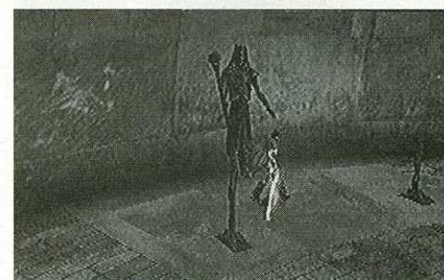


## EINGANG ZUM UHRENRAUM

Laufen Sie durch die großen Tore hindurch in den nächsten Raum hinein, wo Sie vier große Säulen mit gelben Zeigern darauf bemerken werden. Setzen Sie die Fesseln-Fähigkeit ein, um die Säulen so zu drehen, daß die gelben Zei-



ger auf das Symbol mit der 9 in der Mitte des Raumes zeigen. In der folgenden Videosequenz sehen Sie dann, wie sich die große Tür mit dem gleichen Symbol öffnet, die sich am Anfang der Höhle des Orakels befindet. Nachdem Sie zurückgelaufen und durch eben diese Tür gegangen sind, finden Sie sich in einem großen Raum wieder, in dessen Mitte ein Kessel hängt. Benutzen Sie die Fesseln-Fähigkeit, während Sie um den Topf herum laufen und folgen Sie dann dem so geöffneten Gang. Sie gelangen daraufhin in einen großen Raum, in dem sich eine alte Uhr sowie die Statue von Mobius befindet. Stellen Sie sich vor die Uhr und benutzen Sie die zwei Schalter, um die Zeit auf 6

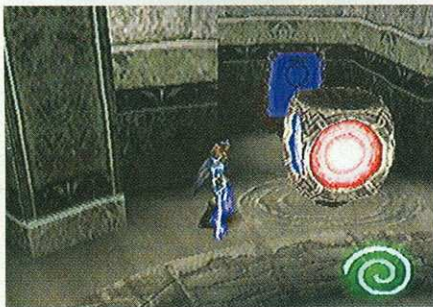


Uhr einzustellen. Durch das nun geöffnete Loch im Boden können Sie sich in den nächsten Raum hinunterfallen lassen. Dort sehen Sie in der Mitte einen großen Lichtstrahl, der von verschiedenen Linsen umgeben ist.

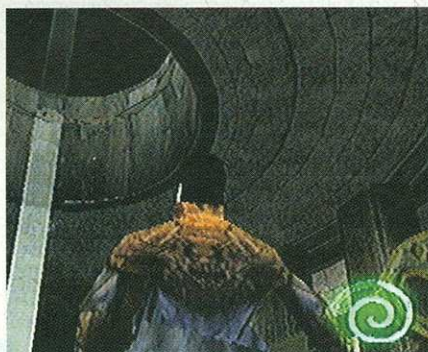


## HÖHLE DES ORAKELS (FORTSETZUNG)

Sie müssen die Linsen so einstellen, daß sie mit den farbigen Platten an der jeweiligen Wand dahinter übereinstimmen. Drehen Sie zunächst die blaue und rote Linse nach blau, indem Sie die Fesseln-Fähigkeit anwenden.



Stellen Sie dann die rote und grüne auf rot ein, bevor Sie sich schließlich den zwei Linsen widmen, durch die der Lichtstrahl geht. Ändern Sie diese beiden auf blau und rot, so daß der Lichtstrahl lila wird. Nun können Sie sich in die Mitte begeben und die Lichtquelle entsprechend drehen, damit jede Linse angestrahlt wird. Hinter der großen Holztür, die sich daraufhin öffnet, befindet sich ein Gang. Fol-



gen Sie dem Weg, bis Sie an die großen Türen kommen, und achten Sie auf die Monster, die Ihnen unterwegs begegnen werden. Hinter den Türen befindet sich eine Uhr mit drei farbigen Zeigern auf dem Boden. Drehen Sie die farbigen Knäufe mit Ihrer Fesseln-Fähigkeit, so daß die Zeiger auf die entsprechenden Symbole zeigen. Verlassen Sie den Raum anschließend durch den neuen Ausgang und erledigen Sie die beiden Monster, auf die Sie danach treffen werden.



## DER RAUM MIT DEN ZAHNRÄDERN

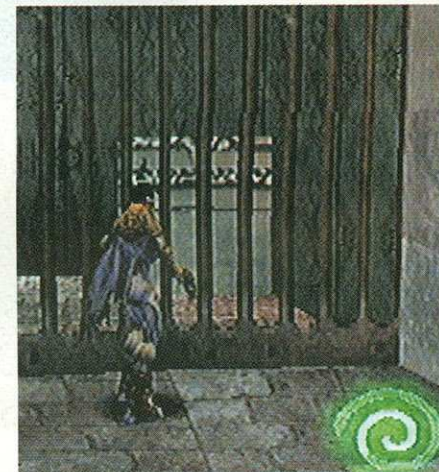


In der Mitte des folgenden Raumes befinden sich einige Zahnräder. Räumen Sie den Block auf der hinteren Seite aus dem Weg, so daß sich die Zahnräder in Gang setzen. Wechseln Sie nun in die Spektralebene und springen Sie auf die Blöcke und von dort aus weiter auf die neu erschienene Säule. Springen Sie dann auf

gelangen. Benutzen Sie nun das Projektil, um den Felsen nach unten zu stoßen, und wenden Sie am nächsten Block die gleiche Methode an. Gehen Sie anschließend nach unten in den Raum und ordnen Sie dort die Felsen den entsprechenden Symbolen zu. Laufen Sie durch



die neu geöffneten Türen den Gang entlang und lassen Sie sich dann durch das Loch im Boden nach unten fallen. Merken Sie sich im nächsten Raum die drei Symbole in der Wand und laufen Sie dann weiter, bis Sie an drei kreisrunde Räume gelangen. In jedem von ihnen befindet sich ein dicker Stein auf dem Boden, der von je drei Symbolen umgeben ist. Benutzen Sie nun die



Fesseln-Fähigkeit so oft, bis Sie in allen Räumen die Symbole vom Anfang nachgebildet haben. Sobald Sie das geschafft haben, senkt sich in allen drei Räumen eine schwingende Schaukel herab, über die Sie die jeweiligen Vorsprünge erreichen können. Nachdem Sie auf allen drei Absätzen die Schalter betätigt haben, öffnet sich in dem ersten Raum mit den Symbolen eine Tür, durch die Sie zum finalen Zusammentreffen mit Kain gelangen.



den seitlichen Vorsprung und laufen Sie zum Portal, wo Sie zurück in die materielle Welt wechseln. Über das Pendel können Sie anschließend den Durchgang weiter oben erreichen. Lassen Sie sich dort in den nächsten Gang hinunterfallen und folgen Sie dem Weg, bis Sie an ein Eisengitter mit einem Felsblock dahinter





# Doping für Deine PlayStation...



**Jeden Monat Game-Power mit dem PlayStation Zone-Abo**



Jeden Monat frei Haus:

12 mal PlayStation Zone

mit praller CD. Als Dankeschön erhältst Du kostenlos einen praktischen CD-

Ständer mit 12 Jewel-Cases.

So kannst Du jeden Monat bequem Deine PlayStation Zone-CD archivieren.

☒ **Ja, ich brauche das PlayStation Zone-Abo mit CD-ROM!**

(DM 138,-/Jahr (= DM 11,50/Ausgabe); Ausland DM 162,-/Jahr; 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





## FIRE REAVER

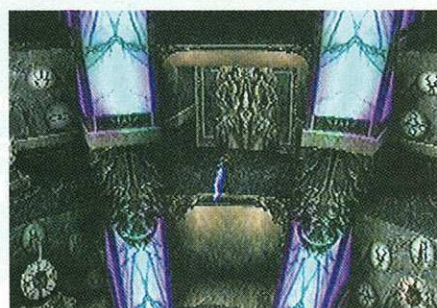
Nachdem Sie Rahab in seinem Wasserschloß besiegt und auch alle anderen Glyphs im Spiel eingesammelt haben, müssen Sie nun den Fire Reaver aufspüren. Voraussetzung dafür ist, daß Sie die Schwimm-Fähigkeit besitzen. Kehren Sie zunächst zu den Klippen am Vortex zurück und überqueren Sie dann den Weg, auf



dem Sie das Gebiet von Raziels Clan zum ersten Mal betreten haben. Sollten Sie die Stelle nicht wiederfinden können, dann gehen Sie über die Brücke zu der ersten steinernen Plattform und dann weiter nach links. Dort können Sie dann den Vorsprung erkennen, der zum besagten Gebiet führt. Folgen Sie dem Weg und durchqueren Sie danach die Tür zum ersten Clangebiet, wo sich die Treppe befindet und Sie das Gittertor geöffnet haben. Gehen Sie im nächsten Abschnitt zu der Stelle, an der Sie aus der überfluteten Abtei gekommen sind. Begeben Sie sich dort in das Wasser hinein und schwimmen Sie zum ersten großen Raum. Nehmen Sie dann den Weg nach rechts, der Sie in einen weiteren Raum führt, und finden Sie dort den weiter unten gelegenen Ausgang. Durch ihn gelangen Sie in einen großen kreis-

förmigen Raum. Folgen Sie nun dem einzigen Ausgang des Raumes, schwimmen Sie durch einen winzigen Fensterrahmen hindurch und halten Sie sich dann links, bis Sie eine Wendeltreppe erreichen. Nachdem Sie an der Treppe nach unten geschwommen sind, kommen Sie an ein Glasfenster in der rechten Wand. Benutzen Sie das Projektil, um das Glas zu durchbrechen und schwimmen Sie anschließend hindurch. Folgen Sie nun dem Gang, verlassen Sie dann das Wasser und laufen Sie schließlich den Korridor entlang, bis Sie an ein großes Feuer gelangen. Verwandeln Sie an dieser Stelle den Soul Reaver über den Flammen zum Fire Reaver. Zwar erlischt er wieder, sobald Sie sich ins Wasser begeben oder in die Spektralebene wechseln, doch dafür können Sie ihn an jedem Feuer wieder neu erschaffen.

## DAS LETZTE AUFEINANDERTREFFEN MIT KAIN



Nachdem Sie den Gang entlang gelaufen sind, kommen Sie an eine Reihe von Gittern. Sobald Sie eines der Tore durchschreiten, folgt eine Videosequenz, die Sie mit Informationen über die Vergangenheit sowie Ausblicken auf die Zukunft versorgt. Laufen Sie zum Ende des Ganges, nachdem Sie sich alle Videos angeschaut haben, und öffnen Sie dann die großen Türen. Sie gelangen nun in einen großen Raum, in dem Sie auf Kain treffen. Nach einem kleinen verbalen Sparring auf Video beginnt nun endlich der Kampf. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Portal, an dem Sie Ihre Energie beliebig oft wieder aufladen können. Nachdem Kain auf der niedrigsten Stufe erschienen ist, sollten Sie ihn so schnell wie möglich mit dem Soul Reaver angreifen. Er wird für einige Sekunden verschwinden, um anschließend auf der nächsten Stufe erneut aufzutauchen. Laden Sie, falls nötig, Ihr Energie auf und wiederholen Sie dann den Angriff. Nachdem Sie ihn am Ende auf der obersten Stufe mit dem Soul Reaver getroffen

haben, wird sich Kain schließlich zum Sternenportal begeben. Auch wenn Sie an dieser Stelle das Spiel beendet haben, so ist Ihr Widersacher doch nicht besiegt. Mit dem Wissen, daß Sie eines Tages erneut auf Kain treffen werden, können Sie sich schon einmal auf den Nachfolger des Spiels freuen.



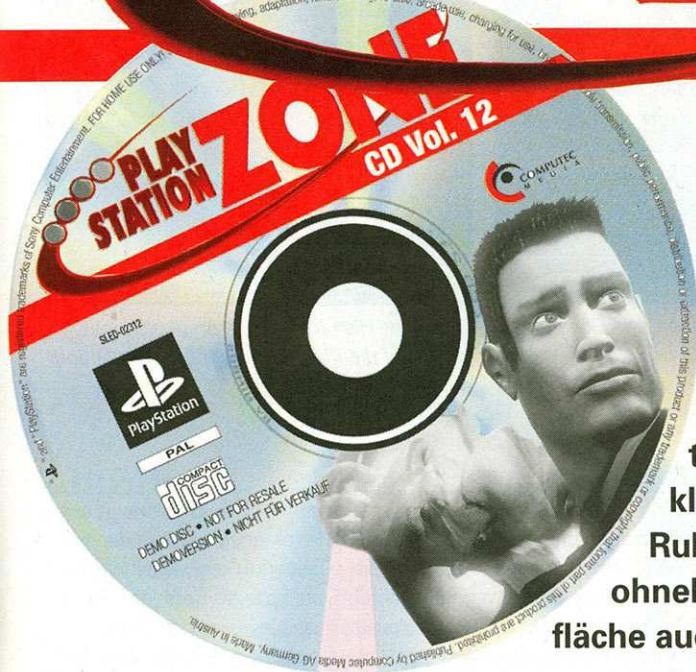


# PLAY STATION

# ZONE

CD VOL. 12

INHALT PSZ-CD VOL. 12



## DAS IST AUF DER CD!

Sie haben die PlayStation Zone mit der CD gekauft? Sie wollen wissen, was denn nun genau auf der CD enthalten ist und wie das Ganze funktioniert? Dann lesen Sie sich bitte unsere detaillierte Anleitung durch! Wir erklären Ihnen die Anwendung und jede einzelne Rubrik! Spätestens nach der Lektüre sollte die ohnehin einfache Bedienung der Benutzeroberfläche auch für Anfänger ein Kinderspiel sein.

Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos und der Raubkopierer-Screen auf dem Screen aufgetaucht sind) einen Hinweis, der besagt, daß sich die auf CD vorgestellten Spiele größtenteils noch im Entwicklungsstadium befinden und die Endversionen sowohl grafisch als auch inhaltlich abweichen können. Wenige Sekunden danach geht es dann endlich auch wirklich los. Ein schickes Intro (das mit der X-Taste abgebrochen werden kann) entführt Sie in die Welt der PlayStation-Zone-CD...



Wenn Sie dieses Intro sehen (das Sie mit der X-Taste abbrechen können), ist das Hauptmenü der PlayStation Zone nur noch wenige Augenblicke (oder einen Knopfdruck) entfernt.

### Das Hauptmenü

Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PSZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so gelangen Sie sofort in das entsprechende Untermenü. Um von dort in das Hauptmenü zurückzukehren, müssen Sie in der Regel nur das Dreieck (gemeint ist der Knopf mit dem Dreieck) betätigen. Im folgenden werden wir Ihnen jeden einzelnen Menüpunkt detailliert erklären!



So sieht das Hauptmenü der aktuellen PlayStation-Zone-CD aus, in dem Mission: Impossible-Star Ethan Hunt gerade den Facemaker einsetzt.



## 1. DEMOS

Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Infogrames, Crave und Hasbro. 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!



Brandaktuell: Voll spielbare Demos zu Mission: Impossible, V-Rally 2, Killer Loop, Centipede und Pong sind erstmals auf dieser PlayStation Zone-CD zu finden!

## 4. DEMNÄCHST ERHÄLTICH

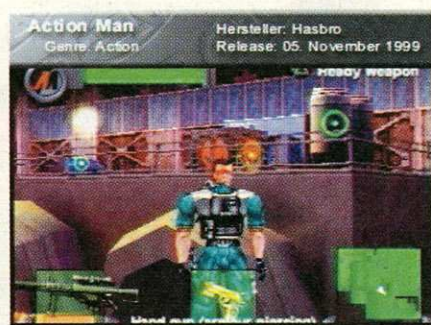
Dieser Abschnitt ist prinzipiell identisch zur Work-In-Progress-Sektion, d. h. mit der X-Taste kann man die Dia-Show zu einem Spiel starten, mit dem Dreieck gelangt man in das Menü zurück und während der Show kann man mit dem Viereck, dem Kreis und der X-Taste die Bildanzeige beeinflussen. Der Unterschied ist, daß in diesem Abschnitt Bilder zu zehn Titeln gezeigt werden, die in diesen Wochen erscheinen. Außerdem wird nach der 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 die sich Kunden über kommende Spiele informieren können.

## 2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu aktuellen Titeln von Infogrames, Crave und Hasbro. 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 zehn Minuten.



Tolle Filme zu Action Man, Jade Cocoon, UEFA Striker, Worms 2: Armageddon und The Next Tetris befinden sich auf dieser CD.



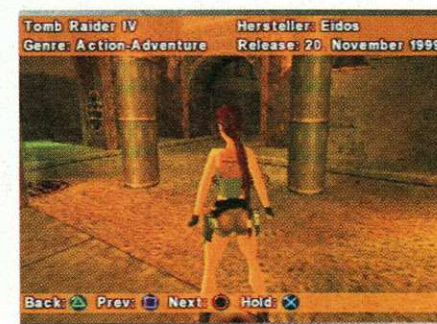
Exklusiv: Hier können Sie erstmals einen Blick auf die PlayStation-Version von Action Man werfen!

## 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.



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  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg



## 5. HIT-TIP

Diese Rubrik ist von der Bedienung her absolut identisch mit der Work-In-Progress-Sektion. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild zum gewünschten Spiel gezeigt. Betätigen Sie daraufhin keine Taste, so wird Ihnen nach fünf Sekunden Wartezeit das jeweils nächste Bild zum Spiel präsentiert. Drücken Sie die X-Taste, dann wird die Weiterschaltung deaktiviert und die Informationsleiste ausgeschaltet. Betätigen Sie den Kreis oder das Viereck, dann wird das nächste bzw. vorherige Bild gezeigt. Durch das Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das Untermenü zurück.



In der Hit-Tip-Rubrik gibt es tolle Screenshots zu acht in den letzten Monaten veröffentlichten Chart-Hits zu sehen.

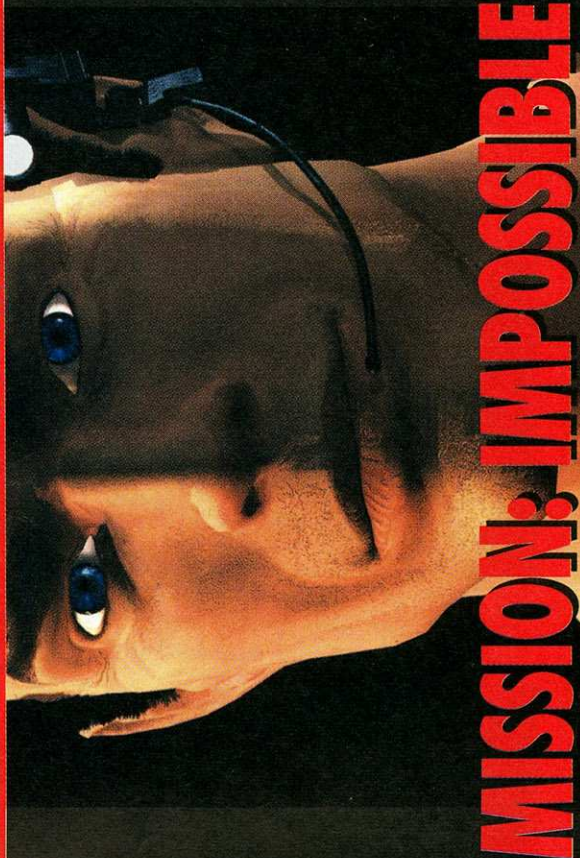


Welche Spiele wollen Sie sich kaufen? In der Hit-Tip-Sektion finden Sie bestimmt einen Titel nach Ihrem Geschmack.

LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT ODER ALS ABO-PRÄMIE!

PLAYSTATION  
ZONE

CD VOL. 12



MISSION: IMPOSSIBLE

Demo-Premiere:  
Die Kinoumsetzung!



PLAYSTATION  
ZONE

CD VOL. 12

Destruction Derby 3, Gran Turismo 2, Nascar 2000, Rollage Extreme, Sheep!, Spiderman, Spyro The Dragon II, Tomorrow never dies, Worms 2: Armageddon, Wu Tang Shaolin Style, FIFA 2000, Tomb Raider IV, WCW Mayhem, No fear M. B., Toy Story II, Vigilante 8 2nd Off., Action Man, Supercross 2000

### DEMNÄCHST ERHÄLTICH:

Centipede, Dino Crisis, Fighting Force 2, Formel 1 99, Fussball Live, Jade Cocoon, Mission: Impossible, Ronin Blade, Tarzan, Techno Mage, Tony Hawk's Skateboarding, Lego Racers, Die Schlumpfe, Championship Motocross, UEFA Striker, Final Fantasy VIII, Space Invaders

### HIT-TIP:

Ape Escape, Bundesliga Stars 2000, Croc 2, Driver, Omega Boost, R/C Stunt-Copter, Silent Hill, Soul Reaver, Speed Freaks, V-Rally 2, WWF Attitude, G-Police 2, Hot Wheels, Killer Loop, Metal Gear Solid S.M., NHL 2000, Shadow Man, Star Wars DDB, Wipeout, The X-Files

### TIPS&TRICKS-LEXIKON:

Überprüfte Cheats zu 314 Spielen von A wie A-Train bis Z wie Z.

### SPIELE-LEXIKON:

Infos und Bewertungen zu über 601 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.

### DEMOS:

Mission: Impossible, Killer Loop, V-Rally 2, Centipede, Pong

### MOVIES:

1. Action Man ..... 3:28 Minuten  
2. Worms 2: Armageddon ..... 3:10 Minuten  
3. Jade Cocoon ..... 2:07 Minuten  
4. UEFA Striker ..... 1:30 Minuten  
5. The Next Tetris ..... 0:50 Minuten

### SAVE GAMES:

1. Anna Kournikova's Tennis - Alle Street Turniere  
2. Ape Escape ..... 21 Levels, 2 Bonusspiele  
3. Bugs Bunny ..... Alle vier Städte anwählbar  
4. Driver ..... 87% gelöst  
5. Final Fantasy VII ..... Beim Endgegner  
6. Guardian's Crusade - 60 Levels, vor Endgegner  
7. Kaguro: Deception 2 ..... Chapter 17  
8. Metal Gear Solid - James-Bond-Anzug u.v.a.  
9. Omega Boost ..... 4 Zonen, unsterblich  
10. R-Type-Delta ..... Funktionierte leider nicht!  
11. Rampage Universal Tour ..... 100 Leben  
12. Ridge Racer Type 4 ..... Alle 320 Autos  
13. Tekken 3 ..... Alle Spielmodi  
14. Trap Runner ..... Alle Charaktere u. Weiten  
15. V-Rally 2 ..... Alle Wagen, 2 neue Strecken

### WORK IN PROGRESS:

Ace Combat 3, Colony Wars 3, Crash Team Racing,

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 314 verschiedenen PlayStation-Spielen enthalten!



Auf der CD finden Sie neue Tips zu Croc 2, Bomberman, Sports Car GT, Ape Escape, Bust-A-Groove, Warzone 2100, Triple Play 2100, Bomberman Fantasy Race, Colin McRae Rally und Spyro The Dragon.



### Mission: Impossible

Schlüpfen Sie in die Rolle von Ethan Hunt und überlisten Sie als Spitzenagent die russischen Soldaten!

#### Die Steuerung

Steuerkreuz ..... Charakter steuern  
Analogstick ..... Charakter steuern

▲ ..... Item wählen  
● ..... Drücken  
X ..... Springen  
■ ..... Boxen/Schießen

L1 ..... Kamera drehen  
R1 ..... Kamera  
L2 ..... Kamera drehen  
R2 ..... Zielen  
Select ..... Demo beenden  
Start ..... Pause

### Killer Loop

Craves PlayStation-Debut ist ein technisch hervorragendes Racing-Game, das sogar Wip3out Konkurrenz machen kann.

#### Die Steuerung

Steuerkreuz ..... Tripod steuern  
Analogstick ..... Tripod steuern

▲ ..... Perspektive  
● ..... Bremsen  
X ..... Magnet  
■ ..... Beschleunigen

L1 ..... Nach links  
R1 ..... Nach rechts  
L2 ..... Ohne Bedeutung  
R2 ..... Extra einsetzen  
Select ..... Demo beenden  
Start ..... Pause

### V-Rally 2

Erst jetzt veröffentlichte Infogrames die spielbare Demo zum Rennspiel-Megahit. Wer das Spiel noch nicht hat, soll die Demo antesten!

#### Die Steuerung

Steuerkreuz ..... Fahrzeug steuern  
Analogstick ..... Fahrzeug steuern

▲ ..... Perspektive  
● ..... Bremse  
X ..... Beschleunigen  
■ ..... Handbremse  
L1 ..... Nach hinten schauen  
R1 ..... Ohne Bedeutung  
L2 ..... Ohne Bedeutung  
R2 ..... Ohne Bedeutung  
Select ..... Ohne Bedeutung  
Start ..... Pause

### Centipede

Die Tausendfüßler bahnen sich wieder ihren Weg nach unten, diesmal in toller Polygon-Grafik! Ballern Sie, was das Zeug hält!

#### Die Steuerung:

Steuerkreuz ..... Raumschiff steuern  
Analogstick ..... Raumschiff

▲ ..... Perspektive  
● ..... Hüpfen  
X ..... Schießen  
■ ..... Ohne Bedeutung

### Pong

Spitze: die Fortsetzung des wohl ersten Videospieles der Welt mit tollem Mehrspielermodus für Sie in einer Demo-Version.

#### Die Steuerung

Steuerkreuz ..... Schläger steuern  
Analogstick ..... Schläger steuern

▲ ..... Ohne Bedeutung  
● ..... Ohne Bedeutung  
X ..... Extra einsetzen  
■ ..... Ohne Bedeutung

L1 ..... Ohne Bedeutung  
R1 ..... Ohne Bedeutung  
L2 ..... Ohne Bedeutung  
R2 ..... Ohne Bedeutung  
Select ..... Demo beenden  
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 601 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 neun 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 scrol-len und mit der X-Taste die Infos abrufen. Sobald Sie das Dreieck betätigen, gelangen Sie in das vorherige Menü zurück.



Alle Tests aus der Ausgabe 10/99 sind nun auch auf der CD abrufbereit!

Umfassend: Im Spiele-Lexikon finden Sie Infos und Experten-Bewertungen zu 601 aktuellen PlayStation-Spielen, die in Europa erhältlich sind. Der Einfachheit halber wurden die Spiele in 16 Genres aufgeteilt.

## 8. SAVE GAMES

Hier können Sie problemlos tolle Spielstände zu 15 aktuellen PlayStation-Hits auf Ihre Memory Card transferieren, die in Slot 1 stecken muß (Slot 2 wird nicht unterstützt!). Wählen Sie mit der X-Taste das gewünschte Spiel aus und folgen Sie dabei den Anweisungen auf dem Bildschirm! Die Wirkung des Spielstandes wird auf dem Bildschirm exakt beschrieben. Es muß unbedingt eine Memory Card mit genügend freiem Speicher eingelegt werden, anderenfalls kann kein Spielstand gesichert werden! Es besteht keine Möglichkeit, einen Spielstand zu löschen.



Neue Spielstände: Guardian's Crusade, Omega Boost, Rampage World Tour, Trap Runner und V-Rally 2. (R-Type Delta leider defekt!)



Neben einem normalen Spielstand bieten wir sogar zwei brandneue Strecken für V-Rally 2!

## 9. CREDITS

Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe und SCE Deutschland.



Wieviel Arbeit in der PlayStation-Zone-CD steckt, können Sie anhand der umfangreichen Credits-Liste erkennen.

## INFO BILDSCHIRM VERSCHOBEN?

Sollte das Bild auf Ihrem Fernseher grundsätzlich etwas verschoben sein, so müssen Sie das Gerät dafür nicht extra justieren, sondern Sie können ein kleines Tool anwenden, das in der Oberfläche integriert ist. Halten Sie L1 und R1 gedrückt und positionieren Sie den Screen mit dem Steuerkreuz so, daß Sie alles auf dem Fernseher erkennen können.

Mittels eines integrierten Tools können Sie den Screen problemlos verschieben.



## INFO AUFGEFASST!

Von PlayStation Zone sind zwei Varianten erhältlich: eine mit exklusiver Multimedia-CD für DM 12,80, eine ohne CD für DM 6,50. Sollten Sie gerade letztere in Händen halten, dann besitzt diese Anleitung für Sie nur informativen Charakter. Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler am besten schnellstmöglich nach der PlayStation Zone mit CD. Danke für Ihr Verständnis!

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





## So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:  
**COMPUTEC MEDIA AG**  
**Redaktion PlayStation Zone**  
**Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg**  
**Fax: 0911/2872-235**  
**E-Mail: pszone@computec.de**

Anschrift des Abonnement-Services:  
**Abo-Betreuung Nürnberg**  
**COMPUTEC MEDIA AG**  
**Postfach 900201**  
**90493 Nürnberg**

**Zentrale Service-Nummer:**  
**0911-2872-150**

**Service-Fax:**  
**0911-2872-250**

**Zentrale Abo-Nummer:**  
**0180-5959506**

**Abo-Fax:**  
**0180-5959513**

**Abo-E-Mail:**  
**computec.abo@dsb.net**

### Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

### Redaktion

#### Chefredakteur:

Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

#### Redaktion:

Assistenz: Werner Spachmüller

Redaktion: Florian Brich, Sascha Gliss,  
 Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki,  
 Jens Quentin, Thomas Rosato

**Japan-Korrespondent:** Warren Harrod

**Tips & Tricks:** Jonathan Eves

**Bildredaktion:** Albert Kraus

**CD-Programmierung:** Vision Media  
 GmbH, Langen

**Textredaktion:** Michael Ploog

**Lektorat/Schlussredaktion:**

Margit Koch, Birgit Bauer

#### Layout:

Alexandra Böhm, Nero A. Kaiser, Hans-  
 georg Hafner, Christian Harnoth, Hans  
 Strobel

#### Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten  
 jeder Art gibt der Verfasser die Zustim-  
 mung zum Abdruck in den von der Ver-  
 lagsgruppe herausgegebenen Publika-  
 tionen. Eine Gewähr für die Richtigkeit  
 der Veröffentlichung kann nicht über-  
 nommen werden.

#### Titel & Poster:

Final Fantasy VIII (R) 1999 Square Co.  
 All Rights Reserved.

PlayStation 2 is a registered trademark  
 of Sony Computer Entertainment Inc.

#### Urheberrecht:

Alle in PlayStation Zone veröffentlichen  
 Beiträge sind urheberrechtlich geschütz-  
 tet. Jegliche Reproduktion oder  
 Nutzung bedarf der vorherigen schrift-  
 lichen Genehmigung des Verlages.



are trademarks of  
 Sony Computer Entertainment Inc.

#### Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwen-  
 dung von Chlor zu 100% aus Altpapier  
 hergestellt und entspricht den Anfor-  
 derungen des Umweltzeichens.

#### Beilagen:

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen  
 Prospekte der Firma COMPUTEC bei.  
 Wir bitten um freundliche Beachtung.

### Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH  
 Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg  
 Telefon: ++49-911-2872-143  
 Fax: ++49-911-2872-241  
 E-Mail: carudolph@computec.de  
 Website: computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom  
 1.11.98

**Anzeigenberatung:**  
 Wolfgang Menne -144  
 Jens Klüver -348

**Anzeigendisposition:**  
 Andreas Klopfer -140

**Online-Werbeflächen:**  
 Susanne Szameitat -142

**Anzeigenassistent:**  
 Ina Schubert -346

**Anzeigenmarketing:**  
 Monika Fleenor -345

**Assistenz der Anzeigenleitung:**  
 Claudia Rudolph -143

**Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):**  
 Thorsten Szameitat -141

### Verlag

#### Verlagsleitung:

Roland Bollendorf

#### Produktionsleitung:

Martin Clossmann

#### Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung), Janette  
 Haag, 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

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung  
 von Werbeträgern e.V. (IWW), Bad Godesberg  
 Verbreitete Auflage II. Quartal 1999 138.418 Exemplare

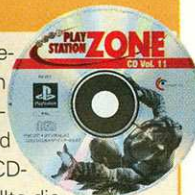
## Spiele-Hotlines

### Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Cryo Interactive	0190-510059	Mo.-Fr. 18 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup> , Sa.-So. 14 <sup>00</sup> -16 <sup>00</sup>
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11 <sup>00</sup> -13 <sup>00</sup> , 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup> , Sa.-So. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -12 <sup>00</sup> und 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Infogrames Deutschland	0190-510 550	Mo.-Fr. 11 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
THQ	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>

## CD-ROM defekt?

Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen und Ge-  
 wissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom  
 Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den meh-  
 reren tausend Zeitschriftenhändlern in Deutschland  
 kann es jedoch schon einmal passieren, daß eine CD-  
 ROM während des Transports beschädigt wird. Sollte die  
 CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauf-  
 fähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns um-  
 tauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:



### COMPUTEC MEDIA

Redaktion **PLAYSTATION ZONE** Kennwort: CD 11/99  
 Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

## Inserentenverzeichnis



Activision	155	Joysoft	99
Baucontec	4	MLC	99
COMPUTEC MEDIA AG	3, 89,	MMI	25
	106, 121, 123, 145	MVG	131
CDG	83	Sega	35
Deutsche Expert	107	Softsale	93
Eidos	31	Sony CED	29
Fire	55, 109, 111	Take 2	69
Game It	87	Theo Kranz	13
Hasbro	11, 156	Toys Int.	113
InterAct	23		



Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt sind Sie? \_\_\_\_\_ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Sony PlayStation PAL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation NTSC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation Multinorm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dual Shock Controller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Memory Cards	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Buster/Xploder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Light Gun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Wie gefällt Ihnen die aktuelle Titelseite? \*

Schulnote: \_\_\_\_\_

4. Welche Schulnote bekommt die aktuelle Ausgabe? \*

Schulnote: \_\_\_\_\_

\*(1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)

5. Besitzen Sie einen Computer mit Internet-Zugang?

☐ Ja ☐ Nein

6. Welche Spiele haben Sie in den letzten drei Monaten gekauft, welche wollen Sie kaufen?

Gekauft in den letzten drei Monaten: \_\_\_\_\_ Will ich demnächst kaufen: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Extraheft : Einkaufsführer	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News: Kids-Zone	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News: Hardware	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News: Platinum	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation2-Reportage	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resident Evil 3	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gran Turismo 2	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tomb Raider IV	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOCA WTC	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fighting Force II	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Final Fantasy VIII	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
UEFA Striker	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fußball Live	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Int. Track&Field 2	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beatmania	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MicroMachines 4	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poster	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Welche PlayStation Zone-Variante haben Sie gekauft:

☐ Mit CD-ROM ☐ Ohne CD-ROM

9. Falls Sie die Variante ohne CD-ROM gekauft haben, was war der Grund dafür:

☐ CD-Variante nicht vorrätig ☐ CD-Variante zu teuer  
☐ CD-Inhalt uninteressant ☐ Habe selbst keine PlayStation

10. Falls Sie die Variante mit CD-ROM gekauft haben: Welche Schulnote erhält die beigelegte Demo-CD-ROM? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: \_\_\_\_\_

Demos: \_\_\_\_\_ Movies: \_\_\_\_\_ Work In Progress: \_\_\_\_\_ Demnächst erhältlich: \_\_\_\_\_

Hit-Tip: \_\_\_\_\_ Tips&Tricks-Lexikon: \_\_\_\_\_ Spiele-Lexikon: \_\_\_\_\_ Save Games: \_\_\_\_\_

11. Welche Eigenschaften treffen auf PlayStation Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. Wieso haben Sie diese Ausgabe der PlayStation Zone gekauft?

- ☐ Interessante Titelgestaltung ☐ Empfehlung von Freund  
☐ Im Kiosk zufällig entdeckt ☐ Anzeige in anderem Magazin gesehen  
☐ Interessanter CD-ROM-Inhalt ☐ Kaufe PlayStation Zone immer/ Habe Abo  
☐ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis ☐ Einkaufsführer-Extraheft

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PlayStation Zone? (Aktuelle Ausgabe: 11/99)

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?

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Wohnort: \_\_\_\_\_

Telefonnummer: \_\_\_\_\_

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG • **PLAYSTATION ZONE** • Kennwort: PSZ-Zeugnis 11  
 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.

### November

Titel	Release
Action Man – Mission Xtreme	5. November
Beatmania – European Edit	November
Box Champions 2000	11. November
Crash Team Racing	24. November
Cyber Tiger	4. November
Die 24 Stunden von LeMans	Anf. November
Dino Crisis	November
FIFA 2000	4. November
Glover	19. November
Hell Night	November
ISS Pro Evolution	November
Millennium Soldier	Anf. November
MTV Sports: Snowboarding	Ende November
Music 2000	19. November
NBA Basketball 2000	November
NBA Live 2000	11. November
NHL Championship 2000	November
No Fear Mountain Biking	26. November
Pacman World	17. November
Rainbow Six	November
Ready 2 Rumble Boxing	November
Ronin Blade	November
Ruff & Tumble	5. November
Shao Lin	November
Sheep!	November
Silicon Valley	November
South Park Rally	November
Spec Ops	November
Spyro II	3. November
Supercross 2000	11. November
Tarzan	10. November
The War of the Worlds	5. November
Thrasher: Skate and Destroy	November
Tomb Raider IV	20. November
Tomorrow Never Dies	25. November
Tricky Sliders	November
Vigilante 8: 2. Herausforderung	November
Warpath: Jurassic Park	25. November
WCW Mayhem	11. November
Worms Pinball	Anf. November
Wu Tang: Shaolin Style	November
Xena Warrior Princess	11. November

## PLAYSTATION 2

Die Präsentation der PlayStation 2 war erst der Anfang: Ab der kommenden Ausgabe werden wir deshalb eine feste PlayStation-2-Rubrik in das Heft integrieren, um Ihnen monatlich die aktuellen Neuheiten rund um die nächste Konsolengeneration nahebringen zu können. Freuen Sie sich auf aktuelle Bilder zu *New Ridge Racer*, *Tekken Tag Tournament*, *Gran Turismo 2000*, *Kessen* und vielen anderen 128-Bit-Neuheiten.



## TOMB RAIDER IV

Vorurteile sind nicht angebracht: Die spielbare Version von *Tomb Raider IV*, die wir Ihnen als erstes Magazin schon in dieser Ausgabe präsentieren konnten, kann wirklich überzeugen!



In der nächsten PlayStation Zone werden wir nicht nur das hoffentlich fertige Spiel einem ausführlichen Vorabtest unterziehen können, sondern auch eine ganz besondere Überraschung bieten, die sich kein *Tomb Raider*-Fan entgehen lassen darf.



## DINO CRISIS

Die Dinosaurier-Krise bricht nun endlich auch in Deutschland aus! Virgin hat angekündigt, daß Mitte Oktober erstmals die deutsche Version von *Dino Crisis* zum Test vorliegen wird. Wir räumen deshalb natürlich tierisch viel Platz in der kommenden PlayStation Zone frei, um Ihnen auf mindestens sechs Seiten alles über die Mischung aus *Jurassic Park* und *Resident Evil* verraten zu können. Der T-Rex erwartet Sie!



# AUSGABE 12/99 AB 3.11.99 AM KIOSK!



## RESIDENT EVIL 3

Nun liegt sie vor, die fertige japanische Version von *Resident Evil 3*! Nachdem wir Ihnen in dieser Ausgabe aus Zeitgründen „nur“ auf einer Doppelseite die Geheimnisse des Action-Schockers von Capcom nahebringen konnten, erforschen wir in den nächsten Wochen alle Geheimnisse der Horrorstadt und fassen unsere Erfahrungen für Sie zusammen. Außerdem verraten wir, welche Änderungen Eidos für die deutsche Version vornehmen wird.



### 12/99 WEITERE THEMEN

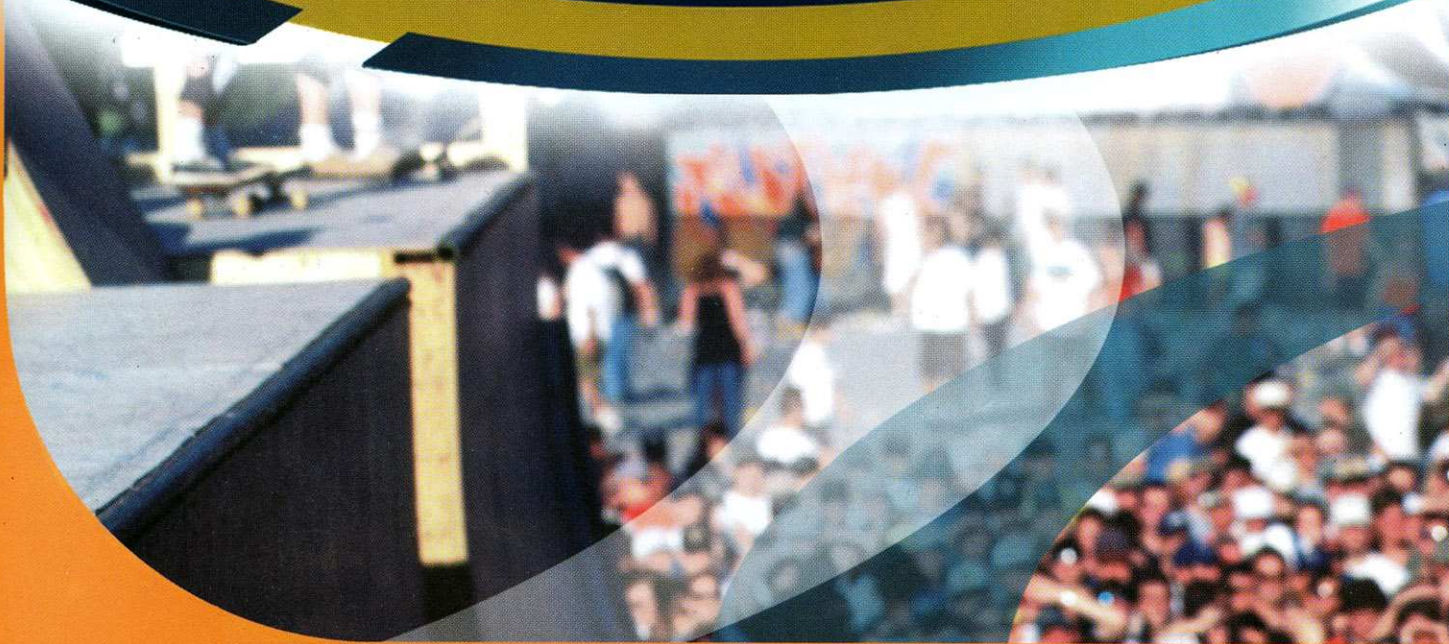
- ➔ TEST: FUSSBALL LIVE VON SCEE
- ➔ TEST: FIFA 2000 VON ELECTRONIC ARTS
- ➔ TEST: NO FEAR MOUNTAIN BIKING
- ➔ KOMPLETTLÖSUNG: MISSION: IMPOSSIBLE, TEIL 1
- ➔ EXKLUSIV: DIE PSZ-MULTIMEDIA-CD
- ➔ EXKLUSIV-DEMOS AUF DER CD!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.





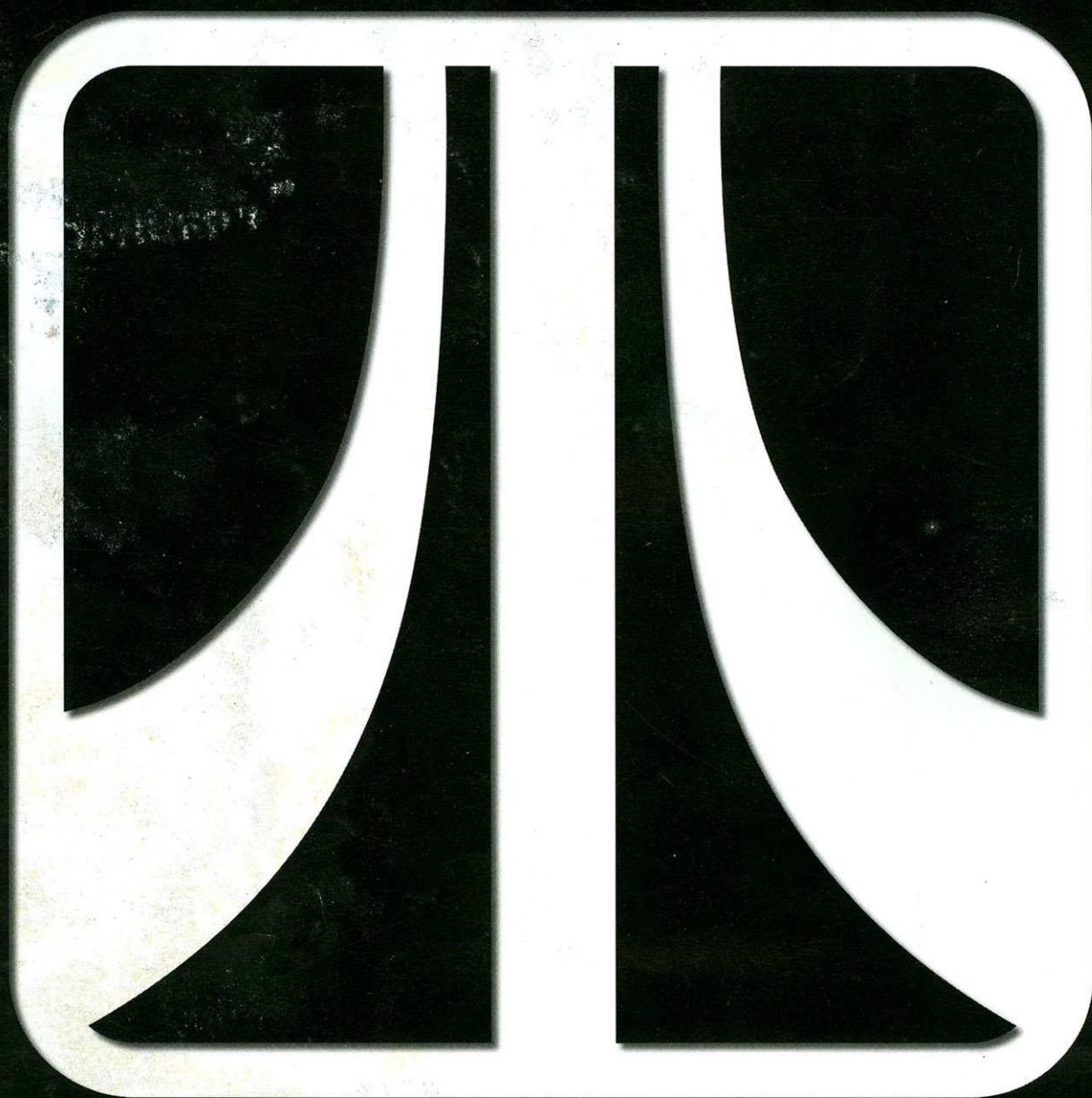
# TONY HAWK'S SKATEBOARDING™



Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.







ATARI

**Start. Game. Now!**