

32
Seiten

FINAL FANTASY VIII UND TOMB RAIDER III ENTHÜLLT!

07/98 Juli

DM 6,50

Österreich.....52 ÖS
Schweiz.....6,50Sfr
Luxemburg.....156 LFR
Italien.....8400 Lit
Spanien.....690 ptas
Belgien.....156 BFR



DAS KOMPETENTE MAGAZIN

play PLAYSTATION

16 Seiten Tips & Tricks
PLAYER'S GUIDES ZU GRAN TURISMO
UND HEART OF DARKNESS
HEATS ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

 **COLONY WARS 2
VENGEANCE**

SEEING IS BELIEVING!

 **WARGAMES**

„SHALL WE
PLAY A GAME?“

 **METAL GEAR SOLID**

GAME OF THE YEAR?

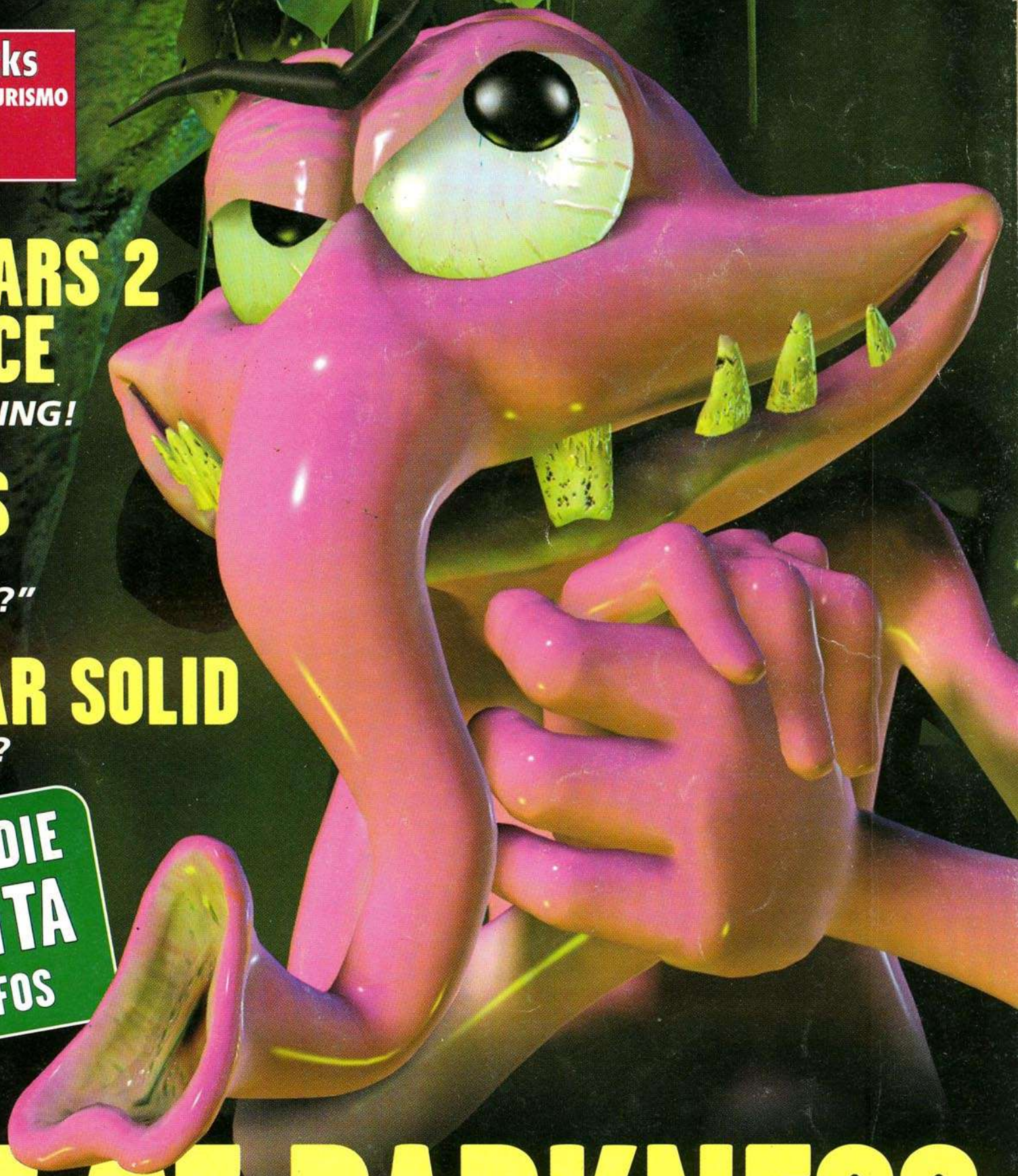
**24 SEITEN ÜBER DIE
E3 IN ATLANTA**
ALLE HITS - ALLE INFOS

HEART OF DARKNESS

TEST + INTERVIEW + DOPPELPOSTER

10 SEITEN SPECIAL:

**SPICE WORLD - LOKALISIERUNG
THE MAKING OF ROAD RASH 3D**



Alles

02:57



eine Frage der Ehre

Jeder Fehler schmerzt.

**Jede Kurve verlangt Dein ganzes Fahrkönnen,
jeder Power-Slide gibt Dir ein Stück Ehre zurück.**

**Schlamm, Schnee und Regen fordern den ganzen Mann,
Fahrzeugschäden Dein Serviceteam.**

**Nur Du und Dein Co-Pilot bezwingen
die 52 Strecken in acht Ländern.**

Nimm die Herausforderung an!

- Fahrzeugschäden wirken sich direkt auf das Fahrverhalten aus
 - Experten-erprobtes Fahrverhalten
 - 4 Super-Special-Stages für spannende Zweikämpfe
- Der "Meister" persönlich unterrichtet in die Kunst der "Slides und Drifts"
 - Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

VON DEN "MACHERN" VON TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™



MAN!AC
"Colin McRae Rally
deklassiert
die Rallye-Konkurrenz"

GAMESTAR
"Das erste Rennspiel das
den Zusatz Rally zu
Recht trägt"

PLAY PLAYSTATION
10/10
"Die ultimative
Rallye-Simulation"





Mit der Lizenz zum
Rasen vom Rallye-Weltmeister
COLIN McRAE



COLIN McRAETM
RALLY

www.colinmcræ.com

Schnell, hart und dreckig!



Codemasters[®] 



© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters[®] is a registered trademark owned by Codemasters Limited. Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

MINDSCAPE **circuit breakers**

CIRCUIT BREAKERS

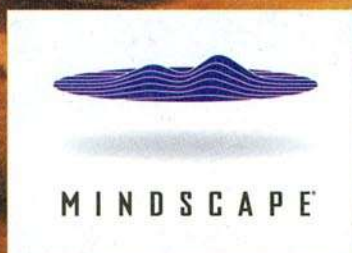
DIRTY DRIVING!



Cool, schnell, grell! Circuit Breakers. Die Regeln sind wie immer einfach: Es gibt keine! Aber aufgepaßt, jede der heißen Kisten hat andere verrückte Eigenschaften und erfordert völlig ausgeflippte Fahrer.



PS und „PlayStation“ sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



©1998 Mindscape, Inc. Mindscape ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mindscape, Inc.



Liebe Leser

Ereignisreiche vier Wochen liegen hinter uns und damit eine prall gefüllte Ausgabe mit einer Vielzahl an Topthemen vor Euch.

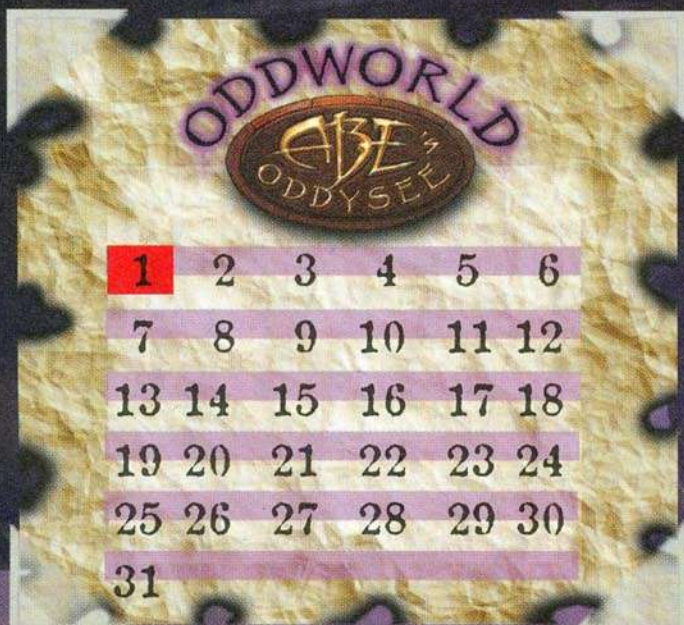
Die größte Video- und Computerspielmesse der Welt, die E3 in Atlanta, ist natürlich, wie jedes Jahr um diese Zeit, das bestimmende Thema dieser play. Drei Tage lang waren die Pforten des Georgia World Congress Centers ausschließlich für Fachbesucher geöffnet, drei Tage lang kämpfte sich Martin weitestgehend im Halbstundentakt von einem bombastischen Messestand zum nächsten noch größeren, um der nahezu unüberschaubaren Masse an Herstellern und Software für die PlayStation gerecht werden zu können. Wieder zurück in der Redaktion verteilte Martin seine mitgebrachten Giveaways an die zu Hause verbliebenen Redakteure der play, die sich wie kleine Kinder auf alles stürzten, was im heimischen Regal ein Plätzchen hätte finden können. Selbstverständlich wurde Martin noch mit Fragen nach Highlights, Neuankündigungen etc. regelrecht bombardiert. Ihr habt es da weit einfacher. Auf knapp 25 Seiten erfahrt Ihr alles Wissenswerte und Interessante über die E3 in etwas anderer, aber gewohnt ausführlicher Form. Laßt Euch überraschen!

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag zwischen 18.00 und 21.00 Uhr!

Hohe Wellen hat unser Raubkopierer-Special „Tatort PlayStation“ in der play 5/98 geschlagen. Während sich die Industrie durch manche Textpassagen förmlich vor den Kopf gestoßen fühlte, obwohl wir uns nur an Fakten orientierten, zeigen dagegen die vielen positiven Zuschriften unserer Leser zu diesem heißen Thema, daß auch die meisten der PlayStation-Besitzer dem immer offensichtlicher werdenden Problem ebenso kritisch gegenüberstehen wie die Hersteller oder wir. Doch liegt es unserer Auffassung nach nicht an den Fachmagazinen, oberlehrerhaft den Finger zu erheben und die dreisten Raubkopierer zu verurteilen - wäre doch das Ergebnis gleich null. Die momentan vorherrschende Ratlosigkeit muß zwingend zur Einigkeit unter den Publishern führen, will man durch einen möglichst wirksamen Kopierschutz den illegalen Softwareklau auf absehbare Zeit zumindest spürbar eindämmen.

Erst recht, wenn man sieht, was uns in naher Zukunft an hochkarätiger PlayStation-Software erwartet. Mit Heart of Darkness haben wir den ersten Kracher schon im Test. So sehr uns das brillant inszenierte Jump'n Run auch begeistern konnte, so sehr wünschen wir uns die Testversionen zu Konamis Metal Gear Solid, Shinys The Wild 9 und Colony Wars 2 Vengeance von Psygnosis herbei, die uns jeweils in Form einer Preview-Version vorlagen. Einer dieser Titel wird mit tonnenweise Gags und abgedrehten Ideen aufwarten, ein anderer könnte das Action-Genre revolutionieren und der dritte auf spektakuläre Art und Weise das momentan technisch Machbare auf der PlayStation eindrucksvoll demonstrieren. Welche Aussage auf welches der drei Spiele zutrifft, werdet Ihr nach dem Lesen der aktuellen play wissen.

Viel Spaß dabei wünscht Euch wie immer
Ever play PLAYSTATION-Team

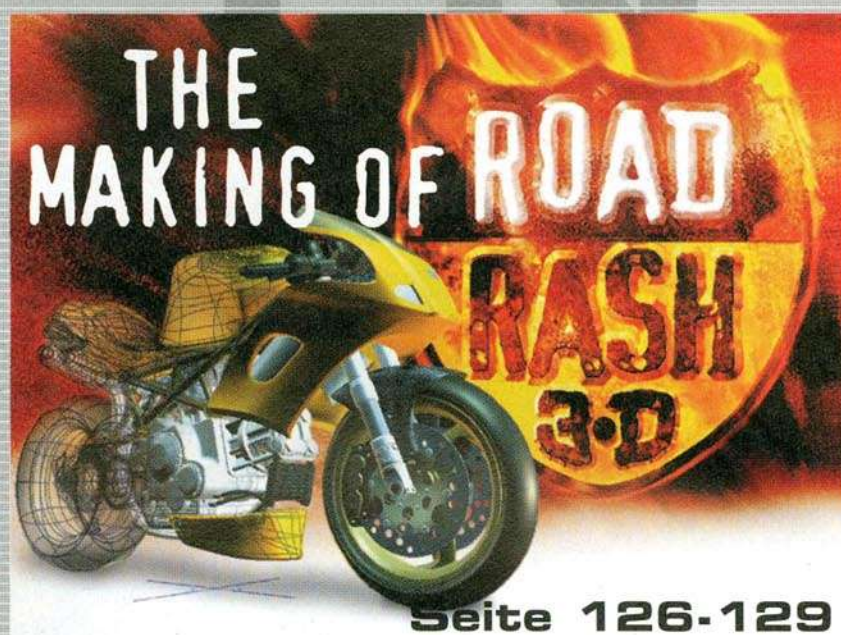


1. Juli
Bio FREAKS
(PSX)

San Francisco Rush
(PSX)



Seite 90-91



Seite 126-129



**Colony Wars 2
Vengeance**
Seite 88-89



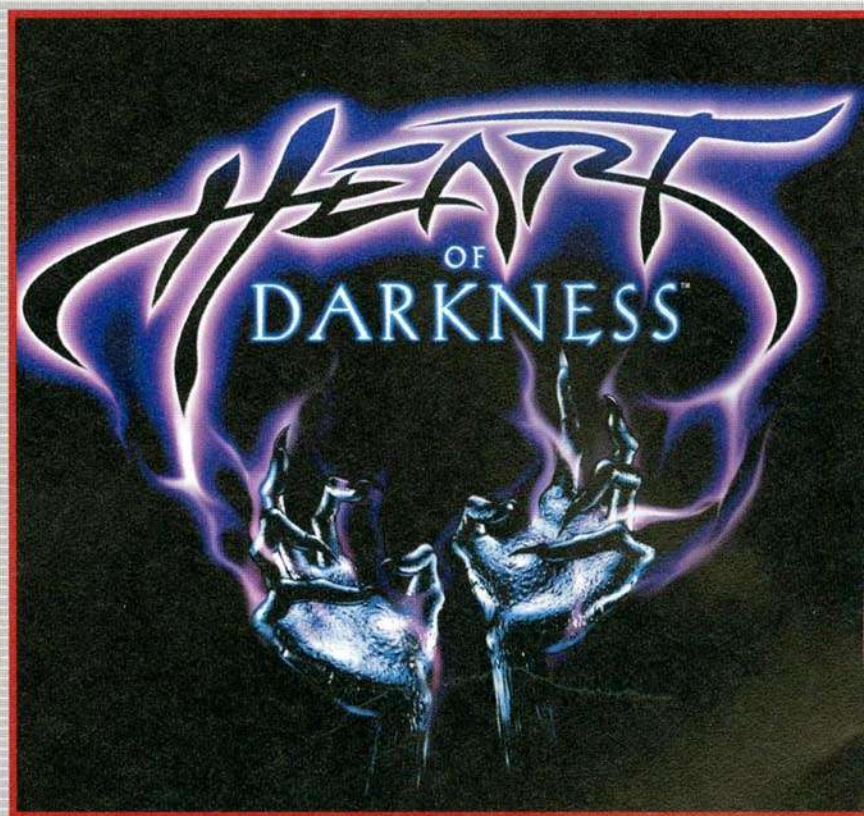
Seite 122-125



The Wild 9
Seite 48-49



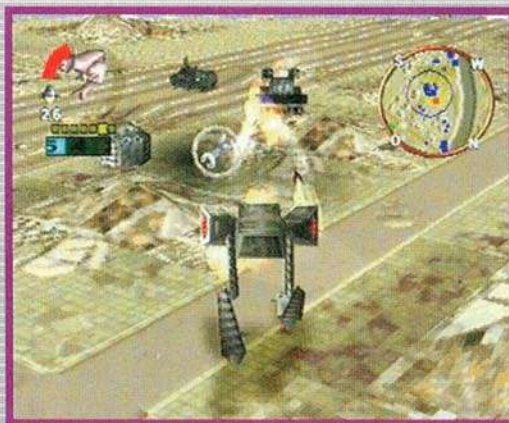
Viper
Seite 104



Seite 92-98



Blasto
Seite 120



WarGames
Seite 116-119



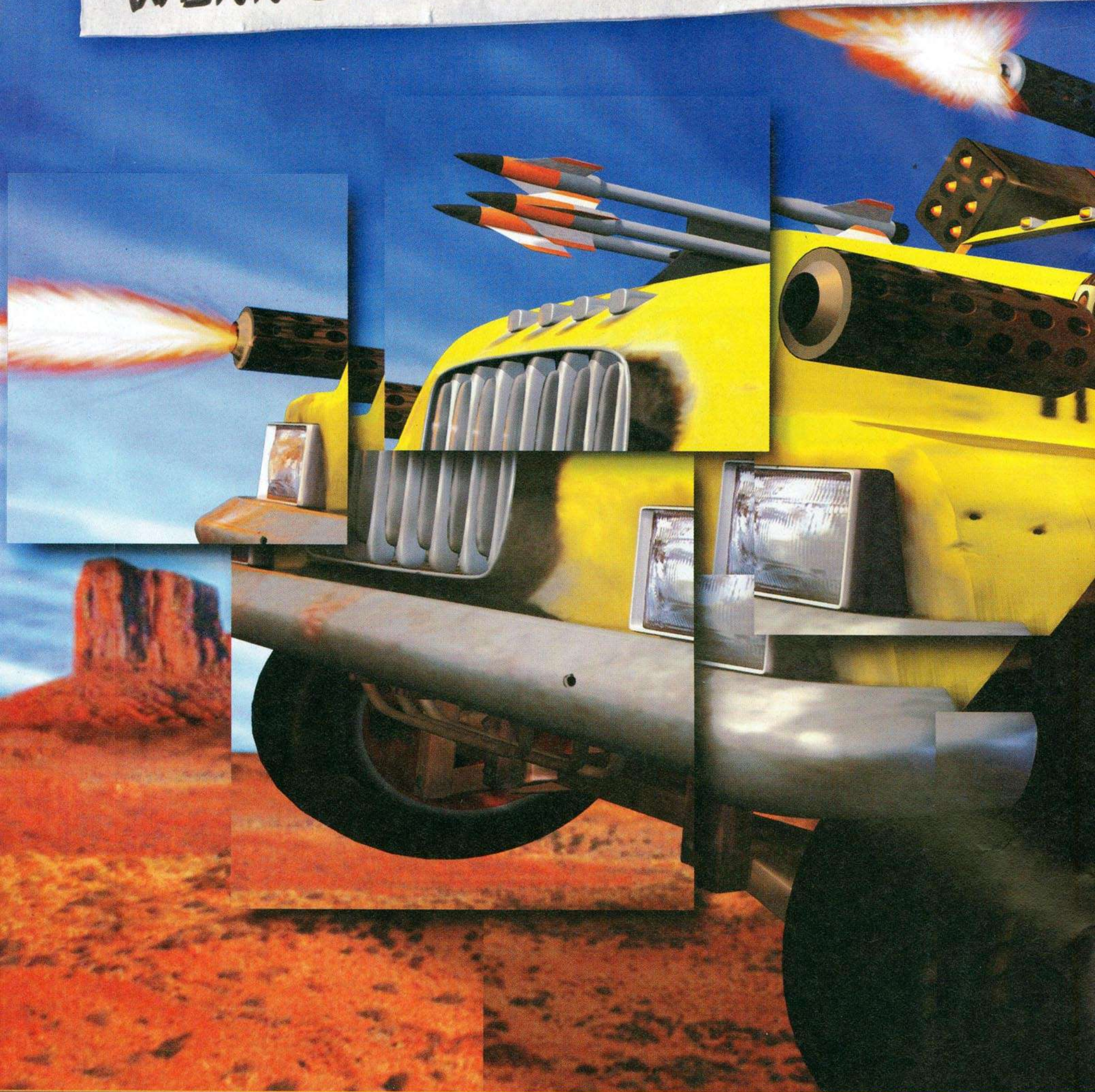
Wild Arms
Seite 114-115



Men in Black
Seite 110

PlayTips
Cheat Cards zum
Ausschneiden!
Seite 51-59

WENN DIE WELT NICHT HÖREN WILL,

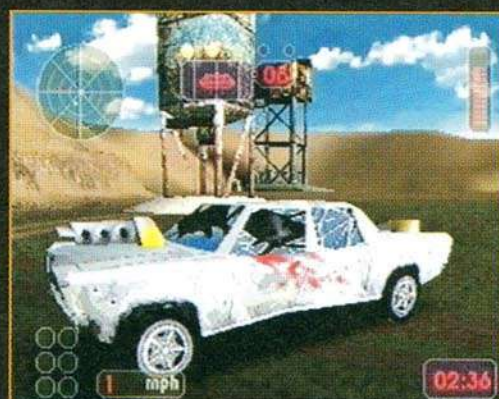


Luxoflux



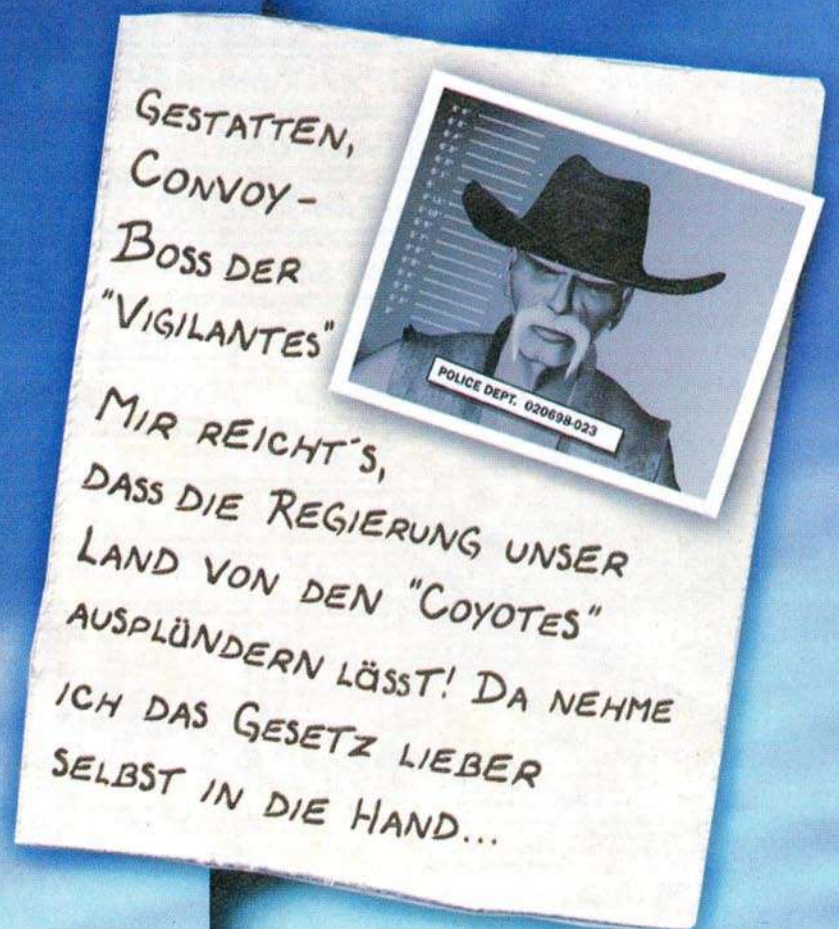
DYNAMIC
SYSTEMS

Tel. 09471-70170



Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen der Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Spielkonsole. PlayStation und das PlayStation-Logo sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ANN MUSS SIE FÜHLEN!



VIGILANTE
8

ZUM
DURCHDREHEN
GUT!

- Acht komplett zerstörbare Schauplätze
- Acht Muscle Cars, Trucks u. a. abgedrehte Wagen
- Durchschlagende Waffen und Attacken
- Ultraschnelle 3D-Grafik und Effekte
- Zweispielerkampf über geteilten Bildschirm
- Cockpit- oder Windschattenansicht

Activision Support täglich von 16 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.
Hotline: 0190 - 510055 (DM 1,21/min.) · Technischer Support: 01805 - 225155 · E-Mail: Support@activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort: "Infomail", Postfach 1553, 33245 Gütersloh

WWW.ACTIVISION.DE

Multinorm Playstation



Finanzierung
 12 x 39.-

359.95

!!! mit voller Garantie !!!

Playstation Konsole incl. Multinorm*
 -Umbau und voller Garantie !!!

PSX Multinorm* Umbausatz

Multinorm* Chip + Anleitung +
 RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54.95**

1 Meg Memory Card	24.95
8 M. Memory Card	49.95
48 Meg Memory Card	99.95
Gamebuster	69.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Analog Pad	54.95
PSX Contoller Pad	24.95
Dual Shock Pad	79.95
Laser Gun + Redlight	89.95

Gamebuster Mogel Modul

länger leben, härter schlagen,
 schneller rennen, höher springen. **69.95**

Multinorm* Chip

incl. Einbauanleitung

 Ermöglicht das Abspielen
 von US, Jpn & dt. Spielen. **39.95**



PSX Multinorm Umbau Aktion !
 Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht
 das Spielen von US, Jpn, + dt. Games
 . Also Konsole einschicken
 und 24Std. Geduld aufbringen.. **59.95**

!! PSX Cooler Umbau Aktion !!
 Wir bauen Spezial-Lüfter in Ihre
 Playstation, für den dauerhaften
 Spielegenuss. Endlich Schluß mit
 Aussetzern und stockenden Animationen. **49.95**

PSX-Games Versandfrei !

ALUNDRA	94.95
BREATH OF FIRE 3	99.95
PLAYER MANAGER 98	99.95
GOLDEN GOAL 98	94.95
PLAYER MANAGER 2	99.95
DARK OMEN	89.95
GRAN TURISMO	94.95
FORSAKEN	94.95
NEED FOR SPEED 3	94.95
FRANKREICH 98 DIE WM	89.95
F1 - RACING	84.95
LUCKY LUKE	94.95
GEX 3D	99.95



**Fragen, Anregungen,
 konstruktive Kritik? Schreibt uns!**

Redaktion play PLAYSTATION

Play Mail

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123

...oder via Elektropost: cypress@mainfranken.de

Liebe Leute von der Redaktion,
 Euer Bericht über das Problem der Raubkopien für die PSX
 war wirklich gut und vor allem wichtig. Es müßten sich
 eigentlich alle Spielezeitschriften mehr mit diesem Thema beschäfti-
 gen. Nebenbei: Ich muß zwar beruflich fast alle lesen, aber Eure
 finde ich - auch privat - mit am gelungensten!
 Den Bemerkungen zu dem Leserbrief ohne Absender aus play PLAY-
 STATION 06/98 möchte ich noch eine kleine Anmerkung hinzufü-
 gen: In so gut wie allen Videotheken Deutschlands ist es möglich,
 PS-Spiele für relativ wenig Geld auszuleihen, damit sie vor dem
 Kauf ausführlich getestet werden können.
 Dies hat den Vorteil, daß
 1. man sein Geld nicht für Schrott ausgibt
 2. man eine gute und fachgerechte Beratung in den Videotheken
 bekommt und
 3. man häufig neue und gebrauchte Spiele auch preisgünstig kaufen
 kann.

Es gibt also keinen Grund Raubkopien zu fertigen, zumal auf diesem
 Wege ganze Firmen oder schlimmstenfalls sogar das ganze System
 (weil kein Geld mehr verdient wird) vernichtet werden. Leute, die
 Raubkopien anfertigen oder sogar verkaufen, sollten sich mal über-
 legen, wie lustig sie es finden würden, wenn dumme Menschen wegen
 eines geringen Vorteils ihren eigenen Arbeitsplatz oder den ihrer
 Eltern vernichten würden. Ob sie dann nicht auch ihre Meinung än-
 dern würden? Deshalb, liebe Redaktion, bitte ich Euch auch in Eurer
 Anstrengung hier Aufklärung zu betreiben und nicht nachzulassen!
 Mit freundlichen Grüßen

Ulrich Mahne

Stellvertretender Bundesvorsitzender des Interessenverbandes des Video- und
 Medienfachhandels e.V. / Pressesprecher

Salut miteinander!
 (...) Zum Thema Raubkopien: Sicher entstehen der
 Spieleindustrie enorme Verluste. Aber versetzt Euch mal in
 die Lage der Kids. Die Industrie hat in den letzten Jahren einen
 Standard geschaffen, der es normalsterblichen Verdienern unmög-
 lich macht, auf legalem Wege Schritt zu halten. Betrachtet Euch bei-
 spielsweise nur einmal die Klamotten, die die Kids heute tragen müs-
 sen, um in ihrer Clique überhaupt respektiert zu werden! Und wenn
 den Eltern die finanziellen Möglichkeiten nicht zur Verfügung stehen,
 dann muß eben auf eine andere Weise das Zeug her. In der Welt
 der Computerspiele ist das nicht anders. Gerade in der Welt der PC-
 Spiele wird an den Hardware-Anforderungen geschraubt, daß
 einem die Tränen kommen könnten - und dazu haben die
 Printmedien ebenso ihren Teil beigetragen. Sie hypen fast jedes
 Spiel, besonders, wenn es seitenweise Anzeigen dafür regnet, und
 appellieren dann an die Moral der Zocker, wenn die Industrie
 irgendwann auf die Tränendrüse drückt, weil sich zu viele Leute die
 Spiele am Händler vorbei besorgen: Die Geister, die sie riefen, wer-
 den sie nun nicht mehr los. Kein durchschnittlicher Haushalt ist dazu
 in der Lage, all' das zu kaufen, was von den Zeitschriften und der
 Industrie angepriesen wird. Aber für welches Publikum sind dann
 die Spiele? Für Großverdiener, die sich jeden Tag neue Software
 holen können? Wer steht dann hinter den Konsolendisplays in den
 Kaufhäusern und zockt stundenlang, bis der Verkäufer entnervt die
 Kisten ausstellt?! Hinzu kommt, daß bei den Jugendlichen die
 Nehmerqualitäten in den letzten Jahrzehnten stark angestiegen sind,

Nicht vergessen...

**Die nächste
 play PLAYSTATION**

erscheint

am 29.07.

Anzeigenschluß

**play PLAYSTATION
 9/98**

am 30.07.



Mail

und sie oft nicht mehr gewillt sind, für Leistungen zu zahlen, die sie in Anspruch nehmen. Die Kids wollen/müssen alles besitzen - notfalls auf Kosten anderer.

Spielefirmer hätten dem entgegenwirken können, indem sie z.B. für den Memory Schacht der PSX eine Art Dongle kreiert hätten, nach dem irgendwann im Spiel verlangt wird. Die Kosten hierfür wären wohl minimal gegenüber den Verlusten, die sie momentan einfahren. Soll nicht heißen, daß ich die Raubkopiererei unterstütze - nur irgendwo kann ich mich auch in die Welt der Kids versetzen. Ich bin froh, daß in meiner Jugend solch' ein Konsumzwang nicht auf mich ausgeübt wurde. Ein Lederball plus Fußballtreter waren das Nonplusultra. Wir mußten auch keine 30 - 60 DM Eintritt für die Partys hinlegen und die DJs haben auch keine Gage bekommen, für die man damals bald einen VW-Käfer erstanden hätte. Ihr seht, die Kiste „Raubkopien“ ist so pauschal nicht zu analysieren.

Rüdiger Frankenbach, Offenbach

Um nicht förmlich zu werden, begrüße ich alle von Eurem Team mit einem einfachen „Hallo!“ Worüber ich mir den Kopf zerbreche, geht eigentlich alle PlayStation-Spieler etwas an: Die Gerüchteküche über die PlayStation 2 ist in vollem Gange. Sie wird wahrscheinlich abwärtskompatibel sein, heißt es. Denken die Entwickler dabei eigentlich an uns Spieler? Wir schaffen uns für teures Geld die Spiele und das Zubehör zu den verschiedenen Spielegenres an (man denke dabei z.B. an Lightgun, Arcade Stick, Gamebuster, Memory Cards, Analog Controller, Lenkrad usw.). Sollen wir das alles aufgeben?

Des weiteren geht mir die BPjS langsam aber sicher auf den Senkel. Nun hat es auch Capcoms Horror-Fortsetzung mit einer Indizierung erwischt. Es muß doch ausreichen, das Spiel mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren zuzulassen und die Verkäufer ausdrücklich darauf hinzuweisen, das Spiel auch nur an solche Personen zu verkaufen.

Ich komme mir mit meinen 37 Jahren vor wie in der Kinderstube. Nicht durch das Spiel bekomme ich Alpträume und Wutausbrüche, sondern durch die BPjS, weil man ja schon lesen konnte, daß Teil 3 schon in Arbeit ist. Wo soll die Bevormundung eigentlich noch hinführen?

Nun noch zwei kurze Fragen:

Werden die Filme Predator 1 + 2 als Spiele umgesetzt?

Gibt es irgendwo auf dieser Welt den Original Soundtrack zu Tomb Raider und nicht nur die von mir blind gekaufte Veräppelungs-CD „Tribute to Lara Croft“?

Holger Zastrow, Wesseling

Gerade weil die neue Konsole mit der alten Software kompatibel sein soll, zeigt sich doch, daß sich speziell SCE konkrete Gedanken über die jetzigen PlayStation-Besitzer macht. Was kann es denn besseres zum Neustart einer Nachfolgekonsole geben, als daß man seine gekauften bzw. erhältlichen Spiele auch über diese nutzen kann? Ob auch das Zubehör

über die PlayStation verwendet werden kann, ist noch völlig unbekannt, aber grundsätzlich möglich. Die zweite Generation der PlayStation ist hierzulande frühestens zur Jahrtausendwende zu erwarten. Von daher ist es für Panikschreie wohl noch etwas zu früh. Das Thema BPjS berührt und betrifft viele. Trotzdem ist es müßig, sich über die Vorgehensweise dieser Institution zu erregen. Während in anderen Ländern Autofahrer oder Raucher durch spezielle Gesetze deutlich mehr eingeschränkt sind als hierzulande, müssen in Deutschland eben insbesondere die Videospieler mit den Vorgaben der Bundesprüfstelle leben. Daß die Indizierung eines Titels dem Todesstoß für dieses Produkt gleichkommt, ist hinlänglich bekannt, aber durch die schwammige Gesetzeslage leider nicht abwendbar.

Eine Filmumsetzung der Predator-Filme gibt und wird es nicht geben. Jedoch ist ein Spiel mit einer anderen beliebten außerirdischen Spezies geplant. Die von H.R. Giger geschaffenen Aliens werden in Alien Resurrection auf die Pirsch gehen.

Einen Original Soundtrack gibt es zu Laras erstem Abenteuer leider nicht.

Hallo Redaktion!

Mein Name ist Dirk und ich verbüße eine Haftstrafe in der JVA Oberhausen. Ich bin in der glücklichen Lage, eine PlayStation zu besitzen. Ich habe mir vor etwa vier Monaten das Spiel Soul Blade (PAL) gekauft. Seitdem spiele ich den Edge Master-Mode und verfüge über fast alle Waffen. Doch leider gelingt es mir nicht, für Taki und Mitsurugi alle Waffen zu erlangen, da ich die Critical Edge-Kombination nicht zu lösen vermag. Gibt es einen Cheat, über den ich alle Waffen in meinen Besitz bekommen kann? Ich würde mich sehr über die Antwort freuen und bedanke mich für Ihre Mühe im voraus.

Dirk Decken, Oberhausen

Ein Cheat, der dem Spieler alle Waffen zukommen läßt, ist uns leider nicht bekannt. Falls Du aber nur die letzte Waffe der beiden Charaktere benötigst, können wir Dir weiterhelfen: Nachdem Soul Blade besiegt wurde, speicherst Du das Spiel und begibst Dich nach Italien. Wenn Du den Kampf dort gewinnst, sollte auch die letzte Waffe zu Verfügung stehen.

Sehr geehrte play PLAYSTATION Redaktion, Ihr seid eine sehr seriöse Zeitschrift. Eure Berichte gefallen mir wirklich gut. Ich habe schon lange ein paar brennende Fragen und ich dachte, mich damit an Euch zu richten.

Kann es sein, daß die ersten PAL-PlayStations, die in Deutschland verkauft wurden, irgendwie ein Problem haben? Ich selbst habe mir Ende 1995 eine PlayStation zugelegt, welche anfangs auch noch einwandfrei funktionierte. Doch mit der Zeit bekam das Gerät immer mehr Ladeprobleme. Die Intro-Videos ruckelten nur noch so dahin, und manchmal setzte das Programm unmittelbar während des Ladevorgangs plötzlich aus. Ich habe mir auf diesen Schock

**Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312**

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. m. Analogpad dt DM289,00
PSX kpl. Value Pack SILVER dt DM319,00
Controller Analog Dual Shock dt DM 59,00
Gamebuster Schummelmodul dt DM 84,95
Gamebuster Cheatbuch 120 S.dt DM 25,00
GUN mit Rückschlag dt DM 79,00
Interactor Rucksackvibrator dt DM 79,90
Leerröhre, 1/2CD's, schwarz, stabil DM 2,00
Lösungsbuch Deathtrap Dungeon dt DM 19,95

Memory Card 15 Blocks farbig DM 29,00
Memory Card 720 Blocks dt DM 99,00

Steering Wheel mit Pedale	DM119,00
Alundra	kpl. dt. DM 89,00
Armored Core	dt. DM 89,90
Azure Dreams*	dt. DM 89,90
Baby Universe*	dt. DM 79,95
Bio Freaks	dt. DM 84,00
Blast Radius	dt. DM 89,00
Breath of Fire 3	kpl. dt. DM 89,95
Broudside	dt. DM 84,00
Colin McRae Rally	dt. DM 89,95
Cy Ball Zone	kpl. dt. DM 89,90
Dark Omen	kpl. dt. DM 89,00
Deathtrap Dungeon	kpl. dt. DM 89,00
Diablo	kpl. dt. DM 89,00
Dead or Alive	dt. DM 89,00
Everybody's Golf	dt. DM 79,95
Formel 1 '96 m.Link-Option	dt. DM 44,00
Forsaken	kpl. dt. DM 79,95
Frankreich 98: Fußball WM	kpl. dt. DM 89,00
Gran Turismo	kpl. dt. DM 89,95
Heart of Darkness*	dt. DM 89,95
HUGO	dt. DM 94,00
Kick Off World	dt. DM 89,00
Klonoa	dt. DM 84,90
Kula World	dt. DM 89,00
Lucky Luke	dt. DM 89,90
Mageslayer	dt. DM 89,00
MDK	dt. DM 49,00
Men in Black	dt. DM 94,00
Motorhead	dt. DM 89,00
NBA Pro '98	dt. DM 94,90
Need for Speed 3	kpl. dt. DM 89,00
NHL '98	kpl. dt. DM 89,00
NHL Powerplay Hockey 98	dt. DM 84,00
Populous-the 3rd Coming	kpl. dt. DM 89,00
Phat Air-Extreme Snowboard	dt. DM 89,00
Point Blank m. Gun Gcon45	dt. DM154,95
Premier Manager '98	dt. DM 94,90
Reboot	kpl. dt. DM 79,90
Road Rash 3D	kpl. dt. DM 89,00
San Francisco Rush	dt. DM 89,00
Sentinel 2	dt. DM 89,00
Supercross 98-J. McGrath	dt. DM 99,00
Super Pang Collection*	dt. DM 89,90
Theme Hospital	kpl. dt. DM 89,00
Toca Touring Car	kpl. dt. DM 84,90
Tomb Raider Platinum	kpl. dt. DM 39,90
Tomb Raider 2	kpl. dt. DM 89,00
Tommi Mäkinen Rally	dt. DM 89,95
Treasure of the Deep	dt. DM 84,95
V-Ball	dt. DM 89,00
Versus (VS)	dt. DM 99,00
Vigilante 8	dt. DM 89,90
War Games	kpl. dt. DM 89,90
Wayne Gretzky Hockey 3D	kpl. dt. DM 79,95
WCW Nitro*	dt. DM 94,95
World League Soccer 98	kpl. dt. DM 79,90
Wrecking Crew	dt. DM 99,00
Xenocrazy	dt. DM 89,95
Youngblood	dt. DM 89,90

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

hin ein Reinigungs-Set besorgt und sowohl die Spiele-CDs wie auch den Laser gesäubert, doch das Problem blieb nach wie vor das gleiche. Da die CDs garantiert kratzerfrei sind, kommt mir das Ganze schon schleierhaft vor. Einer meiner Freunde besitzt auch eine PlayStation. Diese hat er allerdings erst Anfang 1997 gekauft. Bei ihm funktionieren alle meine Spiele perfekt. Hat Sony die Konsolen irgendwann vielleicht gegen diesen Fehler immun gemacht? Da ich mein Gerät nun schon lange habe, kann ich die Garantie sicherlich nicht mehr in Anspruch nehmen. Sind Euch Probleme dieser Art mit den ersten PAL-Geräten bekannt? Was kann ich tun?

Ich bin mittlerweile volljährig, und darf mir nun endlich auch indizierte Spiele kaufen. Nicht daß ihr denkt, ich stehe nur auf das brutalste Zeug, aber das eine oder andere Spiel dieser Art hätte ich schon gerne. Doch leider scheint es für Volljährige sehr problematisch zu sein, ein indiziertes Spiel zu kaufen. Ich habe z.B. schon bei verschiedenen Händlern und Spieleversänden nach dem bekannten Capcom-Titel gefragt, aber niemand verkauft das Spiel mit der Begründung, es sei doch schon lange auf dem Index. Dabei dürfte man es doch gegen Nachweis der Volljährigkeit an mich verkaufen. Ich verstehe das nicht. Okay, viele PlayStation-Spieler sind mit Sicherheit minderjährig und müssen vor extrem brutaler Software geschützt werden. Aber warum werden indizierte Spiele überhaupt nicht mehr verkauft, auch nicht an Erwachsene? Ich habe wirklich keine Lust, solche Spiele über den teuren Importhandel zu beziehen. Wo kann ich sie denn mit Sicherheit bekommen?

Philip Sieg, Ostermünchen

Deine Vermutung ist richtig. Tatsächlich gab es bei der ersten Baureihe vereinzelt Überhitzungsprobleme, welche sich in den von Dir beschriebenen „Ruckelorgien“ zeigten. Schuld ist das Netzteil, das schlichtweg zu nahe an der Lasereinheit platziert wurde. Steht die Konsole dann noch auf einem Teppich oder ist auf sonstige Weise schlecht belüftet, kommt eines zum anderen, und der Lesevorgang wird vehement gestört. In den späteren Serien versetzte man den Laser auf die rechte Seite und umging somit das beschriebene Problem. Da Du Deine PlayStation aber schon eine ganze Zeitlang besitzt, könnte sich ebenso die Lasereinheit verstellt haben. In diesem Falle ist eine Nachjustierung nötig, die man zwar selbst vornehmen könnte, es aber trotzdem erst einmal über den Garantieweg versuchen sollte. Als weitere Alternative könntest Du die Konsole auch auf den Kopf stellen und beobachten, ob bei den ruckeligen Videos eine Veränderung zum Positiven eintritt. Ist dies der Fall, krankt Deine PlayStation am leidlichen Überhitzungsproblem. Gerade große Händler wollen ein Spiel bewerben dürfen, um möglichst viele Einheiten davon verkaufen zu können.

Durch die Indizierung wird dies jedoch unmöglich, da keinerlei bewerbende Maßnahmen mehr durchgeführt werden dürfen.

In logischer Konsequenz schickt der Händler seinen Bestand an den betroffenen Hersteller wieder zurück. Manche der Händler verfügen aber zumindest über ein minimales Kontingent eines indizierten Titels, der bei Nachfrage und entsprechendem Altersnachweis auch herausgegeben wird. Nichtsdestotrotz ist ein Produkt, das nicht präsentiert werden kann, der Genickbruch für den Verkauf. Von rechtlicher Seite ist es ja nicht einmal erlaubt, ein Schild aufzustellen, das darauf hinweist, daß ein indiziertes Spiel auf Nachfrage im Laden erhältlich ist.

Sehr geehrtes play PLAYSTATION-Team, ich finde Eure Zeitschrift sehr gut. Es wird viel für das Geld geboten. Es gibt ja viele PlayStation-Magazine, aber Eure Zeitschrift bietet mit Abstand die meisten Spieletests. Das wird hoffentlich auch so bleiben. Ich hätte da ein paar Fragen zu dem Spiel Vigilante 8. In fast allen PlayStation-Magazinen wurde dieses Spiel für den Monat Mai (Mitte bis Ende Mai) angekündigt - auch in der play PLAYSTATION 5/98. Als ich mir heute aber die neue play PLAYSTATION 6/98 gekauft habe, mußte ich feststellen, daß bei Eurem Test zu Vigilante 8 der Erscheinungstermin doch erst für Juli aufgeführt ist. Ist das wahr? Und wenn ja, warum?

Niels Beaugé

Für die Einhaltung der Erscheinungstermine können wir leider nie garantieren. Im Fall von Vigilante 8 war es wohl wieder einmal so, daß sich die Entwickler noch ein wenig mehr Zeit für den Feinschliff genommen haben, wodurch der eigentliche Veröffentlichungstermin nicht eingehalten werden konnte. Gerade bei Previews sind die von uns angegebenen Releasedates nicht als 100 Prozent verbindlich zu sehen. Nur selten können Entwickler wirklich den von ihnen gesetzten Zeitplan einhalten, da gerade der Betatest und das Feintuning recht viel Zeit beanspruchen. Jüngstes und extremstes Beispiel ist das in der aktuellen Ausgabe getestete Heart of Darkness, von welchem bereits vor fünf Jahren die ersten Bilder gezeigt wurden.

Hallo play PLAYSTATION-Team, ich bin ein großer (weiblicher) Tekken-Fan und habe wegen dem dritten „King Of The Iron Fist Tournament“ extra meine PlayStation umbauen lassen. Dazu hätte ich auch mal gleich ein paar Fragen: Kann es sein, daß meine Konsole durch den Umbau langsamer läuft? Ist schon ein vierter Teil von Tekken in Aussicht?

Gibt es einen Code, mit dem man bei Tekken 3 (JAP) die Schwierigkeitsstufe erhöhen kann?

Wie wär's mal mit einem Tekken-Poster in Eurem Mag?

Lohnt sich der Kauf eines Gamebusters?

Warum ist Euer Mag so gut?

Was ist ein Analog Shock Controller?

Habt Ihr Cheats für Tekken 3?

Wie würdet Ihr Tekken 3 auf einer Skala von 1 bis 10 bewerten?

Das Heft ist zu billig, macht mal vernünftige Preise!

Gibt es sowas wie ein Codebook für Tekken 2?

Kann der Importchip meiner PlayStation schaden?

Sonja Schmid

Nein, ganz im Gegenteil: Durch den Umbau bekommst Du die Möglichkeit, Importspiele, sprich amerikanische und japanische PlayStation-CDs, abzuspielen. Da ja bekanntlich dort die NTSC Norm mit 60Hz Bildschirmfrequenz etabliert ist, wirst Du bei der JAP-Version von Tekken 2 beispielsweise einen enormen Geschwindigkeitszuwachs gegenüber der PAL-Version bemerken.

Wenn die Entwickler die PAL-Konvertierung von Tekken 3 abgeschlossen haben, werden sie erstmal einen ausgedehnten Urlaub antreten. Was danach kommt, steht noch in den Sternen.

Nein.

Vielleicht wird sich da etwas zum offiziellen PAL-Release im Herbst ergeben.

Das kommt ganz auf Dich an. Falls Du gerne in Spielen mogelst, bist Du sicherlich mit dem Gamebuster gut beraten. Lediglich die Suche nach den neuesten Schummel-Codes könnte sich ohne Internetzugang etwas schwierig gestalten.

Das fragen wir uns auch immer...

Das Ding, das du meinst, heißt Dual Shock Controller. Mit diesem Joypad kann man - sofern es das jeweilige Game unterstützt - kleine Rüttel-effekte in der Hand wahrnehmen und bei Rennspielen bspw. die analoge Steuervariante nutzen.

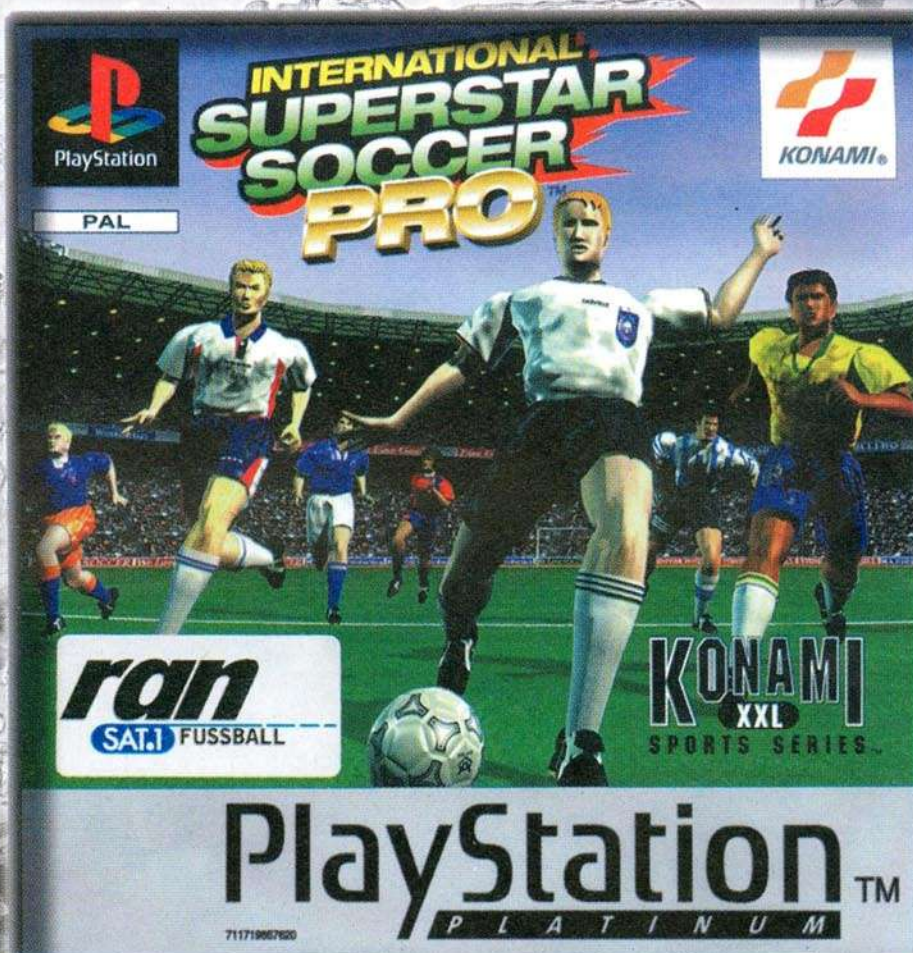
Cheats in Form von irgendwelchen Tasten- und Steuerkreuzkombinationen sind uns nicht bekannt. Alle Extras können ganz legal erspielt werden.

Wie Du in dem Test der letzten Ausgabe nachlesen kannst, hat die JAP-Version eine 10 bekommen.

Wenn Du uns mehr Geld zukommen lassen willst, geben wir Dir gerne all' unsere Kontonummern.

Über den Importhandel kannst Du diverse Hint Books zu Tekken 2 beziehen. In diesen sind alle im Spiel vorkommenden Moves, Secrets und Goodies beschrieben.

Er schadet in erster Linie der Garantie Deiner Konsole, da diese nach einem derartigen Eingriff sofort erlischt.



jetzt zum
Offensiv-Preis!

DM 49,95*

Mega Fun 5/97: "Dieselben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." **83%**

Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...

Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.

PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro, das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels spielen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung 1,9**



präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES



Hi play PlayStation, Könnt Ihr nicht mal ein ausführliches Special über die Net Yaroze bringen?

Könnt Ihr mit eine Adresse geben, wo ich diese beziehen kann?

Wie wäre es mal mit einer Gamebuster-Ecke in Euren Tips & Tricks?

Gibt es eigentlich noch deutsche Software Entwickler für die PlayStation?

Wird es eigentlich Wing Commander Prophecy geben?

Ist das Space Rat-Comic nicht aus der ehemaligen Amiga-Zeitung ASM?

Harald Schmidt jr., Duisburg

Das haben wir bereits getan - und zwar in unserer Erstausgabe 9/97. Falls Dich der Artikel interessiert, kannst Du über den Back Issue-Service das Heft nachbestellen. Die Net Yaroze erhält man nur auf Anfrage bei Sony Computer Entertainment Europe in England.

Für eine ganze Ecke reicht die Menge an neuen Codes einfach meist nicht aus.

Vielleicht wird sich das aber im Zuge der Zeit etwas zum Positiven verändern.

Die Darmstädter X-Ample Architectures demonstrierten gerade mit ihrem Shooter Viper, daß gute Ballerkost nicht unbedingt aus Japan kommen muß. Software 2000 gesellte sich vor kurzem ebenso in den kleinen Kreis der deutschen Entwickler.

Bis vor kurzem sollte der fünfte Teil der Space-Opera noch zur Weihnachtszeit veröffentlicht werden. Mittlerweile ist es aber sehr ruhig um den Titel geworden, und es ist nicht auszuschließen, daß EA von einem Release gänzlich absehen wird.

Gut erkannt! Allerdings war der Aktuelle Software Markt keine Amigazeitung, sondern das erste Multiformatmagazin in Deutschland überhaupt. Mathias Neumanns Space Rat hat also bereits einige Jahre auf dem Buckel. Wir sind zugegebenermaßen schon ein wenig stolz, die Abenteuer der furiosen Ratte in der play fortsetzen zu können.

Hallo play PLAYSTATION TEAM!!! Zum Magazin ist nicht viel zu sagen - es ist einfach spitze. Hier ist meine Frage:

In Eurem letztem Mag habt Ihr Need for Speed III vorgestellt und ich war sofort begeistert. In Mag 6/98 berichtet Ihr aber sehr viel von Colin McRae Rally, und das gefällt mir auch sehr gut. Nun stellt sich die Frage, welches Spiel ich mir zulege? Ich konnte sie beide noch nicht testen und weiß leider nicht, welches hinsichtlich der Spielqualität zu bevorzugen ist. Was meint Ihr?

Michael Klook, Berlin

Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Wie Du bereits erkannt hast, handelt es sich bei beiden um hochkarätige Rennspiele. NFS3 setzt vor allem auf mörderische Geschwindigkeit und abwechslungsreiche Streckenthematiken. Hinzu

kommt die Möglichkeit, Edelkarossen steuern zu können, bei deren Anblick man alleine schon ins Schwärmen verfällt. Nicht zu vergessen sind die halsbrecherischen Verfolgungsjagden mit den örtlichen Rechtshütern. Colin McRae Rally hingegen ist deutlich simulationslastiger, aber nicht minder actiongeladen. Mit einem phänomenalen Fahrverhalten, das nicht von dieser Welt ist, driftet man um enge

Haarnadelkurven, immer auf der Hast nach wertvollen Sekunden. Auch hier läßt die sensationelle Streckenführung in Verbindung mit der grafischen Darstellung keine Wünsche offen. Colin McRae Rally ist die definitiv beste Rallyesimulation, die es bis jetzt gab.

Stehst Du auf Hochgeschwindigkeitsrennen in engen Straßenschluchten, ist NFS3 wohl die bessere Wahl. Bevorzugst Du realitätsnahes Fahrverhalten und spektakuläre Driftorgien, legen wir Dir Colin McRae ans Herz. Um richtig glücklich zu werden, solltest Du aber beide Titel besitzen.

Hallo Ihr PSX-Freaks von der play PLAYSTATION, zuerst einmal ein dickes Lob an Euer Mag. Ihr seid mit Abstand die beste Zeitschrift, die man sich als PlayStation-Besitzer holen sollte. Eure Artikel sind gut geschrieben, die Tests sind auch in Ordnung und vor allem Eure Spielevergleiche (wie z.B. NFS3 & Gran Turismo) sind echt genial. Ich hoffe sehr, daß Ihr Eure gute Zeitschrift nicht durch eine Demo-CD ruiniert, denn meiner Meinung nach sind die Demos total unnötig. Wenn der Testbericht nicht ausreichen sollte, kann man im Laden immer noch die Originalversion antesten. Jetzt habe ich allerdings noch einige Fragen an Euch: Warum kann man die Musik bei Spielen wie „GTA“ im CD-Player laufen lassen, während die genialen Tracks von „NFS3“ nur als Datengekratze anzuhören sind? Wird für die PlayStation ebenfalls Diablo: Hellfire erscheinen, oder wird das wohl ein Privileg der PC-User bleiben?

Erklärt einem Laien wie mir mal bitte den Unterschied zwischen dem Standard- und Analog Controller (und lacht jetzt nicht - ich weiß es wirklich nicht, aber bei vielen Spielen schreibt Ihr, daß eine perfekte Kontrolle nur mit dem Analog Controller möglich ist.)

Wie kommt es denn, daß Soul Blade eine USK 18 bekommt? Bei dem Spiel kann man sich zwar schlitzten und stechen bis zum Abwinken, aber im gesamten Spiel ist doch kein einziger Blutstropfen zu sehen (was leider ziemlich unrealistisch ist)? Wie dem auch sei, Soul Blade ist dennoch das derzeit beste Prügelspiel (bis Tekken 3 kommt). Aber warum konnte Namco die Schlußsequenzen nicht ebenso brillant gestalten wie das Intro?

Und jetzt möchte ich noch einen Beitrag zu Deathtrap Dungeon liefern. Ich selbst besitze das Spiel nicht, aber ich möchte einmal

wissen, warum das Spiel so schwierig gemacht wurde; hätte man denn keine unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen einbauen können? Und wenn ich dann höre, wie enttäuschend der Schluß sein soll (weil ja sowieso niemand in den Genuß gelangt jemals dort anzukommen), bin ich doch eindeutig der Meinung, daß dieses Spiel nicht unbedingt 100 DM wert ist, oder?

Die Musikstücke sind bei NFS3 nicht als Audio Tracks auf der CD gespeichert. Die Programmierer benutzten ihre eigenen Routinen, da Teile der Strecke während des Spielens nachgeladen werden. Würde ein normaler Audio Track abgespielt, könnte das Gameplay ins Stocken geraten, da der Laser neu positioniert werden müßte.

Da uns bereits der erste Teil des höllischen Rollenspiels auf der PlayStation beglückte, liegt die Vermutung nicht fern, daß auch das Sequel seinen Weg auf die Konsole finden wird. Konkrete Ankündigungen gibt es allerdings noch keine.

Einfach erklärt hat man speziell bei Rennspielen, die mit digitaler Steuerung angetreten werden, nur die Möglichkeit, hart rechts oder links einzuschlagen. Bei einer analogen Steuerung kann der Spieler wie bei einem echten Lenkrad seine Bewegungen in feinen Nuancen ausführen. Mit dem genialen neGcon kann der Pilot sanft und kontrolliert in eine Kurve hineingleiten. Spiele wie Gran Turismo und Colin McRae Rally sind ohne analoge Kontrolle kaum denkbar.

Obwohl kein Blut in Namcos Schwertschlacht fließt, gehen die Kämpfer nicht gerade zimperlich miteinander um. Würden die zahlreichen Hiebe und Stöße noch mit besagter roter Flüssigkeit bildlich unterstrichen werden, wäre Soul Blade ein sicherer Kandidat für den Index.

Zugegebenermaßen sind FMV-Sequenzen nett anzusehen, jedoch verzichtete man letztlich bei Soul Blade darauf, da sonst die Interaktivität am Schluß verlorengegangen wäre. Die Kämpfer können ja auf unterschiedliche Weise das Ende der Geschichte beeinflussen bzw. ein alternatives Ende erleben.

Deathtrap Dungeon ist mit Sicherheit kein leichtes Spiel, aber durchaus machbar und fair. Wer erst einmal in den Bann der schummrigen Gemäuer gezogen wurde, wird jedem umherfliehenden Monster den Kampf ansagen. Alleine, daß es eben mal kein Spiel ist, welches man an einem Sonntagnachmittag durchzockt, rechtfertigt doch schon den Preis. Außerdem hat man Spaß am Spiel selbst, und nicht unbedingt an der Endsequenz, die tatsächlich etwas mager ausgefallen ist. Letztendlich bietet aber das Überstehen des Abenteuers die größte Genugtuung. Übrigens:

Gerüchteweise haben wir von Spielern gehört, die ganz speziell auf „schwierige“ Spiele stehen und eine echte Herausforderung suchen. Solche Leute soll es doch wahrhaftig geben!

86%

“..knackig und absolut motivierend!”
PlayStation Games

88%

“..ein gigantischer Abenteuerspielplatz
mit hohem Suchtfaktor...”

Maniac

The
ADVENTURES
of
ALUNDRA
アランドラ



**Der atemberaubende Action-Adventure-Klassiker aus Japan.
Jetzt komplett deutsch!**

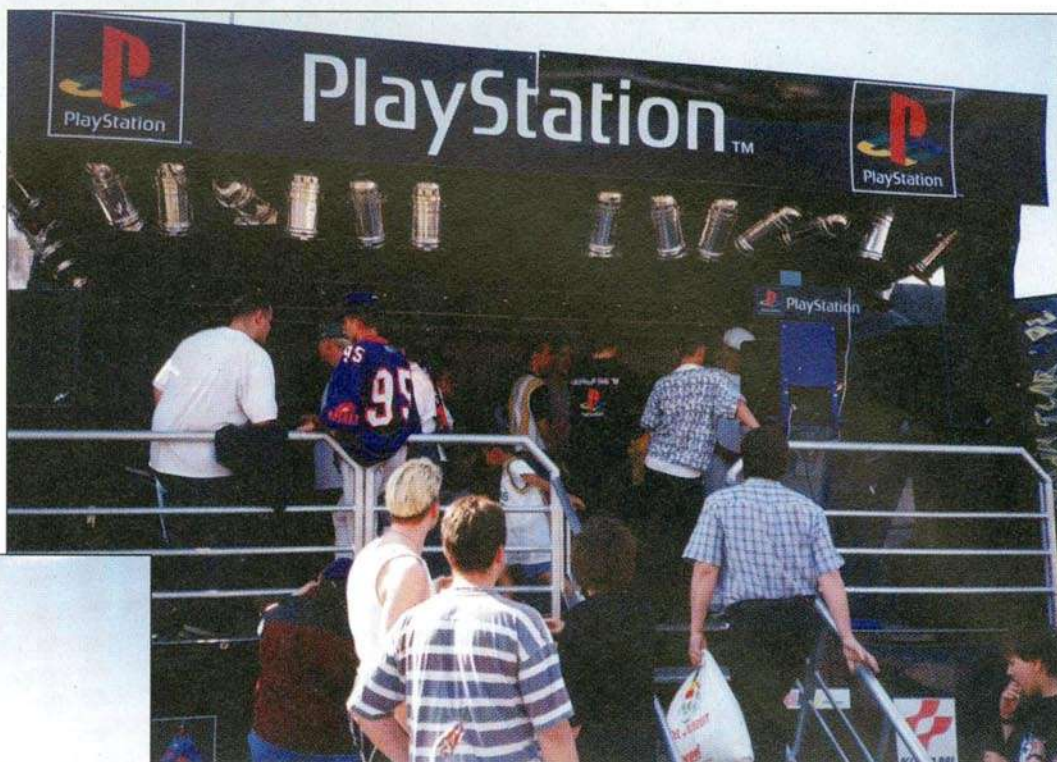


Adrenalin Tour '98

Sonys Truck rollt mit großem Erfolg über die deutschen Straßen. Die gigantische Hydraulik-Bühne ermöglicht es bis zu 70 Leuten, sich auf und um den LKW zu tummeln, um die neuesten PlayStation-Titel in Augenschein zu nehmen. Das zehnköpfige Promotion-Team kümmert sich dabei eingehend um die Fragen des interessierten Publikums. Das Highlight der Tour ist natürlich der große Gran Turismo-Wettbewerb, bei dem sich die acht schnellsten Fahrer für das große Finale auf der CeBit Home (26.-30.8.) qualifizieren können. Als Hauptpreis winkt dort ein äußerst leistungsstarker Mitsubishi Carisma Gdi im Wert von 80.000 DM! Der Sieger des Contests kann seinen neuen Traumwagen direkt von der Messe nach Hause kutschieren. Wer also der Meinung ist, er könne sich mit den Besten der Besten messen, sollte auf jeden Fall schleunigst einen der Anfahrpunkte des Trucks besuchen. Bis zum 15. August werden die Teilnehmer der Endausscheidung ermittelt. Auch uns juckt es gewaltig in den GT-erfahrenen Fingern, aber in Eurem Sinne werden wir wohl auf ein Mitspielen verzichten.

Termine der Adrenalin Tour '98

29.06.	WM-Party	Erfurt
04.-05.07.	Sound of Frankfurt	Frankfurt/Main, Hauptwache
08.07.	WM-Party	Frankfurt/Main, Hauptwache
11.-19.07.	Wonderworld	Frankfurt/Main, Messe
26.07.	ZDF Fernsehgarten	Mainz
29.07.-02.08.	Freizeitpark Geiselwind	Geiselwind
06.-09.08.	Hanse Sail	Rostock
15.-16.08.	Wake Attack	Paderborn
23.08.	Finale Puma Street Soccer	Bern, Schweiz
26.-30.08.	CeBIT Home	Hannover
05.-06.09.	Wolkenkratzer-Festival	Frankfurt/Main
11.-13.09.	Komm D'dorf	Düsseldorf, Rheinufer
16.-20.09.	Holiday Park	Haßloch
26.-27.09.	Plightshow	Lahr

MATHIAS
NEUMANN

© 1998 MATHIAS NEUMANN

Gewinnspiel PlayStation am PC

Wer seinen heimischen PC in die wirklich ultimative Spiele-Station verwandeln will, bekommt nun durch die Firma Media Computer Products Gelegenheit dazu. Die externe TV-Box bietet neben dem Anschluß eines normalen Antennensignals außerdem die Möglichkeit, eine PlayStation parallel zum PC-Betrieb zu schalten. Die sehr sparsam bemessene Box kommt ohne jede Treiberprogramme oder sonstige verwirrende Dinge aus. Sie wird lediglich zwischen PC und Monitor gehängt. Per Tastendruck schaltet man dann zwischen PC-Oberfläche, PlayStation oder wahlweise einem Viderecorder hin und her. Als Bonus erhält man zusätzlich einen integrierten TV-Tuner, der stolze 181 Kanäle speichern kann. Durch die fehlende Unterstützung des NTSC-Signals ist die TV-BOX für Import-Fans aber uninteressant.

Bezugsquelle: Computer-Fachhandel

Preis: 239,- DM

Preis als HighEnd Version mit Videotext 299 DM

Wer sehr viel günstiger an die begehrte TV-Box gelangen will, sollte uns bis zum 10.07.98 eine Postkarte mit dem Stichwort ALLESKÖNNER zusenden. In Zusammenarbeit mit der Firma Media Computer Products verlosen wir fünf der beschriebenen Geräte unter den eingehenden Zuschriften.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

play PLAYSTATION

Stichwort: ALLESKÖNNER

Max-Planck-Str.13

97204 Höchberg

Neuer Analogcontroller

Das neue Joypad von Gamester erinnert von der Grundform sehr an das Sony Originalpad. Der Controller ist robust verarbeitet, verfügt über eine Turbo- und Auto Fire-Option und lässt auch sonst keine Wünsche offen. Lediglich der Start- und Select-Button sind etwas mickrig geraten.

Bezugsquelle: Fachhandel

Testmuster: Vidis



Ticker - Ticker - Ticker -

+++ Laguna heißt ab Juli **Infogrames Deutschland** +++ Capcom veröffentlicht **Street Fighter Zero 3** mit zwei neuen Charakteren +++ Douglas Coupland schreibt ein Buch über **das Lara Craft Phänomen** +++ Sony Interactive Studios America ändern ihren Namen in **989 Studios** +++ Eine amerikanische Studie beweist, daß **PlayStation-Besitzer am loyalsten** zu ihrer Konsole stehen +++ Capcom startet die **Fighters Edge Reihe** +++

- Ticker - Ticker - Ticker -

Party Action!

Poy Poy™

Das ultimative Party-Game!

Entweder man hat's oder...
man schlägt sich drum.
Denn bei Poy Poy wird alles platt
gemacht — auch die Mitspieler:
mit Felsen, Bomben oder einfach
mit gegnerischen Spielern.

8 verschiedene 3D Schlachtfelder sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt.

Die abgefahrenste Party.

**Ein Strategie-Game, bei dem
das Haus Kopf steht.**

Da hilft nur eins:
schnell
zuschlagen!

Fun Generation 6/98: 8 von 10
Power Station 5/98: 84%



Batman & Robin

Die Frage, warum wir Batman & Robin noch nicht getestet haben, ist einfach zu beantworten. Immer noch ist der Titel nicht fertiggestellt, immer noch ist man bei Probe darum bemüht, dem Titel den letzten Feinschliff zu verpassen. Acclaim Entertainment hat uns aber für die nächste play erneut eine Review-fähige Version zugesichert. Lassen wir uns überraschen!

Computer mal anders

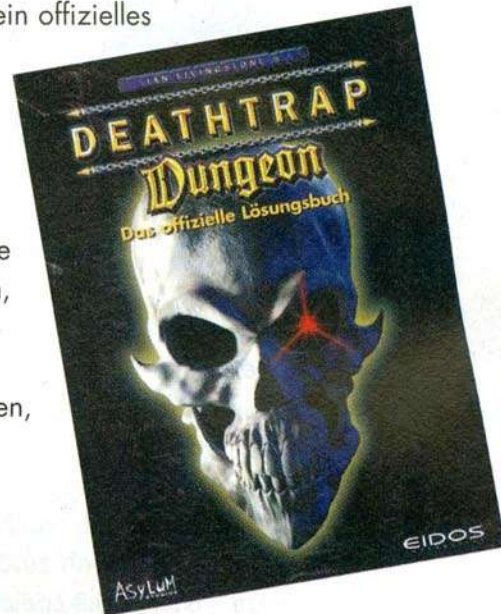
Daß unser hochgeschätzter Zeichner Mathias Neumann außer seiner Space Rat auch andere Charaktere zeichnen kann, stellt er in seinem neuen Comicband „Moderne Zeiten“ unter Beweis. In humorvollen Strips erleben wir die haarsträubende Abenteuer des Computerspezialisten Vincent, der leichte Probleme hat, seine digitalen Vorlieben mit der Umwelt unter einen Hut zu bringen.



Bezugsquelle: Buchhandel
oder direkt bei der Achterbahn
AG (www.werner.de) Preis:
14,80 (ISBN
9783897190313)

Der Weg aus dem Dungeon

Für alle geplagten Deathtrap Dungeon-Spieler gibt es jetzt ein Licht am Ende des Tunnels. Wie auch schon zu Tomb Raider II veröffentlicht Eidos Interactive ein offizielles Lösungsbuch zu der berüchtigt schweren Kellermetzelei. Mit detaillierten Karten, die dem Buch sogar in Posterform beiliegen, und einer Schritt für Schritt-Erklärung sollte es für die Helden kein Problem mehr sein, auch das letzte Monster auszumerzen. Zudem gibt es einen Überblick über alle Monsterarten, Waffen und Zaubersprüche.



Bezugsquelle: Gut sortierter
Fachhandel Preis: 19.95 DM (ISBN
5032921003568)

Editorial in play 6/98

Sollte der fälschliche Eindruck entstanden sein, Ubi Soft hätte uns durch die Einladung nach Korsika in der Wertung zu Tommi Mäkinen Rally „kaufen“ wollen, so müssen und wollen wir dies nachdrücklich verneinen. Der grundsätzliche Inhalt der Aussage bleibt jedoch bestehen.

UMBAUSATZ für PLAYSTATION

SCHNELLSERVICE

S & S COMPUTER

Weberstr.79

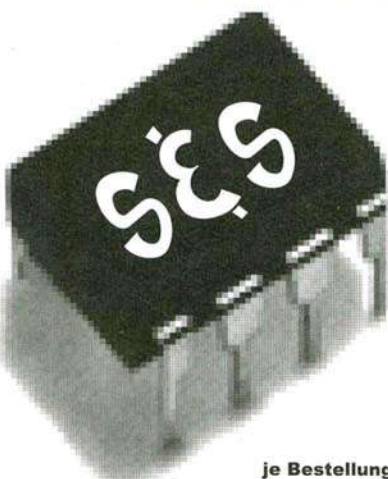
45879 Gelsenkirchen

Bestell Hotline 0209 / 179610

Bestell Faxline 0209 / 1796199

!!! auch andere PSX Artikel !!!

Der Umbausatz wird
zusätzlich in die PSX eingebaut
und ermöglicht das Spielen
von Import (jap , us) Spielen.
!!! ANLEITUNG IN FARBE!!!



Angebot:

ab	1 Chip	a'	19,90 DM
ab	5 Chip	a'	15,00 DM
ab	10 Chip's	a'	12,50 DM
ab	15 Chip's	a'	11,00 DM
ab	20 Chip's	a'	10,00 DM
ab	25 Chip's	a'	8,50 DM
ab	50 Chip's	a'	6,00 DM
ab	100 Chip's	a'	5,40 DM
ab	250 Chip's	a'	4,90 DM
ab	500 Chip's	a'	3,50 DM
ab	1000 Chip's	a'	2,90 DM

je Bestellung nur 1 Anleitung oder 0,45 DM pro Anleitung !

UMBAUSATZ für PLAYSTATION

Boot-Chip

(für jap und us)

8,95 DM

Memorycard 1MB. 19,95 DM

Memorycard 24MB 54,95 DM

RGB Kabel 12,95 DM

Link Kabel 12,95 DM

Padverlängerung 12,95 DM

Pad (bunt) 19,95 DM

05331-906262

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-906264
Händleranfragen erwünscht!



**Seit 9 Jahren erfolgreich
in der Spielhalle -
jetzt endlich auf der PlayStation!**

**Auf zur großen Ballonjagd. Hol' Dir die drei
abgefahrenen Kultspiele als Sammlung auf einer CD!**

"Abseits von Polygon- und FMV-Schnickschnack zeigen
die 'Pang'-Spiele, dass ein simples, aber durchdach-
tes Spielkonzept langfristig mehr Spass macht als
ein zusammengewürfeltes 'Mega-Game'.
Martin Gaksch, MANIAC

"Pang"-Trilogie mit Peng-Effekt: Simplem Spiel-
prinzip, zeitlos motivierend - gutes Actionspiel
mit IQ-Faktor."
Martin Gaksch, MANIAC

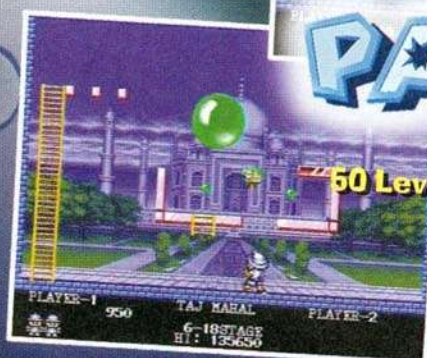
"Selten hat eine Sammlung von Automatenklassikern so
viel Spass gemacht. Die Pang-Spiele
wurden 1:1 umgesetzt."
Michael Martin, BRAVO SCREEN FUN

"Wer das Lesen von Hand-
büchern verabscheut und nach
einem einfachen, spaßigen
Spielprinzip im Tetris-Stil
sucht, ist bei der Super Pang
Collection bestens aufgehoben.
Hier wird auch noch echter
2-Player-Spaß ohne lästige gesplittete
Bildschirme geboten."
**Ralph Karels,
VIDEO GAMES**



PANG

(1989):
50 Level Tour-Mode



SUPER PANG

(1991):
40 Level Tour-Mode
99 Level Panic-
Mode



PANG 3

10 Level
Einstelger-Mode
50 Level Tour-Mode
99 Level Panic-Mode
4 Spielcharaktere mit
unterschiedlichen
Eigenschaften



Im Exklusiv-Vertrieb von

**INFOGRADES
DEUTSCHLAND**

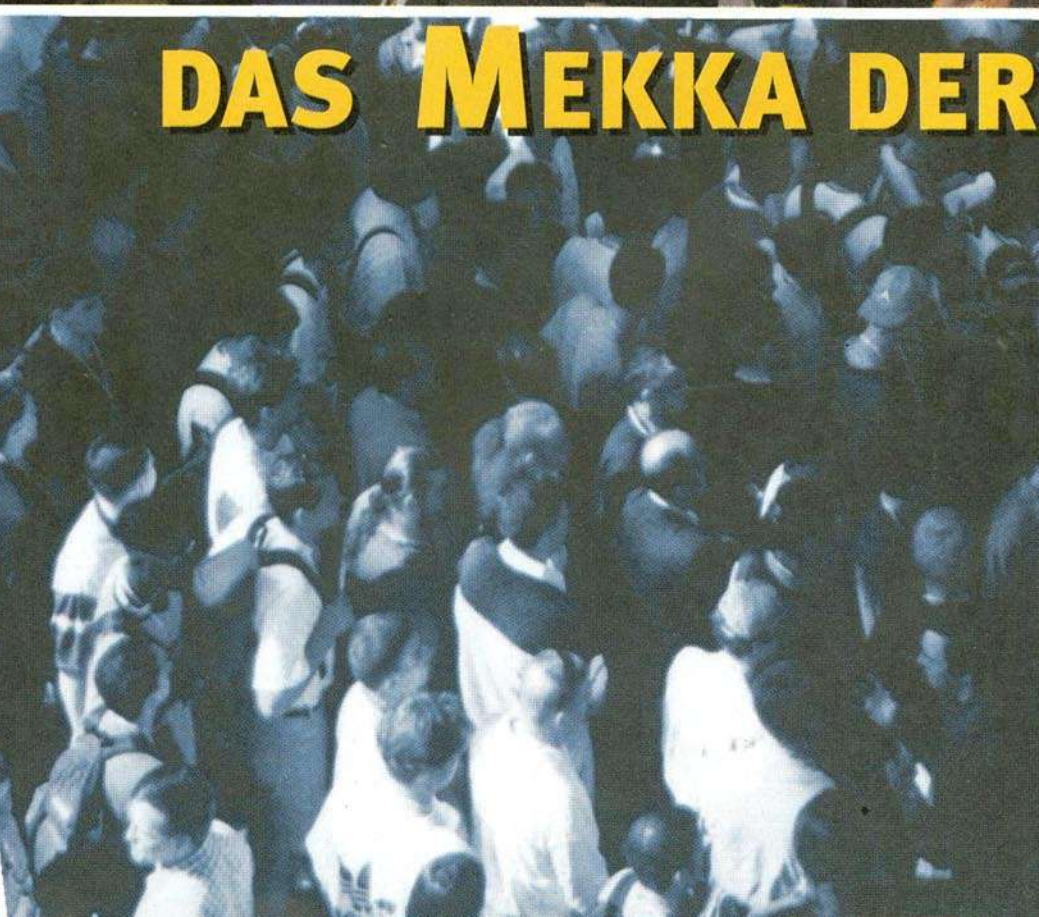
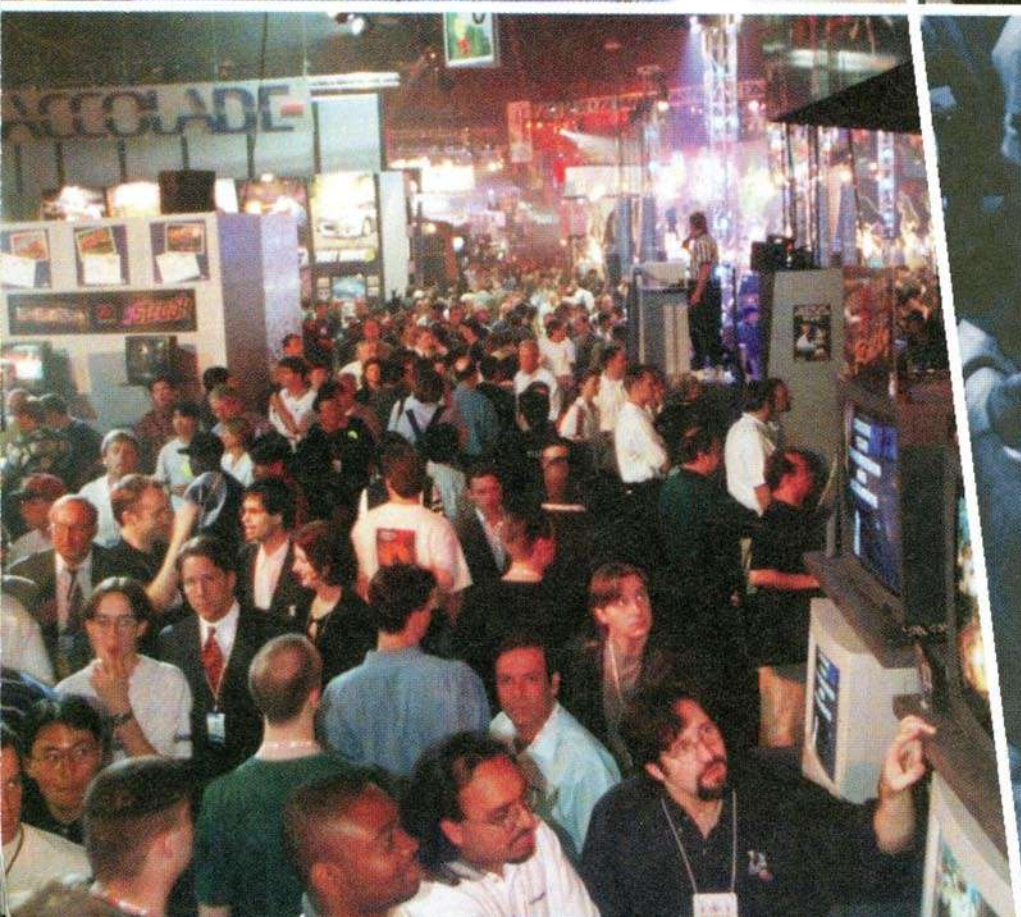
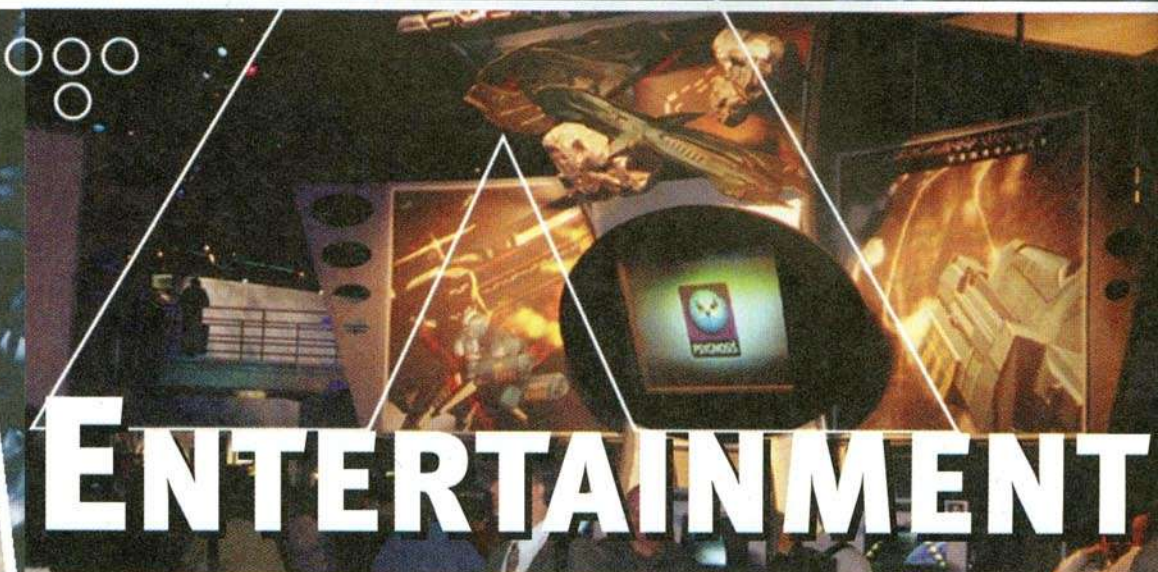
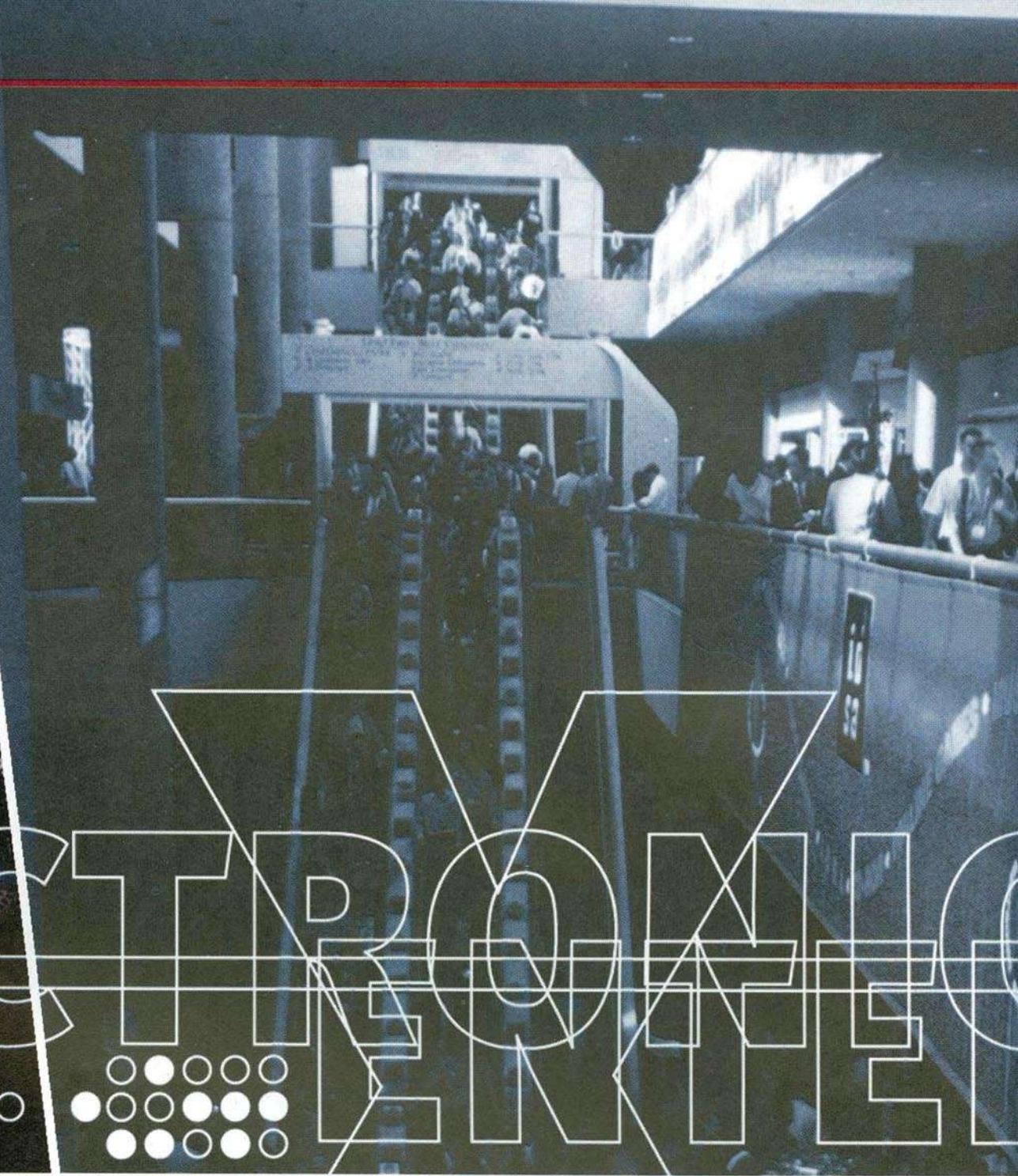
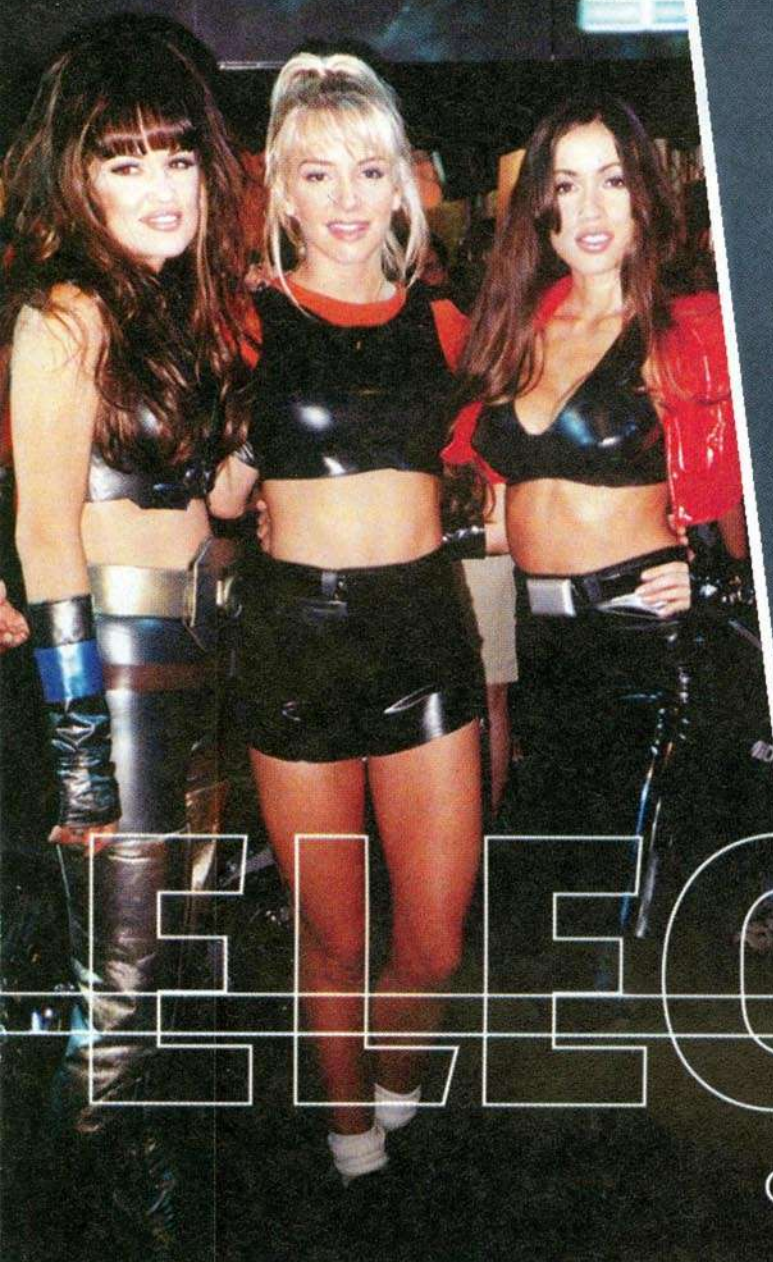
Memory Card
1 block

1 or 2
Players

CAPCOM

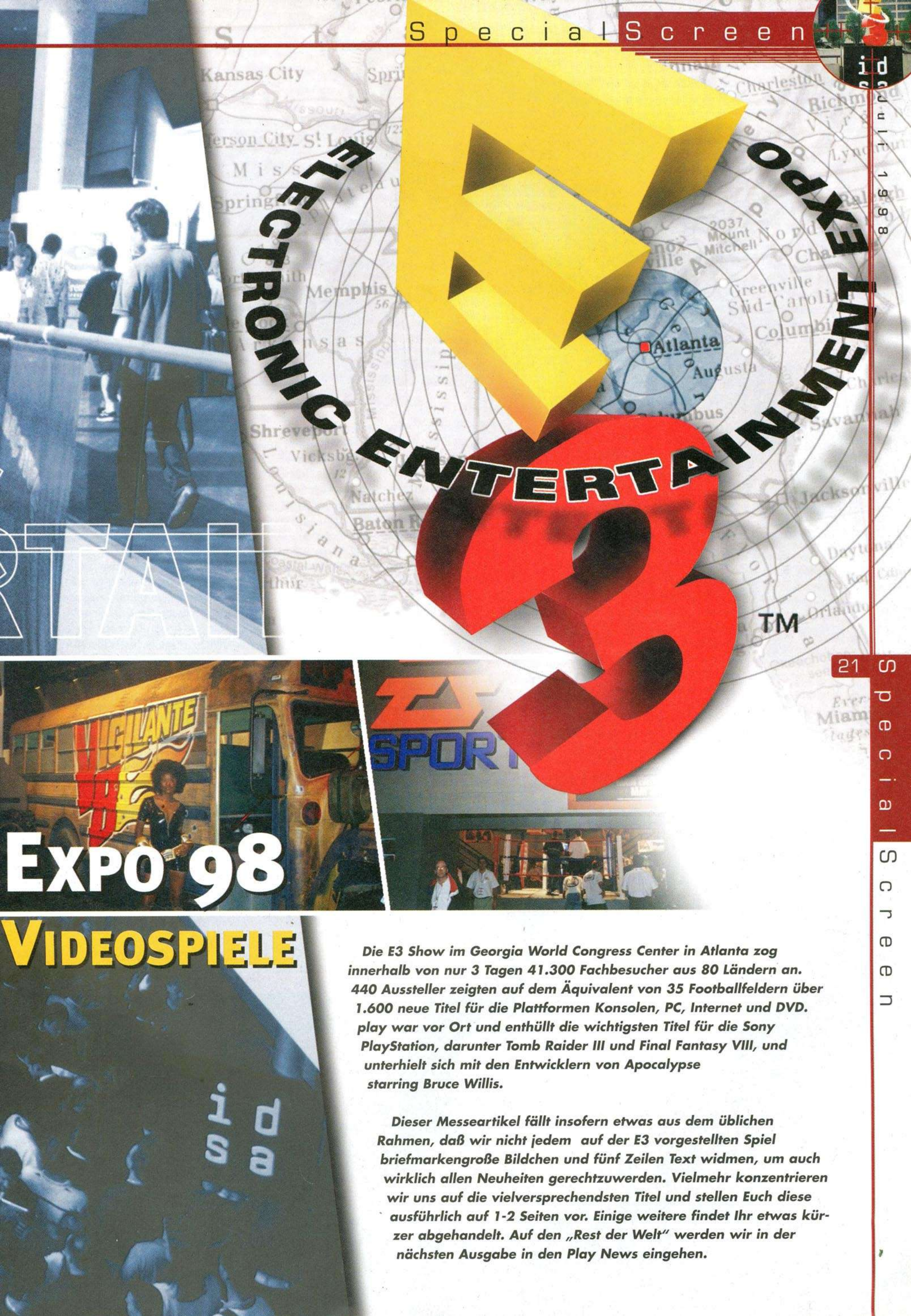
© Capcom Co., LTD. 1997 All rights reserved.

and "PlayStation" are trademarks of Sony
Computer Entertainment Inc.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT

DAS MEKKA DER



EXPO 98

VIDEOSPIELE

Die E3 Show im Georgia World Congress Center in Atlanta zog innerhalb von nur 3 Tagen 41.300 Fachbesucher aus 80 Ländern an. 440 Aussteller zeigten auf dem Äquivalent von 35 Footballfeldern über 1.600 neue Titel für die Plattformen Konsolen, PC, Internet und DVD. play war vor Ort und enthüllt die wichtigsten Titel für die Sony PlayStation, darunter Tomb Raider III und Final Fantasy VIII, und unterhielt sich mit den Entwicklern von Apocalypse starring Bruce Willis.

Dieser Messeartikel fällt insofern etwas aus dem üblichen Rahmen, daß wir nicht jedem auf der E3 vorgestellten Spiel briefmarkengroße Bildchen und fünf Zeilen Text widmen, um auch wirklich allen Neuheiten gerechtzuwerden. Vielmehr konzentrieren wir uns auf die vielversprechendsten Titel und stellen Euch diese ausführlich auf 1-2 Seiten vor. Einige weitere findet Ihr etwas kürzer abgehandelt. Auf den „Rest der Welt“ werden wir in der nächsten Ausgabe in den Play News eingehen.

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

the award

Am ersten Tag der E3-Messe verlieh die Academy Of Interactive Arts & Sciences im Ballsaal des Georgia World Congress Centers zum ersten Mal in ihrer Geschichte Auszeichnungen für besonders herausragende Leistungen in der Computer- und Videospieleindustrie. Final Fantasy VII wurde zum besten Adventure und Rollenspiel auf Konsole gewählt, Parappa The Rappa erhielt ebenfalls zwei Auszeichnungen, zum einen für das Design des Spiels, zum anderen für die Soundeffekte und die Musik.



Glanzpunkt der Messe war natürlich Metal Gear Solid (vgl. PreScreen ab Seite 84), das bereits auf den letzten beiden Tokyo Game Shows abräumen konnte. Mit Silent Hill hatte Konami aber auch ein weiteres Highlight auf ihrem Stand, das nicht nur entfernt an Capcoms Horror Adventure erinnert.

Psygnosis konnte sichtlich stolz die erste spielbare Version von Colony Wars 2 Vengeance vorführen, während das neue Formel 1 die hochgesteckten Erwartungen noch nicht zu erfüllen vermochte. Darüber hinaus sicherte sich Psygnosis die Lizenz- und Publishingrechte an den PlayStation-Konvertierungen von drei Microsoft-PC-Titeln: Age of Empires, Motocross Madness und Urban Assault.

Der Überraschungsauftritt gelang Square Electronic Arts LLC mit der ersten Präsentation von Final Fantasy VIII für den westlichen Markt. Die weiteren Titel am Square-Stand wie Brave Fencer Musashi oder Parasite Eve (vgl. PreScreen in play 6/98) fielen aber nicht minder imposant aus. Für Unverständnis sorgte hingegen die Mitteilung von Square Electronic Arts LLC, daß Total No. 2 nicht für den US-Markt umgesetzt wird, da eine Lokalisierung zu aufwendig erscheint.

Eidos Interactive hatte natürlich Tomb Raider III in der Pipeline (oder war es nicht vielleicht doch Tomb Raider 2,5?) und GT Interactive Oddworld Abe's Exoddus. Auffallend war, daß viele Publisher auf Nummer sicher gingen und lieber Sequels zu bereits existierenden Titeln präsentierten als an neuen, originellen Spielkonzepten zu basteln.

Sony Computer Entertainment war natürlich sehr über das Engagement von Hasbro Interactive erfreut, mit ihren familienorientierten Produkten wie Spiel des Lebens und Glücksrad die nunmehr etwas jünger werdende Zielgruppe erschließen zu wollen. Sony selbst gab eine Vereinbarung mit Disney Interactive bekannt, deren anstehende Filmumsetzungen A Bug's Life, Tarzan und Roller Goofy zu veröffentlichen. Mit Spyro The Dragon und Crash Bandicoot 3 beteiligte sich Sony aber auch selbst an dem Trend.

Zwei Tage vor der Messe gab Sony Computer Entertainment auf einer Pressekonferenz weitere Details zu ihrem neuen „Spielzeug“ PDA bekannt. Der Personal Digital Assistant soll in Japan noch vor Weihnachten und in den Staaten im Frühjahr 1999 zu einem Preis von unter 30 Dollar angeboten werden. Allein in Japan sollen zum Start 5 Mio. Geräte an den Handel ausgeliefert werden. Daß es Sonys Marketingabteilung versteht, die Werbetrommel zu rühren, zeigt die Markteinführung der Dual Shock PlayStation. In den USA seit 16. Juni erhältlich, ist die neue 7000er-Bauserie, welcher der neue Dual Shock Analog Controller beiliegt, bei uns bereits seit 5. Juni zu haben, eine deutliche Aufwertung des Grundgeräts und ein Zeichen für das nachdrückliche Engagement von Sony Computer Entertainment, ihren neuen Controller im Markt zu etablieren. Außerdem wurde die Soundscape-Funktion, die beim Abspielen von Audio CDs kaleidoskopartige Muster auf dem Bildschirm erzeugt, integriert. Mit dem überarbeiteten Platinenlayout der 7000er-Serie wird gleichzeitig die nächste Runde im Rüstungswettlauf „Sony gegen die Anbieter von MOD-Chips“ eingeläutet. In Japan wird das neue PlayStation-Set seit November angeboten.

Keine Infos angesichts der Vorstellung der neuen Sega-Konsole



Neben Bushido Blade 2, Brave Fencer Musashi und Parasite Eve zählte auch das Anime-RPG Xenogears zu den spielbaren Titeln auf dem Square Electronic Arts LLC-Stand.





Dreamcast zu einem PlayStation-Nachfolger? Nein, weshalb auch? Für Sony besteht derzeit überhaupt kein Handlungsbedarf; denn die PlayStation verkauft sich nach wie vor sehr, sehr gut, und die auf der Messe gezeigten Neuheiten befanden sich zum überwiegenden Teil auf einem hohen Niveau.

PlayStation-Besitzer können sich also gemütlich zurücklehnen und der Spiele harren, die da kommen - einer Softwareflut zum Weihnachtsgeschäft, die ihresgleichen sucht. Trotz N64 und Dreamcast kann es sich nämlich kaum ein Publisher leisten, nicht für die PlayStation zu entwickeln. Der für fast alle Spiele gleiche Erscheinungstermin „Just in time for Christmas“ ist allerdings mit Vorsicht zu genießen; denn erfahrungsgemäß werden etliche Titel nicht rechtzeitig fertiggestellt, erst viel später veröffentlicht oder zum Teil auf der nächsten E3 aufs Neue vorgestellt. Deshalb verzichten wir an dieser Stelle auf eine „exakte“ Vorankündigungsliste.

Was gab es sonst noch Schönes auf der Messe, abgesehen von den Messe-Babes, den Großleinwänden, den Rauchmaschinen und den Radiostationen, mit denen die Aussteller um die Gunst der Fachbesucher buhlten? Erwähnenswert wäre natürlich noch die US-Version von Tekken 3 (vgl. TestScreen in play 5/98), mit dessen PAL-Version aber nicht vor Herbst zu rechnen ist. Letztendlich hielten sich die Überraschungen doch sehr in Grenzen. Die E3 reflektierte einmal mehr die marktdominierende Position der PlayStation. Unsereins kann das nur recht sein, bedeutet das doch für uns viel Arbeit in den kommenden Monaten bis Weihnachten und für Euch die Gewißheit, mit der PlayStation nicht aufs falsche Pferd gesetzt zu haben.

12 Titel und Applikationen sollen parallel zur Veröffentlichung des PDA auf dem japanischen Markt erscheinen. Über die Namen und die ersten Projekte von Third Party-Entwicklern ließ Sony Computer Entertainment auf ihrer Pressekonferenz noch keine konkreten Daten verlauten.



FREAK'S SHOP

PLAY STATION:

Abe's Oddysee	79,95
Agent Armstrong	69,95
Atari Arcade Hits	69,95
Ballblazer Champions	79,95
Baphomets Fluch 2	79,95
Battle Stations <a>	59,95
Beast Wars	79,95
Black Dawn	59,95
Bloody Roar	79,95
Brahma Force	79,95
Broken Helix	79,95
Bug Riders	79,95
Bushido Blade	89,95
Bust-A-Move 3	69,95

Über 50.000
Videospielartikel
auf Lager !!!

Clock Tower	84,95
Command & Conquer <a>	79,95
<ungeschnittene Version>	
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
Cool Boarders 2	79,95
Courier Crisis	79,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Critical Depth	69,95
Croc	84,95
Dark Omen	89,95
Deathtrap Dungeon	89,95
Devil's Deception	79,95
Diablo	89,95
Disc World 2	89,95
Dynasty Warriors	79,95
Excalibur	59,95
Extreme Snowbreak	84,95
Fatal Fury Real Bout	59,95
FIFA '98	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spiel-	
berater <1000 Bilder>	109,95
Final Fantasy Tactics us	109,95
Formel 1 '97	89,95
Forsaken	84,95
Frankreich '98	89,95
Frogger	69,95
Gex 3D	89,95
Gran Turismo	89,95
Grand Theft Auto	79,95
Hard Boiled	89,95
Hercules	79,95
Hexen <a>	69,95
Indy 500	79,95
Jersey Devil	69,95
Jet Rider 2	79,95
Jurassic Park 2	79,95
K 1 - Kickboxer	69,95
Kart Duel 2	79,95
King of Fighters '95	69,95
Last Report <a>	89,95
Little Big Adventure	59,95
Lifeforce Tenka <a>	59,95
englisch & ungeschnitten	
Lucky Luke	89,95
Magic the Gathering	69,95
Marvel Super Heroes	79,95
Mass Destruction	69,95
MDK	69,95
Midnight Run	79,95
Monopoly	79,95
Motorhead	89,95
Namco Museum Vol. 5	69,95
Nanotek Warrior	59,95
Nascar Racing '98	79,95
NBA Live '98	84,95
NBA Pro '98	89,95
Need for Speed 3	89,95
Newman Haas Racing	89,95
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Face Off '97	59,95
NHL Hockey '98	84,95
NHL Powerplay Hockey '98	79,95
Nightmare Creatures	89,95
<dt. & ungeschnitten>	
Note, The	79,95

Nuclear Strike	84,95
One	89,95
Pandemonium & Pad	69,95
Panzer General 2	69,95
Perfect Assassin	79,95
Pitfall 3D	89,95
Rampage World Tour	79,95
Rebell Assault 2	79,95
Reboot	89,95
Risiko	79,95
Riven - Myst 2	99,95
Road Rage	59,95
Rock n Roll Racing	89,95
Samurai Shodown 3	59,95
Shadowmaster	69,95
Spawn	79,95
Star Wars - Masters of ..	69,95
Steel Reign	79,95
Streetfighter Ex +	79,95
Super Match Soccer	79,95
Super Puzzle Fighter 2	59,95
Swagman	59,95
Syndicate Wars	69,95
Theme Hospital	89,95
Tilt	69,95
Toca Touring Car	89,95
Tomb Raider 2	79,95
Tombrader 2 & Berater	89,95
Total Drivin	79,95
Trash It	79,95
V-Rally	79,95
Virtual Pool	59,95
VMX Racing	79,95
VR Baseball '97	59,95
Warcraft 2	69,95
Wayne Gretzky Hockey	74,95
WCW vs the World	89,95
Wing Commander 4	69,95
engl. & ungeschnitten	
Wing Commander 4	79,95
Wing Over	79,95
X-Com 1 <a>	89,95
X-Men - Children...	69,95

Zubehör

Action Replay	59,95
Analog Pad & Dauerfeuer &	
Zeittape & Programmierung	49,95
Antennenkabel	29,95
Cheatbuch	24,95
Gun "Pistole"	29,95
Gun & Laseraufsatz	79,95
Joypad "Ascii"	39,95
Joypad "Orginal"	29,95
Joypad versch.Farben je	24,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrod mit Pedale ab	119,95
Memory Card "Orginal"	29,95
Memory Card 1MB	19,95
Memory Card 8 MB	39,95
Memory Card 24 MB	59,95
Memory Card 32 MB	79,95

Play Station 2
2. Pad & Memory Card &
Black Dawn oder Megaman
X3 oder Thunderhawk 2
344,-

Spielberater FF7	24,80
<über 1000 Bilder>	

Sonderangebote

4-4-2 Soccer	49,95
Actua Soccer Club Edition	49,95
Adidas Power Soccer	44,95
Alien Trilogy <a/uncut>	44,95
Assault Rigs	49,95
Battle Arena Toshinden	44,95
Battle Sport	49,95
Blam! Machinehead	49,95
Blast Chamber	49,95
Blood Omen	49,95
Burning Road	49,95
Carnage Heart	49,95

Casper	49,95
Cheesy	39,95
Colony Wars <a>	49,95
Contra	49,95
Crash Bandicoot	39,95
Criticom	39,95
Crow, The	49,95
Cyberspeed	39,95
Cyberia <a>	49,95
Cybersled	49,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	39,95
David Cup Tennis	49,95
Descent	39,95
Destruction Derby 2	44,95
Dragonheart	49,95
Earthworm Jim 2	49,95
Exhumed	49,95

Fade to black	39,95
Fantastic Four	39,95
Final Fantasy 7 <a>	49,95
Final Fantasy 7 <a> &	
dt. 4c Spielberater	69,95
Formel 1	49,95
Formula Karts	49,95
Galaxy Fight	49,95
Goal Storm	49,95
Grid Run	39,95
Hardcore 4x4	49,95
Herc's Adventure <a>	49,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	49,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Int. Track & Field	39,95
Iron Man	49,95
Johnny Bazookatone	39,95
Jupiter Strike	49,95
Konami Open Golf	39,95

Lost Vikings	49,95
Megaman X3	49,95
Micro Machines V3	49,95
NBA In the Zone 2	49,95
NBA Jam Extreme	39,95
NBA Live '96	39,95
Novastorm	49,95
Olympic Games	49,95
Overblood <a>	49,95
Pandemonium	39,95
Parappa the Rapper	49,95
Perfect Weapon	39,95
Pitball	39,95
Porsche Challenge	44,95
Power Serve Tennis	39,95
Primal Rage	49,95
Puzzle Bobble 2	44,95
Ran Soccer/Actua Soccer	39,95
Rapid Racer	49,95
Rayman	49,95
Return Fire	49,95
Ridge Racer Revolution	44,95

Road Rash	39,95
Robopit	49,95
Robotron X	49,95
Shell Shock <a>	49,95
Skeleton Warriors	39,95
Slam'n Jam	39,95
Soviet Strike	39,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	39,95
Star Gladiator	39,95
Starfighter 3000	39,95
Streetfighter Alpha	49,95
Strike Point	49,95
Striker	49,95
Suikoden	49,95
Supersonic Racer	39,95
Tekken 2	44,95
Tempest X3	49,95
Thunderhawk 2	39,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
ungeschnittene PAL-Version	

Tobal No. 1	49,95
Tokyo Highway Battle	49,95
Tombrader	49,95
Total Eclipse Turbo	49,95
True Pinball	49,95
Tunnel B1	39,95
Vandal Hearts	49,95
View Point	49,95
Virtual Golf	49,95
Wipeout 2097	44,95
World Cup Golf	49,95
Worms	39,95
X 2	39,95
Zero Divide	49,95

Ladengeschäft:
Weseler Str. 54
48151 Münster

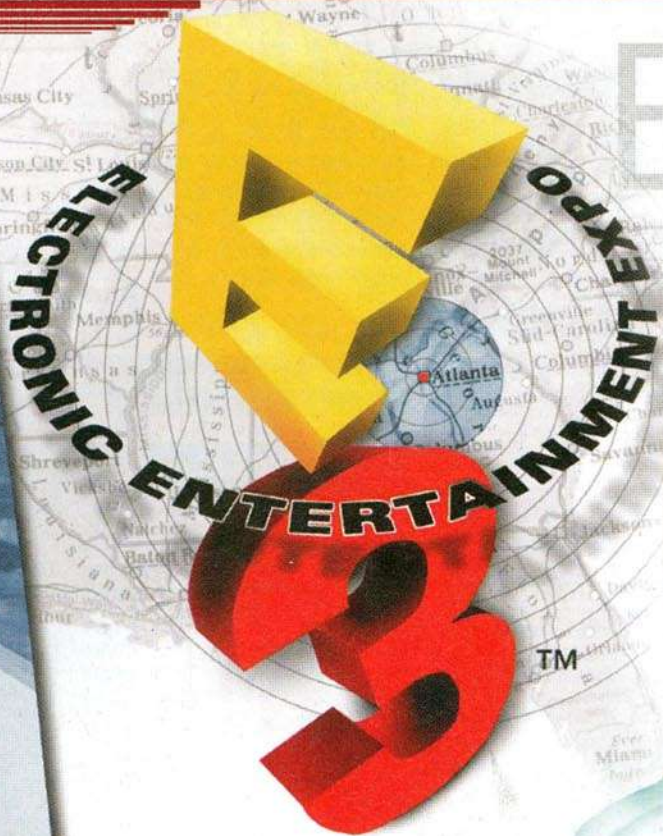
* geplante
Neuheit / Preissenkung

a = Ausländische
Anleitung

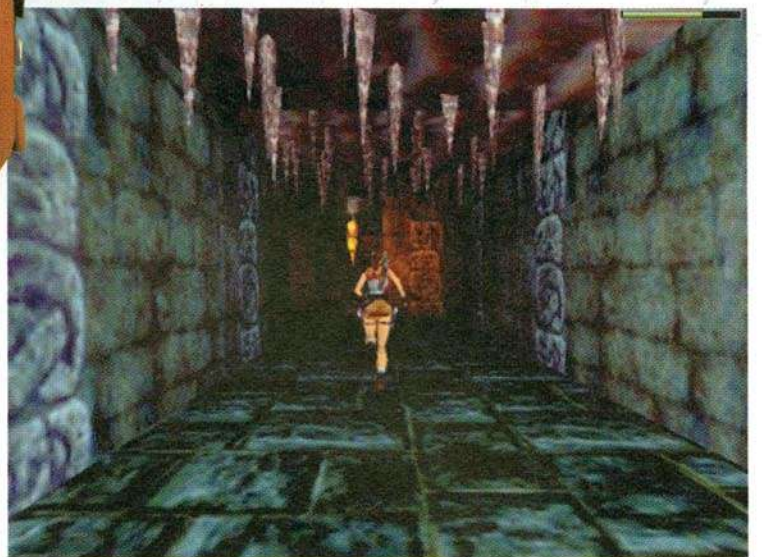
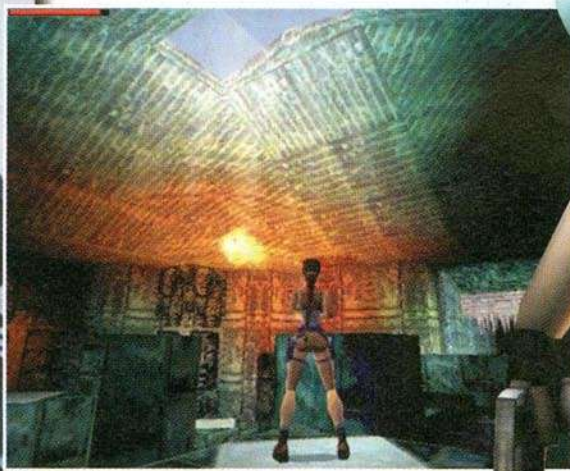
Freaks Magazine: 96-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, - Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und Japan und Verlosung mit 66 Gewinnen !!! - Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften- Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop", für nur DM 1,90 +Porto

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte



Das erste Cyber Babe der Videospiele-industrie in ihrem dritten Abenteuer.



24

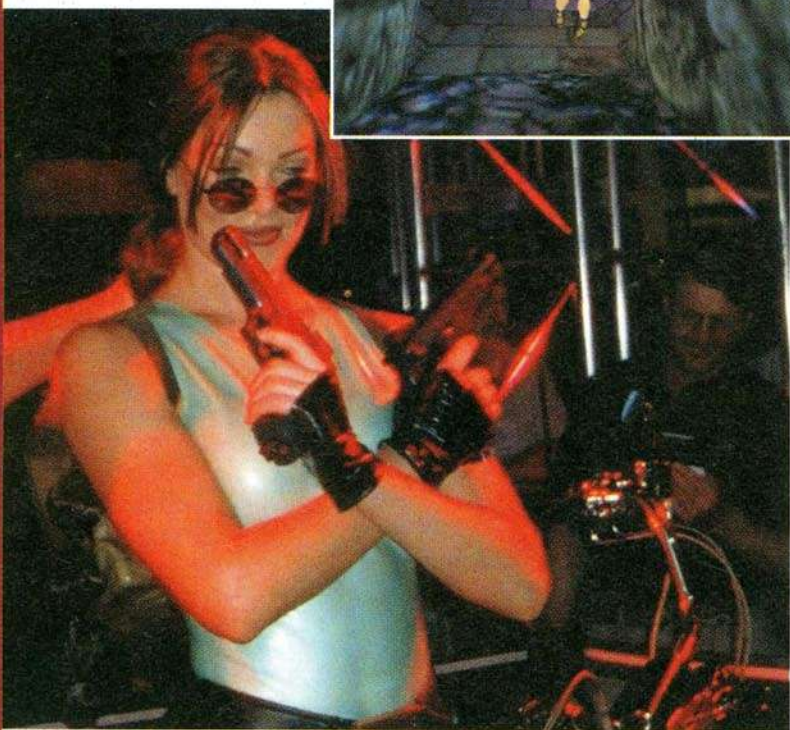
TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT

Genre Action-Adventure
 Spieler 1
 Hersteller Eidos Interactive
 Entwickler Core Design
 Erhältlich ab 20. November - Europa

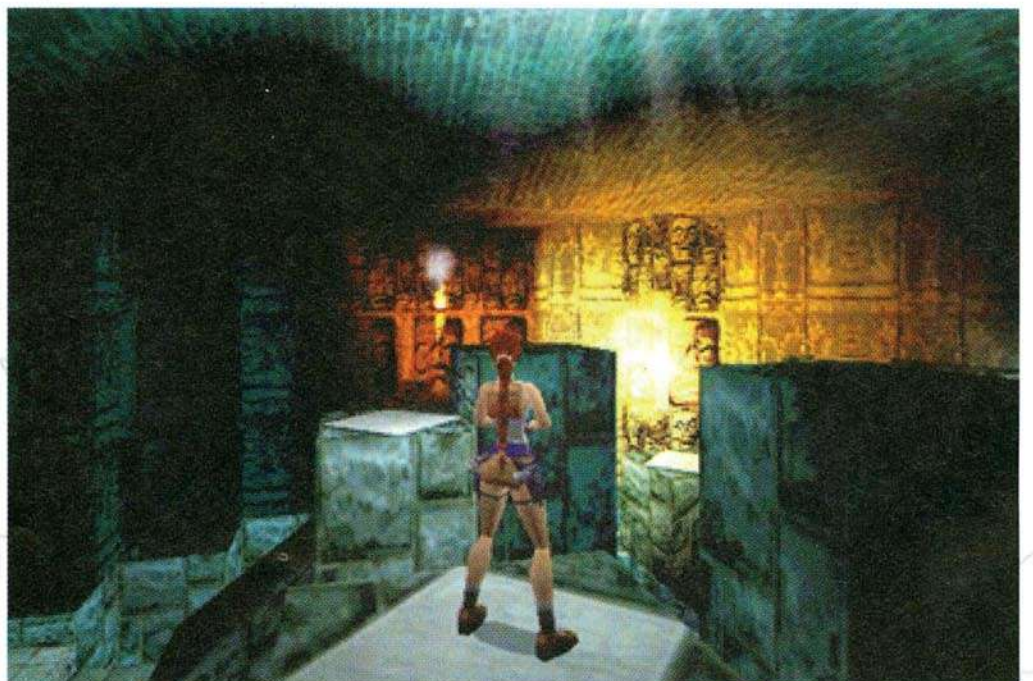
Lara Croft kann ihre Fans einfach nicht enttäuschen und kehrt in einer dritten Folge zurück. Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft wird in der Konsolenwelt wieder ausschließlich für die PlayStation auf den Markt kommen - das Ergebnis einer im September letzten Jahres zwischen Eidos Interactive und Sony Computer Entertainment getroffenen Vereinbarung, die bis in das Jahr 2000 reichen soll.

Der dritte Teil schickt Lara Croft wie-

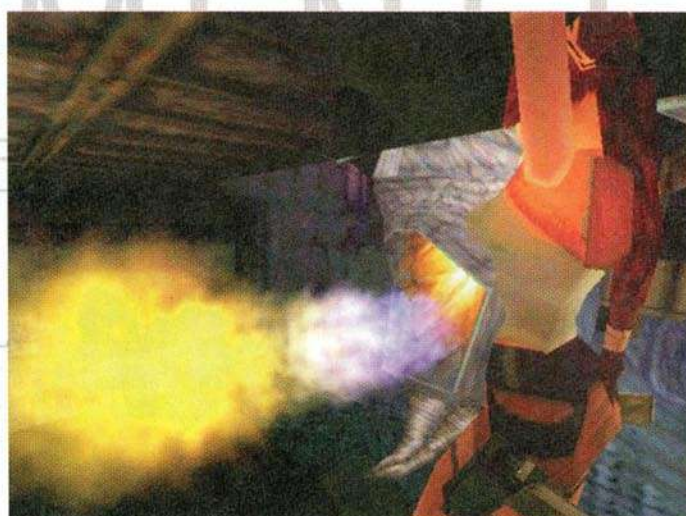
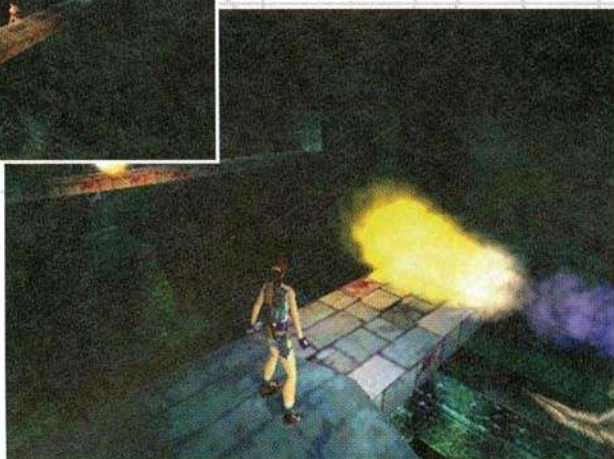
der rund um den Globus, von den Wüsten Nevadas über die Inseln im Südpazifik, Forschungsstationen im ewigen Eis bis hin zu der britischen Hauptstadt und dem Subkontinent Indien. Lara Croft wird eine Menge neuer Bewegungen bekommen, darunter eine Sprint-Leiste, um aus brenzligen Situationen zu entkommen. Sobald die Leiste leer ist, kehrt Lara aus dem Spurt natürlich wieder in ihr gewohntes Jogger-Tempo zurück. Eine M-16,



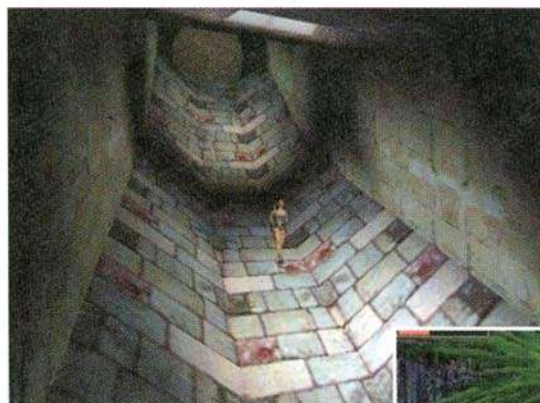
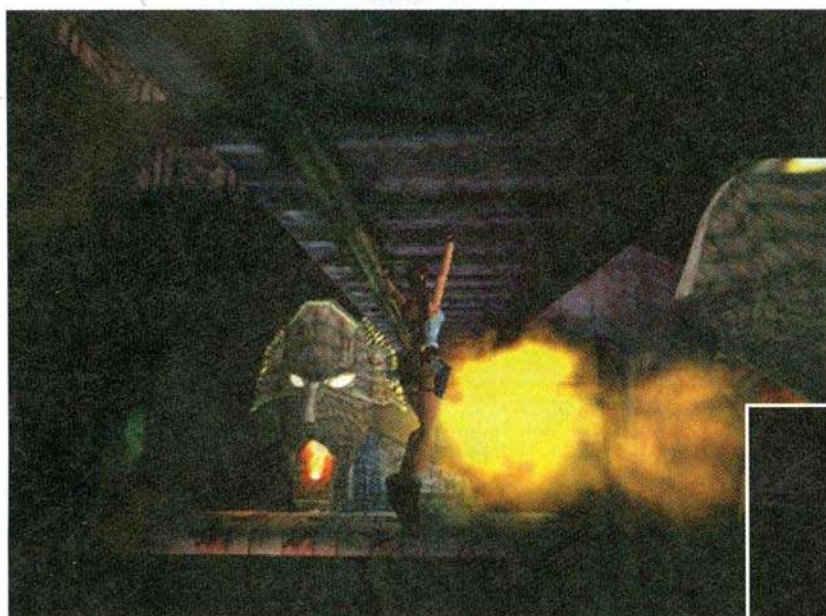
Das Lara Croft Lookalike Model auf dem Eidos Interactive-Stand war stets von Fachbesuchern umlagert.



Das Reflexionssystem wurde überarbeitet, um transparente Gegenstände und Schatten noch effektvoller darstellen zu können.

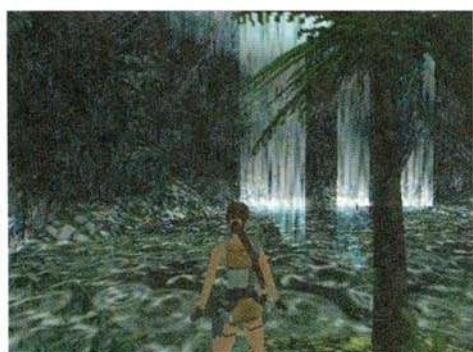


Die Lichttechnik und die mehrfarbigen Beleuchtungseffekte sollen für noch mehr Atmosphäre sorgen.

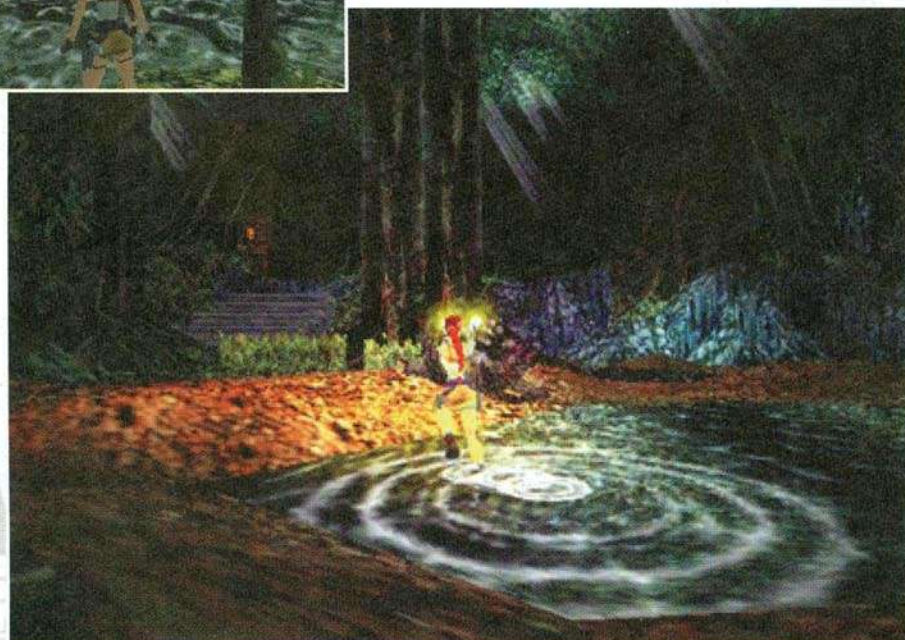


Handgranaten und Raketenwerfer unterstützen sie u.a. auf dem Weg durch ihr neuestes Abenteuer.

Eidos Interactive läßt sich in der dritten Folge nicht lumpen und folgt dem allgemeinen Trend zur Unterstützung von höheren

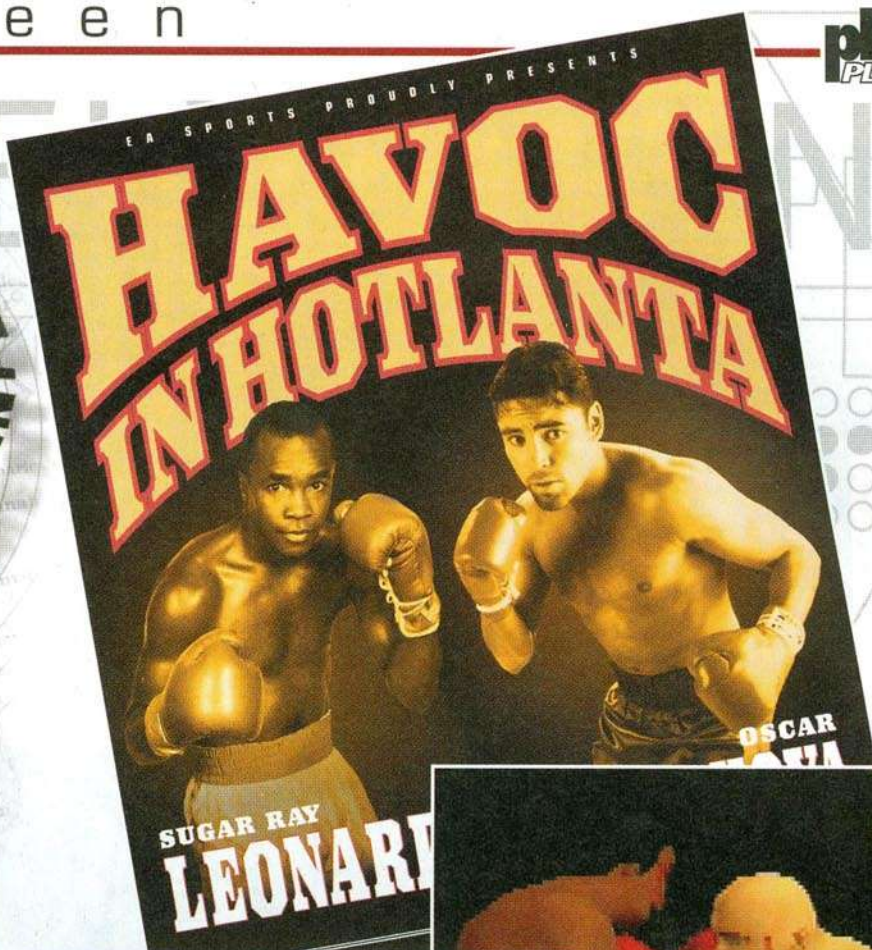


Grafikauflösungen auf der PlayStation. Außerdem wird die Engine überarbeitet, was bedeutet, daß das Gelände künftig deutlich gleichmäßiger und nicht mehr so blockhaft wie im zweiten Teil aufgebaut sein soll. Die Level werden um Transparenz-, Licht- sowie Wettereffekte wie Regen, Schnee und Nebel ergänzt. Bemerkenswert soll sich darüber hinaus die nicht-lineare Spielstruktur gestalten, die es dem Spieler ermöglichen soll, sich die Reihenfolge, in der er die Level spielen möchte, selbst auszuwählen. Tomb Raider III unterstützt im übrigen wie



viele weitere auf der E3-Messe vorgestellte Titel Sonys Dual Shock Analog Controller.

Über die Storyline ließ Ken Lockley, der Producer von Eidos Interactive, lediglich verlautbaren, daß Tomb Raider III viele Schurken aufweisen wird, wobei er aber nicht mehr dazu preisgeben kann. Selbst wenn die dritte Folge nicht sonderlich viele Neuerungen mit sich bringen wird, wird Tomb Raider III dessen ungeachtet in diesem Jahr mit Sicherheit der beste Schachzug von „Lara Interactive“ für die PlayStation sein.



Stil, Kraft, Gewicht, Größe, Schnelligkeit, Reichweite, Ringleistung und Erfahrung jedes Boxers sind in der Künstlichen Intelligenz der CPU-Gegner gespeichert.

EA SPORTS

Genre Sportspiel
Hersteller Electronic Arts
Entwickler EA Sports
Erhältlich ab Herbst - Europa

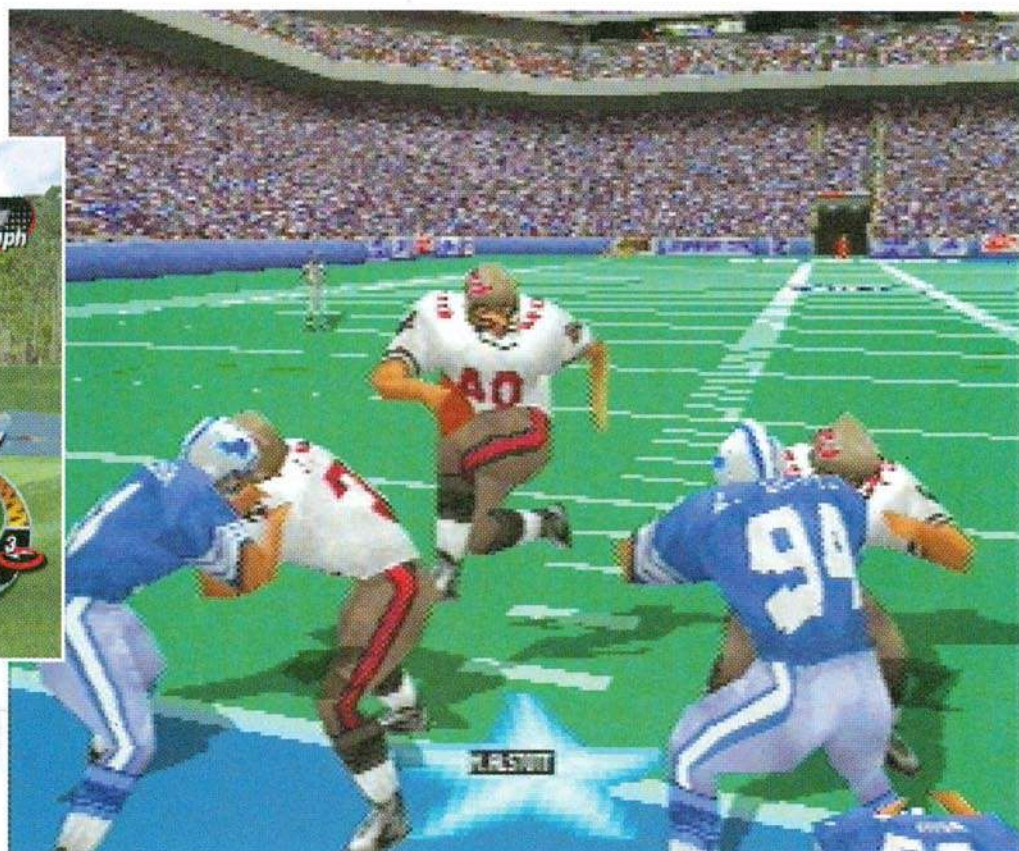
Viele Publisher machten anlässlich der E3 Show von der Gelegenheit Gebrauch, die durch Lizenzverträge an sie gebundenen Filmstars und Sportgrößen um einen Gastauftritt auf ihrem Messestand zu bitten. Mario Andretti erschien am zweiten Tag der

Messe auf dem Mad Catz-Stand, Acclaim Entertainment lud Brett Favre zu einer Autogrammstunde ein, Gillian Anderson gab sich bei Fox Interactive die Ehre - um nur einige zu nennen.

Electronic Arts ging noch einen Schritt weiter. Statt einfach bloß ein paar bekannte Boxer um eine

Autogrammstunde zu bitten, lud man Sugar Ray Leonard zu einem Kampf in einem eigens dafür aufgebauten Boxring auf dem EA Sports-Stand ein. Leonards Gegner: Der amtierende WBC Weltgewicht-Champion Oscar De La Hoya. Der Anlaß: Die Premiere von Knockout Kings, EA Sports' erster

In der PlayStation-Version von Tiger Woods 99 findet man folgende Kurse: TPC at Summerlin, TPC at Las Colinas, TPC at Southwind, TPC at Sawgrass und TPC of Scottsdale.



Madden NFL 99 bietet alle 30 aktuellen Teams, 85 All-Time- und Super Bowl-Mannschaften sowie zahlreiche geheime Teams.



Zur Feier des 50. Geburtstags von NASCAR treten in NASCAR 99 historische Rennlegenden wie „The King“ Richard Petty, Cale Yarborough, Davey, Bobby Allison und Benny Parsons an.

Triple Play 99

Boxsimulation seit Foes Of Ali für das vom Unglück verfolgte 3DO. Neben Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya und Shane Mosley, die in einer beratenden Funktion an Knockout Kings mitwirken, kann man gegen 35 weitere Boxlegenden antreten, darunter auch Muhammad Ali und Evander Holyfield. Für die Motion Capturing-Aufnahmen stand EA Sports abgesehen von den drei Boxern Leonard, La Hoya und Mosley der Ringrichter Mills Lane zur Verfügung.

Das weitere Produkt-Lineup von EA Sports - '99er Updates ihrer Sportspielserien - war bereits im Vorfeld der Messe abzusehen. NASCAR, Madden NFL, NBA Live, NHL und Triple Play werden ein Facelifting verpaßt bekommen. Ergänzt wird die EA Sports-Produktlinie um Tiger Woods 99, das mit nunmehr fünf Kursen die bisherige PGA Tour-Serie erfolgreich ablösen soll. Namenspatron Tiger Woods war Spieler des Jahres 1997 der PGA Tour. NHL 99 wird u.a. um einen Strategie- und Trainermodus erweitert werden, der in Zusammenarbeit mit Marc Crawford, dem Trainer der Colorado Avalanche, entwickelt wird. Madden NFL 99 wird durch eine neue Ein-Tasten-Oberfläche in eine einsteigerfreundlichere Form gebracht, das Physik-Modell in NASCAR 99 neu gestaltet... EA Sports behält die Zutaten, die ihre Sportspielserien derartig erfolgreich werden ließen, konsequent bei und ergänzt sie um einige weitere Features. Evolution statt Revolution.



NBA Live 99

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Monatliche
MEISTER-
SCHAFTEN
(Gutscheine
zu gewinnen)

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr,
werden am selben Tag versandt
und sollten am nächsten Tag
bei Euch sein!!!

N64 WM-Set



Konsole,
FIFA Frankreich WM,
Memory Card und
Controller

399,00 DM

PSX WM-Set



Konsole,
FIFA Frankreich WM,
Memory Card und
2 Controller

399,00 DM

E3-Messe-Video Atlanta '98 29,85

Extreme • Top 20 • Extreme

1.	Gran Turismo	89,85
2.	Frankreich 98 - Die WM	79,85
3.	Tekken 3 US	99,85
4.	Forsaken	84,85
5.	Breath of Fire 3 US	99,85
6.	Need for Speed 3	79,85
7.	Diablo	79,85
8.	Men in Black	89,85
9.	Final Fantasy Tactics US	99,85
10.	Klonoa - Door to Phantomile	89,85

11.	Theme Hospital	79,85
12.	Deathtrap Dungeon	84,85
13.	One	79,85
14.	Lucky Luke	89,85
15.	Gex 2 - Enter the Gecko	84,85
16.	Odd World - Abes Oddysee	79,85
17.	Riven - The Sequel to Myst	114,85
18.	Super Pang Collection	84,85
19.	Adidas Power Soccer 98	94,85
20.	Castlevania	89,85

Neuheiten

PSX			
Aironauts	*	Crime Killer	89,85
Alundra	89,85	Dead or Alive	89,85
Armoured Core	89,85	Dodge de Ball JP	119,85
A. Greatest Hits 2	74,85	Down Hill Snow JP	119,85
Azure Dreams	84,85	Dreams	89,85
Baby Universe	84,85	Dynamite Box. JP	119,85
Batman & Robin	84,85	Everybody's Golf	84,85
Billiard Master JP	119,85	Formel 1 96	49,85
Bio Freaks	69,85	Ghost in the Shell	89,85
Blast Radius	*	Ginga Hero Leg. JP	119,85
Blasto	84,85	Heart of Darkness	89,85
Bombberman	84,85	Hot Shots Golf US	*
Breath of Fire 3	84,85	Hugo	89,85
Bubble Bobble 2	79,85	J. McG. Super. 98	84,85
CART World Serie	84,85	Kula World	89,85
Circuit Breakers	84,85	L. Silver S. Story JP	129,85
Cooking Fighter JP	119,85	MageSlayer	84,85
Cowboy Bebop JP	119,85	Pet in TV	84,85
		Plane Crazy	89,85
		Point Blank	89,85
		Prem. Manager 98	89,85
		Road Rash 3D	89,85
		S. Francisco Rush	84,85
		Sentinel 2	89,85
		Shadow Gunner	79,85
		Spice World	49,85
		Streetf. Collection	79,85
		Tennis Arena 2	79,85
		Thunder Force 5 JP	119,85
		Tombs	89,85
		Treasures o.t. Deep	84,85
		V-Ball	79,85
		Vigilante	89,85
		Viva Football	84,85
		VR Baseball 99	79,85
		War Games	89,85
		WCW Nitro	89,85
		W. L. Basketball	84,85
		W. L. Soccer 98	74,85
		WWF - Warzone	79,85
		Xenocracy	79,85
		Youngblood	84,85



GAME BOY

Nintendo

Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

PSX			
B.A. Toshinden JP	19,85	Descent	49,85
Beast Wars US	29,85	Machine Hunter	49,85
Revolution X	29,85	Motor Mash	49,85
The Hive US	29,85	Psychic Force	49,85
Bedlam	39,85	Robotron X	49,85
Bug Riders US	39,85	Rock & Roll Rac. 2	49,85
Grid Run	39,85	Swagman	49,85
Konami Open Golf	39,85	Titan Wars	49,85
N.W.Olymp. '98 JP	39,85	Trash it	49,85
Robo Pit	39,85	Virtual Open Tennis	49,85
Slamscape	39,85	Actua Ice Hockey	59,85
Lost Vikings 2	44,85	Actua Tennis	59,85
Warhammer	44,85	A. S. Kart Duel 2	59,85
Breakpoint Tennis	49,85	Batman Forever C.	59,85
Bubsy 3D	49,85	Bug Riders	59,85
		Jet Rider 2 US	59,85
		Masters-Teräs K US	59,85
		NHL Break. 98 US	59,85
		One US	59,85
		Rampage World T.	59,85
		Road Rage	59,85
		Caesars Palace	69,85
		M. NFL Football 98	69,85
		Nightm. Creat. US	69,85
		PowerBoat Racing	69,85
		Reboot	69,85
		Test Drive 4	74,85
		Devils Deception	79,85
		Extreme Snowbr.	79,85
		Felony 11-79	79,85
		IsNoGud	79,85
		C&C 2: Red A. US	89,85
		Ogre Battle US	99,85
		Samur. Sh. S. 4 JP	109,85
		Gradius Gaiden JP	119,85
		R-Types JP	119,85

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - ab 3 Spielen Portofrei (gilt nicht bei Angeboten) - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie waren schon einmal in einem Videospiel Shop? Außer, ...sie waren schon einmal bei uns!!!

Filiale Oberhausen (ca. 200m²)

Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44

Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11

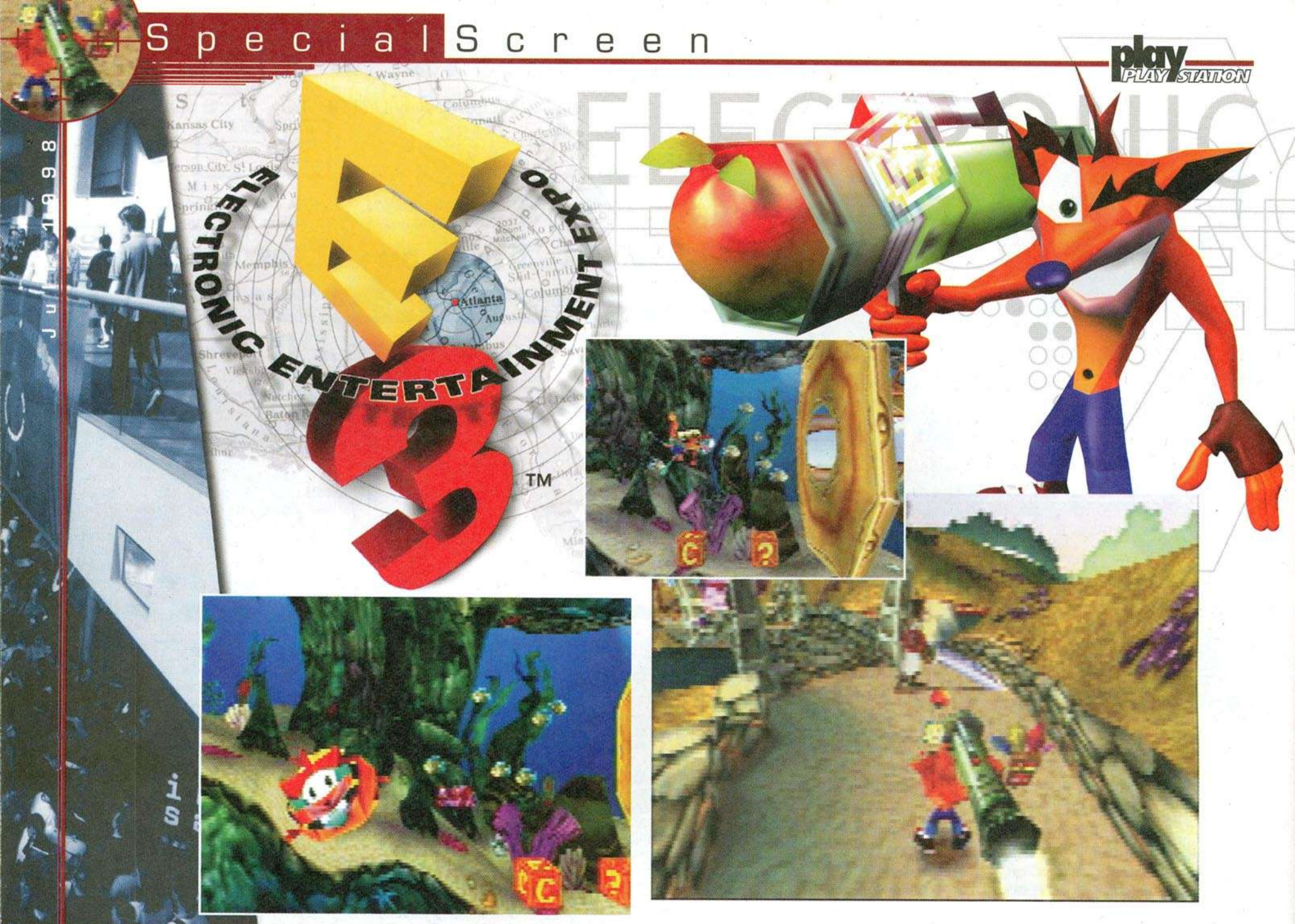
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Telefax: 0721-93357 28 - Telefon Händler: 0721-93357 22



CRASH BANDICOOT WARPED

Genre Jump'n Run
 Spieler 1
 Hersteller SCEA
 Entwickler UIS, Naughty Dog
 Erhältlich ab Dezember - Europa

Crash ist zurück, und diesmal hat er seine kleine Schwester Coco als weitere spielbare Figur im Schlepptau. Werden da nicht Erinnerungen an Diddy's Kong Quest wach?

Sony Computer Entertainment America war sicherlich gut beraten, bei Universal Interactive Studios und Naughty Dog einen dritten Teil der Serie in Auftrag zu geben, zumal sich Crash Bandicoot doch gerade in den Vereinigten Staaten zu einem absoluten Verkaufserfolg entwickelt. In den USA wanderten von den beiden ersten Teilen jeweils über 1 Mio. Exemplare über die Ladentheke.

Was die technische Seite anbelangt, hat Crash noch einmal ordentlich zugelegt. Allein der Unterwasserlevel sieht mit seinen schimmernden, wabernden Effekten sehr beeindruckend aus, aber auch das alte Ägypten, Rom, England zur Zeit des Mittelalters, die Urzeitwelt oder die Reise auf dem Rücken eines Tigers entlang der Großen Mauer von China sind für so manchen Lacher gut.

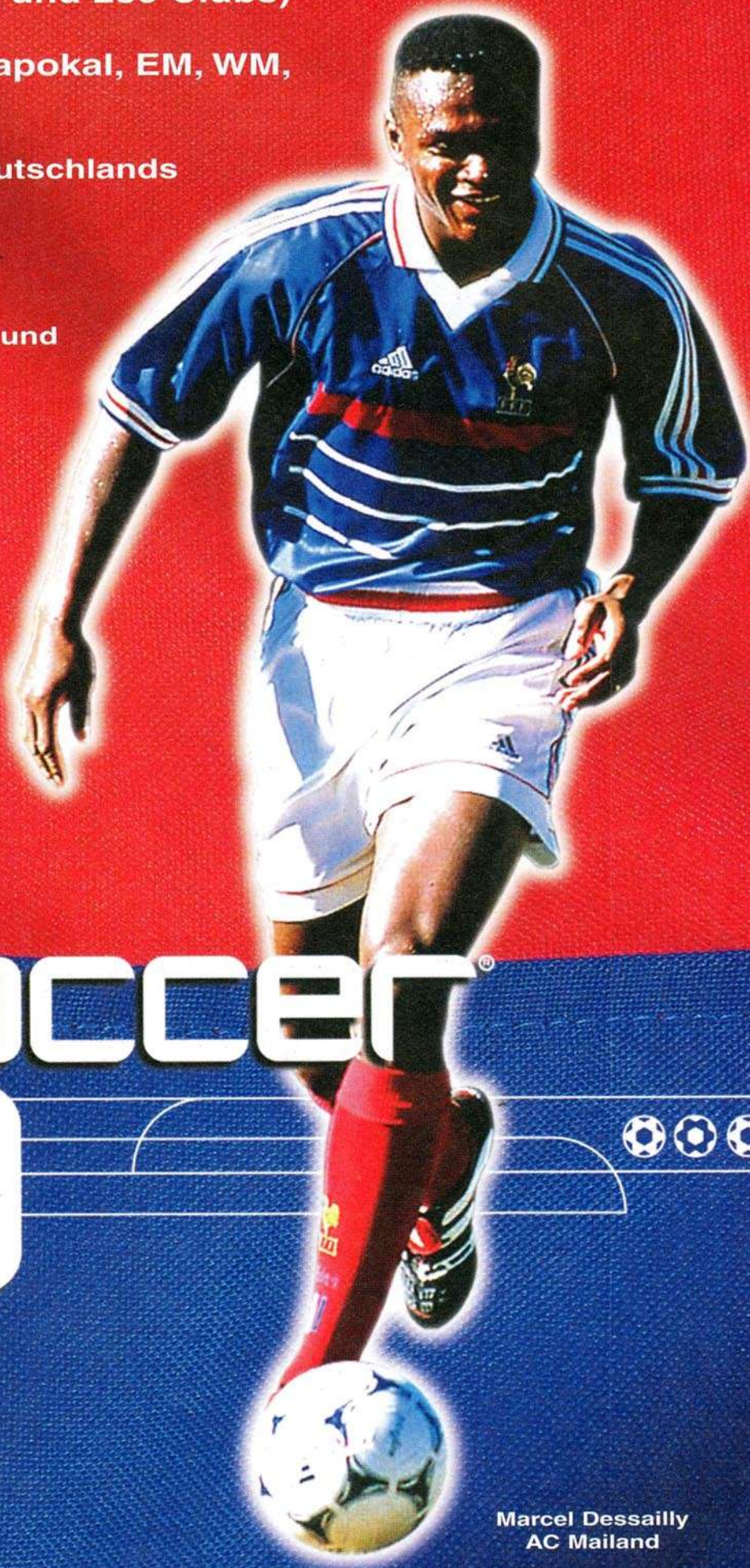
Sämtliche Level wurden natürlich komplett neu gestaltet und das Aktionspektrum von Crash u.a. durch einen Power Body Slam, einen Doppelsprung, eine lasergesteuerte Apfel-Minibazooka oder einen tornadogleichen Wirbelwind nahezu verdoppelt. Die Pseudo 3D-Grafik wurde außerdem um noch mehr Abzweigungen erweitert. Mit Jet Ski, Hover Board, Mini-U-Boot, Flugzeug oder Motorrad unterwegs, verschlägt es Crash sogar auf einen Wrestlingwettbewerb mit einem Krokodil oder zu einem Tiger-Wettrennen.



Zugegebenermaßen sind nicht zuletzt Crystal Dynamics und Insomniac Games mit ihren „echten“ 3D-Jump'n Runs bereits einen Schritt weiter, wobei die große Crash-Fangemeinde jedoch zweifellos dafür sorgen wird, daß auch die neue Folge wieder ein Erfolg wird, obgleich der Sprung vom zweiten zum dritten Teil nicht sonderlich groß ist. Altbewährtes neu verpackt eben...

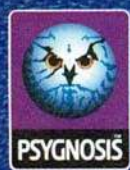


- Insgesamt die Rekordanzahl von 427 Teams mit über 10.000 Spielern (120 Nationalmannschaften und 286 Clubs)
- 12 Spielmodi u.a. mit Liga, Pokal, Europapokal, EM, WM, Südamerika- und Afrikacup
- Komplett deutsch mit Kommentaren von Deutschlands Nr. 1 Marcel Reif
- 33 authentische Stadien
- 350 Animationen in Motion-Capture-Technologie und einzigartige Special-Moves.
- 30 fps im hochauflösenden Hi-res mode
- 4 einstellbare Kamerawinkel
- Hervorragende Spielbarkeit
- Sehr detaillierte Spielerdarstellung (jeder sieht wie das echte Vorbild aus)
- ...und und und!



Marcel Dessailly
AC Mailand

adidas power soccer 98





FINAL FANTASY VIII

GenreRPG
Spieler1
HerstellerSquare Electronic Arts LLC
EntwicklerSquare Co.
Erhältlich abWinter - Japan
.....Herbst/Winter 1999 - USA, Europa

Electronic Arts ging am 27. April ein umfassendes Joint Venture mit Square ein, in dessen Rahmen zwei neue Firmen gegründet wurden. Zum einen wurde in Tokio Electronic Arts Square KK eingerichtet. Das Unternehmen, das zu 70 Prozent Electronic Arts und zu 30 Prozent Square gehört, wird in Japan Electronic Arts-Titel lokalisieren und vertreiben, aber auch eigene Titel entwickeln. Zum anderen wurde im kalifornischen Costa Mesa

Square Electronic Arts LLC gegründet, das zu 70 Prozent Square und zu 30 Prozent Electronic Arts angehört. Square Electronic Arts LLC wird sämtliche folgende Square-Produkte in den Vereinigten Staaten vertreiben. Für 1998 sind Parasite Eve (September), Xenogears (Oktober), Bushido Blade 2 (November) und Brave Fencer Musashi (November) angekündigt.

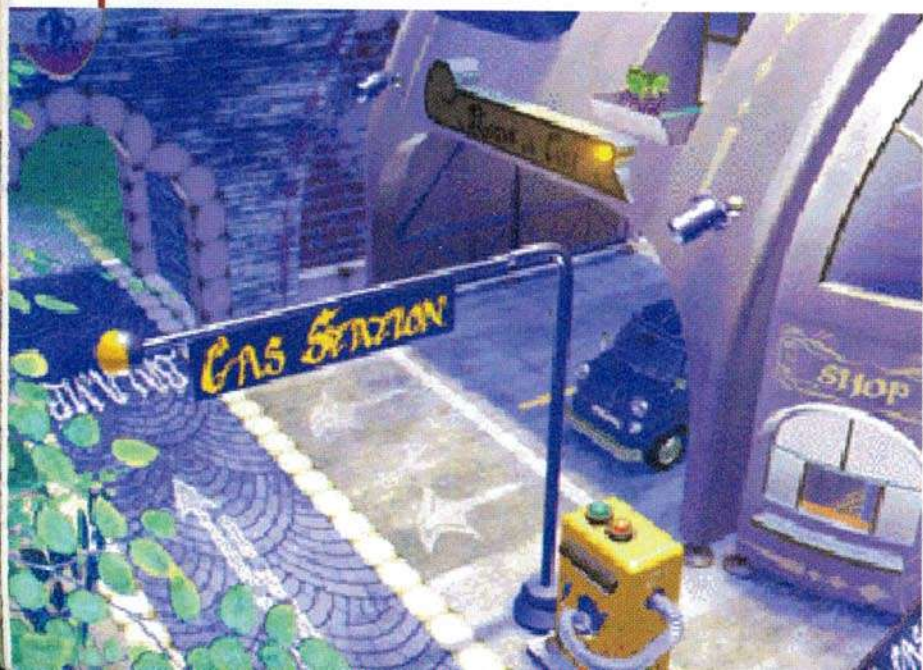
Anlässlich einer Pressekonferenz, die Square Electronic Arts LLC am ersten Tag der Messe abgehalten hatte, erläuterte John Riccitello, President & COO Electronic Arts, Details über die beiden Joint Venture-Unternehmen. Tomoyuki Takechi, President Square Co., gab bekannt, daß Square Electronic Arts LLC beabsichtige, der US-Version von Parasite Eve eine Sampler CD beizulegen, die über Previews von Xenogears, Bushido Blade 2 und Brave Fencer Musashi hinaus eine selbst-

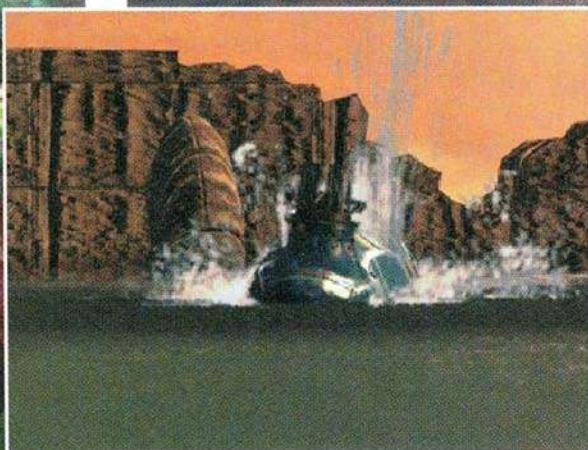
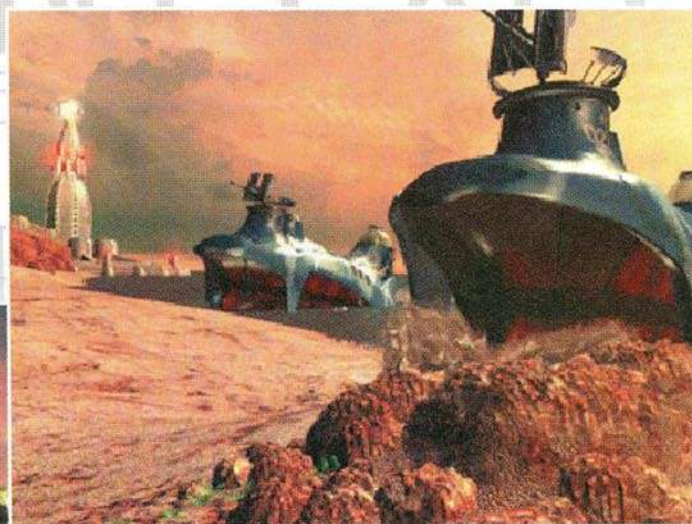
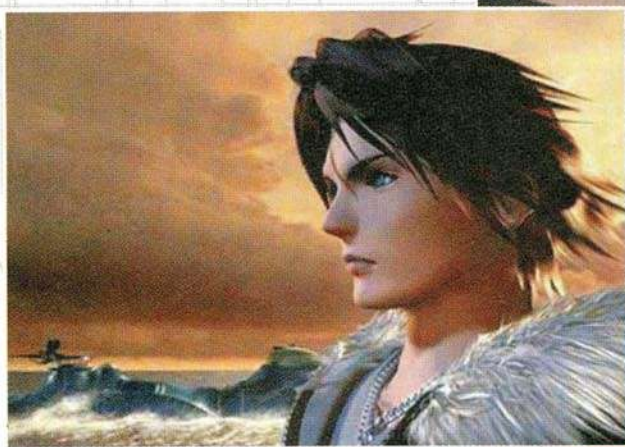


Die Gunblade kann nur von Squall benutzt werden.



Für Final Fantasy VIII greift Square wieder auf die Talente von Tetsuya Nomura zurück, der sich bereits im Vorgänger für das Design der Charaktere und Vehikel verantwortlich zeichnete.





tablaufende Demo von Final Fantasy VIII beinhalten wird. Brave Fencer Musashi schließlich, das im November in den Vereinigten Staaten erscheinen wird, soll eine spielbare Demo CD von Final Fantasy VIII beiliegen. Im Anschluß daran erklärte Shinji Hashimoto, Director Square Co. & Producer Final Fantasy VIII, in Grundzügen den achten Teil der Final Fantasy Saga.

Takechi bezeichnete den Rahmen von Final Fantasy VIII als „futuristisch“. Der Videoclip gewährte dem Fachpublikum allerdings nur einen kurzen

Kampfsystem zeigte sich beeindruckender denn je zuvor. Die Lichteffekte und Zaubersprüche schienen vor dem Auge des Betrachters förmlich anzuwachsen

„Am 15. Mai haben wir anlässlich einer Pressekonferenz in Japan bekanntgegeben, daß Final Fantasy VIII im Winter 1998 in Japan veröffentlicht wird. Wir möchten heute ankündigen, daß Final Fantasy VIII darüber hinaus im Herbst/Winter 1999 in den Vereinigten Staaten und in Europa erscheinen wird.“ Tomoyuki Takechi, President Square Co.

Einblick. Auf ein CG Intro folgte das Final Fantasy VIII-Logo sowie eine Montage aus gerenderten Sequenzen und Szenen aus dem eigentlichen Spiel. Squall Leonhart bewegte sich bemerkenswert realitätsnah, wobei ein weiblicher Charakter in einem türkisfarbenen Cape und ein Mann in Squalls Alter ebenfalls in den CG-Sequenzen zu finden waren. Das

und sich stetig zu verändern. Die Charaktere und Gegner wirkten weitaus dynamischer und „erwachsener“ als bisher, angefangen bei den Texturen über die Animationsphasen bis hin zu den verwendeten Hintergründen. Sollte sich Final Fantasy VIII nur halb so gut spielen wie es bereits jetzt aussieht...



Gegenüber Final Fantasy VII wurden die Charaktere deutlich realistischer und „erwachsener“ gestaltet.



E3
ELECTRONIC ENTERTAINMENT
EXPOALIEN
RESURRECTION
THE GAME

Alien Resurrection wird bei uns als lokalisierte Version auf den Markt kommen.



32

ALIEN RESURRECTION

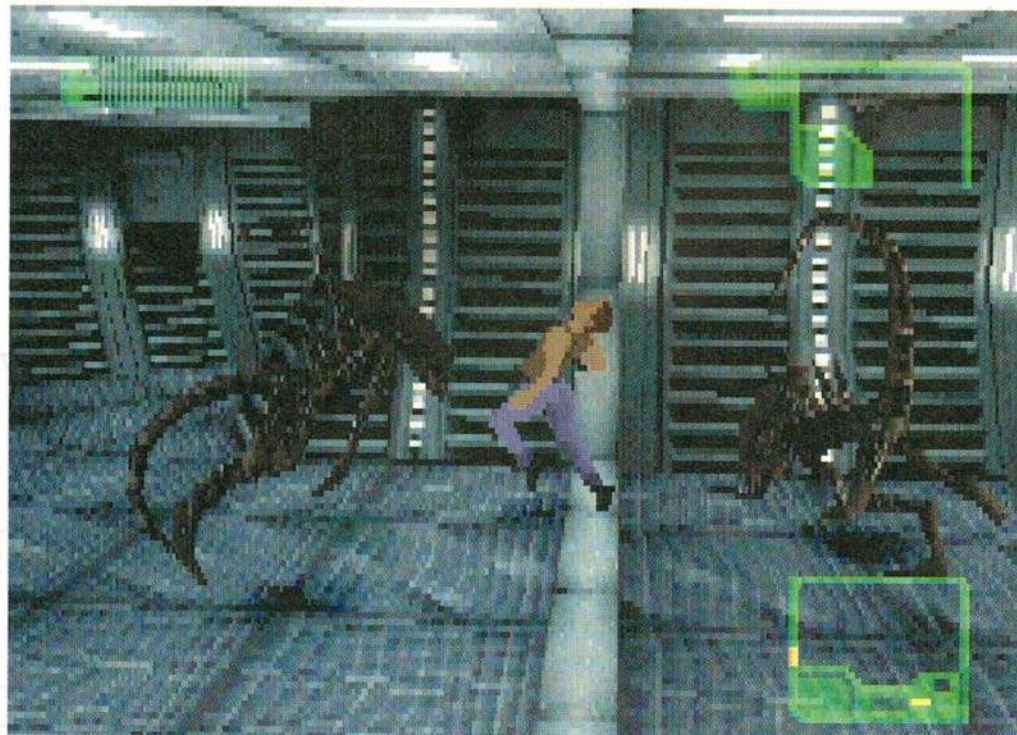
Genre Ego Shooter
 Spieler 1
 Hersteller Fox Interactive
 Entwickler Argonaut Software
 Erhältlich ab Anfang Herbst - Europa

Auf der E3 '97 noch für PlayStation und PC angekündigt, kristallisierte sich auf der diesjährigen Messe heraus, daß Alien Vs Predator PC-Besitzern vorenthalten bleiben wird. Während AvP von Rebellion entwickelt wird, entsteht Alien Resurrection bei Argonaut und wurde auf der diesjährigen Messe erstmals als spielbare Version - für die PlayStation - gezeigt.

Alien Resurrection lehnt sich natürlich sehr eng an die Filmvorlage an. Der Spieler wählt hier unter insgesamt fünf Charakteren aus - Ripley, Call, Johner, DiStephano oder Christie, die allesamt ihre spezifischen Vor- und Nachteile aufweisen. Entgegen vergleichbaren Ego Shootern von id ist es

hier aber möglich, aus dem Rücken heraus auf seine Gegner zu feuern - eine Tatsache, die einem angesichts der geballten Alienbrut auch sehr zugute kommt. Weiterhin lassen sich etliche Objekte im Spiel wie Kisten oder sogar ganze Wände zerstören. Die Aliens waren bereits in der gezeigten, noch sehr frühen Version in allen Einzelheiten erkennbar und stehen ihren Artgenossen in Alien Trilogy in keinsten Weise nach - ganz im Gegenteil. Vor allen Dingen die künstliche Intelligenz der CPU-Gegner hatte

es uns auf Anhieb angetan. Einige Aliens schwärmen regelrecht aus und pirschen sich zum Teil langsam an den Spieler heran. Die Kameraführung ist zudem sehr ausgeklügelt, und Treppenabsätze können ebenfalls genutzt werden. Überhaupt macht das Spiel schon jetzt einen sehr erfolgsversprechenden Eindruck, zumal der Nachschub an Ego Shootern fast völlig versiegt ist - von dem im Dezember als PAL-Version auf den Markt gekommenen und auch prompt indizierten 3D Shooter von 3D Realms einmal abgesehen.



Die Endversion soll insgesamt 13 Level beinhalten.

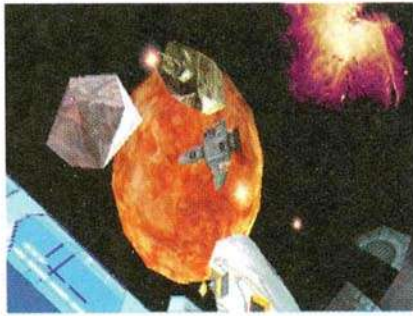


ASTEROIDS

Genre Shooter
Spieler 1-2
Hersteller Activision
Entwickler Quickdraw Developments
Erhältlich ab Winter - Europa

Asteroids wird von dem in London ansässigen Studio Quickdraw Developments entwickelt, das zuvor für Telstar Wreckin Crew verbrochen hatte (vgl. TestScreen auf Seite 109). Dessen ungeachtet ist uns das 3D Update eine Erwähnung wert, zählt Asteroids doch zu den Evergreens des Shooter-Genres.

Die '98er Edition verbindet das simple Schub-Feuer-Schild-Spielprinzips des Originals aus dem Jahre 1979 mit einer zeitgemäßen 3D Engine sowie entsprechenden Soundeffekten und Zwischensequenzen. Das Areal ist natürlich um einiges ausgedehnter als in der alten Version. Neue Waffensysteme wie Laserbündel, Druckwellen und Sidekicks, neue Spielmodi und Gegner, sowie drei zur Auswahl stehende Schiffe sollen den angegrauten Oldie in die Neunziger hieven.



L.A.P.D. 2000 AD

Genre Shooter
Spieler 1-2
Hersteller Electronic Arts
Entwickler Electronic Arts
Erhältlich ab Herbst - Europa

Los Angeles zu Beginn des 22. Jahrhunderts: Kriminelle Banden terrorisieren weite Gebiete der Stadt. Das Los Angeles Police Department (LAPD) soll diese Brut in den Griff bekommen. Soweit zur Storyline von L.A.P.D. 2100 AD, einem Ableger von Electronic Arts' Strike-Serie.

Mit der isometrischen Perspektive und den weitläufigen Spielfeldern hören die Gemeinsamkeiten aber auch schon fast auf. Entgegen der Strike-Serie übernimmt man nämlich hier die Kontrolle über ein Kampffahrzeug, das sich im Nu in einen Walker oder ein Hovercraft verwandeln lässt. Die Waffenauswahl erfolgt vor der eigentlichen Mission und beschränkt sich zu Beginn auf eine MG sowie Granatwerfer. Im weiteren Verlauf des Spiels kommen aber 28 weitere Waffensysteme hinzu, darunter auch Plasmaraketen und Minen.

In optischer Hinsicht beinhaltet L.A.P.D. 2100 AD viele Tugenden der Strike-Serie, vertritt aber auch einen eigenständigen Grafikstil. Die Texturen und Lichtreflexionen sind sehr detailliert, und die Animationsphasen der Infanterie wurden mit Motion Capture Technologie erstellt.

In die endgültige Version sollen außerdem ein Death Match- und ein kooperativer Spielmodus integriert werden.



Game It!

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

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durch Verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstundung und Schreibfehler.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.6.98

* = noch nicht verfügbar am 10.6.

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	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
Acta Combat 2	84,99
Acta Eishockey	84,99
Acta Golf 2	84,99
Acta Soccer	84,99
Acta Soccer 2	84,99
Acta Tennis 2*	84,99
Adidas Soccer 2	84,99
Agent Armstrong	74,99
Air Combat Plat.	39,99
Alien Trilogy	42,99
Alundra*	79,99
Armored Core*	79,99
Atari Arcade Hits	69,99
Atari Arcade Hits 2*	74,99
Auto Destruct	79,99
Movie	79,99
Phantoms Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Tosh3	79,99
Beast Stations	77,99
East Wars	79,99
io Freaks*	72,99
Blaze & Blade*	94,99
Loody Roar	79,99
Reath of Fire*	87,99
Broken Helix	84,99
Ug Riders	74,99
Uggy*	94,99
Ushido Blade	79,99
Just a Move 2	42,99
Just a Move 3	42,99
Car Combat Game*	79,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Cheatbuch	24,99
Clocktower	84,99
Colony Wars	79,99
C & C 1	84,99
C & C 2	89,99
C & C 2 Gegenschl.	79,99
Colin McRae Rally	84,99
Constructor*	79,99
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crime Killer*	79,99
Critical Depth	72,99
Croc	84,99
Monopoly	79,99
Moto Racer	84,99
Myst	77,99
N20 Adrenalin*	94,99
Nagano Winter Oly.	99,99
Namco Museum 5	74,99
Nascar 98	79,99
NBA Fast Break	69,99
NBA Hangtime*	84,99
NBA 98	84,99
NBA in the Zone 98*	84,99
NBA Pro 98	89,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Racing	89,99
NHL Breakaway '98	79,99
NHL Faceoff 97	79,99
NHL Face Off 98	72,99
NHL Hockey 98	84,99
NHL Powerplay Hockey	98,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja*	89,99
Nuclear Strike	84,99
Off Road Challenge	69,99
One	84,99
Overboard	79,99
Pandemonium	42,99
Pandemonium 2	79,99
Panzer General 2	79,99
Parappa the Rapper	69,99
Pax Corpus	84,99
Perfect Assassin	79,99
Perihellian*	79,99
PGA Tiger Woods*	89,99
Player Manager	89,99
Point Blank*	79,99
Point Blank 2	79,99
Point Challenge	39,99
Powerboat Racing	79,99
Poy Poy*	79,99
Premier Manager 98	89,99
Pro Pinball Timesh	84,99
Pulse (Depth)*	74,99
Rage Racer	84,99
Rallye Cross	69,99
Rascal	84,99
Rayman	39,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil Directors Cut	79,99
Ridge Racer Revol.	79,99
Risiko	79,99
Riven	99,99

Titel des Monats Juli (PSX): Gran Turismo 89,99

Knallhart kalkuliert
Unsere

PSX TOP 10

Diablo	89,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
GTA	79,99
Lucky Luke	89,99
Need for Speed 3	89,99
Nightmare Creatures	79,99
One	84,99
Resident Evil Dir. Cut	79,99
Tomb Raider 2	89,99

NINTENDO N64	
Aero Fighter Ass.	134,99
Aero Grange	104,99
Blast Corps	104,99
Bomber Man	84,99
Bust a Move 2	84,99
Chameleon Twist 1	114,99
Clayfighter 63 1/31	124,99
Cruis'n USA	89,99
Cruis'n World	89,99
Diddy Kong Racing	84,99
Extreme G	84,99
Fifa 98	84,99
Fighter's Destiny	84,99
Forsaken	84,99
Frankreich 98	84,99
GA S	104,99
GT Racing*	124,99
Hexen	124,99
International Superstar Soccer	84,99
John Madden 64	124,99
Lamborghini	124,99
Lytat Wars	84,99
Mario Kart	84,99
Mike Piazza's	84,99
Mischief Makers	84,99
Multi Racing Ch.	104,99
Mystical Ninja	104,99
Nagano 98	104,99
NBA Courtside	104,99
NBA Pro 98	104,99
NFL Quarterb. 98	104,99
NHL Breakaway 98	104,99
Olympic Hockey 98	104,99
Pilotwings 64	104,99
Pole Position	104,99
Rampage 64	104,99
Robotron 64	104,99
San Francisco Rush	104,99
Snowboard Kids	84,99
Star Wars: Shadows of the Empire	119,99
Strike Zone	124,99
Super Mario	84,99
Tennis Arena 2	104,99
Tetrisphere	104,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Rally	104,99
Turk	104,99
Virtual Chess	114,99
Wave Race	84,99
Wayne Gretzky 98	104,99
WCW vs. NWO	104,99
Wetrix	104,99
Yoshis Story	84,99

SEGA SATURN	
Athlete Kings	74,99
Atlantis	84,99
Burning Rangers	74,99
Courir Crisis	74,99
Darius 2	54,99
Daytona USA	79,99
Championship	79,99
Discworld 2	89,99
Enemy 0	89,99
Fighters Megamix	79,99
Fighting Force*	79,99
Formula Karts	79,99
King of Fighters 95	89,99
Last Bronx	89,99
Lost World	89,99
Manx TT	84,99
Marvel Super Heroes	89,99
Mass Destruction	89,99
Megaman X3	89,99
Mr. Bones (2 Discs)	69,99

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Cy Ball Zone*	79,99
Dead of Alive*	89,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby	239,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogmed Arena	74,99
Dreams*	84,99
Dungeon Keeper*	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
Felony 11-79	89,99
Fifa 98	84,99
Final Fantasy 7	89,99
Firetrap*	84,99
Flottenmanöver*	79,99
Formel 1 Plat.*	39,99
Formel 1 '97	89,99
Forsaken	84,99
Frankreich 98*	89,99
Frogger	69,99
G-Police	89,99
Gex 3D	87,99
Ghost in the Shell*	84,99
Golden Goal	84,99
Gran Turismo	89,99
Grand Theft Auto	89,99
Hardball 6	89,99
Hard Boiled	84,99
Heart of Darkness*	79,99
Hercules	74,99
Herks Adventure	84,99
Heaven	84,99
Hugo 1*	79,99
Indy 500	79,99
Int. Superstar Soccer	74,99
Deluxe	74,99
Int. Superstar Soccer	74,99
Pro Platinum	39,99
International Track & Field	39,99
Jersey Devil	84,99
Jet Rider 2*	79,99
K 1 Fighting	89,99
Klonoa*	79,99
Kula World*	79,99
Kurushi	69,99
Lost World: Jurassic Park	77,99
Lucky Luke	89,99
Mageslayer*	79,99
Magic the Gathering	74,99
Marvel Sup. Heroes	79,99
Masters of Teras Kasi	79,99
Match Day 3*	89,99
MDK	79,99
Mechwarrior 2	44,99
Medieval*	74,99
Megaman X3	79,99
Megaman 8*	89,99
Megaman Battle & Chase*	89,99
Men in Black*	89,99
Micro Machines V3	39,99
Midway's Arcade	89,99
Greatest Hits 2*	89,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D*	89,99
San Francisco Rush*	84,99
Shadow Gunner*	79,99
Skull Monkeys	89,99
Soul Blade Platinum	39,99
Soviet Strike Plat.	39,99
Spawn	74,99
Spice World*	42,99
Street Fighter Coll.*	79,99
Street Fighter EX	74,99
Quikoden	84,99
Supercross 98 feat. MCG*	79,99
Super Match Socc.	74,99
Super Pang Coll.*	89,99
Sup. Puzzle Fighter 2	59,99
Turbo	59,99
Tekken 2 Plat.*	39,99
Tekken 3	39,99
Tenka Irie Force	84,99
Tennis Arena*	84,99
Test Drive 4	84,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Tilt	69,99
TOCA	84,99
Tomb Raider 1 Plat	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Total Driving	79,99
Total NBA 98*	74,99
Transport Tycoon	74,99
Treasures o.t. Deep	79,99
Twisted Metal World Tour	79,99
Ubik*	79,99
V.Rallye	84,99
Vandal Hearts	84,99
Vigilante*	89,99
Viper*	79,99
Virtual Baseball 99*	79,99
VMX Racing	84,99
VR 3000*	79,99
VR Pool	74,99
Warcraft 2	84,99
War Games*	89,99
Warhammer 2	89,99
Wayne Gretzky 98*	74,99
Wipeout 2097	39,99
World Rallye	79,99
Ch. T. Makinen*	79,99
World L. Soccer 98*	84,99
Worms Platinum	44,99
Wreckin' Crew	89,99
WWF Warzone*	74,99
Xenogears*	79,99
Youngblood*	79,99
Z	69,99
PSX HARDWARE	
Adapter Gameboy (Power F.)	89,99
Analog Joystick	109,99
Controller Sony	37,99
Sony Dual Shock	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	77,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz 119,99	
Lenkr. m. Pedal	124,99
Drive Wheel	169,99
Lenkrad Top Gear	159,99
Link Kabel	15,99
Memory Card Sony	34,99
Memory Card 15 Slot	119,99
Memory Card 120	44,99
Memory Card 360	59,99
Memory Card 720	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	289,99
Playstation Multinorm	349,99
US+Jap	14,99
Umbochip für US+Jap	14,99
Playstation Tasche Sony	14,99
incl. Memory Card u. Controller	79,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	79,99
RGB Kabel	19,99
Verlängerungskabel f. Pads	19,99

LADEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem
Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt

Wilhelmstr. 9

06151/28860

66953 Pirmasens

Bahnhofstr. 11

06331/92941

71032 Böblingen

Poststr. 36

07031/2319140

72070 Tübingen

Metzgergasse 1

07071/21847

87435 Kempten

In der Brandstatt 6

0831/17762

87700 Memmingen

Schwesterstr. 20

08331/47499

87719 Mindelheim

Bahnhofstr. 20

08261/739036

88131 Lindau

Kolpingstr. 3

08382/1255

89073 Ulm

Frauenstr. 118

0731/9216497

ALL THE OF PLAYS

play PLAYSTATION



POWER STATION!

Das play PLAYSTATION

ABO

+ SHIRT

+ POSTER

DIN A1, FÜNFFARBENDRUCK,
ÜBERRASCHUNGSMOTIV!

play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

MEGA-VORTEILE ZU SUPER-PREISEN:

Jeden Monat
100% PlayStation frei Haus!

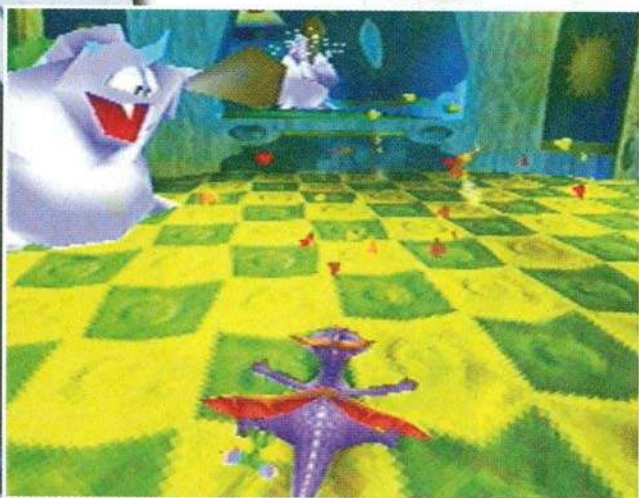
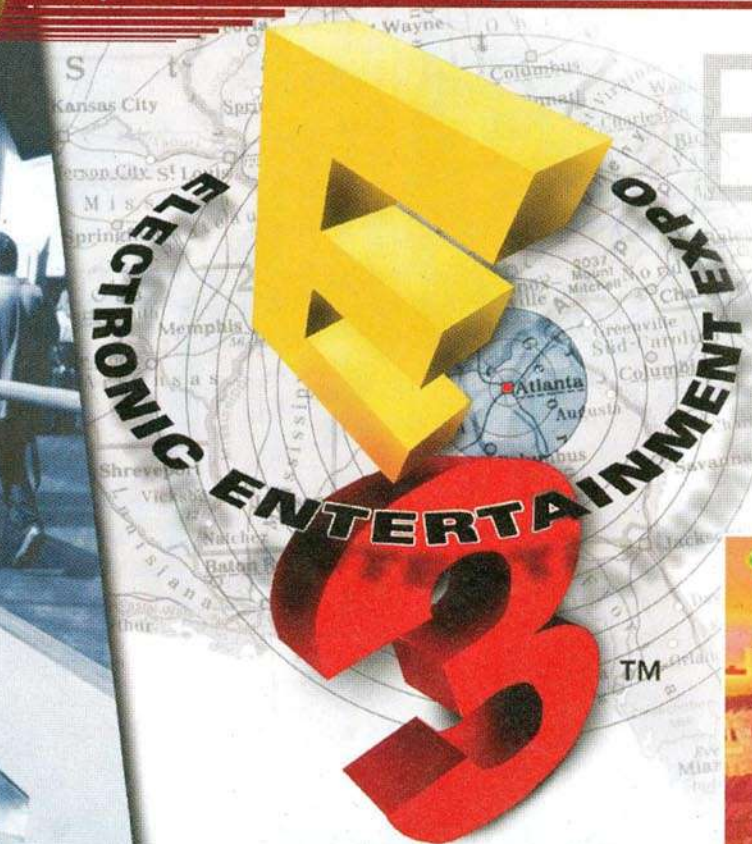
Im Abo spart Ihr **10%**
gegenüber dem Einzelkauf!

Als Abonnent
nehmt Ihr
automatisch
an allen Gewinnspielen
der play PLAYSTATION teil

Dein **play PLAYSTATION T-Shirt**
unterstreicht Kompetenz und
Attraktivität!?

...und dank der objektiven
Spielebewertung
vermeidet Ihr
zukünftige Fehlkäufe
Das spart Kohle...!





SPYRO THE DRAGON

Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	SCEA
Entwickler	UIS, Insomniac Games
Erhältlich ab	November - Europa

Spyro The Dragon wird von Insomniac Games design, einem Entwicklerstudio mit Sitz im kalifornischen Universal City, das 1994 von Ted Price gegründet wurde. Aus diesem langfristig angelegten, exklusiven Output-Vertrag mit Universal Interactive Studios ging als bislang erstes Produkt Ende 1996 der Ego Shooter Disruptor hervor.

Demgegenüber wurde Spyro The Dragon als 3D-Jump'n Run konzipiert,



was bedeutet, daß der Titelheld sich völlig frei im 3D-Raum bewegen kann und in vielerlei Hinsicht Gex ähnelt - mit dem Unterschied, daß Insomniac Games im Vergleich zu Crystal Dynamics mehr als ein halbes Jahr im Verzug ist.

Die Storyline klingt natürlich banal: Ein kleiner Drache begibt sich erhabenen Hauptes auf den Weg, um seine Familie zu befreien, die von einem Oberbösewicht in Kristallstatuen gefangen gehalten wird, bis es letztendlich zu

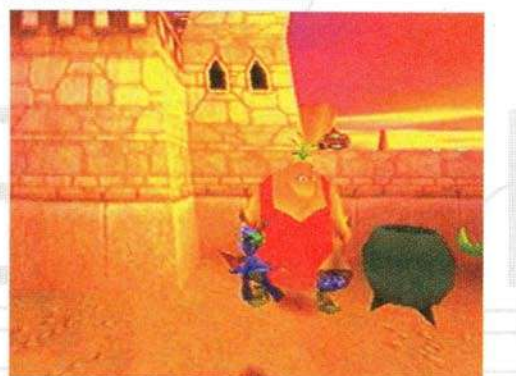


einem Showdown mit dem Widersacher des kleinen Drachen kommt. Genauso oder wenigstens so ähnlich könnte die Story zu vielen weiteren Jump'n Runs lauten. Die Figuren sind austauschbar, nicht aber die in Spyro The Dragon verwendete Grafikengine, das Gameplay, welches Gex 3D anklingen läßt (eine Tatsache, die als Kompliment zu verstehen ist) sowie die vielen neuen Ideen.

Wie dem auch sei, Spyro befreit seine 120 (!) Artgenossen, indem er

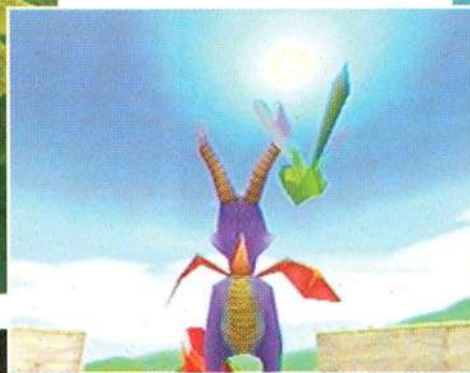
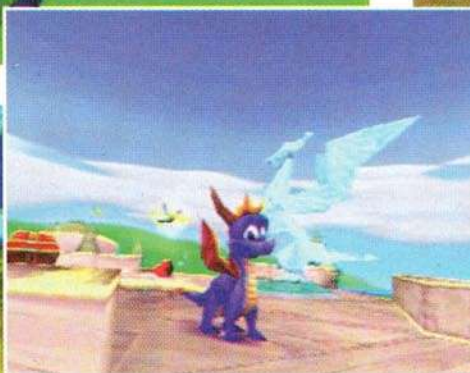


Die Musik zu Spyro The Dragon wird von Stewart Copeland, einem ehemaligen Mitglied der Band Police, komponiert.





Spyro The Dragon wird auch Sonys neuen Dual Shock Analog Controller unterstützen.



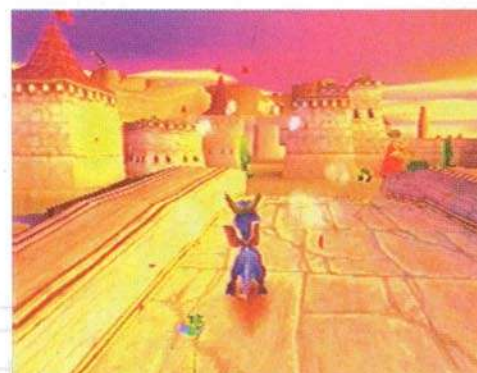
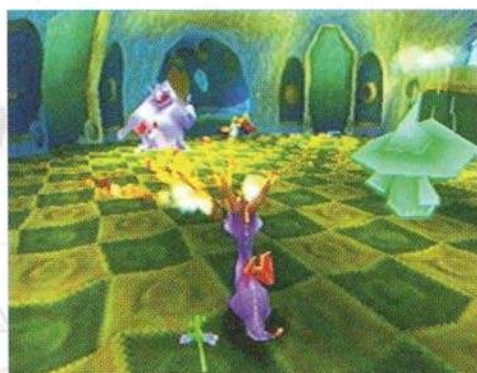
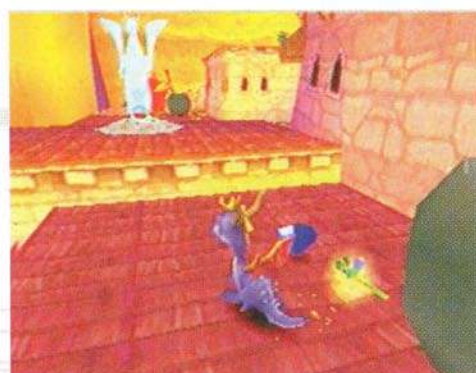
die Kristallstatuen, die auch als Rücksetzpunkte dienen, berührt. Jeder Drache bedankt sich dann kurz, um schließlich nach einem kurzen Ratschlag von dannen zu ziehen. 7 Welten mit 36 Levels sowie einigen Bonusrunden stehen dem Spieler insgesamt bevor. Power Ups erhält Spyro aber erst, wenn er auf seinem Weg einige Freunde für sich gewinnt. Ein Unverwundbarkeits-Item erhält er z.B. von einem Gürteltier, eine Elfe verlangsamt die Zeit, ohne zu vergessen, dem kleinen Drachen zuvor die genaue Funktionsweise des Geschenks zu erklären.

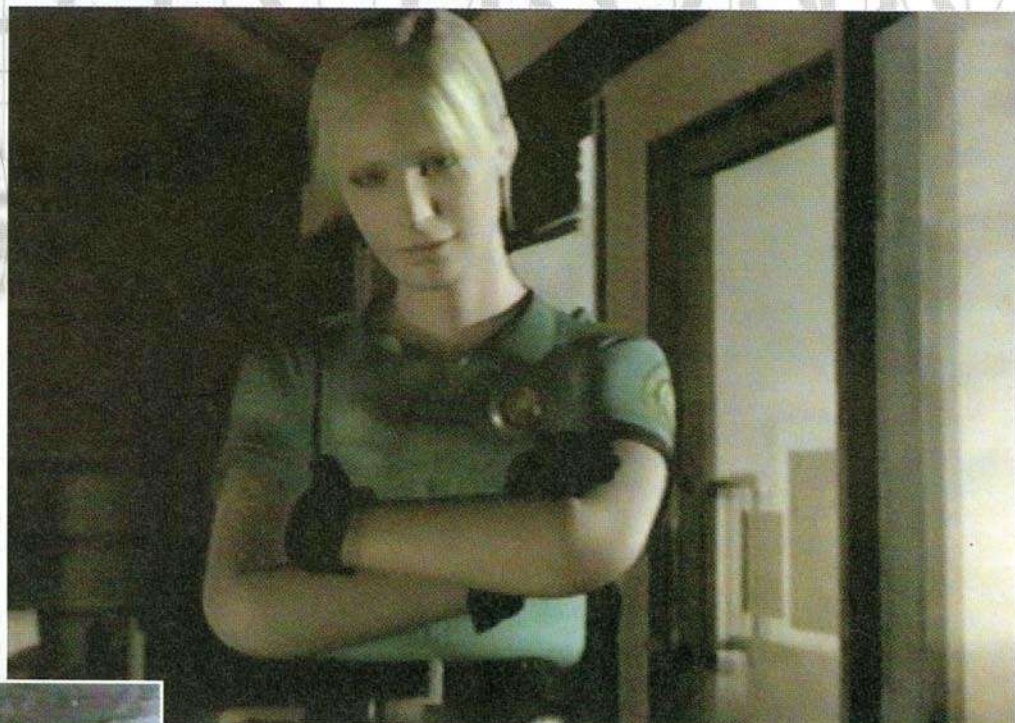
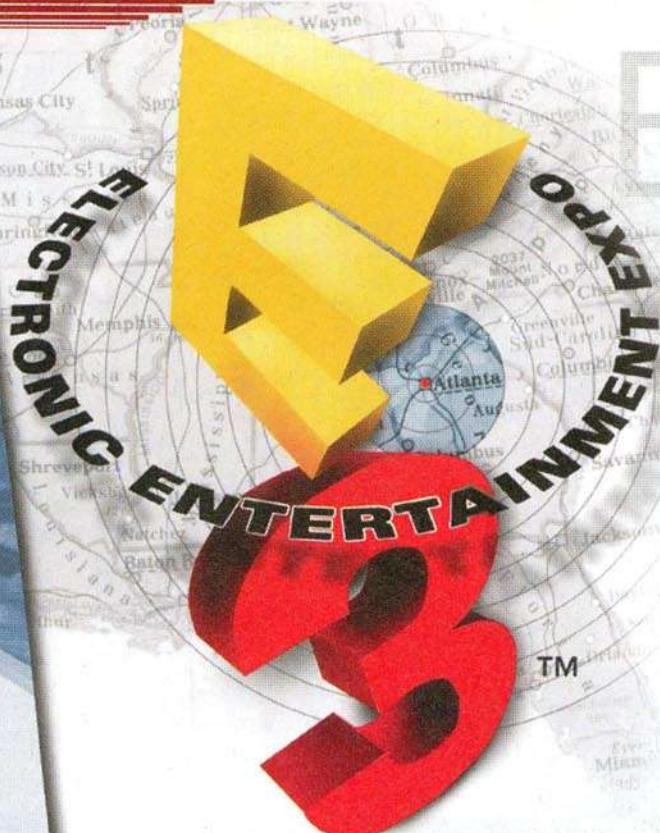
Das mag ja zunächst alles ganz harmlos und knuddelig klingen, und Spyro The Dragon ist von der Thematik her gesehen mit Sicherheit auf ein sehr junges Publikum zugeschnitten. Nichtsdestoweniger vermag der Levelaufbau bereits in der auf der E3-Messe gezeigten Vorabversion sehr wohl zu überzeugen. Verzwickte Passagen und



Ähnlichkeiten zu Gex 3D Return Of The Gecko und Super Mario 64 sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

kleine Rätsel lockern den Spielfluß auf, und die flotte und überaus detaillierte Grafik verleitet einen zu manch' aner kennenswerten Worten. Spyro The Dragon wird sich auf jeden Fall als einer der wichtigsten Titel im Weihnachtsgeschäft auszeichnen.





38

SILENT HILL

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	November - Europa

Wer unter den Fachbesuchern das Vergnügen hatte, Silent Hill auf Konamis Großbildleinwand zu erleben, wurde mit einem CG Intro verwöhnt, das in der Industrie seinesgleichen sucht. Sehr plastisch und dramaturgisch beispielhaft in Szene gesetzt, durchlebt der Zuschauer geradezu hautnah den Autounfall des Spielers kurz vor der Stadt Silent Hill. Als er aus seiner Bewußtlosigkeit erwacht, wird ihm bewußt, daß seine Tochter verschwunden ist. Auf der Suche nach ihr stellt er fest,

daß ganz Silent Hill ausgestorben zu sein scheint, bis er einer Parallelwelt gewahr wird. Hier setzt die Geschichte ein.

Jede Handlung in Silent Hill nimmt Einfluß auf die Parallelwelt und umgekehrt, was bedeutet, daß die Aufgabe des Spielers u.a. darin besteht, zu ergründen, wie diese Wechselbeziehung zwischen Scheinwelt und Realität möglich sein kann, aber auch, welchen Charakteren man ruhigen Gewissens Vertrauen schenken kann.

Das Stadtbild von Silent Hill ist von düsterer Atmosphäre gekennzeichnet. Einige Abschnitte sind sogar derartig dunkel gestaltet, daß man sie nur mit einer Taschenlampe mühsam erhellen

kann. Den Licht-/Schatteneffekten kommt folglich eine entscheidende Rolle zu; denn auch das Sichtfeld in diesem in Echtzeit berechneten Horror Adventure ist sehr eingeschränkt. Gegner können einen ohne weiteres unvermittelt aus dem Dunkeln attackieren, was für so manchen Spielefreak Nervenkitzel in sich birgt.

Die Grafik präsentierte sich in der auf der E3-Messe gezeigten Vorabversion zwar als sehr stimmig und ging auch mit dem trostlosen Ambiente konform, wirkte aber noch etwas arg grau in grau. Darüber hinaus war die Kameraführung mitunter noch nicht ganz ausgereift. Das spielerische Potential sollte man jedoch trotzdem nicht

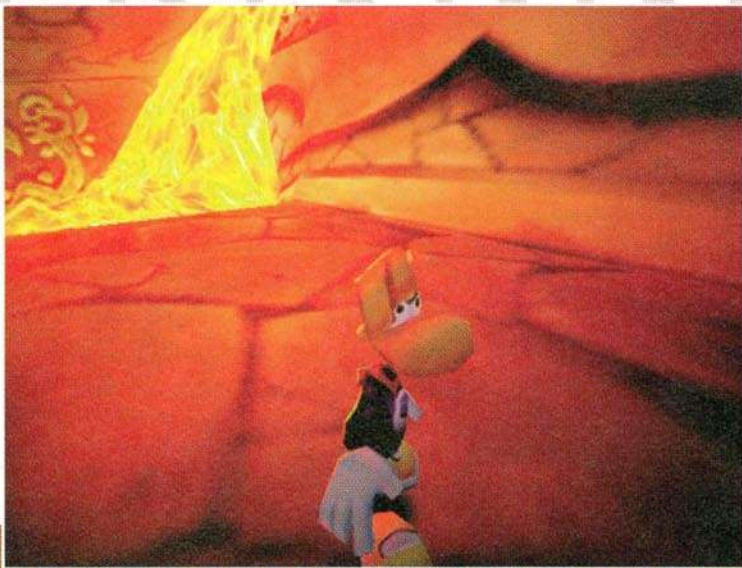
unterschätzen. Silent Hill geizt zudem nicht mit Blood & Gore-Effekten. Infolgedessen scheint ein USK Rating von 18 geradezu vorprogrammiert zu sein.



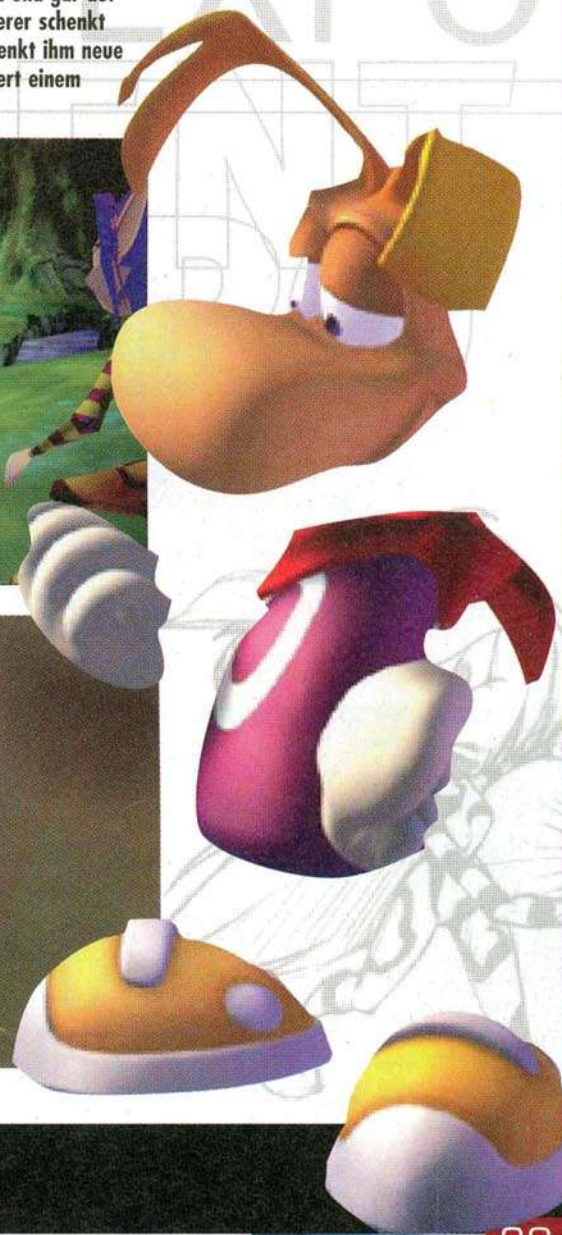
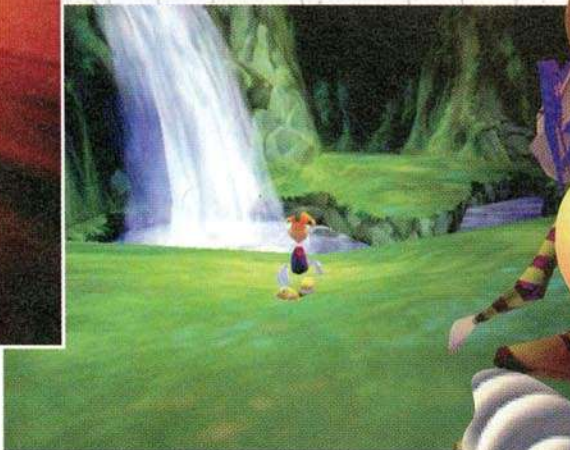
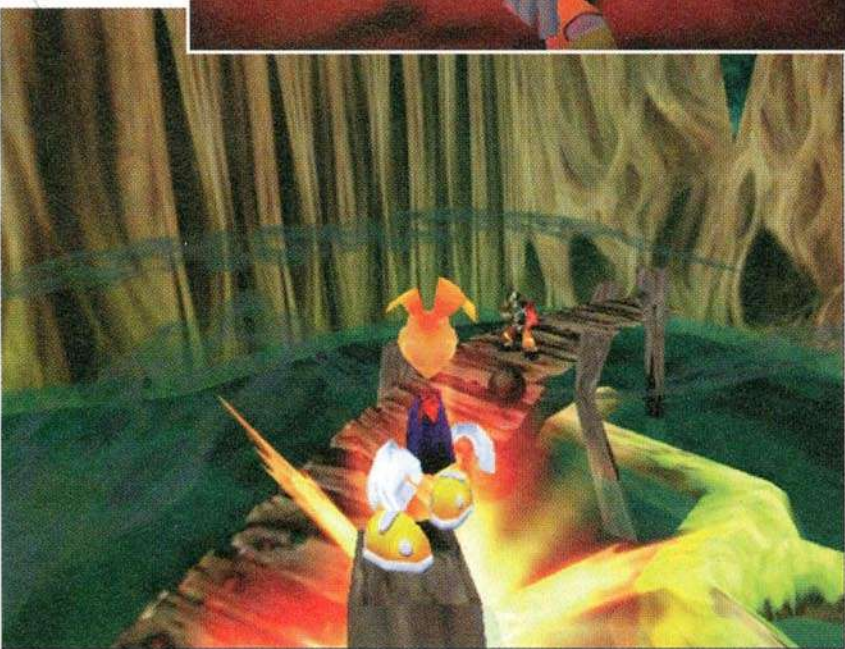
Das Grauen hat einen (neuen) Namen: Silent Hill.



Special Screen



In Rayman 2 verläßt sich unser Held ganz und gar auf die Fähigkeiten seiner Freunde. Der Zauberer schenkt ihm neue Aktionsmöglichkeiten, Clark schenkt ihm neue Kraft, Ly ihre Weisheit und Globox beschert einem Regen an einem sonnigen Tag.



RAYMAN 2

Genre Jump'n Run
Spieler 1
Hersteller Ubi Soft
Entwickler Ubi Soft
Erhältlich ab Winter - Europa

Ubi Softs Maskottchen Rayman ist erwachsen geworden. Echtzeit 3D mit allem Drum und Dran löst die Bitmapgrafik der ersten Folge ab, die ein derartiger Erfolg wurde, daß sie in Europa als Platinum Edition bzw. in den Vereinigten Staaten unter dem Label Greatest Hits neu aufgelegt wurde. Rayman 2 wurde ursprünglich erneut als 2D-Titel konzipiert und bereits vor zwei Jahren

in den Vordergrund gerückt und der Spieler dadurch noch mehr in das Geschehen involviert werden - als ob Rayman im ersten Teil noch nicht zur Genüge Charme und Esprit versprüht hätte?

Eine der wichtigsten Ideen, die Interaktion mit Objekten und anderen Charakteren, wird konsequent weitergeführt. Eine Pflaume z.B. kann eine einfache Plattform sein, aber auch nur ein Gag, oder man wirft sie auf ein Bündel Zweige, um eine Brücke zu errichten. Die Hintergrundgrafik wird wieder ganz bewußt in den Handlungsablauf mitein-

„Die Industrie ist in kreativer Hinsicht im Begriff erwachsen zu werden. Das Bestreben liegt nun nicht mehr länger darin, einfach bloß einzelne Level weiterzuführen, sondern eine Geschichte zu erzählen.“ Frédéric Houde, Rayman 2-Entwicklerteam, Ubi Soft

auf der E3-Messe vorgestellt. Als sich abzeichnete, daß die Zukunft den 3D-Titeln gehören würde, ließ Ubi Soft wohlweislich ihre Pläne fallen und fing im September 1997 mit einem 80-köpfigen Team an, das Spiel komplett neu zu designen.

Rayman geht, rennt, klettert, schwimmt, rutscht, schwingt von Liane zu Liane, er trägt, wirft und fliegt mit seinen Haaren wie ein Hubschrauber. Ubi Soft gibt ihm aber noch einige neue Aktionsmöglichkeiten mit auf den Weg und überarbeitet die bisherigen, wie z.B. den Greifer und den Hubschrauber. Die Storyline soll außerdem noch mehr

bezogen. Darüber hinaus stehen Rayman im weiteren Verlauf des Spiels bis zu sechs Freunde mit Rat und Tat zur Seite. Einmal befreit, ermöglicht es eine Schlange dem Spieler beispielsweise Wasserski zu fahren.

Rayman 2 vertritt der 3D Engine zum Trotz erstaunlicherweise dieselben hohen Gameplay-Tugenden des Vorgängers, von den vielen neuen Aktionsmöglichkeiten und dem typisch französischen Flair ganz zu schweigen.

Leider zeigte Ubi Soft auf der E3-Messe nur die PC-Version, die bereits am weitesten fortgeschritten ist. Rayman 2 wird allerdings parallel für



Der zweite Teil wird von demselben Entwicklerteam designt (im Bild: Ly vom ersten Drahtgittermodell bis hin zur fertig gerenderten Figur).

das N64 und die PlayStation entwickelt. Die Sony-Variante soll sich von der PC-Version u.a. durch nicht ganz so umfangreiche, dafür aber durch eine größere Zahl an Welten unterscheiden. Die Screenshots stammen von der PC-Version.



Rayman 2 geizt nicht mit Morphing-, Light Sourcing-, Partikel- und Nebel-effekten.

ELECTRONIC
ENTERTAINMENT

E3

ELECTRONIC
ENTERTAINMENT

„The Legend of Brave Fencer Musashi“ wird für den US-Markt kurzerhand in „Brave Fencer Musashi“ umbenannt.



BRAVE FENCER MUSASHI

Genre Action-RPG
 Spieler 1
 Hersteller Square Electronic Arts LLC
 Entwickler Square Co.
 Erhältlich ab 16. Juli - Japan
 November - USA

Brave Fencer Musashi, das ebenfalls bei Square entsteht, wird genauso ungeduldig erwartet wie Final Fantasy VIII, und das nicht bloß wegen der angekündigten spielbaren Sampler CD des RPGs.

Brave Fencer Musashi läßt sich am ehesten als ein Sammelsurium aus Action-, Puzzle- und Rollenspiel-Elementen umschreiben, ähnlich The Legend of Zelda III A Link To The Past, aber eben in einer etwas angebrachte-

ren, zeitgemäßen Form. Von pixeligen Bitmapgrafiken im Stile eines Adventures of Alundra hat sich Square bekanntlich bereits vor Jahren losgelöst, die Welt in Brave Fencer Musashi erstrahlt stattdessen in polygonaler Fülle und Pracht. Die sehr flotte 3D Engine, aber auch das Design der Charaktere lassen Rückschlüsse darauf zu, daß Square ihre talentiertesten Designer an dieses Projekt angesetzt hat.

Beim ersten Anspielen kommt man nicht umhin, dem Kampfsystem Anerkennung zu zollen. Der Samurai Musashi, der Held des Spiels, kann seine Schwertattacke nämlich über mehrere Stufen hinweg ausbauen. Wenn sein Schwert voll aufgeladen ist, kann er es auf einen Gegner schleudern und diesem, einmal getroffen, über die Quadrat-Taste mit besonders schwerwiegenden Attacken wie z.B. einem gigantischen Schwerthieb zusetzen. Eine zweite Energieleiste macht dies



möglich. Im späteren Verlauf des Spiels soll Musashi laut Square fähig sein, noch viele weitere Kampftechniken kennenzulernen. Brave Fencer Musashi wurde auf der E3-Messe leider nur als japanische Version gezeigt, d.h. die Storyline wird uns wohl noch bis zur US-Veröffentlichung des Spiels im November im Verborgenen bleiben. Der erste spielerische Eindruck erwies sich jedoch als ausgesprochen erfolgversprechend.





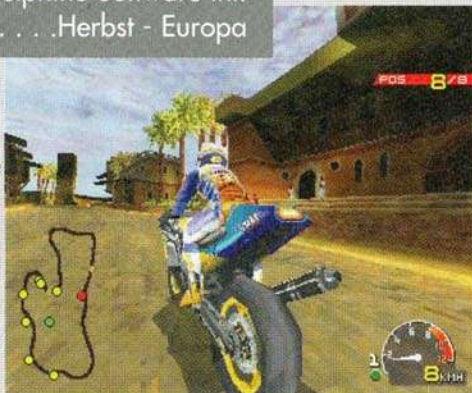
MOTO RACER 2

Genre Rennspiel
Spieler 1-2
Hersteller Electronic Arts
Entwickler Delphine Software Int.
Erhältlich ab Herbst - Europa

Angesichts des enttäuschenden Jeremy McGrath SuperCross bleibt Moto Racer vorerst doch die einzig wahre Motocross-Simulation, obwohl das Spiel eigentlich in erster Linie auf Straßenmaschinen ausgelegt wurde. Delphine Software arbeitet für Electronic Arts mittlerweile an einem zweiten Teil, der mit einigen Neuerungen, wie z.B. einem Streckeneditor und einem abspeicherbaren Replay Mode, aufwartet.

Die Grafik in den nunmehr 30 Kursen wurde leicht überarbeitet und hinterließ einen noch flüssigeren Eindruck als im Vorgänger. Regen, Schnee und Sandstürme beeinträchtigen das Fahrverhalten, und mit Lens Flare-Effekten wurde ebenfalls nicht gegeizt.

Die weiteren Features sind eigentlich dieselben geblieben. Ein Arcade- und ein Simulations-Modus, sowie die ausnahmsweise vorbildliche Unterstützung von Sonys Analog Controller waren bereits im ersten Teil zu finden. Delphine Software geht zweifellos mit einem würdigen Nachfolger an den Start.



NINJA SHADOW OF DARKNESS

Genre Beat'em Up
Spieler 1
Hersteller Eidos Interactive
Entwickler Core Design
Erhältlich ab Herbst - Europa



Ninja befindet sich bereits seit einigen Jahren in Arbeit. Ursprünglich für den Saturn geplant, entschied sich Core im letzten Jahr, die Sega-Version fallenzulassen und das Spiel ausschließlich für die PlayStation zu entwickeln.

Was das Spieldesign angeht, ließen sich die Entwickler sichtlich von Genre-Klassikern wie Shinobi und Ghosts'n'Goblins beeinflussen. Das Gameplay ist recht schnell und verfügt über auffallend viele Checkpoints. Der Ninja selbst hat zwar nicht sonderlich viele Moves auf Lager - nur jeweils drei Schlag- und Trittkombinationen -, zu diesen kommen im Verlauf des Spiels aber einige magische Zauberformeln und ausbaufähige Waffen hinzu. Core Design setzt in Ninja Shadow Of Darkness vornehmlich auf ihre 3D Engine. So hinterließ die Kameraführung in der auf der E3-Messe gezeigten Version auch einen bereits passablen Eindruck. In vielen Bereichen im Spiel muß man darüber hinaus zuerst eine bestimmte Zahl an Gegnern ausschalten, bevor ein Item erscheint, das den weiteren Weg ebnet. Top Cow Comics wird die Storyline von Ninja Shadow Of Darkness voraussichtlich noch einmal überarbeiten und ein Intro beisteuern.



POPCORN

Genre Denkspiel
Spieler 1-4
Hersteller Sony Computer Entertainment Europe
Entwickler Eighth Wonder
Erhältlich ab Winter - Europa

Im März letzten Jahres spalteten sich sechs Mitarbeiter von Rareware ab und gründeten ihre eigene Firma „Eighth Wonder“. Sony Computer Entertainment Europe sicherte sich einen Monat später einen Exklusivvertrag mit den Entwicklern. Das erste Ergebnis dieser Zusammenarbeit liegt nun in der Form von Popcorn vor - Grund genug diesen Titel etwas genauer zu beleuchten.

Dreh- und Angelpunkt in diesem Tüftelspiel ist das Zusammenwirken zwischen den einzelnen Charakteren. Zu Beginn stehen einem nur deren zwei zur Auswahl. Die Endgegner lassen sich aber, einmal besiegt, vom Spieler steuern, was auch sehr vonnöten ist, um die zahlreichen Puzzles zu lösen, und die Schlüssel und Energiekristalle aufzuspüren.



R/C STUNT COPTER

Genre Simulation
Spieler 1
Hersteller Midway Home Entertainment
Entwickler Shiny Entertainment
Erhältlich ab Winter - Europa



Midway Home Entertainment sicherte sich die Publishingrechte an Shiny's R/C Stunt Copter (ehemals: Fly By Wire), einer Simulation eines ferngesteuerten Hubschraubers.

Die auf der E3 Show gezeigte Version war zwar noch sehr früh und grafisch auch nicht sonderlich spektakulär, aber die Steuerung über den Hubschrauber wirkte schon ziemlich ausgereift. R/C Stunt Copter war in Sachen Spielidee sicherlich einer der wenigen wirklich originellen Titel auf der Messe. Gespielt wird natürlich vorzugsweise mit dem Dual Shock Analog Controller, der die Möglichkeiten einer „echten“ Fernsteuerung am besten simuliert. Eine gewisse Einspielzeit vorausgesetzt (eine Flugschule ist in R/C Stunt Copter enthalten), läßt sich der Heli wunderbar durch die Luft steuern. Ein konkretes Spielziel gab es, die Hindernisparcours einmal außen vor gelassen, allerdings noch nicht.



Electronic Entertainment 3

V2000

Genre Shooter
Spieler 1
Hersteller Grolier Interactive
Entwickler Frontier Development
Erhältlich ab Herbst - Europa

Element bleibt aber das exakte, aber schwierig zu beherrschende Flugverhalten des Raumgleiters, der gegenüber Virus bei heiklen Flugmanövern nicht mehr

einfach wie ein Stein zu Boden fällt, sondern in einen eleganten Gleitflug übergeht.

Autonome Schiffe und Docks lassen sich durch Signalfeuer aktivieren. Die eigentliche Aufgabe des Spielers besteht aber darin, eingeschlossene Wissenschaftler zu befreien, die sich in Form von Waffensystemen oder anderen Power Ups erkenntlich zeigen, sowie Dörfer und die Heimatbasis zu beschützen, und verseuchte Gebiete zu dekontaminieren. Der Spieler wird erst ganz langsam in die Materie eingeführt.

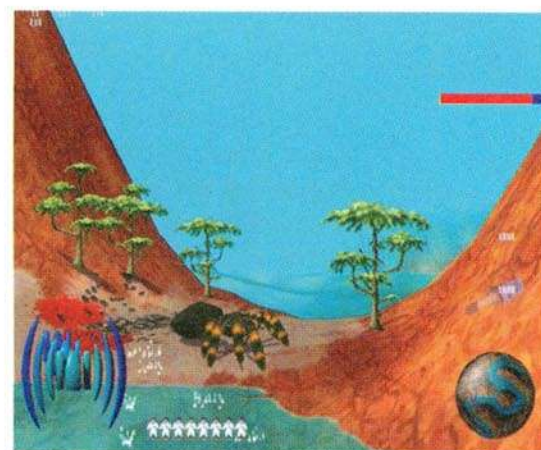
David Braben zählt neben Jeff Minter, Archer MacLean und Geoff Crammond sicherlich zu den renommiertesten britischen Entwicklern. Das in Zusammenarbeit mit Ian Bell entstandene Elite machte ihn in den Achtziger Jahren berühmt. Auf diesen Erfolg folgten Elite II Frontier, Frontier First Encounter und Zarch für den Archimedes, das für den Amiga und den Atari ST unter dem Titel „Virus“ umgesetzt wurde.

V2000 stellt ein '98er Update des seinerzeit sehr ungewöhnlichen Virus-Spielprinzips dar. Der Spieler kämpfte damals per Maus mit den Tücken der Steuerung über seinen Raumgleiter und der Schwerkraft, und versuchte eine Virenplage auszumerzen, die sich ohne sein Zutun immer mehr auf der Welt verbreitete.

V2000 hat mit der „Fleckerlteppichgrafik“ des Vorgängers aber nicht mehr viel gemeinsam. Ausgefeilte Lichteffekte, Schattenwurf, Schneestürme und Blizzards sind nur einige der Special Effects in der PlayStation-Version. Das entscheidende



Virus 2000 verfügt über 36 Level, die sich über 6 Landschaften erstrecken, darunter ein mittelalterliches Szenario, eine Unterwasserwelt, zerklüftete Canyons bis hin zu Eis- und Sumpfwelten. Natürlich gibt es auch versteckte Szenarien.



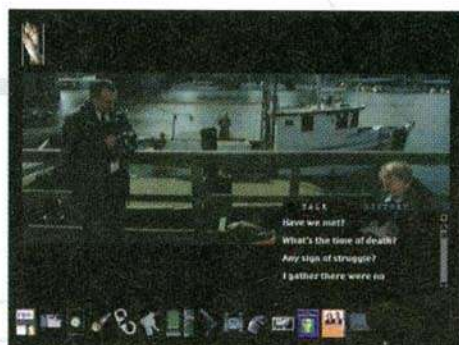
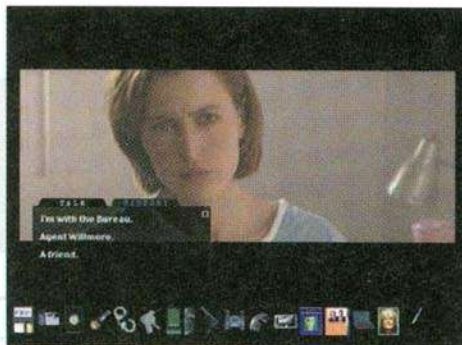
THE X-FILES

Genre Adventure
Spieler 1
Hersteller Sony Computer Entertainment Europe
Entwickler Fox Interactive
Erhältlich ab September - Europa

Bereits auf der Londoner ECTS-Messe im Herbst letzten Jahres angekündigt, ließ es sich Sony Computer Entertainment nicht nehmen die PlayStation-Version von Akte X erneut anzukündigen.

Gillian Anderson und David Duchovny werden natürlich als Dana Scully und Fox Mulder die Hauptrollen in diesem Full Motion Video Adventure übernehmen, das in Zusammenarbeit mit Chris Carter, dem Schöpfer der Serie, auf fünf CDs entsteht, über vier Stunden Filmmaterial zeigen soll und auf einer neuen Episode basiert, die nicht im Fernsehen gezeigt werden wird.

Der Spieler soll die Gegend auskundschaften, im Gespräch mit anderen Charakteren Hinweise herausfinden, Zeugen befragen, Beweismaterial sammeln und zur Lösung der Akte beitragen.



THRILL KILL

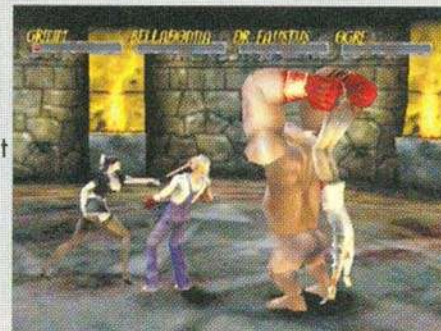
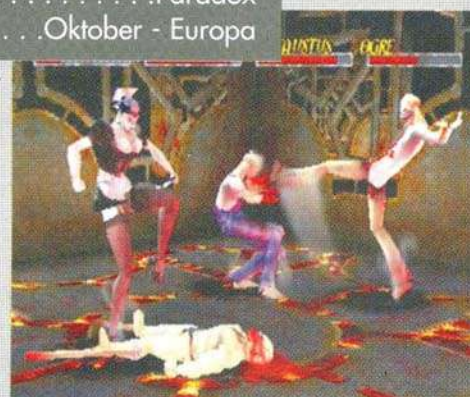
Genre Beat'em Up
Spieler 1-4
Hersteller Virgin Interactive
Entwickler Paradox
Erhältlich ab Oktober - Europa

„Thrill Kill“, ein bezeichnender Titel, wirkt die Gewalt in Virgin Interactives Prügelspiel doch derartig überzeichnet, daß man sie gar nicht mehr ernst nehmen kann.

Der Schauplatz von Thrill Kill ist, wie sollte es auch anders sein, die Hölle, in der insgesamt 11 Charaktere um die Rückkehr zur Erde kämpfen. Das Gameplay ist recht hektisch, was angesichts des Vier-Spieler-Modus' aber auch verständlich ist. Neu ist darüber hinaus eine Kill-Energieleiste, die es dem Spieler ermöglicht, ähnlich Williams' indizierter und zum Teil sogar bundesweit beschlagnahmter Prügelspielserie andere Figuren zu köpfen, ihnen die Arme auszureißen und ihre gesamten Körper zu zerstückeln - ganz schön kraß.

Thrill Kill spielt sich dessen ungeachtet sehr gut und die Möglichkeit, zu viert gleichzeitig zu spielen, wird durch spezifische Moves unterstützt.

Combos gehen leicht von der Hand und die Hintergründe sind ebenfalls gut gezeichnet. All dies sollte einen aber nicht von der Tatsache ablenken, daß Thrill Kill einen definitiven Indizierungs-Kandidaten darstellt.



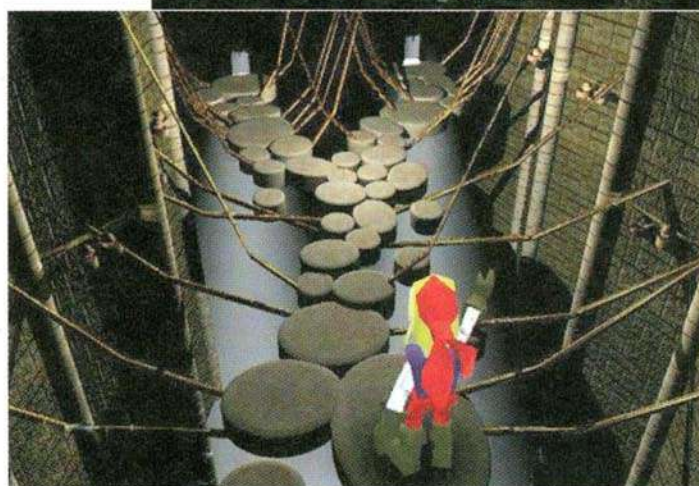
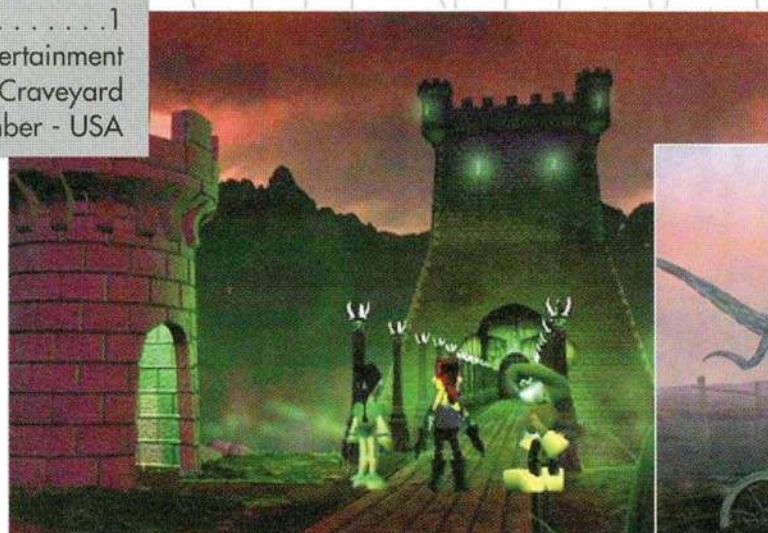


SHADOW MADNESS

GenreRPG
Spieler1
HerstellerCrave Entertainment
EntwicklerCraveyard
Erhältlich abNovember - USA

Crave Entertainment wurde von einigen ehemaligen Mitarbeitern von Square Soft USA gegründet, als die Firma noch in Redmond, Washington, beheimatet war. Mit Shadow Madness beabsichtigt das Team, in die Domäne japanischer Rollenspiel-Entwickler einzubrechen.

Das Kampfsystem unterscheidet sich etwas vom üblichen Muster. Entgegen anderen RPGs befindet sich die Party des Spielers nicht auf einer Seite und die Monster auf der ande-



ren. Vielmehr ist es möglich die Charaktere auf dem Bildschirm hin- und herwandern und eine optimale Distanz zu den Gegnern einnehmen zu lassen. Gefechte werden nicht mehr durch Zufall ausgetragen, sondern lassen sich auch umgehen. Der Plot wird sehr auf den amerikanischen Markt zugeschnitten sein, das Design der Charaktere und die Hintergründe sollen sich aber deutlich an Final Fantasy VII orientieren. Shadow Madness wird auch Sonys Dual Shock Analog Controller unterstützen.



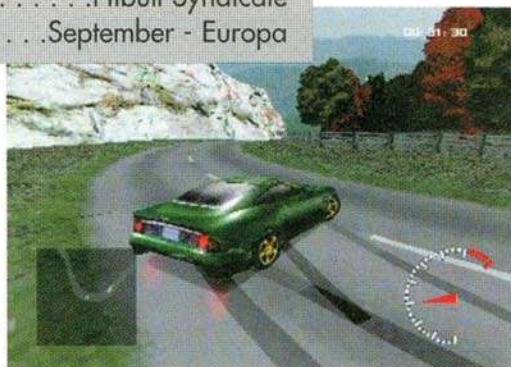
TEST DRIVE 5

GenreRennspiel
Spieler1-2
HerstellerElectronic Arts, Accolade
EntwicklerPitbull Syndicate
Erhältlich abSeptember - Europa

Bigger, better, faster, more! So oder so ähnlich könnte man Accolades neuesten Teil ihrer Test Drive-Serie umschreiben. Für Test Drive 5 hat sich Accolade nämlich viel vorgenommen. Die Auflösung soll auf 640x480

Pixel bei 30 Frames pro Sekunde erhöht werden. Insgesamt 17 Strecken und 28 Wagen plus 12 Bonuswagen sollen in die endgültige Version integriert werden. Abkürzungen, Nachtfahrten und ein Cop Chase-Modus, in dem man sich am Steuer eines Polizeiwagens auf die Jagd nach Rasern begibt, sollen die Features nach oben hin abrunden. Ein Split Screen Mode für zwei Spieler gleichzeitig und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sind ebenfalls geplant.

Ob es Accolade mit Test Drive 5 gelingen wird aus dem Schatten des übermächtigen The Need For Speed III herauszutreten, wird sich erst im September zeigen. Die auf der E3-Messe gezeigte Version tat sich jedenfalls beim ersten Anspielen bereits durch eine sehr saubere und flüssige 3D Engine hervor.



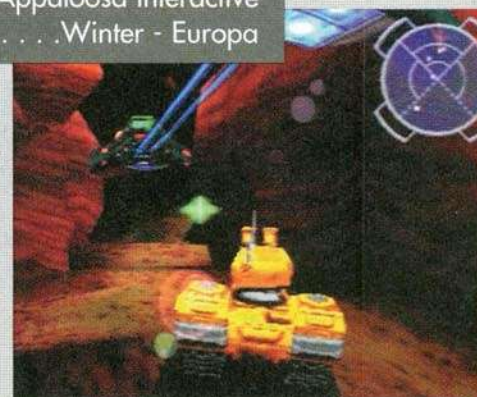
TINY TANK UP YOUR ARSENAL

43

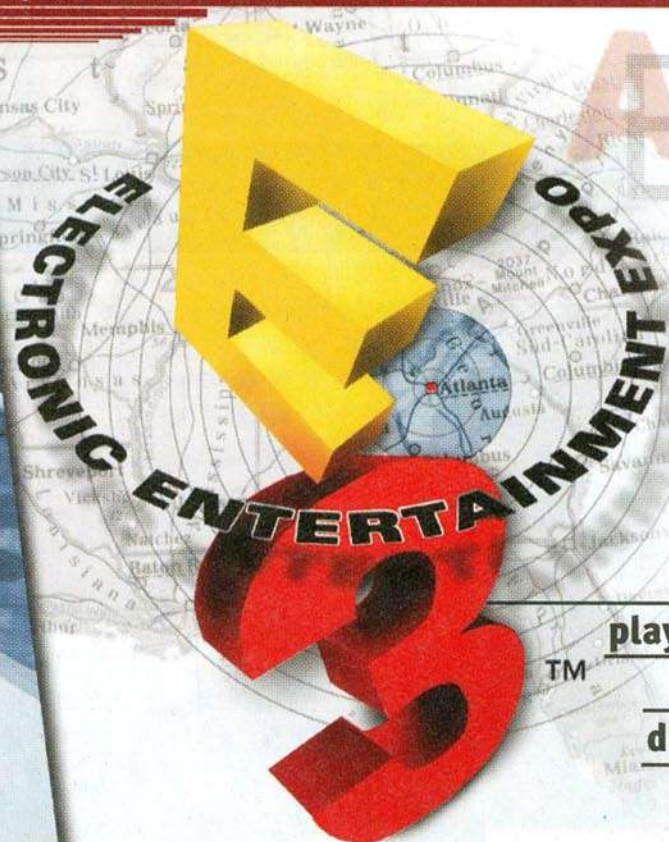
GenreShooter
Spieler1-2
HerstellerMGM Interactive
EntwicklerAndNow, Appaloosa Interactive
Erhältlich abWinter - Europa

Tiny Tank Up Your Arsenal wird von AndNow design, einem in San Francisco beheimateten Entwicklerstudio unter der Leitung von Edward Annunziata, dem Schöpfer von Ecco The Dolphin. Als einer von wenigen Titeln von MGM Interactive stützt sich Tiny Tank nicht auf eine Filmlizenz, sondern beruht auf einem eigenständiges Konzept, das selbst in der noch sehr frühen E3-Version gute Ansätze aufzeigte.

Die 12 Welten, darunter Lavaströme, Minenfelder und Untertunnel, sind nicht-linear aufgebaut. Obwohl auch einige taktische Elemente in Tiny Tank vorhanden sind, dreht es sich in erster Linie um schnelle, arcadeorientierte Action. Tiny kann im Laufe des Spiels neue Waffen aufsammeln, aber auch Robotergehirne, welche die Zielgenauigkeit seiner Waffensysteme aufbessern.



Die Steuerung ähnelt in gewisser Weise den Panzer-Levels in Lylat Wars, was als Kompliment zu verstehen ist. Die Grafik ist bereits recht flüssig, und an eine Strafe-Funktion wurde ebenfalls gedacht. Tiny Tank machte insgesamt einen ausgesprochen vielversprechenden Eindruck.



APO

play unterhielt sich auf der E3 Show mit Christer Erickson und Mick West von Neversoft über ihre Grafikengine, die ersten Kontakte zu Activision, über Apocalypse im Wandel der Zeit und Bruce Willis.

Genre Shooter
Spieler 1
Hersteller Activision
Entwickler Neversoft Entertainment
Erhältlich ab November - Europa



Apocalypse wurde bereits auf der E3 '97 von Seiten der Fach- und Publikumspressen mit viel Vorschußlorbeeren bedacht. Bruce Willis beantwortete auf einer Pressekonferenz im Planet Hollywood bereitwillig die Fragen der anwesenden Journalisten. Hintergrund: Willis wurde mit Motion Capture gescannt und in 3D modelliert, und sollte dem Spieler damals noch als Partner zur Seite gestellt werden. Danach wurde es wieder recht still um das Projekt, denn das interne Entwicklerteam kam unmerklich voran.

Im Dezember 1997 entschied sich Activision die Weiterentwicklung an ein externes Team abzugeben. Neversoft Entertainment bekam den Zuschlag, und arbeitet nun seit Ende Januar an Apocalypse. Seitdem geht das Projekt in Riesenschritten voran. Die 3D-Modelle und Texturen des internen Teams wurden zunächst übernommen, und innerhalb von einem Monat



Neversoft Entertainment - ein Firmenportrait



Neversoft Entertainment mit Sitz in Los Angeles wurde im Juni 1994 von Joel Jewett, Mick West und Chris Ward gegründet. Zuvor arbeitete das Trio bei Malibu Interactive. Die räumliche Nähe zu den Publishern im kalifornischen Raum, - der Firmensitz von THQ ist sogar nur eine Meile entfernt, und die engen Kontakte zur Industrie sicherten Neversoft Entertainment ihre erste Auftragsarbeit.



Skeleton Warriors/PlayStation, Saturn

Ihr damaliger Brötchengeber Playmates Interactive ließ die 16-Bit-Konsolen aber überraschend außen vor, so daß ihr erstes Projekt Skeleton Warriors nicht wie geplant für das Mega Drive und das Super Nintendo fertiggestellt, sondern noch einmal umfassend überarbeitet wurde und schließlich für den Saturn erschien. Kurze Zeit darauf folgte eine Umsetzung für die PlayStation.

Ihr zweiter PlayStation-Titel MDK sollte sich für die Wahlkalifornier als ein ausgesprochen problembehaftetes Unterfangen erweisen, denn Shiny Entertainment hatte in der Konzeptionsphase nicht einen Gedanken an eine eventuell später folgende Konsolenportierung verschwendet und hielt eine PlayStation-Version darüber hinaus sogar für nicht realisierbar. Neversoft Entertainment war unvermittelt in eine Zwickmühle geraten. Die PC-Version machte ausgiebig von Fließkommaoperationen Gebrauch und der Arbeitsspeicher der PlayStation schien für eine adäquate Portierung zu knapp bemessen zu sein. Also ent-

schied sich Neversoft Entertainment notgedrungen fast den kompletten Code umzuschreiben, und hinkte dem Zeitplan ihres Publishers Playmates Interactive entsprechend hinterher. Der Erfolg sprach aber für sich, und im Dezember 1997 wurde Neversoft Entertainment mit nunmehr besten Referenzen auf der Suche nach einem neuen Projekt bei Activision vorstellig, die gerade auf der Suche nach einem externen Team für Apocalypse waren. Der Rest ist Geschichte - Playmates Interactive übrigens ebenfalls.



MDK/PlayStation

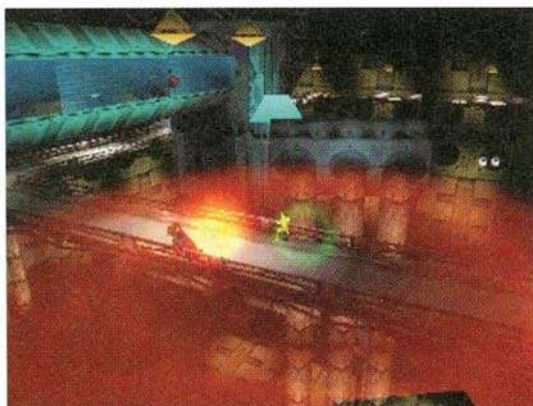
CALYPSE

A-poc-a-lypse [ə'pøkəlips] s. 1. bibl. Apoka'lypse f, Offen'barung f Jo'hannis; 2. 2 a) Enthüllung f, Offen'barung f, b) Apoka'lypse f, ('Welt)katastrophe f;



Activision lud auf der E3 '97 ins hiesige Planet Hollywood. Bruce Willis wohnte der Pressekonferenz bei.

stellte Neversoft Entertainment einen spielbaren Level fertig. In der Zwischenzeit wurden die alten Texturen aber fallengelassen und durch neue ersetzt, da Neversoft Entertainment die Auflösung auf 512x240 Pixel zu erhöhen beabsichtigte. Die auf der E3 '98 gezeigte Version verwendete nur noch die Motion Capture-Daten des internen Teams, grafische Elemente, Leveldesign und Steuerung wurden komplett neu gearbeitet.



Im Gespräch mit Christer Erickson, Programmierer, und Mick West, Technical Director, Neversoft Entertainment



Zur Person

Mick West zählt mit fast zehn Jahren Industrieerfahrung zu den Veteranen in der Branche. Bevor er zusammen mit Joel Jewett und Chris Ward im Juni 1994 seine eigene Firma gründete, arbeitete er u.a. für Malibu Interactive und Ocean Software. Seit fünf Jahren lebt er in den Vereinigten Staaten. Als Technical Director fallen alle Belange der Produktentwicklung in seinen Aufgabenbereich.

Christer Erickson promovierte in Schweden und arbeitete danach u.a. in Dortmund an der Künstlichen Intelligenz zu dem Titel Speed Rage. Als er aus Dortmund nach Schweden zurückkam, erwartete ihn dort eine E-mail mit einem Angebot von Mick West, das er gerne annahm. Erickson arbeitete zusammen mit West an MDK und während der Anfangsphase an Apocalypse. Zur Zeit leitet er ein neues Projekt für die PlayStation.

play: Wieviele Leute arbeiten eigentlich bei Neversoft Entertainment?

Mick West: Insgesamt sind wir 14 Leute, davon arbeitet der überwiegende Teil an Apocalypse. Momentan bauen wir unter der Leitung von Christer noch ein zweites Team auf, das sich um unser neues Projekt kümmern soll, zu dem ich aber noch nicht weiter eingehen kann.

play: Kommt es denn nicht für die PlayStation?

Mick West: Doch, es kommt für die PlayStation.

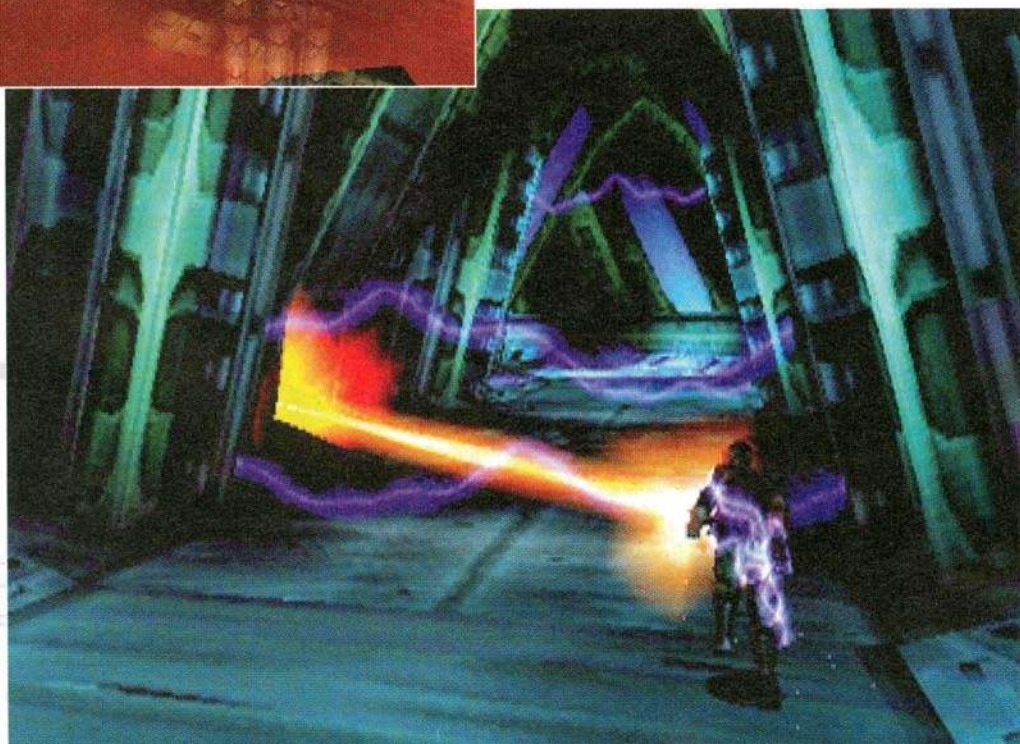
Christer Erickson: Wir haben in der

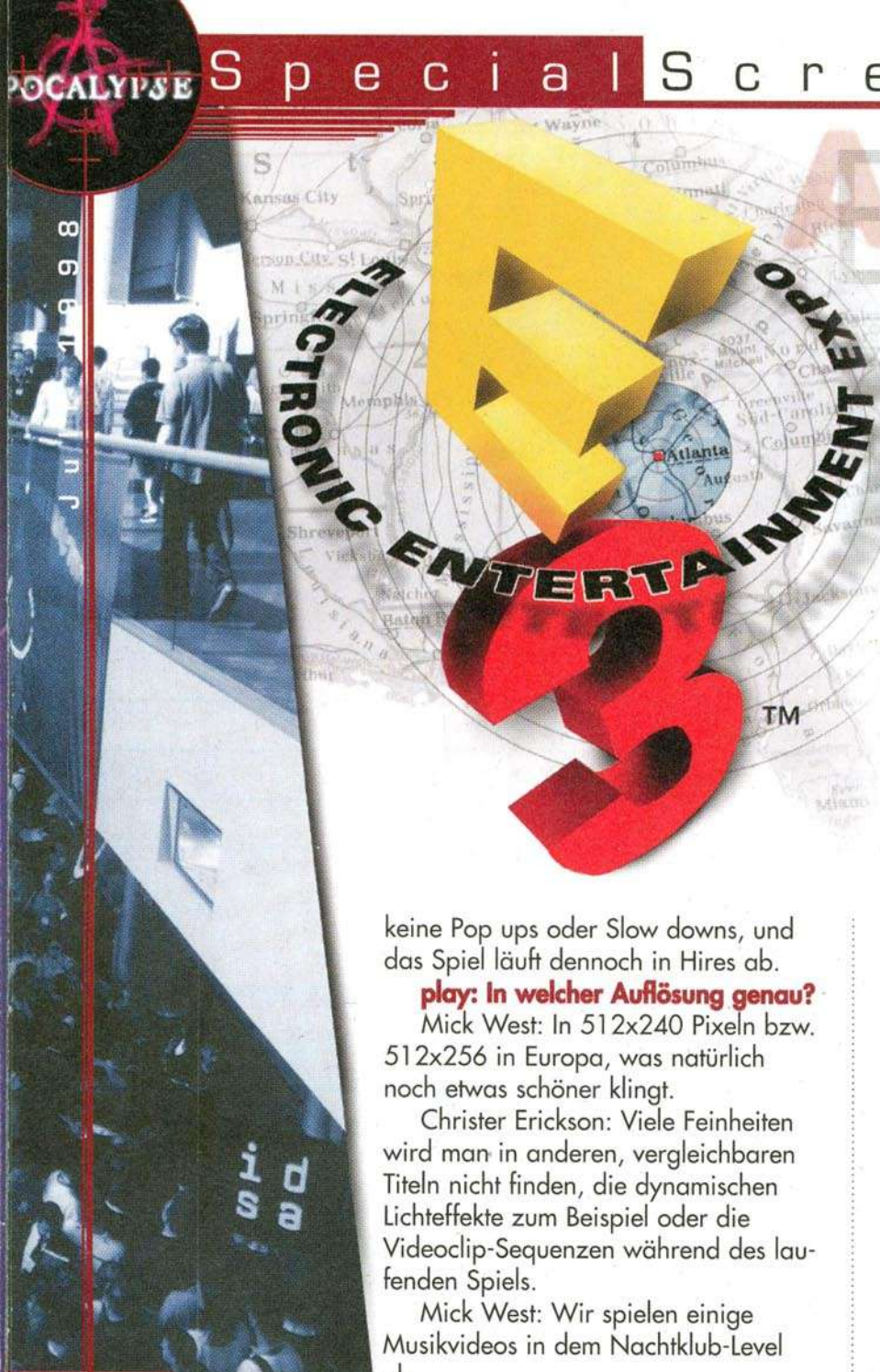
Vergangenheit eine richtungsweisende 3D Engine für die Sony Hardware entwickelt, die wir natürlich in späteren Spielen weiterverwenden möchten. Wir fassen zwar auch einen Nintendo-Titel ins Auge, aber was das N64 angeht, gehen wir von einer Einarbeitungszeit von in etwa einem Jahr aus, um zu dem Kenntnisstand der anderen Entwickler aufzuschließen. Deshalb schien uns vernünftiger zu sein die Kenntnisse, die wir uns im PlayStation-Bereich angeeignet haben, auch weiterhin zu nutzen, zumal wir von Anfang an dabei waren.

Mick West: Wir verfügen über sehr viel Erfahrung, was die PlayStation betrifft, und Know-how ist in der Industrie Gold wert. Wir versuchen das Beste daraus zu machen.

play: Das heißt, Ihr werdet die Apocalypse Engine in Eurem nächsten Spiel verwenden.

Mick West: Unsere Engine basiert nicht auf Apocalypse. Wir hatten sie schon lange bevor wir mit diesem Projekt angefangen hatten, und sie hat auch sehr viel Zeit und Mühe in Anspruch genommen. Im Grunde läßt sie sich bis hin zu unserem ersten Spiel Skeleton Warriors zurückverfolgen. Bei jedem neuen Spiel, das wir entwickeln, finden wir etwas Neues über die Hardware heraus und setzen dies in unsere Engine um. In Apocalypse gibt es





keine Pop ups oder Slow downs, und das Spiel läuft dennoch in Hires ab.

play: In welcher Auflösung genau?

Mick West: In 512x240 Pixeln bzw. 512x256 in Europa, was natürlich noch etwas schöner klingt.

Christer Erickson: Viele Feinheiten wird man in anderen, vergleichbaren Titeln nicht finden, die dynamischen Lichteffekte zum Beispiel oder die Videoclip-Sequenzen während des laufenden Spiels.

Mick West: Wir spielen einige Musikvideos in dem Nachtclub-Level ab...

Christer Erickson: ... und das, während die Handlung weitergeht.

play: Wie habt Ihr das fertiggebracht?

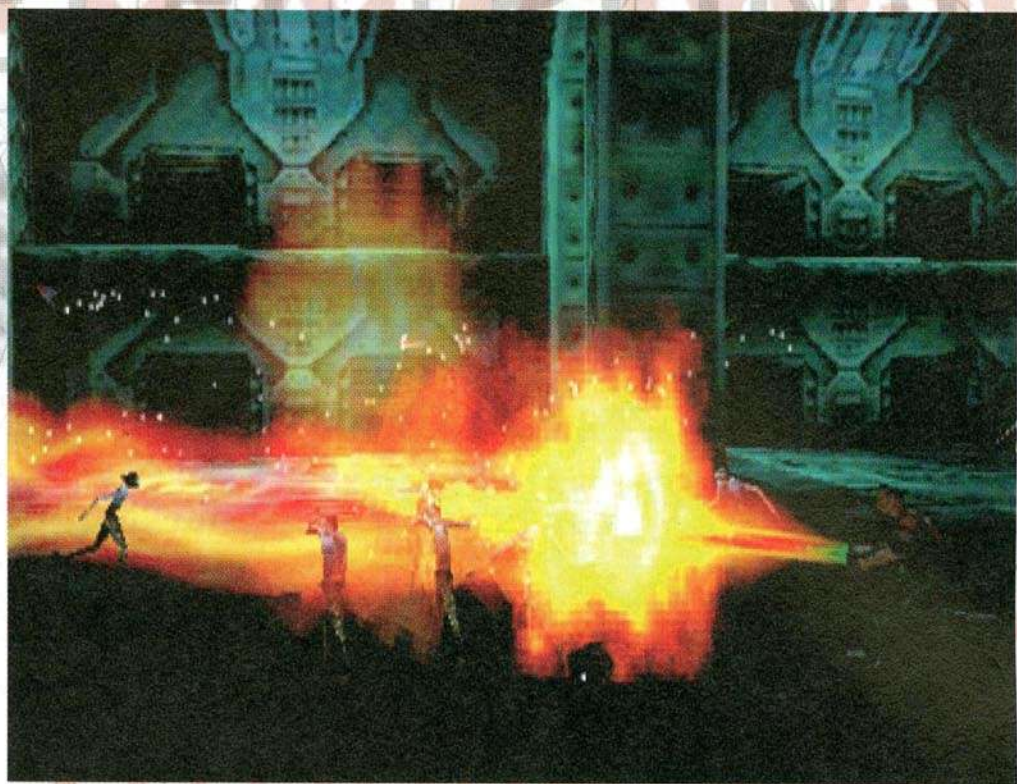
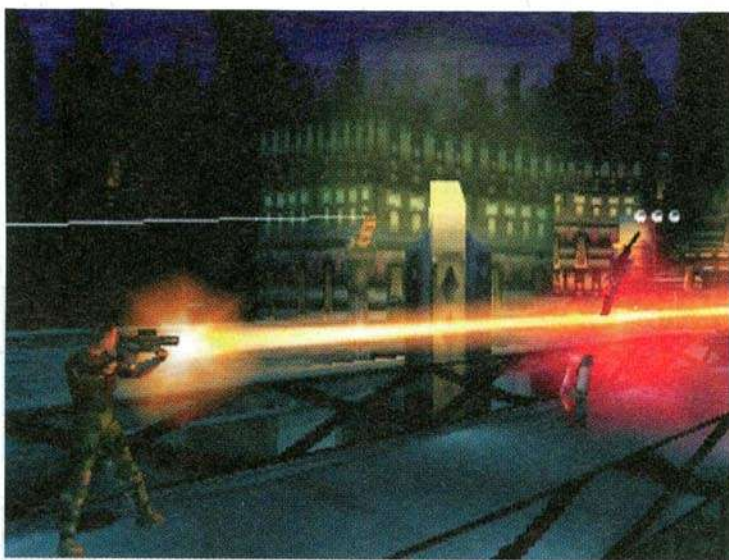
Mick West: Die Videoclips abzuspielen, während sich noch sehr viele Gegner auf dem Bildschirm tummeln, verschlingt viel Rechenzeit.

Christer Erickson: Dave (Anm.d.Red.

„Diejenigen Leute, die auf der letzten E3 die alte Version des internen Teams gesehen hatten, waren von unserer neuen Fassung sehr beeindruckt und meinten „Das sieht ja wie ein völlig anderes Spiel aus“, was wir nur bestätigen konnten.“ Mick West, Technical Director, Neversoft Entertainment

Dave Carling, der Lead Programmer von Apocalypse) hat den Code deutlich optimiert, was ihn aber auch viel Zeit gekostet hat.

Mick West: Man kann herumlaufen und Kisten, Gegner und alles Mögliche in die Luft jagen. Trotz der vielen Explosionen geht die Hardware zu kei-



nem Zeitpunkt in die Knie. Die Charaktere im Spiel sind darüber hinaus sehr aufwendig animiert. Es gibt auch viele Sterbesequenzen, je nachdem welche Waffe man gerade ausgewählt hat. Einige von den Feinden werden zerfetzt, andere krümmen sich vor Schmerzen am Boden, während ihre Arme abfallen, oder sie werden regelrecht zerstückelt.

Christer Erickson: Wenn ein Typ tödlich getroffen wird, könnte sein Oberkörper immer noch herumzapeln, während der Rest schon als kleines Häufchen Elend am Boden liegt, oder so ähnlich. Wir sind noch am Überlegen, ob wir solche Animationen miteinbauen sollen...

Mick West: ... denn wir wollen andererseits auch nicht, daß Apocalypse zu brutal wird.

play: Für den deutschen Markt könnte das schon ein Spur zu brutal sein.

Christer Erickson: Ja, das ist wahr.

Mick West: Genau darin liegt das Problem. Vielleicht werden wir für den deutschen Markt eine eigene Version programmieren. Die Deutschen sind ja nicht sonderlich gut auf Blut zu sprechen.

Christer Erickson: Außerhalb von den USA war Deutschland unser größter Markt für MDK. Wir möchten den deutschen Markt unter allen Umständen beliefern, denn Apocalypse spricht die gleiche Zielgruppe wie MDK an. Außerdem ist Bruce Willis in Deutschland sehr populär. Wir werden auf jeden Fall sicherstellen, daß Apocalypse auch in Deutschland erscheint...

Mick West: ... und die entsprechenden Maßnahmen treffen.

play: Wie kam es eigentlich zu Eurem ersten Kontakt mit Activision in Bezug auf Apocalypse?

Mick West: Wir hatten gerade MDK fertiggestellt und waren natürlich gleich wieder auf der Suche nach einem neuen Projekt. Deshalb haben wir viele Publisher im kalifornischen Raum kontaktiert und besucht. Bei Activision war es nicht viel anders. Wir kamen zu Besuch und demonstrierten ihnen unsere Engine. Sie waren sehr davon begeistert und meinten „Wir haben da dieses Spiel Apocalypse. Es zieht sich schon ziemlich lange hin. Könntet Ihr uns aushelfen?“. Wir stimmten zu, und das war's. Seitdem ging die Arbeit an Apocalypse zügig voran. Innerhalb von einem Monat hatten wir einen spielbaren Level fertiggestellt.

Christer Erickson: Wir haben Ende Januar mit dem Projekt begonnen und arbeiten jetzt seit vier Monaten daran.

play: Habt Ihr denn noch einmal komplett von vorne begonnen?

Christer Erickson: Unsere Engine stand ja schon, d.h. wir haben die 3D-Modelle übernommen und dann die Level komplett neu entworfen. Zuerst haben wir die alten Texturen verwendet, aber die meisten davon mußten wir noch einmal neu zeichnen, da das alte Spiel in einer Auflösung von 320x240 Pixeln lief und wir auf 512x240 umsteigen wollten.

Mick West: Weit entfernte Gegenstände sehen in Hires einfach viel schärfer und sauberer aus, und die Texturen wirken viel weicher, gerade wenn eine Lichtquelle auf sie fällt. Gegenüber anderen Spielen, die eine niedrige Auflösung fahren, sieht Apocalypse sehr weich aus. In Lores sieht man überall Pixel, alles schimmert. Uns lag sehr viel daran, daß die Texturen in Apocalypse nicht schimmern und es auch keine Verzerrungen gibt.

Christer Erickson: Eine der Feinheiten, die wir aus MDK gelernt haben. Große Polygone zu verwenden ist auf der PlayStation nämlich gar nicht sinnvoll.

play: Glaubt Ihr, daß immer mehr Entwickler dem Trend höhere Auflösungen zu verwenden Folge leisten werden.

Christer Erickson: Auf jeden Fall. Sony ist jedenfalls sehr darum bemüht und hält die Entwickler an eine hohe Auflösung zu fahren.

Mick West: Sie würden unser Spiel nicht absegnen, wenn es nicht in Hires laufen würde. Das ist ein enormer Anreiz (lacht).

Christer Erickson: Viele Spiele laufen aber nur mit 320 ab. Mit 512 sind wir an der vordersten Front dabei und haben unsere Hausaufgaben schon gemacht, bevor alle anderen dasselbe tun. In unserem nächsten Spiel möchten wir die Auflösung noch höher schrauben.

play: Ein neues Actionspiel vielleicht?

Mick West: Unser nächstes Projekt wird sich von unseren bisherigen deutlich unterscheiden. Es wird die gleiche Engine wie Apocalypse verwenden und sehr actionorientiert sein.

Christer Erickson: Soweit uns bekannt ist, befindet sich bisher noch kein Spiel in dieser Richtung auf dem Markt, und auch kein vergleichbares in Entwicklung. Wir haben uns etwas auf der Messe umgesehen, aber nichts dergleichen entdeckt. Deshalb hüllen wir uns lieber so lange in Stillschweigen, bis wir eine erste spielbare Version fertiggestellt haben.

play: Mit welchen Designvorgaben seid Ihr Apocalypse angegangen?

Mick West: Unser Bestreben lag darin, das Spiel für wirklich jedermann zugänglich zu machen. Deshalb haben wir sehr viel Zeit in den ersten Level investiert und den Schwierigkeitsgrad exakt abgestimmt. Apocalypse sollte auf Anhieb Spaß machen. Man sollte sich erst gar nicht lange mit den Tücken der Steuerung auseinandersetzen oder sich fragen, worin das eigentlich Ziel des Spiels besteht. Wenn man den ersten Level beginnt, wird man gleich von einigen Typen angegriffen, die den Raum betreten. Du drückst den Feuerknopf, jagst sie in die Luft, und Blut spritzt überall herum.

Christer Erickson: Die Steuerung sollte einfach zu beherrschen sein.

Mick West: Laufen, Schießen, Springen - das Gameplay ist sehr intuitiv. Die Steuerung ist sehr direkt. Genau das wollten wir erreichen.

Christer Erickson: Bruce Willis ist vielen Leuten ein Begriff. Wir wollten „sein“ Spiel so einsteigerfreundlich wie möglich gestalten. Der Schwierigkeitsgrad steigt aber später stetig an, so daß Apocalypse auch für geübte Spieler eine Herausforderung darstellt.

Mick West: Apocalypse ist sehr actionorientiert. Ständig geschieht etwas Unerwartetes, das den Spieler in seinen Bann zieht.

Christer Erickson: Vergleichbare Spiele in dem Genre hatten mit Pro-

blemen in der Steuerung und der Kameraführung zu kämpfen. Unsere Absicht war es sicherzustellen, daß wenn man schon stirbt, es die alleinige Schuld des Spielers ist, und nicht die Schuld der Kamera oder der Steuerung.

Mick West: Die Kamera in Apocalypse verfolgt die Action, sie zeigt, wohin man gerade geht. Wir haben unseren Spieltestern genau über die Schultern gesehen, um mitzuverfolgen wohin sie wohl als nächstes gehen wollen, und die Kameras dann entsprechend positioniert.

Christer Erickson: Über den gesamten Entwicklungszeitraum hinweg laden wir alle zwei Wochen Spieltester ein, um am Feinschliff des Gameplays zu arbeiten.

Mick West: Als wir zum ersten Mal Spieltester hier hatten, gab es zu Beginn des Spiels noch diese komplizierten Plattformen. Die Leute wurden frustriert, weil das schon viel zu schwierig



Christer Erickson: In den früheren Versionen gab es noch zwei Charaktere, einen, den der Spieler steuerte, und Bruce Willis als dessen Partner. Es kam zu einigen Problemen mit der Künstlichen Intelligenz. Bruce Willis

„Wir hatten gerade MDK fertiggestellt und waren natürlich gleich wieder auf der Suche nach einem neuen Projekt. Deshalb haben wir viele Publisher im kalifornischen Raum kontaktiert und besucht. Bei Activision war es nicht viel anders. Wir kamen zu Besuch und demonstrierten ihnen unsere Engine. Sie waren sehr davon begeistert und meinten „Wir haben da dieses Spiel Apocalypse. Es zieht sich schon ziemlich lange hin. Könntet Ihr uns aushelfen?“. Wir stimmten zu, und das war's.“

Mick West, Technical Director, Neversoft Entertainment

war. Deshalb haben wir die Plattformen wieder entfernt.

play: Hat Euch Activision abgesehen von den 3D-Modellen noch mehr unter die Arme gegriffen?

Mick West: Activision sorgt für die Soundeffekte und die Musik im Spiel. Wir arbeiten sehr eng mit einem Musiker bei Activision zusammen. Er kommt in unser Büro und spielt das Spiel, und wir besuchen ihn, um uns aufeinander abzustimmen. Es ist hilfreich, daß die Wege so kurz sind. Activision steuert auch die Videosequenzen bei. Wir brauchen außerdem noch einige Voice Samples von Bruce Willis, da wir das Script gegenüber der alten Version etwas abgeändert haben. Activision kümmert sich ebenfalls um diese Aufnahmen und was sonst noch alles dazugehört.

Christer Erickson: Wir würden noch gerne einige weitere Musikvideos in das Spiel einbauen. Activision wird hoffentlich noch einige Songs für das Spiel und die Videobildschirme im Nachtclub-Level lizenzieren. Für den Klub würde sich beispielsweise europäischer Techno anbieten.

play: Inwiefern hat Bruce Willis an Apocalypse mitgewirkt?

Mick West: In der Theorie segnet Bruce Willis das Spiel ab. In der Praxis läßt er uns das Spiel aber selbst machen. Vor zwei Jahren, als sich Apocalypse noch in einem sehr frühen Stadium befand, hat er einige Ideen zu dem Projekt beigesteuert. Seitdem überläßt er es uns.

sollte genauso intelligent wie die Spielfigur agieren, sonst hätte es Schwierigkeiten gegeben. Außerdem wollten die Leute als Bruce Willis spielen, das war ein wichtiger Punkt, den wir geändert haben. Das interne Team war schon derartig lange mit diesem Projekt beauftragt gewesen, daß Stimmen laut wurden, die auf ein externes Team pochten, da sie nicht so recht vorankamen.

play: Habt Ihr Bruce Willis auch persönlich kennengelernt?

Christer Erickson: Leider nicht. Die Motion Capture-Daten und Sound Samples wurden uns ja bereits alle von Activision zur Verfügung gestellt. Mick meinte, daß wir von ihm noch einige Sound Samples benötigen würden, so daß ich hoffe, daß wir ihn treffen werden.

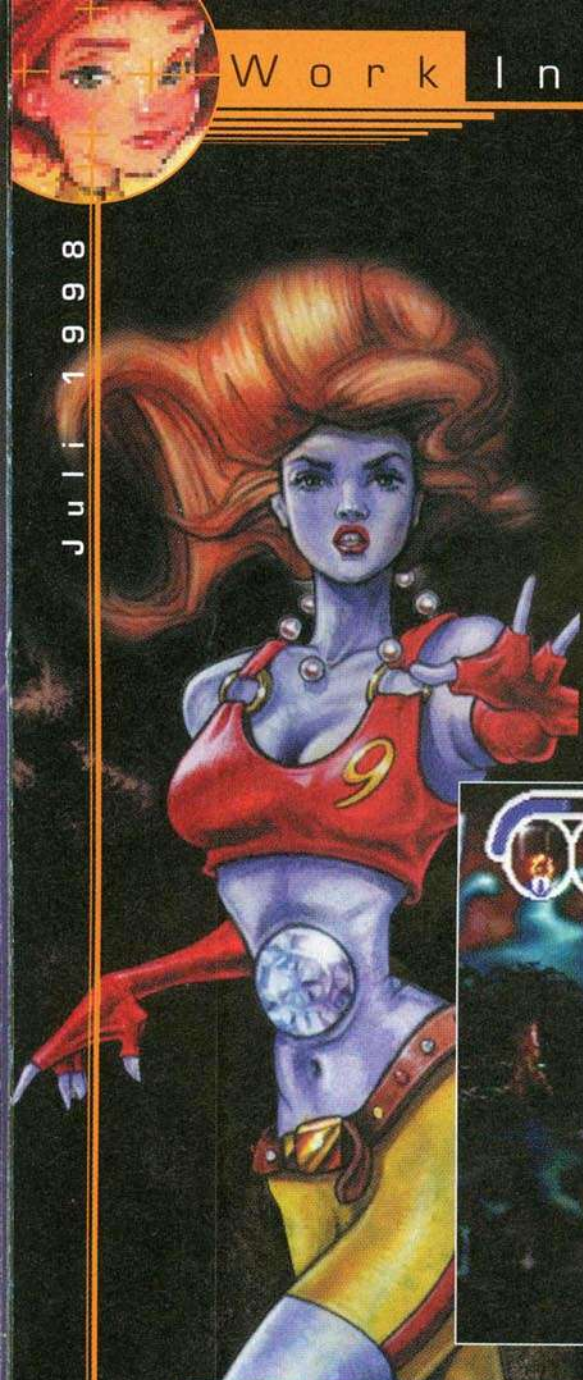
play: Gab es auf der Messe eigentlich auch einige Leute, die zu Apocalypse nur meinten „Das Spiel kenne ich doch schon. Das ist doch das gleiche wie auf der letzten E3. Apocalypse wird wohl niemals fertig“?

Mick West: Diejenigen Leute, die auf der letzten E3 die alte Version des internen Teams gesehen hatten, waren von unserer neuen Fassung sehr beeindruckt und meinten „Das sieht ja wie ein völlig anderes Spiel aus“, was wir nur bestätigen konnten.

play: Mick, Christer, vielen Dank für das Interview.

The Wild 9

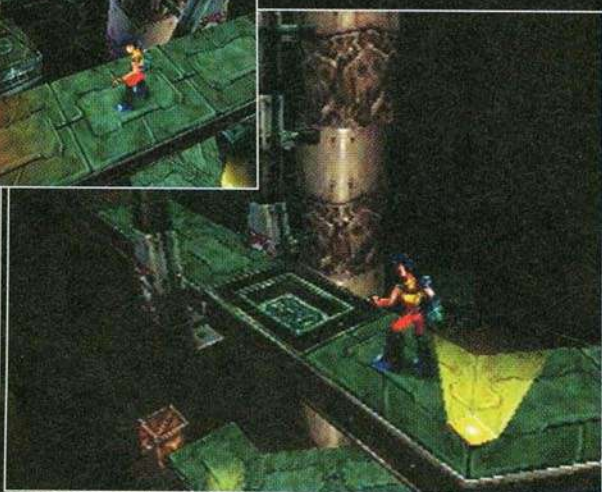
Mark Liebold



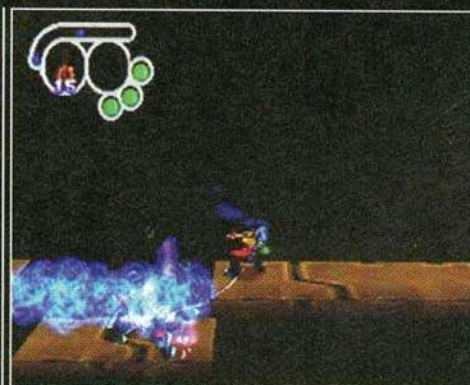
Erde in eine andere Galaxie versetzt. In der Fremde muß er, zusammen mit acht anderen Jugendlichen, gegen Karn, das fleischgewordene Böse, ankämpfen. Um den gottgleichen Widerling, der immerhin die Größe von zwei Fußballfeldern einnimmt und bereits stolze 376 Jahre auf dem Buckel hat, ausschalten zu können, erhält Wax einen mysteriösen Handschuh. Durch die Kraft, die sich in dem Handschuh verbirgt, kann Wax seine Gegner über einen Energiestrahl packen, in die Luft heben und auch herumschleudern. The Wild 9 wird offensichtlich ein Spiel darstellen, in dem man seine Feinde ein wenig quälen können wird. Man ist nicht nur dazu in der Lage, sie unter Wasser zu tauchen und jämmerlich ertrinken zu lassen, sondern auch über Flammen zu rösten, zwischen gigantische Ventilatorblätter zu klemmen und in mit Stacheln übersäte Fallgruben zu werfen, um sie dann als Plattformen für eine sichere Überquerung über die Kluften zu mißbrauchen. Ungewöhnliche Spielkonzepte zeichnen sich eben als das

spezielle Markenzeichen von Shiny aus; wobei The Wild 9 hier keine Ausnahme bildet. Neben den abgedrehten Folterfeatures wartet der Titel mit einer Vielzahl an seltsamen und durchgeknallten Gegnern auf. 500 Pfund schwere Frösche und mit mächtigen Kettensägen bewaffnete schwarze Schafe, um nur zwei zu nennen, stellen sich Wax und seinen Mannen in den

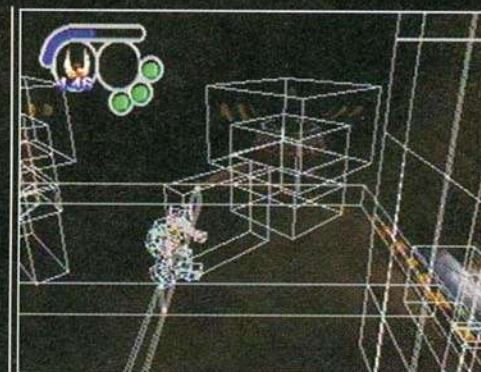
Shiny Entertainment, die schon mit den Titeln Earthworm Jim und MDK Erfolge feiern konnten, arbeitet zur Zeit mit Nachdruck an The Wild 9. Der Background ist schnell erzählt: Wex Major, ein Teenager, wird von der



Die immer wieder wechselnden Kameraperspektiven verleihen dem Spiel optische Tiefe.



Die aufsteigenden Luftblasen zeigen, daß der Gegner bald keinen Sauerstoff mehr hat.



Vom Wireframe zum fertigen Spiel.



Wie gemein! Nachdem man den Gegner mit dem Kopf in die Feuerdüse gesteckt hat, wird er brennend wieder herausgeschleudert.

Weg. Das Entwicklerteam ließ ihren relativ bizarren, aber gleichwohl witzigen Ideen in jeglicher Hinsicht freien Lauf.

Optisch erinnert The Wild 9 ein wenig an Crystal Dynamics' Pandemonium!. Die Kamera verfolgt Wax durch die komplett in Echtzeit berechnete Polygonumgebung, und schwenkt dabei wild hin und her, ohne Wax auch nur einmal aus dem Blickfeld zu verlieren. Noch lag uns

Das Entwicklerteam von The Wild 9:

Teamchef und Lead Designer Tom Tanaka: Er arbeitete schon an Disneys Aladdin für das Sega Mega Drive und war für einen Großteil von Earthworm Jim verantwortlich.

Lead Animator Kevin Munroe: Er übernahm die Entwicklung von Wax, dem Anführer der Wild 9, und die der 24 anderen Charaktere.

Lead Programmer Gari Biasillo: Er lotete das technisch Machbare der PlayStation aus und ist der einzige Programmierer im Team.

Frederic Menne: Der Franzose sorgte für die Hintergrundgrafiken und arbeitete zuvor bei Kalisto an dem Spiel Dark Earth.

Jean Michel Ringuet: Ebenfalls von Kalisto kommend und vormals bei Core angestellt, setzte Jean Michel Ringuet die gezeichneten Entwürfe auf dem Computer zu 3D-Modellen um.

Lori Sears: Von Tom Tanaka ins Team geholt, half Lori Sears beim Entwickeln und Designen der Level.

Producer Scott Herrington: Das „Mädchen für Alles“ sieht seine Hauptaufgabe darin, dem Team alles zukommen zu lassen, was es zum Glückseligkeit braucht und heitert alle mit seinem schwarzen Humor auf. Er arbeitete ebenfalls mit Tom Tanaka an Earthworm Jim.



Mit seinem Handschuh kann sich Wax an spezielle Blöcke hängen und herumschwingen.



zusammen! Auch wenn wir bis zum Release noch bis Oktober warten müssen, steht soviel jetzt schon fest: The Wild 9 wird eine grandiose Mischung aus Science Fiction und abgedrehten Cartoons darstellen. Mehr Informationen über Shiny's The Wild 9 werden in einer der nächsten plays geliefert werden.

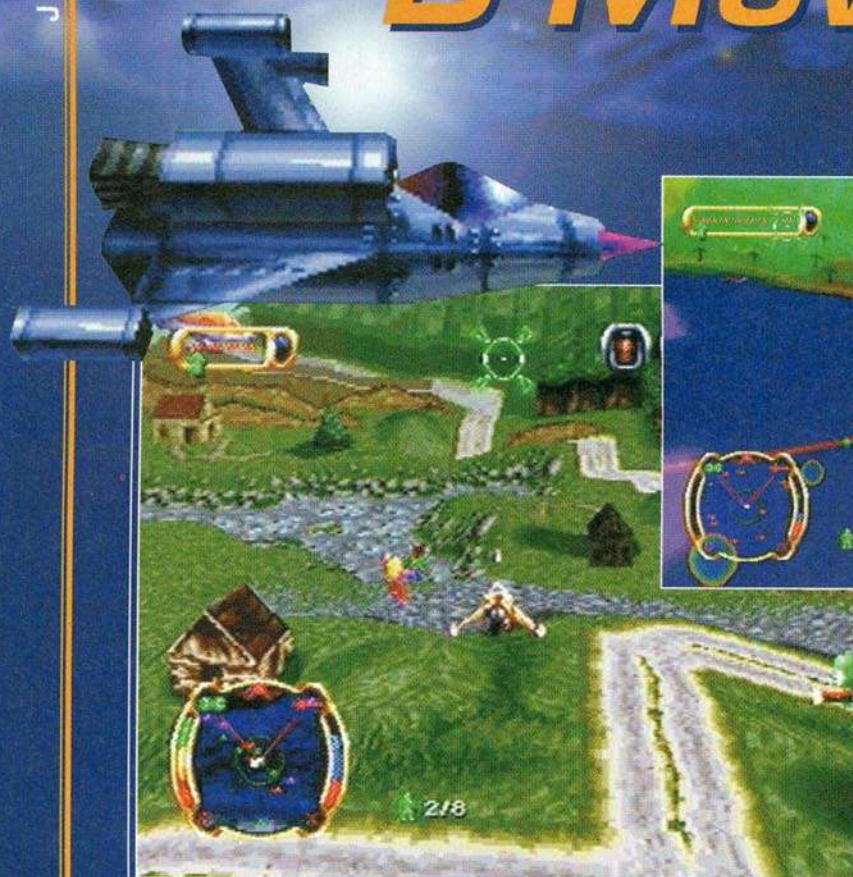


information

- Genre: Jump 'n Run
- Spieler: 1
- Hersteller: Interplay Productions
- Entwickler: Shiny Entertainment
- Testmuster: Acclaim Entertainment
- Erhältlich ab: Oktober

B-Movie

Mark Liebold



Die letzte Rettung vor dem Marsianer besteht für die zwei Erdlinge nur im Teleporterstrahl des Gleiters.



Sogar die amerikanische Hauptstadt Washington befindet sich im Klammergriff der außerirdischen Übermacht.

Als B-Movies werden alte Low-Budget Filme aus dem Sci-Fi oder Horrorgeschichte bezeichnet, die trotz ihrer meist schlechten Qualität eine große Fangemeinde besitzen. In dem Spiel B-Movie wurde die Grundidee aller Sci-Fi Klassiker aufgegriffen: Die Erde wird von einer außerirdischen Flotte angegriffen. Um unseren Planeten vor den Eindringlingen zu verteidigen, dürfen aus den zwölf verschiedenen Gleitern bis zu drei ausgewählt werden, die sich durch Bewaffnung, Geschwindigkeit, Energieverbrauch und Transportfähigkeit voneinander unterscheiden. In jedem der über 20 Level, die in acht verschiedene Regionen aufgeteilt sind, befindet sich eine Operations-

basis. An diesem Stützpunkt kann man das verlorene Energiepotential aufladen und sein beschädigtes Fluggerät gegen ein neues austauschen. Die Aliens warten mit den verschiedensten UFOs auf, um die menschliche Rasse auszulöschen. Sobald einer der feindlichen Flugkörper zerstört wird, hinterläßt er Waffenupgrades. Manchmal überlebt auch der grünhäutige Pilot und begibt sich mit seiner Strahlenwaffe zu Fuß auf Menschenjagd. Um die Zivilbevölkerung vor ihrem Schicksal zu bewahren kann man sie mit Hilfe eines Beamstrahls an Bord teleportieren. Sollte zufällig einer der Außerirdischen durch den Teleporter in das Raumschiff gelangen wird er laut schimpfend den Gleiter von innen zerlegen. Die Aufgaben, die in jedem Level erledigt werden müssen reichen vom einfachen

Beschützen menschlicher Bauernhöfe, über Eskortmissionen bis zum totalen Auslöschen der außerirdischen Hauptstadt, auf deren Heimatplaneten. Vollkommen frei und mit unglaublich rasanter Geschwindigkeit von 50 fps jagen die Flugmaschinen über die Polygonlandschaften. Die Kamera bleibt meistens hinter dem Raumgleiter, kann aber auch andere Positionen einnehmen. Strategische Elemente wie der Gebrauch von Ressourcen und Bodentruppen sind im Preview leider noch nicht zum tragen gekommen, werden allerdings in die Endversion noch eingefügt werden. Neben Thematik und Titel erinnert auch der Sound sehr stark an B-Movies. Die Musikstücke ähneln den Soundtracks zu „Mars Attacks“ und Ed Woods Klassiker „Plan 9 from Outer Space“. Die Qualität der Namensgeber zu übertreffen dürfte für B-Movie eigentlich kein Problem sein, ob es allerdings denselben Kultstatus erreichen kann, werden wir erst kurz vor der offiziellen Veröffentlichung im Oktober erfahren.



Verschiedene Kameraperspektiven ermöglichen sowohl unterschiedliche Außen- als auch Cockpitansichten.



information

- Genre: Shoot' em Up
- Spieler: 1
- Hersteller: GT Interactive
- Entwickler: King of the Jungle
- Testmuster: GT Interactive
- Erhältlich ab: Oktober



Ob Laserschuß, Triebwerksstrahl oder Explosion, mit Lichtreflexen wird nicht geizt.

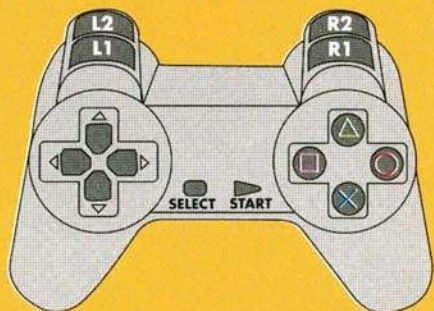


Tips & Tricks

Gunter Glos

inFormation

- =rechts
- =links
- =oben
- =unten
- =Quadrat
- X=Kreuz
- O=Kreis
- △=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten:
Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen eingeben.

INHALT 07/98

Beast Wars Transformers	54
Blasto	52
Bomberman World	56
Forsaken	57
Ghost In The Shell	57
Gran Turismo	55-56
Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon	53
Indy 500	56
Motorhead	53-54
San Francisco Rush	53
Skull Monkeys	57
Snow Racer '98	57
Tetris Plus	54
Theme Hospital	52
Total NBA 98	55
V-Tennis	57
VMX Racing	55-56
Warhammer Dark Omen	51-52
Gamebuster-Codes	58-75
Bushido Blade Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon Gex 3D Return Of The Gecko GTA - Grand Theft Auto Need For Speed III - Hot Pursuit Nightmare Creatures Soul Blade - Platinum Star Wars Masters Of Terräs Käsi Theme Hospital TOCA Touring Car Championship Warcraft II The Tides Of Darkness	
Gran Turismo Player's Guide	76-77
Heart Of Darkness Player's Guide	78-82

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Warhammer Dark Omen

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Das Kapitel beenden



Um ein Kapitel abzuschließen und mit dem Nächsten zu beginnen, geht Ihr vom Haupt-Menü aus in das Options-Menü und gebt R2,R1,L2,R2,R1,R2 ein. Verläßt den Rahmen, der nach der Eingabe der Tastenfolge auftaucht, mit der X-Taste. Wenn Ihr das eben angewählte Kapitel spielen wollt, dann geht Ihr mit dem Cursor über den Menü-Punkt „WIEDERAUFNEHMEN“ und drückt ein weiteres Mal die X-Taste, um in das Haupt-Menü zurückzukehren. Wenn Ihr ein anderes Kapitel anwählen möchtet, gebt Ihr den obigen Cheat solange ein, bis die gewünschte Kapitelnummer am Bildschirm erscheint,



und bestätigt erst dann den Menü-Punkt „WIEDERAUFNEHMEN“ mit der X-Taste, um in das Haupt-Menü zurückzukehren.

Den Kampf beenden



>>>>>

Warhammer Dark Omen

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Schnelles Nachladen



Im Menü, in dem Ihr die Regimente auswählt, drückt Ihr die SELECT-Taste. Hier gebt Ihr R2,R1,R2,R1,L2,R1 ein und wählt den Menü-Punkt „WIEDERAUFNEHMEN“ an.

Den Gegner auswählen

Im Menü, in dem Ihr die Regimente auswählt, drückt Ihr die SELECT-Taste. Hier gebt Ihr L2,L2,R2,L2,R1,R1 ein und wählt den Menü-Punkt „WIEDERAUFNEHMEN“ an.

Kleine Köpfe



Um die Köpfe der Spielfiguren schrumpfen zu lassen, gebt Ihr im Menü, in dem Ihr die Regimente auswählt, L2,L2,L2,L2,R1,R2 ein. Kehrt mit der Option „WIEDERAUFNEHMEN“ in das Spiel zurück.

Die Credits ansehen

Gebt im Haupt-Menü
○,○,□,○,R1,R2 ein, um die Namenszüge der Leute über den Bildschirm laufen zu lassen, die an Dark Omen mitwirkten.

>>>>>



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Warhammer Dark Omen

play CheatCard
PLAY STATION page 2



Um diesen Cheat einzugeben, begeben Sie sich in das Menü, in dem Sie die Regimente auswählen, und drücken Sie die SELECT-Taste. Hier geben Sie R1,R1,L2,L2,R1,R2 ein und wählen den Menü-Punkt „WIEDERAUFNEHMEN“ an.

Geld scheffeln

Im Menü, in dem Sie die Regimente auswählen, drücken Sie die SELECT-Taste. Hier geben Sie R1,L1,R1,L2,R1,R2 ein und wählen den Menü-Punkt „WIEDERAUFNEHMEN“ an.



Schneller Tod

Im Menü, in dem Sie die Regimente auswählen, drücken Sie die SELECT-Taste. Hier geben Sie R1,L1,R2,R2,R1,R1 ein und wählen den Menü-Punkt „WIEDERAUFNEHMEN“ an.



Warhammer Dark Omen

play CheatCard
PLAY STATION page 4



Die Zwischensequenzen ansehen

Um die Full Motion Videos anzusehen, geben Sie die folgenden Tastenkombinationen im Haupt-Menü ein.

Der schwarze Gral:

○,L1,○,L2,△,R2

Bernstein und Juwelen:

R1,△,R2,R2,□,R1

Die Hand von Nagash:

R2,○,R2,○,○,○

Liber Mortis:

○,△,□,○,R1,R2

Der Sieg:

L2,○,□,○,R1,R2

Der lange Marsch:

R1,L2,△,□,○,R2

Wenn Sie die Tastenfolge korrekt eingegeben haben, beginnt Ihre PlayStation sofort das entsprechende Full Motion Video zu laden.



Theme Hospital

Als Ergänzung zu den Level-Passwörtern aus der letzten Ausgabe reichen wir Ihnen diesmal die komplette Liste nach:

Level 02: X,○,□,△,△,○,□,X

Level 03: ○,○,△,□,X,△,○,△

Level 04: □,△,○,□,X,X,△,○

Level 05: ○,△,□,○,X,△,○,□

Level 06: □,△,○,○,X,□,X,○

Level 07: □,△,△,○,X,□,△,○

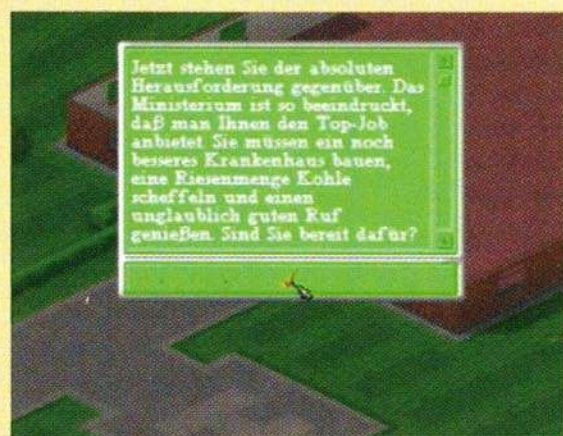
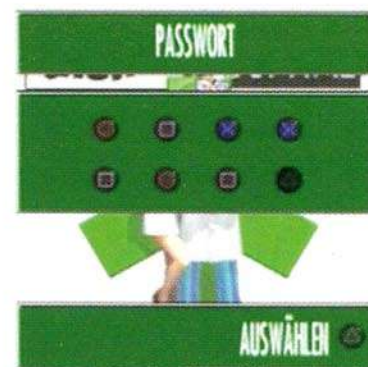
Level 08: X,△,□,○,△,○,□,X

Level 09: △,□,X,△,○,X,△,X

Level 10: ○,□,X,△,□,X,○,□

Level 11: △,○,□,○,△,□,○,X

Level 12: ○,□,X,X,□,○,□,△



Blasto

Neue Outfits

Im Haupt-Menü drücken Sie schnell ○,○,○,X,△,○, um neue Kleidungen für Ihre Charaktere zu erhalten.

Do Not Press Buttons

Diese Schilder lesen Sie in den ersten beiden Episoden. Im ersten Abschnitt sollten Sie dieser Warnung Folge leisten. In der zweiten Episode ignorieren Sie diese Warnung, weil sich dahinter Power Ups befinden.



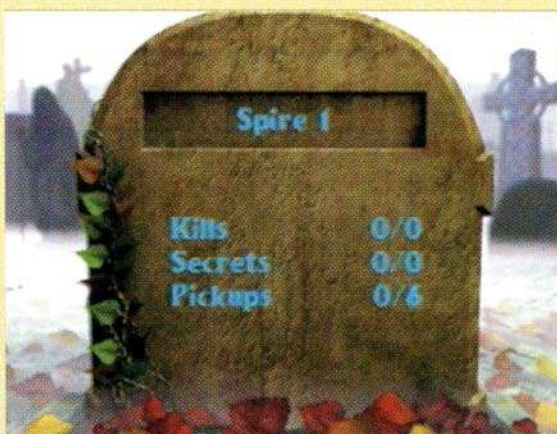
Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

Diverses

Leider funktioniert der Cheat für die Unverwundbarkeit aus der letzten Ausgabe nicht. Als Entschädigung haben wir diesmal eine nützliche Erweiterung für die Levelwahl (im Hauptmenü L1,R1,△,△,□,○,R1,L1 drücken). Mangels Bewaffnung überlebt Ihr diese Ausflüge nicht allzu lange.

Level überspringen

Gebt im Haupt-Menü □,○,△,L2,R2,L2,R2 ein. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe der Tastenkombination hört Ihr auch hier ein Geräusch. Jetzt startet Ihr ein neues Spiel. Drückt die START-Taste, um in das Pause-Menü zu gelangen. Hier drückt Ihr die △-Taste, um den Level zu beenden und die Statistik zu sehen.



San Francisco Rush

Alle Autos

Im Options-Bildschirm drückt Ihr △,□,□,×,R1. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats hört Ihr ein Geräusch.

Gamebuster Codes

Unendlich Zeit

800B2814 001E

Immer auf dem ersten Platz

800B3388 0000

Maximale Geschwindigkeit

80101218 0329

Motorhead

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Gleich zu Anfang möchten wir Euch darauf hinweisen, daß Eure erzielten High-Scores nicht zählen, solange Ihr die Cheats aktiviert habt. Um einen der folgenden Codes einzugeben, begebt Ihr Euch in das Options-Menü.

Schnellere Grafik



Gebt als Code „softhead“ ein. Die Frame Rate bleibt konstant, aber die Grafik vermittelt Euch durch das Motion Bluring ein schnelleres Fahrgefühl.

Micro Machines-Modus

Wenn Ihr à la Micro Machines aus der Vogelperspektive spielen wollt, gebt Ihr als Code „supercar“ ein.



53

Motorhead

play CheatCard
PLAY STATION page 3



Neues Intro

Um den Attract-Modus auf 3 Minuten zu verlängern und die Präsentation von 8 verschiedenen Autos mit speziellen Kameraeffekten zu sehen, gebt Ihr im Options-Menü „insanity“ ein. Jetzt kehrt Ihr in das Haupt-Menü zurück und wartet darauf, daß der Attract-Modus beginnt.

Alle Cheats abschalten

Wenn Ihr keine Lust mehr habt mit den aktivierten Cheats zu spielen, ohne Eure PlayStation aus- und wieder einschalten zu müssen, und Ihr wollt, daß Eure High Scores wieder in die Bestenliste aufgenommen werden,

dann gebt Ihr als Code im Options-Menü „nocheats“ ein.

Die Credits verändern



Begebt Euch in den Bildschirm, in dem Ihr sehen könnt, wer an der Produktion von Motorhead mitgewirkt hat, und haltet L1+L2+R1+R2+□+○ gedrückt.

Bonus-Meldung

Wenn Ihr Euch mit den Initialen SH4 in der High Score-Liste einträgt, dann seht Ihr eine Meldung über den Credits-Bildschirm laufen.

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Motorhead

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Autos und Strecken der zweiten Division

Ihr begeht Euch in das Options-Menü und gebt „cowrules“ ein. Jetzt stehen Euch zwei neu Autos zur Verfügung, die Ihr auf den freigeschalteten Strecken in der Division 2 ausprobieren könnt.

Autos und Strecken der ersten Division

Ihr begeht Euch in das Options-Menü und gebt „fragtime“ ein. Jetzt stehen Euch noch mehr Autos und Strecken zur Verfügung und Ihr absolviert ab sofort Eure Rennen in der ersten Division.

Die Nolby Hills-Strecke

Ihr gebt im Options-Menü als Paßwort „turbomos“ ein, um eine weitere Strecke namens Nolby Hills zu aktivieren. Dieser Code aktiviert ebenfalls die gleichen Optionen wie die Paßwörter „cowrules“ und „fragtime“.

Alle Autos und Strecken freischalten



Wenn Ihr den Code „lastcode“ eingibt, aktiviert Ihr auch das letzte versteckte Auto (Serpent) und die letzte Strecke (Okkunspeedway), die Euch das Spiel zu bieten hat.

Motorhead

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Dickerer Nebel

Wenn Ihr den Nebel verstärken wollt, dann sucht Ihr nach der Tankstelle in Gold Bridge und fahrt dort dreimal innerhalb von 20 Sekunden rückwärts um die Zapfsäulen herum. Wenn Ihr den Eingang passiert, muß die Geschwindigkeit Eures Autos genau 40 km/h betragen.

Turbo-Auto

Auf der Strecke Red Rock fahrt Ihr links in die Einbahnstraße hinein, zu der Ihr nach ungefähr 30 Sekunden nach dem Start gelangt. Jetzt legt Ihr den Rückwärtsgang ein und fahrt schneller als 20 km/h.

Das Entwicklungsteam sehen

Um die Entwickler von Motorhead zu sehen, solltet Ihr den langgezogenen Hügel auf der Rennstrecke Neocity finden, der zu dem Lichttheater und der Disco hinaufführt. Fahrt durch das erste Auto auf der linken Seite.

Springende Autos

Findet die Allee auf der linken Seite neben dem Bahnhof von Atlantika. Von hier aus müßt Ihr es innerhalb von 20 Sekunden bis an die linke Ende des Gebäudes schaffen und an der rechten Seite entlang fahren.

Der Geländewagen

Um ein Offroad-Fahrzeug zu erhalten, solltet Ihr für 15 Sekunden neben der Türe des Black Lotus Clubs halten.

Andere Perspektiven

Um andere Kameraperspektiven zur Auswahl zu haben, solltet Ihr für 10 Sekunden auf dem Hubschrauberlandeplatz stehen bleiben.

Geringere Gravitation

Wenn Ihr schneller als 75 km/h in das linke Garagentor mit der Digital Illusions-Leuchtreklame in Nolby Hills fahrt, wird Euer Auto leichter.

Beast Wars Transformers

Die Waffen aufrüsten

Während des Spiels geht Ihr in den Pause-Modus, haltet L2 und drückt schnell $\square, \triangle, \times, \square, \triangle, \times, \square$. Laßt L2 los und drückt START.



Levelanwahl

Auch diesen Cheat aktiviert Ihr im Pause-Modus, indem Ihr L2 haltet und fix $\square, \square, \square, \square, \triangle, \times, \times, \triangle, \square, \square, \square, \square$ drückt. Laßt L2 los und drückt START. Der Level ist beendet und Ihr gelangt in die nächste Stage.



Tetris Plus

Levelanwahl

Um Zugang zu allen Leveln zu bekommen, gebt Ihr als Paßwort hellblau, rosa, grün, hellblau, rosa, grün ein. Jetzt stehen Euch alle Level zur freien Auswahl zur Verfügung.

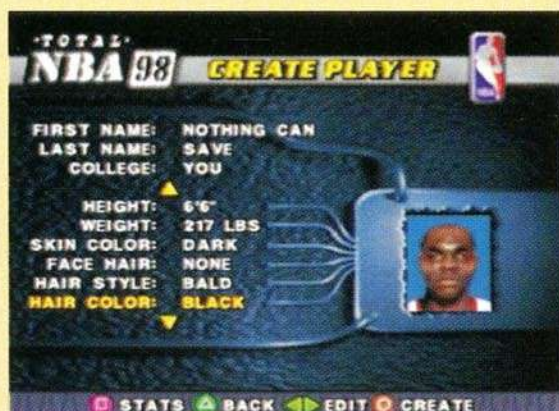
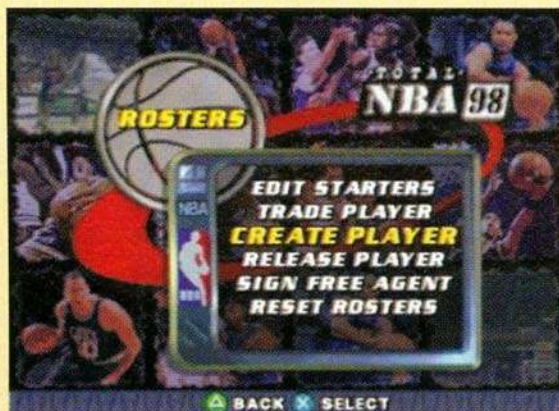




Total NBA 98

Super Spieler

Begeht Euch zu dem Bildschirm, in dem Ihr einen neuen Charakter kreieren könnt, und nennt Euren neuen Spieler „NOTHING CAN“ mit Vornamen, „SAVE“ mit Nachnamen und wählt als College „You“ aus. Jetzt positioniert Ihr den Spieler als „SHOOTING GUARD“, gebt ihm die Nummer 23, laßt ihn 6'6" groß sein, verpaßt ihm das Gewicht von 217 Pfund, färbt seine Hautfarbe „DARK“, rasiert den Bart und laßt ihm eine Glatze angedeihen. Drückt die □-Taste. Wenn alles klappt, hat Euer Spieler alle Attribute auf maximaler Ausbaustufe. Mit einem weiteren Druck auf die □-Taste kommt Ihr in das Create Player-Menü zurück. Um die Sache perfekt abzurunden, gebt Ihr diesem Top-Spieler den Namen „Michael Jordan“ und stellt das College UNC'85 ein!

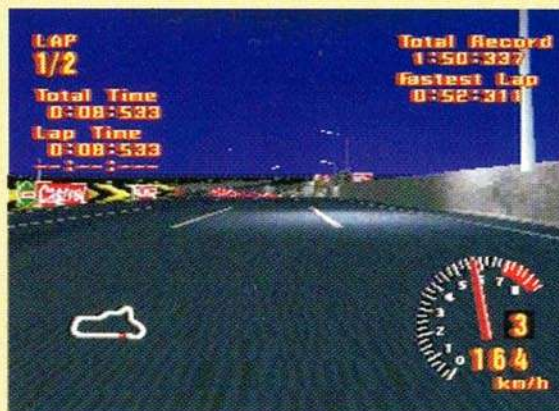


Gran Turismo

play CheatCard
PLAY STATION page 1

GT Hi-Fi-Modus

Wenn Ihr alle 4 Rennen in der GT-Liga gewinnt, erscheint ein neues Menü bei den Special Events, der sich GT Hi-Fi nennt. In diesem Modus ist der Bildaufbau flüssiger. Leider fährt Ihr dieses Rennen nur auf Zeit. Auf alle Fälle solltet Ihr Euch das Replay Eures Rennens anschauen!



Gamebuster Codes Simulations-Modus

Drückt START+SELECT, um Geld zu erhalten.

D009AAACE 0009
8009B866 00FF

Drückt START+SELECT, um die A Lizenz zu erhalten.

D009AAACE 0009
8009E3BC 0303
D009AAACE 0009
8009E3BE 0303
D009AAACE 0009
8009E3C0 0303
D009AAACE 0009
8009E3C2 0303

Drückt START+SELECT, um die B Lizenz zu erhalten.

D009AAACE 0009
8009E3B4 0303
D009AAACE 0009
8009E3B6 0303
D009AAACE 0009
8009E3B8 0303
D009AAACE 0009
8009E3BA 0303

Drückt START+SELECT, um die Internationale Lizenz zu erhalten.

>>>>

VMX Racing

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Bonusstrecke

Wenn Ihr so oft wie möglich Tricks während der Rennen im Season-Modus ausführt, dann werden folgende neue Strecken freigeschaltet: Moon, Desert, Moon2, Figure-8 Supercross. Auf der Moon-Strecke habt Ihr ein Zeitlimit von 1 Minute. Wenn Ihr von der Desert-Strecke seitlich abkommt, habt Ihr verloren.

Folgende Codes gebt Ihr während des Spiels ein:

Koordinaten anzeigen

Wenn Ihr die aktuellen Koordinaten



am Bildschirm angezeigt lassen möchte, in dem Ihr Euch im Moment befindet, dann gebt Ihr einfach
0,0,0,0,0,0,0,0,SELECT ein.

Gouraud Shaded Bikes

Um den Motorrädern ein neues Outfit zu geben, solltet Ihr folgende Tastenkombination eingeben:
□,□,X,△,○,□,X,□,SELECT.

Colorierte Strecken

Um die Strecken bunt und abwechslungsreich zu gestalten, müßt Ihr
△,X,△,□,□,△,○,X,SELECT eingeben.



>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Gran Turismo

play CheatCard
PLAY STATION page 2

D009AAE 0009
8009E3C4 0303
D009AAE 0009
8009E3C6 0303
D009AAE 0009
8009E3C8 0303
D009AAE 0009
8009E3CA 0303

Arcade-Modus

Mit Bonus Item A starten.

D00816D8 0000
800816D8 0405
D00816DA 0000
800816DA 0004
D00816DC 0000
800816DC 0405
D00816DE 0000
800816DE 0004
D00816E0 0000
800816E0 0504
D00816E2 0000
800816E2 0004

800816E4 0404
D00816E6 0000
800816E6 0004
D00816E8 0000
800816E8 0404
D00816EA 0000
800816EA 0004
D00816EC 0000
800816EC 0404
D00816EE 0000
800816EE 0004

Mit Bonus Item C starten.

D00816F0 0000
800816F0 0404
D00816F2 0000
800816F2 0004
D00816F4 0000
800816F4 0404
D00816F6 0000
800816F6 0004

In der zweiten Runde beginnen.

D00B68B0 0000
800B68B0 0002

VMX Racing

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Disco Farben

Wenn der Bildschirm in vielen unterschiedlichen Farben erstrahlen soll, gebt Ihr als Tastenkombination X,O,□,X,X,△,△,SELECT ein.

Videosequenzen anschauen



Um die verschiedenen Full Motion Videos des Spiels zu sehen, ohne es durchzuspielen, versucht es doch einfach mal mit dieser Tastenfolge: O,X,□,O,□,△,△,O,SELECT. Das Spiel bricht ab und Ihr seht das Intro. Mit X könnt Ihr die Videosequenzen abbre-

chen und mit O oder □ die nächste Sequenz anwählen.

Bewegte Landschaft



Wenn Ihr wollt, daß sich die Erde unter Euch bewegt, dann gebt Ihr O,O,O,O,O,O,O,O,SELECT ein.

Techno-Funk-Musik

Um die Musik im Hintergrund in Techno-Funk zu ändern, ist Euch am Besten mit diesem Cheat geholfen: O,O,O,O,O,O,O,O,SELECT.

Indy 500

Neue Menü-Punkte

Im Haupt-Bildschirm, in dem Ihr aufgefordert werdet die START-Taste zu drücken, gebt Ihr O,X,△,□,O,X,△,□,O,X,△,□ ein. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats hört Ihr kurz einen Motor aufheulen.

Drag Racing

Bringt den Cursor über den Menü-Punkt Qualify und drückt folgende Tasten: L1+L2+R1+R2+START. Ihr befindet Euch nach dem Ladevorgang auf einer nächtlichen Strecke unter einer Brücke, um ein Drag Racing zu fahren.



Verschiedene Replay-Kameras

Um die Kameraposition beim Replay zu verändern, haltet Ihr SELECT und probiert mit den verbleibenden Tasten, welche Perspektive Euch am Besten gefällt.

Bomberman World

Gamebuster Codes

Unendlich Leben

800CE1D0 0009

Maximale Feuerkraft

800CE1D2 000A

Maximale Bomben

800CE184 000A



Ghost In The Shell

Gamebuster Codes

Mission 01:

Unendlich Energie .80120258 00C8
Unendlich Granaten 8012025C 0001

Mission 02:

Unendlich Energie .8011F390 00C8
Unendlich Granaten 8011F394 0001

Mission 03:

Unendlich Energie .80120C30 00C8
Unendlich Granaten 80120C34 0001
Unendlich Zeit80120C24 0DF7

Mission 04:

Unendlich Energie .801227A4 00C8
Unendlich Granaten 801227A8 0001
Unendlich Zeit80122798 0DF7

Mission 05:

Unendlich Energie .8011FD4C 00C8
Unendlich Granaten 8011FD50 0001

Mission 06:

Unendlich Energie .801276E4 00C8
Unendlich Granaten 801276E8 0001
Unendlich Zeit801276D8 0DF7

Mission 07:

Unendlich Energie .80125D04 00C8
Unendlich Granaten 80125D08 0001

Mission 08:

Unendlich Energie .801204A8 00C8
Unendlich Granaten 801204AC 0001

Mission 09:

Unendlich Energie .801249D4 00C8
Unendlich Granaten 801249D8 0001
Unendlich Zeit801249C8 0DF7

Mission 10:

Unendlich Energie .80125084 00C8
Unendlich Granaten 80125088 0001

Mission 11:

Unendlich Energie .80122F84 00C8
Unendlich Granaten 80122F88 0001

Mission 12:

Unendlich Energie .8012BD50 00C8
Unendlich Granaten 8012BD54 0001

Trainings-Mission:

Unendlich Energie .80117CD0 00C8
Unendlich Granaten 80117CD4 0001
Unendlich Zeit80117CC4 0DF7

Alle FMVs zur Auswahl haben:

80112736 0001
80112738 0001
8011273A 0001
8011273C 0001
8011273E 0001
80112740 0001
80112742 0001
80112744 0001
80112746 0001
80112748 0001
8011274A 0001
8011274C 0001
8011274E 0001
80112750 0001
80112752 0001
80112754 0001

Skull Monkeys

Auch in diesem Monat haben wir für Euch noch eine Hand voll Cheats für dieses Top-Jump'n Run ausfindig gemacht. Um die folgenden Cheats einzugeben, aktiviert Ihr während des Spiels das Pause-Menü mit der START-Taste.

Level Skip

Um den Level zu beenden und mit dem nächsten fortzufahren, gebt Ihr im Pause-Menü Δ , L1, L1, $\square$, $\bullet$, $\bullet$, Δ , $\bullet$ ein.

Alle 1970s

Wenn Ihr alle drei 1970s haben wollt, dann gebt Ihr im Pause-Menü SELECT, $\bullet$, $\bullet$, $\bullet$, $\bullet$, $\bullet$, $\bullet$ ein.

Forsaken

Gamebuster Codes

Unendlich Pulsar

8008628C 8000

Unendlich Mug

800862D 60507

Unendlich MFRL und Graviton

800862DC 2A01

Unendlich Purge

800862DE 0009

Unendlich Solaris Missiles

800862D8 0009

Unendlich Schild

80086284 1000

Unendlich Schutzhülle

80086286 1000

Snow Racer '98

Level Codes

Ski:

Abfahrt - Vertigo Run:

CLASSIC

Abfahrt - Last Downhill:

SESSION

Super C - Bitter Cild: SL:

DAHU

Super C - French Castle:

JAMLINE

Free Ride:

Schanze - Back Flip SP:

STORMY

Schanze - Combo Jump:

MONDO

Alpin:

Abfahrt - Winter Cold: JH:

URBAN

Abfahrt - French Castle:

XTREM

Super C - Winter Cold SL:

LAIDBACK

Super C - French Castle:

VALLEY



V-Tennis

Neuer Spieler

Geht in das Charakterauswahl-Menü und gebt

L2, L2, R1, R1, R1, $\bullet$, Δ , Δ , Δ , Δ , X ein.

Eine Stimme bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Cheats.



GAMEB

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit dem Schummelmodul Gamebuster. Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel oder direkt bei Dataflash (Tel.: 02822/68545).

Bushido Blade

Alle Moves800A14D0 FFFF
Continue-Zeit aufhalten
.....800A14B4 011F
Extra Charakter ..80030BE6 1062
Nicht im POV- oder im Story-Modus
verwenden.

**Ian Livingstone's
Deathtrap Dungeon**

Unendlich Antidote D00C6D30 0000
.....800C6D30 FFFF
Unendlich Strength D00C6D34 0000
.....800C6D34 FFFF
Unendlich Speed ..D00C6D34 0000
.....800C6D38 FFFF
Unendlich Charm of Icy Pool
.....D00C6D3C 0000
.....800C6D3C FFFF
Unendlich Warding
.....D00C6D40 0000
.....800C6D40 FFFF
Unendlich Anti Magic Charm
.....D00C6D44 0000
.....800C6D44 FFFF
Unendlich Invisibility
.....D00C6D48 0000
.....800C6D48 FFFF
Red Sword
.....800C6CC0 0106
Black Spirit Sword
.....800C6CC4 0106
Silver Sword
.....800C6CC8 0106
Venom Sword
.....800C6CCC 0106
Magic Warhammer
.....800C6CD0 0106
Unendlich Energie Potion
.....800C6D2C FFFF
Unendlich Flamelance
.....800C6CE4 FFFF
Unendlich Firethrower
.....800C6CE0 FFFF
Unendlich Bombs
.....800C6CE8 FFFF
Unendlich Grenade Launcher
.....800C6CEC FFFF
Unendlich Blunderbuss
.....800C6CF0 FFFF
Unendlich Infernal Device
.....800C6CF4 FFFF

Unendlich Fireballs
.....800C6D08 FFFF
Unendlich Razorspell800C6D0C FFFF
Unendlich Jetspell
.....800C6D10 FFFF
Unendlich Greater Razorspell
.....800C6D14 FFFF
Unendlich Arc of Power
.....800C6D18 FFFF
Unendlich War Pigs
.....800C6D1C FFFF
Unendlich Star Spell
.....800C6D04 FFFF
Unendlich Fire Fly
.....800C6D00 FFFF
Silver Key
.....800C6D2C 018E
Red Key
.....800C6D5C 018E
Gold Key
.....800C6D54 018E

**Gex 3D
Return Of The Gecko**

Unverwundbarer Gex
.....800A3B1C 001D
Unendlich Leben ..80098A90 0009
Unendlich Energie .80098A94 0005
Alle aufzusammelnden Dinge
.....80098A98 0063
.....80098A9C 0062
.....80098AA0 0062

Rote Fernbedienungen für:

Out of Toon und SmellRaiser
.....8009ACDC 0707
Frankensteinfield und
www.dotcom.com
.....8009ACDE 0707
Mao Tse Tongue und The Umpire
Strikes8009ACE0 0707
Pangaea und Fine Tooning
.....8009ACE2 0707
This Old Cave und Honey I Shrunk the
Gecko8009ACE4 0707
Poltergex und Pain in the Asteroids
.....8009ACE6 0707
Samuri Night Fever und No Weddings
und a Funeral ...8009ACE8 0707
Lava Daba Doo ..8009ACF2 0300

Texas Chainsaw Mainicure
.....8009ACF4 0707
Silberne Fernbedienungen
.....8009AD00 FFFF
.....8009AD02 0FFF
Goldene Fernbedienungen
.....8009AD04 FFFF
.....8009AD02 1F00
Unendlich Zeit Aztec 2
.....D01443C8 1500
.....801443C8 1520
Unendlich Zeit Thursday 12th
.....D0139BCC 1500
.....80139BCC 1520
Unendlich Zeit Spy Who Loved
HimselfD01514F0 1500
.....801514F0 1520
Unendlich Zeit Drag Net
.....D013A2A0 1500
.....8013A2A0 1520
Feather Gex*
.....800A3ACA 0391
Mega Cheat ** ..8009AD5C 00FF

*** Halte die X-Taste gedrückt, um höher zu klettern. Dann schwebt Ihr sanft und landet weich. Verwendet die Steuerkreuztasten, um Euch zu bewegen.**

**** Dieser Code beinhaltet Unverwundbarkeit, unendlich Leben, unendlich Zeit und den Zugang in ein Debug-Menü. Um alle Wege anzuwählen, geht Ihr in das Debug-Menü, indem Ihr die Select-Taste drückt, und wählt dann im Gegenstände-Menü die Fernbedienungen aus.**

GTA - Grand Theft Auto

Unendlich Waffen, Munition, 99 Leben
& Koordinaten ...80025F90 00FF
Alle Städte (sämtliche Codes zusammen
eingeben) ..80025F2C 0001
.....80025F30 0001
.....80025F34 0001
.....80025F38 0001
.....80025F3C 0001
Maximaler Schutz*
.....800A92F0 7FFF
Polizei ausgeschaltet
.....8002B488 0000



UNSTUCK CODES

Unendlich Leben
.....8002B5F2 0063
Unendlich Pistole und Munition
.....8002B5FC FF00
Unendlich Machine Gun und
Raketenwerfer
.....8002B5FE FFFF
Unendlich Flammenwerfer
.....8002B600 00FF
Schlüssel, um aus dem Gefängnis zu
kommen8002B606 1000
Automatisches Gehen und Fahren
.....8002B5F4 0300
Punkte x 20** 8002B5EE 0014
9 Millionen Punkte**
.....8002B49E 0090

* Schutz muß zuerst aufgesammelt
werden.
** nur einen von beiden Codes ver-
wenden!

Need For Speed III Hot Pursuit

Nur 1 Runde zu Fahren
.....8001DDE0 0003
Extrawagen
.....800FAA90 003D
Alle Strecken
.....80044088 0101
.....8004408A 0101
Bessere Performance
.....D011DF8E 0040
.....8011DF83 0064

Nightmare Creatures

Unendlich Energie .801C35C6 1000

Soul Blade Platinum

Spieler 1 Unendlich Energie
.....800C0006 00F1
Spieler 2 Unendlich Energie
.....800C2F3E 00F1
Spieler 1 Maximale Stärke der Waffe
.....800C309A 0060
Spieler 2 Maximale Stärke der Waffe
.....800C0162 0060

Unendlich Zeit800EDB2C 0063
Mitsurugi alle Waffen800E9B3C 00FF
.....800EA38C 00FF
.....800EA3A0 00FF
Seung Mina alle Waffen
.....800E9B3E 00FF
.....800EE38E 00FF
.....800EA3A2 00FF
Taki alle Waffen . . .800E9B40 00FF
.....800EA390 00FF
.....800EA3A4 00FF
Li Long alle Waffen .800E9B42 00FF
.....800EA392 00FF
.....800EA3A6 00FF
Voldo alle Waffen . .800E9B44 00FF
.....800EA394 00FF
.....800EA3A8 00FF
Sophitia alle Waffen 800E9B46 00FF
.....800EA396 00FF
.....800EA3AA 00FF
Siegfried alle Waffen
.....800E9B48 00FF
.....800EA398 00FF
.....800EA3AC 00FF
Rock alle Waffen . .800E9B4A 00FF
.....800EA39A 00FF
.....800EA3AE 00FF
Hwang alle Waffen .800E9B4C 00FF
.....800EA39C 00FF
.....800EA3B0 00FF
Voldo alle Waffen . .800E9B4E 00FF
.....800EA39E 00FF
.....800EA3B2 00FF

Star Wars Masters Of Teräs Käsi

Unendlich Lebensenergie Spieler 1
.....800B4A3C 00FF
Maximale Lebensenergie Spieler 1
.....800B4A40 1000
Flawless Victory Spieler 1
.....800B4A54 0000
Unendlich Lebensenergie Spieler 2
.....800B4A54 00FF
Maximale Lebensenergie Spieler 2
.....800B4A58 1000

Flawless Victory Spieler 2
.....800B4A3C 0000
Bonuscharaktere . . .800C7726 FFFF
Slow Motion Mode*
.....800ADDA0 0000
* Der Gamebuster muß ausgeschaltet
werden, wenn das Spiel Daten von
der CD nachlädt.

Theme Hospital

Unendlich Geld . . .80013B810 FFFF
.....80013B812 05F4
Maximale Reputation
.....80013C538 03FF

TOCA Touring Car Championship

Cadillac800100AE 0001
Regen verkehrt . . .800100BA 0001
Alle Wagen doppelt so schnell
.....800100C4 0100
Helikopteransicht
.....800100C4 0001
Cartoonlandschaft
.....800100B6 0100
Starry Sky
.....800100B6 0001
Big Hunds
.....800100BE 0001
Keine Kollisionsabfrage
.....800100BC 0001
Go Kart-Ansicht
.....800100B4 0100
Overhead-Ansicht
.....800100B4 0001
Disco Fog800100C0 0001
Trackside800100C0 0100
Aggressive Gegner
.....800100B8 0001
Niedrige Bodenhaftung
.....800100B8 0100

Warcraft II The Tides Of Darkness

Maximum an Gold in den Minen
.....8011EC86 FFFF

Gran Turismo

Stefan Girlich

Gran Turismo ist eines der besten Konsolen-Rennspiele überhaupt. Jedoch muß man von vorneherein viel Geduld mitbringen, um sich an das sehr realistische Fahrverhalten der Wagen zu gewöhnen. Im Quick Arcade-Mode kann man sich hervorragend mit dem Handling der Renner vertraut machen. Speziell dann, wenn der Spieler den Racing Mode anstatt des sehr spielhallenlastigen Drift Mode wählt. Die Wagenpalette beherbergt optisch schöne, aber noch langsame Boliden, anhand derer die Fahrtechnik gut zu erlernen ist. Im Gran Turismo-Modus ist eine der wichtigsten Regeln, zu Beginn auf den Kauf eines schnellen Fahrzeugs mit Hinterradantrieb zu verzichten, da diese am schwierigsten zu steuern sind.

Der schnellste Weg um Geld und Rennen zu gewinnen

Bestehe die B-Lizenz und kaufe Dir einen gebrauchten Honda Prelude, um damit den Sunday Cup GT zu gewinnen. Verkaufe dann den Prelude und den gewonnenen Demio A-Spec, damit Du Dir einen 89er Nissan GT-R holen kannst. Den Rest vom Geld investierst du in Chip-Tuning, einen besseren Endschalldämpfer und in alles andere, was man sich noch leisten kann. Nimm am 4WD Event-Race teil und gewinne diesen. Verkaufe den Wagen, den Du als Prämie erhalten hast, und verwende dann das gesamte Geld für das weitere Tunen des Nissans. Rennbereifung, den Rest der Fahrwerksmodifikationen und ein Intercooler sollten den Wagen konkurrenzfähig genug machen, um den Clubman Cup zu gewinnen. Den Turbo solltest Du aber erst modifizieren, wenn Du Dir einen Stufe 4-Ausbau leisten kannst. Hast Du den Clubman Cup siegreich bestritten, verkaufst Du den Z28 Camaro 30th Anniversary Edition. Versuche jetzt die A-Lizenz zu knacken.

Du solltest jetzt dazu in der Lage sein, den Nissan GT-R fertig zu tunen, indem man alle erhältlichen Teile kauft, inklusive der sehr wichtigen Gewichtsreduzierung. Verzichte aber vorerst auf das Rennchassis. Nimm an dem Japanese Vs Us Race-Event teil. Wenn Du als erster über die Ziellinie rollst, kannst Du einen Mitsubishi FTO Limited Edition Dein Eigen nennen - der der beste Allround-Wagen im Spiel ist. Falls Du Pech hast, bekommst

Du die Chrysler Viper GTS-R, die zwar ein brillantes Auto ist, jedoch einen ebenso brillanten Fahrer benötigt. Wenn du den FTO gewonnen hast, kannst du Dich gleich damit in den GT Club und GT World Cup (nachdem Du die internationale A-Lizenz erhalten hast) begeben und selbige gewinnen. Langsam aber sicher sollte Dein Kontostand wachsen.

Absolviere nun die Mega Event-Rennen und verkaufe den Toyota Soarer, den Du dort gewinnst. Dann holst Du Dir die Viper RT/10 (oder GTS) und begibst Dich in den Normal Race-Event. Dank der enormen Power dieses Wagens sollte es kein Problem sein, als Sieger vom Platz zu gehen.

Benutze den Nissan GT-R, um die Tuned-Meisterschaft zu gewinnen (mit 926 PS sollte das kein Problem sein!).

Benutze den Mitsubishi FTO Limited Edition (oder den Nissan Skyline, falls du keinen FTO gewonnen hast), um das Japan Vs England-Rennen zu gewinnen. Wenn Du eine Viper GTS-R oder den Cerbera Limited Edition gewinnst, kannst Du einen davon benutzen, um die US Vs England-Meisterschaft zu gewinnen. Falls Du keinen von beiden bekommst, nimmst Du einfach Deine Viper GTS und tustest diese entsprechend auf. Nimm dann irgendeine Deiner Vipers, um die FR Class-Rennen zu absolvieren. Danach kaufst Du Dir einen FTO GP-R, welchen Du dann komplett modifizieren solltest (bis auf das Renn-Chassis). Fahre diesen dann in der FF - Lightweight Klasse, und schließlich für die letzten drei Herausforderungen bereit zu sein.

Beide Stage 11-Rennen (dauern ca. 40-50 Minuten!) können mit den Autos, die Du in der Garage stehen hast, gewonnen werden. Der FTO Limited Edition ist gut geeignet für die Racing Class, während der Nissan GT-R in der Tuned Class gefahren werden sollte. Der FTO Limited Edition ist maßgeschneidert für das Grand Valley 300-Rennen - Du kannst aber alternativ auch einen Skyline mit einem Rennchassis versehen.

Nachdem Du all diese Rennen gewonnen hast, müßtest Du weit über 100,000,000 Credits auf dem Konto haben. Jetzt heißt es kaufen, kaufen, kaufen!!!

Welcher Wagen für welches Rennen?

Sunday Cup

Fast jeder getunte Wagen sollte das restliche Feld locker abhängen können.

GT Cup

So lange Dein Wagen über 300PS hat und am Fahrwerk ausreichend modifiziert wurde, solltest Du hier mit Leichtigkeit gewinnen.

World GT Cup

Wie in den vorherigen Rennen braucht man auf jeden Fall ein voll getuntetes Fahrzeug. Außerdem sollte es weniger als 1250kg wiegen und mindestens 525 PS unter der Haube haben. Das ist gleichbedeutend mit praktisch jedem Wagen der großen fünf: Mazda RX-7, Toyota Supra, Mitsubishi GTO, Honda NSX oder Nissan Skyline GT-R. Der Mitsubishi ist besonders auf den kurvenreichen Strecken recht langsam. Der Mazda und der Toyota benötigen wegen dem Hinterradantrieb einen erfahrenen Piloten. Durch das geringe Gewicht beschleunigt der Honda NSX hervorragend und erreicht schnell seine Höchstgeschwindigkeit, ist aber ebenfalls ein Hecktriebler und von daher schwer zu beherrschen. Der Allradantrieb des Nissan macht diesen zu einem exzellenten Allrounder. Mit zunehmender Spielpraxis sollte man aber die Rennen auch mit langsameren Fahrzeugen gewinnen können.

FF Race

Der Mitsubishi FTO GP-R ist die beste Wahl für diese Klasse. Aber auch der Honda Prelude SiR und der Honda Civic Integra R machen auf diesem Kurs sehr viel Spaß.

FR Race

Der Mazda RX-7 wie auch der Toyota Supra sind beide am besten für dieses Rennen geeignet. Der Honda NSX würde gleichermaßen mithalten können, darf aber wegen seinem Mittelmotor-Konzept nicht an dem Rennen teilnehmen. Eine getunte Viper macht auch sehr viel Spaß, da sie wegen der breiten Reifen eine super Bodenhaftung mitbringt. Die leichten TVRs sind ebenfalls gut geeignet. In der weniger exotischen Gruppe haben wir den Toyota MR2, Nissan Sil Eighty und den Nissan '88 Silvia.

urismo

Player's Guide

4WD Race

Wieder beherrscht der Nissan GTR das Feld. Der Mitsubishi FTO Limited Edition ist zwar weniger kraftvoll, aber leichter zu fahren. Der Subaru Impreza Rally Edition ist auch eine gute Wahl, durch seine niedrige Endgeschwindigkeit aber auf den Geraden nicht schnell genug. Wenn Du eine echte Herausforderung willst, solltest Du auf superstarke Rennboliden verzichten. Viel Spaß macht der Kurs mit folgenden Wagen: Mitsubishi Lancer (III und V), Nissan Gti-R und Toyota Celica GT-4.

Lightweight

Erste Wahl sollte der Mitsubishi FTO-R sein. Für ein lustiges Rennen sollte man einen Mazda Demio A-Spec mit 211 PS zum Rennwagen tunen. Durch die Gewichtsreduzierung bohren sich die Pferdestärken auf satte 408 PS auf. Der Mazda fährt sich danach wie ein frasierter Einkaufswagen. Fast alle Kurven werden dann auf zwei Rädern genommen. Wer ein bißchen Geschick beweist, kann den Wagen auch über die Kurve hinaus auf zwei Rädern balancieren. Der Mazda Eunos, Mitsubishi Cyborg R, Honda Civic 93 3Door Si und der Toyota Starlet sind die letzten Vorschläge für diese Kategorie.

US Vs Japanese

Der Mitsubishi FTO Limited Edition zerstört förmlich die Konkurrenz durch seine enorme Stärke und den Vierradantrieb. Falls Dir aber nach Abwechslung zumute ist, kannst Du auch auf jeden Race-Modifizierten der großen „fünf“ zurückgreifen. Eine voll getunte Viper GTS-R sorgt für viel Vergnügen, wenn Du auf harte Heckslides stehst.

Japanese Vs British

Wie oben beschrieben, sollte man auf jeden Fall hinter den Lenker des Mitsubishi FTO Limited Edition steigen. Jeder der Spezial Modelle ist hier konkurrenzfähig. Falls Du lieber einen englischen Renner bevorzugst, ist nichts besser als ein Race-getunter Cerbera, obwohl seine lange Hinterradübersetzung in Verbindung mit seinem niedrigen Gewicht ein echtes Übersteuerungsspektakel einläutet. Falls man aber den Dreh raus hat, stellt sich der Cerbera als wahre Wundermaschine heraus. Mit ihm kann

man auf zwei Rädern bei ausbrechendem Heck unter voller Beschleunigung durch die Kurve heizen.

British Vs US

Die Viper GTS-R stellt sich hier als König dar. Eine gute Alternative ist der Cerbera (voll getunt, mit Rennchassis). Wieder sollte man sich mit dem Gaspedal etwas zurückhalten, da beide zum Übersteuern neigen.

Mega

Kraft und Geschwindigkeit sind der Schlüssel zu diesem Rennen. Jeder voll getunte Mazda RX-7, Toyota Supra RZ, Nissan GTR, Honda NSX oder Mitsubishi GTO sollte den Pokal nach Hause tragen. Die Vipers und TVRs lassen hier ebenfalls die Konkurrenz im Staub zurück.

Normal

Der beste Wagen für dieses Rennen ist die Viper RT/10. Minimal leichter als die Viper GTS, jedoch mit derselben Leistung ausgestattet, verbläst man locker das Verfolgerfeld - inklusive dem zweiten hochklassigen Renner in dieser Klasse, dem NSX Typ S-Zero. Das einzige Auto, das sich noch deutlicher von der Konkurrenz abzuheben vermag, ist der Nissan 400 R, den man erhält, nachdem man alle Goldmedaillen der A-Lizenz ergattert hat. Falls dir nach einer Herausforderung zumute ist, probier es mit irgendeinem der TVRs, dem RX-7 oder Subaru Imbreza.

Tuned

Dies ist ein hartes Rennen, da man sehr starken, mittelgewichtigen Wagen gegenübersteht. Eine 4WD-Rally-Kiste (Impreza oder Lancer) würde hier viel Sinn machen, jedoch haben fast alle das Manko der niedrigen Höchstgeschwindigkeit. Ein GTR mit komplettem Tuning, bis auf das Rennchassis, stellt sich hier als klar Sieger heraus. Er ist zwar etwas schwieriger in den engen Passagen zu fahren, vermag dies aber durch seine Power und den 4WD auszugleichen.

Valley 300

Jetzt wird es richtig hart. Ein 60 Runden-Marathon auf dem Grand Valley Speedway steht an. Sicherlich ist hier mehr Ausdauer als Geschick gefragt, da die Computergegner durchweg recht ver-

halten fahren. Der Mitsubishi FTO Limited Edition ist hervorragend für dieses Rennen geeignet.

Stage 11 Racing

Ein weiterer schwerer Brocken, der den Piloten ca. 50 Minuten an den Kurs fesselt. Wie gehabt eignet sich der Mitsubishi FTO Limited Edition am besten für die Marathon-Rennen. Für Abwechslung sorgt ein Versuch mit einem Leicht- bis Mittelgewichtigen 4WD Wagen.

Stage 11 Tuned

Ein maximal getunter Nissan GT-R ist ideal für diesen Kurs. Das Problem ist jedoch der hohe Reifenverschleiß, der den Piloten ca. alle 15 Runden in die Boxen zwingt. Ungeachtet dessen ist der Nissan der absolute König dieser Strecke. Durch seine immense Leistung und den 4WD schafft man es recht schnell, eine große Kluft zwischen dem eigenen und dem zweitplatzierten Fahrzeug zu erfahren.

Best Cars

Wagen mit der größten Leistung
Ein Race-getunter Nissan GT-R Vspec hat stolze 941 PS. Dieser Wagen ist auch der leistungsstärkste 4WD.

Stärkster Wagen mit Frontantrieb

Ein Race-getunter Honda Prelude SiR bringt 378 PS auf die Piste.

Stärkster Wagen mit Heckantrieb

Ein Race-getunter Toyota Supra RZ hat 910 PS unter der Haube.

Stärkster Lightweight-Wagen

Der beliebte Mitsubishi FTO GP-R Version mit 634 PS.

Leichtester Wagen mit Frontantrieb:

Der Demio A-Spec wiegt 605 kg.

Leichtester Wagen mit Hinterradantrieb:

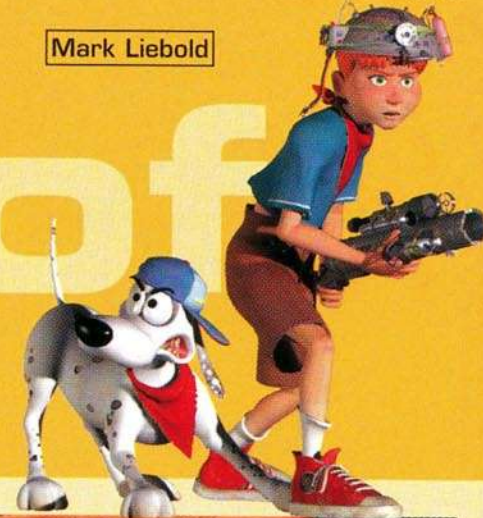
Der Toyota Tureno Apex wiegt 682 kg.

Leichtester 4WD Wagen

Der Nissan Gti-R und der Subaru '96 WRX Sti III wiegen 967 kg.

Mark Liebold

Heart of



Canyon of Death:



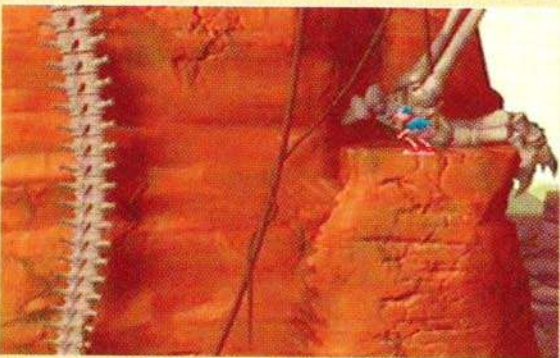
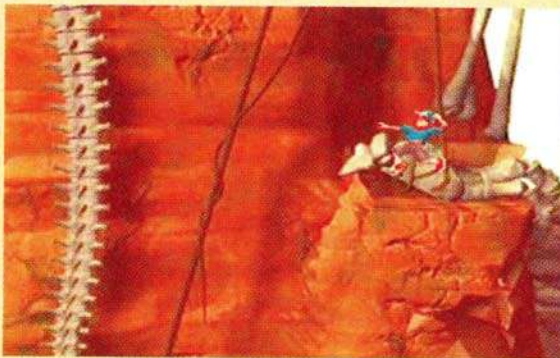
Ein großer Felsen blockiert den Weg. Der Plasmastrahler eignet sich bestens, um den Brocken umzustürzen. Allerdings kracht ein großes Stück in die dahinter liegende Wand. Aus der entstandenen Öffnung schwappt die erste Flut der gemeinen Schattenwesen, um Andy in Stücke zu reißen - Feuer frei.



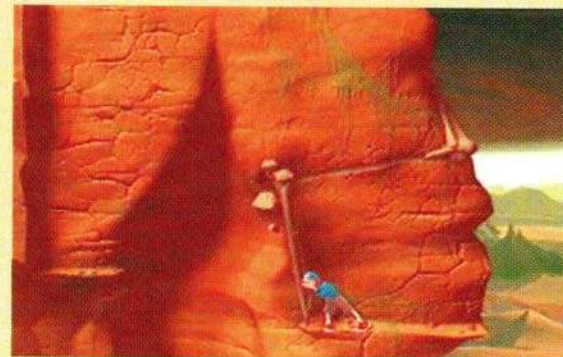
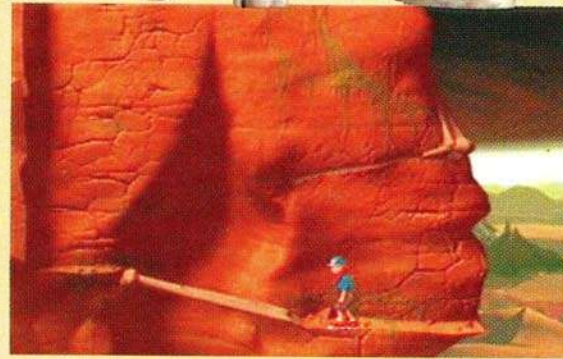
Für die erste relativ knifflige Jumppassage muß man den Doppelsprung benutzen, um über die heraneilenden Schattenwesen zu hüpfen.



Um auf die obere Plattform zu gelangen, muß das vordere der beiden Schattenwesen pulverisiert werden. Dies ist allerdings nicht so einfach, da es sich immer geduckt hält. Die einzige Möglichkeit es auszuschalten ist darauf zu schießen, wenn das hintere Monster auf den Boden schlägt und es in die Luft katapultiert. Leider wird Andy mit in die Luft geschleudert. Um das zu verhindern, muß man kurz bevor das Schattenwesen auf den Boden schlägt in die Luft springen. Nachdem Andy wieder festen Boden unter den Füßen hat, kann er den noch fliegenden Gegner ausschalten.



Hier führt anscheinend kein Weg nach oben. Die Kletterpartie kann man fortsetzen, indem man auf der Felsnase herumspringt. Nach zwei bis drei Hüpfen bricht diese ab, und Andy wird an einem großen skelettiierten Saurierschwanz nach oben gezogen.



Die Spalte ist zu groß, um darüberzuspringen. Andy muß einfach den Weg weiter nach oben klettern. Beim Versuch weiterzukommen bricht er ein Stück Knochen aus der Felswand, das bequem als Brücke benutzt werden kann.

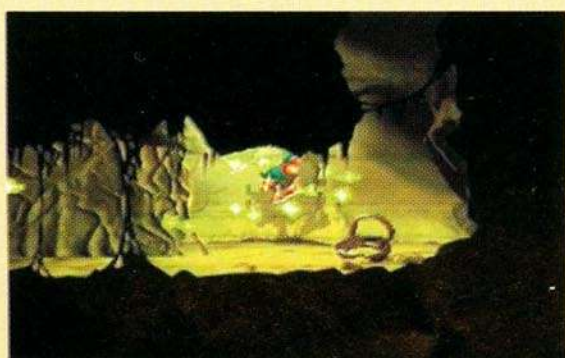
Swamplands:



Darkness

Player's Guide

Eine widerliche fleischfressende Pflanze versperrt den Weg. Um sie loszuwerden, muß man einen Bildschirm weiter unten an die von der Decke hängenden Wurzeln der Pflanze springen.



In den Höhlen lauert noch mehr fleischfressendes Grünzeug. Damit man an den Pflanzen unbeschadet vorbei kommt, muß man zuvor an den Beutel, der mit Glühwürmchen gefüllt ist, springen, um diese freizusetzen. Anschließend kann Andy unbeschadet an den Pflanzen vorbeigehen. Aber natürlich nur, wenn diese gerade ein Insekt vertilgen.

Magic Lake:

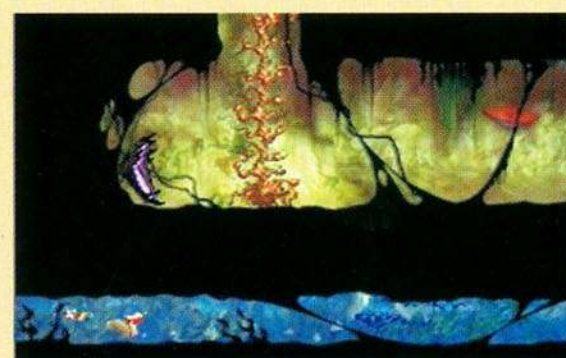


Während Andy durch die überfluteten Tunnelsysteme schwimmt, kreuzen des öfteren seltsame Wasserpflanzen seinen Weg. Diese saugen entweder Wasser auf oder blasen es von sich weg. Die richtige Schwimmrichtung entnehmen Sie bitte den Bildern.



Um sicher durch die mit fleischfressenden Pflanzen durchsetzten Höhlen zu kommen, muß Andy zuerst seinen magischen Schuß aufladen, um damit die erste Pflanze für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen. Danach springt er in die Mitte des Screens und hängt sich an die Pilze, die an der Wand hängen.

Noch ein letzter Schuß auf die Pflanze, die sich in der dunklen Ecke verbirgt, und es kann weiter gehen.



Heart of



Die erste wirklich etwas kompliziertere Situation in Heart of Darkness: Um unbeschadet über das von gefräßigen, fischartigen Schattenwesen durchsetzte Gewässer zu gelangen, muß Andy zunächst das Samenkorn ins Wasser schie-

ben, anschließend nach links gehen und sich an der Pflanze hochhangeln. Nun muß man weitergehen, bis man an einem Wasserbecken angelangt ist (Bild 2). Jetzt schwimmt man nach rechts und stößt den Stein beiseite, der die Strömung blockiert. Schnell wieder zurück, da die Schatten Andy auf dem Fersen sind. Da nun das Gewässer in Bewegung gebracht wurde, muß man die Pflanze, an der Andy vorher hochgeklettert ist, verdorren lassen und ins Wasser schieben. Sobald sie auf der kleinen Insel angekommen ist, muß sie wieder zum Wachsen gebracht werden. Mit Hilfe der Pflanze über das Wasser springen, die rechte Pflanze verdorren lassen und wiederum ins Wasser schieben. Jetzt befinden sich in dem Screen mit den zwei kleinen Inseln und der Öffnung in der Decke zwei Samenkörner, mit deren Hilfe Andy bequem nach oben klettern kann.

Spaceland:

Die Bodenluke kann nur geöffnet werden, wenn man vorher das Ausgleichsgewicht verschoben hat.

Rivers of Fire:

Darkness

Player's Guide

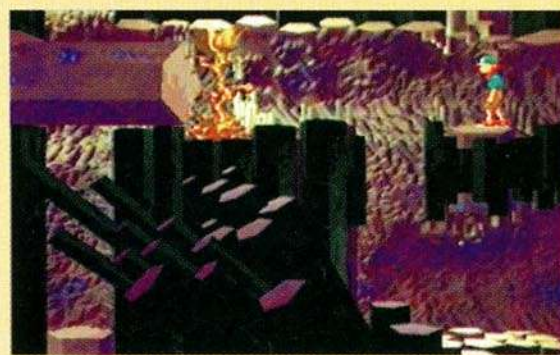
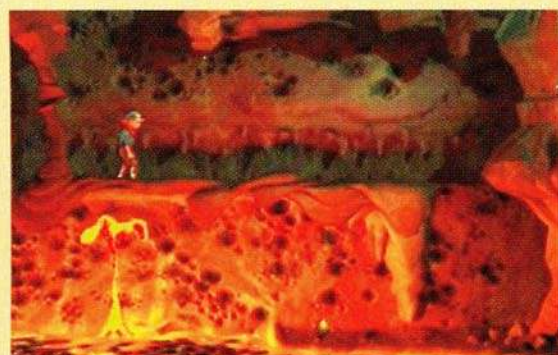


Auf dem Weg zu den Feuerflüssen schießt plötzlich eine große schwarze Säule aus dem Boden. Damit diese wieder im Boden verschwindet, muß Andy wieder zurückgehen und auf die Bodenplatte treten. Um zu verhindern, daß eine zweite Säule auftaucht, sollte man nicht auf die andere Bodenplatte (Bild 2) treten.

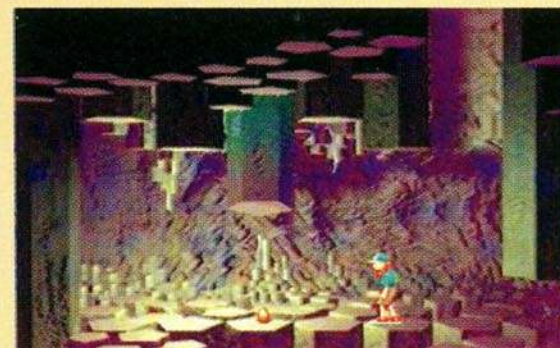
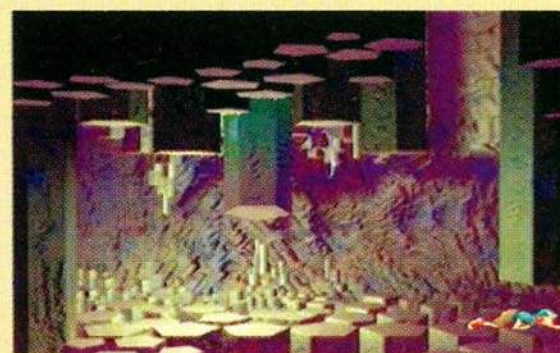


Um weiterzugelangen, muß Andy zunächst das Samenkorn durch den schmalen Spalt hindurchschieben. Danach läßt man es wachsen und kann sich an den oberen Gesteinsvertiefungen entlanghangeln, um einen Screen nach oben zu gelangen.

Caverns of Doom:



Um nicht von der Steinsäule zerquetscht zu werden, muß Andy als erstes das Samenkorn wachsen lassen und anschließend die Platte in die Wand drücken, damit sich der Boden öffnet und er entkommen kann.



Heart of Darkness

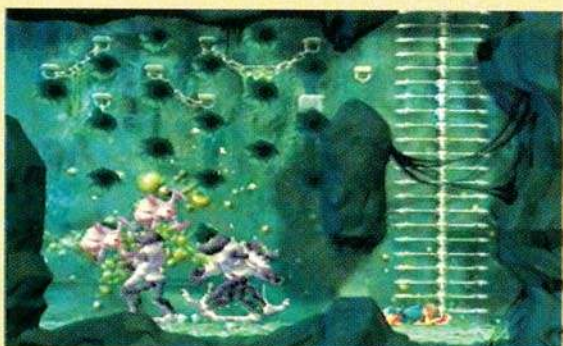
Player's Guide

Für die Befreiung von Whisky benötigt Andy den Stein, der ihm die magischen Fähigkeiten verliehen hat. Um den Stein zu erreichen, muß man ein Samenkorn unter die Säule legen, das man aus dem rechten Bildschirm erhält und wachsen lassen. Die emporsteigende Säule schiebt den magischen Stein an die Wasseroberfläche.

Into the Lair:



Um dem sicheren Tod zu entgehen, darf sich Andy auf keinen Fall auf die Plattform, die direkt unter der Öffnung liegt, fallen lassen, da sonst beide Pforten gleichzeitig geöffnet werden und zu viele Monster von links und rechts hereinströmen würden. Deshalb hangelt man sich über die linke Bodenplatte und läßt sich fallen. Da jetzt nur von links Monster kommen, ist es kein Problem erst diese zu beseitigen und sich anschließend um die zwei gepanzerten Geister, die sich hinter der rechten Schleimwand verbergen, zu kümmern.



In den Wänden hausen ekelhafte Würmer, die blitzschnell hervorschießen und Andy in ihre Tunnelsysteme ziehen. Vermehrt man die gepanzerten Geister, schnappen sich die Würmer diese, und Andy kann unversehrt in den nächsten Bildschirm gelangen bzw. den Knopf drücken.



Von einer Schlauchnase, dem verdorbenen Diener des Masters of Darkness gefangen: Der einzige Weg aus dem Gefängnis führt durch die Decke. Zuerst sprengt man sie einfach. Das herunterfallende Samenkorn wachsen lassen und anschließend den Stein durch das Loch schieben. Um sich zu retten, springt der rosa Quälgeist durch das Eingangsloch und wird selbst gefangen. Für Whisky ist allerdings noch genug Platz, um zwischen dem Gesteinsbrocken und dem Loch hindurchzuschlüpfen.

Heart of Darkness:

Im letzten Level gibt es keine Rätsel und kniffligen Passagen. Hier ist nur noch Geschicklichkeit und Glück gefragt.

Na, dann
viel Spaß!



Das Wertungssystem

10	Ausnahmetitel mit Referenzcharakter
9	Herausragender Titel
8	Sehr guter Titel
7	Überdurchschnittlicher Titel
6	Genrefans testen an
5	Nur für Sammler
1-4	Finger weg

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Das Zehner-Wertungssystem versteht sich als monatliche Entscheidungshilfe, verzichtet auf den bangen Blick in die Softwarezukunft und gibt dem Leser jetzt und heute die Möglichkeit, aktuelle Spiele den eigenen Vorlieben entsprechend zu selektieren. Das Wertungssystem ist in Grafik, Sound/FX und Rating gegliedert. Während sich Grafik und Sound stets an der Leistungsfähigkeit der PlayStation messen lassen müssen, ist das Rating nicht zwingend mit diesen Wertungen in Einklang zu bringen, sondern drückt einzig und allein das Spielspaßpotential aus. Hochklassige Software mit einem Rating von 9 oder 10 wird von play mit dem Best Buy-Prädikat belohnt, was einer konkreten Kaufempfehlung gleichkommt.

Spiele, deren Schwierigkeitsgrad extrem hoch ausfällt, bekommen den „Extreme Hardcore“-Stempel.



EXTREME
HARDCORE

BACK ISSUES

11/97 Player's Guide

Setups Formel 1 '97
Final Fantasy VII (Teil 1)

12/97 Player's Guide

Discworld II Vermutlich
Vermißt...!? (Teil 1)
Final Fantasy VII (Teil 2)

01/98 Player's Guide

Broken Helix (Teil 1)
Discworld II Vermutlich
Vermißt...!? (Teil 2)

02/98 Player's Guide

Baphomets Fluch 2 (Teil 1)
Broken Helix (Teil 2)

03/98 Player's Guide

Baphomets Fluch 2 (Teil 2)
Strategy Guide
Warhammer Dark Omen

04/98 Player's Guide

Riven The Sequel To Myst
(Teil 1)
Warhammer Dark Omen
(Teil 1)

05/98 Player's Guide

Riven The Sequel To Myst
(Teil 2)
Warhammer Dark Omen
(Teil 2)

06/98 Player's Guide

Colin McRae Rally
Warhammer Dark Omen
(Teil 3)



12 97



01 98



02 98



03 98



04 98



06 98

play 11/97 ☐

play 12/97 ☐

play 01/98 ☐

play 02/98 ☐

play 03/98 ☐

play 04/98 ☐

play 05/98 ☐

play 06/98 ☐

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

pro Heft 6,50 DM =

+ Porto

Inland: 3,- DM

ab 3 Hefte 4,- DM

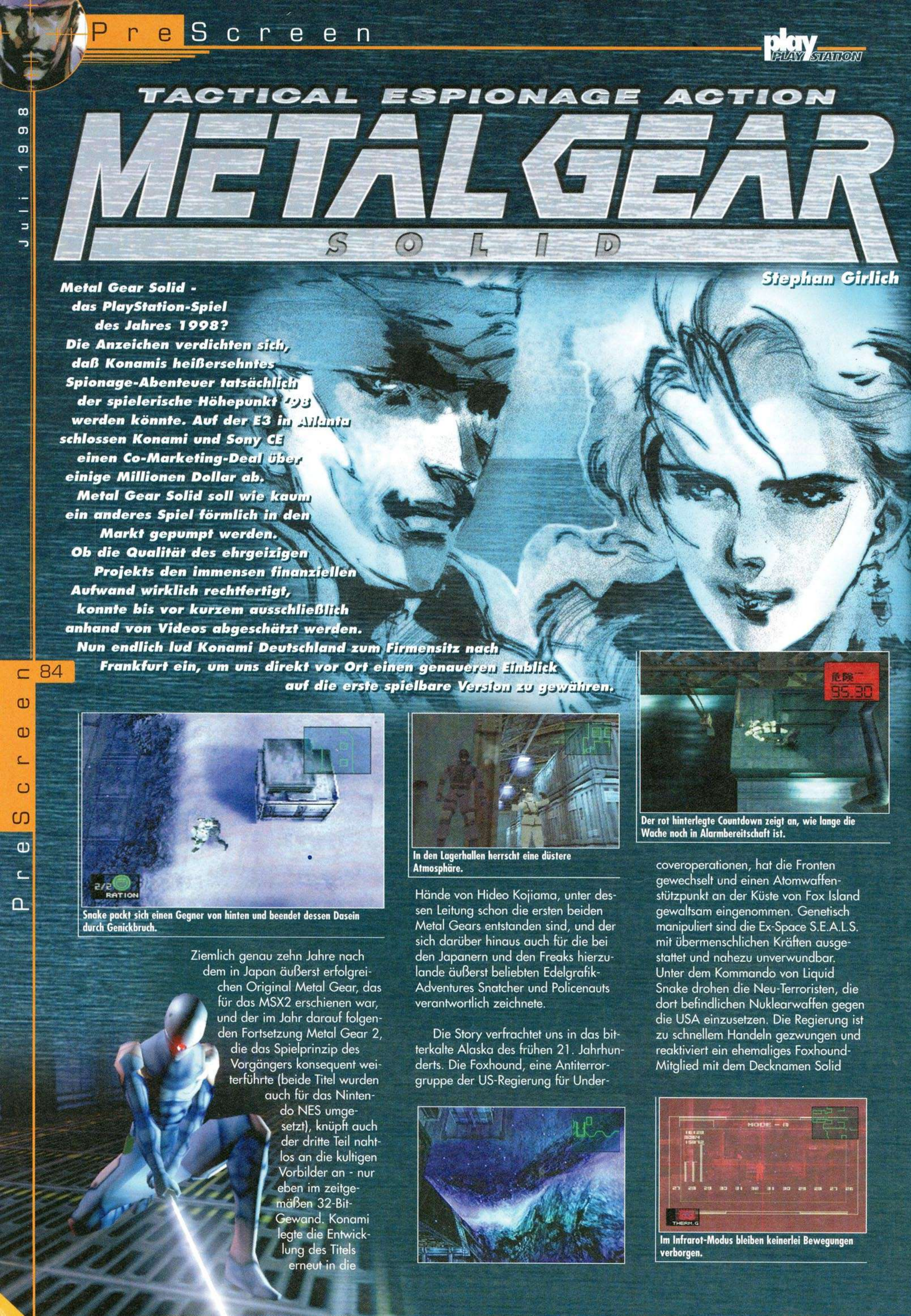
ab 4 Hefte 7,- DM

Ausland: 8,- DM

ab 3 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag:

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play PLAYSTATION - „Back Issues“ - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR

S O L I D

Stephan Girlich

**Metal Gear Solid -
das PlayStation-Spiel
des Jahres 1998?**

Die Anzeichen verdichten sich,
daß Konamis heißersehtes
Spionage-Abenteuer tatsächlich
der spielerische Höhepunkt 1998
werden könnte. Auf der E3 in Atlanta
schlossen Konami und Sony CE
einen Co-Marketing-Deal über
einige Millionen Dollar ab.

Metal Gear Solid soll wie kaum
ein anderes Spiel förmlich in den
Markt gepumpt werden.

Ob die Qualität des ehrgeizigen
Projekts den immensen finanziellen
Aufwand wirklich rechtfertigt,
konnte bis vor kurzem ausschließlich
anhand von Videos abgeschätzt werden.

Nun endlich lud Konami Deutschland zum Firmensitz nach
Frankfurt ein, um uns direkt vor Ort einen genaueren Einblick
auf die erste spielbare Version zu gewähren.



Sneak packt sich einen Gegner von hinten und beendet dessen Dasein durch Genickbruch.

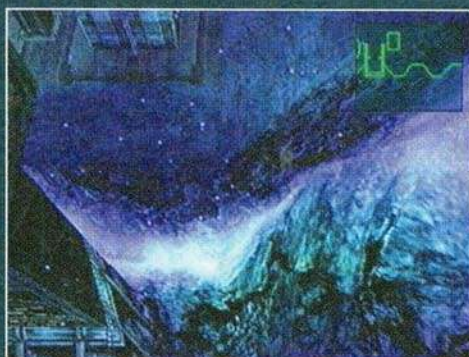
Ziemlich genau zehn Jahre nach dem in Japan äußerst erfolgreichen Original Metal Gear, das für das MSX2 erschienen war, und der im Jahr darauf folgenden Fortsetzung Metal Gear 2, die das Spielprinzip des Vorgängers konsequent weiterführte (beide Titel wurden auch für das Nintendo NES umgesetzt), knüpft auch der dritte Teil nahtlos an die kultigen Vorbilder an - nur eben im zeitgemäßen 32-Bit-Gewand. Konami legte die Entwicklung des Titels erneut in die



In den Lagerhallen herrscht eine düstere Atmosphäre.

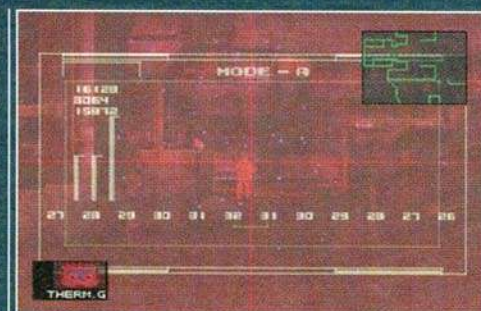
Hände von Hideo Kojima, unter dessen Leitung schon die ersten beiden Metal Gears entstanden sind, und der sich darüber hinaus auch für die bei den Japanern und den Freaks hierzulande äußerst beliebten Edelgrafik-Adventures Snatcher und Policenauts verantwortlich zeichnete.

Die Story verfrachtet uns in das bitterkalte Alaska des frühen 21. Jahrhunderts. Die Foxhound, eine Antiterrorgruppe der US-Regierung für Under-



Der rot hinterlegte Countdown zeigt an, wie lange die Wache noch in Alarmbereitschaft ist.

coveroperationen, hat die Fronten gewechselt und einen Atomwaffenstützpunkt an der Küste von Fox Island gewaltsam eingenommen. Genetisch manipuliert sind die Ex-Space S.E.A.L.S. mit übermenschlichen Kräften ausgestattet und nahezu unverwundbar. Unter dem Kommando von Liquid Snake drohen die Neu-Terroristen, die dort befindlichen Nuklearwaffen gegen die USA einzusetzen. Die Regierung ist zu schnellem Handeln gezwungen und reaktiviert ein ehemaliges Foxhound-Mitglied mit dem Decknamen Solid



Im Infrarot-Modus bleiben keinerlei Bewegungen verborgen.

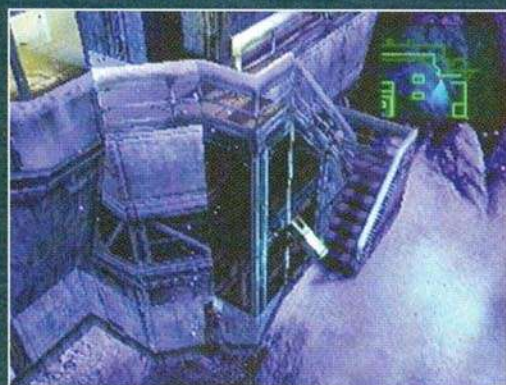


Solid Snake kann sich nicht nur unter dem Karton verstecken, sondern mit diesem auch laufen. Allerdings sollte man die braune Pappkiste nicht allzu offensichtlich platzieren, will man die Aufmerksamkeit der Wachen nicht unnötig erregen. Durch die Trageschlitzte kann man in der Ego-Perspektive einen Blick nach draußen riskieren. Wird man allerdings entdeckt, ist das Ende von Snake meist schon sehr nah.



Solid Snake. Dessen Mission gleicht einem Selbstmordkommando. Innerhalb von nur 24 Stunden muß Solid Snake in die Basis eindringen und die Verräter eliminieren. Gelingt ihm das nicht, wird die unheilvolle Bedrohung einer nuklearen Katastrophe auf amerikanischem Gebiet zur grausamen Realität.

Der Thematik entsprechend könnte man einen gewöhnlichen 3D-Shooter erwarten, in dem alles über den Haufen geschossen wird, was dem Spieler vor die Flinte läuft. Metal Gear Solid jedoch verfolgt in vielerlei Hinsicht einen völlig anderen Weg. Beim Intro verzichtete man auf vorab berechnete opulente Renderszenen. Um hinsichtlich der Grafik Stilbrüche und zudem Ladezeiten zu vermeiden, wie beispielsweise in Tomb Raider oder Parasite Eve der Fall, werden der Vorspann wie auch alle Zwischensequenzen von der Grafikeinheit in Echtzeit berechnet. Dadurch ist ein fließender Übergang von Spiel zu Story und umgekehrt gewährleistet. Die mindere optische Qualität wird



durch die dichtere Atmosphäre nahezu vollständig ausgeglichen. So verfolgt man Solid Snake, wie er im arktischen Gewässer aus einem U-Boot herausgeschossen wird und sich in einer Art Kapsel seinen Weg durch ein dunkles, geheimnisvolles Höhlensystem in die unterste Ebene der Anlage bahnt. Kaum dem eisigen Wasser entstiegen, fällt dem Spieler der kondensierende Atem unseres Helden positiv auf. Nicht bloß ein grafischer Gag - kann doch jeder Atemzug die Aufmerksamkeit der Wachen erregen. Überhaupt sollte man besser ständig auf der Hut sein, um nicht unnötig verräterische Spuren zu hinterlas-



In der hinteren Ecke dieses LKWs ist man völlig sicher und kann sich für einen Moment sammeln.

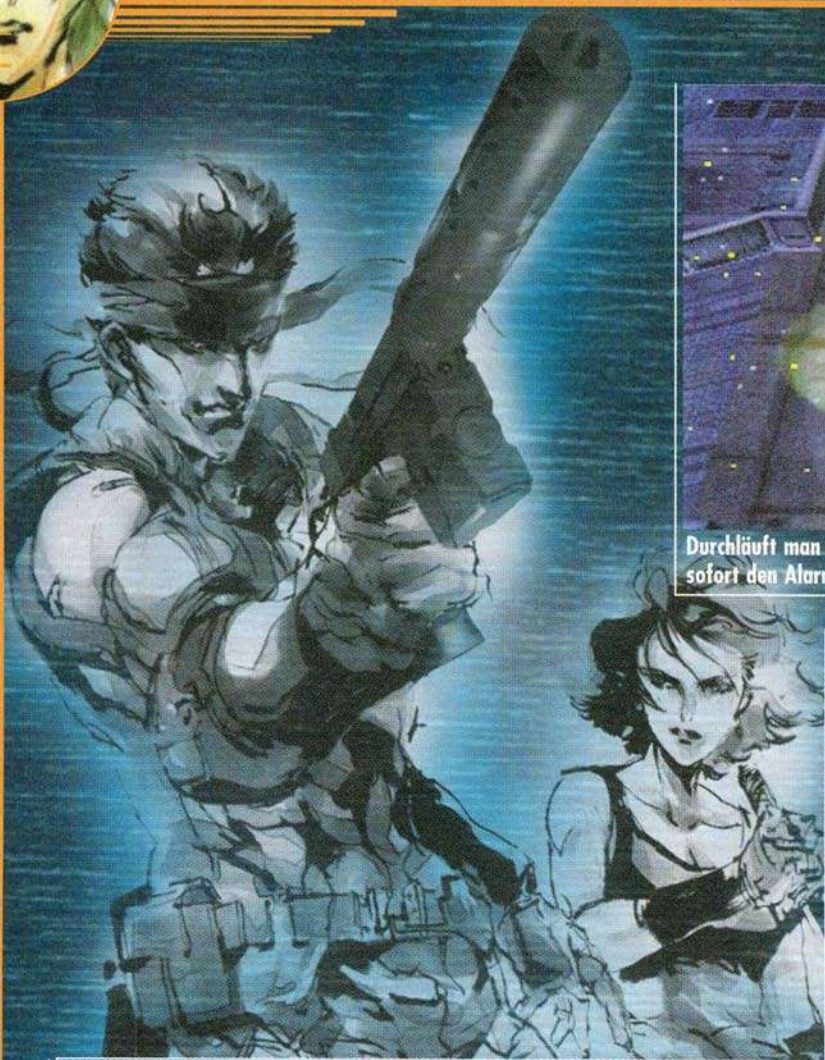
sen. Beim Laufen durch den Schnee oder eine Pfütze bleiben kurzzeitig Fußabdrücke zurück, die einen Feind sofort in allerhöchste Alarmbereitschaft versetzen. Kreuzt man gar dessen Sichtbereich oder den einer Überwachungskamera, wird augenblicklich der schrille Alarm ausgelöst und die gesamte Basis in helle Aufregung versetzt. Von allen Seiten strömen die Wachen herbei und beginnen mit dem MG im Anschlag nach dem Störenfried zu suchen. Hat man Glück, findet sich ein Plätzchen zum Verstecken, bis die



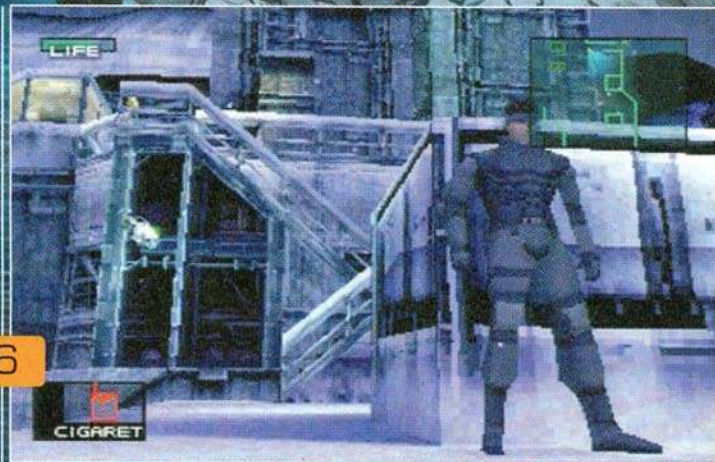
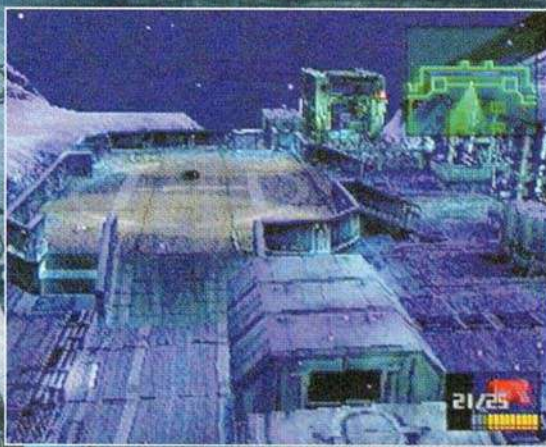
Aus der Ego-Perspektive wirkt der Stützpunkt besonders imposant.

METAL GEAR

Mit diesem Namen werden Panzer bezeichnet, die Nuklearwaffen aller Art transportieren und praktisch von jedem Punkt aus starten können. Speziell in den Zeiten des Kalten Krieges kam den Metal Gears eine machtentscheidende Rolle zu.



Durchläuft man den Sichtradius der Suchscheinwerfer, lösen die Wachen sofort den Alarm aus.



Preßt man sich an einen Container oder eine Wand, wechselt die Perspektive automatisch vor den Protagonisten, so daß man den Bereich dahinter optimal einsehen kann.

Gegner sich wieder beruhigt haben. Hat man aber Pech und wird entdeckt, kommen die ausgeprägten Kampfkünste von Solid Snake zum Einsatz. Ob spektakulärer Schulterüberwurf oder genickbrechender Würgegriff - Einzelkämpfer Snake weiß sich auch ohne Waffen seiner Haut zu erwehren. Ist Snake unter Beschuß, hält er den Körper eines Feindes als lebendigen Kugelfang vor sich; auf maßlos übertrieben visualisierte Blutfontänen wurde hierbei verzichtet. Anfangs noch gänzlich



FOXHOUND

Hinter diesem Namen verbirgt sich eine High-Tech-Undercovereinheit, die 1990 ins Leben gerufen wurde. Als eine Art schnelle Eingreiftruppe kämpften die Söldner vorrangig in regionalen Krisengebieten - speziell dann, wenn das Militär aus politischen Gründen nicht aktiv werden konnte. Im 21. Jahrhundert richten sich die Einsätze der Foxhound verstärkt gegen Terroristen. Durch Genmanipulation werden die Fähigkeiten der Mitglieder ins Übermenschliche und nahezu Unverwundbare gesteigert. Der Codename der Super-Söldner ist Space S.E.A.L.S..

unbewaffnet, sammelt unser Söldner im Laufe des Abenteuers bis zu 30 Waffen und Goodies in sein Inventar. Einige der Gegenstände entsprechen den heutigen realen, andere wiederum sind fiktiv. Pistole und MG sind rasch gefunden, durch Sprengsätze sind sofort ganze Abschnitte des Komplexes zerstört. Über Essensrationen wird die Lebensenergie aufgefrischt. Selbst an witzige Elemente haben die Entwickler gedacht. So ist es Snake möglich, sich unter einem Faltkarton (!) zu verstecken. Hierbei wird die Interaktion mit den Wachen besonders deutlich. Verhält man sich unter dem Karton ruhig, bemerken die patrouillierenden Soldaten einen im Regelfall nicht. Verschiebt man die Pappschachtel, erscheint über dem Kopf der Wache ein Fragezeichen. Auf diese Art und Weise werden dem Spieler auch in anderen Situationen die Reaktionen der Soldaten signalisiert. Ein Ausrufezeichen wird sichtbar, wenn Snake an einen Container oder ähnliches klopft, um durch die Geräusche einen sich in unmittelbarer Nähe befindlichen Soldaten anzulocken. Hält eine der Wachen gerade ein Nickerchen, wird dies comic-like durch nach oben steigende Z's verdeutlicht.

Zehn Minuten effektive Spielzeit - viel mehr gab die „Preview“-Version



Ein gekonnter Tritt an die Kinnlade des Gegners schickt diesen zu Boden.

BAD GUYS



LIQUID SNAKE

Der Oberbösewicht. Sein Alter und sein Name sind ebenfalls unbekannt. Existiert zwischen ihm und Solid Snake eine Verbindung?



SNIPER WOLF

Sie genießt nach einer harten Ausbildung den Ruf, eine der besten Scharfschützin der Welt zu sein. Nur kämpft sie leider auf der falschen Seite.



VULCAN RAVEN

Im Körper des mächtigen Hünen fließt indianisches und Eskimoblut. Er ist gegen Kälte resistent. Dem rabenähnlichen Muttermal auf seiner Stirn hat er seinen Spitznamen zu verdanken.



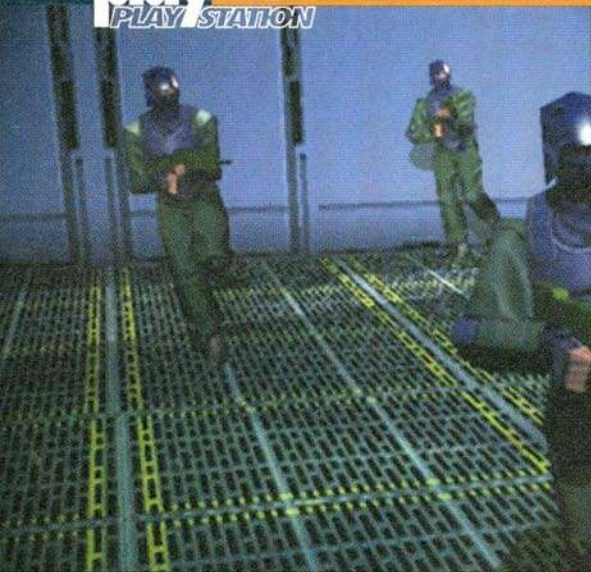
REVOLVER OZELOT

Trug einstmals den Namen Spetsnaz. Nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion arbeitete er für Omon und später als gefürchteter Steuereintreiber für die russische Regierung. Wurde von der Foxhound abgeworben. Gilt als Waffennarr und großer Fan von Italo-Western.



PSYCHO MANTIS

Ex-KGB-Agent mit übermenschlichen Kräften. Siedelte nach dem Untergang der Sowjetunion in die USA über und ging vorübergehend zum FBI. Wurde ebenfalls von der Foxhound abgeworben.



GOOD GUYS

SOLID SNAKE

Unser reaktiver Held. Sein wirklicher Name und sein Alter sind nicht bekannt.



MERYL SILVERBURGH

Sie steht auf Snakes Seite. In einer Soldatenfamilie aufgewachsen, wurde sie in ihrer ersten Mission in einen Aufstand verwickelt.



DR. NAOMI

Chefärztin der Foxhound und wichtigster Nebencharakter. Sie unterstützt Solid Snake über Funk.



GOOD OR BAD GUY?

NINJA

Das Geheimnis um den mysteriösen Cyborg wird im Laufe des Spiels aufgeklärt.

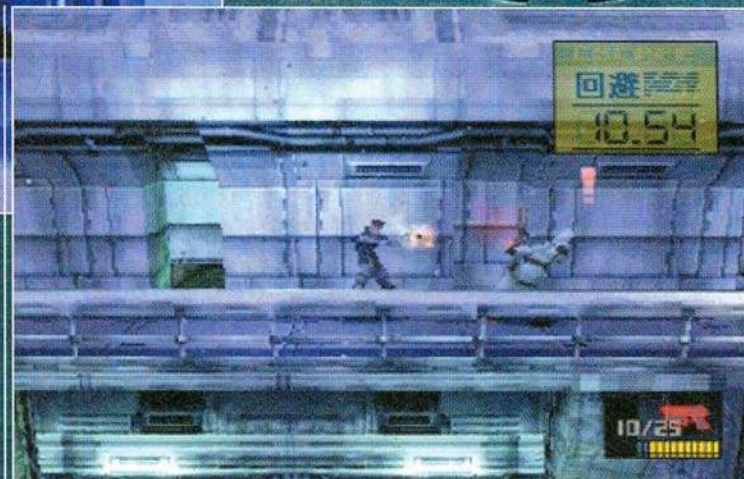


Nachdem Snake an den Container geklopft hat, erscheint über dem Gegner ein Ausrufezeichen. Der Soldat ist auf die Geräusche aufmerksam geworden.

leider noch nicht her - haben genügt, um uns schon jetzt restlos in den Bann des anstehenden Agenten-Spektakels zu ziehen. Die grafische Inszenierung des Raketenstützpunktes besticht durch eine noch nie dagewesene Detailtreue und ist wie in einem Kinofilm durchweg in düster/unheimlich wirkenden Blautönen gehalten. Während in vielen anderen Titeln der Spielort meist nur rudimentär zu erkennen ist, fühlt man sich in Metal Gear Solid tatsächlich in eine Militärbasis versetzt. Die Atmosphäre könnte dichter nicht sein, man verschmilzt förmlich mit der Rolle des einsamen Kämpfers. Das Programm zeigt das Geschehen meist aus einer 3/4-Iso-Perspektive, läßt einem aber die Möglichkeit, das Areal per Tastendruck aus der Ich-Perspektive zu inspizieren. In welcher Form die anderen in das Spiel eingebundene Personen mit Solid Snake interagieren, ist bislang nur gerüchteweise durchgedrungen. Reichlich Spannung und ein Schuß Romantik sollen die Emotionen des Spielers erreichen. Unbekannt ist



Mit dem Scope (Fernglas) läßt sich eine bis zu 1000-fache Vergrößerung erzielen. So kann man leicht erkennen, daß dieser Soldat gerade eine kleine Schlafpause einlegt.



Feuergefechte sollten grundsätzlich vermieden werden, da die Schußgeräusche weithin hörbar sind und weitere Feinde anlocken.

ebenso, ob Metal Gear Solid level-artig oder in Form von nur einer einzigen umfangreichen Mission aufgebaut sein wird. Sicher ist dagegen die Unterstützung des Dual Shock Controllers. Mit seinem orchestralem Bombast-Soundtrack und der subtilen Geräuschkulisse wird der Titel in akustischer Hinsicht allerhöchsten Ansprüchen genügen. Um die einführende Frage aufzugreifen: Metal Gear Solid hat ohne Zweifel das Potential zum Spiel des Jahres, wenn nicht sogar zum alles andere überragenden PlayStation-Titel. Wir werden Euch bis zum offiziellen PAL-Release im November über den Stand der Entwicklung natürlich auf dem Laufenden halten.



Mit simpler Waffengewalt erreicht man in Metal Gear Solid nicht viel.

information

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: Konami
- Entwickler: KCE Japan
- Testmuster: Konami
- Erhältlich ab: November



Colony Wars 2

Vengeance

Stephan Girlich



Die riesigen Raumkreuzer sind wesentlich detaillierter und wirken noch beeindruckender als die des ersten Teils.

Am Original Colony Wars scheiden sich die Geister. Brillant inszeniert, zählt der Titel in optischer Hinsicht selbst heute noch zu den absoluten Highlights für die PlayStation. Hat man ein entsprechendes technisches Equipment zu Hause stehen, erreicht die episch anmutende Special Effects-Orgie nahezu Spielhallen-Niveau.



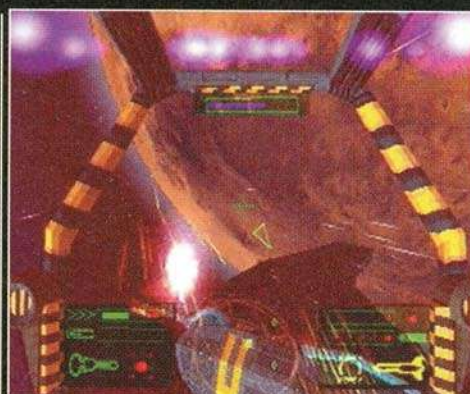
Insbesondere des hohen Schwierigkeitsgrades wegen waren aber trotz des grafischen Overkills viele Spieler verbittert und wetterten in maßloser Entrüstung gegen Psygnosis, die mit dem ähnlich gearteten G-Police nur kurz zuvor einen noch härteren Brocken veröffentlicht hatten. Einzig Hardcore Freaks und endlos geduldige Naturen spielten beide Titel bis zum jeweils erlösenden Abspann durch.

Für das Sequel zu Colony Wars gelobt Psygnosis Besserung. Trotz gesteigerter AI soll sich die Fortsetzung bis zum Schluß hin in einem fairen Rahmen bewegen. Ob dies wirklich der Fall sein wird, ist allerdings nach dem ausführlichen Antesten der uns vorliegenden Vorabversion noch nicht

abzuschätzen. Die Story von Colony Wars 2 Vengeance spielt ca. 100 Jahre nach einem der sechs Enden des ersten Teils. Nach dem Sieg der Liga Der Freien Welten wurden die imperialen Navy-Truppen vertrieben und das Warploch versiegelt. Damit gingen den Überlebenden der Navy all' ihre natürlichen Ressourcen verloren. Für die folgenden Generationen bedeutete dies bittere Armut und Hoffnungslosigkeit.



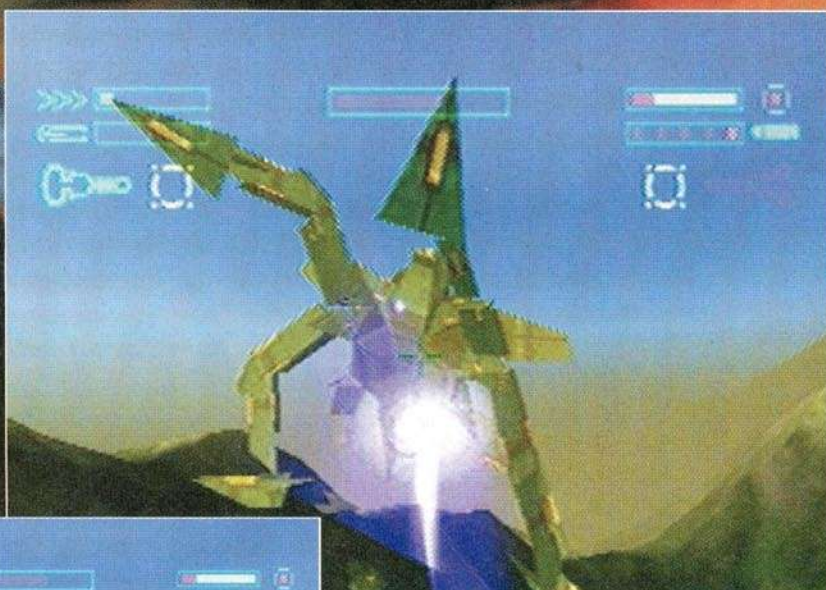
Riesige Planeten im Hintergrund geben einem das Gefühl, sich wirklich in den unendlichen Weiten des Weltalls zu befinden.



Das Cockpit blieb in seinen grundsätzlichen Funktionen nahezu unverändert.



Ist ein Gegner getroffen, werden gewaltige Energieblitze frei.



Den riesigen Gegner der Planeten-Mission wissen wir noch nicht einzuschätzen. Jedoch ist er von einer wahrlich beeindruckenden Größe.



Nach den Jahren des bloßen Existenzkampfes erhebt sich die Navy unter der Führung von Kron gegen die Liga. Und wieder wird die Galaxie durch gigantische Schlachten und heftige Gefechte erschüttert. Der Spieler selbst schlüpft in die Rolle des jungen idealistischen Navy-Kampfpiloten Mertens. Die Charakterzeichnung, ein Mangel des ersten Teils, soll diesmal deutlich ausgeprägter ausfallen. Überhaupt ist es ein Anliegen der Entwickler, die Story merklich in den Vordergrund zu rücken. Die verzweigte, nicht-lineare Geschichte wird den Spieler mit nicht

vorhersehbaren Wendungen und mehreren Lösungswegen konfrontieren. Zahlreiche computergenerierte Zwischensequenzen von atemberaubender Qualität erzeugen in Verbindung mit der vielschichtigen Soundkulisse und dem orchestralen Soundtrack eine bislang nur selten dagewesene Atmosphäre.

Was die PlayStation zu leisten imstande ist, wird Colony Wars 2 Vengeance nur allzu deutlich aufzeigen. Kolossale Sternenzerstörer ziehen majestätisch ihre Bahnen und Dutzende von Asteroiden kreuzen lautlos vorbeischiebend die Flugbahn des eigenen Gleiters. Die riesigen Planeten im Kampfeshintergrund lassen die CW-Schlachten zu einem in der Form noch nie erlebten Spektakel ausarten. Die wichtigste der zahlreichen Neuerungen ist, daß sich verschiedene Missionen direkt auf der Planetenoberfläche abspielen. Noch ist die Grafik hierbei sehr nebulös und erinnert in der Art sehr stark an einen N64-Titel. Drei Missionen nur konnten wir spielen, erst

für die nächste Ausgabe wird uns Psygnosis eine aussagekräftigere Version zukommen lassen. Der erste Eindruck bislang? Schlicht und ergreifend PHÄNOMENAL!
To be continued...



Wie vom ersten Teil gewohnt muß zuerst der Schutzschild eines Gegners ausgeschaltet werden.



Mit 22 Waffen wird das Arsenal um die Hälfte umfangreicher ausfallen als im Original.

information

- Genre:Space Opera
- Spieler:1
- Hersteller:Psygnosis
- Entwickler:Psygnosis
- Testmuster:Psygnosis
- Erhältlich ab:November

SPICE

WORLD

Hersteller:.....SCEE

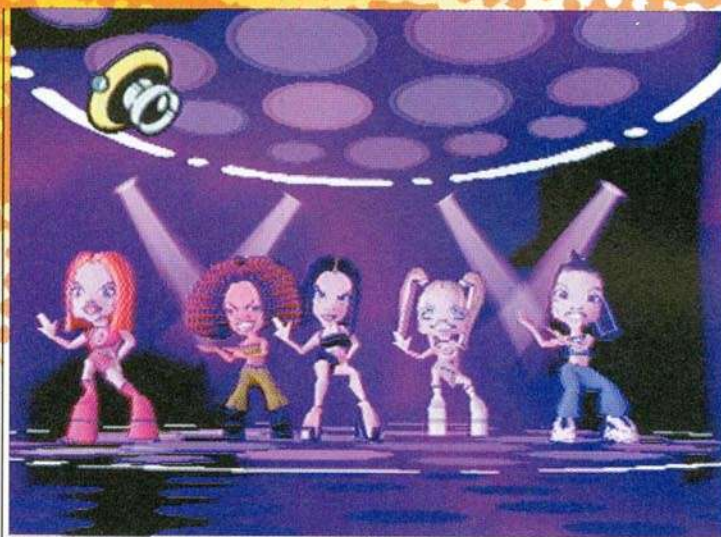
Mischa Strecker

Entwickler:.....SCEE

Testmuster:....SCED

Erhältlich ab:.....Juli

Preis:.....ca. 49,- DM



Vorarbeit abgeschlossen, woraufhin die Bühne frei für die Show ist.

Wer kennt sie nicht, die fünf Grazien aus England, die mit ihrem ersten Song „Wannabe“ die Charts stürmten. Als Neuerung am Pop Himmel, weil sie ja keine Boygroup, sondern eine Girliegroup waren, hatten sie fast auf Anhieb eine große Fangemeinde um sich versammelt. Jungs träumen ihnen hinterher und himmeln das flippige Sängerrinnenquintett an, Mädchen sehen in ihnen ihre Vorbilder. Wie es sich gehört, machten nach den ersten Erfolgen diverse Merchandising Produkte die Kaufhausregale unsicher. Es gibt inzwischen so ziemlich alles mit dem Spice Label: Parfüm, Spielzeug,

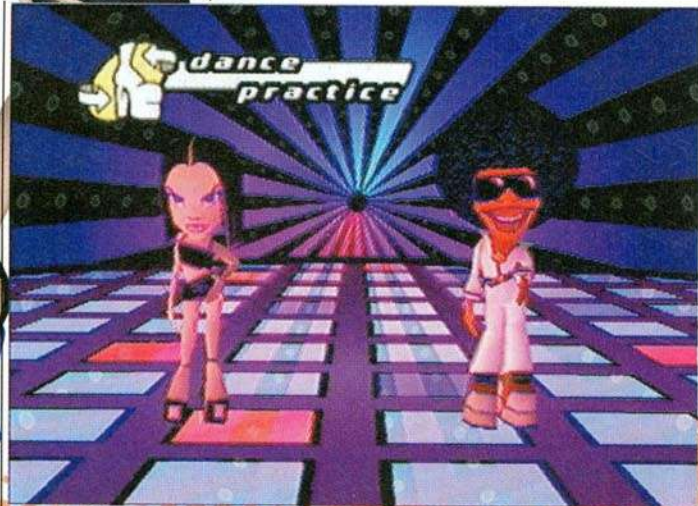
Lebensmittel. Die Spice Girls nennen sich selbst noch nicht einmal bei ihren tatsächlichen Vornamen. Die Identifikation mit den Spice Girls geht so weit, daß sie sich inzwischen Ginger Spice (die ja mittlerweile nicht mehr dabei ist), Posh Spice, Scary Spice, Baby Spice und Sporty Spice nennen. Nach ihrem ersten Kinofilm ging es dann noch mal so richtig los. Die Welt wurde mit Spice-Produkten geradezu überschwemmt.

Als „Innovativer Edutainment-Titel“ soll Spice World dem begeisterten Girliegroup-Fan schmackhaft gemacht werden.

Allerdings ist diese innovative Idee nicht ganz so tiefgründig wie man uns glauben machen möchte. Die einzige Aufgabe, die man zu übernehmen hat, besteht darin, eines der Spice Girls durch die Wirren einer Musikproduktion zu steuern. Zuviel darf man sich

dabei nicht erhoffen. In Spice World gilt es, ein eigenes Musikstück und die dazugehörige Bühnenshow zusammenzustellen. Dafür muß das Girl verschiedene Stationen durchlaufen. Im Mixing Studio entsteht schließlich der Song. Man hat die Wahl aus fünf bekannten Hits der Spice Girls. Hat man sich für einen entschieden, erscheinen neun Felder. Jedes enthält einen kurzen Ausschnitt aus dem Song. Aus diesen Liedfragmenten soll ein zwanzigteiliger Track zusammengeschnitten werden. Indem man das erwählte Spice Girl von Feld zu Feld hopsen läßt und dann einen Button drückt, besteht die Möglichkeit, sich die entsprechenden Liedausschnitte anzuhören. Gefällt einem die abgespielte Songepisode, kann man die Record Taste drücken und den Ausschnitt dem Sammelurium hinzufügen.

Der Knackpunkt ist hierbei allerdings, daß es sich leider als völlig unerheblich erweist, wie gut oder schlecht



Yo man, der groovige Afrolook-Tanzlehrer bringt einem bei, was Hip und auf keinen Fall Hop ist!!



Aus diesen neun Einzelstücken muß ein kompletter Song auf die Tapes gebracht werden.



Hier kann man eine der Grazien auswählen und mit ihr zusammen einen Song komponieren.



Nach dem Tanztraining wird das Gelernte umgesetzt, und man läßt die Mädels das Tanzbein schwingen.

man seine mixerischen Fähigkeiten unter Beweis stellt. Ob man nun den gleichen Ausschnitt 20 mal wiederholt, oder sich tatsächlich Mühe bei der Liedkomposition gibt und eine mehr oder minder harmonisch klingende Produktion zusammenbastelt - als Bewertung erhält man grundsätzlich „cool track“.

Ist der Song abgeschlossen, ist der Besuch von Tanzunterrichtsstunden angesagt. Der zuständige Lehrmeister bemüht sich darum, seinem Schützling elf verschiedene Tanzschritte beizubringen. Dabei muß man versuchen, rechtzeitig die korrekte Tastenfolge zu drücken, um eine der Schrittkombinationen zu aktivieren. Im Tanzstudio wird auch das einzige Mal objektiv bewertet, wie rhythmisch die Buttons nachgedrückt worden sind. Hat man zu viele Fehler begangen (was jedoch kaum vorkommt), muß die Übung wiederholt werden.

Im Tanzstudio wird das Gelernte

nun umgesetzt und jedem der 20 Soundtracks einer der Tanzschritte zugewiesen, wobei - last but not least - der gesamte Vorgang mit den anderen vier Mädels wiederholt wird. Und erneut ist es völlig unerheblich, ob man sich besondere Mühe bei dem Zusammenschustern der Songs gibt oder nicht, da auf eine objektive Wertung verzichtet wird. Weiterhin scheint jede Eigenkreation - ungeachtet ihrer Qualität - als „brillant“ beurteilt zu werden. Hat man auch dieses „Hürde“ überstanden, kann man sich sein Eigenwerk im Fernsehstudio anschauen und bei Gefallen abspeichern. Damit hat das Spiel dann auch schon sein Ende erreicht.

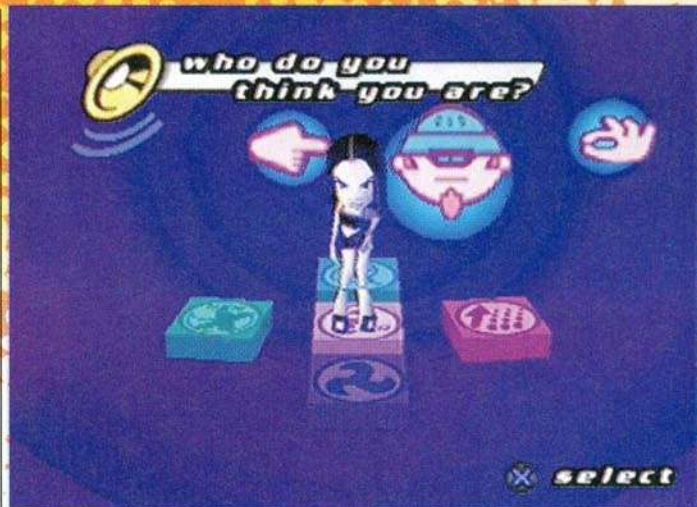
Spice-Freaks mögen sich die Scheibe vielleicht anschaffen. Bei allen anderen Zockern sinkt die Motivationskurve, sobald man die CD in die PlayStation gelegt hat, im Minutentakt drastisch ab.

Als Dreingabe und um die Zielgruppe noch fester einzugrenzen, hat Sony noch ein paar Interviews auf die CD gepackt, die man sich anschauen kann und in denen Spice Girls-Fans hochinteressante Infos erfahren. Außerdem sind auf der Scheibe noch zwei Songs zu finden, die bislang auf keinem Album erschienen sind. Die Möglichkeiten, die man in diesem Spiel hätte verwirklichen können, wurden bedauerlicherweise nicht einmal annähernd ausgeschöpft. Wenigstens eine kleine Wertung hätte man einbauen können, damit die Spieler und Hobbymixer einen Anreiz zum Zusammenstellen eines guten Soundtracks hätten. Auch Spielsequenzen zwischen den einzelnen Stationen werden schmerzlich vermißt, wie

tes Lied in Eigenregie komponiert hat, wird Spice World ziemlich langweilig. Wir sind uns noch nicht einmal sicher, ob man dieses Spiel als unverzichtbaren Fanartikel in der Sammlung haben sollte. Spice-Freaks mögen sich die Scheibe vielleicht anschaffen. Bei allen anderen Zockern sinkt die Motivationskurve im Minutentakt drastisch ab, sobald man die CD in die PlayStation gelegt hat. Spice World bietet allerhöchstens eine halbe Stunde Spielspaß - und das ist selbst bei einem Verkaufspreis von nur 50,- DM bei weitem zu wenig.



Im „Hauptmenü“ kann man die verschiedenen Stationen anwählen, was jedoch der Reihe nach geschehen muß. Jede Station sollte zudem abgeschlossen sein, bevor man ins nächste „Level“ vorrückt.



Hier hat man die Qual der Wahl - soll man sich etwa für „Wannabe“ oder „Who do you think you are“ oder entscheiden und eine Neuinterpretation schreiben?



Gery, die jetzt leider nicht mehr mit von der Partie ist, in einem Interview.



Die Spice Girls bei Nelson Mandela.

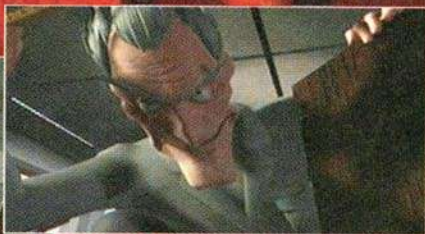
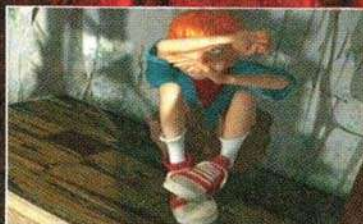


Zwischendurch kann man die Fortschritte speichern.



Die Spice Girls auf einen (Polygon-) Blick.





FEATURES:



FEAR OF DARKNESS™

Mark Liebold

Genre:.....Jump'n Run

Hersteller:.....Infogrames

Entwickler:.....Amazing Studios

Testmuster:....Laguna

Erhältlich ab:.....Ende Juni

Preis:....ca. 109,- DM



In jedem von uns sind verborgene Urängste verankert, und ein jeder wurde wohl schon mehrmals mit diesen konfrontiert. Panische Reaktion vor Insekten, Wasser oder schwindelerregenden Höhen - die Palette reicht weit. Dem kleinen Andy geht es nicht anders. Er fürchtet sich vor der Dunkelheit, dem schwarzen Nichts und denjenigen Kreaturen, die ihm in der Finsternis permanent auflauern könnten. Andys Lehrer weiß von der Angst des Knaben und sperrt ihn, nachdem er diesen im

Schlummerzustand während des Unterrichts erwischt hat, kurzerhand in einen dunklen Schrank. Doch das rettungsspendende Ertönen der Schulglocke bedeutet für Andy gerade noch die Erlösung. Als er aus dem Klassenzimmer hetzt, hört er noch die gehässige Stimme des Lehrers, der den flüchtenden Schülern die Hausaufgabe - einen Aufsatz über die bevorstehende Sonnenfinsternis - hinterherbrüllt. Um das seltene Schauspiel der Verschiebung des Mondes zwischen Sonne und Erde besser beobachten zu können, begibt sich Andy mit seinem einzigen Freund, dem Hund Whisky, in den Park. Langsam wandert der Mond wie eine bedrohliche Scheibe über die Sonne hinweg, woraufhin ungeahnte Kräfte freigesetzt werden, die Whisky mit magischer Energie in eine andere Dimension fortzerren...



Gerade im letzten Augenblick kann Kumpel vor seinem sicheren Ende gerettet werden.

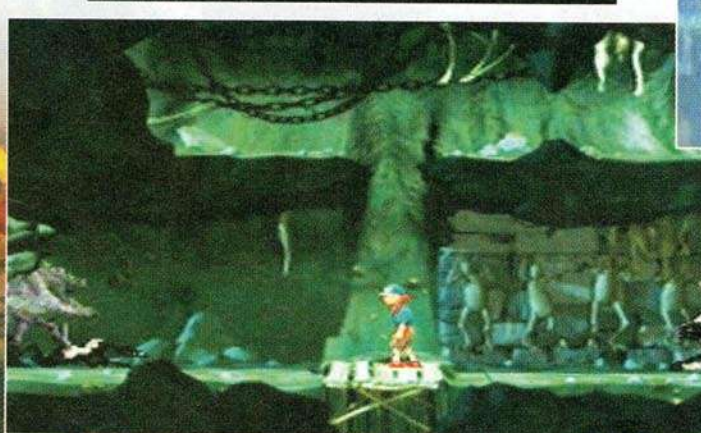
Um seinen vierbeinigen Weggefährten wieder nach Hause zurückzuholen, beschließt Andy, seine neueste Erfindung, nämlich ein Fluggerät, mit dem der Dimensionssprung möglich ist, für diese Mission einzusetzen. In allergrößter Hektik packt er noch ein paar Essensvorräte, eine Fotokamera und den Plasmastrahler ein, woraufhin das spannende und mit Herausforderungen gespickte Unternehmen losgehen kann. Lichtblitze durchfluten das Baumhaus, in dem Andy seine Gerätschaften entwickelt, und von einer Sekunde zur anderen überwindet das Vehikel die Raum/Zeitgrenzen und wechselt in eine andere Dimension. Kurz nach dem Austritt aus dem Dimensionstor muß Andy einem grotesken Wesen ausweichen. Durch das gewagte Flugmanöver schrammt das Fluggerät leicht



Um nicht von dem schmalen Felssteg zu fallen ist größte Vorsicht und eine langsame Gangart Pflicht.

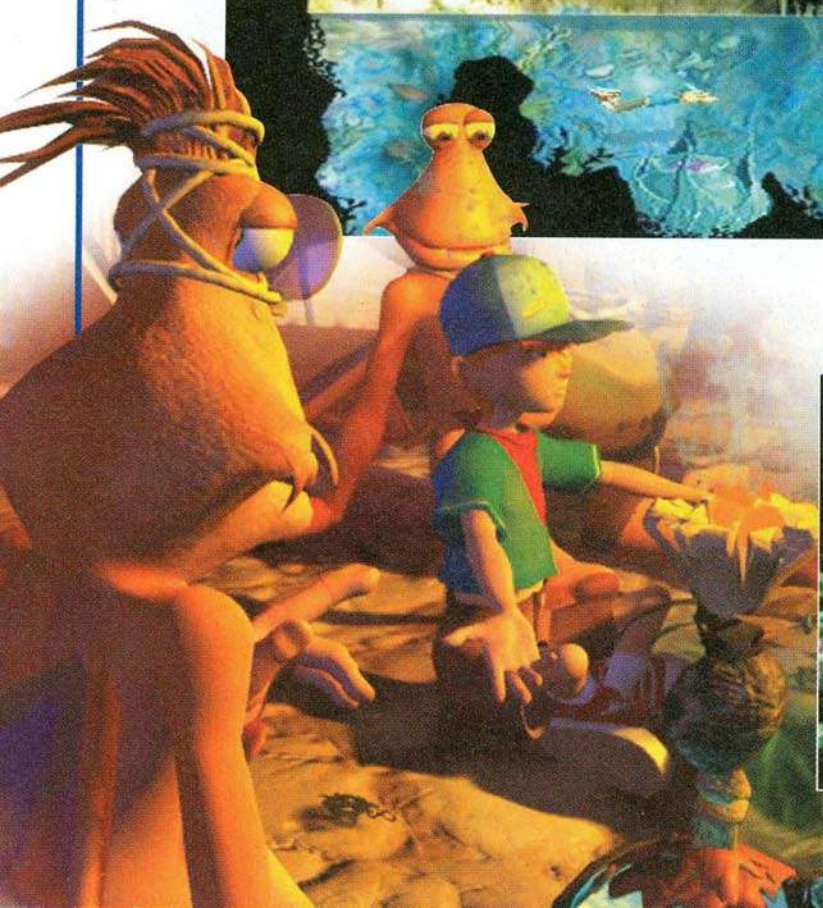
eine Steinwand, woraufhin der linke Flügel des Gefährtes abgerissen wird. Mit viel Glück kann Andy das Gefährt in einen schmalen Felsspalt lenken. Immer enger rücken die Wände aufeinander zu, Funken sprühen nach allen Seiten, das Vehikel wird immer mehr gebremst und kommt schließlich in der Felskluft zum Stehen.

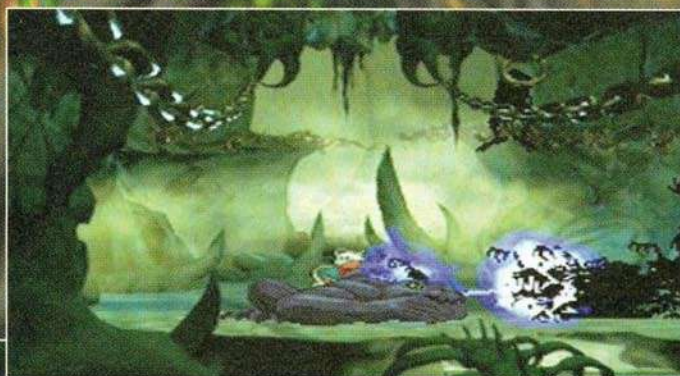
Nach dem langen Intro steigt man übergangslos direkt in das Spielgeschehen ein. Ein schneller Sprung auf das nächste Plateau bewirkt, daß Andys Maschine mit einem lauten Knall rasch in die Luft braust. Jetzt gibt es kein Zurück mehr! Mit vorgehaltenem Plasmastrahler schleicht Andy ganz vorsichtig weiter. In Heart of Darkness scrollt der Bildschirm nicht mit. Man muß sich, genau wie in Abe's Oddysee, von Screen zu Screen vorwärtskämpfen. Um einen unkomplizierten und sauberen Spielverlauf zu gewährleisten, wurden Andy nur die allernötigsten Moves wie Sprinten, Schießen und Springen mit auf den beschwerlichen Weg gegeben. Zudem kann der mutige Junge



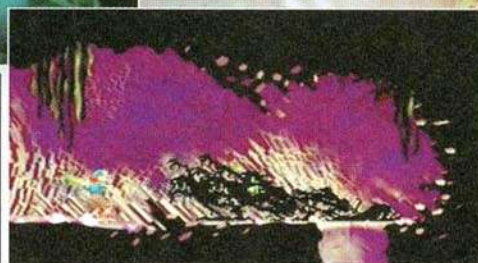
Bei sovielen Gegnern bleibt nur die Flucht nach oben als Ausweg.

Steine verschieben, Schalter umlegen, schwimmen und klettern. Sobald die erste Sprungpassage gemeistert ist, trifft man auf eine widerliche Kreatur, die für die Entführung von Whisky verantwortlich sein muß und sofort zum Angriff auf Andy übergeht. Dies bietet die beste Gelegenheit dazu, den Plasmastrahler auszutesten. Ein blauweißer Energiestrahler schießt aus der Mündung der Waffe und löst das Ekel in Sekundenschnelle auf. Hält man den Feuerbutton nach unten gedrückt und dreht dabei das Steuerkreuz, kann der Blitz in alle Richtungen abgefeuert werden. Ein einzelnes der bedrohlichen Schattenwesen stellt keine ernstzunehmende Gefahr dar. Aufrechtgehend und kriechend stürzen sich die schwarzen Biester laut kichernd bereits in den ersten Minuten auf Andy, der ohne seinen Strahler sicherlich verloren wäre. Nicht genug damit, daß es bereits im Canyon einige einfache Rätsel und heikle Sprungpassagen zu lösen gilt. Vielmehr bricht nach nur kurzer Zeit ein großes, dickes und sehr hungriges Monster (beim ersten Mal sollt man sich unbedingt erwischen lassen!) aus der Felswand und verspeist Andys Waffe. Auf der Flucht vor dem Ungetüm und ohne irgendein Mittel der Verteidigung muß man sich nun an einer Klippe empor-





Um sich aus dem dicken Monster zu befreien, muß Andy seinen Plasmastrahler solange abfeuern, bis es platzt.



Der Flut der Schattenwesen kann nicht einmal mit den magischen Schüssen Einhalt geboten werden.

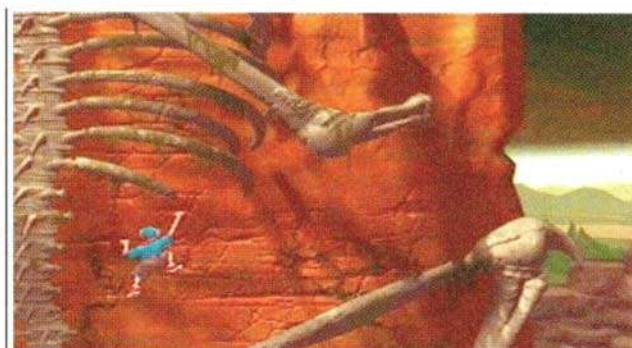
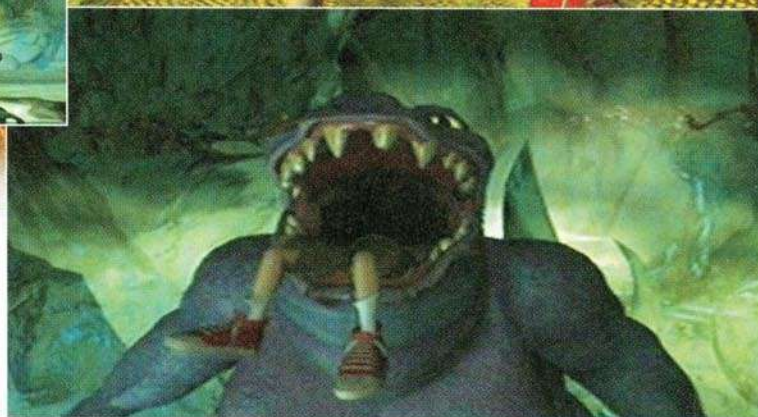


Man kann es zwar fast nicht erkennen, aber selbst die gewöhnlichen Schatten stellen sich gegen Andy.

hangeln. Am Ziel, der obersten Plattform, angekommen, hat man einen direkten Blick auf das Schloß des Masters of Darkness, in dem Whisky gefangen gehalten wird. Eigentlich gedachte der dunkle Fürst, Andy zu entführen. Seine unfähigen, tolpatschigen Untertanen kidnappten jedoch stattdessen dummerweise nur dessen Hund. Dies wird dem Spieler durch eines der vielen FMVs (Full Motion Videos) gezeigt. Das Besondere an diesen ist, daß man nicht von peinigenden Ladezeiten gequält wird. Nahtlos gehen die beeindruckenden Zwischensequenzen in das eigentliche Spiel über. Die längeren der FMVs sprengen die Fünf-Minutenmarke mit Leichtigkeit, wohingegen die kürzeren, die meist mitten in einem Level ein-

gespielt werden, um die augenblickliche Situation genauer zu beschreiben, nur wenige Sekunden andauern. Die Flut der Videos erklärt auch, warum Heart of Darkness auf zwei CDs erscheinen wird.

Zurück zum Spiel: Der Master of Darkness weiß nun, daß Andy in sein Reich eingedrungen ist, um seinen treuen Freund zu befreien. Sofort sendet er seine Truppen aus, um den kleinen, waghalsigen Jungen, der sich inzwischen durch einen dichten Urwald kämpft, einzufangen. Der Gebieter der Dunkelheit trachtet nach Andys Leben! Im Dschungeldickicht wimmelt es von fleischfressenden Pflanzen, bei denen man warten muß, bis sie eines der vielen umherschwirrenden Glühwürmchen gefressen haben, um daraufhin die Pflanzenmonster gefahrlos überspringen zu können. Sobald die Sprung-



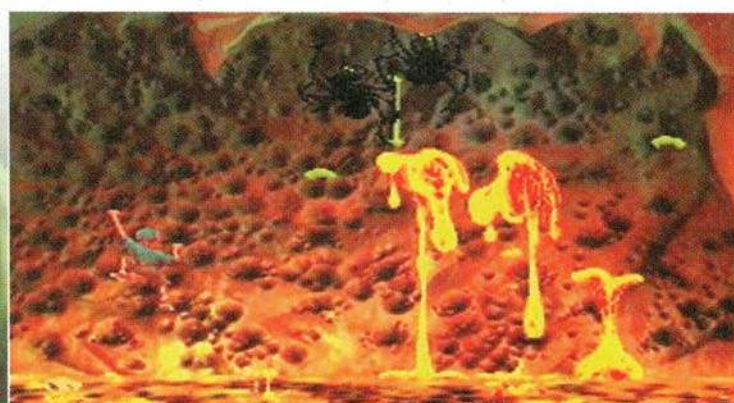
Bei den Kletteraktionen kann man jeden Spalt und jede Ritze erkennen, in denen Andy mit seinen Füßen und Händen Halt findet.

und folglich auch den Absturz des Fluggerätes zu verantworten haben. Das schwarze Monster attackiert ein Wesen, an dem nichts Bedrohliches zu erkennen ist. Ein kurzer Ruck an der Liane, das Blätterdach öffnet sich und die eindringenden Sonnenstrahlen lassen das Schattenungetüm verdampfen. Schnell ist ein Band der Freundschaft zwischen Andy und dem beigefarbenen Geschöpf geknüpft, dessen Name einfach nur 'Kumpel' ist. Die Einwohner

Grafik, Animation, Sound und Story harmonieren wie bei kaum einem anderen Jump'n Run.

Schwimm- und Ausweichpassagen überwunden sind, erblickt man hoch in einer Baumkrone eine der geflügelten Schattenkreaturen, die bereits die ganze Zeit über im Dschungel gelauert

von Kumpels Dorf, das auf einer auf den Kopf gekehrten Insel liegt, erklären sich bereit, Andy bei der Suche nach Whisky zu unterstützen. Bis zum Happy End muß man sich jedoch durch unterirdische Wasserkanäle, pechschwarze Tunnelsysteme und über brodelnde Lavabecken hinwegkämpfen, die allesamt von den Abgesandten des Masters of Darkness sowie einer Vielzahl

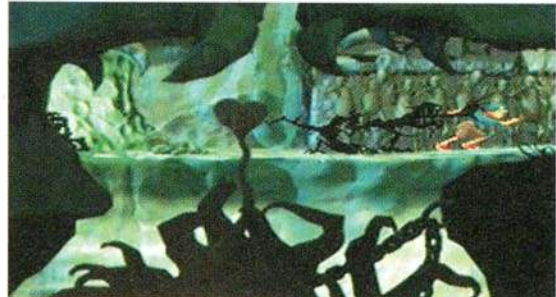
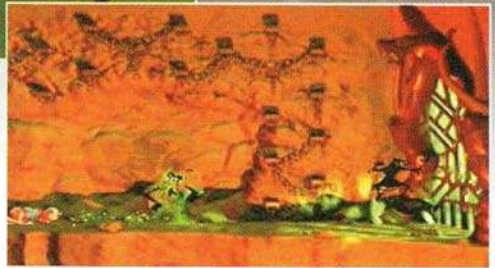




Gewagte Aktionen sind in Heart of Darkness keine Seltenheit.



Vereint geht Andy mit seinen neuen Freunden gegen die fliegenden Heerscharen des Masters of Darkness vor.



Erst wenn die Pflanzen die Insekten im Maul haben, sollte man sich an ihnen vorbeischieben.

von knackigen Rätseln nur so wimmeln. Um nach dem vorübergehenden Verlust seiner Strahlenwumme den Angriffen der Feinde nicht vollkommen schutzlos ausgeliefert zu sein, erhält Andy die Fähigkeit, magische Energieladungen abzuschießen. Bündelt er einen der Schüsse, ist er sogar dazu in der Lage, aus Keimen spezielle Pflanzen wachsen und wieder verdorren zu lassen. Diese Gabe verdankt er einem magischen Stein, der im Laufe des Spiels immer mehr an Bedeutung gewinnt und das einzige Mittel darstellt, um den Master of Darkness zu vernichten. Zum Ende hin stellt sich sogar dessen hinterhältiger Diener gegen seinen Herrn und Gebieter der dunklen Mächte und...

Das Ende vorwegzunehmen, wäre gemein! In Heart of Darkness ist der

Plot besonders wichtig, und gerade nach dem vermeintlichen Abspann erwartet Euch noch eine gehörige Überraschung. Um eben diese grandiose Geschichte in ein Spiel zu verpacken, wurden bei Amazing Studios keinerlei technische Mühen gescheut. Unglaubliche sechs Jahre nahm die Entwicklung des Titels für sich in Anspruch. Das Kernteam (Eric Chahi, Frédéric Savoir, Fabrice Visserot, Christian Robert, Daniel Morais) arbeitete schon an Titeln wie Another World oder Flashback, die auf dem Amiga, dem PC und auch auf dem Sega Mega Drive absolute Renner waren. In die grafische Umsetzung ihrer Idee investierten die fünf Franzosen sehr viel Arbeit. Alleine für Andy wurden über 2600 Animationsphasen gezeichnet. Die Hintergründe sind aktiv mit ins Spielgeschehen einbezogen. Dies wird bereits am Anfang deutlich, wenn Felsbrocken ein Loch in eine Wand

(Hintergrund) brechen, aus dem anschließend die Schattenwesen strömen. Die Videosequenzen sind über die Jahre hinweg gereift und zählen heute mit zu den allerbesten auf der PlayStation. Was wäre Heart of Darkness für eine Sensation gewesen, wenn das Spiel bereits, wie zig-fach angekündigt, vor zwei oder drei Jahren auf den Markt gekommen wäre? Aber da in den Amazing Studios nur „Besessene“ arbeiten, wurde das fast fertiggestellte Projekt nach drei Jahren harter Entwicklungszeit komplett umgeworfen: das Ergebnis war nicht zufriedenstellend gewesen. Jedoch, dieser Schritt hat sich gelohnt! Grafik, Animation, Sound und Story harmonisieren wie bei kaum einem anderen Jump'n Run. Gerade beim Sound ist den Entwicklern eine Meisterleistung geglückt, die in ähnlicher Form bislang nur wenigen gelungen ist. Die Soundeffekte wurden von Eric Maurer, Patrice Grisolet und Alain Levy ausgesucht und abgemischt, die sich schon in Filmen wie „Nikita“, „Frantic“, „Leon Der Profi“ oder „Cyrano de Bergerac“ für die atmosphärische Soundkulisse verantwortlich zeichneten. Für die



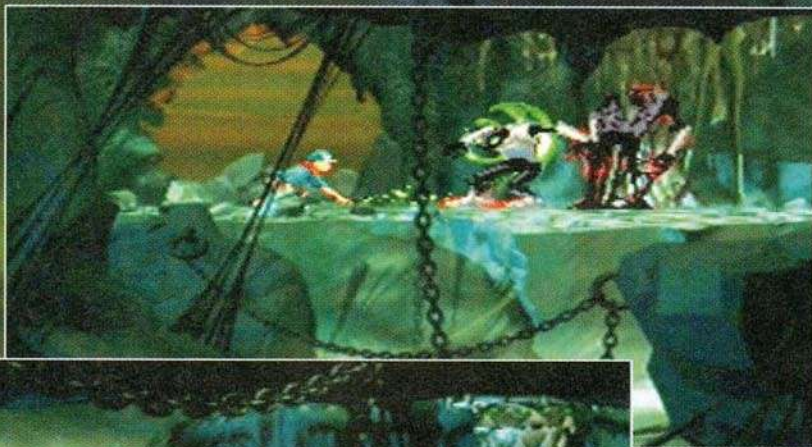
Die Alternative

Oddworld
Abe's Oddysee

GT Interactive
Oddworld Inhabitants



Nur selten konnte sich ein derart häßlicher Protagonist, wie bei Abe der Fall, in die Herzen der Jump'n Run-Fans spielen. Audiovisuell eine Meisterleistung, steht die spielerische Komponente der überragenden Technik in kaum etwas nach. Allerdings wird dem Spieler bis zu einem der Abspanne unendlich viel Geduld abverlangt. Speziell in den höheren Runden steigt der Schwierigkeitsgrad aufgrund happiger Sprungpassagen und kniffliger Rätsel teilweise fast in den roten Bereich. Trotzdem: Oddworld Abe's Oddysee ist selbst für den verwöhntesten PlayStation-Besitzer mit Vorliebe für anspruchsvolle Jump'n Runs ein absolutes Muß!



Sobald einer der gepanzerten Geister vernichtet wird, teilt er sich in zwei Kokons, aus denen anschließend wieder zwei neue Geister schlüpfen - dem kann nur mit roher Plasmaenergie entgegengetreten werden.

musikalische Untermalung sorgt Bruce Broughton, der zu den begabtesten Komponisten Hollywoods zählt und mit vielen berühmten Soundtracks aufwarten kann. Die Titelsongs von „Quincy“, Steven Spielbergs „Tiny Toons“ oder die Filmmusiken zu „Silverado“, „Presidio“ und „Bernhard und Bianca in Australien“, um nur ein paar zu nennen, stammen allesamt aus der Feder des sechsfachen Emmy-Gewinners. Zusammen mit dem London Symphony Orchestra verliehte Bruce Broughton Heart of Darkness ein Art musikalische Seele. Das Spiel wird nicht durchweg von der Musik begleitet. Vielmehr setzt

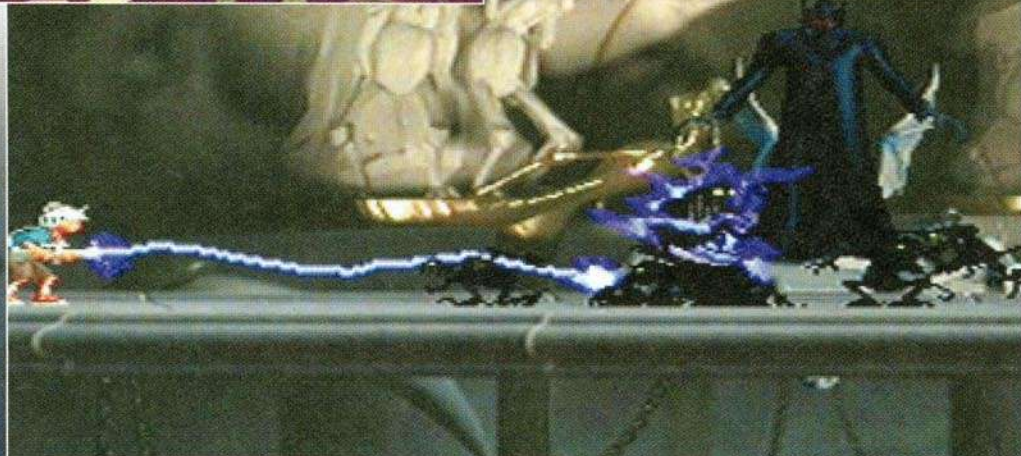
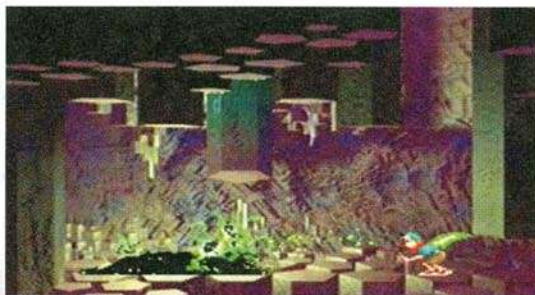
diges Leben ein. Heart of Darkness wird bei uns in komplett deutscher Sprache erscheinen. Für eine perfekte Synchronisation sorgten die Bavaria Filmstudios, in denen schon Filme wie „Das Boot“ oder „Enemy Mine - Geliebter Feind“ entstanden sind. An diesem Projekt arbeiteten in jeglicher Hinsicht durchwegs Profis.

► Heart of Darkness ähnelt mehr einem Film als einem Spiel. Das mag vor allem an den vielen Videosequenzen und der phänomenalen Soundkulisse liegen. Aber auch die Geschichte, die erzählt wird, trägt ihr Wesentliches

Heart of Darkness beweist mal wieder, daß eine komplizierte und aufwendige Steuerung nicht immer vonnöten ist, um ein begeisterndes Spiel zu designen.

sie immer im richtigen Moment ein, um z.B. spannende Passagen durch anheizende Geigenklänge noch dramatischer erscheinen zu lassen. Zusammen mit den FMVs und der Story haucht eben ganz speziell auch der Sound Heart of Darkness ein völlig eigenständ-

dazu bei. Anfänglich geht es nur darum, Whisky aus den grausamen Klauen des Masters of Darkness zu befreien. Bis zum Ende hin entwickelt sich das Ganze allerdings einer weitaus höheren Mission: Die Rettung der gesamten Dimension rückt immer mehr in den Vordergrund. Ein weiterer Punkt, der das Spiel auf Filmniveau anhebt, sind die nahtlosen Übergänge von Level zu FMV und umgekehrt. Dadurch erkennt man die Level nicht als solche, die Kon-



Im Gespräch mit Frédéric Savoir und Eric Chahi, den Gründungsmitgliedern der Amazing Studios und Vätern von Heart of Darkness

play: Wann wurden die Amazing Studios gegründet und wie kamen alle Mitglieder zusammen?

Frédéric Savoir, Eric Chahi: Ganz am Anfang waren wir nur ein Team, wenig später eine richtige Firma, da dies die Zusammenarbeit mit den Publishern vereinfachte. Die wichtigsten Mitglieder des Teams wurden aber bereits kurze Zeit nachdem der Vertrag mit dem Publisher unterzeichnet war eingestellt. Aber schon vorher haben wir versucht, so eng wie möglich mit Fabrice, Christian und Daniel zusammenzuarbeiten, da sie bereits großartige Arbeit geleistet hatten, als wir zusammen mit ihnen bei Delphine Software arbeiteten.

play: Woher habt Ihr die ganzen Ideen für das Spiel und ganz besonders für die Charaktere genommen?

Frédéric Savoir, Eric Chahi: Das ist schwer zu sagen. Aus der Storyline haben sich die einzelnen Charaktere herausentwickelt und jeder brachte seine eigenen Ideen mit ein, um die Figuren besonders lebendig wirken zu lassen. Die Entwürfe wurden von Christian Robert gezeichnet, der ein wirklich großartiger Designer ist.

play: Ihr habt fast sechs Jahre an Heart of Darkness gearbeitet. Hat es euch immer Spaß gemacht? Woher habt Ihr die Motivation bekommen eine so lange Zeit durchzuhalten?

Frédéric Savoir, Eric Chahi: Das stimmt... fast sechs Jahre, alle zusammen an demselben Projekt, und wir hatten nicht eine einzige Krise in dieser Zeit. Das Beste, an das wir uns erinnern, ist, daß das Team wie zusammengeschweißt war. Für uns war es besonders wichtig das Projekt fertigzustellen, deshalb konzentrierten wir uns auch vollkommen auf das Spiel und ließen uns nicht von Problemen mit dem Publisher ablenken.

play: Wurdet Ihr von anderen Jump'n Runs wie z.B. Abe's Oddysee inspiriert?

Frédéric Savoir, Eric Chahi: Als wir mit Heart of Darkness begonnen hatten, existierte Oddworld noch nicht einmal. Wir trafen das Oddworld Team vor vier Jahren, als sie noch für eine Special Effects-Firma arbeiteten. Damals waren sie große Fans von unseren früheren Spielen Another World und Flashback. Ich glaube, sie gründeten später ihre eigene Firma, um sich Heart of Darkness anschauen zu können. Mit Abe haben sie fantastische Arbeit geleistet, besonders die Grafik und die Videosequenzen sind super.

play: Habt Ihr in der Zwischenzeit an anderen Titeln gearbeitet?

Frédéric Savoir, Eric Chahi: In keinsten Weise! Wir haben versucht, etwas zu kreieren, das genauso gut wie unsere Grundidee war. Auf dem Weg dorthin haben wir viele Fehler gemacht und einiges verändern müssen, um unsere Ansprüche zufriedenzustellen.

play: Wir haben gehört, daß Ihr nach drei Jahren harter Arbeit an Heart of Darkness noch einmal vollkommen von vorne begonnen habt. Warum?

Frédéric Savoir, Eric Chahi: Wir haben eigentlich nicht wieder ganz von vorne angefangen, aber nach ungefähr drei Jahren waren wir nicht mehr so recht mit dem Gameplay zufrieden. Also haben wir eine wahre Monster Engine entwickelt, mit der wir bessere Ergebnisse erzielen konnten und die es uns erleichterte die Level nachträglich zu verändern und zu tunen. Wir haben auch die Steuerung von Andy überarbeitet, sie sollte noch viel genauer werden. Heart of Darkness sollte nicht einfach nur ein Spiel werden, das den Leuten nur optisch zusagt.

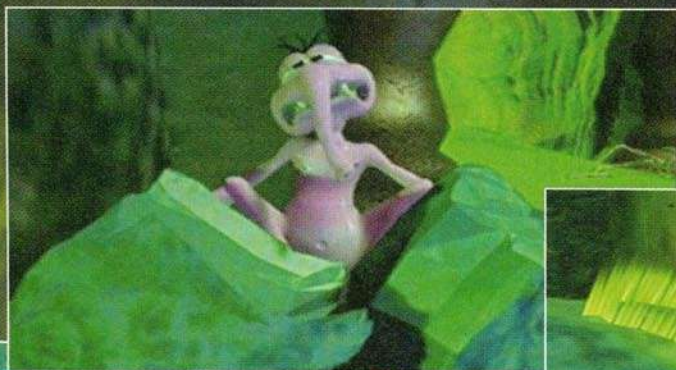
play: War es einfach Bruce Broughton für Heart of Darkness zu gewinnen?

Frédéric Savoir, Eric Chahi: Wir hatten Glück! Es fing alles als eine verrückte Idee an... Wir haben uns gedacht, daß es großartig wäre, wenn wir einen Sound hätten, der Hollywoodfilmen nicht nachstehen würde. Weil wir alle sehr die Musik von „Bernhard und Bianca in Australien“ gemocht hatten, versuchten wir Bruce Broughton zu kontaktieren und ihn von unseren Plänen zu überzeugen. Sein Agent war einverstanden und arrangierte mit ihm ein Treffen. Wir haben ihm zuerst ein paar Bilder und Videosequenzen gezeigt, und ihm sagten die Grafiken und Charaktere sehr zu, so daß er schließlich zustimmte. Wir sind alle sehr mit dem Ergebnis zufrieden. Seine Musik paßt perfekt zum Spiel und vermittelt die Emotionen, die die Story hervorrufen soll.

play: Was sind Eure nächsten Projekte? Vielleicht eine Fortsetzung zu Heart of Darkness?

Frédéric Savoir, Eric Chahi: Nach sechs Jahren harter Arbeit haben wir nur noch Urlaub im Kopf.

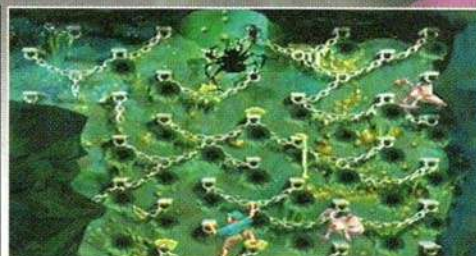
play: Frédéric und Eric, vielen Dank für das Interview.



Nach und nach wird der magische Stein wieder zusammengesetzt.



tinutät im Spielverlauf läßt sie vielmehr wie die Kapitel in einem Drehbuch wirken. Mit einer fast schon krankhaft anmutenden Besessenheit wurden alle Charaktere mit Detailverliebtheit ausgeschmückt. Dies erklärt auch, warum sich der verdorbene Diener des Masters of Darkness mit seinem zwiespälti-



Das grüne Sekret, das die Spinnen absondern ist besonders glitschig und läßt Andy von den Stufen abrutschen.

durchwegs in schneller Reihenfolge ducken, springen und schießen muß, noch schwierig genug. Zum Glück verfügt Andy über unendlich viele Leben. Stirbt man an einer Stelle des öfteren, werden zudem Tips eingeblendet, die einem weiterhelfen, die Situation zu meistern. Um die Anzahl der Gegner zu vermindern oder zu erhöhen, kann im Optionsmenü, das wie Andy's Baumhaus gestaltet wurde, die Schwierigkeitsstufe variiert werden. Des weiteren kann man hier seine Spielstände laden - sie können jederzeit während des Spiels gesichert werden. Zudem besteht



Durch viele der Screens muß man des öfteren schleichen, um seinem Ziel näherzukommen

Das Abenteuer ist relativ schnell vorbei - leider! Trotzdem, Heart of Darkness ist ein absolutes Muß für jeden Jump'n Run-Fan. Es sei besonders all' denjenigen Spielern ans Herz gelegt, die nicht auf eine 08/15 Story stehen, sondern es wirklich auf etwas Außergewöhnliches abgesehen haben. Das Warten hat sich gelohnt...

Alles harmoniert perfekt: Grafik, Hintergrund, Story, Animation und der Sound. Heart of Darkness ist einfach zu handhaben und sprüht vor Witz, Charme und Perfektion!

gen Charakter immer mehr zum heimlichen Helden entwickelt. Selbst die vielen Schattenwesen zeigen unterschiedliche Formen und Verhaltensweisen auf. Sie kratzen sich am Hintern, verspotten Andy, und wenn Not am Mann ist, rufen sie lauthals nach Verstärkung. Je nach Situation greifen sie unterschiedlich an. Manchmal umklammern sie den Helden, schubsen ihn dann von einer Klippe oder fressen ihn einfach nur auf.

Heart of Darkness beweist mal wieder, daß eine komplizierte und aufwendige Steuerung nicht immer vonnöten ist, um ein begeisterndes Spiel zu designen. Am Ende wird der Titel durch diese Passagen, in denen man sich

die Möglichkeit, sich alle bereits erspielten FMVs nochmals anzusehen.

Warum aber erhält Heart of Darkness keine 10? Diese Frage ist einfach zu beantworten. Heart of Darkness ist trotz seiner zwei CDs und den ca. 200 Screens - Abe's Oddysee bietet immerhin doppelt so viele Screens - einfach zu kurz.

POSITIV

- phänomenale Grafik und Animation
- bombastischer Sound
- spannende Story

NEGATIV

- zu schnell durchspielbar



play
PLAY STATION
BEST BUY!

10 10
GRAFIK SOUND FX

RATING

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 0180 - 5 221 220

FAX.: 089 - 5460 919

Sony PSX

Adidas Power S. 98	dt	89.00
Aironauts	dt	94.00
Alundra (komp.dt.)	dt *	84.99
Armored Core	dt *	89.00
Baby Universe	dt *	84.00
Batman & Robin	dt	89.99
Beast Wars	dt	79.99
Beyond the Beyond	dt *	99.00
Blaze 'n' Blade	dt *	94.99
Breath of Fire 3	dt *	89.99
Broken Helix	dt	79.99
Burning Road	dt	59.99



Bust a Move 3	dt	59.99
Chill	dt	79.00
Circuit Breakers	dt *	89.00
Courier Crisis	dt	59.00
Crime Killer	dt	89.99
CyBall Zone	dt	89.99
Dead or Alive	dt *	89.00
Deadball Zone	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt	99.00
Diablo	dt	89.99
Need for Speed 3	dt	89.99
Ecstatica	dt	99.00
Everybodys Golf	dt	79.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	99.99
Fighting Force	dt	79.99
Formula Karts	dt	74.99



Forsaken dt 89.00



Frankreich WM 98	dt	89.99
Gex 3D	dt	89.00
Golden Goal	dt	89.00
Gran Turismo (GT)	dt	89.00
Grand Theft Auto	dt	79.00
Heart of Darkness	dt	94.99

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Hugo 1	dt *	89.99
Kick Off World	dt	89.99
Klonoa	dt	89.00
Kula World	dt *	84.99
Lands of Lore 2	dt	99.00
Legend	dt	89.00
Lucky Luke	dt	89.99
Mace	dt	79.99
Mega Man 8	dt	89.00
Mega Man Battle	dt	89.00
Men in Black	dt	94.99
Midnight Run	dt	89.99
Motor Head	dt	89.99
NBA Pro 98	dt	99.00
NFL Quarterback C.98	dt	89.00



NHL Powerp.Hockey 98	dt	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Oddworld Abe's Oddy.	dt	84.99



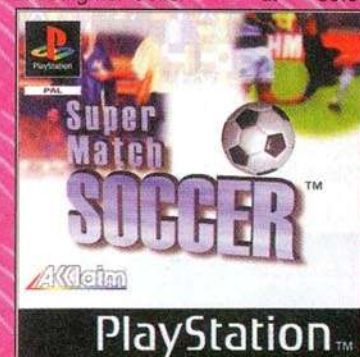
One	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99

Pax Corpus	dt	89.00
Player Manager 2	dt	94.99
Populous The 3rd C.	dt *	89.00
Powerboat Racing	dt	69.00
Premier Manager 98	dt *	89.99
Primal Rage	dt	69.00
Quest for Fame	dt	94.00
Rascal	dt	89.00

Riven	dt	114.00
Road Rash 3D	dt *	89.99
San Francisco Rush	dt *	89.00
Spawn	dt	79.99



Masters o.Teräs Käsi	dt	89.00
Streetfighter Colle.	dt	89.00



Super Match Soccer	dt	79.99
S. Pang Collection	dt	84.00
Supercross 98 J.McG.	dt	89.99
Supersonic Racers 2	dt *	89.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Tommi Mäkinen Rally	dt	89.00
Total NBA 98	dt	79.99
Treasures of t.Deep	dt *	84.99
V-Ball	dt	89.00
Viewpoint	dt	79.99
Vigilante 8	dt *	89.00

Viper	dt	89.00
VR Baseball 99	dt	79.99
Vs.(Versus)	dt	99.00
War Games	dt *	89.99
Wayne Gretzky H.983D	dt	89.00
WCW Nitro	dt *	99.00
Wild 9	dt	89.00
World League Basketb	dt *	79.99
World Leag.Soccer 98	dt	79.00
Wrecking Crew	dt	99.00
WWF Warzone	dt *	89.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Xenocrazy	dt	89.00

Sonderangebote

Adidas Power S.Plat.	dt	49.00
Alien Trilogy	dt	44.99
Alien Trilogy	uk	44.99
Atari Arcade Greates	dt	29.99
Breakpoint Tennis	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	44.99
Casper	dt	44.99
Davis Cup Tennis	dt	39.99
Disruptor	uk	44.99
Dragonheart	dt	44.99
F1 '95 Platinum	dt	49.00
In the Hunt	dt	39.99
I.Superstar S.Pro Pl	dt	49.00
Lemmings 3D Platinum	dt *	49.00
Lost Vikings 2	dt	44.99
Magic the Gathering	dt	44.99
Mass Destruction	dt	49.00
MDK	dt	44.99
Olympic Games	dt	49.00
Pandemonium Platinum	dt	49.00
Pitball	dt	39.99
Porsche Challenge P.	dt	49.00
Road Rage	dt	39.99
Rock'n Roll Racing 2	dt	39.99
Soul Blade Platinum	dt	49.00
Space Jam	dt	44.99
Spice World	dt *	49.00
Street Racer	dt	39.99
Striker	dt	39.99
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Tempest X3	dt	49.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
World Cup Prof.	dt	39.99

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	39.99
Antennenkabel Neu	dt	29.99
Dual Shock Joypad	dt	54.00
G-Con 45 (Lightgun)	dt *	79.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad Hyper Extreme	dt	39.99

Joypad Sony rauchgr.	dt	39.00
Joypad Sony weiß	dt	39.99
Lenkrad mit Pedale	dt	119.99
Light Gun PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	19.99
Maus Sony PSX	dt	49.00
Memory Card PSX	dt	24.99
Memory Card 24 Meg	dt	59.99
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Memory Card 8 Meg	dt	39.99
Memory Card blau	dt	36.99
Memory Card Grün	dt	36.99
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Sony PSX Value Pack	dt	333.00
Memory Card & Joypad	dt	79.99
Top Gear Wheel JT426	dt	149.99
Verlängerung Joypad	dt	14.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

Dead or Alive

Sven Liebold

Genre:.....Beat'em Up

Hersteller:.....SCEE

Entwickler:.....Tecmo

Testmuster:....SCED

Erhältlich ab:.....26. Juni

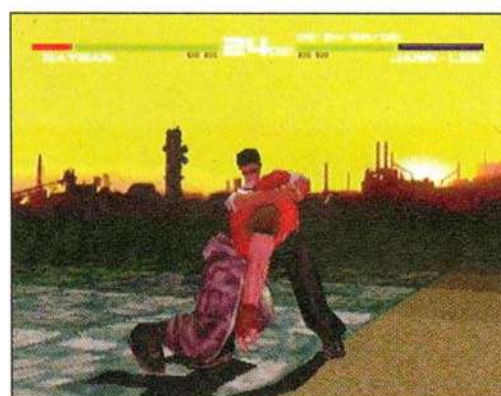
Preis:.....ca. 119,- DM



Gegenüber der Saturn-Version, wurden noch einige Licht- und Partikeleffekte hinzugefügt.



Zu Beginn stehen jeder Figur nur drei Kostüme zur Auswahl.



leichtern, können verschiedene Moves auf die restlichen Tasten des Joypads gelegt werden.

Was Dead or Alive von der Konkurrenz unterscheidet ist der besagte Konter-Button, auf dem das gesamte Kampfsystem aufgebaut wurde. Vorrangig dient diese Option zwar dazu Angriffe vom Gegner abzuwehren, kann aber in Kombination mit anderen Tasten bzw. dem Steuerkreuz auch schmerzhaft Würfe und Griffe auslösen. Durch das Wissen fast jeden Schlag des Gegners abwehren oder auch selbst keinen Angriff durchbringen zu können, weil der Kontrahent über dieselben Mittel verfügt, entsteht eine interessante Atmosphäre. Statt



Als letzter Gegner wartet Raidou auf den tapferen Kämpfer.



Im Trainingsmode können Combos geübt, und der Sparringspartner entsprechend eingestellt werden.

Nach einigen News und Previews tauchte nun endlich die komplette PAL-Version von Tecmos Edelprügler in unseren Redaktionsräumen auf. Dead or Alive sahnte vor allem in der Spielhalle und auf dem Saturn kräftig ab und schaffte sich auf diese Weise eine eigene Fangemeinde. Auf Segas Konsole konnte es sogar das legendäre Virtua Fighter in seinen Grundfesten erschüttern. PlayStation Besitzer kommen nun endlich in den Genuß einer überarbeiteten Version des Kampfsportspektakels. Zwar verzichtete man zugunsten der Hires Optik und der sehr hohen Framerate auf 3D Hintergründe, ergänzte die neue Version jedoch um einige Features, mit welchen die Saturn-Fassung noch nicht aufwarten konnte.

Nach dem ersten Blick in das Menu

Features





Wird ein Spieler in die Danger-Zone geschleudert, bekommt er dieses sehr schmerzhaft zu spüren.



Nach jedem Kampf erhält man eine kurze Statistik.

wahllos auf den Tasten zu hämmern, beginnt man recht schnell seine Schläge gezielt anzubringen. Mit ein wenig Übung gelingen bald die ersten Combo-Strings und spektakuläre Wurfmanöver, und anstelle einer wüsten Prügelei entsteht ein spannender Schlagabtausch. Bei Tecmos 3D-Beat'em Up gibt es - ähnlich wie bei Tekken - keine Ringbegrenzung im eigentlichen Sinn, so daß ein Matchgewinn durch Ring-Out gänzlich entfällt. Die Kampfarena wird jedoch von einer sogenannten Danger-Zone umgeben, die man sich wie eine Art Minenfeld vorstellen muß. Wird eine Figur in diesen Bereich gedrängt pas-

siert zunächst gar nichts. Fällt man jedoch zu Boden oder wird gar in das Feld geschmettert, explodiert der Boden unter den Füßen des Akteurs und der digitale Kämpfer wird meterhoch durch die Luft geschleudert, was der eigenen Energieleiste natürlich nicht sehr dienlich ist.

Die Kämpferriege zählt zu Beginn zehn Charaktere, die allesamt mit sehr viel Liebe zum Detail modelliert wurden. Besonders viel Mühe gab man sich bei der physikalisch korrekten Berechnung der Oberweite aller weiblichen Kämpferinnen. Jedoch, das maßlos übertriebene Wippen an den weiblichen Rippen wirkt auf die Dauer mehr als lächerlich und kann optional abge-



Jedes K.O. wird in einem spektakulären Replay wiederholt.

► Dead or Alive besticht vor allem durch seine schnelle Hires-Optik und die leicht handzuhabende Steuerung. Allerdings kann dadurch auch ein blu-

Dead or Alive besticht vor allem durch seine schnelle Hires-Optik und die leicht handzuhabende Steuerung.

schaltet werden. Der PlayStation Version von Dead or Alive spendierte man zusätzlich zwei neue Figuren: Bass, der direkt aus dem WWF oder WCW Zirkus entsprungen sein könnte, und die hübsche Ayane die jedoch erst freigespielt werden muß. Fans von spektakulären FMV-Abspännen kommen jedoch nicht auf ihre Kosten. Nach jedem Durchspielen erhält man lediglich ein neues Outfit für den entsprechenden Kämpfer. Mit stolzen 14 Kleidungsvarianten für das weibliche und fünf für das männliche Geschlecht wird man dadurch mit Charaktervielfalt entschädigt.



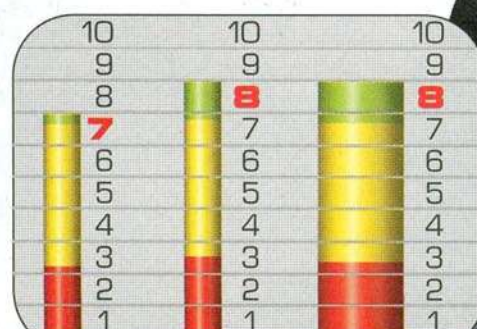
In der Winter-Stage kann man sogar den Atem der Charaktere sehen.

positiv

- große Auswahl an verschiedenen Outfits
- makellose Hires Grafik
- dynamisches Kampfsystem

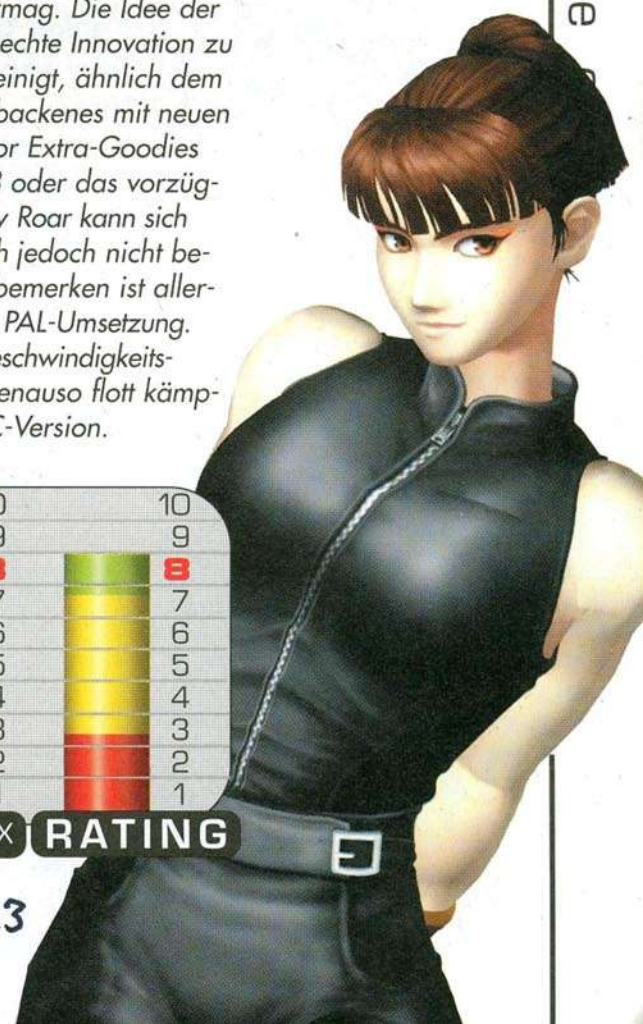
negativ

- einfallslose Backgrounds
- Mangel an Abspännen



Grafik SoundFX **RATING**

Punkte: 23





IM GESPRÄCH MIT DEM PRODUZENTEN VON DEAD OR ALIVE : TOMONOBO ITAGAKI



play: Die erfolgreiche Saturn Version von Dead or Alive konnte schon mit einer beeindruckenden Optik aufwarten. Haben Sie Teile der Grafik-Engine für die PlayStation Umsetzung verwenden können?

Itagaki: Nein, wir mußten eine völlig neue Routine programmieren. Allerdings benötigte unser Team nur stolze drei Monate dafür.

play: Welche heraus-

ragenden Eigenschaften heben Dead or Alive von der Konkurrenz ab?

Itagaki: Dead or Alive ist vor allem ein schnelles Spiel, das wie in echten Kämpfen, auf Reflexe und Reaktion aufbaut. Alle Kämpfer haben durchschnittlich 10 unterschiedliche Outfits, was insgesamt über 100 Kostüme ergibt. Darüber hinaus schaffte es unser 11-köpfiges Team ca. 2000 unterschiedliche Moves in das Spiel zu integrieren.

play: Was entwickelte Ihr Team vor der Dead or Alive-Konvertierung?

Itagaki: Vor dem Dead or Alive-Projekt schufen wir ein Spiel namens: Monster Farmer (Monster Rancher US).

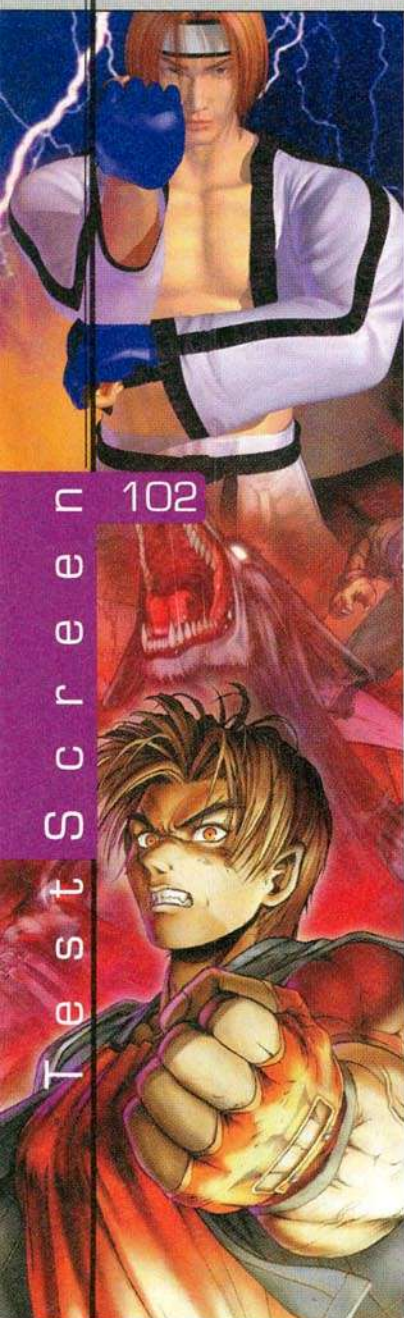
Es ging darum sich einige Monster zu züchten, um sie dann in Turnieren gegen andere Kreaturen antreten zu lassen. Eine Art hochintelligentes Tamagotchi. Der Spieler konnte sich sogar per Audio CD eine Zufallskreatur erschaffen. Wir probierten das einmal mit den Spice Girls aus. Das ergab ein sehr seltsames Wesen...

play: Wurden die extrem wackelnden Brüste der Kämpferinnen in Dead or Alive etwa von den Spice Girls inspiriert?

Itagaki: (lacht) Klar, das war Motion-Capturing...

play: Danke für das Gespräch.

DEAD OR ALIVE VS TEKKEN 3 VS BLOODY ROAR



		DEAD OR ALIVE	TEKKEN 3	BLOODY ROAR
FEATURES	Charaktere insgesamt	12	22	8
	Bonus Charaktere	2	12	-
	FMV-Abspänne	-	•	•
	Trainings Modus	•	•	•
	Team Battle	•	•	•
	Survival	•	•	•
	Vs	•	•	•
	Time Attack	•	•	•
	Goodies	-	FMV-Kino Tekken-Force Tekken-Ball	Foto- und Skizzenarchiv
KAMPFSTIL	Counter Moves	•	•	-
	Multi-Hit-Combos	•	•	•
	Combo Strings	•	•	•
	Ausweichen in die 3.Dimension	-	•	•
	Ring-Out	-	-	•
	Quick Recoveries	-	•	•
	Juggling	-	•	•
	Auto-Block	-	-	-
TECHNIK	Belegte Buttons	Kick, Punch, Counter	2xPunch 2xKick	Punch, Kick, Beast
	Buttons frei belegbar	•	•	•
	Analog Unterstützung	•	•	-
	Dual Shock	•	•	-
	Hires	•	•	-
	Framerate	ca. 50 fps	ca. 50 fps	ca. 40 fps
	3D Hintergründe	-	-	•
	Bluteffekte	-	-	•
	Licht- und Partikeleffekte	•	•	•
	Spielgeschwindigkeit	Sehr schnell	schnell	Sehr schnell
	Anspruch	Anfänger bis Profi	Fortgeschrittene bis Profi	Anfänger bis Profi

COUNTER MOVES:

Bereits aus Tekken 2 bekannt sind die Konterschläge. Der Gegner holt zum Schlag oder Tritt aus, welcher kurzerhand vom Spieler abgefangen, und mit einem Vergeltungstreffer beantwortet wird.



JUGGLING:

Hier jongliert man den Kontrahenten durch ständige Tritte oder Schläge in der Luft. Aus dieser mißlichen Lage kann er sich nur mit einem Recovery bzw. Air-Recovery befreien, oder auf einen Fehler seines Peinigers hoffen.



RECOVERY:

Wenn der Kämpfer durch harte Schläge durch die Luft gewirbelt oder über den Boden geschliffen wird, stürzt der Kontrahent bereits hinterher, um dem momentan wehrlosen Gegner kräftig hinterherzusetzen. Dies kann man durch eine Recovery-Aktion verhindern, da sich so der getroffene Spieler frühzeitig und unerwartet erholt. Anstatt erneut hilflos eines auf die Mütze zu bekommen, kann man so dem verdutzten Gegner kräftig Kontra geben.



DEAD OR ALIVE VS TEKKEN 3 VS BLOODY ROAR

TEKKEN 3



Nicht ohne Grund geht Namcos erfolgreicher Polygon-Prügler in dritte Runde. Das Spielprinzip ist weit ab von planlosem Buttongedrucke, und fordert hartes Training der zahllosen Techniken. Durch diese bunte Vielfalt an Schlägen, Tritten, Griffen und Würfeln kann der Spieler auch nach einigen Wochen noch neue Treffer-Variationen für seinen Lieblingskämpfer finden. Die Animationen der Fighter sind per Motion Capturing eingefangen worden und sorgen für einen

äußerst realistischen Bewegungsablauf. Hierzu standen die in Japan sehr bekannten Catcher Minoru Suzuki und Osami Shibuya vor der Kamera Modell, um mit ihren Bewegungen den Tekken-Kämpfern Leben einzuhauchen. Mit einer stolzen Riege von 22 Charakteren, die sich allesamt in ihren Kampfkünsten unterscheiden, stellt Tekken 3 nahezu jedes Konkurrenzprodukt in den Schatten. Wie aber auch bei den echten traditionellen Kampfkünsten, muß der Spieler schon sehr viel Geduld mitbringen, um alle Bewegungsabläufe eines Charakters in



Fleisch und Blut übergehen zu lassen. Allein der Jackie Chan ähnliche Lei Wulong kann innerhalb eines Kampfes zwischen fünf unterschiedlichen Kung-Fu-Arten wechseln. Zusätzlich spendierten die Entwickler der eigentlichen Arcade-Umsetzung noch einige Bonus-Spielchen, wie den Tekken-Ball Mode oder den Tekken Force Mode, eine Kinofunktion, in der alle FMVs abgespielt werden können, usw. - Tekken 3 hat alles, um die Herzen der Freunde des Polygonkampfsports höher schlagen zu lassen.

BLOODY ROAR



Ohne große Vorankündigungen überraschte Bloody Roar vor allem mit einer überragenden Spielbarkeit - ohne jegliche Vorkenntnisse können auch Einsteiger sofort richtig zur Sache gehen. Ein weiteres herausragendes Merkmal von Hudsons Spielhallenkonvertierung ist jedoch die Möglichkeit jeden Kämpfer in eine animalische Bestie zu verwandeln, die mit



zusätzlichen Moves den Gegnern so richtig einheizen kann. Die Kampfarenen sind durch eine Wand begrenzt, welche aber voll in die Rauferei miteinbezogen werden kann. Mit genug Wucht kann man seinen Gegner sogar durch die Wand und aus dem Ring dreschen. Die Modelle der Fighter sind zwar etwas grob, aber dennoch detailliert dargestellt worden, während das Kampfgeschehen mit rasanten Kamerafahrten und spektakulären Replays begeistert. Alle Charaktere



wurden liebevoll in Handarbeit animiert. Um ein Gefühl für die Bewegungsabläufe der in Bloody Roar verschiedenen Tierarten zu bekommen, setzten sich alle Entwickler sogar mit einem Skizzenblock bewaffnet, für mehrere Tage in einen Zoo. Die einzigen Mankos sind die recht geringe Kämpferauswahl und die fehlenden Bonus-Charaktere. Ob Neueinsteiger oder alter Hase: Bloody Roar zieht jeden unweigerlich in seinen Spaß-Bann.

COMBO STRINGS:

Als Combo-Strings bezeichnet man die Aneinanderkettung verschiedener Schlag-, Tritt- und Wurftechniken. Der Catcher King aus der Tekken Serie ist ein Meister dieser vernichtenden Kampfweise. King kombiniert vier oder fünf Würfe, und setzt anschließend zum finalen Kreuzbrecher an. Diese Verkettungen sind zwar relativ schwierig zu erlernen, lassen aber die Energieleiste des anderen recht schnell in den Keller sinken.



RING OUT:

Ein Match kann schnell entschieden werden, wenn es möglich ist seinen Kontrahenten aus einem abgesteckten Ring zu befördern. Bei Bloody Roar ist die Kampfarena zusätzlich von Wänden umgeben, die aber je nach Beanspruchung auch zerbersten können und dadurch „Ring-Outs“ ermöglichen.



MULTI HIT-COMBO:

Dieser Begriff ähnelt im Grunde genommen sehr den Combo-Strings. Jedoch bezieht er sich mehr auf die Aneinanderreihung von Schlägen und Tritten. In Verbindung mit der Juggle-Technik sind beispielsweise bei Bloody Roar 60-70 Hit-Combos möglich.



Viper

Sven Liebold

Genre:.....Shoot'em Up

Hersteller:.....Ocean

Entwickler:.....X-ample Architectures

Testmuster:...Laguna

Erhältlich ab:.....Juli

Preis:.....ca. 109,- DM



Der rote Targetkreis zeigt die verwundbare Stelle des Obermotzes an.

Features



Die Darmstädter von X-ample Architectures lassen endlich ihren Heli los. Bereits zur Präsentation von dem älteren Tunnel B1 gab es schon erste Demos von dem Ballerspiel zu sehen. Ursprünglich hatten die damaligen Entwickler von Neon eine Spiel-Kombination aus Fahren, Fliegen und Laufen geplant. Letztendlich trennten sich die Wege der Programmierer jedoch, und ein Teil der Neon Crew besetzte die neue Company X-ample Architectures, die sich dann exzessiv mit dem Titel auseinandersetzten.

Hintergrundstory ist ebenso banal wie unwichtig. Wie immer ist man der letzte Mensch, der die von außerirdischen Invasoren heimgesuchte Erde retten kann und soll. Also schwingt man sich in seinen Super-Helikopter, um der störenden Alienplage ordentlich Kontra zu geben.

Aus der 3rd Person Perspektive steuert Ihr das Fluggerät durch neun Level, deren verschiedene Abschnitte sich mit unterschiedlichen Thematiken aus-

einandersetzen. Beim Flug durch die Stadt sollte man besonders auf Brücken und Wolkenkratzer achten. In den Canyons wird man von heftigen Steinschlägen und Sandwurm ähnlichen Wesen maltrütiert, während man in vertrackten Höhlensystemen ständig auf der Hut sein muß dem Streckenverlauf zu folgen, ohne dabei ständig gegen die Wände zu krachen. Das Waffensystem setzt sich aus einer Primärwaffe, die beliebig ausgebaut werden kann, als auch einer Sekundärwaffe zusammen. In alter Shoot'em Up Manier bestimmt das Anschlagtempo des Feuerbuttons die Schußfrequenz, was besonders bei empfindlichen Naturen zu einer schnellen Sehenscheiden-entzündung führen kann. Bei Viper wird geballert bis der Finger glüht. Unmassen von Gegnern stürzen sich auf den Freiheitskämpfer, der sich jedoch, wenn es hart auf hart kommt, noch mit einer begrenzten Schutzschildfunktion aus der Affäre ziehen kann. Zahlreiche Hindernisse und Fallen in den Abschnitten fordern, die Reflexe, schnelle Reaktion und die Geschick-



Mit fulminanten Lichteffekten wurde in Viper nicht gegeizt.

positiv

- technisch sauber programmiert
- brillante Lichteffekte
- Abzweigungen in den Leveln

negativ

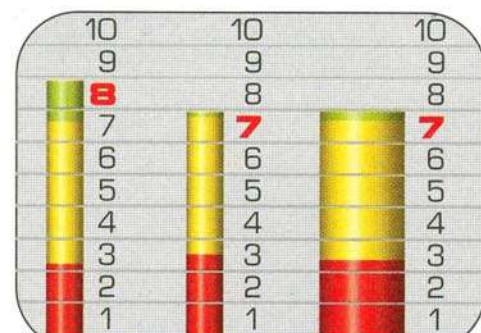
- zu kurze Spieldauer
- teilweise sehr unübersichtlich
- keine konsequente Umsetzung des Ideenreichtums



Fast alle End- und Zwischengegner bedürfen spezieller Taktiken.

lichkeit des Piloten. Hinzu kommen zahlreiche Mittel- und Endgegner, deren Schwierigkeitsgrad speziell in den höheren Leveln rapide ansteigt.

► Viper hinkt dennoch seiner Zeit einfach hinterher. Wie bei fast allen Shootern dieser Art, hat man große Probleme die herannahenden Schüsse zu erkennen. Die vielen imposanten Explosionen sehen zwar nett aus, zeichnen sich aber allzuoft direkt vor dem eigenen Heli ab, was das Manövrieren oft sehr erschwert. Auch konnten wir uns mit dem eingeschränkten 16:9 Format nicht ganz anfreunden; denn Balken in der Grafik des Spiels sollten nur schlechten PAL-Konvertierungen vorbehalten sein. Die insgesamt Optik der Ballerorgie ist abwechslungsreich gestaltet und mit viel Liebe zum Detail kreiert worden. Durch das starke „Pixeln“ der Grafik kommt der erwünschte Effekt jedoch nur spärlich zur Geltung. Alles in allem ein Produkt, das zur Einführung von Sonys Konsole noch viele Spielefreaks hätte begeistern können. Durch den aber mittlerweile erheblich höheren technischen Standard sollten jetzt nur noch hartgesottene Ballerfans einen Blick auf Viper riskieren.



Grafik SoundFX RATING

Punkte: 22



Per Knopfdruck wird eines der Schutzschilde aktiviert, das den Heli kurzzeitig vor dem Beschuß des Endgegners schützt.

BRAVE FENCER
武蔵伝
MUSASHIDEN

SQUARESOFT
双界儀
Soulcalibur

ACME
the game company

Jetzt versandkostenfrei
Immer dabei: Aufkleber für die Memory-Cards Deines Systems
Bestellungen bis 17.00 Uhr gehen am gleichen Tag zur Post

0221-240 88 00
0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

NINTENDO 64

Aero Fighters Assault (Flight-Action).....	139,90
Bomberman (Action).....	89,90
Blast Corps (Action).....	89,90
Diddy Kong Racing.....	89,90
Extreme G (Racing).....	129,90
Fifa 98 (Fußball).....	139,90
Gasp (3D-Fighting).....	149,90
Fighters Destiny (3D-Fighting).....	139,90
Lyot Wars (Flight-Action).....	99,90
Mission Impossible (Ego-Shooter).....	139,90
Nagano Winter Olympics.....	139,90
NHL Breakaway '98 (Eishockey).....	139,90
Snowboard-Kids (Sports).....	89,90
Star Wars (Action).....	119,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey).....	109,90
WCW vs. NWO (Wrestling).....	139,90
Wetrex (Tüftel).....	139,90
Yoshis Story (Jump'n Run).....	89,90

PlayStation

Abe's Odyssey (Action Jump' n run).....	99,90
Alundra (Rollenspiel).....	99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll.).....	99,90
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Race).....	89,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....	109,90
Baphomets Fluch II (Adventure).....	99,90
Batman & Robin (Action).....	109,90
Bloody Roar (3D-Fighting).....	99,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel).....	129,90

PlayStation

One (Action).....	99,90
Ogre Tactics us (Strategy).....	139,90
Pax Corpus (Action).....	99,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon).....	99,90
Power Soccer II (Fußball).....	99,90
Rapid Racer (Race).....	89,90
Risiko (Brettspiel).....	99,90
Riven (Grafik Adventure- auf 5 CDs).....	139,90
Rockman Dash (Action).....	129,90
Road Rash 3D (Bike-Race).....	99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel).....	129,90
Shadow Master (Shoot'm Up).....	99,90
Sign of the Sun (Adventure).....	99,90
Skull Monkeys (Jump' n Run).....	99,90
Spice World.....	49,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting).....	99,90
Streetfighter EX plus Alpha us (3D-Fighting).....	99,90
Theme Hospital (Simulation).....	99,90
Time Shock (Flipper).....	99,90
TOCA (Race).....	99,90
Tomb Raider II (Adventure).....	109,90
Total NBA '98 (Basketball).....	99,90
Treasures of the Deep (Adventure).....	99,90
V-Rally (Race).....	79,90
Versus (3D Fighting).....	109,90
Viper (3D-Heli-Shooter).....	99,90
War Games (Strategy).....	99,90
Wild Arms (Rollenspiel).....	99,90
X-Men Children at. Atom (Beat'em Up).....	99,90

PlayStation

3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle).....	129,90
Armored Troopers jp (3D Shooter).....	129,90
Bomberman Wars jp (Action).....	129,90
Bomberman World jp (Action).....	129,90
Brave Fencer M. jp + Demo FF VIII (RPG).....	149,90
Bust A Move (Dance Action).....	129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....	129,90
Capcom Generations (Coll.).....	129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG).....	99,90
Klayman Klayman jp (Adventure).....	139,90
Cookin' Fighters jp (3D-Fighting).....	129,90
Cowboy Beebop jp (3D-Shooter).....	139,90
Einhänder jp (Shooter).....	129,90
Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon).....	119,90
Enigma jp (3D Action).....	149,90
Frontmission Alternative jp (Strategie).....	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie).....	139,90
G-Darius (Shooter).....	129,90
Gradius Gaiden jp (Shooter).....	129,90
Gran Turismo jp (Race).....	109,90
Guardian Recall jp (Simulation/RPG).....	149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....	129,90
King of Fighters '97 (Fighting).....	129,90
Kitchen Panic jp (Action).....	119,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....	139,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot).....	129,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection).....	119,90
Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv.).....	129,90
Nectaris jp (Strategie).....	129,90
Parasite Eve jp (Action).....	139,90
Paro Wars jp (Strategie).....	119,90
Rama jp (Adventure).....	129,90
R-Types (Shooter-Collection).....	129,90
Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting).....	129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up).....	139,90
Söldnershield (Strategy).....	139,90
Soukaigi jp (Action-Adventure).....	139,90
Space Invaders (Kult).....	69,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel).....	139,90
Tail Concerto jp (3D Jump'N'Run).....	139,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....	139,90
Tekken III jp (3D-Fighting).....	119,90
Terradrifter jp (Shooter).....	129,90
Thunderforce 5 jp (Shooter).....	129,90
Twinbee RPG.....	139,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting).....	129,90
Xenogears jp (Rollenspiel).....	139,90

PlayStation

Controller (6 Farben).....	59,90
Controller-Verlängerung.....	9,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben).....	39,90
Memory Cards Tri-Pack (6 Farben).....	49,90

PlayStation

Colin McRae Rally (Race).....	99,90
C.McRae Rally + A.Senna Kart Duell 2.....	149,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run).....	99,90
Croc (3D-Jump' n run).....	99,90
Dark Omen (Strategie).....	99,90
Deathtrap Dungeon (Adventure).....	109,90
Diablo (Strategie).....	99,90
Dodgem Arena (Action).....	99,90
Dreams (Jump'n Run).....	99,90
Fighting Force (Fighting).....	109,90
Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's).....	109,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....	129,90
Forsaken (3D-Action).....	109,90
Frankreich '98 (Fußball).....	99,90
Gex 3D (Jump'N'Run).....	109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....	119,90
Gran Turismo (3D Race).....	99,90
Grand Stream Saga us (Rollenspiel).....	129,90
Heart of Darkness (Adventure).....	99,90
Klonoa (Jump'n Run).....	99,90
Lost World:Jurassic Park II (Jump' n run).....	109,90
Lucky Luke (Jump'N'Run).....	109,90
Mega Man X3 (Jump' n run).....	99,90
Midway Arcade Greatest Hits.1/2.....	99,90
Namco Museum V (Klassiker).....	89,90
NBA Live '98 (Basketball).....	99,90
Need for Speed 3 (Race).....	99,90
Newman Haas Racing (Race).....	99,90
NHL '98 (Eishockey).....	99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey).....	89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....	99,90

SATURN JP

D&D Collection (Beat'em Up).....	139,90
Dracula X (Action).....	119,90
King of Fighters 97 /mit 1Mbit RAM.....	139,90/159,90
Shining Wisdom us (RPG).....	69,90
Dragon Force us (Strategy).....	69,90
Vampire Saviour /mit 4Mbit RAM.....	139,90/159,90

ANIME

Battle Angel Alita (dt).....	29,90
Big Wars (OmU).....	39,90
Bubblegum Cities 1-4 (OmU).....	je 49,90
Countdown Stories Vol.1 (OmU).....	59,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU).....	je 49,90
Ghost in the Shell (dt).....	39,90
Green Legend Ran (OmU).....	49,90
Gun Smith Cats Chapter 1-2 (OmU).....	je 29,90
Imma Yojo (OmU).....	59,90
Lily Cat (OmU).....	39,90
M.D.Geist Vol.1-2 (OmU).....	je 39,90
Moldiver Vol.1-2 (dt).....	je 39,90
Phantom Quest Cap. Vol.1-2.....	je 39,90
Plastic Little (OmU).....	39,90
Record of Lodoss War Vol.1-3.....	je 49,90
Streetfighter II TV Box 1-3.....	je 59,90
The Hokkenden Vol.1-4.....	je 49,90

SOUNDTRACKS

Final Fantasy 1+2/3.....	je 69,90
Final Fantasy 4/5/6.....	je 79,90
Final Fantasy VII (4 CD's).....	109,90
Final Fantasy Tactics (2 CD's & Poster).....	79,90
Ghost in the Shell.....	59,90
Ray Earth.....	59,90
Sailormoon.....	59,90

Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81
Mo-Fr.: 10.00-19.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr
Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome

Umbau-Chips weiterhin kostenlos!
Bei jeder Bestellung von PlayStation-Software liegt jeder Wunsch ein Umbausatz zum Abspielen von Japan- und US-Importen mit. Du immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Spiele nur in schwarz-weiß ablaufen!!!
Nur solange Vorrat reicht!

Infos Preisliste
Ab sofort lie...
Annahmeverwe...
sind vorbehalten. Es...
ausgeschlossen. Defek...

Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet
...enden Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen...
...ommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch...
...unser AGB.

ergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte
Text!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Jeremy McGrath SuperCross

Sven Liebold

Genre:.....Rennspiel

Hersteller:.....Acclaim Entertainment

Entwickler:.....atod

Testmuster:....Acclaim Entertainment

Erhältlich ab:.....Juli

Preis:....ca. 99,- DM



Grafisch ist Jeremy McGrath Supercross sehr schön in Szene gesetzt worden.



Schöne Volumenlichter untermalen die schummrige Abendstimmung.



Nur allzu oft rempeln die Gegner den Piloten von hinten in die Maschine.



Im Trackeditor können ohne viel Aufwand herausfordernde Kurse zusammengestellt werden.

Daß die Softwareindustrie gerne die Namen bekannter Sportler lizenziert, um ihre Produkte auf den ersten Blick attraktiver erscheinen zu lassen, dürfte mittlerweile jedem bekannt sein. Selbiges geschah auch bei dem siebenfachen AMA Motocross Champion Jeremy McGrath. Der unter dem Spitznamen „Showtime“ bekannte Kalifornier ist für seine spektakuläre Fahrweise fast schon berüchtigt und kann auf dementsprechend zahlreiche Verletzungen zurückblicken.

Gute Motorradspiele sind auf Sonys 32-Bitter rar gesät. Scheinbar ist es sehr viel schwieriger, die Dynamik eines hochgezüchteten Bikes zu simulieren, als die eines Autos. Die schwedischen Entwickler atod arbeiteten seit September '96 an ihrem Motocross-Game, für das Jeremy McGrath dann schließlich als Namensgeber gewonnen werden konnte.

Auf sieben unterschiedlichen Strecken kämpft man in einem Feld von fünf weiteren Fahrern um einen der begehrten Plätze auf dem Siegereckchen. Obwohl einige Features der Schere zum Opfer fielen, wie z.B. drei der ursprünglich zehn geplanten Strecken, bietet das Game immer noch eine ausreichende Zahl an Modi, um den Spieler eine Zeitlang zu beschäftigen. Neben der obligatorischen Meisterschaft finden sich auch ein Ghost-Mode und eine Single Race-Option im Spiel. Herausragendes Feature ist jedoch der sehr gut funktionierende Streckeneditor, mit dem recht simpel eigene Kurse entworfen werden können, die per Memory Card zu sichern sind.

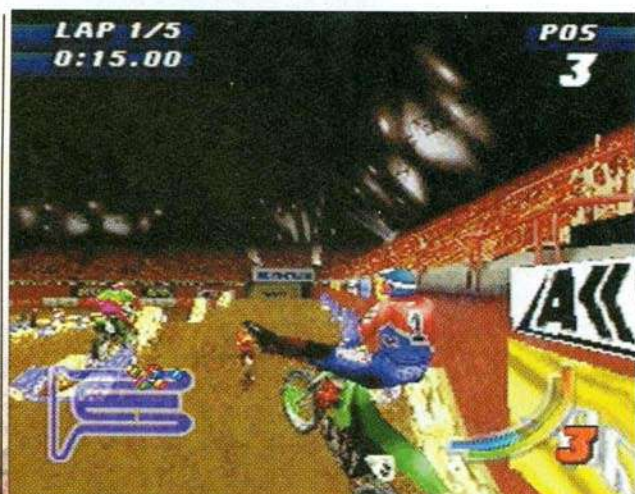
Die Steuerung der bissigen Geländebiester ist an und für sich akzeptabel umgesetzt worden. Unverständlich ist jedoch, daß man nur bei ständig gedrückter Nitro-Taste eine Chance hat, den Fahrerpulk nicht zu verlieren. Des weiteren trägt auch die sehr oft von Slowdowns geplagte Grafikengine dazu bei, die Orientierung im Gelände zu verlieren. Darüber kann auch das liebevolle Design der Rennstrecken nicht hinwegtäuschen. Die Entwickler dachten zwar an jede Menge Lensflares, Light-Sourcing und viele kleine Details auf den Rundkursen. Allerdings rächt sich der technische Schnickschnack oft bitter an der Spielbarkeit. Zudem erinnert der Sound der Maschinen mehr an Nachbar

Schmidts Rasenmäher als an ein wuchtiges Motocross-Bike. Hätte atod noch ein wenig mehr Feintuning an den Strecken vorgenommen, könnte sich Jeremy McGrath Supercross durchaus in den oberen Rängen platzieren. So reicht es nur für eine Position im Mittelfeld. Einzig der spaßige Zwei-Spieler-Modus hält den Titel in erträglichen Wertungsregionen.



Punkte: 19

Features



Per L2-Taste führt der Fahrer waghalsige Stunts vor.

positiv

- gutes Streckendesign
- flexibler Streckeneditor

negativ

- starke technische Schwächen
- umständliche Steuerung

HAENDLERANFRAGEN ERWUNTSCHT

RATENKAUF VON NINTENDO 64
SEGA SATURN UND SONY
PLAYSTATION MOEGLICH

BESTELLUNGEN AB 200 DM
SIND VERSANDKOSTENFREI

LADENPREISE KÖNNEN
ABWEICHEN



Offizieller
NEO GEO Distributor

MARO VIDEOSPIELE

Hier sind wir für euch da :

Stuttgart

MARO

Königsstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. 0711/221422
Fax. 0711/221425

Ulm

MARO

Zeitblomstraße 31
89073 Ulm
Tel. 0731/6020755
Fax. 0731/6020756

Reutlingen

MARO

Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 07121/320014
Fax. 07121/320045

Herzogenaurach

MARO

Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 09132/60658
Fax. 09132/75619

Spaichingen

MARO

Obere Wiesen 1 (Grosso)
78549 Spaichingen
Tel. & Fax.
07424/503763

Baden-Baden

MARO's Frey Spiel

Büttenstraße 4
76530 Baden-Baden
Tel. 07221/38130
Fax. 07221/33568

Ludwigsburg

MARO / Topmedia

Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel. & Fax.
07141/902242

Trier

Mell's Gameshop

Metternichstraße 40
54282 Trier
Tel. 0651/9913021
Fax. 0651/9913022

Hamburg

NRG

Wandsbecker
Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel. & Fax. 040/255663

Nürnberg

Stage One

Glogauer Str. 30-98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911/8002886



NEO GEO CD

Neo Geo CD Pal	DM 469,90
Single Speed	
Joypad	DM 69,90
Antennenkabel	DM 49,90
RGB Kabel	DM 39,90

Neo Geo CD Software

Aero Fighters 2	DM 49,90
Agressors of Dark Kom.	DM 49,90
Alpha Mission 2	DM 49,90
Art Of Fighting 2	DM 59,90
Art Of Fighting 3	DM 139,90
Baseball Stars	DM 49,90
Ciberlip	DM 49,90
Double Dragon	DM 49,90
Football Frenzy	DM 49,90
King Of Fighters '94	DM 29,90
King Of Fighters '95	DM 69,90
King Of Fighters '97	DM 139,90
King Of Monsters 2	DM 29,90
Last Blade	DM 99,90
League Bowling	DM 39,90
Mah Jong Story	DM 29,90
Metal Slug 2	DM 139,90
NAM 1975	DM 49,90
Ninja Commando	DM 39,90
Power Spikes	DM 49,90
Puistar	DM 49,90
Puzzled	DM 49,90
Puzzle Bobble	DM 49,90
Riding Hero	DM 39,90
Samurai Shodown 4	DM 139,90
Samurai Shodown RPG	DM 139,90
Savage Reign	DM 39,90
Sengoku 2	DM 49,90
Soccer Brawl	DM 39,90
Super Spy	DM 29,90
Trash Rally	DM 49,90
Viewpoint	DM 49,90
World Heroes	DM 49,90
World Heroes 2 Jet	DM 49,90



NEO GEO MODUL

Neo Geo Module	
3 Count Bout	DM 119,90
Aero Fighters 2	DM 199,90
Legend of Joe Success	DM 149,90
Fatal Fury Real Bout 2	DM 599,90
Fatal Fury Special	DM 119,90
King Of Fighters '96	DM 599,90
League Bowling	DM 149,90
Mutation Nation	DM 129,90
Samurai Shodown	DM 119,90
Spinmaster	DM 129,90
Metal Slug 2	DM 599,90

An- & Verkauf von gebrauchten
Neo Geo CD's und Modulen.
Alle Neo Geo Artikel lieferbar !!!

METAL SLUG 2



NUR BEI MARO !

DAS VIDEO ZUR
E3 MESSE 1998
140 MINUTEN
INFOS, FACTS & NEWS
29,90 DM



ANGEBOTE

Neo Geo Module gebraucht :

3 Count Bout	DM 79,90
Alpha Mission 2	DM 79,90
Art of Fighting	DM 49,90
Burning Fight	DM 79,90
Eightman	DM 79,90
Fatal Fury Special	DM 79,90
Ghost Pilots	DM 89,90
King of Monsters 1	DM 49,90
King of Monsters 2	DM 49,90
Samurai Shodown	DM 79,90
Super Baseball 2020	DM 59,90
Super Sidekicks 1	DM 69,90
Riding Hero	DM 79,90
World Heroes	DM 49,90



PLAYSTATION

Sony Playstation	DM 299,90
Inkl. Dual Shock Pad	
Sony Playstation Multi	DM 399,90
Antennenkabel	DM 29,90
Controller ver. Farben	DM 29,90
Controller Dual Shock	DM 69,90
WM Memory Card	DM 29,90
Limited Edition	
RGB Kabel	DM 29,90

Abe's Exodus	DM 89,90
Adidas Power Soccer 98	DM 89,90
Armored Core	DM 99,90
Alundra	DM 89,90
Bio Freaks (U.S.)	DM 129,90
Beyond the Beyond	DM 99,90
Blasto	DM 79,90
Bomberman	DM 79,90
Cart World Series	DM 79,90
Constructor	DM 99,90
Dead or Alive	DM 109,90
Diablo	DM 99,90
Dungeon Keeper	DM 89,90
Dodgem Arena	DM 99,90
Frankreich 98	DM 99,90
Forsaken	DM 99,90
GEX 2 - Enter the Gecko	DM 99,90
Ghost in the Shell	DM 89,90
Grand Turismo	DM 89,90
Golden Goal 98	DM 99,90



ABE'S
EXODUS

Klonoa - Door to Phant.	DM 99,90
Kula World	DM 89,90
Lucky Luke	DM 99,90
NBA Pro 98	DM 99,90
NHL Open Ice	DM 99,90
NHL Powerplay 98	DM 89,90
Need for Speed 3	DM 99,90
Newmann Haas Racing	DM 99,90
Player Manager 2	DM 99,90
Sentinel 2	DM 89,90
Sign Of The Sun	DM 89,90
Super Pang Collection	DM 99,90
Theme Hospital	DM 99,90
Tomb Raider 2	DM 99,90
Total NBA 98	DM 89,90
Warhammer 2	DM 99,90
Wild Arms	DM 89,90



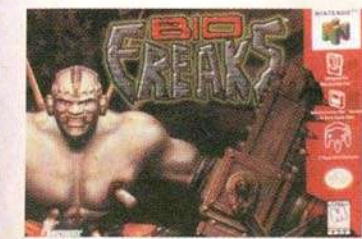
FORSAKEN



NINTENDO 64

Nintendo 64	DM 299,90
Joypad farbig	DM 59,90
Memory Card	DM 19,90
Rumble Pak	DM 39,90

Aerofighter Assault	DM 139,90
Aero Gauge	DM 139,90
Bio Freaks (U.S.)	DM 189,90
Bomberman 64	DM 99,90
Bust a Move 2 Arcade	DM 99,90
Cruis'n World	DM 99,90
Descent 64	DM 149,90
Frankreich 98	DM 149,90
Forsaken	DM 129,90
G.A.S.P.	DM 149,90
John Madden '98	DM 114,90
Mission Impossible	DM 139,90
NBA Court Side	DM 99,90
Wild Choppers	DM 139,90
W. Gretzky's Hockey 98	DM 139,90
Yoshi's Story	DM 99,90



SONY PLATINUM

Bust a Move 2, Command & Conquer
Destruction Derby 2, I.S.S. Pro,
Fade To Black, Micromachines,
Porsche Challenge, Rayman,
True Pinball, Soviet Strike,
Tekken 2, Thunderhawk, Toshinden
Jedes Spiel nur 49,90 DM

ANGEBOTE

Hexen, Blam! Machinehead,
Descent 2, Grid Run, Carnage Heart,
Epidemic, Hard Core 4x4,
Tunnel B1, Speedstar, Galaxian 3
Starwinder, Assault Rigs, Bubsy 3D
Jedes Spiel nur 49,90 DM

SEGA
SATURN

Ständig sämtliche Saturn-Neuheiten auf Lager



Internet : www.maro-gmbh.com

VERSAND TEL.
0711 / 956 1130
VERSAND FAX
0711 / 557 563

KÖNIG-KARL-STR. 66
70372 STUTTGART

MO - FR 10.00 - 18.00 UHR

BEI ANNAHMEVERWEIGUNG BERECHNET WIR PAUSCHAL 20,- DM
UNFREIE SENDUNGEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN. UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.
SOLANGE VORRAT REICHT. DRUCKFEHLER UND FREIANDERUNGEN VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.

Sven Liebold

Vs

Genre: Beat'em Up
Hersteller: Konami
Entwickler: THQ

Testmuster: Konami
Erhältlich ab: Juli
Preis: ca. 109,- DM



Manche Backgrounds sind recht gut gelungen.

Modelle sind zwar ganz ordentlich animiert, jedoch sehr lieblos und grob gestaltet. Die Steuerung beschränkt sich auf drei Buttons (Kick, Punch, Evade = Ausweichen), will aber dennoch nicht richtig in Fleisch und Blut übergehen. Einige Specials gehen recht schnell von der Hand, jedoch fehlt dem Handling insgesamt einfach der Feinschliff. Einige der Kampfarenen sind wunderschön anzuschauen, während andere hingegen absolut langweilig und einfallslos kreiert wurden. Einziger Pluspunkt ist der wirklich ordentliche Soundtrack, welcher jedoch ebenfalls Geschmackssache sein dürfte.



Selbst das Puzzlespiel zwischen den Ladepausen macht mehr Spaß als die eigentliche Prügelei.

Vs kommt einfach um Jahre zu spät, um die oben angesprochene Konkurrenz auch nur ansatzweise zu erschüttern. Selbst hartgesottene Prügel-fans werden sich mit dem hektischen Gameplay nicht anfreunden können. Letztendlich bleibt bei solch' einem Titel nur noch betroffenes Kopfschütteln und die Freude darüber, daß es mit den eingangs aufgeführten Polygonprüglern fantastische Alternativen gibt.



Punkte: 16

Features



Oh je, gerade noch im Dead or Alive - Tekken 3 - und Bloody Roar-Himmel, folgt schon viel zu früh die abzusehende Ernüchterung. Konami wagt sich mit einem Produkt auf den Markt, welches sich gegen diese Genregrößen definitiv nicht behaupten können wird.

Nach dem obligatorischen Renderintro wählt man einen der 16 Kämpfer aus, welche in vier Gangs zu je vier Personen aufgeteilt sind. Da haben wir die rauen Jungs von der Straße, Gangster, Studenten aus dem Campus und gebräunte Beach Boys vom Strand. Alle



Die Polygonmodelle sind zu klobig ausgefallen.

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

Stephan Girlich

Genre: Sportspiel
Hersteller: Midway
Entwickler: Midway

Testmuster: GT Interactive
Erhältlich ab: sofort
Preis: ca. 99,- DM



Kometengleich zieht der Puck einen Schweif hinter sich her und ist daher immer deutlich zu erkennen.

Mit Trainingseinheiten, Einzelspiel und einer kompletten Saison mit anschließenden Playoffs sind alle relevanten Spielmodi vorhanden. Die Parameter vor dem ersten Bully beschränken sich auf die Wahl zwischen Arcade oder Simulation, die Spieldauer und den Schwierigkeitsgrad, der in fünf Stufen gesteigert werden kann. Das Pad ist komplett mit mehr oder weniger wichtigen Funktionen belegt und kann frei konfiguriert werden. Einmal auf dem Eis, wird schnell klar, woraus der Titel seinen Spielspaß bezieht. Die polygonalen Kufen-Künstler wuseln wieselflink übers Eis, verschaffen sich mit Turbo-Funktion,



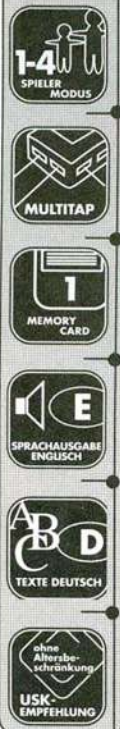
Kombiniert man einen Schuß mit der Turbo-Funktion, ist der Puck „on fire“

Super Shot (on fire) oder brutalen Bodychecks einen Vorteil und knallen die kleine Hartgummischeibe im 10-Sekundentakt aufs Tor. Dank der relativ starken Goalies bleiben die Ergebnisse dennoch im realistischen Rahmen. Während Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 im Ein-Spieler-Modus recht schnell die Luft ausgeht, bleibt das Spielspaßbarometer bei Duellen gegen einen menschlichen Mitstreiter konstant hoch.

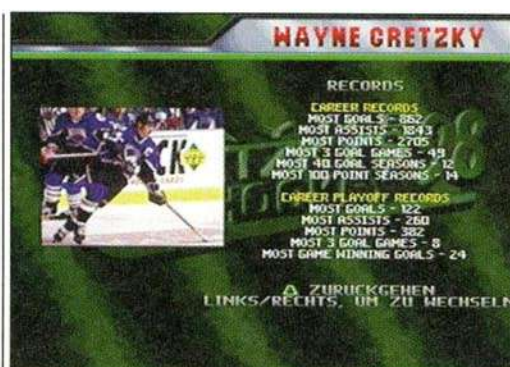


Punkte: 19

Features



Wer einen einfach zu beherrschenden Eishockeytitel ohne jeglichen Realitätsanspruch sucht, wird mit Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 sicherlich seine Freude haben. Zwar wurden die 26 NHL-Teams mit allen Profis implementiert, das Spiel setzt aber - trotz optionalem Simulationsmodus - mit simpler Steuerung, hohem Spieltempo und witzigen Power Moves im Stile von NBA Jam einzig auf Rasanz und Action. Die Teams bestehen aus drei bis fünf Spielern plus Torwart, die Spielfeldgröße ist ebenfalls variabel. Auf Regeln oder gar Strafen wurde gänzlich verzichtet, wobei selbst in der Simulationsvariante alles erlaubt ist, was gefällt.



Wayne Gretzkys Statistiken untermauern dessen Status als lebende Legende.

WCW Nitro

Mark Liebold

Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Entwickler: THQ

Testmuster: Konami
Erhältlich ab: Juni
Preis: ca. 109,- DM



Abhängig von der Wurfentfernung werden einem entweder ein oder fünf Punkte auf das Trefferkonto gutgeschrieben.

Ring frei für THQs neuestes Wrestling Game, in dem sich die Wrestler der WCW nun schon zum dritten Mal auf der PlayStation ein Stelldichein geben. Die anfänglichen 16 Kämpfer lassen sich nach und nach auf insgesamt 64 aufstocken, zu denen neben den Kommentatoren Bobby „the Brain“ Heenan und Mean Gene Okerlund auch diverse weibliche Wrestlinggrößen zählen. Bevor in den Ring gestiegen wird, darf man sich aussuchen, ob ein gewöhnlicher Showkampf, Tag Team- oder Championshipfight, in dem man gegen zehn Gegner nacheinander antritt,

ausgefochten werden soll. Natürlich wurde WCW Nitro auch mit einem Zwei-Spieler-Modus versehen. Neben den Standard Moves, die durch Tastenkombinationen ausgeführt werden, verfügt jeder der Protagonisten auch über seine individuellen Special Moves. Während des Kampfes ist es außerdem möglich, einen Wrestlingkollegen zu rufen, mit dem man anschließend mehr oder minder heftig im Duett auf seinen Gegner eindreschen darf. Grundsätzlich wäre diese Vorgehensweise absolut regelwidrig und müsste zur sofortigen Disqualifikation führen. In WCW Nitro hingegen kloppt man am besten einfach nur auf seinen Kontrahenten ein,



Leider ist es in WCW Nitro nicht möglich gleichzeitig auf den Gegner einzuschlagen.



bis dieser mit grün - blau - gelben Flecken in allen Regenbogenfarben nur so überschüttet ist. Die Grafik ist relativ schön gestaltet, kann aber über das stupide Geprügel nicht hinweg täuschen. WCW Nitro gleitet mit seinen vielen absurden Zusatzcharakteren (Santa Clause) ins Lächerliche ab und ist nur für treu ergebene Fans des realen Wrestlingzirkuses lohnenswert.



Punkte: 19

Features

- 1 MEMORY CARD
- 12 USK-EMPFEHLUNG
- 1-2 SPIELER MODUS
- ABE TEXTE ENGLISCH
- E SPRACHAUSGABE ENGLISCH

Wreckin Crew

Sven Liebold

Genre: Rennspiel
Hersteller: Telstar
Entwickler: Quickdraw Development

Testmuster: Telstar
Erhältlich ab: Juli
Preis: ca. 99,- DM

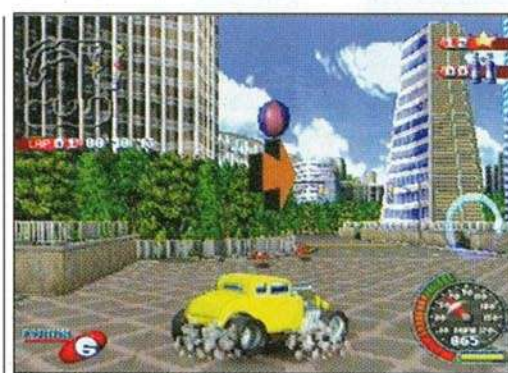


Neben dem Head to Head Duell können im Zwei-Spieler-Mode auch das Turnier sowie das Arcade-Rennen bestritten werden.

Mit sehr großer Verspätung schafft es neben Heart Of Darkness nun auch Wreckin Crew, auf den heimischen Bildschirm zu gelangen. Der Fun-Racer reiht sich in die Schlange der unzähligen 16Bit Mario-Kart Klone ein, ohne allerdings dabei besonders aus der Masse hervorstechen. Unter acht Charakteren, von denen jeder mit einem anderen Fahrzeug bestückt ist, wählt sich der Spieler eine Figur und begibt sich auf die völlig ebenen Pisten.

Wahlweise im Arcade- oder Wettbewerbsmode tritt man gegen den Rest

des Verfolgerfelds an, um eine möglichst günstige Platzierung zu erzielen. Die insgesamt 20 Kurse sind in fünf Welten gegliedert und mit unterschiedlichen Thematiken designt worden. Womit wir auch schon beim Hauptkritikpunkt wären: Es scheint tatsächlich so, als hätten sich die Entwickler sichtlich Mühe dabei gegeben, möglichst viele Objekte und Details in einer Strecke unterzubringen. Leider fiel dies aber zu Lasten der Übersichtlichkeit, da der Fahrer in dem Sprite-Polygon-Mischmasch des öfteren die Orientierung verliert. Zusätzlich wird das Rennen durch die schlampige Steuerung unnötig erschwert. Die holprig animierten 2D-Wagen fahren wie auf Schienen über die Kurse und lassen



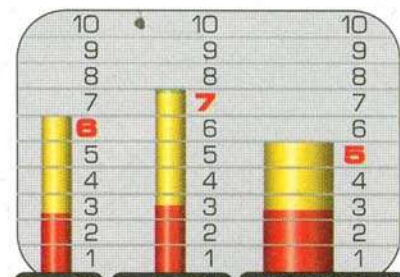
Die Richtungspfeile stiften oft mehr Verwirrung als Klarheit.



Jeder Wagentyp hat seine eigenen Möglichkeiten, sich gegen die Kontrahenten durchzusetzen.

jegliches Fahrverhalten vermissen.

Unter all den Features wie Special Moves, Extras, Teleportern, Sprungschanzen und Abkürzungen hätten die Programmierer nicht das Gameplay derart vernachlässigen sollen, wie es bei Wreckin Crew zweifelsohne der Fall ist. Hunderte von Details, Features und Extra-Goodies sind schließlich noch lange nicht mit Spielspaß gleichzusetzen.



Punkte: 18

Features

- 1-2 SPIELER MODUS
- 1 MEMORY CARD
- ABD TEXTE DEUTSCH

Men in Black

Mark Liebold

Genre:.....Action-Adventure

Hersteller:.....Gremlin Interactive

Entwickler:.....Gigawatt Studios

Testmuster:....Gremlin Interactive

Erhältlich ab:.....sofort

Preis:.....ca. 109,- DM



In New York City kann von Normalität des Alltags nicht mehr die Rede sein, und so kommt es auch, daß der Polizist James Edwards nicht auf einen gewöhnlichen Kriminellen, sondern auf einen Außerirdischen trifft. Aufgrund seiner überzeugenden Fähigkeiten wird Edwards von Agent K als neues Mitglied der „Men in Black“ rekrutiert. Im Hauptquartier der MiB wird nach einem kurzen Missionsbriefing klar, daß sich die Story des Spiels nicht an die des Films anlehnt. Für jeden Einsatz stehen drei Agenten zur Verfügung: Agent J, Agent K und Agent L, der eigentlich den Platz von Agent K einnahm. Nachdem man sich in der Waffenkammer mit einer weiteren Wumme ausgerüstet hat, steht dem Flug zum ersten Einsatzort nichts mehr im Weg. Eine arktische Wetterstation, von der seit geraumer Zeit keine Funksignale mehr empfangen werden, ist zu erkunden. Eingefleischten Akte-X - und John Carpenter - Fans wird sofort klar: „Hier ist ein außerirdischer Killervirus am Werk.“ - und so ist es auch. Die zweite Mission lockt die Agenten in das



Die Zwischensequenzen haben einen sehr eigenwilligen Stil.

Amazonasgebiet, um Chupacabra, ein Wesen der Inkamythologie, zur Strecke zu bringen, wobei die dritte Unternehmung auf die Insel des Skip Frales führt, der seine Finger in den dunklen Machenschaften der Aliens haben soll.

Die Grafiken sind auf den ersten Blick nicht schlecht - das war es aber auch schon. Zwischensequenzen werden durch Comicszenen dargestellt, die in ihrer Farbgebung und Animation an alte Star Trek - oder Dick Tracy - Cartoons erinnern. Die Protagonisten bewegen sich hölzern und ungenau. Das Kampfsystem läßt nur Schlagen, Treten, Blocken und Zur-Seite-Gleiten zu, wobei Drehen oder Ducken nicht möglich sind. Seltensamerweise verfügen allerdings die Gegner über jene Fertigkeiten. Der Sound beschränkt sich fast nur auf Effekte und durchweg englische Sprachausgabe.

► Daß sich Men in Black an Capcoms Horroradventure anlehnt, kann man sofort erkennen. Nur leider ist dieses Vorhaben nur optisch geglückt. Die Agenten können sich nicht vollkommen



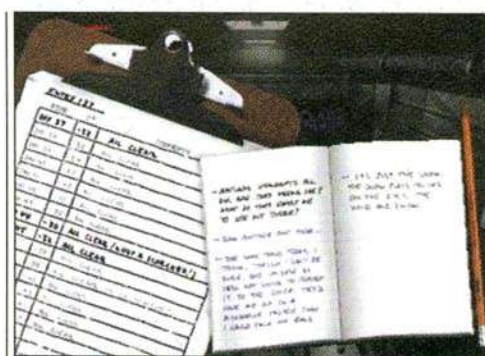
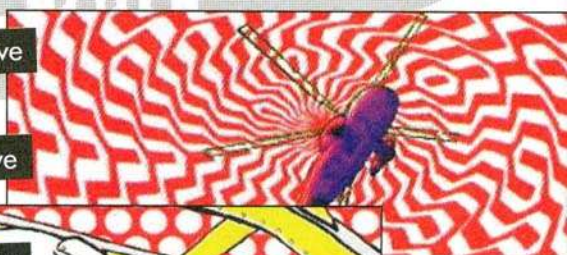
Das Zündkabel darf nur gezogen werden, wenn der dickste rote Balken aufleuchtet.

positiv

- starke Lizenz

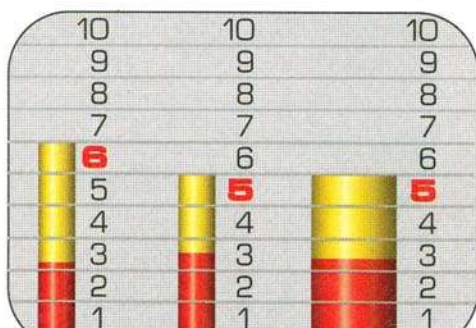
negativ

- langweiliger Spielablauf
- ungenaues, monotones Handling



Tagebucheinträge können durch das zu pixelige Bild nicht entziffert werden.

frei in den Räumen bewegen und die Rätsel, falls man sie so bezeichnen kann, sind verworren und unlogisch. Auch beim Benutzen von Gegenständen kommt es leicht zu Verzweigungsausbrüchen. Eine schwere Eisentür kann mit einem Eispickel, dank physikalischer Hebelgesetze nicht aufgestemmt, sondern nur aufgetreten werden. Zur Informationsgewinnung kann man in der Wetterstation keine herumstehenden Computer benutzen, sondern nur irgendwelche Bücher, deren Schrift teilweise absolut unleserlich ist. Zwar werden die Schriftstücke des öfteren vorgelesen, aber wer nicht der englischen Sprache mächtig ist, kommt deshalb auch auf keinen grünen Zweig. Men in Black ist ein typisches Lizenzspiel: Großer Titel - Nichts dahinter. Nur treue Anhänger der „Men in Black“ werden an diesem Spiel ihre Freude haben.



Grafik SoundFX **RATING**

Punkte : 16

Features



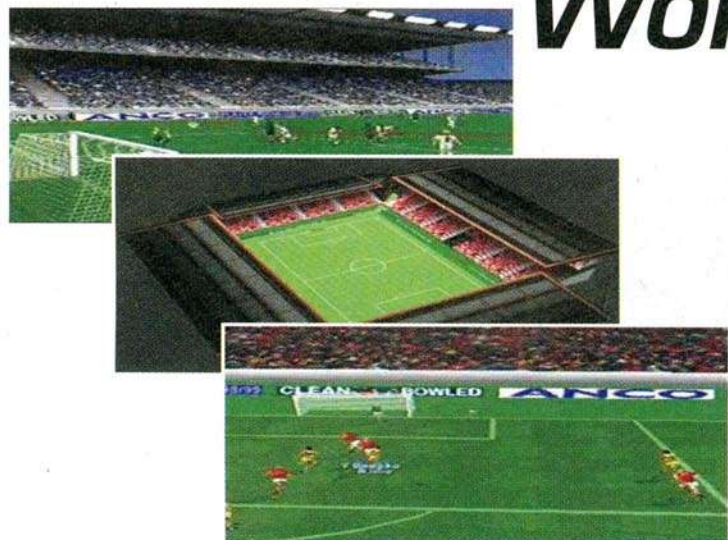
Dieser Mantioboa ist nur einer der sechs verschiedenen Alienspezies.

Kick Off World

Stephan Girlich

Genre: Sportspiel
Hersteller: Funsoft
Entwickler: Anco

Testmuster: Funsoft
Erhältlich ab: Juli
Preis: ca. 99,- DM



Der Schiri reagiert hypersensibel aufs Hineingrätschen und verteilt Karten en masse.



Die klassische Kick Off-Perspektive wird vor allem Nostalgiker ansprechen.

Features

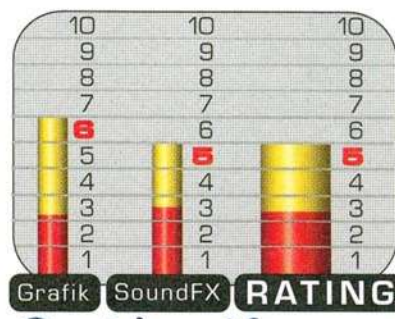


Nach dem unrühmlichen Player Manager versucht sich Anco mit Kick Off World diesmal an einem Manager/Action-Mix. Angelehnt an Dino Dinis kultiges Kick Off-Vorbild, läßt der Titel im gesamte Spielaufbau eine klare Linie leider völlig vermissen. Die Ligen und Mannschaften sind bunt durcheinandergewürfelt; nur mit den deutschen Teams zu spielen, ist nicht möglich. In der Super League ist es zudem erforderlich, die Aufgaben des Managers mitzuübernehmen. Allerdings sind diese noch weniger als nur rudimentär integriert. Bundesliga Manager verwohnte Fußballfans werden mit dem

Transferieren von Spielern und dem Aufstellen des Kaders wohl nicht unbedingt überfordert. Das Spiel selbst überläßt einem die Möglichkeit der traditionellen Kick Off-Perspektive aus der Vogelperspektive oder einer moderneren Iso-Variante. In technischer Hinsicht rangiert der Titel maximal im PlayStation-



Mittelfeld. Weder Optik noch Sound können richtig überzeugen, und auch in Sachen Gameplay wirkt Kick Off World alles andere als ausgereift. Details wollen wir in diesem Fall gar nicht erst aufführen. Die grundsätzliche Aussage muß schlicht und ergreifend lauten: Kick Off World macht einfach keinen Spaß!



Punkte: 16

JULI 1998

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030-42 43 95 00
Spätservice 030-421 37 67
Fax 030-425 48 62

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation

Alundra	Dt	94
Ayrton Senna-Kart Duel 2	Dt	89
Bio Freaks	US	119
Breath of Fire 3	US/Dt	119/89
Bushido Blade 2	JP	139
Dead or Alive	US	119
Deathtrap Dungeon	Dt	95
Diablo	Dt	89
Extreme Snowbreak	Dt	89
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt	89
Final Fantasy Tactics	US	119
Forsaken	Dt	89
Gex 3-D-Return of the Gekko	Dt	89
Grandstream Saga	US	119
Grand Theft Auto	Dt	89
Gran Turismo	Dt	79
Hart of Darkness	Dt	89
Hexen	Dt	59

Indy 500	Dt	79
Kick Off '98	Dt	89
Kula World	Dt	94
Lunar Silver Star Story	JP	144
Masters of Teräs Käsi	Dt	89
MDK + Soundtrack	Dt	49
Men in Black	Dt	89
NBA live '98	Dt	89
NBA Pro '98	Dt	95
Need for Speed 3	Dt	89
NHL Breakaway	Dt	79
Nightmare Creatures*	Dt	89
Ninja Tenchu	JP	139
Parasite Eve	JP	139
Pax Corpus	Dt	79
Premier Manager '98	Dt	89
Pro Pinball-Timeshock	Dt	59
Rayman 2	US	119
Return Fire	Dt	59
Riven	Dt	89

Saga Frontier	US	119
Soukaigi	JP	144
San Francisco Rush	Dt	89
Spiceworld	Dt	49
Suikoden	Dt	59
Tactics Ogre	US	119
Tekken 3	US	119
Test Drive 4	Dt	79
Theme Hospital	Dt	89
Thunderforce V	JP	144
Tomb Raider 2	Dt	95
Tommi Mäkinen Rally	Dt	94
Touringcar Championship	Dt	89
Treasures of the Deep	Dt	94
V-Rally	Dt	79
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	89
WWF Warzone	US	119
Xenogears	Dt	94
Youngblood	Dt	79
SONY-PSX+Tasche	Dt	299

Saga Frontier	US	119
Soukaigi	JP	144
San Francisco Rush	Dt	89
Spiceworld	Dt	49
Suikoden	Dt	59
Tactics Ogre	US	119
Tekken 3	US	119
Test Drive 4	Dt	79
Theme Hospital	Dt	89
Thunderforce V	JP	144
Tomb Raider 2	Dt	95
Tommi Mäkinen Rally	Dt	94
Touringcar Championship	Dt	89
Treasures of the Deep	Dt	94
V-Rally	Dt	79
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	89
WWF Warzone	US	119
Xenogears	Dt	94
Youngblood	Dt	79
SONY-PSX+Tasche	Dt	299

Importspielprobleme?

ADAPTER Sony-Umbau zum Multigerät
JP und US Games laufen!
in 24 h nur 49,90
N64 ab 39,-
Umbauchip für JP und US Games
PSX 19,90

Nintendo 64

Aero Gauge	US	169
Bio Freaks	US	169
Bust A Move 2	Dt	109
Dual Heroes	Dt	99
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt	119
Forsaken	Dt	119
GT 64	Dt	129
Konsole + Spiel	Dt	349
Lamborghini	Dt	119
Mace the Dark Age	Dt	129

Mission: Impossible	US	179
Nagano-Winter Olympiade '98	Dt	119
NBA Courtside	US	169
NHL Breakaway '98	Dt	129
Top Gear Rally	Dt	99
WCW vs. NWO World Tour	Dt	129
Wetrix	Dt	119
Universaladapter für alle Games		89

Road Rash 3D Dt.
- 77,70 DM -

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. Ladenpreise können abweichen! mit "*" versehene Artikel werden versandkostenfrei versandt! Alle Deutschen Titel auch als ungebremste NTSC-Version lieferbar!!!

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDA U
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN 2 x
Karl-Holtz-Straße 16
Wittenberger Str. 76-80

Verkauf & Verleih

PRENZ' LBERG 2 x
Danziger Straße 124
Hans-Otto-Str. 28

Circuit Breakers

Sven Liebold

Genre:.....Rennspiel

Hersteller:.....Mindscape

Entwickler:.....Supersonic

Testmuster:.....Mindscape

Erhältlich ab:.....Juli

Preis:.....ca. 109,- DM



Zwei oder Vier-Spieler-Duelle werden wahlweise im Punktekampf oder auf Zeit ausgetragen.



gehalten ist. In einem kugelförmigen Wagen fährt man auf eine der acht Plattformen, die jeweils einen Fahrzeugtyp repräsentieren. Zur Wahl stehen unter anderem futuristische Rennwagen, klassische Mini Cooper oder auch historische Formel 1 - Flitzer, die sich allesamt in unterschiedlicher Art und Weise über die Parcours lenken lassen. Das Turnier ist in vier Gruppen zu je vier Strecken unterteilt. Habt Ihr alle 16 Kurse mit dem ersten Platz belegt, werden in einer zweiten Meisterschaft sämtliche Tracks in der entgegengesetzten Richtung bestritten. Das Trackdesign ist durch Abwechslungsreichtum gekennzeichnet und setzt sich mit verschiedenartigen Thematiken auseinander. Die Wagen rasen durch die rutschige Arktis, röhren durch tückische Pyramiden oder die texanische Steppe. Die Entwickler gaben sich sichtlich Mühe das jeweilige Ambiente eines Areal in den Kursen wiederzugeben. In Ägypten saust man um andächtige Sphinxen und holpert über wacklige Brücken, wobei man sogar einige Lensflare-Effekte einstreute. In anderen Kursen dachte man auch an Witterungseinflüsse wie Regen oder Schnee, die ebenfalls das optische Gesamtbild aufwerten. Außerdem vermag sich Euer Bolide in bestimmten Runden in ein anderes Vehikel zu verwandeln, so daß

ihr Euch auch am Steuerrad eines Unterwassergleiters und Speed-Boats versuchen dürft.

Das Handling aller wählbaren Vehikel ist durchwegs gelungen, wenn man auch einige Zeit braucht, um sich an die driftfreudigen Kutschen zu gewöhnen. Auf dem Weg über die Rundkurse können die Fahrer zusätzliche Extras aufsammeln und per R1 - Taste auslösen, um das Leben der anderen Piloten etwas schwerer zu gestalten. Dazu gehören z.B. eine Turbofunktion,

Die Alternativen

Micro Machines V3 Codemasters



Codemasters' Meilenstein in puncto Spielbarkeit ist erst kürzlich als Platinum-Edition erschienen. Jeder, der ein Fan solcher Partygames ist, sollte schleunigst seine

Sammlung um diesen hervorragenden Titel bereichern. Nach einigen Vorgängern präsentierten sich die kleinen Flitzer das erste Mal im flotten 3D-Gewand. Trotz der neuen Polygonoptik muß der Spielspaß keinesfalls zurückgeschraubt werden. Mit seinen zahlreichen Gameplay-Variationen und der tadellosen Steuerung gehören die vierrädrigen Winzlinge noch lange nicht zum alten Eisen.

Speedster

Psygnosis



Psygnosis setzte zwar ebenfalls auf die Mini-Renner - Optik, ließ aber seine Flitzer nicht über Frühstückstische und Kleingärten rasen. Bei Speedster geht es auf echten Straßen

und Highways zur Sache. Im Grunde genommen handelt es sich bei dem Titel um ein konventionelles Rennspiel, das eben ausschließlich aus der Vogelperspektive stattfindet. Neun Strecken sind aber trotz ihres Detailreichtums nicht der Weisheit letzter Schluß, weshalb auch relativ schnell die Luft aus dem Game ist.



Das war knapp: Hinter uns zischt ein Feuerball vorbei, während von links eine Rauchbombe gezündet wird.



Auf den Arctic-Strecken geht es besonders rutschig zu.

Features



Irgendwie haben die kleinen Flitzer schon ihr besonderes Flair. Nachdem die Micro Machines bereits jahrelang erfolgreich über fast jedes System brausten, wurden auch andere Hersteller auf die putzige Spielidee aufmerksam. Psygnosis versuchte es mit Speedster, während Mindscape mit Supersonic Racers auch ein Stück vom Kuchen abhaben wollte. Keines der Konkurrenzprodukte konnte sich aber gegen Codemaster's Mini-Renner behaupten. Mit Circuit Breakers soll sich dies nun ändern, da der eigentliche Nachfolger zu Supersonic Racers echtes Potential hat, sich eine weitaus höhere Platzierung zu verdienen, statt von neuem im Mittelfeld auf der Strecke zu bleiben.

Nach einem kurzen Intro findet sich der Spieler sofort in einem Fahrzeug-Screen wieder, der keineswegs in einem simplen 2D-Menü, sondern vollends in der eigentlichen Spielegrafik



Wem der Venedig-Abschnitt in Tomb Raider II gefallen hat, darf sich hier richtig austoben.



Um sich ein Fahrzeug auszusuchen, führt man mit dem Dummy-Vehikel auf eine Plattform.



Punkte auf seinem Konto gutzuschreiben, geht als Sieger vom Platz. Im Zeitrennen treten alle Mitspieler nacheinander gegen den besten Ghost-Fahrer an.



Unter Wasser braucht man besonders viel Geschick beim Manövrieren der trägen U-Boote.

Öllachen, Rauchbomben, Feuerkugeln oder die Möglichkeit seinen Wagen kurzzeitig schrumpfen bzw. wachsen zu lassen. Mutiert das Fahrzeug zur doppelten Größe, kann man mühelos andere Fahrzeuge platt rollen, während man sich als Mini-Flitzer gekonnt durch den Verfolgerpulk mogeln kann. Insgesamt hätte man aber durchaus noch etwas mehr innovative Ideen in den Extra-Zyklus einbringen können.

Als anständiges Partygame sollte natürlich ein Mehrspieler-Mode nicht fehlen. Per Multi-Tap können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig hinters Lenkrad klemmen. Duelle werden in Form eines Battle-Modus oder als Zeitrennen ausgefahren. Wie beim bekannten Micro Machines fahren die Piloten gleichzeitig über spezielle Multi-Player Kurse, wobei jeder, der sich vom Verfolgerfeld absetzen kann, einen Punkt erhält. Wem es als erstem gelingt, acht

► Technisch zeigt sich Mindscapes Rennspaß von seiner besten Seite. Die gesamte Polygongrafik blieb verschont von störendem Flimmern, Pop-Ups oder Slowdowns. Mit sanften Bewegungen zieht sich die Umgebung über den Bildschirm und erfreut das Spielerauge mit intelligenter, detailverliebter Streckenführung. Lediglich der Schwierigkeits-

Circuit Breakers bietet die erste echte Alternative zu Micro Machines und sorgt mit seinen attraktiven Kursen für soliden Spielspaß.

grad ist zeitweise etwas frustrierend, da das Verfolgerfeld sich ohne Rücksicht auf Verluste durch die Kurven rempelt. Auf manchen Tracks sind die zahlreichen Feuerbälle und Turbos sogar zwingend notwendig, weil man

eine höhere Wertung möglich gewesen. Alles in allem bietet Mindscapes neues Partygame dennoch eine erste echte Alternative zu Micro Machines und bringt trotz der besprochenen Mängel ausreichend Suchfaktor für viele Stunden soliden Spaßes mit sich.

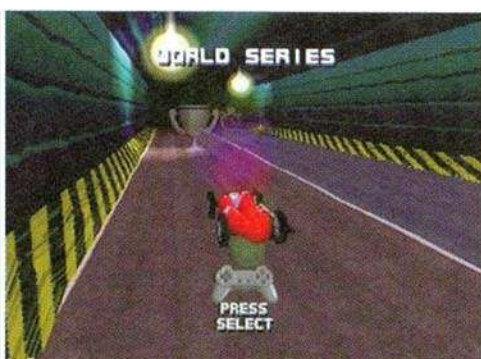


positiv

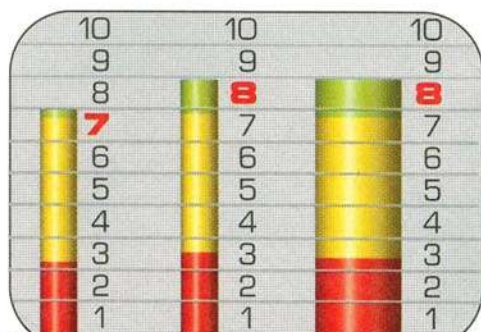
- abwechslungsreiche Kurse
- makellose Optik
- extremer Suchtfaktor

negativ

- gnadenloses Rempeln der Gegner
- hoher Schwierigkeitsgrad
- zu geringe Anzahl an Extras



Nach der Streckenwahl entscheidet man sich zwischen Time Trial und Meisterschaft.



Grafik SoundFX RATING

Punkte: 23

Wild Arms

Mischa Strecker

Genre:.....RPG

Hersteller:.....SISA

Entwickler:.....Media.Vision

Testmuster:....SCED

Erhältlich ab:.....August

Preis:.....ca. 89,- DM



Jack bringt einen seiner „Special Moves“ an. Im besten Falle ist der Boss danach so verwirrt, daß seine Zielsicherheit und Treffgenauigkeit nachläßt.

Legenden und Historie erzählen, daß vor langer Zeit Menschen und Elws zufrieden und harmonisch miteinander lebten und gemeinsam Filgaia zu einem glücklichen Planeten im Universum umgestalteten. Dazu benutzten sie Maschinen, die von den Elws erbaut wurden. Behütet wurden sie durch die Wächter, die Filgaia und seine Bewohner mit ihren Kräften unterstützten. Doch der Frieden war rasch vorüber, als die Dämonen auftauchten. Nach einem langen und grausamen Krieg konnten die Dämonen schließlich besiegt werden, wobei der Sieg jedoch teuer erkauft wurde. Menschen und Elws entfernten sich voneinander und schließlich verschwanden sie vollkommen. Die von ihnen erbauten Maschinen wurden zu Legenden und man nannte sie nur noch „ARMS“ - Altertümliche Maschinenrelikte.



In diesem Kloster wuchs Cecilia auf. Hier wurde sie auch in die Geheimnisse der Magie eingeführt.



Über Menüs und Info-Bildschirme, kann man sehen, wie der Kampf steht. Das Kreuz in der Mitte zeigt die Angriffsmöglichkeiten der Gruppe.



Der Vorspann ist ganz im japanischen Anime-Stil gehalten.

Filgaia selbst begann langsam aber sicher zu veröden. Denn im gleichen Maße, wie die Kräfte der Wächter schwanden, verringerte sich auch die Lebenskraft des Planeten. Im Königreich Adlehyde jedoch gedachte man, etwas dagegen zu unternehmen und man machte sich daran, die mächtigsten „ARMS“ - die Golems - zu finden.

An diesem Punkt beginnt die Handlung von „Wild Arms“. Und diese braucht beispielsweise den Vergleich mit Final Fantasy nicht zu scheuen! Sie wirkt zwar am Anfang sehr linear, allerdings merkt man schon schnell, daß da eine ganze Welt erforscht werden will und eine Menge Nebenplots darauf warten, gelöst zu werden.

Drei junge Traumjäger - so werden die Abenteurer auf Filgaia genannt -



Die „Zauberfertigkeiten“ von Rudy beschränken sich auf das Ziehen des Abzugs seines Granatwerfers.



Adlehyde in der Hand der Monster. Skelette und Echsenwesen machen die Stadt unsicher.



Die Überlandkarte.

begeben sich auf den Weg, die Welt zu retten und ganz nebenbei ihre eigenen Anliegen zu regeln. Rudy, ein fünfzehnjähriger Junge, spielt hierbei den Anführer. Jack, ein Schatzsucher, sucht verzweifelt die ultimative Kraft, um seinen Beschützerinstinkt ausleben zu können. Begleitet wird er von Hanpan, einer Windmaus, die manchmal schulmeisterhaft mit Jack umgeht. Vollendet wird das Trio von Cecilia, der Prinzessin von Adlehyde. Die genannten drei Traumjäger stellen sowohl die Hauptcharaktere des Spiels dar als auch - wer hätte es gedacht - diejenigen, die der Spieler durch die gefährliche Welt Filgaia steuern muß. Jede der drei Figuren besitzt eine eigene Hintergrundgeschichte sowie persönliche Stärken und Schwächen. Rudy vermag zum Beispiel nur die Magie seines Granatwerfers zu beherrschen, während Cecilia mit ihrem Zauberstab allerhöchstens blaue Flecke beim Gegner verursacht.

Anfangs muß man mit jedem der drei ein Einstiegsabenteuer erleben, in dem man die positiven und negativen

Die Alternative

Final Fantasy VII Square



Hauptunterschied zwischen Wild Arms und Final Fantasy ist sicherlich die verwendete Grafik. Final Fantasy ist in diesem Zusammenhang nur sehr schwer zu schlagen. Während

Wild Arms „nur“ gezeichnete Sprites zu bieten hat, besticht Final Fantasy mit Renderhintergründen und Polygonfiguren, die den Anweisungen des Spielers folgen. In Puncto Handlung ist Final Fantasy VII Wild Arms nicht mehr ganz so weit voraus. Beide Spiele bestechen durch eine Handlungsdichte, die so manch anderes Rollenspiel nicht einmal im Intro vorweisen kann. Die Kampfsysteme sind ähnlich, wobei ein Kampf in FFVII nicht starr rundenweise abläuft, sondern quasi in Echtzeit vonstattengeht. Die Steuerung und Menüführung beider Spiele ist fast identisch.



Ein Spiel im Spiel. Auf dem Ruinenfestival in Adlehyde kann man - gegen Geld - an verschiedenen Spielen teilnehmen, so zum Beispiel an einem Wettrennen ...



...whack the Maulwurf...



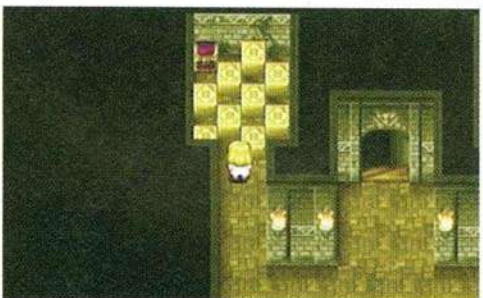
...oder Ballzielwerfen.

Wesenszüge dieses Charakters kennenlernt. Besonders spannend wird es bei Jack, der während der Vorstellung in Indiana Jones-Manier von riesigen Kugeln durch die Gänge eines Tempels gejagt wird.

Die Steuerung wird wie bei den meisten Rollenspielen gehandhabt. Über ein Menüsystem können Charakterwerte begutachtet und/oder Gegenstände und Zauber benutzt werden. Die Kämpfe finden auf Zufallsbasis statt. Soll ein Gefecht stattfinden, wechselt die Ansicht, und man sieht sich dem Widersacher gegenüber, dem man rundenweise die Leviten lesen kann. Auch die Kampfhandlungen werden über Icons gesteuert. Dabei kann man entscheiden, ob man seinen Angriff ganz profan und normal, unter Zuhilfenahme magischer Kräfte und Energien starten möchte, oder aber ob Cecilia einen der Wächter anrufen soll, falls es mal brenzlig wird. Verspürt



Die Dämonen sind zurückgekehrt und bringen Chaos und Tod über die Bevölkerung.



Hier kommt es darauf an, die Blöcke so zu verschieben, daß man an die Kiste in der Ecke gelangt.

positiv
• spannende Handlung
• leicht erlernbare Steuerung
negativ
• Grafik auf 16-Bit Niveau
• geringes Schwierigkeitsniveau



Neben Bossen gibt es natürlich auch andere fiese Monster, die einem das Leben erschweren.

man zufällig keine Lust, sich ins Kampfgetümmel zu werfen, steht einem immer noch die Möglichkeit der Flucht offen.

Gesteuert werden die Charaktere über eine 2D-Karte, die je nachdem, ob man sich in einer Stadt oder auf Überlandreise befindet, mehr oder weniger detailliert ist. Alles in allem ist die Grafik aber nicht Up-to-Date und entspricht - wenn man einmal von den kleinen Animationen absieht - eher den 16-Bit Tagen. Dadurch wird der Spielspaß jedoch nicht geschmälert, da die Zeichnungen einen hohen Detailreichtum aufweisen.

Im Gefecht bietet Wild Arms zwei-felsohne das Ultimatum. Die Ansicht wechselt von 2D auf 3D, aus den Zeichnungen werden Polygone. Genau dann wird aus Wild Arms ein 32-Bit



Rudy, Jack und Cecilia haben einen Golem gefunden.



Mit Kränen und einer alten Maschine wird er aus seinem Versteck geborgen und nach Adlehyde gebracht.

spannungsgeladenen Musik untermalt. Wild Arms' Soundtrack ist nicht nebenbei hingepfuscht worden. Man merkt, daß einige sehr talentierte Musiker für den klanglichen Genuß verantwortlich sind. Getrübt wird das musikalisch lobenswerte Beiwerk allerdings durch die Tatsache, daß die Stücke sehr kurz geraten sind und ständig wiederholt werden. Vor allem, wenn sich ein Kampf einmal länger hinzieht, kann einem die ständige Wiedergabe des gleichen Themas auf den Nerv gehen.

► Alles in allem braucht Wild Arms den direkten Vergleich mit Final Fantasy oder Breath of Fire nicht zu

Wild Arms steht Final Fantasy in Sachen Spielspaß, Motivation und Handlung in nichts nach und sollte auf jeden Fall eine Überlegung wert sein.

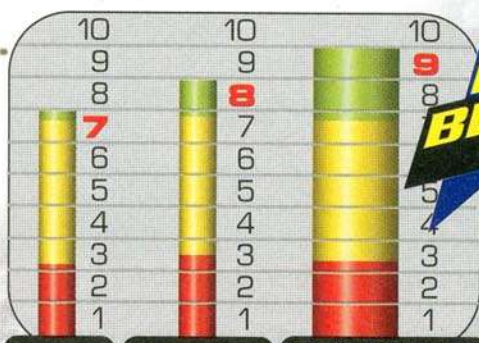
Rollenspiel. Die Blickwinkel werden ständig geändert, Supertreffer werden in bester Animetradition als Einzelbildabfolge dargestellt, wobei die Bewegungen der Gegner und Charaktere sehr gut animiert sind.

Das ganze Spektakel wird von einer

fürchten. Man muß zwar einige Abstriche in punkto Grafik machen... eigentlich mehr als nur einige, aber ansonsten steht Wild Arms Final Fantasy in Sachen Spielspaß, Motivation und Handlung in nichts nach und sollte auf jeden Fall eine Überlegung wert sein.



Der faulige Atem des Zombies kann einem ganz schön zu schaffen machen.



Grafik SoundFX RATING

Punkte: 24



Juli 1998
 C 116
 T E S T S C R I B E

Test Screen

PLAY STATION

Mark Liebold

WAR GAMES

Genre:.....Action-Strategie
 Hersteller:.....MGM Interactive
 Entwickler:.....Interactive Studios Limited
 Testmuster:....Electronic Arts
 Erhältlich ab:.....Juli
 Preis:.....ca. 109,- DM

Neben dem Fahrzeugstatus und einem Radardisplay wird der augenblickliche Defcon (Defence Condition - Verteidigungszustand) angezeigt. Sinkt dieser auf 1, wird die heimische Base zerstört.

Das Spiel WarGames baut auf den gleichnamigen Film von 1983 auf. Damals hackte sich der junge David Lightman, gespielt von Matthew Broderick, per Computer in die geheimen Akten des US-Verteidigungsministeriums ein, ohne sich über die Folgen im klaren zu

Während der Ladezeiten erscheint ein Taktikscreen, der alle wichtigen Informationen anzeigt.

sein. Als Spielpartner benutzte er W.O.P.R. (War Operations Planned Response), einen Computer, den das amerikanische Militär entwickelt hatte, um die ständige Bedrohung durch einen thermonuklearen Angriff durch die Ostblockstaaten auszuwerten, wobei der junge Mann von dem eigentlichen Zweck des Computerprogrammes nicht in Kenntnis gesetzt war. Schnell eskalierte die Lage, da W.O.P.R. nicht zwischen Spiel und Realität unterscheiden konnte. Ein Erstschlag gegen die damalige UdSSR stand kurz bevor. David, der sich als W.O.P.R.- Schöpfer ausgab, gelang es jedoch im letzten Moment, der Maschine den Unterschied zu erklären. Seit diesem Zeitpunkt sind 23 Jahre vergangen, und David Lightman arbeitet inzwischen für die Regierung. Seither beaufsichtigt er die Neuprogrammierung von W.O.P.R., der durch die neuen glo-

Die Passwörter sind dem klassischen Tic-Tac-Toe nachempfunden.

balen Machtverhältnisse nur noch mit der Berechnung konventioneller Kriegsführung betraut wurde. Um tausenden von Spielern auf der ganzen Welt die Möglichkeit einzuräumen, gegen den Supercomputer antreten zu können, richtete David verbotenerweise eine Schnittstelle an W.O.P.R. ein, durch die via Internet mit ihm gespielt werden kann. Für die Internetsurfer rund um den Erdball ist es nur ein Kriegsspiel, für W.O.P.R., der in den über zwei Jahrzehnten viel dazugelernt hat, jedoch schon längst nicht mehr.

In WarGames kann man im Einzspieler-Modus entweder W.O.P.R. im Kampf unterstützen oder sich auf die Seite der Menschen (NORAD - North American Defense) schlagen, um den Supercomputer endgültig zu vernich-

Die Alternative

Return Fire **MGM Interactive**
 Return Fire Prolife' Publishing zweiter Streich des „Capture the flag“-Konzepts hat leider keine direkte Story, da der Zerstörungswahn im Vordergrund steht. Besonders viele Stunden Spaß bereitet der Zweispielermodus. Im Augenblick wird bei Prolife' Publishing zusammen mit MGM Interactive an Return Fire II gearbeitet.

Features

- 1-2 SPIELER MODUS
- 03B 013 PASSWORD
- 30 LEVEL
- SONY ANALOG CONTROLLER
- DUAL SHOCK™ UNTERSTÜTZUNG
- F E I MULTILINGUAL

Um an neue Munition zu gelangen, muß man sich erst durch das System hacken, was einige Zeit in Anspruch nehmen kann.



Fußtruppen mit schweren und leichten Waffen stehen zum Abtransport bereit.



ten. Da man in die Rolle eines ganz normalen Bürgers schlüpft, der in seiner Freizeit gerne im Internet herumsurft, weiß man nicht genau, ob die Kämpfe real oder nur Spiel sind. Das weiß nur W.O.P.R.. Vor dem Einsatz werden via Taktikscreen alle wichtigen Daten wie augenblickliche Lage, Primärziel und zur Verfügung stehende Fahrzeuge über das nächste Zielgebiet bekanntgegeben. Jede der beiden Parteien besitzt ein Kontingent aus 14 verschiedenen Vehikeln, die neben ihren Hauptwaffen, die meist aus Maschinengewehren oder Kanonen bestehen, auch mit tödlichen Sekundärwaffen bestückt sind. Manche der Fahrzeuge sind nicht im Besitz einer



Ob NORAD oder W.O.P.R., alle 30 Missionen können auch zusammen via diagonalem Splitscreen gespielt werden.



Durch ein Flare kann man einem Bomber ein Signal geben, der anschließend das Ziel, in diesem Fall eine Brücke, zerstört.

Zweitwaffe, können dafür aber Truppen transportieren oder sind mit einem Tarnschirm ausgerüstet. Zusätzlich hinterlassen zerstörte Feinde oftmals Specials, wie Weapon Upgrades oder Schilde, deren Wirkung allerdings nur eine bestimmte Zeit lang anhält. Die menschlichen Einheiten verlassen sich auf altbewährte Kriegsgeräte, wie Panzer oder Kampfhubschrauber, die auch designtechnisch aus unserer Zeit stammen. W.O.P.R. hingegen, der die Barrieren zur Außenwelt gesprengt hat und eine Androidenarmee aufbauen konnte, setzt auf futuristische Läufer und Antischwerkraftgleiter, die aus den Star Wars- oder Terminator-Filmen entsprungen sein könnten. Neben den Fahrzeugen gibt es auch Fußtruppen, die allerdings per Truppentransporter nur ins Kampfgebiet gebracht werden müssen und anschließend selbständig kämpfen. Um die Hauptmission zu erfüllen,



Findet ein Gefecht nachts statt, wird kurzerhand der Restlichtverstärker aktiviert.

FAHRZEUGE: MENSCHEN/NORAD

Jeep



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. Aufklärermarken (Flare)

Der kleine, wendige Aufklärer wiegt seine schlechte Panzerung und minimale Feuerkraft durch seine Geschwindigkeit wieder auf. Außerdem ist er in der Lage, einen Luftangriff anzufordern.

Draoon Panzer



Bewaffnung: 1. 80mm Geschütz
2. Flammenwerfer

Gute Panzerung und eine durchschnittliche Feuerkraft zeichnen das Rüstungsrückrad der menschlichen Truppen aus.

Slayer Panzer



Bewaffnung: 1. 105mm Geschütz
2. FFAR-HE Raketen

Die rollende Festung bewegt sich zwar nicht besonders schnell, ist aber ohne weiteres in der Lage ganze Basen im Alleingang auszuradieren.

Raketenpanzer



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. Hellfire Raketen

Der Raketenpanzer wurde entwickelt, um weit entfernte, stationäre Ziele zu zerstören.

Laserpanzer



Bewaffnung: 1. FFAR-HE Raketen
2. Tarnvorrichtung

Vielleicht ist der Laserpanzer nicht sonderlich gut gepanzert, dafür macht ihn seine Bewaffnung und vor allem die Tarnvorrichtung zu einem effektiven Kriegsgerät.

Panzerwagen



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. Fußtruppen

Bis zu sechs Infanteristen haben in dem gepanzerten Fahrzeug, Platz um an die Front verfrachtet zu werden.

LKW



Der LKW verfügt zwar über keinerlei Waffen und ist auch nicht sonderlich gut gepanzert, kann aber eine schwere Geschützatterie im Einsatzgebiet platzieren.

Kampfhubschrauber



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. FFAR-HE Raketen

Schnell, flexibel, stark gepanzert und mit einem enormen Zerstörungspotential hebt der Kampfhubschrauber von der Plattform ab. Was will man mehr?

Transporthubschrauber



Bewaffnung: 1. Fußtruppen

Er verfügt weder über Waffen noch ist er schnell, aber er ist in der Lage, bis zu sechs Fallschirmspringer über dem feindlichen Gebiet abspringen zu lassen.

Senkrechtstarter



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. FFAR-HE Raketen

Für den neu entwickelten Senkrechtstarter stand der altbewährte Harrier Jump-Jet Pate. Seine besonderen Leistungsmerkmale liegen in Geschwindigkeit und Feuerkraft.

Hovercraft



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. FFAR-HE Raketen

Sowohl zu Lande als auch im Wasser findet das Hovercraft seine Anwendung. Es ist zwar nicht sehr stark gepanzert, aber die Raketenwerfer sprechen für sich.

Otter



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. Truppentransporter

Der Otter ist eine Art Panzerwagen, der durch seine Luftkissen Gewässer überqueren kann.

Patrouillenboot



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. FFAR-HE Raketen

Der Hauptaufgabenbereich des leicht gepanzerten Patrouillenbootes besteht im Erkunden unerforschter Wasserwege.

Zerstörer



Bewaffnung: 1. 105mm Geschütz
2. Marschflugkörper

Mit seiner enormen Feuerkraft macht der Zerstörer seinem Namen alle Ehre. Seegefechte übersteht er dank seiner dicken Panzerplatten ohne Problem. Durch die große Waffenreichweite eignet er sich ideal, um feindliche Häfen und Strandstellungen unter Beschuß zu nehmen.

W.O.P.R

Tribike



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. Aufklärermarken

MK I Walker



Bewaffnung: 1. 80mm Geschütz
2. Luftabwehrraketen

Mit Hilfe der Rüstungsindustrie entwickelte W.O.P.R. diesen ersten Läufer, der mit seiner Feuerkraft jegliche Gegner in die Knie zwingen kann.

MK III Walker



Bewaffnung: 1. FFAR-HE Raketen
2. Hellfire Raketen

Der langsamste der W.O.P.R. Läufer wurde konzipiert, um stehende, schwer gepanzerte Gegner zu zerstören.

MK IV Walker



Bewaffnung: 1. FFAR-HE Raketen
2. Hellfire Raketen

Die nächste Generation der Läufer-Technologie heißt MK IV. Mit seinem Raketenarsenal ist er in der Lage, es mit jedem Gegner aufzunehmen.



Im Deathmatch muß das feindliche Leuchtsignal erobert werden.



ist es erforderlich, zuerst ein paar kleinere Aufgaben nacheinander zu meistern. Da der Supercomputer über die menschliche Polit- und Wirtschaftslage unterrichtet ist, sind die 30 Missionen auf beiden Seiten sehr abwechslungsreich und umfangreich. Befiehlt man NORAD-Truppen, setzt man diese z.B. ein, um die Ölvorkommen Saudi Arabiens aus den Händen W.O.P.R.s zu befreien, Wissenschaftler in feindliche Labors zu schleusen oder einen Angriff auf New York City abzuwehren. Wird für den Supercomputer gekämpft, ist es wichtig, W.O.P.R.s russisches Gegenstück G.O.N.V. für sich zu gewinnen, Rohstoffquellen lahmzulegen oder den UN-Generalsekretär zu eliminieren, um ihn gegen einen Klon austauschen zu können.

► Auf den ersten Blick wirkt War-Games wie ein reines Actionspiel, bei dem man mit Panzern und Konsorten durch die Landschaft walzt, um alles in

Schutt und Asche zu schießen, was einem in die Quere kommt. Dem ist aber nicht so. Die Entwickler von Interactive Studios Limited (ISL) verpaßten War-Games einige Strategieelemente. Durch die R1- und L1-Tasten kann man sich durch sämtliche Einheiten schalten, Fußtruppen ausgenommen, um stets mit den geeignetsten Vehikeln die Missionen erfolgreich zu beenden. Per Buttendruck ist es möglich, eine Befehlszeile hochzuschalten, über die einzelne bzw. alle Fahrzeuge angefunkt und zum augenblicklichen Standort beordert werden. Da diese immer den Weg der direkten Luftlinie einschlagen, bleiben sie aber dummerweise, besonders in zerklüfteten Landschaften oft an Hindernissen hängen. Die kleinen Aufklärungseinheiten sind in der Lage, Flares (Licht- und Rauchsignale) abzuwerfen und anschließend ein Flugzeug zu rufen, das auf das Ziel einen Bombenregen herabläßt. Weiterhin ist es möglich, zu Basen und Rechenzentren einen Transporthubschrauber zu beordern, der für neue Munition sorgt und gleichzeitig



Mit der Tarnvorrichtung ist man in der Lage, sich vor dem gegnerischen Auge verborgen zu halten.





DEFCON

4 3 2 1



Kurze Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf.



die Panzerung auffrischt. Normalerweise befindet sich die Kamera über dem gewählten Fahrzeug. Der Vorteil dieser Darstellung liegt hierbei in einem größeren Beobachtungsradius, wobei die Kamera aber auch stufenlos hinter die Einheit bewegt werden kann. Entscheidet man sich für diese Einstellung, kann man zwar weiter blicken, muß aber auch den unliebsamen Grafikaufbau in Kauf nehmen. Ansonsten geht die Zerstörungssorgie flott und

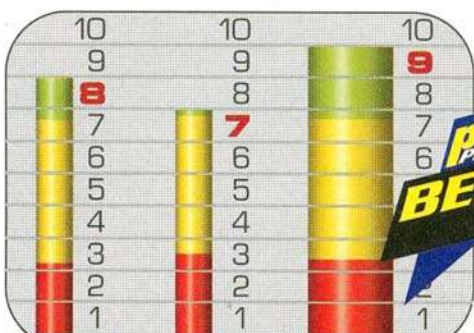
Einheit Fahrspuren in der Landschaft hinterläßt, bleibt zu kritisieren.

MGM Interactive genießt den großen Vorteil gegenüber anderen Herstellern, daß sie nicht unnötig Geld für teure Lizenzen ausgeben müssen und dafür jeden Dollar in die Entwicklung stecken können. Das ist bei WarGames für die PlayStation durchaus zu bemerken. Besonders der Zwei-Spieler-Modus, in dem gegen- oder miteinander gekämpft werden darf, sorgt für spannende Stunden zu zweit. Leider befin-

WarGames ist unter dem Strich das ideale Spiel speziell für die Strategen, die schon immer etwas mehr Action in ihrem Genre sehen wollten. Gleiches gilt für Actionfreaks, denen immer schon eine Prise Strategie fehlte.

ohne nervige Slow Downs von statten. Sowohl die Explosionen als auch die Animationen der Fahrzeuge wirken besonders realistisch. Leider läßt der Motorensound sehr zu wünschen übrig. Auch die Tatsache, daß keine einzige

det man sich im Gefecht gegen den Computergegner immer in der Offensive und leider gibt es nur einen linearen Handlungsstrang, was der Langzeitmotivation für Solo-Spieler nicht gerade förderlich ist, - auch deswegen, weil der Schwierigkeitsgrad nicht unbedingt sehr hoch angesetzt ist. Trotz dieser Negativpunkte ist WarGames insgesamt ein lohnenswertes Spiel speziell für die Strategen, die schon immer etwas mehr Action in ihrem Genre sehen wollten. Gleiches gilt für Actionfreaks, denen seit jeher schon eine Prise Strategie fehlte.



Punkte: 24

positiv

- gute Story
- abwechslungsreicher Spielverlauf

negativ

- vernachlässigte Soundkulisse

Schwebepanzer



Bewaffnung: Strahl-Laser

Der spärlich gepanzerte Schwebepanzer kommt mit seinem Antischwerkraftantrieb über sämtliche Hindernisse ohne Probleme hinweg.

Mantis



Bewaffnung: 1. Strahl-Laser
2. Tarnvorrichtung

Vom Design ähneln sich der Schwebepanzer und die Mantis unheimlich. Nur technisch unterscheiden sich die beiden ungemein. Bei der Mantis wurde auf den Antischwerkraftantrieb zugunsten einer Tarnvorrichtung verzichtet.

Panzerwagen



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. Fußtruppen

Auch W.O.P.R. verfügt über Fußtruppen, Dronen genannt, von denen sechs mit Hilfe des leichten Panzerwagens in den Kampf geschickt werden können.

Geschützturmträger



Ähnlich wie der LKW der NORAD Truppen läßt sich der Geschützturmträger von seiner Beschaffenheit und seinen Eigenschaften her beschreiben.

Phönix



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. FFAR-HE Raketen

Wie der sprichwörtliche Phönix aus der Asche erhebt sich W.O.P.R.s einziges offensive Fluggerät. Schwer bewaffnet und stark gepanzert bildet der Phönix das Herzstück im Kampf um die Weltherrschaft.

Shuttle



Bewaffnung: Fußtruppen

Dronen, die mit Fallschirmen ausgerüstet sind, können mit dem unbewaffneten Shuttle hinter die feindlichen Linien gebracht werden.

Spähdronen



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. Aufklärermarken

Die Spähdronen ähneln in Konzeption und Verwendungszweck dem Tribike, nur da sie mit einem Anti-gravitationsantrieb versehen wurde. Dadurch ist sie in der Lage über jegliches Gelände hinwegzugleiten.

Amphibientransporter



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. Truppentransporter

Um Infanterietruppen auch über Gewässer transportieren zu können, entwickelte er einen leicht gepanzerten Amphibientransporter.

Tragflügelboot



Bewaffnung: 1. Maschinengewehr
2. Flugabwehrraketen

Schnell und wendig bewegen sich die leichten Tragflügelboote durch das Wasser um jedes Eindringen mit einem Raketenhagel zu beantworten.

Dreadnought



Bewaffnung: 1. 105mm Geschütz
2. FFAR-HE Raketen

W.O.P.R.s Gegenstück zum menschlichen Zerstörer, der Dreadnought, besitzt ein ausgedehntes Waffenarsenal, mit dem er dem NORAD Flaggschiff in Nichts nachsteht. Der einzige Nachteil der beiden Kriegsschiffe liegt in ihrer Unfähigkeit in seichtem Gewässer zu fahren.

play
PLAYSTATION
BEST
BUY!

Blasto

Sven Liebold

Genre:.....Jump'n Run

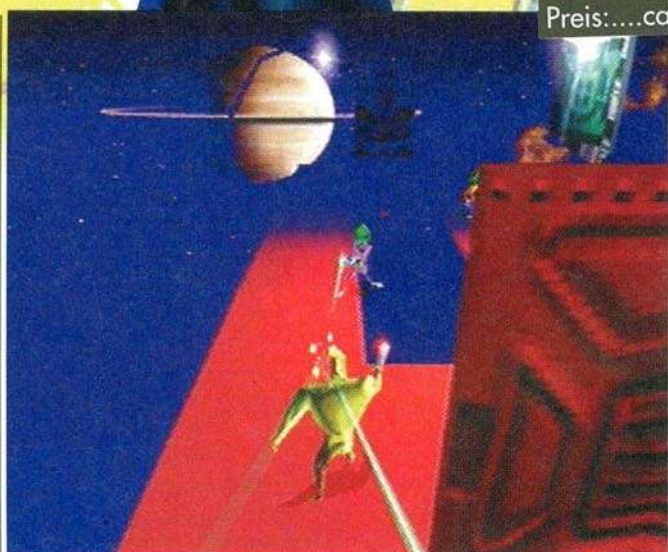
Hersteller:.....SCEE

Entwickler:.....SISA

Testmuster:....SCED

Erhältlich ab:.....Juli

Preis:.....ca. 89,- DM



An Blastos kurzzeitig goldener Haut prallt feindliches Feuer effektiv ab.

Großes Kinn, markige Sprüche und eine dicke Wumme - das sind die wesentlichen Dinge, die Captain Blasto, den neuen Superhelden aus der amerikanischen Sony Softwareschmiede, beschreiben. Mit viel Verspätung (Blasto sollte ursprünglich schon im November 1997 erscheinen) wird der tapfere Recke von der Erde beauftragt, dem Bösewicht Bosc endgültig das Handwerk zu legen. Ohne mit der Wimper zu zucken macht sich Blasto auf den Weg durch die in mehrere Abschnitte unterteilten Polygonwelten.

Wie bei den Genrekollegen Gex 3D oder Jersey Devil setzte man die Abenteuer des wuchtigen Helden komplett in 3D in Szene. Alle Charakter-Modelle, wie auch die Umgebung selbst, kommen jedoch größtenteils ohne aufwendige Texturen aus. Obgleich diese Verfahrensweise die gesamte Welt etwas steril wirken lässt, paßt sich die Optik hervorragend der

Diese netten Mädels gilt es zu befreien.

B-Movie-Kategorie an. Zeitweise fühlt man sich wie in einer skurrilen Welt, die an eine Mischung aus Bugs Bunny und Flash Gordon erinnert. Der passende „Space-Orgel“-Soundtrack rundet das Sci-Fi Ambiente perfekt ab.

► Trotz des opulenten Körperbaus bewegt sich der galaktische Heroe sehr agil durch die Polygon-Level. Neben dem obligatorischen Sprung kann er außerdem schleichen, an Kisten emporklettern oder per Fadenkreuz zielgenau seine Gegner anvisieren, die übrigens alles andere als Kanonenfutter sind. Die fiesen Schergen Boscs verstecken sich beispielsweise hinter Wänden oder Kisten, um ihren Widersacher kurz unter Beschuß zu nehmen und dann hurtig wieder in Deckung zu gehen. Man hat teilweise schon sehr zu kämpfen, bis die Störenfriede endlich beseitigt sind. Glücklicherweise kann man sein Waffenarsenal aber im Laufe des Spiels um einige nette Features



Blasto im Laserkreuzfeuer: Die Gegner sind alles andere als Kanonenfutter.

positiv

- geniale Kommentare des Helden
- sehr umfangreich

negativ

- nervige Slowdowns
- simples Gameplay

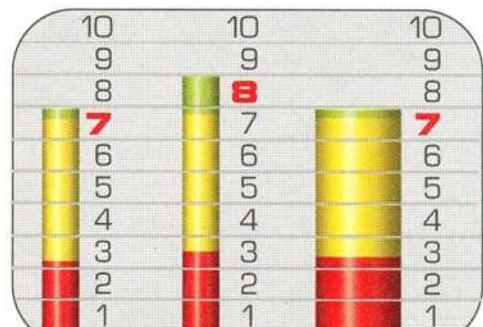


Die zielsuchenden Raketen gehören zu den effektivsten Waffen.

erweitern, wie zum Beispiel mit zielsuchenden Raketen, Flammenwerfern oder diversen Blaster-Upgrades.

Blastos primäre Aufgabe beschränkt sich zwar meist auf das Suchen des jeweiligen Levelausgangs, diesen zu finden gestaltet sich jedoch besonders in den höheren Spielerebenen als waghalsiges Unterfangen, das sogar noch den scharfsinnigsten und schlauesten Spielerkopf ins Grübeln versetzt. Der Weg ist oft durch mehrere Portale versperrt, deren Zugang man erst mit Hilfe spezieller, meist sehr versteckter Schalter und Konsolen erhält. Darüber hinaus trifft Blasto natürlich noch auf die obligatorischen Endgegner und kann sich als Retter inhaftierter Weltraum-Babes beweisen. Die gut proportionierten Damen danken dies ihrem Retter oft mit einem dicken Kuß oder eindeutig zweideutigen Sprüchen. Unser Held ist ebenfalls nicht auf den Mund gefallen und kommentiert fleißig und sehr selbstbewußt (Damn, I am good.) seine Aktionen.

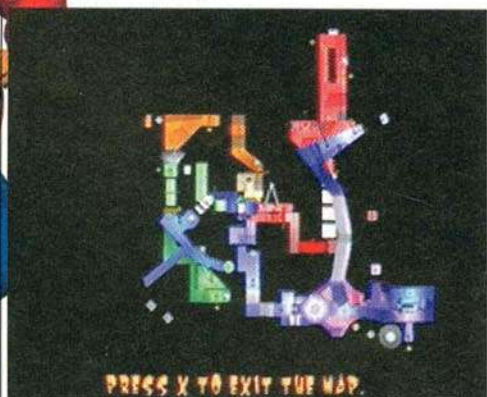
Wären da nicht die nervigen Slowdowns, die bei starkem Beschuß den Spielfluß erheblich hemmen, könnte Blasto noch viel mehr Spaß bereiten. Das Leveldesign ist ausgewogen und interessant. Lediglich die Tatsache, daß sich das Gameplay eigentlich nur auf das Finden des Ausgangs beschränkt, stößt uns etwas bitter auf. Alles in allem sollten nicht nur Genrefans einen Blick auf Blasto riskieren; denn allein durch die trockenen Sprüche des Helden schließt man Capt. Blasto sofort in sein Herz.



Grafik SoundFX **RATING**

Punkte : 22

Features



Die Karte wird nach und nach erweitert.

LÄNGER LEBEN HÄRTER SCHLAGEN SCHNELLER RENNEN HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE UNENDLICHER SPIELSPASS

**gametm
buster**

DAS MOGELMODUL MIT POWER



• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTliches PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER“ • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW. • FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64
ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

DM 99.-

Nintendo 64-Version DM 119,-

INTERACTOR

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT
- ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN

DM 89.-

SHOCKWAVE

- JETZT FORCE FEED-BACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN
- 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79.-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE

- ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGRÖSSE AUF DEM NINTENDO 64
- DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119.-

720 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTIE!

DM 129.-

360 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS
- FORMSCHÖNES GEHÄUSE

DM 119.-

120 SLOT MEMORYCARD

- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMMLICHEN MEMORY-CARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN
- EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE

DM 89.-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

- DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

DM 89.-

40 MEG MEMORY CARD

- 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN“-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

DM 99.-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY

- 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORY-CARD! • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY
- EINFACHE HANDHABUNG
- FORMSCHÖNES DESIGN

DM 99.-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com



Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

VOM
ORIGINALSPIEL
ZUR DEUTSCHEN

Für die meisten Kunden ist ein Spielprogramm in einer Sprache, die sie nicht verstehen, nur der halbe Spaß. Einhergehend mit der wachsenden Verbreitung von PCs sind neue Zielgruppen für Computer-Entertainment gewachsen. Der deutsche Spielmarkt hat sich von einer Nischenbranche zum Massenproduzenten gewandelt, der vergangenes Jahr für rund 2,3 Milliarden Mark Konsolen- und PC-Spiele umsetzte. Damit braucht sich der Bereich vor der Tonträger- oder Kinobranche nicht zu verstecken.

Vom Zeitvertreib für fließend Englisch lesende Technikfreaks und Studenten verschob sich das Bild deutlich in Richtung derjenigen Käuferkreise, die nicht in ausreichendem Maße über Fremdsprachenkenntnisse verfügen und die Computerspiele in englischer oder gar japanischer Ausführung nur mit Murren oder überhaupt

nicht akzeptieren. Nicht zuletzt durch den steil anwachsenden Konkurrenzdruck sind die Hersteller dazu angehalten, ihre Produkte mit dem Merkmal „deutsche Version“ zu versehen; ihnen ist bewußt geworden, daß die Sprache einer Software ein nicht zu verachtendes Verkaufskriterium darstellt: Nur rund 5 Prozent der Käufer erwerben ein fremdsprachiges Original.

Während sich vor fünf Jahren ein Spitzentitel rund 50.000mal verkaufte, schaffen einige Spiele heute das Zehnfache. Beispiel: Eidos hat im deutschsprachigen Raum 1 Million Spiele der Tomb Raider-Serie verkauft; und die PC-Version des Strategiespiels „Command & Conquer 2“ wurde innerhalb von zwei Wochen nach Verkaufsstart in Deutschland über 400.000mal an den Mann gebracht - das war mehr, als in irgendeinem anderen Land, die USA eingeschlossen.

Bei Titeln wie diesem fällt die Entscheidung nicht schwer, eine umfassende Übersetzung vorzunehmen; bei anderen muß abgewogen werden. Ein Spiel, das sich in den USA oder Japan gut verkauft, kann in Deutschland ein Flop werden und umgekehrt. Deutschland ist etwa traditionell eine Hochburg für PC-Wirtschaftssimulationen, während Arcadespiele weniger gut laufen. In Japan hingegen sind vor allem Rollenspiele beliebt, die bei uns wiederum nur Nischenplätze einnehmen - von wenigen Ausnahmen abgesehen. Schwierig sind auch Titel mit intensiver Verquickung landesspezifischer Kultur - ein Käp't'n Blaubär-Spiel dürfte es im Ausland schwer haben. Japanische Adventures, die etwa die Schulprobleme eines Mädchens nacherzählen, dürften hingegen in unseren Gefilden die Aufmerksamkeit der Spielefreaks nur wenig erregen.

Lokalisierung

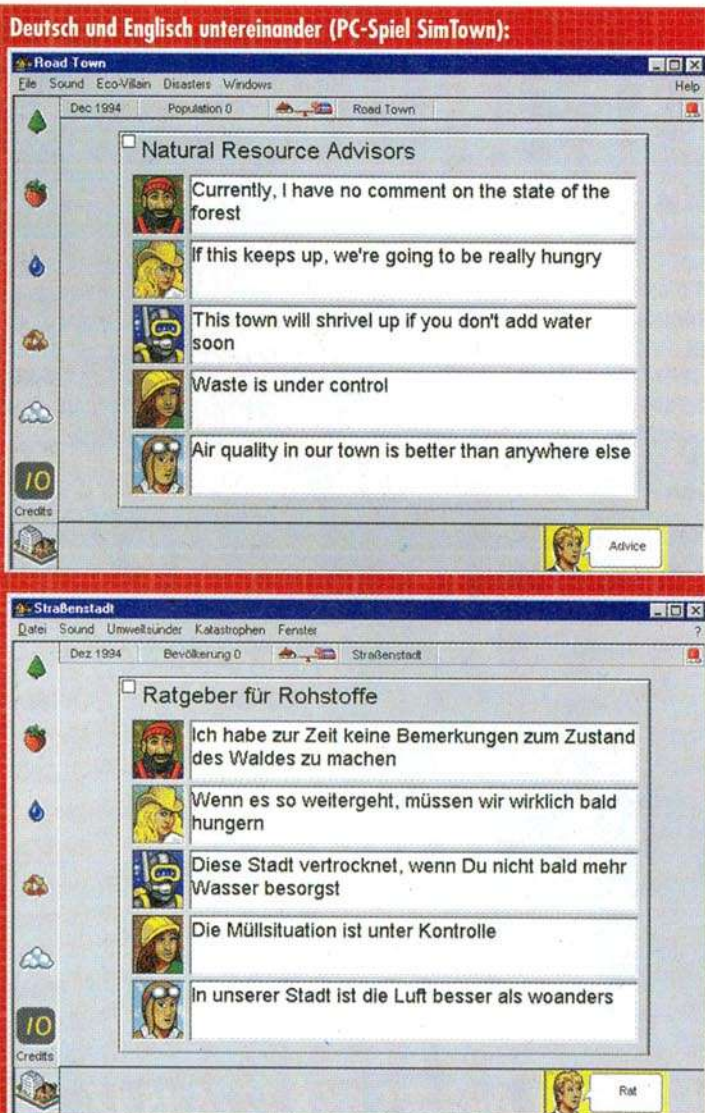
Wenn in der amerikanischen Sitcom „Eine schrecklich nette Familie“ über die Schwarzwaldklinik als Metapher für seichte Unterhaltung fabuliert wird, mag dies ein wenig unpassend, viel-

leicht sogar verfälscht klingen. Doch der Ersatz gewährleistet, daß deutsche Zuschauer nicht an einer ganzen Passage hängen, eine Pointe versäumen, weil bestimmte Ereignisse oder Personen unbekannt sind. Ebenso ist für eine deutsche Sendung angeraten, Namen, die charakteristische Eigenschaften personifizieren - beispielsweise Alice Schwarzer oder Theo Weigel - im Fall des Imports durch geeignete landesspezifische Identitäten zu ersetzen. Das gilt vor allem für Fernost: Viele PlayStation-Spiele kommen aus Japan, und das ist noch ein Stückchen entfernter als die USA, woher wir die wichtigsten Prominenten wenigstens dem Namen nach kennen.

Dem Problem verschiedener Kulturkreise wird durch die Erweiterung des Begriffes „Übersetzung“ Rechnung getragen: Spiele werden (neuerdings) lokalisiert. Das Ergebnis einer optimalen Lokalisierung ist nicht als Übersetzung erkennbar, sondern zeigt sich als vermeintlich deutsches Produkt, mit deutscher Kultur und deutschem Denken. Dazu ist auch notwendig, ausländischen Witz und Redewendungen gekonnt zu übertragen – eine Aufgabe für Fachleute, die in beiden Sprachen bewandert sind.

Mit steigenden Kosten für die Entwicklung eines Spiels - mehrere Millionen Dollar sind kein Einzelfall mehr - wächst der Aufwand, der in die Übersetzung gesteckt wird. Parallel zum zunehmenden Auftreten (populärer) Schauspieler ist es inzwischen gute Sitte, auch für die Synchronisation bekannte Sprecher zu wählen. So hauchten bereits die markanten Stimmen von Sharon Stone, Don Johnson, Bruce Willis oder Patrick Stewart Spielfiguren Leben ein.

Den erhöhten Anforderungen an die Qualität einer Lokalisierung entsprechend, steigt der Aufwand für das Projekt. Genügte es in den 80er Jahren, daß sich Hobby-Übersetzer über Handbuch und Packung hermachten, wobei in den Anfängen der Sprach-synchronisation auch mal Mitarbeiter des deutschen Lizenznehmers hinter





das Mikro gestellt wurden, so engagiert man heute erfahrene Übersetzer oder wendet sich an Agenturen und Tonstudios: Bei der Synchronisation manch' textlastiger Adventures werden mehr als zwanzig professionelle Sprecher verpflichtet; die Lokalisierung beläuft sich dabei auf eine sechsstellige Betragssumme.

Für den deutschen Markt kommt eine weitere landestypische Eigenart hinzu: Die übersensible Reaktion auf Gewalt und nationalsozialistische Symbole, resultierend aus der deutschen Geschichte und strikt verboten durch

die id Software, ist diese Art vordergründig freiwilliger Selbstkontrolle unakzeptabel - mit dem Ergebnis, daß ihre 3D-Shooter zwar Kultstatus erlangten, aber auf dem Index stehen. Wie überraschend eine Indizierung kommen kann, zeigt ein junges Beispiel: Während „Resident Evil“ die Überprüfung durch die BPjS unbeschadet überstand, hat es den Nachfolger - und den deutschen Vertrieb - kalt erwischt.

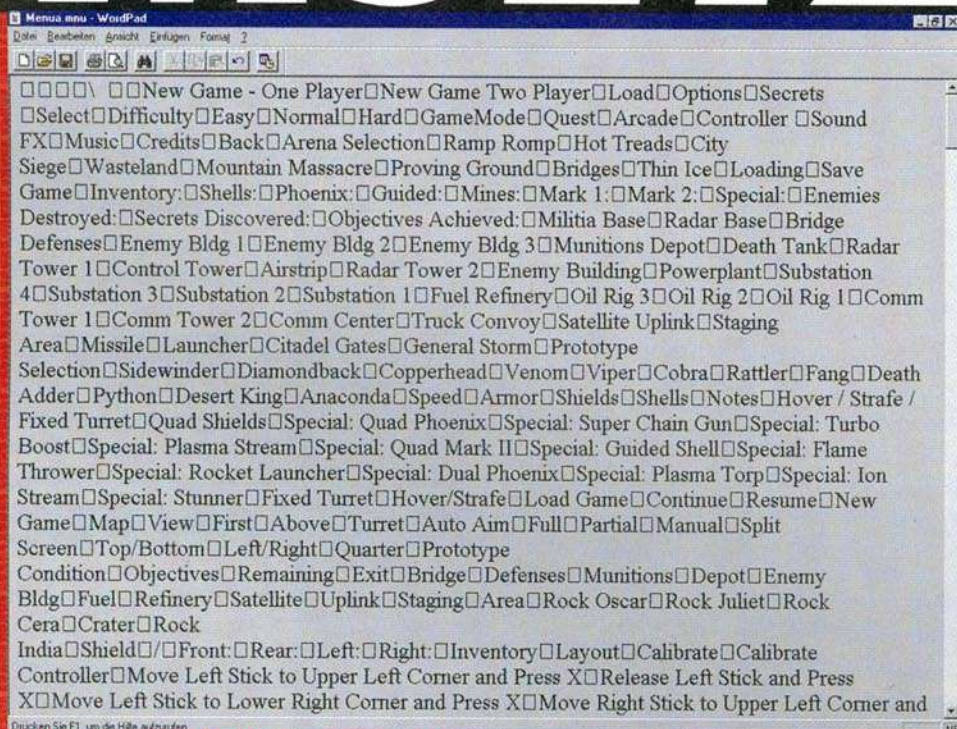
Aufwand

Für den Produzenten oder deutschen Lizenznehmer einer Spiele-

liche Jump'n Run- und Ballerspiele in der Regel ausreicht.

Die zweite Stufe umfaßt rein deutsche Verpackung und Dokumentation, wobei das Spiel im Original belassen wird. Bei PC-Spielen wird nicht selten bei erfolgreichen Programmen eine übersetzte Software nachgeschoben. Bei PlayStation-Spielen wird das weniger häufig praktiziert: Sie müssen ohnehin an die TV-Norm PAL angepaßt werden, und dabei kann man gleichzeitig die Übersetzung veranlassen.

UMSETZUNG



Steel Reign (PSX) - Bildschirmtexthe in einer Datei.

Mitunter wird am aufwendigsten Vorgang, der Synchronisation von gesprochenen Texten, gespart; fehlenden Englischkenntnissen tut man durch deutschsprachige Untertitel genüge. Die höchste Kunst ist das lippensynchrone Übersetzen - ein weiterer Schritt des Zusammenwachsens von Spielfilmen und Filmspielen.

Viele Spiele wurden und werden von Entertainmentjournalisten übersetzt, die mehr zufällig an ihre Zweitbeschäftigung gerieten. Ihnen kommt eine große Erfahrung im Umgang mit dem Medium sowie Stilsicherheit zugute. Pionierarbeit leistete dabei PC-Player-Ex-Chefredakteur Boris Schneider, der seit 1986 vor allem LucasArts-Klassiker wie die ersten beiden Monkey Island-Teile (PC) mit deut-

die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, jener grauen Eminenz, die durch Indizierung einem Produkt den Todesstoß versetzen kann: Indizierte Spiele sind massiven Vertriebsbeschränkungen unterworfen, die einem Verkaufsverbot ziemlich nahekommen. Um auf dem deutschen Markt Erfolg zu haben, sitzt die Schere im Kopf, werden aus Soldaten Roboter („Command & Conquer“), Szenen geschnitten, da verschwinden Abbildungen. Während in Filmen Hakenkreuze als Symbolisierung des Dritten Reiches keine Seltenheit sind, müssen sie in Computerspielen ersetzt werden. Durch die Bedeutung des deutschen Marktes wächst der Einfluß der hiesigen Niederlassungen und Lizenznehmer auf die ausländischen Publisher in dieser Beziehung. In Österreich und in der Schweiz gibt es keine der BPjS vergleichbare Einrichtung, dennoch müssen unsere Nachbarn mit, so man es nennen mag, zensierten Fassungen vorlieb nehmen - ihr Markt ist zu klein für eine separate Lokalisierung.

Nur für wenige Softwarehäuser, beispielgebend die texanische Schmie-

software stellt sich stets auf's Neue die Frage, ob sich eine deutsche Umsetzung lohnt und wie intensiv sie ausfallen soll. Drei Faktoren werden dabei berücksichtigt:

- 1) die zu erwartenden Verkaufszahlen,
- 2) das Gewicht von Text und Sprache für die Bewältigung des Spiels sowie
- 3) der Aufwand der Übersetzung.

Die Überlegungen lösen sich weitgehend in Wohlgefallen auf, wenn von dem PlayStation-Spiel bereits eine deutsche PC-Version existiert. Dann kann auf die Text- und Tondaten zurückgegriffen werden - freilich müssen sie noch mehr oder weniger aufwendig eingearbeitet werden.

Stufen der Übersetzung

Macht es sich der Hersteller einfach, läßt er Handbuch und Dokumentation mehrsprachig und die Software im Originalzustand, was für leicht zugäng-

Fragen an Nils Bote, Synchronregisseur bei Softgold

play: Wie aufwendig ist die Synchronisation eines Spiels?

Nils Bote: Das ist natürlich abhängig von der Art des Titels. Bei textlastigen Adventures können sich mehrere Dutzend Stunden reine Aufnahmezeit zu einigen Wochen Arbeit anhäufen. Hinzu kommt das Schneiden und Konvertieren der Samples, was natürlich parallel zu den Aufnahmen geschieht.

play: Unterscheiden sich die Arbeiten von der Synchronisation eines Spielfilms?

Nils Bote: Wir arbeiten mit einem professionellen, digitalen Synchronsystem. Das heißt, wir sind in der Lage, Filme, Videosequenzen und Animationen lippensynchron zu bearbeiten. Kein Unterschied also zu einer reinen Filmproduktion.

play: Was hat der Regisseur für eine Aufgabe?

Nils Bote: Eine sehr wichtige. Nur der Regisseur kann entscheiden, ob die einzelnen Sätze als Dialoge funktionieren - sie werden ja zumeist als „Monolog“ aufgenommen. Als schlecht empfunden wird ein Produkt genau dann, wenn der Regisseur sich nicht intensiv mit dem Spiel beschäftigt hat oder mit dem Genre „Computerspiel“ an sich nichts anfangen kann - dann klingen die Erläuterungen steif, wirken die Dialoge hölzern, und im schlimmsten Fall reden die Charaktere aneinander vorbei.

play: Vielen Dank für das Gespräch.

Von NTSC zu PAL

Der Übertragung von Konsolenspielen aus Japan oder den USA steht neben der Sprachbarriere eine zweite Hürde im Wege: Die Anpassung eines Spiels von der amerikanischen und japanischen TV-Norm NTSC an das in Deutschland verwendete PAL.

NTSC wird im asiatischen Raum und Amerika verwendet; die Abkürzung steht für National Television Standards Committee. Die Auflösung beträgt maximal 640x480 Punkte, wobei die vertikale Auflösung „interlaced“ ist, das heißt, die vertikalen Pixel werden in zwei Durchgängen dargestellt: Zuerst werden alle geraden, danach alle ungeraden vertikalen Zeilen gesendet. Daraus ergeben sich 60 Halbbilder pro Sekunde (60 Hz) oder 30 Vollbilder.

In Australien und in Westeuropa (außer Frankreich, dort gibt es SECAM) ist PAL (Phase Alternating Line) der TV-Standard. PAL hat eine höhere Auflösung von bis zu 768x576 Punkten, wobei allerdings weniger Bilder pro Sekunde dargestellt werden: 50 Halb- oder 25 Vollbilder (50 Hz).

Und damit beginnt das Problem. Die meisten Spiele-Firmen sitzen in Japan und den USA und entwickeln ihre Spiele für die NTSC-Norm. Bei diesen Spielen ist die Auflösung geringer, die Frame-Rate hingegen höher.

Da in Japan und den USA nicht nur die meisten Entwickler, sondern auch die meisten Käufer zu finden sind, erscheinen die weit aus meisten PlayStation-Spiele zuerst in Japan und den USA und werden einige Monate später meist ohne Anpassungen in Europa ausgeliefert. Die Folgen sind sofort sichtbar: Die PAL-Version hat unten und

oben schwarze Balken, und das Spiel läuft in den meisten Fällen um einiges langsamer ab - was allerdings nicht immer ins Gewicht fällt, weil der Käufer selten den direkten Vergleich zwischen beiden Fassungen vornehmen kann.

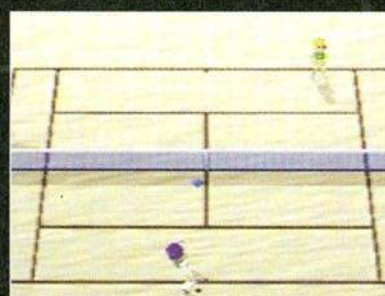
Für das Problem gibt es keine einfache Lösung. Wenn ein NTSC-Spiel bereits mit 60 fps (frames per second) läuft, kann es in der PAL-Version nur mit 50 fps laufen und ist bis zu einem Sechstel langsamer. Die Entwickler könnten höchstens den Programmcode weiter optimieren, wie es zum Beispiel bei der PAL-Version von „Gran Turismo“ geschehen ist, um die kritischen Stellen, die Slowdowns, auszubügeln. Allerdings sind auch bei „GT“ dieselben fetten PAL-Balken wie bei anderen Spielen zu sehen, da es auch nur mit einer vertikalen Auflösung von 240 Pixel, genau wie in der NTSC-Version, läuft.

Auf dem Atari Jaguar wurden diese Balken durch die hardwarenahe Programmierung des Grafikchips entfernt. Die vertikale Auflösung blieb gleich, aber das Bild wurde durch die programmtechnische

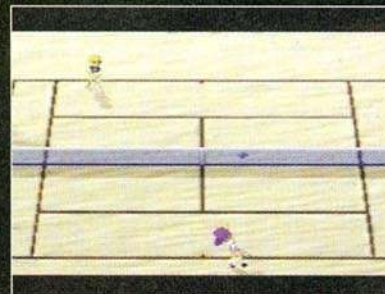
Modifikation etwas „aufgebläht“. Dies scheint bei der PlayStation nicht möglich zu sein. Viele neue PlayStation-Spiele bieten lediglich die Verschiebung des Bildschirms an; das eigentliche Videosignal kann nicht manipuliert werden.

Um die PAL-Balken auf der PlayStation zu entfernen, muß eine höhere Auflösung „gefahren“ werden, oder Sony muß durch eine Hardwarelösung, genauer die Modifikation des Video-Ausgangssignals, die PAL-Balken beseitigen. Nur sehr wenige Entwickler machen sich die Mühe, eine höhere Auflösung bei den PAL-Spielen zu benutzen. Der Grund liegt auch darin, daß eine höhere Auflösung mehr Video-RAM fressen würde, und der ist bereits knapp genug: Die PlayStation muß mit einem MByte Video-RAM auskommen, worin der Frame Buffer (Bildschirmspeicher) und die Texturen stehen müssen, und da ist jedes KByte kostbar. Deshalb benutzen auch viele Spiele, die in der hohen Auflösung (640x480 Punkte) laufen, sehr wenige oder gar keine Texturen (wie Total No. 1).

Martin Lethaus/René Meyer



NTSC



PAL

schem Text versah. Auch heute wird ein guter Teil erfolgreicher Titel von Publishern wie Electronic Arts oder Virgin Interactive durch Journalisten wie Antje Hinck und Rolf D. Busch ins Deutsche übertragen. Daneben hat sich eine Reihe von Agenturen wie Polylang oder Translingua rekrutiert, die sich auf das Lokalisieren von Entertainment-Software spezialisieren. Ein Teil der Großen der Branche, ob Publisher oder Agentur, läßt auch die Aufnahmen in autarken Tonstudios machen. Einige dieser Studios, etwa Violet Sound in München, bekommen bereits mehr als die Hälfte ihrer Aufträge von Softwarefirmen.

Im seltensten Fall bietet ein Produzent heute noch schlecht gemachte Übersetzungen an, die in einer Agentur in Tokio oder Denver oder gar durch die Schwester des Grafikers entstanden sind. Trotzdem gibt es immer wieder Beispiele für mißbratenene Übersetzungen oder fatale Fehler.

Die Riege der Lokalisierer hat es nicht leicht, obwohl sie im Übersetzungsakt an sich in der Regel freie Hand hat, solange die Aussage nicht verfälscht wird. Mitunter bedeutet ein Auftrag aber die Präsenz vor Ort, wenn die Arbeit bereits beginnen soll, während das Spiel noch nicht fertig ist. Weder über die Telefonleitung, noch mit Hilfe von Kurierdiensten sind die Megabytes an Daten schnell genug über mehrere tausend Kilometer übertragen. Die räumliche Nähe von Programmierer und Übersetzer bedingt eine bessere Zusammenarbeit und schnelleres Auffinden von Fehlern, wobei aber bei japanischen Unternehmen Kommunikationsprobleme an der Tagesordnung ist: Das Erlernen der englischen Sprache ist für einen Japaner selbst in der Spielebranche die Ausnahme, und mit dem Titel von Squares erstaunlichem Arcade-Beat'em-up „Ehrgeiz“ dürften sie ihr zweites deutsches Wort kennengelernt haben: Taito war mit dem Shoot'em-up „Zeitgeist“ eher auf den Gedanken gekommen. (Den

Amerikanern war der Name offenbar nicht geheuer; sie taufen ihn in „Jupiter Strike“ um.)

Die Unterstützung der Übersetzung durch die Programmierer könnte unterschiedlicher nicht sein. Nicht selten muß das Handbuch ins Deutsche übertragen werden, ohne daß der Übersetzer das Spiel zu Gesicht bekommt; nicht selten fehlen auch deutschsprachige Illustrationen, wenn die Dokumentation in den Druck geht. Mitunter ist der zu übersetzende Text mit Platzhaltern gefüllt, so daß sich der Kontext schwer ermitteln läßt.

Der angenehmste Fall ist eine Textdatei mit allen Passagen, deren Übersetzung zurück an die Programmierer geht, die sie ins Spiel einbauen. Dabei muß die deutsche Version akribisch geprüft werden: Ist der Text länger, wird mitunter ein Teil einfach abgeschnitten oder reicht über den Rand des Mitteilungsfensters: Die deutsche Übersetzung von englischen und vor



allem japanischen Texten ist bis zu einem Fünftel länger, davon abgesehen, daß die Japaner mit Schriftzeichen arbeiten, wir aber mit Buchstaben, was ein beliebter Urheber für weitere Probleme ist.

Manchmal sind keine Umlaute möglich, weil die Amerikaner sie im Zeichensatz nicht berücksichtigt haben, und mitunter verstümmeln Programmierer Text, indem aus dem Button „Exit“ in der deutschen Version „Verl“ (statt „Verlassen“) wird, einfach, weil nicht mehr Buchstaben vorgesehen sind. Oder Programmierer vermurksten den Bildschirmtext zu unverständlichem Kauderwelsch, indem sie Wort für Wort vom Englischen ins Deutsche übersetzten („kopieren akten zu ihr harte fährt“).

In dem PC-Spiel „The Curse of Monkey Island“ ist der gesamte Bildschirmtext in einer (500 KB großen) Datei abgelegt. Das vereinfacht die Übersetzung. Danach muß getestet werden, ob die Sätze zum jeweiligen Bild-Kontext passen.

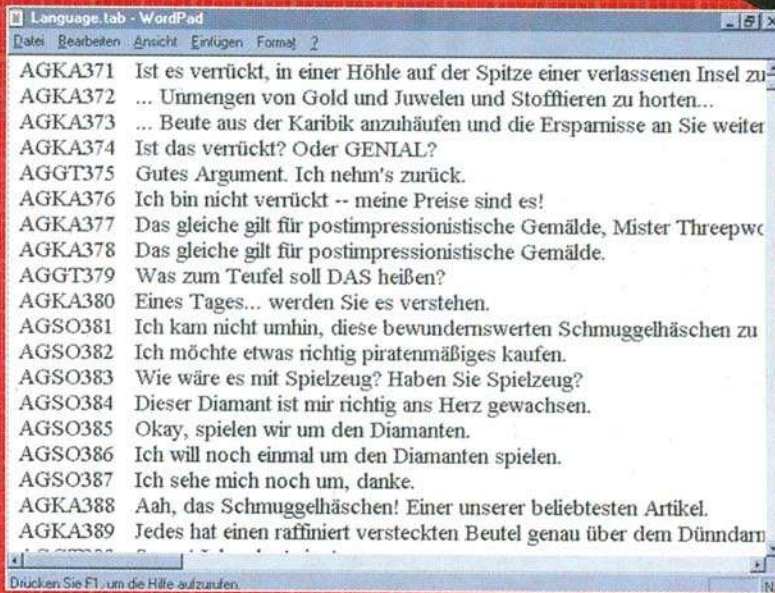
Bisweilen ist der deutsche Vertrieb auf sich allein gestellt, in einigen Fällen

war gar der Quellcode nicht mehr aufzutreiben, und der übersetzte Text wurde direkt über die Originalsätze geschrieben - wobei er kein Zeichen länger sein durfte. Im Extremfall ist die Schrift direkt in der Grafik integriert - was stundenlange Bildbearbeitung bedeutet, weil Pixel für Pixel korrigiert werden muß.

Vor allem bei der Lokalisierung japanischer Spiele ist mit Schwierigkeiten zu rechnen. Oft wird ein Spiel vom Japanischen ins Englische übersetzt und vom Englischen ins Deutsche, womit die Übersetzung ungenauer wird, als wenn der direkte Weg genommen würde.

Vor allem sind solche Fehler ärgerlich, wenn sie die Bewältigung eines Spiels verhindern. Nicht nur einmal wurde ein Wortspiel mit dem Holzhammer übersetzt und führt auf eine falsche Fährte.

Kein Wunder, daß es weiterhin Käufer gibt, die Originalsoftware bevorzugen - meist eher verfügbar, oft preiswerter und ungeschnitten, mit originellem Sprachwitz. Allerdings gehen einige Händler dazu über, englische



Bei „The Curse of Monkey Island“ sind alle Texte in einer 500 KB großen Datei.

Versionen teurer anzubieten - geringere Stückzahlen bedingen kleinere Margen. Zudem sind die Originalversionen von Spielen besonders begehrt, weil ihnen (ein bißchen) der Ruf des Verbotenen anhaftet. Für PC-Spiele, die in der Regel mit massig Programmfehlern ausgestattet sind, erscheinen befreiende Updates eher (oder ausschließlich) für die englischsprachige Version. Doch wenn die deutsche Version zeitgleich mit dem Original erscheint, hat der nette Händler nebenan nur ersteres im Angebot.

Interview mit Synchronsprecher Norman Matt

Norman Matt wurde 1974 geboren und studiert seit 1994 Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften sowie Germanistik und Philosophie. Seit 1983 ist er als Sprecher beim WDR angestellt, später auch als Werbesprecher und Synchronisator. Sein Arbeitsschwerpunkt liegt heute beim Sprechen und Schreiben sowie der gelegentlichen Übernahme von Film- und Fernsehrollen.

play: Welchen Spielen hast Du Deine Stimme geliehen?

Norman Matt: Einer ganzen Menge, zum Beispiel „The Curse of Monkey Island“, „Erben der Erde“, „Knights of Xentar“, „Outlaws“, „Rebel Assault II“, „Jagged Alliance“ und noch einigen mehr. Außerdem habe ich Übersetzungen und deutsche Synchronbücher für Spiele wie „Vollgas“, „Rebel Assault II“ oder „The Curse of Monkey Island“ geschrieben.

play: Wie unterscheidet sich die Synchronisation eines Films von der Arbeit, die Du bei einem Spiel hast?

Norman Matt: Ein Film wird in Takes unterteilt, sehr kurze Häppchen, oft nur einzelne Sätze oder Wörter, die sich der Schauspieler zunächst im Original ansieht. Dann wird zum Bild die deutsche Version aufgenommen. Bei den Zwischensequenzen eines Spiels wird das genauso gemacht, aber die Hauptarbeit besteht vor allem in mehreren tausend Aussprüchen, Kommentaren, Erklärungen und Dialogen, die sich zu dicken Aktenordnern sammeln, die dann in wenigen Tagen in einem Wahnsinnstempo aufgenommen werden müssen, weil - wie so oft - alles auf den letzten Drücker passiert.

Bei einem Computerspiel gibt es keine vorgegebenen Szenenabläufe. Es gibt kaum vorgegebene Dialoge, dafür viele Varianten; das heißt, daß Sätze oft relativ zusammenhanglos im Skript stehen. Der Sprecher kennt den Zusammenhang oft nicht und ist darauf angewiesen, daß der Regisseur die Szene erklärt. Aber gesehen hat er sie nicht, und jeden einzelnen Dialog kann der Regisseur auch nicht im Kopf haben. Deswegen muß

man sehr darauf achten, wie man die Sätze betont, damit sie auch in anderen Zusammenhängen oder Wiederholungen vernünftig klingen. Manche Sätze werden in unterschiedlichen Szenen immer wieder mal verwendet. In diesen Fällen haben wir uns bei den Aufnahmen fast jedes Sample im Original angehört und versucht, die entsprechende Stimmung zu übernehmen.

play: Ist es vermessen, von Charakterisierung und dem Einhauchen von Leben zu sprechen, weil praktisch nur Standbilder gesprochen werden?

Norman Matt: Eine Spielfigur ist das, was sie sagt und tut. Was sie tut, kann man sehen; was sie sagt, kann man hören. Wenn das zueinander paßt und schlüssig ist, lebt sie.

play: Einer Deiner Kollegen meinte nach der Synchronisation eines Adventures, es sei furchtbar gewesen, und er würde so etwas nie wieder machen wollen. Wie siehst Du das? Ist der Anspruch zu gering, oder empfindest Du das Arbeiten mit Spiele-Software als angenehme Abwechslung?

Norman Matt: Die Arbeit ist schon anstrengender. Das Pensum liegt hoch, man spricht allein (das heißt auch ohne Pause, es gibt keine Unterbrechungen, weil ein Kollege mal spricht), und außerdem wird jeder noch so winzige Schmatzer durch die hohe Kompression der Sprachaufnahmen zu einem dicken Nebengeräusch multipliziert. Und dabei meine ich Schmatzer, die dabei entstehen, wenn man nur den Mund aufmacht, nachdem man Kaffee getrunken hat, oder winzige Schnalzer bei Wörtern wie „schließlich“, „eigentlich“, „wirklich“, die bei

normalen Aufnahmen niemand hören würde.

Die Arbeit an sich ist auch nicht die tollste. Man sitzt den ganzen Tag vor einem dicken Ordner und spricht zusammenhanglos einen Satz nach dem anderen. Hat was Autistisches.

Das Ganze kann nur funktionieren, wenn im Team eine gute Stimmung herrscht. Deshalb macht mir diese Art von Arbeit trotzdem Spaß, weil es mit den Softgoldern eben immer lustig zugeht. Auch unter Zeitdruck läuft alles ganz locker ab, und mit all' den Versprechern von mir und dummen Sprüchen aus dem Regieraum gibt es eigentlich ständig was zu lachen.

play: Viele Spieler bemängeln die Qualität von ins Deutsche übertragenen Spielen. Woran liegt das Ihrer Meinung nach: Sparen die Hersteller an professionellen Sprechern, oder ist die Arbeit zu ungewohnt?

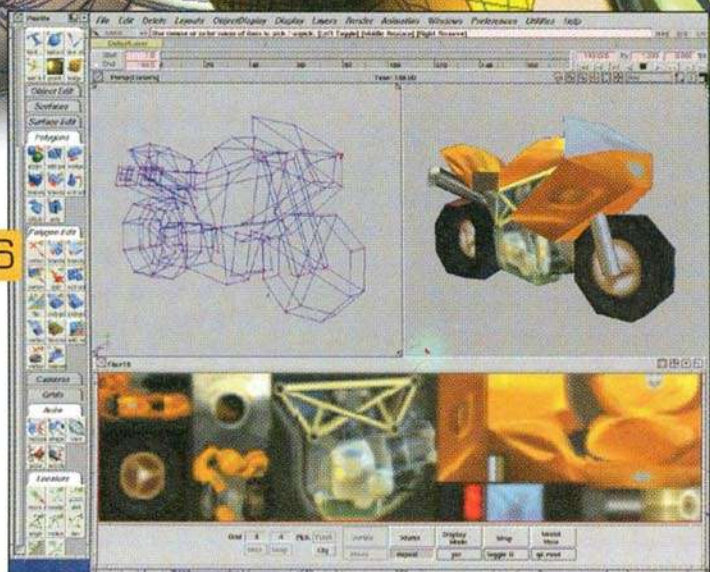
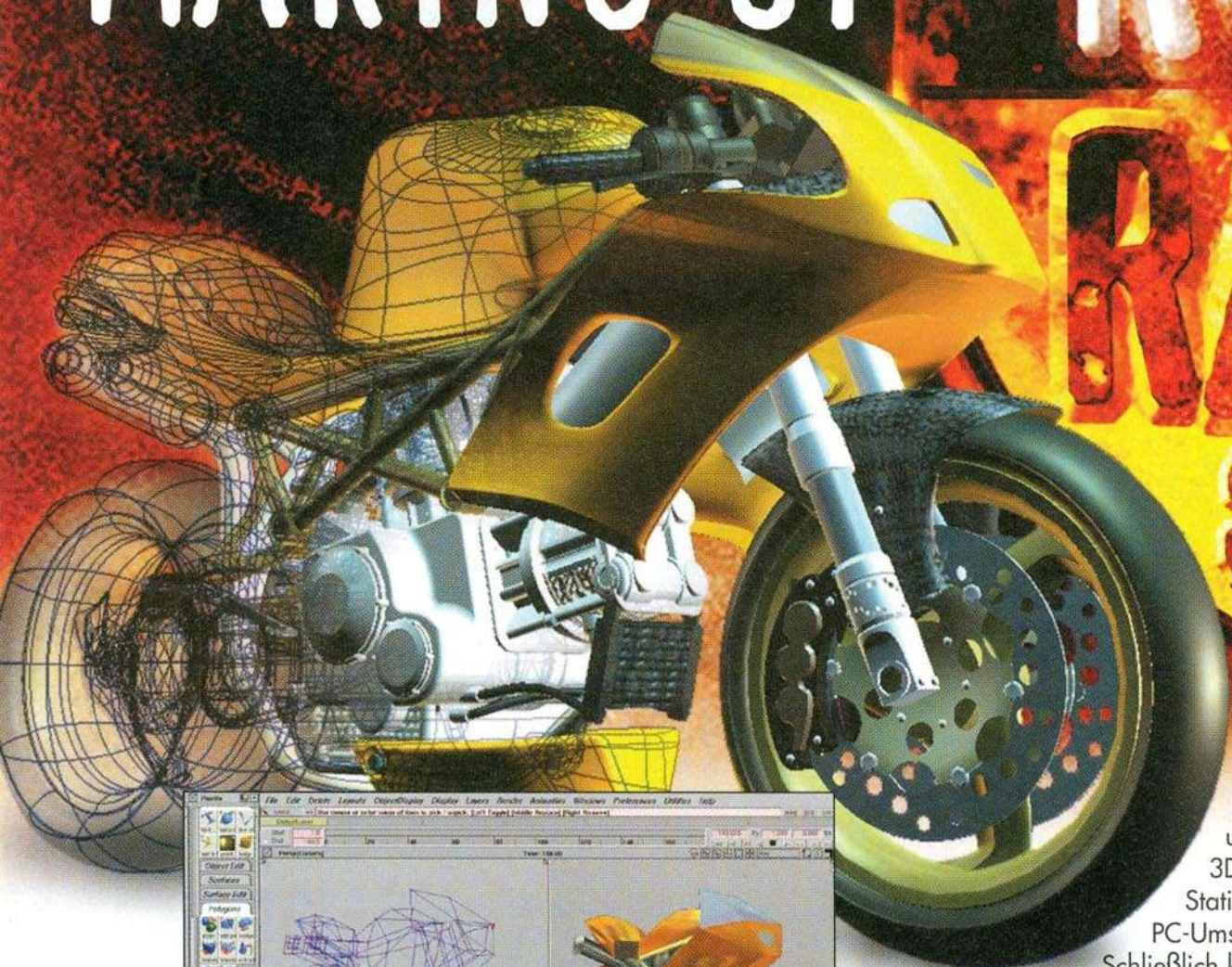
Norman Matt: Die haben wahrscheinlich noch keine Spiele in die Hände bekommen, die von Softgold lokalisiert worden sind. Oft wird die Arbeit der Übertragung ins Deutsche sicherlich unterschätzt, vor allem, wo es sich zunehmend nicht mehr nur um bloße Übersetzungen handelt, sondern eben auch um Lippensynchronisation und ähnliches geht. Und in diesem Bereich haben viele Softwarefirmen natürlich nicht so viel Erfahrung wie die Synchronindustrie, die hohe Maßstäbe vorgegeben hat, was die Qualität von solchen Sachen angeht. Oft sind die Budgets zu klein oder werden klein gehalten, und dann wird tatsächlich meist am falschen Ende gespart: nämlich bei den Schauspielern.

THE MAKING OF

ROAD

RASH 3D

SVEN LIEBOLD



Bereits in der letzten Ausgabe konnten wir Euch den Test zu Electronic Arts' Straßenrowdys von Road Rash 3D liefern. Nur haarscharf am Redaktionsschluß vorbeigeflitzt, wollten wir aber auf diesen herausragenden Titel nicht verzichten. Allerdings mußten wir aus chronischem Platzmangel, besonders hinsichtlich der Entstehungsgeschichte des Games, einige Abstriche machen. Im Folgenden wollen wir nun hinterfragen, was die Cruiser, Streetfighter, Sport- und Rennmaschinen ticken läßt, und was die beeindruckende Technik der

Motorräderrast zu leisten vermag.

Sein Debüt feierte Road Rash auf Segas 16-Bit-Konsole Mega Drive und konnte erfolgreich bis Teil 3 fortgesetzt werden.

Die futuristischen Chopper der Dewley-Gang können zwar nicht den Charme einer echten Harley in den Schatten stellen, haben aber dennoch ihre eigene imposante Ausstrahlung.



Es folgten u. a. eine 3D-, PlayStation- und PC-Umsetzung.

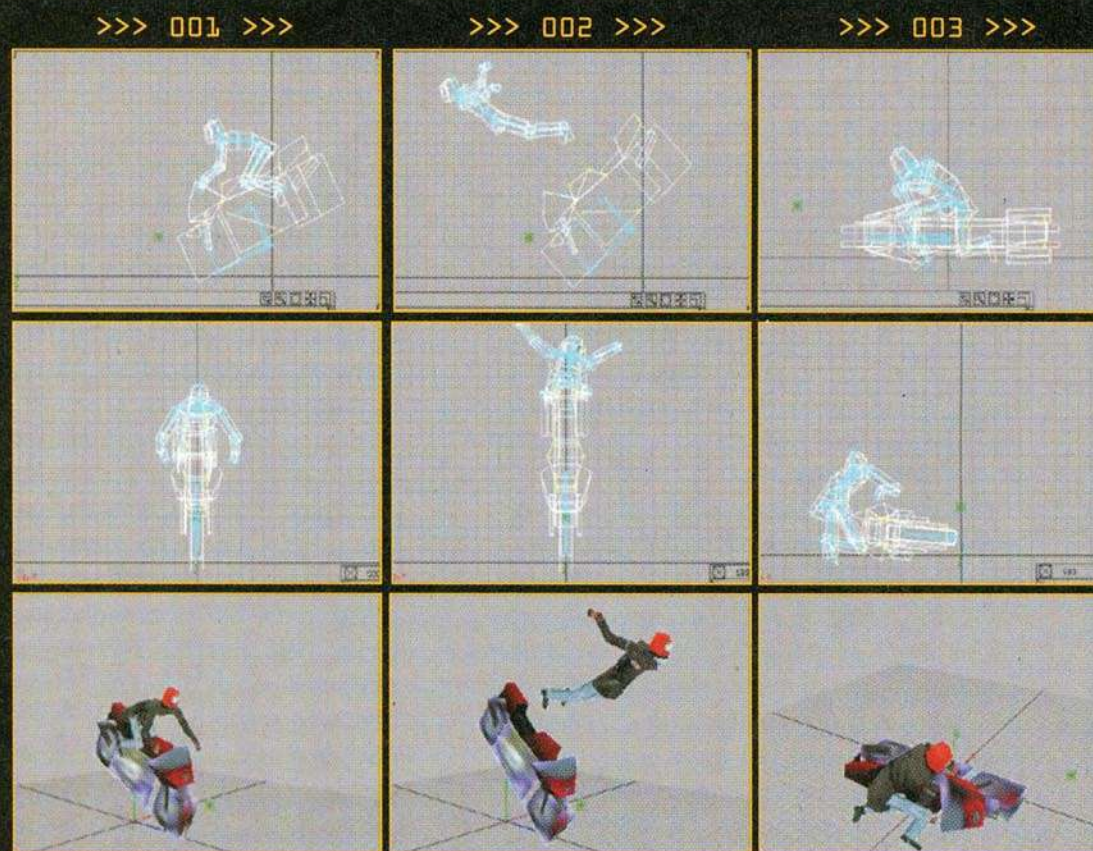
Schließlich kündigte THQ kürzlich auch eine N64-Version an, was den Kreis fast aller namhaften Spielsysteme schließt. Das Spielprinzip änderte sich nie - warum aber auch, konnte sich doch die Kombination aus schnellem Rennspiel mit Prügeleinlagen weltweit durchsetzen.

EIN NEUER ANFANG

Obwohl Road Rash seit längerem auf der PlayStation sein Unwesen treibt, konnte es der 32-Bit-Power nicht gerecht werden. Bei der Darstellung

von Fahrern und Motorrädern verzichtete man gänzlich auf Polygone und setzte vorrangig auf Sprites. Man konnte also lediglich von einer 2,5D-Optik sprechen, die zwar ihren Zweck erfüllte, jedoch dem heutigen Standard absolut nicht mehr standhalten kann. Um Road Rash in ein neues 3D-Gewand zu stecken, mußten die Entwickler das Spiel komplett neu designen.

Alle Motorräder wurden als aufwendige Polygonmodelle völlig neu kreiert, wobei man sich dabei an bekannten Herstellern und Typen orientierte. Alle Cruiser ähneln den Straßenkreuzern von Harley Davidson. Die sportlicheren Modelle gehen mehr in Richtung Ducati oder verschiedene japanische Marken. Insgesamt gibt es zwölf völlig unterschiedliche Bikes. Jede der in Road



Nach intensivem Motion-Capturing, wurden die ausgewerteten Daten mit den Polygonmodellen der PlayStation Biker abgeglichen. Jede Animation ist bis in das kleinste Detail nachbearbeitet worden.

Der Alias Power-Animator schuf mit seinen unzähligen Möglichkeiten die Voraussetzung, für die komplexen Bewegungsstrukturen der Fahrer.

Besondere Mühe gab man sich bei den Verbindungen der einzelnen Objekte, um unschöne Blitzer und Spalten zu vermeiden.

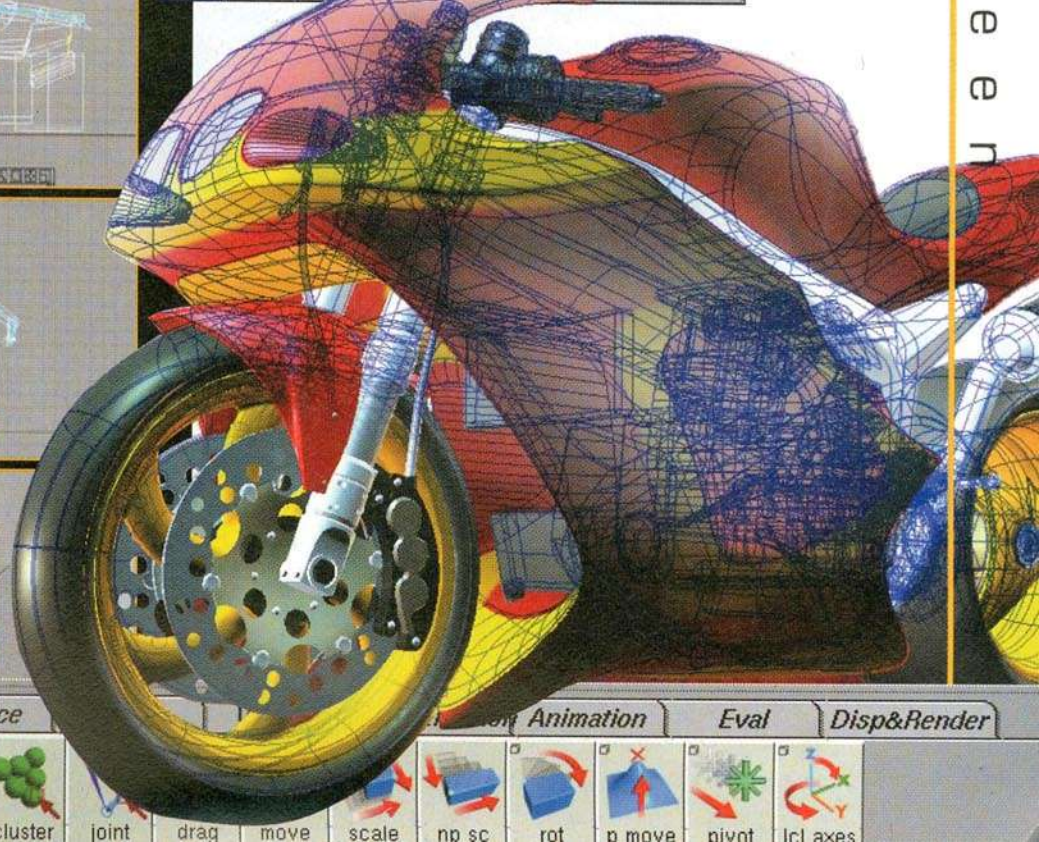
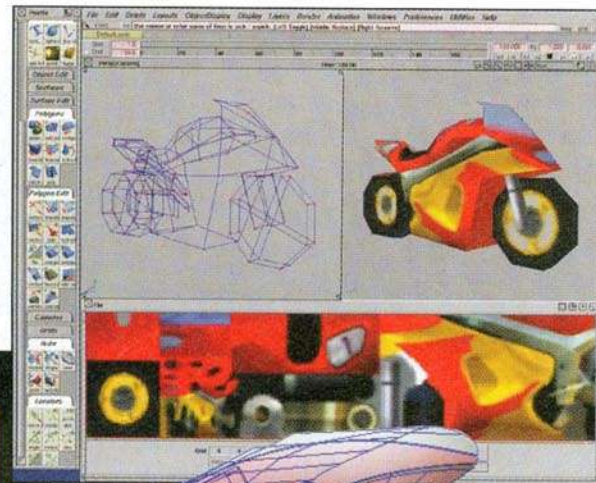
Rash 3D mitwirkenden vier Gangs verfügt über ihren eigenen Motorradtypen, die jeweils in drei Klassen unterteilt sind. Eine kalifornische Designfirma stand den Entwicklern mit Rat und Tat zur Seite, um das jeweilige Flair der Gangs möglichst nachvollziehbar in das Aussehen der Maschinen zu integrieren. Man begann damit, für jeden Typ ein aussagekräftiges Artwork zu schaffen, welches dann von den Renderspezialisten in die Form eines High Resolution-Modells gebracht wurde und so zum ersten Mal von allen Seiten zu betrachten war. Aus 120.000 Polygonen bestehend, war dieses erste Abbild natürlich viel zu aufwendig, um es in ein Spiel integrieren zu können. Die im Alias Power Animator (eine hochgezüchtete 3D-Software, die bis vor kurzem nur SGI-Workstations vorbehalten war) geschaffenen Maschinen dienten den

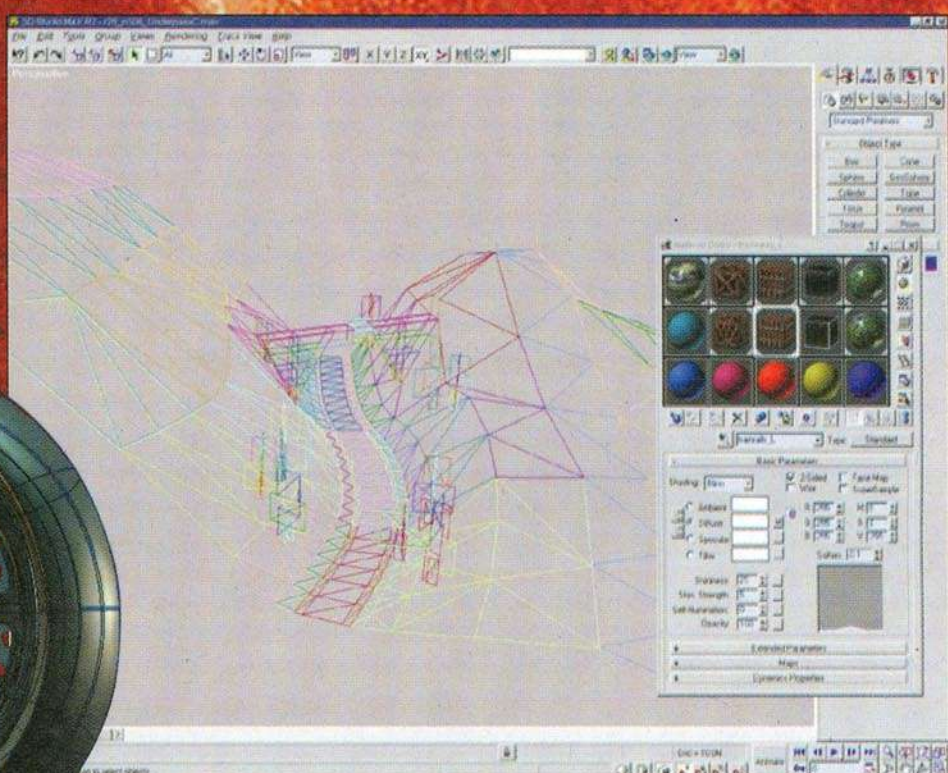
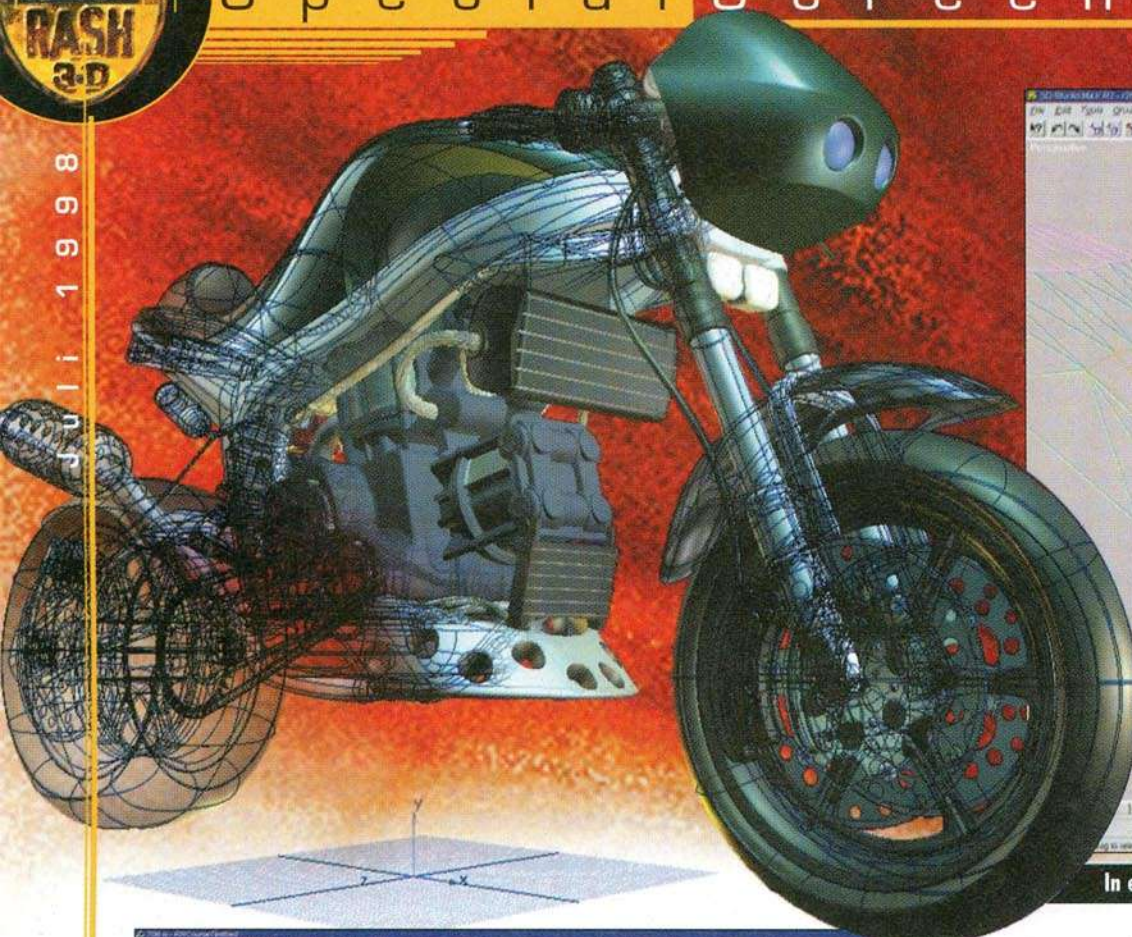
Road Rash-Künstlern als Vorlage für die simplifizierten PlayStation-Bikes, welche mit 3D-Studio-MAX entwickelt wurden. Anschließend übertrug man die finale Version der Motorräder zurück in den Power Animator, in dem die Maschinen mit einem virtuellen Skelett versehen wurden. Dieses System korrespondiert mit der Fahrphysik-Engine von Road Rash 3D, da das Verhalten des Bikes der jeweiligen Straßenoberfläche bzw. Steuerung des Spielers anzupassen ist.

BORN TO BE WILD

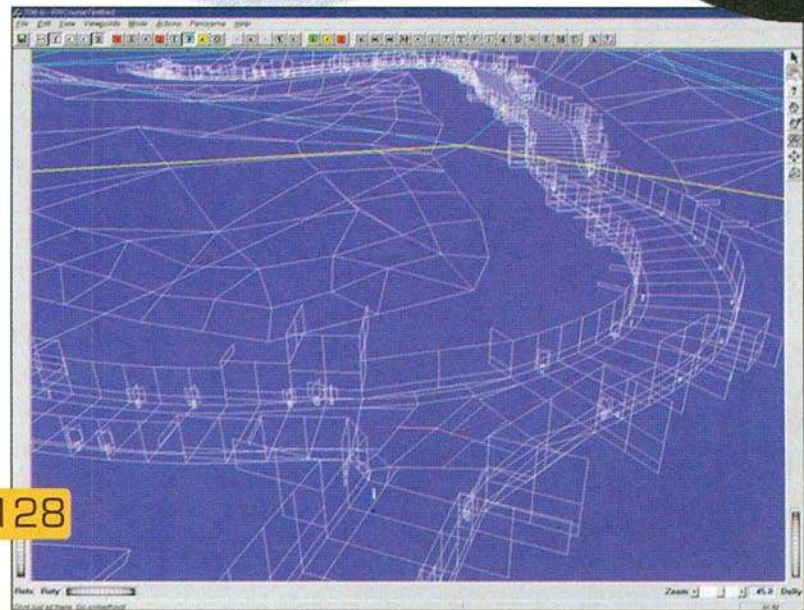
Mit einer ähnlichen Detailverliebtheit ging man an das Gestalten der Fahrer heran. Jeder Motorradtyp hat seinen passenden Rider mit entsprechendem Outfit. Während sich die „De Sade“ vorwiegend in provokanter SM-Kluft kleiden, stehen die „Kaffe Boys“ mehr auf den klassischen Rennkombi.

Die größte Herausforderung bestand jedoch in der Absicht, wirklich alle Gliedmaßen des Fahrermodells so miteinander zu verbinden, daß absolut keine Blitzer zwischen den Objekten zu sehen sein würden. Diesen Anspruch in die Tat umzusetzen, kostete die Entwickler einige Schweißperlen - wollten sie doch die Figuren so lebensecht wie nur irgendwie möglich erscheinen lassen. Die Geometrie der Modelle, die sich aus durchschnittlich 150 Polygonen zusammensetzt, mußte viele Male





In einem Gittermodell konstruierte man die Landschaft und Streckenführung.



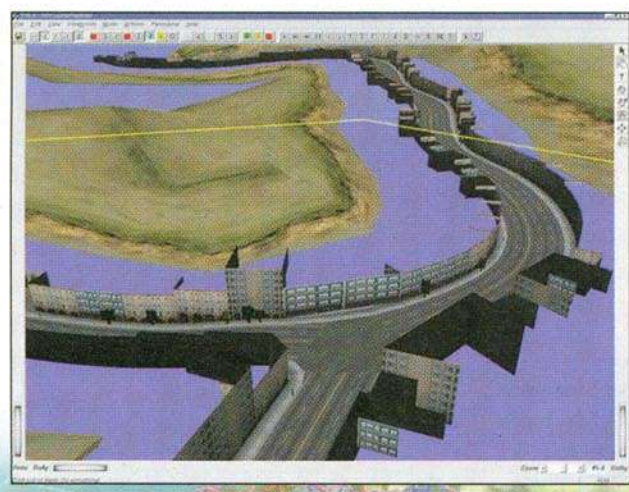
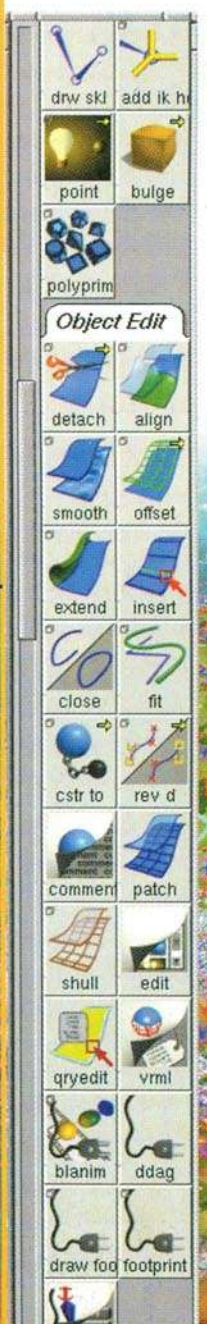
geändert werden, bis wirklich alle Kriterien erfüllt waren.

Wir bereits erwähnt, bediente man sich der renommierten Motion Capture-Studios von Electronic Arts Canada, in denen auch schon Andy Möller für FIFA' 98 seine Künste einfangen ließ. Bereits in den Grundzügen der Entwicklung stand fest, daß man sich auf jeden Fall dieser Animationstechnik bedienen würde. Für Road Rash wurden viele Sets aufgebaut, in denen sich die Stuntmans auf jede nur erdenkliche Weise wehtun sollten. Mit einem Spezialanzug versehen, der eine präzise Aufzeichnung der Bewegungen ermöglichte, rutschten die mutigen Männer über den Boden, wurden durch das Studio geschleudert, geworfen und gerollt, um eine realistische Animation der PlayStation-Biker zu gewährleisten. Danach wurden die gesammelten Informationen ausgewertet und unwichtige Frames vorsichtig entfernt, um den flüssigen Bewegungsablauf aufrechtzuerhalten. Die fertigen Keyframes kombinierte man per Alias Power Animator

mit der Geometrie der Fahrer, denen auf diese Weise echtes „Biker-Leben“ eingehaucht wurde.

HIGHWAY TO HELL

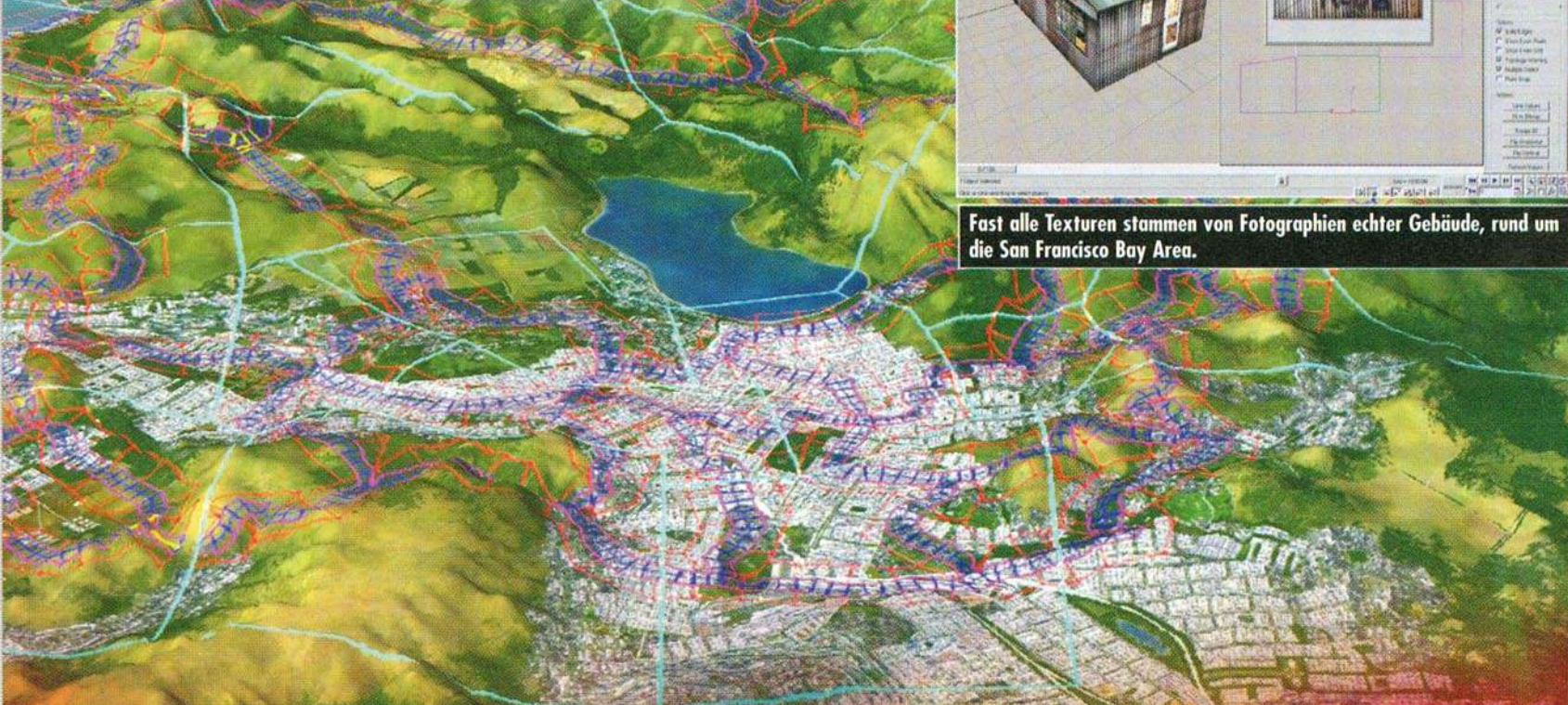
Neuland beschritt man ebenfalls in Sachen Streckendesign. Statt nur einige voneinander separierte Kurse zu designen, schuf man eine komplette Road Rash-Welt, bestehend aus einem komplexen Straßennetz. Um authentisch wirkende Straßenverläufe zu garantieren, kämpften sich die Entwickler durch ganze Berge von Straßenkarten und Luftaufnahmen rund um das San Francisco Bay-Gebiet. Die Kurse schließen nur solche Strecken ein, die besonders bei Motorrad-Freaks äußerst beliebt sind und Fahrspaß pur bieten. Ein anderes Team sammelte Informationen, indem sie sich auf ihre Motorräder schwingen, die entsprechenden Abschnitte per Videokamera aufzeichneten und photo-

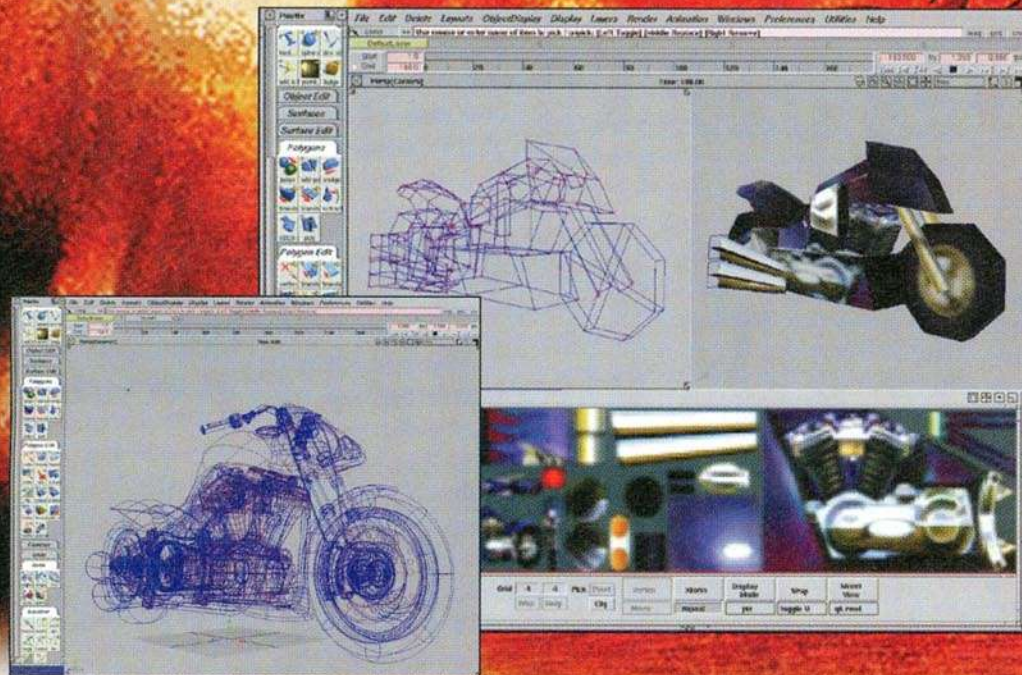


Nachdem ein Abschnitt designt wurde, ist es sofort möglich diesen virtuell zu befahren.



Fast alle Texturen stammen von Fotografien echter Gebäude, rund um die San Francisco Bay Area.



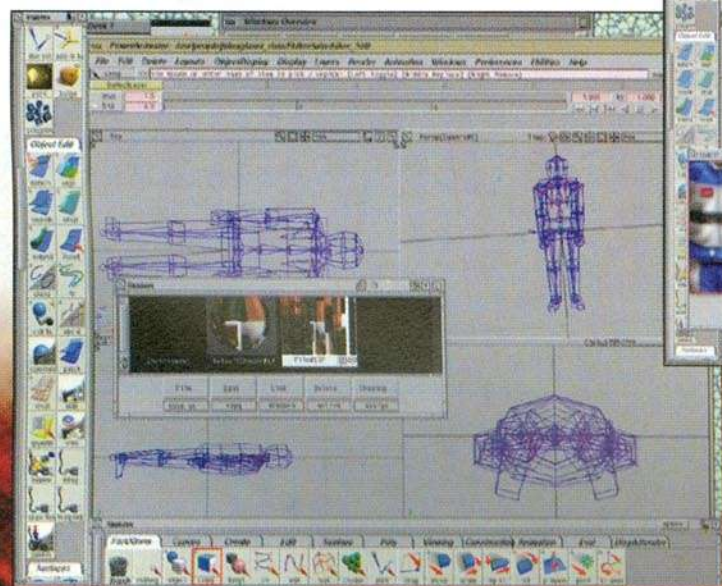


graphierten, welche dann als Vorlage für die unzähligen Texturen dienten. Man schuf sich so ein klares Bild, wie sich die Welt von Road Rash gestalten sollte. Als die Entwickler alle Straßendaten gesammelt hatten, modellierten sie zunächst eine Gitterwelt, deren Geometrie alle Berge, Hügel, Ebenen oder Senken beschrieb. Danach kombinierte man diese mit den digital montierten Luftaufnahmen und hob so eine 362 qkm große Landschaft aus dem Nichts. Der nächste Schritt bestand in der Ausarbeitung und Gestaltung der Umgebung rund um das Straßennetz. Im eigens programmierten World Building Tool hatten die Designer die Möglichkeit, die gerade erzeugten Abschnitte sofort visuell abzufahren. Des weiteren wurden Korrekturen an Kurvenwinkeln und Straßenlage vorgenommen, um diese Rennstreckengerecht zu optimieren. Ähnlich wie beim Sammeln der Straßeninformationen ging man auch hier mit dem Fotoapparat auf die Pirsch. Bilder von Häuserfassaden, Städten und sonstigen Objekten dienten als Referenz, mit der die künstliche Welt bevölkert wurde. Neben den Texturen für Straße und Umgebung wurden mit dem World Builder Tool ebenso alle anderen 3D-Objekte in der Landschaft platziert. Seien es Bäume, Büsche, Zäune, Verkehrsschilder, Gebäude oder ganze Fassaden - alles wurde perfekt aufeinander abgestimmt. Da man natürlich ein so immens großes Terrain nur schwerlich in den

kleinen Hauptspeicher der PlayStation quetschen kann, beschloß man, sich einer ausgefeilten Streaming-Technologie zu bedienen. Dabei wird die Strecke praktisch während des Fahrens nachgeladen. Der Spieler erhält so die Illusion, sich in einer riesigen Welt frei bewegen zu können. Tatsächlich ist es ja auch möglich, sich vom abgesteckten Kurs zu lösen und das Straßennetz auf eigene Faust zu erkunden. Die größte Herausforderung war jedoch dabei, die knalligen Musikstücke, die ebenfalls von der CD dem Pad-Biker ins Ohr röhren, mit dem Streaming der Strecke zu synchronisieren.

Glücklicherweise blieb man bei der musikalischen Richtung den härteren Sounds treu statt sich der üblichen Techno-Berieselung hinzugeben. Die Bands CIV, Full on Mouth, Kid Rock, The Mermen, Sugar Ray und The Tea Party geben dem Biker genau die richtige Portion Dröhnung mit auf den Weg. Einige der Gruppen spielten eigens für den Titel sogar spezielle Songs ein. Besonders Sugar Ray mit ihrem „The Club“ unterstreichen schlagfreudig die Absicht der Road Rash-Randalen.

In rund 18 Monaten entstand keinesfalls ein weiterer Ableger der Road Rash-Serie. Die neue Generation der kettenschwingenden Zweiradrocker wurde optimal an die Hardware der PlayStation angepaßt und sorgt für stundenlangen Spielspaß.



Jeder Fahrer wurde explizit mit einem anderen Outfit versehen.

Interview Randy Breen - Executive Producer Buzz Puppet Studio - Urvater aller Road Rashs

play: Wie kam es zur
eigentlichen Grundidee
der Road Rash-Serie?

Randy: Daß es eine Serie werden könnte, wäre uns damals im Traum nicht eingefallen. Als wir 1991 das erste Road Rash für das Mega Drive produzierten, waren wir mehr als überrascht vom großen Anklang bei den Spielern. Als Grundlage diente damals wie heute, ein schnelles Rennspiel mit Actionelementen zu verbinden. Da ich selbst ein großer Motorrad-Narr bin, wollte ich das Rennen auch unbedingt auf Zweirädern stattfinden lassen.

play: Verhältst Du Dich denn ähnlich im
Straßenverkehr?

Randy(lacht): Nein, obwohl einem schon manchmal der eine oder andere böse Gedanke durch den Kopf geht. Das Verhalten entspricht keinesfalls dem Motorradsport und sollte keinesfalls nachgeahmt werden.

play: Wo habt Ihr nur all' diese Freaks für die
Videosequenzen herbekommen? Sind das alles pro-
fessionelle Schauspieler?

Randy: Die meisten von ihnen sind Bekannte und Freunde. Für die Actionaufnahmen haben wir natürlich Stuntmänner eingesetzt. Einige Schauspieler waren ebenfalls mit von der Partie. Außerdem schauten wir uns auch in bekannten Biker Clubs und Szenetreffen nach weiteren Leuten um.

play: Ist irgendjemand zu Schaden gekommen?

Randy: Glücklicherweise sind alle ohne Verletzungen davongekommen, obwohl einige der Clips wirklich haarsträubende Stunts zeigen.

play: Ihr habt Euch während der Entwicklung
sehr bedeckt gehalten. Erst kurz vor dem Erscheinen
sickerten konkrete Infos zu dem neuen Road Rash
3D durch. Gab es einen Grund für die Geheimnis-
krämerei?

Randy: Wir wollten einfach nicht zu viel Wind um die Sache machen. Zum einen endet das zu schnell in Selbstbeweihräucherung, zum anderen stellt man sich so unter immensen Leistungsdruck, auch wirklich die angekündigte Produktqualität zu erreichen. Wir haben uns lieber auf das Projekt konzentriert und konnten so entspannt und fixiert arbeiten.

play: Du hast aktiv an allen Road Rash-
Teilen mitgewirkt. Gibt es einen persönlichen
Favoriten für Dich?

Randy: Im Grunde genommen mag ich sie alle. Die 3DO-Version lag mir mit den geschnittenen Bikes jedoch besonders am Herzen. Verglichen mit dem neuem Road Rash 3D verblaßt diese dagegen jedoch gewaltig. Road Rash 3D ist ohne Zweifel der ausgereifteste Titel der Serie.

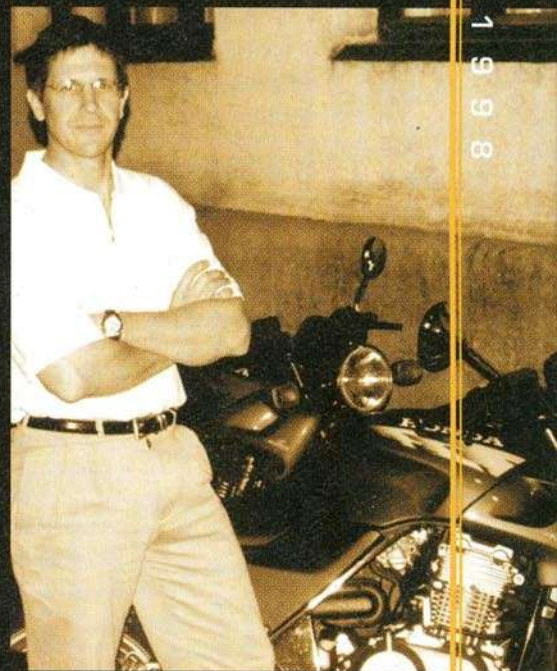
play: Gibt es schon konkrete Pläne für
Dein nächstes Projekt?

Randy: Die gibt es. Jedoch sind die so geheim, daß ich Dir es zwar erzählen könnte, Dich aber danach sofort töten müßte (lacht).

play: Vielleicht ein weiteres Road Rash?

Randy wer weiß!?

play: Danke für das Gespräch Randy.





see you next month...

Die zwei lustigen Drei!

Batman & Robin

Endlich und unumstößlich im Test?

Komplett in Deutsch!

Breath Of Fire III

Das Rollenspiel für jedermann?

Mehr Infos!

Colony Wars 2 Vengeance

Kann die Effektorgie des ersten Teils tatsächlich überboten werden?

Klein, aber oho!

Small Soldiers

Tolle Lizenz gleich tolles Spiel?

und E3-Nachlese, Rollenspiel-Special, Xenocracy, Oddworld Abe's Exoddus, WWF Warzone, Premier Manager 98 und vieles mehr...

play PLAYSTATION 8/98:

ab 29. Juli überall erhältlich.

I M P R E S S U M**CyPress**
Verlagsgesellschaft mbH**play PLAYSTATION**
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektropost: cypress@mainfranken.de**Chefredakteur:**
Stephan Girlich**stellv. Chefredakteur:**
Martin Weidner**Leitender Redakteur:**
Sven Liebold**Redakteur:**
Mark Liebold**Art Direction:**
Wolfgang Müller**Layout:**
Wolfgang Müller, Frank Bagon**Textkorrektur:**
Barbara Strobel**Freie Mitarbeiter:**
Sascha Abb, Gunter Glos, René Meyer,
Mischa Strecker, Marco Spörl,
Michael Holzapfel, Mathias Neumann**Titel:**
Laguna, play PLAYSTATION**Geschäftsführer:**
Wolfgang Hartmann**Anzeigenleiter:**
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23**Anzeigen-Verkauf:**
Rolf Ganzer
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12**Disponentin:**
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11**Vertriebsleiter:**
Axel Herbschleb**So können Sie play PLAYSTATION abonnieren:**
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net**ABO-Service:**
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr**Nachdruck:** © 1998 by play PLAYSTATION,
Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.**Verlag:**
CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg**Anzeigenpreise:**
Anzeigenliste Nr. 4 vom 1.1.1998**Vertrieb Handelsauflage:** (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel.: +49-02234/96365-0, Fax: +49-
02234/96365-55.**Bezugspreise:** Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ
600 100 70) 211 717-707.**Bankverbindungen:**
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853**Bezugsmöglichkeiten:** Bestellungen nehmen der Verlag
und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht
geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.**Lithos:** Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernom-
men. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion ledig-
lich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich
eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient
gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet
zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung
Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die
Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play
PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und
Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler ent-
halten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden.
Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATION erfolgen
ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes,
auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien
Verwendung benützt.**CHEATS & INFOS**
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!**VOGEL**
Medien Gruppe**CyPress**
Verlagsgesellschaft mbH**play**
PLAYSTATION

& LÄDEN

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

MACH! ENGLAND REIF FÜR DIE INSEL



www.easports.com
Manufacturer of Official Licensed Product.



Gewinnen Sie den Cup und spielen Sie den WM-Klassik-Modus.



Star-Spieler wie Andreas Möller und David Ginola im Motion-Capturing.



Alle 10 WM-Stadien, einschließlich des Stade de France.



Das einzige offizielle Videospiel zur WM

Software © 1998 Electronic Arts. EA Sports, das EA Sports Logo, und Electronic Arts sind Schutzmarken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Offizielles Lizenzprodukt des FIFA World Cup France 98. © Das France 98 Emblem und das offizielle Maskottchen sind Schutzmarken der FIFA. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Windows ist entweder eine Schutzmarke oder eine registrierte Schutzmarke der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. © Le Stade de France/Claude Costantini, Michel Mercier.