

48
Seiten

NTSC-TEST: CAPCOMS STREET FIGHTER ZERO 3!

03/99 März

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 GUIDE ZU POPULOUS THE
BEGINNING • CHEATS UND GAMEBUSTER-
CODES ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

POPULOUS THE BEGINNING
GÖTTERDÄMMERUNG AUF DER PLAYSTATION!

GEX 3 DEEP COVER GECKO
KLEIDER MACHEN ECHSEN!

GRAN TURISMO 2
DIE ERSTEN BRANDHEISSEN INFOS!

T'AI FU DIE RACHE DES TIGERS
„BESTIALISCHES“ JUMP'N FIGHT!

DRIVER
V8-POWER
VERFOLGUNGSJAGDEN
70ER-GROOVE
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR

S O L I D

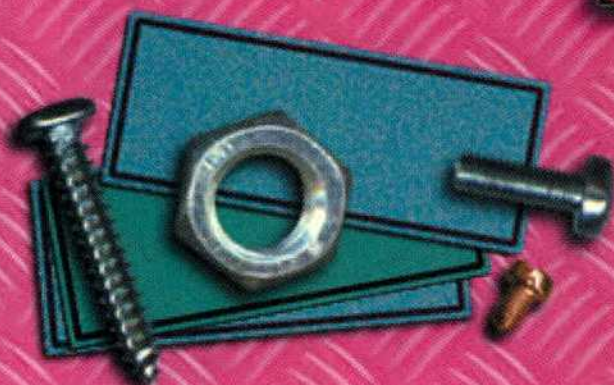
14 SEITEN MARATHONTEST!

6 SEITEN SPECIAL WARZONE 2100 • CROC 2
LE MANS • SPIELWARENMESSE



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell



0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292



Info



0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.



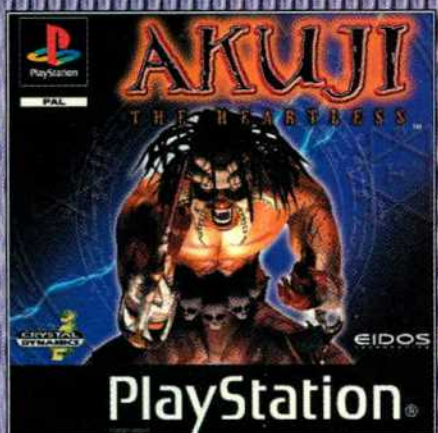
PlayStation®

PSX
Metal Gear Solid
dt. *89,99



Kostenlos!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



PlayStation®

PSX
Akuji the Heartless
dt. *89,99



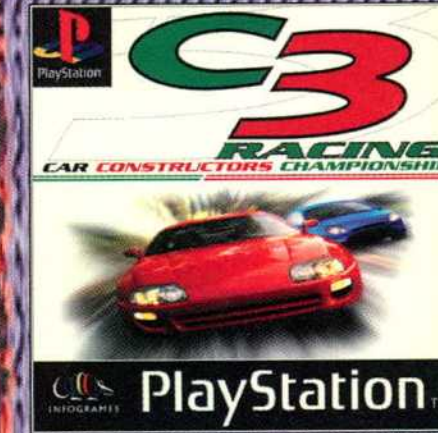
PlayStation™

PSX
Midnight Run
uk 29,99



PlayStation®

PSX
Oddworld Abe's Exoddus
dt. 77,77



PlayStation™

PSX
C3 Racing
dt. 77,77

Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Handleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0180 / 5 211 220

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

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.



Liebe Leser

Während der Produktion dieser Ausgabe nutzten wir die Möglichkeit zum spontanen One-Night-Stand, um schnell zu merken, daß – obgleich gemeinhin propagiert – Optik alleine für eine dauerhafte Beziehung viel zu wenig ist. Gemeint ist damit allerdings kein neues Silikonwunder à la Pamela, sondern Segas neue Konsole Dreamcast, die nicht mit den Idealmaßen 90/60/90, sondern vielmehr mit bis zu 3 Millionen Polygonen pro Sekunde zu beeindrucken versucht. Sicher, die bis dato geringe Menge an Software läßt noch keine konkreten Aussagen über die Leistungsfähigkeit der vermeintlichen Superkonsole zu, doch hält sich unsere Euphorie objektiv wie subjektiv bislang in Grenzen. Grafisch hui - zumindest teilweise - aber spielerisch eher „naja“, fehlt im Moment noch ein echtes Zugpferd, um dem im Vorfeld über alle Maßen gestarteten Hype wirklich gerecht werden zu können. Selbst das von unseren Rennspielfans mit größter Spannung erwartete Sega Rally 2 hat aktuellen PlayStation-Referenzprodukten wie Colin McRae Rally, TOCA 2 und natürlich Gran Turismo praktisch nichts entgegenzusetzen. Daß die Konsole Potential hat, steht außer Frage – davon haben wir uns auf der Spielwarenmesse in Nürnberg überzeugen können. Ubi Softs Racing Simulation 2 wurde im stillen Kämmerlein gezeigt, und gefiel auf Anhieb in jeglicher Hinsicht. Die Gerüchte verdichten sich jedoch, SCE werde zur E3 endlich konkrete Fakten über die PlayStation 2 verlauten lassen und vielleicht sogar die fertige Konsole präsentieren. Viele Hersteller hatten ihre Entwicklerchefs in Japan schon vor Ort – diesen wurde das endgültige Chipset vorgestellt, und sie kamen aus dem Staunen nicht mehr heraus. Unglaubliches gibt es zu hören: Ein Quantensprung – speziell im Vergleich zum Dreamcast – wird prognostiziert. Diese Aussagen wurden von Leuten getroffen, deren Glaubwürdigkeit nicht anzuzweifeln ist, so daß wohl mehr als nur ein Fünkchen Wahrheit dahinter zu vermuten ist.

Sei's drum – noch bereitet uns die aktuelle PlayStation viel Spaß – und daran wird sich in nächster Zeit auch kaum etwas ändern. Speziell im Rennspielgenre schaukeln sich die Hersteller von einer Höchstleistung zur nächsten – mit Driver, Sports Car GT und insbesondere Gran Turismo 2 wird der Maßstab nach wie vor auf der PlayStation gesetzt werden. Im Action-Adventure-Bereich ist die Monopolstellung Laras wohl endgültig vorbei, wobei Konamis grandioses Agenten-Spektakel Metal Gear Solid (in dieser Ausgabe vorgestellt) nur den Anfang macht. Eidos' Soul Reaver und Silent Hill, wiederum von Konami, werden uns durch die nächsten Ausgaben begleiten und sich dem direkten Vergleich stellen müssen, welcher der beiden Titel die morbide Stimmung aufzubauen vermag.

Nichts weiter als der blanke Horror für Sonys Mitbewerber...

**In diesem Sinne,
viel Spaß beim Lesen und Zocken
Ever play PLAYSTATION-Team**



ARGONAUT
CROC 2
 Seite 34-37



24 STUNDEN LE MANS
 Seite 44-47



Gex 3
 Seite 96-99



Seite 142-143



T'ai Fu
Die Rache des Tigers
 Seite 122-123



V-Rally 2
 Seite 52



Carmaggedon
 Seite 92-93



Street Fighter Zero 3
 Seite 110-111



Seite 124-137



Seite 112-121



NHL Face Off 99
 Seite 140



Premier Manager 99
 Seite 138-139

DRIVER



Seite 22-32



Seite 38-43



Indiana Jones
und der Turm
von Babel

Seite 94



Gran
Turismo 2

Seite 102-103

Inhalt

03/99

Play Mail6-11

Play News12-19

Play Charts141

Next Play146

Impressum146

Wertungssystem106

Back Issues106

Play Cover

Metal Gear Solid124-137

Special Screen

Argonaut34-37

Driver22-32

24 Stunden Le Mans44-47

Spielwaremesse20-21

Tekken 3 Iron Fist World Tournament142-143

Warzone 210038-43

Play Tech

Xploder Pro144-145

Work In Progress

Carmageddon92-93

Gran Turismo 2102-103

Indiana Jones und der Turm von Babel94

Sports Car GT48

V-Rally 252

Pre Screen

Centipede95

Civilization II100-101

Gex 3 Deep Cover Gecko96-99

Hard Edge104-105

Project SDR54-55

Tank Racer58

Test Screen

Live Wire!108

NHL Face Off 99140

Pool Hustler139

Populous The Beginning112-121

Premier Manager 99138-139

Pro 18 World Tour Golf107

Retro Force109

Street Fighter Zero 3 - Import110-111

T'ai Fu Die Rache des Tigers122-123

Play Tips

Actua Soccer 3, Akuji The Heartless, Apocalypse,
Asteroids, Cool Boarders 3, FIFA Soccer 99,
Knockout Kings, Libero Grande, Moto Racer 2, NAS-
CAR Racing 99, NBA Live 99, O.D.T., Oddworld Abe's
Exoddus, Running Wild, Small Soldiers, Street Fighter
Zero 3 - Import, Tiger Woods 99, Vergessene Welt
Jurassic Park - Platinum59-65

Play Poster

Metal Gear Solid67-82



Populous
The Beginning
Player's Guide

Seite 84-90

Gamebuster
Codes

Seite 66, 83

PlayTips
Cheat Cards zum
Ausschneiden!
Seite 59-65

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: redaktion@playplaystation.com

PLAY
MAIL

Hallo play PLAYSTATION-Team!
Ich hätte wirklich nicht gedacht, daß ich Euch Mal schreiben würde, doch nun ist es passiert. Ich lese gerade die neueste play PLAYSTATION von Euch und habe den Eindruck, daß Ihr Euch auf Accolade einschließen würdet. Test Drive 4x4 kenne ich noch nicht (das wird sich aber noch ändern), allerdings spielte ich schon Test Drive 5, das Euch ja auch schon richtig frustriert hat, und fand es, Ihr werdet staunen, richtig gut. Obwohl ich weiß, daß die Wertung 6/10 etwas für Genrefans sein kann, nur kommt es mir vor, als testet Ihr die Produkte von Accolade nur noch unter Protest - seid doch lieb!! Ansonsten ist Eure Zeitschrift wirklich Spitze und hat sich bei mir gegen mehrere andere Zeitschriften durchgesetzt. Ich lese nur noch play PLAYSTATION und zwar, weil alles drin ist. Aus und fertig!

Schönen Gruß, Daniel!



Wir finden die play auch gut - woher's nur kommt - und lieb sind wir sowieso. So lieb, daß wir uns für Test Drive 5 sogar zu einer 7/10 durchgerungen haben.

Die Haßmomente und der höchstgradig unfaire Spielablauf - beides haben wir im Test ausführlich besprochen - drücken einfach derart auf die Spielspaßbremse, daß wir kein höheres Rating aussprechen konnten. Eine 7/10 ist in der play gleichbedeutend mit einem überdurchschnittlichen Spiel, respektive keines-



falls eine schlechte oder gar vernichtende Wertung. Es ist also durchaus im Bereich des Möglichen, auch an Test Drive 5 Gefallen finden zu können. Dies und nichts anderes wollen wir zum Ausdruck bringen. Solltest Du mittlerweile Test Drive 4*4 gespielt haben, laß uns Deine Meinung bitte zukommen. Aus und fertig!



Hi Jungs, hi Mädels, daß Euer Mag klasse ist, brauche ich ja wohl nicht zu erwähnen. Ich lese alle Mags - for nothing - Ihr seid das einzige Mag, was ich mir dann auch noch kaufe - be proud of it! Ich bin seit Eurer 1. Ausgabe dabei, kann mich aber nicht zu einem Abo durchringen. Am Gewinnspiel nehme ich auch

BOOT CHIP = 6,77 DM

F. IMPORTE - LÄUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

UMSONST: AB DM 50 BESTELLWERT ERHALTEN SIE EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG GRATIS (SOLANGE VORRAT REICHT)

DEUTSCHE LOSUNGSHEFTE:

JE HEFT 14,80 DM:

Abe's Oddysee
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Battle Ar. Tosh. 1&3
Blazing Dragons
Blaze & Blade*
Breath of Fire 3*
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
Command &
Conq. 1+2 (19,95 DM)
Crash Bandicoot 3*
C & C: Gegenschlag
Cyberia
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
MediEvil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman&Gex3D
Resident Evil 1
Resident
Evil DC (19,95 DM)
Riven
Spawn
Sulikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2*
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark O.
Wild 9's
Wing
Commander 3&4
WWF: Warzone
X-Com: Terror
Z
Zelda 64*

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6

- noch mehr Codes für Ihren
Game Buster oder X-Ploder
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen
- inkl. Tomb Raider 3 Nackt-Codes
für den X-Ploder

PSX CODEPOWER 5

- Codes zu ca. 100 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER 4

- Codes zu ca. 320 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER #3 (80-Pal Spiele)

PSX Codepower #2 (100 Spiele)
PSX Codepower #1 (170 Spiele)

PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL

- Game Buster & X-Ploder Codes
zu ca. 100 US- & Japan Spielen!!

PSX CHEATPOWER 4

- Cheats, Tips & Tricks
zu ca. 100 neuen Spielen!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER

KOMPLETT IN FARBE:

Abe's Exodus (19,95 DM)
Colony Wars 2 (24,95 DM)
Tekken 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 DM)
Zelda 64 (24,80 DM)

METAL GEAR SOLID LÖSUNGSBUCH

- komplett in Farbe 19,95 DM
- A4 Format

PANTHER GUN



- Top Design & Qualität
- liegt Super in der Hand
- Autofire & Gcon
kompatibel

49,99 DM

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN
- Durch den Bootmaster können Sie
Importe ohne Chip spielen
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich
Leben, Energie usw.
- Geben Sie selber neue Codes ein

59,99 DM

X-PLÖDER (PRO)

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 139,00 DM
(mit dem X-Ploder Pro können
Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

GAME BUSTER (PRO)

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 109,00 DM
(mit dem Game Buster Pro können
Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

PAL BOOSTER 39,00 DM

- NTSC zu PAL Wandler (Antennenanschluß)

MEMORY KARTEN

1MB (15 Blocks) = 14,99 DM

8MB (120 Blocks) = 24,99 DM

24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM

72 MB (1080 Blocks) = 84,99 DM

ohne Komprimierung:

2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM

4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

RGB Kabel = 9,99 DM

Joypad = 16,99 DM

Pad Veri. 2M = 9,99 DM

Linkkabel = 11,99 DM

RGB+Audio = 16,99 DM

4-Spieler Adapter = 59,00 DM

Infrarot Pads = 59,00 DM

Maus = 29,99 DM

Lasereinheit = 69,00 DM

Lenkrad = 149,00 DM

Lenkrad + Rumble = 189,00 DM

Equalizer = 59,00 DM

RF Unit = 24,99 DM

Leerröhre = 1,99 DM

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

Schriftliche Bestellungen oder

Anfragen richten Sie an:

CDG MEDIA

AUF DEN SANDBERGEN 5

21337 LÜNEBURG

Online-Shops:

www.spieleloesungen.de

www.gamecentral.de

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

BESTELLHOTLINE:

TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

04131 / 850610

FAX:

04131 / 85062

HÄNDLERANFRAGEN

WILLKOMMEN!

regelmäßig teil, aber auch ich gewinne nie etwas. Es wird schon mit rechten Dingen zu gehen, hehehe....

Zu den Fragen:

1. Kommt eigentlich auch 'ne neue Version von V-Rally auf den Markt?
2. Was ist aus dem „Messiah“-Projekt geworden, dem Ding mir der angeblichen Wahnsinns-Grafikengine?
3. Bringt doch mal einen klitzekleinen Bericht über die 2 MB-Update-Karte für den Xploder, und wo und wann ich sie beziehen kann.

Noch etwas: Tomb Raider III ist schwer - aber... ich wollte es ja auch nicht in 3 Tagen durchzocken. Allerdings kann ich mich mit der Grafik aus dem 3. Teil (ausgenommen dem ersten Antarktislevel) nicht so richtig anfreunden. Es ist teilweise zu düster, und daß die Goodies nicht mehr angezeigt werden, ist auch kein Fortschritt. Ansonsten ist es ein Topgame - bis auf die Tatsache, daß mich das Ende wie in den beiden anderen Teilen auch enttäuscht hat. So, macht weiter so.... bis die Tage Euer Toddy „RazKarcy“ aus Berlin.



Glaub Du nur, hehehe...

1. Über V-Rally 2 kannst Du in dieser Ausgabe die ersten konkreten Infos nachlesen, der Release, bislang auf Juni/Juli fixiert, wird wohl aus firmenpolitischen Gründen von Infogrames noch etwas nach hinten verschoben, um sich nicht intern zu Le Mans Konkurrenz zu schaffen.

2. Messiah ist noch nicht gestorben, jedoch ist die Qualität bislang nicht das, was sich David Perry von dem Titel erhofft hat. Wir selbst sind sehr gespannt, ob Messiah jemals für die PlayStation erscheinen wird und ob die hochgesteckten Erwartungen in Sachen Technik und Spieldesign tatsächlich erreicht werden können.

3. Den Xploder Pro stellen wir auf Seite 144-145 vor.



Hey Ihr!

Also ich muß wirklich was loswerden: Ich finde Euer Heft echt cool, doch eines geht mir tierisch auf den Senkel. Auf Eurer Abo-Seite schreibt Ihr etwas von einem T-Shirt und einem Poster mit Überraschungsmotiv! Doch wo sind diese Sachen? Eigentlich sind sie mir ja völlig schnurz, doch es stört mich immer wieder, wenn man so etwas liest und man bekommt die Dinge dann gar nicht. Weswegen auch immer - Ihr seid nicht das einzige Mag, bei dem dies passiert. Wenn das mit den „GESCHENKEN“ nicht klappt, dann laßt sie doch einfach weg! Ich find's nur ziemlich blöde, weil einige sich darüber freuen und nix bekommen. Außerdem würd' ich sogar mit dem T-Shirt für Euch Werbung machen, und das kostenlos!!! Naja, Euch sei es überlassen. Auf allen Fall habt Ihr mit das beste Layout und Ihr mausert Euch. Ich fand Euer Schwester-Mag immer besser, doch so langsam nehmt Ihr den höheren Rang ein. Also genug gemeckert, nun vielleicht mal etwas Konstruktives. Warum habt Ihr eigentlich keine www-Seite? Es wäre wirklich viel möglich mit so einer Seite. Ihr könntet so z.B. für Eure Abonnenten eine Seite mit indizierten Spielen aufziehen, über sie berichten und Tests machen. Damit es auch keine Probleme mit der BPJS gibt, gebt ihr allen Abonnenten über 18 ein Paßwort, mit dem sie auf diese Seite zugreifen könnten! Weiter könnte man 'ne fette Tips und Tricks-Rubrik liefern, die wegen Platzmangel nicht im Heft stehen kann.

Und der Clou ist doch einfach, Berichte, die ebenfalls wegen Platzmangels in der jeweiligen Ausgabe nicht abgedruckt werden können, für die jeweilige Monatsausgabe im Net zu bringen. Also ich finde, daß das Internet besonders für MAGs neue Möglichkeiten eröffnet. Und diese wären für mich ein Grund mehr Euch zu abonnieren, wenn ich es nicht schon getan hätte...

Also macht weiter so und viel viel Erfolg.

Mirco Albers, Reinbek



Game It!

0180/522 5300
0831/57 51 57

- ② Telefax: 0831 / 57 51 555
- ③ Internet: <http://www.gameit.de>
- ④ email: info@gameit.com
- ⑤ T-Online: ★Gameit#
- ⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

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 versandt. 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 Preisstabilität und Schreibfehler.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 8.1.99
* = noch nicht verfügbar am 8.1.
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

SONY PSX

		Neue Öffnungszeiten
		Montag-Freitag 7-20 Uhr
		Samstag 9-16 Uhr
360°	89,99	
5th Element	89,99	
Abe's Oddysee	42,99	
Abe's Oddysee 2	79,99	
Actua Golf 3	79,99	
Actua Pool*	79,99	
Actua NHL Hockey 99*	79,99	
Actua Soccer 3*	79,99	
Air Combat Plat.	44,99	
Alien Trilogy	42,99	
All Star Tennis 99	79,99	
Alundra	84,99	
American Football 99*	84,99	
Apocalypse	79,99	
Asterix*	89,99	
Atlantis	84,99	
Azure Dreams	89,99	
B-Movie	79,99	
Baby Universe	69,99	
Baphomet's Fluch	289,99	
Batman & Robin	84,99	
Beast Wars	79,99	
Big Air*	89,99	
Blaze & Blade	79,99	
Bloody Roar	74,99	
Bombberman	79,99	
Box Champions	89,99	
Breath of Fire 3	87,99	
dto. Special Ed.	104,99	
Buggy	79,99	
Bust a Groove	89,99	
Bust a Move 2	42,99	
Bust a Move 3	59,99	
Bust a Move 4*	59,99	
C3 Racing	79,99	
Car Combat Game*	79,99	
Cardinal Syn	77,99	
Castlevania	79,99	
Caesar's Palace	44,99	
Caesar's World 2*	79,99	
Cart World Series*	74,99	
Centipede*	89,99	
Cheatbuch	24,99	
C & C 1 Platinum	39,99	
C & C 2	79,99	
C & C Gegenschlag	69,99	
Ab sofort:		
Vorkasse nur noch DM 4,90		
alle Versandarten frei		
ab DM 180,-		
Colin McRae Rally	84,99	
Colony Wars: Veng.	84,99	
Constructor	74,99	
Cool Boarders 3	89,99	
Crash Bandicoot 1	44,99	
Crash Bandicoot 3	89,99	
Crash Bandicoot 3	89,99	
Dead of Alive	89,99	
Deathtrap Dungeon	89,99	
Deer Stalker*	79,99	
Destruction Derby 2	39,99	
Diablo	89,99	
Discworld 2	87,99	
Dogdom Arena	79,99	
Dreams*	84,99	
Dungeon Keeper 2*	79,99	
Earthworm Jim 3D*	79,99	
Extreme Snowbreak	79,99	
Fifa 99	89,99	
Final Fantasy 7	99,99	
Firetrap*	84,99	
Flottenmanöver*	79,99	
Fluid siehe Pulse!		
Football 99*	79,99	
Formel 1 Platinum	39,99	
Formel 1 98	89,99	
Forsaken	39,99	
Frenzy	89,99	
Ghost in the Shell	89,99	
Global Domination*	87,99	
Glover*	72,99	
Gran Turismo	89,99	
Grand Theft Auto	42,99	
Hardball 6	89,99	
Heart of Darkness	87,99	
Hercules	44,99	
Hugo 1	84,99	
I.S.S. Pro Platinum	39,99	
I.S.S. Pro 98	84,99	
International	39,99	
Track & Field	89,99	
John Madden NFL 99	79,99	
KKND*	89,99	
Klonoa	89,99	
Kula World	89,99	
Legend	89,99	
Lemmings	39,99	
Liberio Grande	89,99	
Lost World Platinum	42,99	
Lucky Luke	89,99	
Match Day 3*	89,99	
MDK	79,99	
Medieval	89,99	
Megaman 8	79,99	
Megaman Legends*	69,99	
Megaman X4*	79,99	
Metal Gear Solid*	a.A.	
Mickey's World	44,99	
Micro Machines V3	39,99	
Monopoly	79,99	
Moto Racer 2	79,99	
Music	87,99	
Myst	77,99	
Nascar 99	89,99	
NBA Live 99	89,99	
Need 4 Speed 3	89,99	
Newman Haas Racing	89,99	
NFL Blitz*	74,99	
NHL Hockey 99	89,99	
Nightmare Creatures	79,99	
Ninja	89,99	
O.D.T.	87,99	
Pandemonium	44,99	
Panzer General 2	49,99	
Perihellian*	79,99	
Phat Air Snowball	84,99	
Player Manager	84,99	
Pitfall 3D-Beyond	84,99	
Pocket Fighter*	79,99	
Point Blank	89,99	
Pool Shark*	84,99	
Populous	89,99	
Porsche Challenge	44,99	
Pro 18 Golf*	87,99	
Pro Pinball		
- Big Race USA	89,99	
- Timeshock	89,99	
Psybadek	79,99	
Pulse (Depth)	79,99	
Puma Street Soccer*	79,99	
Premier Manager99*	79,99	
R-Type	79,99	
Racing Simul. 2	79,99	
Rage Racer	84,99	
Rayman	39,99	
RC Stunt Copter*	79,99	
Rebel Assault 2	84,99	
Resident Evil		
Directors Cut	79,99	
Teil 1 Platinum	39,99	
Ridge Racer Revolution	44,99	
Risiko	79,99	
Rival School	69,99	
Riven	79,99	
Road Rash	44,99	
Road Rash 3D	89,99	
Rushdown	79,99	
Sensible Soccer 2000	69,99	
Sentinel 2	77,99	
Small Soldiers	89,99	
Soul Blade*	39,99	
Soviet Strike	39,99	
Spyro the Dragon	89,99	
Streak*	79,99	
Street Fighter Coll.	79,99	
Street Fighter EX Plus	74,99	
Supercross 98	79,99	
Super Pang Coll.	89,99	
Super Pocket Fight	79,99	
Tai Fu	79,99	
TBR 3	29,99	
Tekken 2 Platinum	44,99	
Tekken 3	99,99	
Tekken 3	79,99	
Test Drive 4	29,99	
Test Drive 5	89,99	
Test Drive 4 x 4	89,99	
The unholly War*	79,99	
Theme Hospital	89,99	
Tiger Woods 99*	89,99	
TOCA Platinum	42,99	
TOCA 2*	84,99	
Tomb Raider 1	39,99	
Tomb Raider 2	89,99	
Tomb Raider 3	84,99	
Tombi	89,99	
Tommi Makinen	79,99	
Treasures of the Deep	89,99	
Tunguska*	84,99	
Ubi*	84,99	
V.2000	39,99	
V-Rallye	39,99	
Vergessene Welt*	44,99	
Victory Boxing 2	79,99	
Vigilante 8	84,99	
Virtual Baseball 99	79,99	
Virus*	79,99	
Vs.	89,99	
War Games	89,99	
Warhammer 2 (Dark Q)	89,99	
Wild 9's	79,99	
Wing Over 2*	79,99	
WipeOut 2097	39,99	
World League		
Soccer 98	84,99	
Worms Platinum	44,99	
WWF Warzone	74,99	
Zero Devide 2*	79,99	
Adapter Gameboy		

Metal Gear Solid* Billig!

Atlantis	84,99
Bombberman	59,99
Daytona USA	49,99
Deep Fear	79,99
Formular Karts	34,99
Manx TT	59,99
Marvel Super Heroes	84,99
NBA Action 98	59,99
NIGHTS 3D	29,99
Panzer Drag. Saga	84,99
Resident Evil	79,99
Riven	84,99
SEGA Rally	59,99
Sega Soccer 98	79,99
Sega Touring Car	79,99
Shining Force III	84,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	69,99
Tomb Raider	69,99
Virtua Fighter 2	39,99
Winterheat	79,99
Wipeout 2097	59,99

PSX HARDWARE

(Power F.)	89,99
Analog Shock Pads	39,99
CD Case	24,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	49,99
Controller	19,99

Titel des Monats
Februar (PSX):
Asterix*
89,99

Knallhart kalkuliert
Unsere

PSX TOP 10

Abe's Odysee 2	79,99
Blaze & Blade	79,99
Breath of Fire 3	87,99
Bust a Move 4*	59,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	69,99
F1 98	89,99
Tai Fu	79,99
Tenchu	79,99
Tomb Raider 3	84,99

Controller Infrarot	59,99
Gamebuster Modul	69,99
Lenkard Mad Catz	99,99
Link Kabel	19,99

Memory Cards

Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	14,99
120 Slot	34,99
360 Slot	44,99
720 Slot	54,99
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	44,99
Mouse Sony	49,99
Multi Tap Sony	59,99
neGcon	79,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	229,99
Playstation	
Multinorm	299,99
Umbochip für	
US+Jap	14,99
Playstation Tasche Sony	64,99
incl. Memory Card u. Controller	
Playstation Tasche	39,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
Race Station Shock	99,99
RGB Kabel	19,99
Scorpion Gun	59,99
Space Station	39,99
Verlängerungskabel	
für Pads	9,99
X-Ploder Cheat	69,99

SEGA SATURN

Atlantis	84,99
Bombberman	59,99
Daytona USA	49,99
Deep Fear	79,99
Formular Karts	34,99
Manx TT	59,99
Marvel Super Heroes	84,99
NBA Action 98	59,99
NIGHTS 3D	29,99
Panzer Drag. Saga	84,99
Resident Evil	79,99
Riven	84,99
SEGA Rally	59,99
Sega Soccer 98	79,99
Sega Touring Car	79,99
Shining Force III	84,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	69,99
Tomb Raider	69,99
Virtua Fighter 2	39,99
Winterheat	79,99
Wipeout 2097	59,99

SATURN HARDWARE

3D Controllpad	49,99
6 Spieler Adapter	19,99
Backup Memory	39,99
Control Pad	39,99
MPEG Karte	99,99

NINTENDO N64

1080° Snow Board	79,99	63667 Nidda	
All Star Baseball 99	89,99	Am Wehr 6 • 06043/950915	
All Star Tennis 99*	99,99	64283 Darmstadt	
Banjo Kazooie	79,99	Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860	
Body Harvest	89,99	66482 Zweibrücken	
Buck Bumble	99,99	Maxstr. 4 – 06332/905170	
Bust a Move 3	89,99	66953 Pirmasens	
Chameleon Twist	114,99	Bahnhofstr. 11 – 06331/92941	
Cruis'n USA	74,99	67227 Frankenthal	
Cruis'n World	69,99 P	Rheinstr. 13 – 06233/667478	
Diddy Kong Racing	79,99	71032 Böblingen	
Earthworm Jim 3D	99,99	Poststr. 36 – 07031/2319140	
Extreme G 2	89,99	72070 Tübingen	
F 1 Pole Position	69,99 P	Metzgergasse 1 • 07071/21847	
F1 World Grand	79,99	76726 Gernersheim	
F Zero X	79,99	Marktstr. 22 – 07274/778045	
Fifa 99	109,99	76829 Landau	
Gex 64*	99,99	Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570	
Glover	79,99	87435 Kempten	
Hexen	59,99	In der Brandstätt 6 • 0831/17762	
Iggy's Reckling Balls	79,99 P	87700 Memmingen	
ISS 98	79,99	Maximilianstr. 21 • 08331/497799	
Jet Force Gemini	99,99 N	87719 Mindelheim	
Mario Party	79,99 N	Bahnhofstr. 20 • 08261/739036	
Mission Impossible	89,99 N	88131 Lindau	
Mystical Ninja	139,99	Kolpingstr. 3 – 08382/1255	
Nascar 99	99,99	89073 Ulm	
NBA Courtside	79,99	Hafengasse 23 • 0731/9216497	
NBA Jam 99*	99,99	90762 FÜRTH	
NBA Live 99	99,99	Ludwig-Erhard-Str. 1 • 0911/7418811	
NFL Blitz*	99,99	95028 Hof	
NHL 99	99,99	Karolinenstr. 35	
Off Road	109,99	95615 Markredwitz	
Olympic Hockey 98	79,99	Leopoldstr. 7 – 09231/3161	
Playmobil Hype	99,99 N		
Rayman 2	99,99 N		
Scars (VR 3000)	99,99		
Snowboard Kids 2	79,99		
Star Wars: Rogue S	99,99		
Starshot	99,99		
Strike Zone	119,99		
Tonic Trouble	99,99		
Top Gear Rally	84,99		
Turok	79,99		
Turok 2	79,99		
V-Rallye 99	94,99		
Virtual Pool*	89,99		

PLAY
MAIL

definitiv kein Schnellschuß werden, wie schon mal zu einem früheren Zeitpunkt im CyPress-Verlag passiert. Wann und in welcher Form ist noch nicht sicher, aber wir arbeiten daran. Eine Berichterstattung zu indizierten Titeln wird auch im Netz nicht stattfinden dürfen, da in Deutschland auch Online die gleiche Gesetzeslage wie für Print-Magazine gilt.



Für Dein Problem, mit dem Du zugegebenermaßen leider nicht alleine dastehst, sind nicht wir - nicht alles, was mit play PLAYSTATION zu tun hat, liegt in unseren Händen - sondern unser Aboservice zuständig. Aufgrund der Häufigkeit der Beschwerden über nicht erhaltene Abo-Goodies haben wir in verschärftem Ton um eine schnellstmögliche Behebung dieses Mißstandes „gebeten“. Gerade deswegen, weil in solchen Fällen eben immer die Redaktion und nicht die entsprechende Verlagsabteilung ins Kreuzfeuer der Kritik gerät. Warum bitte schön sollten wir unsere Leser - speziell die Abonnenten - veralbern wollen? Es nervt schon ein bißchen, unterschwellig vorschnell immer als Abzocker hingestellt zu werden. Der Einstieg ins Netz ist geplant, soll aber



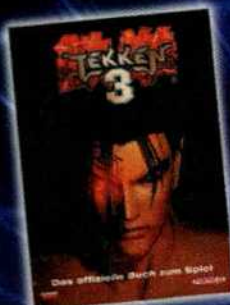
Hallo play PLAYSTATION-Team :-), vorab: für meinen Geschmack produziert Ihr das beste Magazin für die „Graue Wunderkiste“. Da ich nun schon seit ein paar Monaten Abonnent bin, konnte ich die Veränderungen in Eurem Magazin verfolgen. Besonders interessant finde ich den neu aufgenommenen Technikteil. Was ich leider weiterhin vermisste, sind Hardware-Tests für Joysticks/Pads, Light Guns, Memory Card, etc. (Meines Wissens gab es zwar einmal eine Liste gängiger Peripherien mit Euren kurzen Eindrücken dazu, aber es waren halt keine vergleichenden Tests). Gerade ein gründlicher Test von Memory Cards hätte mich sicherlich davon

abgehalten, mir vor einem Jahr eine BLAZE 32MB-Karte (komprimiert) für ca. 120,- DM zu kaufen. Erst jetzt, nachdem sich einige Bänke langsam zu füllen beginnen, stelle ich mit Verärgerung fest, daß vermehrt einzelne Spielstände abhanden gekommen sind und die Aufteilung der Spielstände auf die verschiedenen Bänke der Karte nicht mehr die ist, die ich gewählt hatte. Dadurch ist die Karte für mich unbrauchbar geworden, denn nach dem x-ten Durchspielen eines Levels und der Spielstandsicherung auf der Karte geht mir dieser früher oder später sowieso wieder abhanden und ich habe dann keinen Nerv mehr, nochmals bereits bewältigte Spielszenen „nachzuspielen“. Mir war zwar vorher bekannt, daß komprimierte Karten Probleme machen können, aber daß einem von einer nicht unbekannten Firma SCHROTT verkauft wird, verärgert mich schon (zumal die Garantie der Karte mittlerweile abgelaufen ist). Nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Seit ca. 2 Jahren bin ich Besitzer einer PlayStation, denn ich war es leid, mir jedes Jahr meinen PC für gutes Geld aufzurüsten, um aktuelle Spiele laufen lassen zu können. Vor zwei Jahren kam übrigens kein handelsüblicher PC an die Grafikpower der PSX ran... Soweit so gut. Ich platzierte den grauen Kasten in einem Möbelstück unter dem Fernseher. Da ich schon davon gehört hatte,

good vibrations ...

Das offizielle „Tekken 3“-Buch

Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel. Nur 24,95 DM



Colony Wars Vengeance

Das offizielle Lösungsbuch zum Spiel von Psygnosis: 130 Seiten, 4-farbig, DIN A4-Format, DIN A1 Poster. Alle Missionen, Raumschiffe und Waffen werden ausführlich beschrieben. Nur 24,95 DM



Dual Force™ PSX-Lenkrad

Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™“-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Rennschaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature. Unverb. Preisempf. 159,95 DM



Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik

Mit Auto- und Turbofeuer-Funktion. Zwei analoge Mini-Joysticks und X-tra starkem Rumble-Effekt. Umschaltbar auf Digitalmodus. Für jedes PSX-Spiel verwendbar. Unverb. Preisempf. 49,95 DM



The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation! Unverb. Preisempf. 129,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borstelner Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 614 840-48

daß übermäßige Erwärmung der PSX (z.B. durch Plazierung auf dem Teppich) das Gerät stören kann, achtete ich darauf, daß für genügend Belüftung gesorgt ist. Und trotzdem: Jetzt gibt die Kiste nach und nach den Geist auf. Schalte ich sie ein, läuft alles wie gewohnt. Aber nach ca. 1h fangen FMVs an zu „stottern“, was mit längerdauerndem Betrieb bis zum Stillstand inmitten einer Videosequenz führen kann. Besonders ärgerlich, wenn man erst nach einer solchen Spieldauer auf den Gedanken kommt zu speichern. Gerade bei Spielen, in denen FMVs fester Spielbestandteil sind und von einem zum anderen Level überleiten, kann einem der Spaß wirklich abhanden kommen. Verstehen sich doch gut gemachte Videosequenzen als Zuckerbrot für die Peitschenhiebe, die man beim Erspielen eines Levels einstecken mußte. Mein aktuelles Beispiel: Oddworld Abe's Oddysee. Hier wird so oft von einem Screen zum anderen mit einem Video übergeleitet (häufig sind es gelungene Kamerafahrten zum nächsten Screen), daß das Spiel bei längerem Betrieb der PSX nicht mehr spielbar ist und ich aufhören muß. Davon geht die Welt nicht unter - es gibt ein Leben nach der PlayStation (dies für alle Hartgesottene), aber es wurmt mich ziemlich... Meine konkreten Fragen an Euch:

1. Ist dies ein weit verbreitetes Problem bei vielen PlayStation-Geräten?
2. Ist Sony dieses Problem bekannt und nehmen sie Veränderungen vor?
3. Woher kommt dieses Problem, welches offensichtlich mit einer thermischen Beanspruchung verbunden ist?
4. Warum taucht das Problem erst jetzt und nicht von Anfang an auf?
5. Stimmt es, daß ein dauernder Netzanschluß (Stecker in der Dose, PlayStation jedoch ausgeschaltet!) mitverantwortlich ist, und wenn dies so ist, wäre es nicht ein Leichtes einen entsprechend höherwertigen Schalter in die PSX ab Werk einzubauen?
6. Was kann ich meiner kränkelnden grauen Wunderkiste angedeihen lassen, damit sie wieder auf die Beine kommt?

Vielen Dank, weiter so,
KALLE



Hi play PLAYSTATION-Team!

Ich habe seit einiger Zeit immer mehr Probleme mit meiner PSX-Konsole. Meine PlayStation fällt immer öfter aus. Sie hört dann einfach auf, die CD weiterzudrehen, vor allem beim Spiel NHL 99 von EA Sports. Deshalb wollte ich Euch fragen, warum meine PlayStation das macht? Liegt es daran, daß sie zu oft benutzt wird, sind es ganz normale Alterungsprozesse oder könnte es sein, daß irgendein Teil defekt ist. Sie stürzt zum Teil sogar bei Spielen ab, die bei mir in den letzten Jahren immer fehlerfrei gelaufen sind!

Mein zweite Frage wäre, warum das Spiel Porsche Challenge den Dual Shock unterstützt, obwohl das Spiel wohl etwas älter als der Analog Controller ist? Es wäre schön, wenn Ihr mir antworten würdet

Euer Euch verehrender Nicolas



Leider sind die von Euch beschriebenen Probleme keine Eintagsfliegen. Die ersten beiden Bauserien der PlayStation hatten durchweg mit diesem Problem zu kämpfen. Grund dafür ist eine verdächtig nahe Plazierung der Lasereinheit am Netzteil. Bei längerem Betrieb kann sich die dort entstehende Hitze auf die Funktionstüchtigkeit der Konsole auswirken. Merkwürdigerweise trat dieses Problem jedoch nicht bei jedem User auf. Sony reagierte, indem sie den Laser ab der Seriennummer SCPH-5552 nach rechts drehten, um diesem Phänomen entgegenzuwirken. Es gilt nun herauszufinden, wie alt Eure Konsolen sind und welcher Bauserie sie angehören. Neben den oben genannten Hitze-Problemen könnten natürlich auch Verschleißerscheinungen für das Kränkeln der

FREAK'S SHOP

Abe's Exodus	79,95	Megaman Legends	79,95
Actua Pool	79,95	Megaman X4	84,95
Actua Soccer 3	79,95	Metal Gear Solid & MC	99,95
Actua Tennis	79,95	Music	84,95
Apocalypse	89,95	NBA Live '99	84,95
Atlantis	84,95	NHL Hockey '99	84,95
B-Movie	69,95	O.D.T.	79,95
Blaze'n Blade	84,95	Pocket Fighters	79,95
Box Champions	84,95	Premier Manager 99	79,95
Breath of Fire 3	79,95	Pro Pinball Big Race	74,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur	99,95	Psybadek	84,95
Buggy	79,95	Rivals School	84,95
Bust A Groove	79,95	Rogue Trip	84,95
Caesars Palace 2	79,95	Sensible Soccer	79,95
Cardinal Syn	69,95	Small Soldiers	84,95
Colin McRae Rally	84,95	Spyro the Dragon	79,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	79,95	Streak	79,95
C & C 2 Gegenschlag	79,95	Tai-Fu 01.99	89,95
Cool Boarders 3	84,95	Tekken 3	89,95
Dodg'em Arena	79,95	Tenchu	84,95
FIFA '99	84,95	Test Drive Off Road 2	84,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spielberater <1000 Bilder>	104,95	Toca Touring Car 2	84,95
Global Dominaion 01.99	79,95	Tombraider 3	89,95
Gran Turismo	79,95	Tommi Mäkinen Rally	59,95
Hugo	84,95	Vigilante 8	69,95
Libero Grande	79,95	Wild Arms	74,95
		X-Men vs Streetfighter	89,95
		...und viele andere!!!	

Zubehör:

Analogpad mit Dauerfeuer & Zeitlupe & Program.	39,95
Antennenkabel	29,95
Baracuda 2 Pad	59,95
CD Case	14,95
Dual Shock Pad	ab 39,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real Arcade"	89,95
Gun & Laseraufsatz	69,95
Joypad	9,95
Lenkrad & Rumble	119,95
Memory Card 1MB	19,95
Memory Card Original	24,95
Memory Card 8 MB	39,95
Memory Card 24 MB	49,95
Mouse	39,95
RGB Kabel	14,95
RGB Kabel Special	19,95
2m, Cinch-Ausgänge - Stereo-Anlage, G-Con Unterstützung	
Spielberater Alundra	19,80
Spielber. Final Fantasy 7 <über 1000 Bilder>	19,80
Spielberater Resident Evil & Resident Evil D.C.	19,80
Xploder	79,95



Actua Golf 1 & 2	je 44,95	Frankreich '98	44,95	Rapid Racer	44,95
Actua Ice Hockey <a>	39,95	Frenzy	49,95	Rayman	39,95
Adidas Power Soccer Int.	49,95	Frogger	49,95	Resident Evil & Berater	44,95
Alien Trilogy dt/a-uncut	je 39,95	Gex 3D	49,95	Return Fire	49,95
Armored Core	44,95	Golden Goal 98	39,95	Road Rage	49,95
A. Senna Kart Duel 1	44,95	Grand Theft Auto	44,95	S.C.A.R.S.	49,95
Battle Sport	39,95	Herc's Adventure <a>	39,95	Shadowmaster	49,95
Bedlam	39,95	Hercules	39,95	Super Football Champ	44,95
Blam Machinehead	39,95	Invasion	44,95	Super Match Soccer	39,95
Blood Omen	44,95	Iznogud	44,95	Super Puzzle Fighter	39,95
Bloody Roar	49,95	Jersey Devil	39,95	Thunderhawk 2 <a>	49,95
Bug Riders	44,95	Jurassic Park	44,95		
Caesars Palace	44,95	Lemmings Compilation	44,95		
Carnage Heart	49,95	Little Big Adventure	39,95		
Casper	44,95	Marvel Super Heroes	49,95		
Chill	49,95	MDK & Soundtrack	39,95		
Circuit Breakers	49,95	Megaman Battle & Ch.	49,95		
Command & Conquer	39,95	Mickey's Wild Adv.	39,95		
Contra	39,95	Micro Machines V3	39,95		
Crime Killer	39,95	Moto Racer (03)	44,95		
Critical Depth	44,95	NHL Power. Hockey 98	39,95		
Croc	39,95	Novastorm	39,95		
Crow, The	44,95	Olympic Games	49,95		
Cyball Zone	39,95	One	44,95		
Discworld 2	49,95	Pandemonium	39,95		
Dragonheart	39,95	Parodius Deluxe	39,95		
Earthworm Jim 2	49,95	Pitball	39,95		
FIFA '97	39,95	Powerboat Racing	39,95		
Fighting Force	59,95				
Formula Karts	39,95				

PlayStation

incl. Dual Shock & Real Arcade Gun
nur 319,-

Die aufgeführten Spiele sind alle NEU!!!

a = Ausländische Anleitung

* geplante Neuheit / Preissenkung

Franchise-Partner:
Game Paradise,
Windthorststr. 13,
48143 Münster
Tel.: 0251-5105789

Verleih & Verkauf
city passage

Game Paradise,
City-Passage
Zimmerstr. 15
33602 Bielefeld
Tel.: 0521-5215206

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

An- und Verkauf

Alfred-Krupp-Str. 24 / 48291 Telgte

Fax: 02504 - 9330-99

PLAY MAIL

Konsole verantwortlich sein. Im Normalfall müßte man beim Händler - sofern noch Garantie besteht - eine Reparatur in Anspruch nehmen können. Sollten alle Stricke reißen, gibt es auch die Möglichkeit, seine defekte PlayStation zu SCED zu schicken, um die Konsole für ca. 120,- DM generalüberholen zu lassen. Drei Tage sind hierfür nach Eingang des Gerätes nötig, für die komplett abgeglichene PlayStation erhält man eine 6-monatige Garantie. Die Dual Shock-Unterstützung bei Porsche Challenge wurde erst in die Platinum-Serie implementiert. Blaze produziert mittlerweile ausschließlich Memory Cards ohne anfällige Datenkomprimierung.



Hallo play PLAYSTATION!
Ich schreibe Euch aus Rom und lese Eure Zeitschrift seit einem

Jahr. Ihr seid echt die beste PlayStation-Zeitschrift, die ich je gelesen habe - italienische inbegriffen!

Ich wollte Euch ein paar Fragen stellen:

1. Wann wird „Rainbow Six“ erscheinen? Es sieht echt nach einem supergeilen Spiel aus... Könntet Ihr mir Infos geben?!

2. Ist Gran Turismo 2 schon in Planung? Falls ja, wann wird es

erscheinen?

3. Wenn die PlayStation 2 kommt, kann man dann nicht mehr die alten Spiele benutzen? Das wäre ja eine echte Sauerei...

Man kauft sich Spiele für fast 800 DM und dann...??? Ich grüße Euch herzlich...

Emanuele Cosomati, Rom



1. Rainbow Six werden wir in der nächsten Ausgabe auf den Zahn fühlen. Neben einem Gespräch mit den Entwicklern werden wir natürlich im play-typischen Umfang über das Action-Strategie Game berichten und erste Eindrücke des Gameplays schildern.

2. Und ob! In der aktuellen Ausgabe findest Du ab Seite 102 die ersten Facts zu Gran Turismos mehr als würdigem Nachfolger. In Japan soll das Sequel wahrscheinlich zu

Weihnachten 1999 auf den Markt kommen. Wie bei allen anderen Vorab-Release-Terminen ist eine Verschiebung nach vorne oder hinten immer im Bereich des Möglichen.

3. Wir in der Redaktion sind überzeugt davon, daß die „neue“ PlayStation genau diese Fähigkeiten haben wird. Was gäbe es denn für bessere Voraussetzungen für die Einführung einer neuen Hardware, wenn man bereits auf eine riesige Software-Bibliothek zurückgreifen könnte?!



Hi play PLAYSTATION!

Obwohl ich Eure Meinung über Tests von Spielen, die „wahrscheinlich“ auf dem Index landen, nicht teilen kann, halte ich Euer Mag dennoch für das Beste weit und breit. Insbesondere wegen des Layouts und der Tatsache, daß sich Eure Bewertungen zu 99,9% mit meinem Geschmack decken (außer bei Tomb Raider III: Nur weil Tomb Raider draufsteht, muß ein Spiel noch lange nicht gut sein. Nebenbei bemerkt, war ich bislang ein riesiger Lara Croft-Fan). Na ja, ansonsten hätte ich noch ein paar Fragen:

1. Ist vom Nippon-RPG „Sampaguita“ zumindestens eine US-Umsetzung geplant?

2. Gibt es einen genaueren Termin für die US-Version von Final Fantasy VIII?

3. Wie sieht's mit Grand Theft Auto 2 aus?

Smerph Gryffin

MLC GmbH

Jahnstr. 59

47506 Neukirchen-Vluyn

Wir führen: > PSX > N64 > DVD > Dreamcast > PC-CDROM > Game Boy

MLC GmbH

Neuer Wall 2-4

47441 Moers (Zentrum)

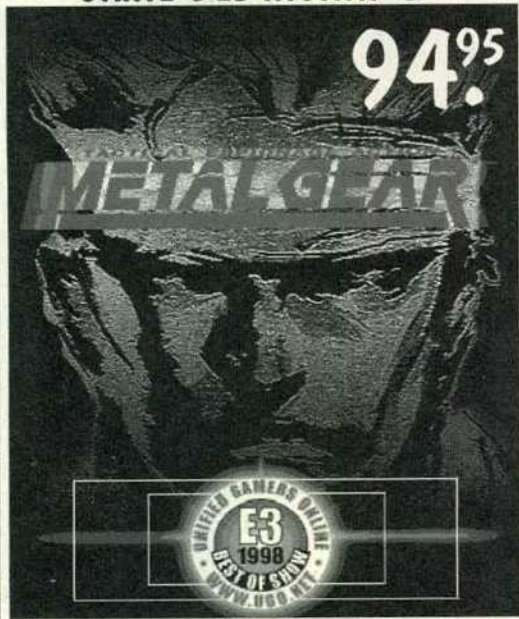
Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr, Samstags: 10.00 - 14.00 Uhr

Internet: <http://www.mlc-gmbh.de>

02845-98330

FAX Bestellung: 02845-983323 / 983315

GAME DES MONAT'S



Unbedingt Vorbestellen

Clayfighter Extreme	82.95
Dreams	94.95
Driver	96.95
F1 Racing	82.95
Global Domination	86.95
Kensei	94.95
Kunite: Fihgters Edge	99.95
Need for Speed 4	89.95
Pool Hustler	95.95
Puma Street Soccer	89.95
Racing Simulation 2	84.95
Rally Cross 2	86.95

RC Stunt Copter	82.95
Ridge Racer Type 4	99.95
The Granstream Saga	77.95
Zork Nemesis	86.95

SONY PLAYSTATION MIT MLC-COOLER UMBAU

!! mit voller Garantie !!



12 x 25,- Finanzierung**

Standard mit 2 D.S. Pad's	269.95
PSX mit Cooler RGB Umbau	329.95
+ Mogelmodul	339.95

299.95

DOUBLE SHOCK PAD

2 Motoren Technik

- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis....



34.95

CLASSIC JOYPAD

Digitaler Controller im Classic Design



15.95

1M MEMORY -CARD

15 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

15.95



8M MEMORY -CARD

120 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

29.95



AKTUELLE TOP-HITS

A Bugs Life	86.95
Akuji the Heartless	95.95
Box Champions	89.95
Breath of Fire 3	89.95
Cool Boarders 3	84.95
Crash Bandicoot 3	84.95
Glover	84.95
KKND Krossfire	84.95
NBA, FIFA, NHL 99	89.95
Parasite Eve US	119.95
Premiere Manager 99	84.95
Resident Evil Platinum	35.95
Roll Cage	95.95
Tiger Woods 99	94.95
Tomb Raider 3	97.95
Trap Gunner	119.95
WCW vs. NWO Thunder	89.95
Wild Arms	84.95

Ihre Vorteile

- ✓ Konsequent niedrige Preise
- ✓ Über 15.000 Artikel in unserer Datenbank
- ✓ Schnelle Lieferung per Nachnahme oder Abrechnung per Kreditkarte Auf Wunsch auch per Fast-Express.
- ✓ Im Garantiefall: Auf Wunsch Abholservice durch unseren Paketdienst.
- ✓ Über 7 Jahre Erfahrung im Versand von Unterhaltungselektronik - europaweit über 30.000 zufriedene Kunden.

PANTHER Special Weapon Light Gun

Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Geon kompatibel.....



49.95

D.SHOCK-RACING WHEEL

119.95



PSX CD-Hülle

Platz für Anleitung ca. 7mm

1.95



PSX CD-LFW

29.95



PSX-CDBOX

49.95



PSX-MAU

39.95

RGB-Audio/Gcon Kabel	19.95
Link Kabel	14.95
Pad Verlängerungskabel	14.95
Antennen RF-Kabel	19.95

Pal Booster (NTSC/Pal)	49.95
Lenkrad + Pedale (Rumble)	89.95
72 Meg Memory Card	79.95
Tasche+Pad+Memory Card	69.95



1. Da zumindest in den USA zur Zeit fast alles auf dem Rollenspiel-Sektor erscheint, was halbwegs erfolgreich war, ist vielleicht mit einer Umsetzung zu rechnen. Konkrete Informationen haben wir allerdings noch nicht vorliegen. Bis jetzt existiert nur folgende Aussage: Herbst 1999.

2. Die japanische Version ist seit dem 11. Februar im Land der aufgehenden Sonne erhältlich. In der nächsten Ausgabe werden wir bereits stichhaltige Infos zu Squares langerwartetem Sequel präsentieren.

3. GTA 2 soll im Oktober auf den Markt kommen. Im März erscheint darüber hinaus die Misions-CD „London“ für den ersten Teil.



Mit großem Interesse habe ich den Bericht über die Softwarefirma Melbourne House in der Ausgabe 01/99 gelesen. Da ich mich bereits seit ca. 15 Jahren mit Computer- und Videospielen befasse, habe ich mich, der aufgeführten Spiele wegen, wieder einmal an die „gute alte Zeit“ erinnert, in der die Spiele noch ohne protzige Grafik und digitalisierten Sound auskommen mußten. Der Spielspaß stand im Vordergrund, neue Spielideen gab es ständig. Leider kann ich das von den zur Zeit produzierten Games nicht mehr behaupten, denn bis auf die pompöse Aufmachung haben heutige Spiele - Ausnahmen gibt es natürlich ab und zu - für mich leider keinen besonderen Anreiz mehr. Vielmehr ist es so, daß alte Spiele in einem modernen Gewand wiederbelebt werden, im Grunde aber nicht



wirklich etwas Neues bieten. Die jüngeren Computer- und Videospieler wird dies zweifellos nicht interessieren, da diese nicht die „Erfahrung“ aus früheren Tagen haben und deshalb nicht unbedingt einschätzen können, ob etwas Neues geboten oder schlichtweg etwas Altes wiederbelebt wird. Gerade aus diesem Grund finde ich es wichtig und richtig, daß Sie in Ihrem Magazin auch über Spiele und Firmen der vergangenen Jahre berichten. Auch die älteren und „erfahrenen“ Leser Ihres Magazins werden ihnen diese Berichterstattung danken, bietet es ihnen doch die Möglichkeit, noch einmal in Erinnerungen zu schwelgen. Als kleinen Kritikpunkt zum Schluß möchte ich noch erwähnen, daß die Aufzählung der Computer- und Videospiele der Firma Melbourne House nicht vollständig war. In der Auflistung fehlten die Spiele Castle Of Terror (1985), Knuckle Buster (1986) und Inspector Gadget (1988), die zumindest für den Commodore 64 erhältlich waren.

Ich hoffe, daß Sie in Zukunft weiterhin über vergangene, schöne Zeiten berichten und verbleibe

Rainer Schmitt

IN	OUT
• Frankfurt	• Rosenheim
• pinke Haare	• Rastazöpfe
• SCE Party's	• Messestände ohne Häppchen
• Predator in Dolby Digital	• DVD's in Dolby Surround
• individuelle Arbeitszeiten	• geregelte Arbeitszeiten
• Low Frequency verursachte Herzrhythmusstörungen	• lärmempfindliche Nachbarn
• Wonz	• No Wonz
• Headbanger-Dogs	• Antennenputztücher
• LOTEK	• „Gschwind“ VR 6

Lahra Soft

für
Playstation / N 64 / GameBoy

Universal Bootchip* !!!

Für alle Playstations m. Anleitung **4,99 DM**

10 Stk = 4,69 DM / 100 Stk = 3,99 DM

* für US, JP-Importe

Playst. incl Umbau + DS*		269,99 DM
MB Dualshock	Controller	34,99 DM
MB Turbo Pad	Controller	19,99 DM
Infrarot Pads	1 Paar	59,99 DM
Padverlängerung	DualShock taugl.	7,99 DM
Link Kabel		9,99 DM
RGB Kabel		9,99 DM
RGB Kabel + Audioanschluß		11,99 DM
1 MB Memory Card	unkomprimiert	9,99 DM
2 MB Memory Card	unkomprimiert	19,99 DM
4 MB Memory Card	unkomprimiert	29,99 DM
8 MB Memory Card	<u>Sonderangebot</u>	24,99 DM
24 MB Memory Card	m. LCD-Anzeige	39,99 DM
40 MB Memory Card	m. LCD-Anzeige	49,99 DM
MB Pal Booster		29,99 DM
RF Unit	Antennenanschluß	25,99 DM
MB Multi Player/Tap	4 Spieler Adapter	55,99 DM
MB Scorpion/Panther	Pistole m. Rückschl.	59,99 DM
XPLORDER	Mogelmodul	79,99 DM
XPLORDER Pro		139,99 DM
PSX Mouse		39,99 DM
Lenkrad m. Fußpedalen	mit Rumble	115,99 DM

PSX Spiele:

Jersey Devil	28,99 DM	Resident Evil Plat.	45,99 DM
Dynasty Warrior	28,99 DM	Crash Bandicoot 1	45,99 DM
Grand Theft Auto	45,99 DM	Destruction Derby 2	45,99 DM
NBA Live 98	45,99 DM	Forsaken	45,99 DM
Gex 3D	45,99 DM	Int Superst. Soccer Pro	45,99 DM
Lemmings	45,99 DM	Micro Machines V3	45,99 DM
Mickey's Advent.	45,99 DM	Pandemonium	45,99 DM
Worms	45,99 DM	Abe's Oddysee	45,99 DM
Discworld 1	45,99 DM	Ghost in the Shell	59,99 DM
Discworld 2	45,99 DM	Kula World	59,99 DM

Nintendo 64:

Mem 1 MB	4-fach	25,99 DM	
Rumble + 1 MB	ohne Batterien	44,99 DM	
Expansion Pak 4 MB	original	64,99 DM	
Fifa 98	54,99 DM	St. Wars Rogue Sq.	109,99 DM
Turok 2 D	86,99 DM	Olymp. Eishockey 98	99,99 DM
Turok 2 E	99,99 DM	NBA Pro 98	89,99 DM

Tel.: 02171 - 404172

Lahra Soft
Goethestraße 14
51379 Leverkusen
Fax: 02171 404173

Mo - Fr 10.00 - 20.00 Uhr // Sa 10.00 - 16.00 Uhr: Persönliche Bestellannahme
Fordern Sie unsere Komplettliste gegen frankierten Rückumschlag an.
Händleranfragen erwünscht

Lieferung nur gegen Nachnahme
+ Fracht und Verpackung
Bei Annahmeverweigerung
berechnen wir DM 20 pausch.

Kein Ladenverkauf // Nur Versand !!!



PLAY NEWS

SOFTWARE - HARDWARE - BRANCHENGEFLÜSTER

Martin Weidner

M A R Z 1 9 9 8

PLAY NEWS 12

Milia d'Or Awards

Am ersten Tag der Milia-Messe, die vom 8. bis 12. Februar in Cannes stattfand, wurden im Grand Auditorium des Palais des Festivals die besten interaktiven Unterhaltungsmedien mit dem Milia d'Or ausgezeichnet.

milia

Milia d'Or Action Games

Wargasm	PC	Infogrames, Digital Image Design
---------	----	----------------------------------

Milia d'Or Adventure / Role Playing Games

Zelda The Ocarina of Time	Nintendo 64	Nintendo
---------------------------	-------------	----------

Milia d'Or Strategy Games

Populous The Beginning	PC	Electronic Arts, Bullfrog
------------------------	----	---------------------------

Milia d'Or Simulation / Sports Games

Gran Turismo	PlayStation	SCEI, Polyphony Digital
--------------	-------------	-------------------------

Grand Prize - Most Impressive Gameplay

Zelda The Ocarina of Time	Nintendo 64	Nintendo
---------------------------	-------------	----------

Grand Prize - Hottest Multi Player Game

StarCraft	PC	Havas Interactive, Blizzard Entertainment
-----------	----	---

People's Choice Award

Gran Turismo	PlayStation	SCEI, Polyphony Digital
--------------	-------------	-------------------------

Eidos Interactive veröffentlicht Formel 1- und UEFA Champions League-Spiel

Im Rahmen einer zwischen Eidos Interactive und Video System getroffenen Vereinbarung erwirbt Eidos Interactive die weltweiten Distributionsrechte an einem FIA Formel 1-Spiel des japanischen Publishers Video System. Das Formel 1-Spiel mit dem Arbeitstitel „Official Formula One Racing“ basiert auf der '98er Saison, mit 11 Teams und ihren Fahrzeugen, sowie 16 Rennstrecken. Das von Lankhor entwickelte Spiel soll voraussichtlich am 15. April auf den Markt kommen. Video System veröffentlichte in der Vergangenheit u.a. F1-World Grand Prix für das N64. Außerdem wird Eidos Interactive UEFA Champions League mit allen Mannschaften und Stadien der Saison 1998/1999, sowie den aktuellen Sponsoren vertreiben. Entwickelt wird das Spiel von der Firma Silicon Dreams, die zur Geoff Brown Holdings mit Sitz im britischen Oxfordshire gehört und zuvor World League Soccer designete.

P-113 DUAL IMPACT GAMEPAD

- Dual-Analog-/ Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen
- 16 Funktionstasten
- Drei Spielmodi
- Zwei Daumen-Kontroll-Sticks

unverbindl. Preisempf.

DM 49,99



SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen
- Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontroller und Software
- Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Mission Impossible

Infogrames beauftragt das Darmstädter Entwicklerstudio X-Ample Architectures mit der PlayStation-Adaption ihres N64-Titels Mission Impossible. Die Sony-Variante soll inhaltlich im wesentlichen mit dem Original identisch sein, d.h. es wird fünf Hauptmissionen mit insgesamt 20 einzelnen Abschnitten geben, wovon drei lose an die Handlung des Films angelehnt werden. Grafisch gesehen hingegen wird es einige Unterschiede geben. So sollen die N64-typischen Nebeneffekte vermieden und die

Zwischensequenzen überarbeitet werden. Zudem sollen sämtliche Dialoge, die in der N64-Version als Textkästen dargestellt wurden, zum Teil mit den Originalsprechern synchronisiert werden. Von der N64-Version wurden allein in Deutschland über 110.000 Exemplare an den Handel ausgeliefert. X-Ample Architectures machte auf der PlayStation bislang durch den Shooter Viper von sich reden, dessen Entwicklung noch bei Neon begann.



Tekken 3-Actionfiguren



Neben Actionfiguren zu Namcos Prügelspiel Tekken 3 bietet der Bochumer Versandhändler Clowns & Helden natürlich auch viele weitere Figuren zu bekannten Videospiele an, wie z.B. Metal Gear Solid, Resident Evil, Final Fantasy VII, Tomb Raider und Turok.

Bezugsquelle: Clowns & Helden, Hattinger Straße 222, 44795 Bochum, Tel.: 0234/9449299, Preis: ca. 30 DM.



Party-Vampir infiziert play Redakteur

Wer kennt diese Untote, die auf den besonderen Kick bei ihrem Blutdurst besteht? Sachdienliche Hinweise, die zur Pfählung des Blutsaugers führen, werden dankend von der Redaktion entgegengenommen.



13

SV-1110 MEGA MEMORY CARD PSX

- 4Mbit physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der Standard Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

unverbindl. Preisempf.

DM 79,99



unverbindl. Preisempf.

DM 29,99

P-112E MEMORY CARD 2X

- 30 Speicher-Blöcke auf zwei Speicher-Bänken, 256kb physikalischer Speicher ohne Kompression
- Umschalten per Tastendruck
- LED Status-Anzeige
- Mit Jewel Case Verpackung, die Platz für zwei weitere Speicher-Karten bietet

INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-33 · Fax (0 42 87) 12 51-36
www.interact-europe.de

MEDIAATTACK

Thr Spezialist in Berlin

- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Sega Mega Drive
- Neu- und
Gebraucht-
Spiele**
- Nintendo 64
- Super Nintendo
- PC CD-ROM

030/450 20 20 8

PlayStation:

A Bug's Life	D neu	89,90
Actua Pool	D neu	89,90
Akuji - The Heartless	D neu	89,90
Box Champions	D neu	89,90
Devil Dice	D neu	88,00
FIFA 99	D neu	88,00
Granstream Saga	D neu	89,90

Dreamcast (jap.) 799,-

nur 399,-
PSX-Konsole (mit Dual Shock)
+ Memory Card (60 Blöcke)
+ 3 Platinum-Spiele Ihrer Wahl

Deutsche Version
versandkostenfrei
zuzüglich NN-Gebühr von DM 3,- **99,90**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

Premium Pak **149,90**

KKND - Krossfire	D neu	89,90
Premier Manager '99	D neu	89,90
Racing Simulation 2	D neu	89,90
Wild Arms	D neu	89,90
Dual Shock Controller	neu	59,90
Master Drive (PSX/Saturn/N64)	neu	149,90
Racing Wheel Mad Cats	neu	149,90
Jordan Lenkrad 2 (m. Dual S.)	neu	139,90
div. Action-Figuren (Tekken 3, Spawn, Quake, Crash Bandicoot uvm)	je	39,90

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden **MEDIAATTACK** **Versand**
Lüderitzstraße 21 030/450 20 208
13351 Berlin-Wedding Fax 030/450 20 209
von 10 bis 20 Uhr Games & Service von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

PLAY NEWS

play
PLAYSTATION

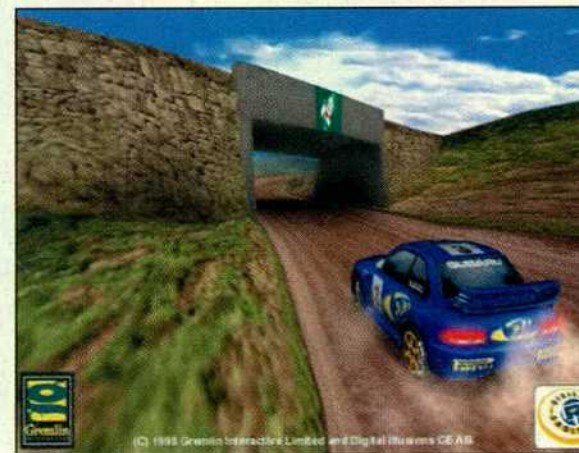


Rally Masters

Nach True Pinball für Infogrames und Motorhead für Gremlin Interactive arbeiten die

Genre Rennspiel
Hersteller Gremlin Interactive
Entwickler Digital Illusions CE AB
Erhältlich ab 3. Quartal

schwedischen Entwickler von Digital Illusions mit Rally Masters an ihrem dritten PlayStation-Titel. Rally Masters soll drei Championship-Modi zu jeweils drei Divisionen, sowie einen Single Race-, einen Time Attack-, einen Ghost Play- und einen Two Player Split Screen-Modus beinhalten. 50 Strecken und 22 Fahrzeuge sind für die finale Version geplant, aber auch unterschiedliche Witterungsbedingungen wie Schnee, Regen und Nebel, sowie Special Effects wie Software Environment Mapping und Lens Flare-Effekte. Als Basis für die PlayStation-Version verwendet Digital Illusions ihre Motorhead-Grafikengine



PSX Boot Chip



Für alle Modelle ab 12.95 DM
Neueste Software ... US & Jp Import !!

PSX Multinorm 7502 inkl. Dual Shock - RGB Kabel
Memory Card - 2. Controller & 12 Monate Garantie

299.95 DM

RGB Kabel Spezial mit Audio	19,95 DM
Infrarot Pads 2 Stück & Empf.	69,95 DM
Dual Shock transparent colo	39,95 DM
Equalizer (Game Buster)	59,95 DM
Exploder	89,95 DM
Scorpion Gun	79,95 DM
PSX Umbau inkl. RGB & Gar.	49,95 DM
NTSC Pal Booster	59,95 DM
PSX Ersatzlaufwerk 1002	79,95 DM

Galaxy Mega Play

Hotline 02323 451885 Fax : 459044
Bochumerstraße 190 - 44625 Herne
Oststraße 156 - 40210 Düsseldorf - 0211 3694



Vergessene Welt Jurassic Park als Platinum-Edition

Die Platinum-Edition von Vergessene Welt Jurassic Park wurde bereits im Januar von Electronic Arts wiederveröffentlicht. play PLAYSTATION stellte in ihrer Debutausgabe 9/97 insbesondere dessen äußerst abwechslungsreiches Gameplay und die hervorragende technische Inszenierung heraus. Bemängeln konnten wir seinerzeit lediglich den hohen Schwierigkeitsgrad, der letztendlich zur „Abwertung“ führte (play Rating: 8 von 10).

Im April sollen darüber hinaus zwei weitere PlayStation-Titel als Platinum-Edition wiederveröffentlicht werden: Cool Borders 2 und Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back.



Neues von den Gran Turismo-Entwicklern

Kazunori Yamauchi, Executive Vice President von Polyphony Digital, äußerte sich zu seinen weiteren Plänen neben der Entwicklung von Gran Turismo 2 (vgl. Work In Progress auf Seite 102-103):

„Was die zukünftigen Aktivitäten von Polyphony Digital angeht, kann ich Ihnen sagen, daß wir zur Zeit an einigen Projekten arbeiten, die ein völlig anderes Genre als Gran Turismo einschlagen werden. Eines darunter wird sehr bald als Polyphony Digital's erstes eigenes Spiel veröffentlicht werden. Während der Entwicklungsphase, die gerade ihr Endstadium erreicht, haben wir uns darum bemüht, unseren einzigartigen Enthusiasmus bei der Technologie von Videospielen unter Beweis zu stellen.“

In Japan wurden seit der Veröffentlichung von Gran Turismo am 23.12.97 2,21 Millionen Exemplare an den Handel ausgeliefert, in Europa seit 08.05.98 2,33 Millionen, in den Vereinigten Staaten waren es 1,66 Millionen (Stand: Ende Dezember '98).



- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker

+++ **Dataflash** arbeitet an einer Reihe von CDs, die Spielstände von PlayStation-Titeln enthalten und per Key Cartridge auf handelsübliche Memory Cards übertragen werden. +++ David Brabens Entwicklerstudio **Frontier Developments** arbeitet nach **V2000** an einem neuen 3D-Titel für die PlayStation. +++ Ubi Soft verschiebt den Erscheinungstermin von **Rayman 2 The Great Escape** auf November. +++ **Take 2 Interactive** gründet die interne Videospiele-Division **Rockstar Games**. +++ Nach dem Jahresbericht der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V. (GVU) wurden im letzten Jahr **270** Ermittlungsverfahren gegen mutmaßliche Raubkopierer eingeleitet und **254** Hausdurchsuchungen erwirkt. **78.000** illegal kopierte Spiele wurden beschlagnahmt. +++ Nach der Übernahme von **Condant Software** (ehemals: **Sierra**) durch **Havas** erwägt das Unternehmen einen Wiedereinstieg in den Konsolenmarkt. +++ Ravensburger Interactive steigt mit „**Das Grab des Pharaos**“ und „**Versailles 1685 - Verschwörung am Hof**“ in das PlayStation-Geschäft ein. +++ Acclaim Entertainment streicht Probes **Bloodshot** von ihren Veröffentlichungsplänen. +++ The Learning Company sichert sich nach **Rat Attack** die Rechte an Pure Entertainments zweitem, für die PlayStation geplanten Titel **Cheeks**. +++ **Command & Conquer** soll laut den Westwood Studios in das **Guinness Buch der Rekorde 1999** als erfolgreichstes Strategie-Kriegsspiel aufgenommen werden. +++ **Sony Computer Entertainment Inc.** senkt den Preis der PlayStation in Japan auf **14.000 Yen (ca. 200 DM)**. +++ Gremlin Interactive sichert sich die Lizenz an der **PGA European Tour**. **Actua Golf 4** soll als erstes Produkt von dieser auf drei Jahre befristeten Vereinbarung profitieren. +++ Cryo Interactive arbeitet an **3Sixty**, einem Jetbike-Rennspiel. +++ Die Vorbestellungen zu Squares RPG **Final Fantasy VIII**, das in Japan am 11. Februar erscheinen soll, betragen mittlerweile über 1 Million Exemplare. +++ Fox Interactive arbeitet an einer Videospieladaption des Science Fiction-Films **Planet der Affen**. +++ Konami zieht ein internes, europäisches Entwicklerstudio in Erwägung. +++ ITE Media stellte auf der Milia-Messe in Cannes ihr Sequel zu **Hugo** vor, das im September auf den Markt kommen soll. +++ Ein Nachtrag zu unserem Work In Progress zu **V-Rally 2** in dieser Ausgabe: Das Sequel soll insgesamt **92 Strecken** innerhalb von **12 Ländern** sowie 6 unterschiedliche Kameraperspektiven beinhalten. +++ Laut Konami of Europe sollen zum europäischen Verkaufsstart von **Metal Gear Solid** 1 Million Exemplare an den Handel ausgeliefert werden. In Japan bzw. in den Vereinigten Staaten wurden bis dato **800.000** respektive **1,25 Millionen** Exemplare verkauft.

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker

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

Playstation kpl. m. Analogpad dtDM239,00
Controller Analog Dual Shock dtDM 59,95
GUN Scorpion (Walther PPK) DM 69,95
Interactor Rucksackvibrator dtDM 69,95
Leerhülle 1/2CD's, schwarz, stabil DM 2,00
Lösungshefte für PSX-Spiele, ab DM 9,95
Memory Card 15 Blocks farbig DM 19,95
Memory Card 2x15 Blocks farb. DM 29,95
Memory Card 360 Blocks dtDM 59,95
Multi Tap (4-Spieleradapter) dtDM 59,95
PSX-Schutzhülle mit Contr.+Memory DM 64,95
Remote Station mit 3 Batterien DM 79,95
Schummelmodul Equalizer dtDM 69,95
Schummelmodul Gamebuster Pro dtDM 99,95
Schummelmodul X-Ploder Pro dtDM119,95
Space Station dtDM 49,95
Steering Wheel Dual Force dtDM129,95
Tomb Raider Baseball Cap DM 39,95
A Bugs Life dtDM 89,95
ACM 1918 dtDM 89,95
Akuji-The Heartless kpl. dtDM 99,95
Asterix* dtDM 89,95
Big Air kpl. dtDM 89,95
Blood Lines kpl. dtDM 79,95
Breath of Fire 3 kpl. dtDM 89,95
Breath of Fire 3 Spezial Edt. kpl. dtDM109,95
C3 Racing dtDM 89,95
Centipede dtDM 89,95
Colony Wars: Vengeance kpl. dtDM 89,95
C&C 2: Gegenschlag kpl. dtDM 89,95
Cool Borders 3 dtDM 89,95
Crash Bandicoot 3 dtDM 89,95
Devil Dice dtDM 89,95
Dreams kpl. dtDM 89,95
Driver dtDM 89,95
FIFA 99 kpl. dtDM 89,95
Flottenmanöver* kpl. dtDM 89,95
Formel 1 '98 kpl. dtDM 89,95
Global Domination kpl. dtDM 89,95
GTA: LONDON dtDM 49,95
KKND dtDM 89,95
Metal Gear Solid dtDM 99,95
Metal Gear Solid Prem. Pack dtDM149,95
Monkey Hero dtDM 89,95
MUSIC dtDM 89,95
NBA Live 99 kpl. dtDM 89,95
Need for Speed 4 kpl. dtDM 89,95
O.D.T. kpl. dtDM 89,95
Pool Shark kpl. dtDM 89,95
Populous-the Beginning kpl. dtDM 89,95
Premier Manager '99 kpl. dtDM 89,95
Pro 18: World Tour Golf dtDM 89,95
Raycing Simulation 2* dtDM 89,95
Rayman 2 dtDM 89,95
Resident Evil Plat. kpl. dtDM 44,95
Ridge Racer Type 4* dtDM 99,95
Rollcage dtDM 89,95
Running Wild dtDM 79,95
Silent Hill* dtDM 99,95
Sports Car GT kpl. dtDM 89,95
Street Skater kpl. dtDM 89,95
T'ai-Fu dtDM 89,95
Tenchu dtDM 89,95
TEKKEN 3 dtDM 99,95
TEKKEN 3 alle Moves, orig. dtDM 24,80
The Granstream Saga kpl. dtDM 79,95
Tiger Woods '99 Golf dtDM 89,95
Tomb Raider 3 kpl. dtDM 89,95
Tunguska dtDM 89,95
Ubik kpl. dtDM 89,95
Virus dtDM 89,95
Wing Over 2* dtDM 89,95
X Game Pro Boarders dtDM 89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab 3
Lieferbaren Spielen
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

Händleranfragen erwünscht

**UFO GAMES
BERLIN**

Nähe U Bundesplatz

Ladenverkauf & Versand

**PSX - N64 - SEGA - SNES - 3DO - GB
GG - MD - MCD - etc...**

PLAYSTATION UMBAU US/JP 39.- SOFORT

Fördern Sie unseren
kostenlosen Katalog

Preisänderungen + Druckfehler
vorbehalten

PlayStation		Nintendo 64	
Abe's Exodus	85,-	Banjo Kazooie	89,-
Alundra	85,-	Bust a Move 2	89,-
Atlantis	85,-	Chameleon Twist	59,-
Batman & Robin	89,-	Clayfighter	59,-
Box Champions	85,-	F1 World Cup	89,-
Breath of Fire 3	89,-	F-Zero X	89,-
Breath of Fire 3 Special	119,-	Fifa Int. Soccer 64	59,-
C & C Gegenschlag	85,-	Frankreich	59,-
Colin Mc Rally	85,-	ISSoccer98	89,-
C & C 1	45,-	Marce Dark Ace	79,-
Constructor+Memorycard	85,-	NBA Courtside	89,-
Crash Bandicoot 1	45,-	Turok DT	69,-
Crash Bandicoot 3	85,-	Turok 2 DT*	89,-
Croc	45,-	Turok 2 Engl. PAL*	99,-
Fifa 99	85,-		
Formel 1 98	89,-		
Gran Turismo	85,-		
Hercules	45,-		
Madden NFL 99	85,-		
Micro Machines	45,-		
Moto Racer 2	85,-		
Nascar99	85,-		
NBA Live 99	85,-		
NHL 99	85,-		
One	49,-		
Rayman	45,-		
Skull Monkeys	45,-		
Slam & Jam	45,-		
Soviet Strike	45,-		
Space Jam	45,-		
Street Fighter Col.	85,-		

Hardware	
RGB-Kabel	9,-
RGB-Audio	12,-
Maus	20,-

Hardware	
Rumble Pak + Memory Card	28,-
Joypad Nachbau	45,-

Hardware

Double Shock	38,-
Joypad Nachbau	15,-
Joypad Verlängerung	12,-
Laufwerk	69,-
Lenkrod V3 m. Pedal	119,-
Link Kabel	15,-
Memo. Card Nachbau	15,-
Memo. Card Sony	29,-
Memo. Card 120 Block	25,-
Memo. Card 240 Block	39,-
Memo. Card 360 Block	49,-
Memo. Card 600 Block	59,-
Playstation+Dualshock	239,-
Umbau Chip	9,-
Xploder	79,-

Hardware

AntennenKabel Nachb. 29,-
Memory Card 5Meg 69,-
RGB Kabel Nachb. 15,-
Rumble Pak Nachb. 25,-

**auch ANKAUF von
Spielen & Konsolen**

**Bundesallee 71
12161 Berlin**

Fax.: 030 - 859 36 35 Porto & Versand 10,-DM

Tel.: 030 - 859 65 085 o. 86

* bei Drucklegung noch nicht verfügbar



PlayStation 2000 Tech Specs?

Am 7. Oktober letzten Jahres bestätigte Ken Kutaragi, der „Erfinder“ der PlayStation, in einem Interview mit dem US-Branchenmagazin „Electronic Engineering Times“, daß Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) an einer neuen Generation von Echtzeitrendering-Technologie arbeitet. Dies beinhaltet, so Kutaragi, nicht nur 3D-



Algorithmen wie Voxel Rendering oder Echtzeit-Raytracing, sondern auch Mikrochips. SCEI und Toshiba Microelectronics Inc. beabsichtigen nun, auf der IEEE International Solid-State Circuits Conference, die am 16. Februar in San Francisco stattfindet, einen neuen Mikroprozessor vorzustellen. Ken Kutaragi, Executive Vice President der R&D-Abteilung von SCEI und Chairman & CEO von SCEA, wird auf der Konferenz anwesend sein und zusammen mit anderen Vertretern von SCEI und Toshiba den neuen Chip und eine seiner Komponenten vorstellen. Die technischen Daten lassen auf eine mit 250 MHz getaktete 128 Bit-CPU mit ausgesprochenen Stärken im 3D-Bereich sowie einem MPEG 2 Decoder für DVDs schließen.

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

+++ Ein externes US-Entwicklerteam arbeitet für Psygnosis an **Motocross Madness**. +++ Das Glass Ghost-Team arbeitet nach **Tank Racer** (vgl. PreScreen in dieser Ausgabe) an **Eagle One Harrier Attack** für Infogrames. +++ DMA Designs Sequel zu **GTA Grand Theft Auto** soll im Oktober erscheinen. Um die Wartezeit bis Herbst zu überbrücken, veröffentlicht Take 2 Interactive im März die **Missions-CD „London“**. +++ **Wing Commander The Movie** läuft am 12. März in den Vereinigten Staaten an. +++ **Rob Dyer** (President von Crystal Dynamics) und **Scott Steinberg** (Vice President of Marketing von Crystal Dynamics) leiten in Zukunft **Eidos Interactives Publishing**- und Marketingaktivitäten in den Vereinigten Staaten. +++ Square Electronic Arts LLC veröffentlicht im Mai das in Zusammenarbeit von Square und Namco entstandene Prügelspiel **Ehrgeiz** in den USA (vgl. Test der japanischen Version in play 2/99). +++ Der britische Entwickler Climax, der von Electronic Arts bereits den Zuschlag für die PlayStation-Adaptionen von **Warcraft II**, **Diablo** und **Populous The Beginning** erhalten hatte, wird unter Umständen auch **Diablo 2** für die PSX konvertieren. +++ Vom 14. bis 15. August findet im Las Vegas Convention Center die **Classic Gaming Expo '99** statt. Ausgerichtet wird die Show von John Hardie und Keita Iida, die bereits an der Organisation des **World of Atari-Events** im letzten Jahr beteiligt waren. +++ Squares **Mario Kart Clone Chocobo Racing** soll am 18. März, dem ersten Tag der Tokyo Game Show auf den Markt kommen. +++ 989 Sports arbeitet an **3Xtreme**, **MLB 2000**, **NFL Xtreme 2** und **Jet Moto 3** (in Europa: **Jet Rider 3**). +++ Crave Entertainment lokalisiert Genkis RPG **Jade Cocoon** für den US-Markt. +++ Midway Home Entertainment veröffentlicht im Herbst eine **Retro Compilation**, die voraussichtlich **Wizard of War**, **A.P.B.**, **Gauntlet II** und **Toobin'** beinhalten wird. Insgesamt sollen sich auf der 2 CDs umfassenden Spielesammlung **12 coin-op Oldies** von **Midway** bzw. **Atari Games** befinden. Entwickelt wird die **Retro Compilation** von Digital Eclipse. +++

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

Wo gibt's denn sowas ?

Multi-Stick 8-in-1



5,99 DM

RGB-A+V-Kabel



7,99 DM

Verlängerungskabel



5,99 DM



**GoZilla
Game Products**

GoZilla
Game Products Versand

Mo-Fr. 13 - 19 Uhr Sa. 10 - 14 Uhr

Bestell-Hotline:

Tel: 05327-859279

Fax: 05327-859300

www.gozilla.de

**Alle Angebote
solange der Vorrat reicht.
Preise zzgl. Versand+Porto von
12,-DM. Annahmeverweigerer
und nicht Abholer berechnen
wir pauschal 30,-DM.**

Activision veröffentlicht Vigilante 8-Sequel und neues Spiel von den Apocalypse-Machern

Luxoflux arbeitet für Activision an einem Nachfolger zu ihrem Racing Shooter Vigilante 8 mit dem Untertitel Second Offense. Der Quest-Modus, eines der populärsten Features in Vigilante 8 ist natürlich wieder vertreten. Luxoflux plant aber auch, jede Menge neuer Vehikel, Charaktere, Waffensysteme und Spielmodi in Second Offense zu integrieren. Das Sequel soll im Herbst erscheinen. Neversoft Entertainment entfernt sich mit Tony Hawk's Pro Skater hingegen sehr von ihrem letzten PlayStation-Titeln Apocalypse und MDK. Ein Karrieremodus soll es dem Spieler erlauben, von einem unbekannten Street Skater zu einem weltberühmten Superstar (wie Tony Hawk) aufzusteigen. Ferner sind ein Zwei-Spieler-Split Screen-, ein Time Attack- und ein Punktemodus geplant. Gerade die Vielzahl an möglichen Stunts soll Tony Hawk's Pro Skater von den üblichen Sportspielen abheben.



Screenshots von Vigilante 8.

Sony strukturiert Psygnosis um

Nachdem Ian Hetherington, der Gründer und Managing Director von Psygnosis, aufgrund von Differenzen im Mai '98 die Firma verlassen hatte, und die Entwicklerstudios in Manchester und San Francisco aufgelöst wurden, beabsichtigt Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), den Liverpools Publisher enger an sich zu binden. Psygnosis' verbleibende Studios in Liverpool, Stroud, Camden, Leeds und Paris berichten von nun an an Juan Montes, President of Development von SCEE. Chris Deering, President von SCEE, übernimmt die Aufgaben des Chief Executive Officers von Psygnosis.



GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT

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

Zubehör ohne Ende

Lösungsbücher ab 9,95 DM

Super Service. Gelle Preise und Jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

99,95

89,95

89,95

89,95

ab 200,- DM 1 PSX Memory Card kostenlos (nur bei Software)

Neuheiten			
Dreamcast		PlayStation	
Konsole	799,95	INTERACTOR	54,95
Joypad Original	89,95	Powerflash (GB/PSX)	89,95
Joystick Arcade	159,95	PAL Boost NTSC/PAL	54,95
Lenkrad ORIGINAL	154,95	Xploder	89,95
VMS Mothra Battle	94,95	XPloder PRO	114,95
Blue Stinger	159,95	Gun G-Con 45 Namco	79,95
Evolution	154,95	Gun Predator 2	79,95
Godzilla Generations	159,95	Gun Real Arcade	99,95
Incoming	159,95	Gun SCORPION	69,95
Pen Pen Triathlon	159,95	Joy. Analog DS Cyber	44,95
Sega Rally 2	139,95	Joy. Anal. DS Games.	39,95
Senngoku Turb	169,95	Joy. Anal. DS JOYT.	49,95
Seventh Cross	159,95	Joy. Anal. DS ORIGIN.	54,95
Sonic Adventure	154,95	Joy. Anal. DS Barra. 2	64,95
Tetris 4 D	144,95	Joy. Anal. DS Shock.	64,95
Virtua Fighter 3tb	159,95	Lenkrad GAMESTER	134,95
		Lenkrad JORDAN V2	134,95
		Lenkrad Top Drive P.	149,95
		Disk Station L3	24,95
		Space Station L3	44,95
		A Bug's Life	89,95
		Akuji - The Heartless	99,95
		Bust-a-Move 4	69,95
		Civilization 2	
		Global Domination	89,95
		G-Police	44,95
		Granstream Saga	84,95
		Kensei Sacred Fist	89,95
		KKND 2 Krossfire	*
		Metal Gear Solid	99,95
		Metal Gear Solid SE.	159,95
		Moto Racer	44,95
		NBA Pro 99	*
		Need for Speed 4	89,95
		NHL Pro 99	*
		Populous-Beginning	89,95
		Rollage	89,95
		Shaolin	*
		Sports Car GT	89,95
		Swing	79,95
		Tiger Woods 99	89,95
		WCW vs. NWO-Thun.	*
		Wing Over 2	89,95
		X Games Pro Boarder	94,95

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Top 20		Top 20	
1. Fifa 99	89,95	11. Gran Turismo	89,95
2. Wild Arms	79,95	12. TOCA 2	89,95
3. Crash Bandicoot 3 - Warped	89,95	13. Breath of Fire 3	99,95
4. Box Champions	89,95	14. Tekken 3	89,95
5. Premier Manager 99	89,95	15. Colony Wars 2 - Vengeance	89,95
6. Devil Dice	79,95	16. Cool Boarders 3	89,95
7. NBA Live 99	89,95	17. C&C 2 - Gegenschlag	89,95
8. Tomb Raider 3	99,95	18. Actua Pool	89,95
		19. NHL 99	89,95
		20. Spyro - The Dragon	89,95
10. Music	89,95		

Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,95 DM

PlayStation		Zubehör		Spieleberater	
Bug Riders	39,85	Baseball Cap versch.	39,95	Alundra	14,80
Robo Pit	39,85	Figur Alien versch.	39,95	C&C 1 + 2 inc. Miss.	19,80
Worms	44,85	Figur Movie Maniacs	39,95	Colony Wars 2	24,95
C&C 1: Tiberiumk.	44,95	Figur Resident Evil v.	29,95	Final Fantasy 7	14,80
Casper	44,95	Figur Tekken 3 ver.	29,95	MediEvil	14,80
Chronicles Sword	44,95	Figur Turok 2 versch.	29,95	Oddworld - Exoddus	19,90
Croc: Legend Gobb.	44,95	Figur Zelda versch.	19,95	Oddworld - Odysee	14,80
Destruction Derby 2	44,95	Figuren X-Men vs. SF	39,95	Parasite Eve	34,95
Stadt der verl. Kinder	44,95	Maske SCREAM	39,95	PSX Action Games	24,80
Discworld 1	44,95	Musik CD versch.	39,95	PSX Gamebreaker 3	24,80
Formel 1 '95	44,95	Pin's versch.	4,95	PSX Sport Games	24,80
Forsaken	44,95	Schlüsselanhänger v.	4,99	PSX Top Secret 1	14,80
Gex 2 - Enter Gecko	44,95			Resident Evil 1 & 2	19,80
G-Police	44,95			Street Fighter Alpha	9,95
Grand Theft Auto	44,95			Tekken 1-3	14,80
Grand Theft Auto	44,95			Tomb Raider 1	19,95
Hercules	44,95			Tomb Raider 2	19,95
Int. Track & Field	44,95			Tomb Raider 3	19,95
J. Park - Lost World	44,95			Wild Arms	14,80
Krazy Ivan	44,95				
Lemmings	44,95				
Lost Vikings 2	44,95				
Mickeys Wild Adv.	44,95				
Micro Machines V3	44,95				
Overboard!	44,95				
Rayman	44,95				
Rock & Roll Racing 2	44,95				
Test Drive 4	44,95				
TOCA Touring C. Ch.	44,95				
TOCA Touring C. Ch.	44,95				

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem (ntsc/pal) - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, GLAUBEN WIR NICHT! Außer, - sie waren schon einmal bei uns!!!

Karlsruhe (ca. 300m²) ZENTRALE Kriegsstr. 27 - 29 76133 Karlsruhe	Oberhausen (ca. 200m²) Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518 - 33/44	MARS, JUPITER, ... DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE!
---	---	--

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
Verschiedene Partnerschafts - bzw.
Händlermodelle - Rufen Sie an !!!
Telefax: 0721-93357 28



PLAY NEWS

wipEout 3

Psygnosis' Sequel zu wipEout 2097 soll voraussichtlich im November erscheinen. Entwickelt wird der dritte Teil, der acht neue Strecken, drei neue Teams und weitere Spielmodi beinhalten soll, von Psygnosis' Leeds Studio. Von den beiden Vorgängern wurden laut Hersteller weltweit über 1,5 Millionen Exemplare verkauft.



Screenshot vom Ur-wipEout.

MATHIAS NEUMANN



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

3129 **ACTIVATOR** 129,99 DM

- EINFACH EINSTECKEN UND LOS GEHTS:
- IMPORTSPIELE OHNE UMBAU ABSPIELEN !
- KOMPATIBEL ZU ALLEN SCHUMMELCODES
- FILE-FUNKTION: ZUGRIFF AUF ALLE FILES
- MEHR INFOS IM INTERNET !

MEMORYCARDS PSX

1 MB 15 Blöcke 18 DM	1701
8 MB 120 Blöcke 29 DM	1708
24 MB 360 Blöcke 38 DM	1724
40 MB 600 Blöcke 52 DM	1740
56 MB 840 Blöcke 62 DM	1756
72 MB 1080 Blöcke 74 DM	1772



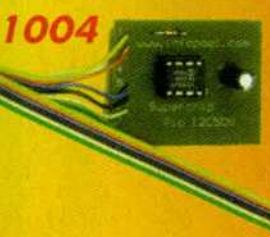
MIT DEM JAM!! KÖNNEN SIE IHRE PLAYSTATION NINTENDO64 / DREAMCAST AN IHREN COMPUTERMONITOR ANSCHLIESSEN !

- BESTMÖGLICHE BILDQUALITÄT !!
- IMPORTE IN FARBE !!
- KOPFHÖRERANSCHLUSS
- UMSCHALTEN ZWISCHEN PC / KONSOLE
- PC NICHT ERFORDERLICH !

Ladengeschäft:
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Versandkosten 10-15 DM

1001 **SUPERCHIP 12c508 für ALLE PSX-MODELLE !**

Stück 15 DM, 5 Stück 39 DM, 10 Stück 59 DM, 25 Stück 139 DM - 50 Stück 249 DM, 100 Stück 459 DM - Höhere Staffeln a.A.

1004 **SUPERCHIP EINBAUPLATINE***

- Spannungsversorgung stabilisiert
- Kabelenden abisoliert
- Ausreichende Kabellänge
- 5 doppelt vorhanden
- Vorlöten entfällt

5 DM

* nur für Importspiele

1206

**SHOCKCONTROLLER FÜR PSX**

Rumble/Analogpad mit starker Vibration sowie Dauerfeuer und SlowMotion

38 DM

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

www.ACTIVATED.de

Ridge Racer Type 4 PAL



Die PAL-Version von Ridge Racer Type 4 (vgl. SpecialScreen in play 2/99) soll wie bereits die NTSC-Version als Zuckerchen eine Bonus-CD beinhalten, das Ridge Racer Hi-Spec. Demo. Diese Variante des allerersten Ridge Racer wird mit 50 Frames pro Sekunde in Hires ablaufen. Darüber hinaus

beabsichtigen

Namco und Sony

Computer Entertainment Europe, für den europäischen Markt auch eine Unterstützung von Sonys Dual Shock Analog Controller anzubieten. Ridge Racer Type 4 soll ab 9. April einzeln bzw. als limitierte Edition zusammen mit Namcos joGcon Pad erhältlich sein.



R-Type Delta und Legend of Legaia als PAL-Version

Sony Computer Entertainment Europe veröffentlicht im Mai Irem's 3D-Shooter R-Type Delta (vgl. TestScreen in play 1/99, play Rating: 9 von 10). Legend of Legaia, das neueste Werk von Contrail, die bereits das RPG Wild Arms für SCEI entwickelt hatten, soll überraschenderweise ebenfalls in Europa auf den Markt kommen. Als Erscheinungstermin für die PAL-Version wird das 3. Quartal anvisiert.



Boot-Chip

(für jap und us)

6,99 DM

Memorycard 1MB	16,99	DM
Memorycard 2MB	24,99	DM
Memorycard 8MB	29,99	DM
Memorycard 24MB	49,99	DM
RGB Kabel	9,99	DM
RGB Kabel & Audio	17,99	DM
Link Kabel	9,99	DM
Padverlängerung	9,99	DM
Pad (bunt)	16,99	DM
Infrarot Pad	59,99	DM
TwinShock Pad	35,99	DM
Sony DualShock	55,99	DM
LightGun (G-Con komp.)	45,99	DM
LightGun + Pointer	79,99	DM
Scorpion Gun	65,99	DM
Lenkrad	139,99	DM
PSX-Maus	29,99	DM
PalBooster	49,99	DM
X-Ploder	75,99	DM

Playstation **249,99 DM**

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau **35,99 DM**

05331-99590

BauConTec
Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-995928
Händleranfragen erwünscht!

SPIELWAREN

Eine Messe feiert ihren 50sten Geburtstag, ohne daß dies jemandem groß aufgefallen wäre. In dichtem Schneetreiben bahnten wir uns im absolut winteruntauglichen Gefährt den Weg nach Nürnberg, um der größten Spielwarenmesse der Welt den obligatorischen Pflichtbesuch abzustatten.

Prognosis

Electronic Arts

G-Police 2



Need For Speed IV High Stakes

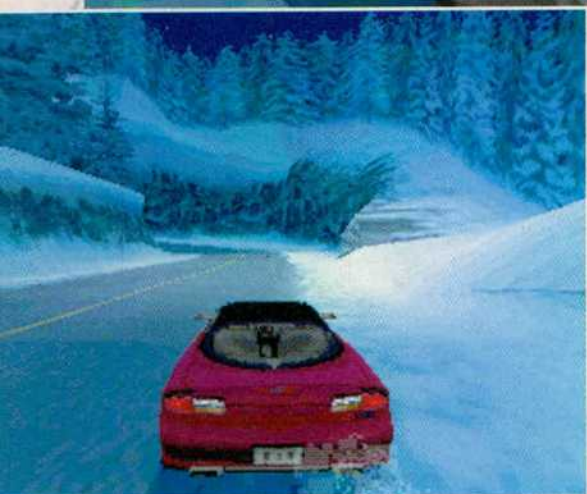
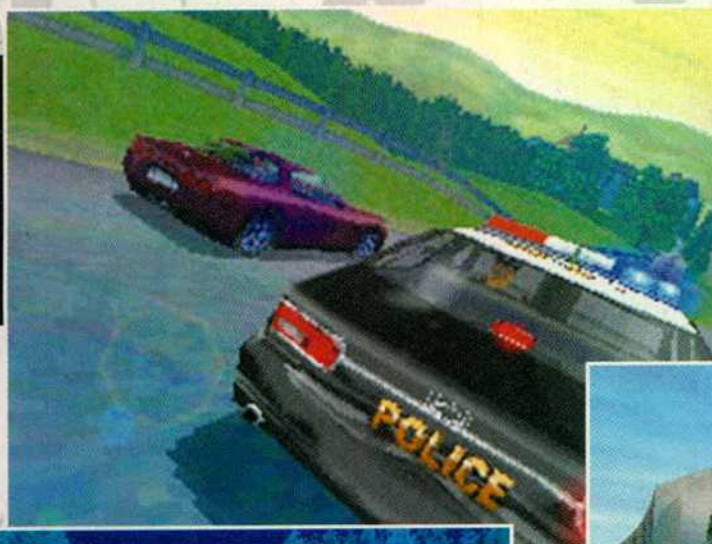


noch etwas in Grenzen hält. So wunderschön und aufwendig die Grafik gestaltet ist, so wenig schnell und flüssig ist sie bislang leider auch. Warten wir also auf die Preview-Version, um hierzu Konkreteres sagen zu können. Am Spieldesign wird es wie bisher nur wenig zu mäkeln geben. Neben

[illegible]

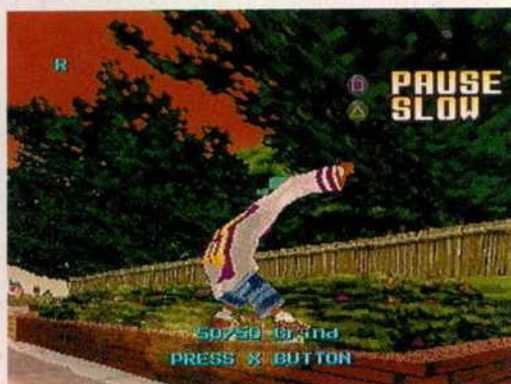
+++ Ravensburger Interactive kündigt PlayStation-Umsetzungen der PC-Spiele. **Das Grab des Pharao** und **Versailles 1685** - Verschwörung am Hof an. +++ Infogrames zeigt mit **Asterix, Lucky Luke** und **Bugs Bunny** Zeichentrickfilmumsetzungen im Dreierpack. +++ Bei Hasbro wird neben **Centipede** und **Monopoly** erstmals **Worms Armaggedon** vorgeführt. +++ Ubi Softs mit Spannung erwartete Titel **Racing Simulation 2** und **Rayman 2** haben alle mit Verzögerungen zu kämpfen. Für Rayman 2 wird allerhöchste Qualität versprochen, womit der mittlerweile ans Jahresende gerutschte Release entschuldigt wird. +++ Konami präsentiert nicht ohne Stolz **Silent Hill** in einer fortgeschrittenen Version: uns stockt der Atem... +++

[illegible]

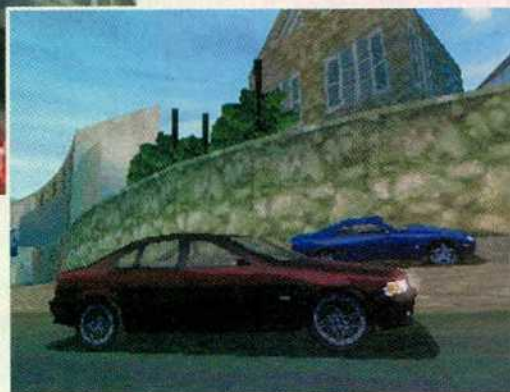


Mercedes mit dem CLK GTR und SLK 230 Kompressor schickt diesmal auch BMW mit dem Z3 und dem M5 zwei Traumwagen ins Rennen. Acht Strecken sind geplant, an den Spielmodi wird noch gefeilt, der Hot Pursuit-Modus wird in jedem Fall beibehalten. Die Testversion erwarten wir für die nächste play.

Endlich kommen auch die Skateboardfreunde in den Genuß einer adäquaten PlayStation-Version ihres



Street Sk8er



Kultsports. Unterstützt von zahlreichen Lizenzgebern aus der Fun Sport-Industrie, könnte Street Sk8er ein echter Leckerbissen werden. Noch ist ungewiß, ob sich die Spielmechanik eher an übertriebenen Action-Stunts orientieren oder mit einem gewissen Simulationsanspruch überzeugen wird. Auf jeden Fall werden die über 200 möglichen Moves von einschlägigen Bands aus dieser Szene unterstützt. Ebenfalls zur nächsten Ausgabe werden wir alle 20 wählbaren Skatedecks in einem Hardcore-Test zu Klump shredden.

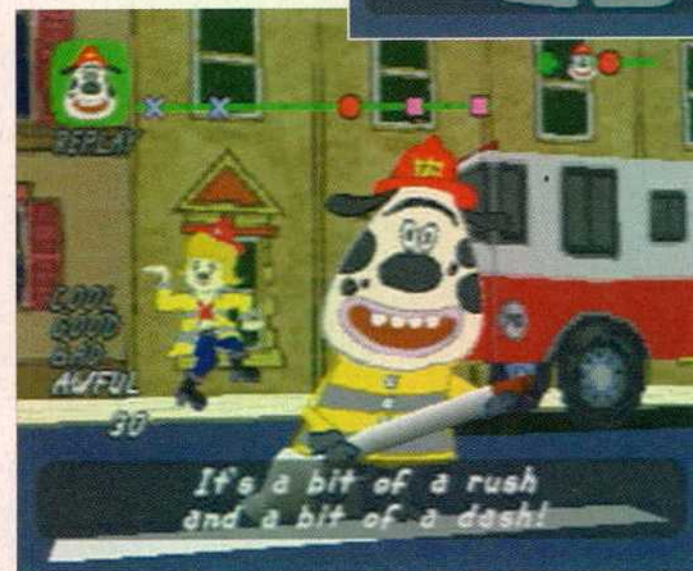
SCED

Der Nachfolger von Parappa the Rapper steht auch schon an. „Um Jammer Lammy“ ist eine Gitarristin, die selbstverständlich die Beste der Welt werden will. Ein Gig mit einem Soul Star würde theoretisch den Durchbruch bedeuten, allerdings muß sie vorher noch eine Menge üben. Und so sucht sie Meister Chop Chop Onion auf, der sie in die hohe Kunst des Jammens einführt. Was allerdings Holz fällen, Feuer löschen und Fliegen mit Gitarre spielen



Um Jammer Lammy

zu tun haben, wird auf ewig ein Geheimnis der Entwickler bleiben. Der Grafikstil wurde komplett von Parappa übernommen, ebenso das Gameplay. Allerdings können wir uns auf Dual Shock-Unterstützung freuen, um den Rhythmus des Rock so richtig zu fühlen. Groovy!!!



ACME
the game company

Neo Geo Pocket
Nintendo 64
Dreamcast
Saturn
PlayStation
Soundtracks
Merchandise
Lösungsbücher

www.ACME-the-game-company.de

ACME
The game company

0221-240 88 00

Zülpicher Str. 17 50674 Köln-City

Tyrellsestr. 13 NL-AK 6291 Vaals (0177-888 35 33)

DRIV





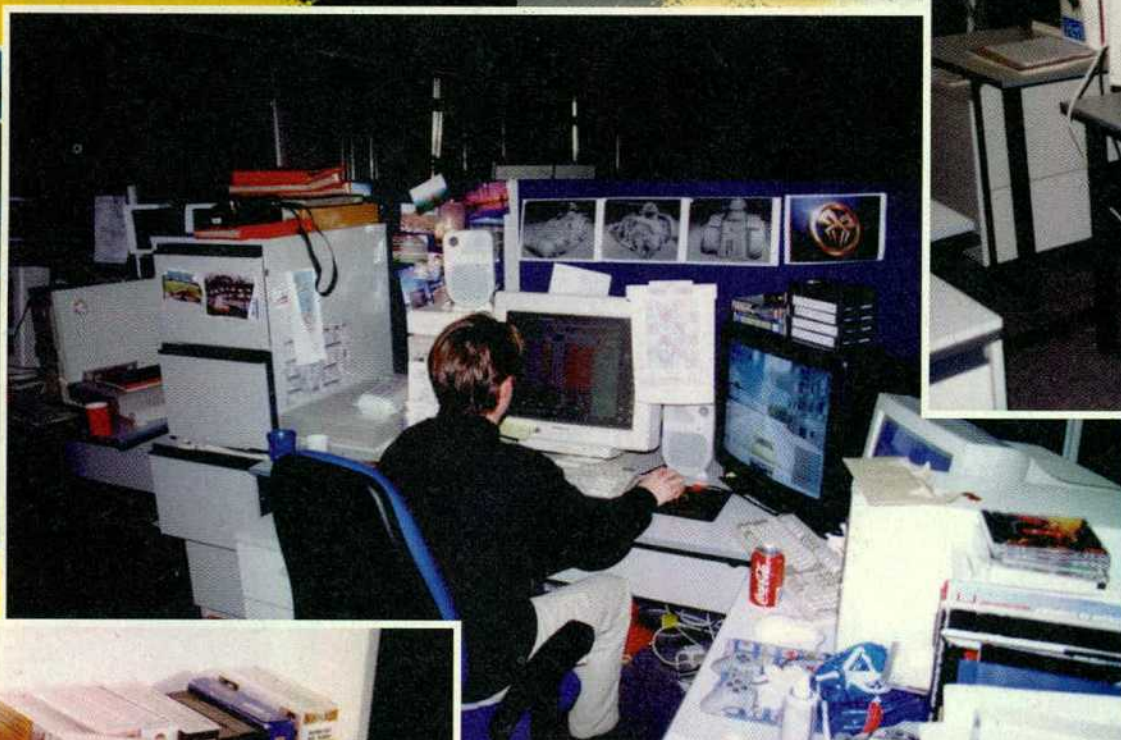
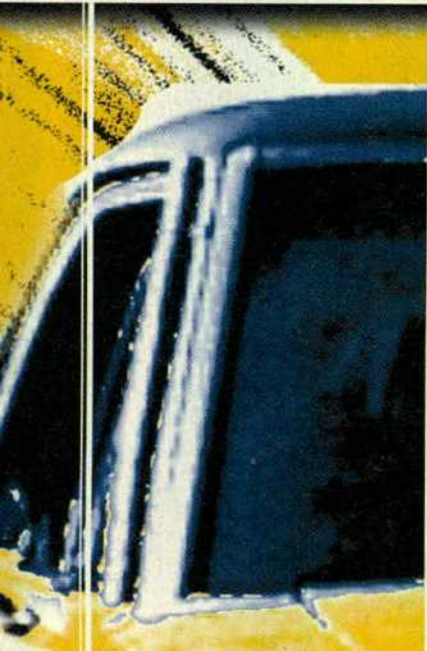
STAR

SVEN LIEBOLD

Autoverfolgungsjagden existieren bereits, seit die Bilder laufen lernten. Wer wollte nicht schon einmal ohne Reue über eine rote Ampel rasen, ohne Rücksicht auf Verluste die Abkürzung durch die Fußgängerzone nehmen, das Adrenalin spüren, wenn Sirenengeheul und die dazugehörigen Ordnungshüter nicht von der Stoßstange zu schütteln sind. Besonders Ende der Siebziger Jahren genoß die Thematik der Verfolgungsjagd einen echten Höhenflug in den Kinos und diversen TV-Serien. Starsky & Hutch erfreuten sich neben den Dukes of Hazzard allergrößter Beliebtheit im Fernsehen. Auf der großen Leinwand bleiben die grandiosen Blues Brothers wohl unerreicht, die in der Schlußphase des Films über 100 Polizeiwagen in die ewigen Jagdgründe schicken.



DRIVER

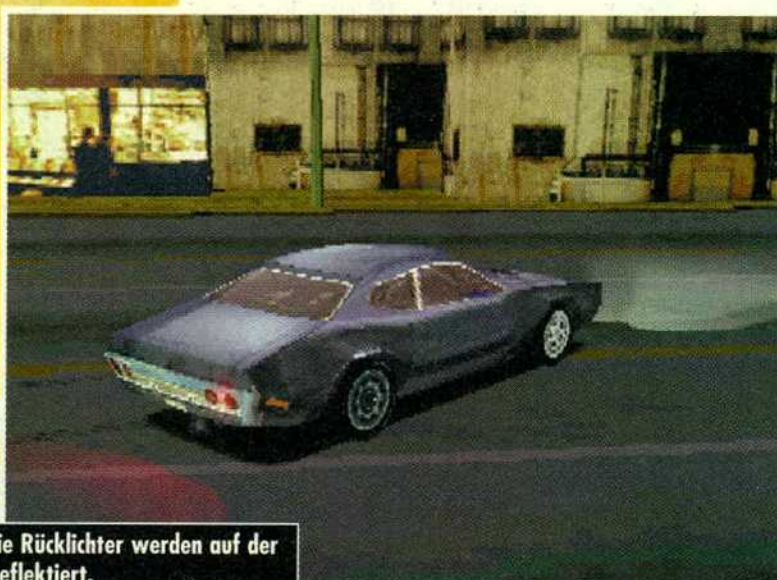


Auch die in Newcastle ansässigen Entwickler von Reflections sammelten mit ihren Destruction Derbys bereits einschlägige Erfahrung in Sachen Zerstörungskunde. Trotz der fragwürdigen Spielbarkeit gehörte der erste Teil des Crash-Duos zu den erfolgreichsten Einführungstiteln der PlayStation. Auch der weit überarbeitete Nachfolger sorgte für einstimmige Lobeshymnen in der Presse.

Reflections ist ein Studio mit sehr viel Tradition und vor allem Geschichte. Martin Edmondson, der geistige Vater der Firma, programmierte früher für den BBC Micro, einem damals besonders in England beliebten System, einige kleine Spiele. Die eigentliche Gründung der Company folgte schließ-

lich 1984. Der erste kommerzielle Erfolg konnte mit dem für Psygnosis produzierten Shadow of the Beast erzielt werden. Szenekenner erinnern sich wahrscheinlich noch aus alten Amiga-Zeiten an diesen Titel. Das sehr schwierige, grafisch opulente Jump'n Run wurde sogar zweimal fortgesetzt und auf andere System wie Mega Drive und PC konvertiert. Edmondson arbeitete über die Jahre hinweg so eng mit Psygnosis zusammen, daß viele eigentlich hinter Titeln wie Destruction Derby ein internes Team vermuteten. Weshalb es schließlich mitunter zur Trennung von Psygnosis kam. „Wir wollten einfach nicht mehr im Schatten unseres eigenen Erfolges stehen. GT Interactive zeigte uns interessante Perspektiven und vor allem die Freiheit, die wir uns als Kreative wünschen.“ erklärt Martin Edmondson. Seit dem 22. Dezember 1998 war die Sache letztendlich perfekt, und Reflections trat als sechstes Mitglied neben Bootprint Entertainment, Cavedog Entertainment, Humongous Entertainment, SingleTrac und Oddworld Inhabitants in die große GT Interactive-Familie ein. Als ersten Titel präsentieren uns die Engländer mit sehr schottischem Akzent ein Rennspiel der etwas anderen Art: Willkommen in den 70ern! Sie sind der Driver.

Das ungewöhnliche Spielkonzept hebt sich wohlthuend von bereits existierendem Gaspedal-Einerlei ab. Man übernimmt die Rolle eines begabten Fluchtwagen-Fahrers, der für einen Gangsternob spezielle Aufträge erledigt. Mit stahlharten Nerven rollt man Punkt 12.00 Uhr den Dodge Charger vor die Bank, als mit lautem Getöse die Fahrgäste aus der Bank stürmen. Jetzt heißt es Bleifuß geben und möglichst



Selbst die Rücklichter werden auf der Straße reflektiert.



An diesem Arbeitsplatz werden alle In-Game Sequenzen koordiniert.

geschickte Routen fahren, um die aufgeschreckten Polizeifahrzeuge abzuhängen. Diese und andere Situationen gilt es souverän zu meistern, damit sich die Bosse zufrieden zeigen. Die eigentliche Grundidee zu Driver entstand bereits vor drei Jahren, als man mit den Kreuzungen des ersten Destruction Derbys experimentierte. Was wäre, wenn man den Spieler in den echten Straßenverkehr, inklusive Ampeln und Zivilfahrzeuge versetzt? Man erinnerte sich an klassische Zelluloid-Autokarambolagen und wollte endlich einmal dieses Szenario in ein adäquates Videospiel umsetzen. Das neue Genre des Car Chase Games war geboren. Ein Fakt, auf den der Producer Gareth Edmondson sehr viel Wert legt: „Driver

ist kein Rennspiel! In Rennspielen gibt es vorgeschriebene Kurse. Hier hat der Spieler die völlige Bewegungsfreiheit.“ Und die ist im wahrsten Sinne des Wortes nicht zu unterschätzen.

Angesiedelt in den vier Metropolen Los Angeles, New York, Miami und San Francisco wird der Fahrer pro Stadt mit einem 30 Meilen großen Straßennetz konfrontiert. Der Clou an der Sache ist, daß die Städte oder besser gesagt Teile davon, originalgetreu nachgebildet wurden. Man schickte zwei Leute in einem Taxi durch so ziemlich jede relevante Straße der original Schauplätze. An Bord befanden sich zwei digitale Kameras, von denen eine nach rechts gerichtet wurde, während die andere geradeaus zentriert wurde. Aus diesen

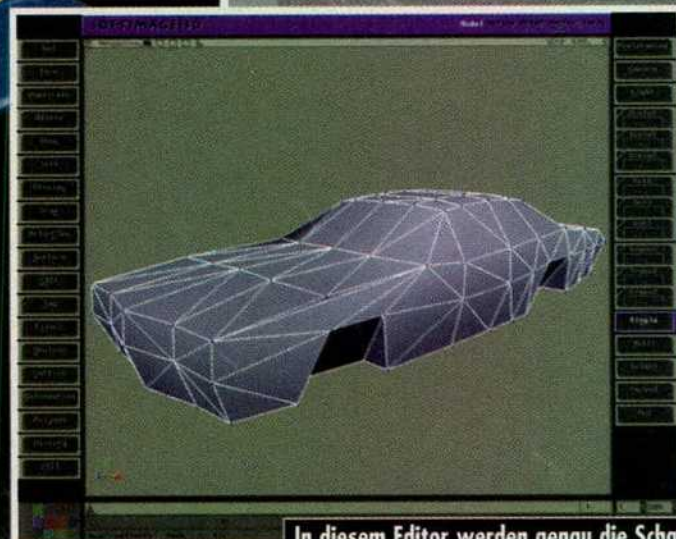
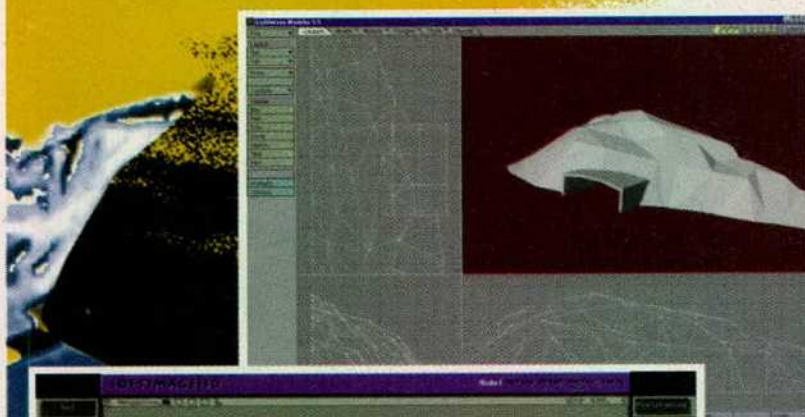
REFLECTIONS INTERACTIVE



In San Francisco erwartet den Driver sogar die Golden Gate Bridge.

25

SPECIAL SCREEN



In diesem Editor werden genau die Schadenspunkte der Karosserie definiert.



Die Driver-Posse.



In einer ruhigen Minute sollte man den eigenen Wagen einfach einmal am Wegesrand anhalten und dem munteren Treiben der Umgebung zusehen. Andere Wagen setzen bei jeder Abbiegung brav den Blinker, halten bei Rot an Ampeln oder stoppen auch mal an der nächsten Tankstelle. Fußgänger unterhalten sich und überqueren nur bei Grün die Straße. Eine perfekte Umgebung also für eine waschechte Verfolgungsjagd.

Wie bereits erwähnt wurde Driver beabsichtigter Weise in den 70er Jahren angesiedelt. Der Grund hierfür liegt auf der Hand. „In keiner anderen Zeitepoche finden wir einen Automobilkult der Muscle Car-Sorte. Es hat einfach etwas ganz eigenes mit handfesten V8-Motoren und superweicher Federung über den Asphalt zu brettern als in hochgezüchteten Ferraris auf den Lack zu achten.“ erläutert Martin Edmondson. In der Tat schaffte es Reflections genau diesen Spirit der alten Buicks oder Dodge Charger einzufangen. Die extrem weich gefederten PS-Monster driften mit anmutiger Eleganz um Kurven und lassen auch gerne einmal beim Anfahren etwas Reifen stehen. Aber worum geht es eigentlich genau in Driver?

Der Aufgabenbereich ist nämlich keineswegs nur auf das Fahren eines Fluchtwagens beschränkt. Bevor sich der Spieler überhaupt hinter das Lenkrad klemmen kann, muß er sich in einer Art Vorsprechen bei den Mob-Bossen beweisen. In einer Tiefgarage müssen möglichst viele Donuts gedreht und harte Turns geliefert werden. Eine Anzeige im Bildschirm zeigt hierbei den Grad des Staunens der Zuschauer. Hat man genug Gummi gelassen, wird das neue Bandenmitglied akzeptiert. Von einem kleinen Hotelzimmer aus bekommt man seine Aufträge per Anrufbeantworter zugeteilt. Die Missionsabfolge wurde nicht linear konzipiert, so daß der Spieler stets eine kleine Auswahl an Jobs hat. Im Laufe des Spiels entwickelt sich so eine spannende Geschichte, die ebenfalls mit zahlreichen Zwischensequenzen unter-

Perspektiven sammelte man Stunden über Stunden wertvolles Bildmaterial und rekonstruierte so anhand der Aufnahmen die Straßennetze. Die aus der Beifahrerseite blickende Kamera diente den Grafikern zum Erstellen der unterschiedlichen Texturen. Mit der anderen Einstellung hielt man hauptsächlich Gebäudestrukturen und Anordnungen fest. Natürlich hätte es bei weitem den Rahmen gesprengt wirklich die ganze Stadt in den Speicher der PlayStation zu pressen, weshalb man sich auf bestimmte Stadtteile oder Sehenswürdigkeiten konzentrierte. In New York dreht der Driver vorwiegend in Manhattan seine Runden, während in Los Angeles viel Wert auf den Santa Monica District gelegt wurde. Die Genauigkeit der Straßenführung ist dennoch bemerkenswert. Ein amerikanischer Journalist dirigierte bei einer Präsentation den Wagen in Miami von jeder beliebigen Position aus zielsicher zum Ocean Drive. Auf dem Weg zeigte er den staunenden Entwicklern sogar sein Haus, in dem er früher gelebt hatte.

Viele Häuser und Straßen machen aber noch keine Stadt aus. Neben den rund 150.000 Objekten pro Stadt finden wir noch zivilen Straßenverkehr oder sogar umherwuselnde Passanten.

Bei heftigen Drifts geht auch schon mal eine Radkappe flöten.

PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GameBuster

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64!
bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

DAS MOGELMODUL MIT POWER



• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT TAUSENDE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • 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.

DM 99,-

DM 119,-

HÄRTER SCHLAGEN LÄNGER LEBEN

INTERACTOR

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRER-AUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

DM 79,-



DM 79,-

SHOCKWAVE

• JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 99,-

DM 89,-

DM 79,-

48 in 1

24 in 1

8 in 1



720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH ANLEITUNG
- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
- ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN

UNENDLICH ENERGIE SCHNELLER RENNEN

UNENDLICHER SPIELSPASS

DM 49,-

DM 79,-

1 MEG - 4 MEG MEMORY CARD

NEXT GEN 1 MEG
1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 - 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

NEXT GEN 4 MEG
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 - 16MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL



15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE - MIT TURBO FORMAT-FUNKTION - VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEICHER-FUNKTION

DM 49,-

DM 79,-

POWER RAM

4 MB RAM SPEICHERERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 - VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 - VERBESSERTERTE GRAFIK - HÖHERE AUFLÖSUNG - KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2

DM 119,-

DM 119,-

EQUALIZER

DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN, EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE - ÜBER 1000 EINGEBAUTER CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE - NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN

DM 69,-



POWERFLASH

SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN GAME BOY-SCHUMMELCODES



service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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



DRIVER



Sprünge gehen nicht immer glimpflich aus.



Obwohl keine original Hersteller verwendet wurden, sind diverse Modelle schnell erkannt.



Die Fahrkünste der Polizeiwagen sollten nicht unterschätzt werden.

legt wurde. Für die Darstellung dieser kleinen Intermezzi verwendeten die Grafiker die eigentliche In-game-Engine, um den Spielfluß nicht zu brechen und den optischen Gesamteindruck zu wahren. Diese Technik ermöglicht interessante Einstellungen. In einer Szene wird man z.B. beauftragt eine bestimmte Kontaktperson in einer Bar zu treffen. Der Wagen hält vor dem Etablissement, der eigene Charakter steigt aus und betritt das Lokal. Die Kamera wechselt nach innen und zeigt unseren Driver in Silhouettenform vor einem Fenster, während im Hintergrund weiterhin der Verkehr auf der Straße zu beobachten ist. Kinofans werden übrigens begeistert sein, da man sich für die Hauptakteure bekannte Synchronstimmen wie Samuel Jackson oder Bruce Willis an Land zog. Das Aussehen erhielten die Charaktere von einigen Teammitgliedern geliehen. Ähnlich wie in anderen Spieleproduktionen verwendete man für den authentischen Bewegungsablauf von Stuntmen eingespielte Motion Capture-Aufnahmen. Neben den obligatorischen

Fluchtwagen-Missionen gibt es insgesamt 44 Aufträge in Driver, von denen mindestens 26 notwendig sind, um das Spiel zu lösen. Beispielsweise hat der Besitzer einer Restaurantkette versäumt seine Schutzgelder an den Mob zu zahlen. Als kleine Mahnung erhaltet Ihr den Auftrag durch die Schaufenster der Lokale zu brechen und ein wenig die Inneneinrichtung zu verschönern. In einer anderen Mission soll man sich an das Heck einer verdächtigen Person hängen, um ihren Zielort ausfindig zu machen. Dabei muß der Fahrer möglichst unbemerkt bleiben und am besten immer ein Auto zwischen dem Verfolgten Abstand lassen, denn wenn dieser Lunte riecht, hält er entweder abrupt an und die Mission ist gescheitert, oder der Wagen drückt mächtig aufs Gas und versucht Euch abzuschütteln. Insgesamt wurde der gesamte Aufgabenstrang mit viel Variation und Ideenreichtum designt. Im Laufe des Spiels erhält man auch recht witzige Zwischeneinlagen serviert, bei denen



Per Handbremse gelingen die 180°-Turns am Besten.



man z.B. eine schwangere Lady mit starken Wehen ins Krankenhaus befördern muß. An anderer Stelle findet der Driver ein Taxi vor seiner Tür, mit dem er einen Geschäftspartner abholen und ihn etwas einschüchtern soll. Nachdem der völlig unwissende Passagier zugestiegen ist, gilt es ihn mit heftigen Sprüngen, Burn Outs und ein paar kleinen Crashes das Fürchten zu lehren. Extra hierfür findet der Spieler eine Art Freak-O-Meter im Bildschirm, das den nervlichen Zustand des Fahrgastes aufzeigt.

Selbstredend bekommt der Mob-Pilot im Zuge der verschiedenen Aufträge einen immer größeren Fuhrpark. In einer speziellen Garage hat man die Qual der Wahl zwischen bis zu 12 Boliden, die sich jedoch vorrangig in puncto Aussehen und Endgeschwindigkeit unterscheiden. Trotz der verblüffenden Ähnlichkeit zu real existierenden Automarken verzichtete Reflections auf die Kooperation mit den original Herstellern. Gareth Edmondson meint dazu: „Sicher hätten wir es gerne gesehen mit Fords oder Chevys über die Straßen zu brettern. Die Lizenzgeber achten jedoch haarklein auf den Verwendungszweck ihrer Marke. Deshalb sieht es die Vielzahl der Hersteller weniger gern, wenn ihre Wagen zu Klump gefahren oder, schlimmer noch, in kriminelle Aktionen verwickelt werden. Wir gaben uns trotzdem jede erdenkliche Mühe unsere eigenen Muscle Cars stilvoll den Vorbildern ebenbürtig wirken zu lassen.“ Ähnlich wie in Destruction Derby legte man ebenfalls Wert auf ein ausgeklügeltes Schadensmodell, das in dieser Form wohl bis jetzt einmalig auf der

PlayStation ist. Der Wagen kann an den vorderen und hinteren Ecken, inklusive der Türen beschädigt werden. Falls sich das Vehikel überschlägt, nimmt das Spiel Berührungspunkte im vorderen Bereich der Motorhaube, des Kofferraums und an den vier Ecken des Dachs wahr. Anstatt praktisch nur mit einer simplen Box zu arbeiten, berechnet die Routine also die korrekte Form des Boliden. Mit dieser Technik kann ein Überschlag sehr viel realistischer dargestellt werden. Beulen werden aber nicht nur durch aktives Schänden anderer Verkehrsteilnehmer verursacht. Genau so gut kann die eigene Kiste mit Häusern kollidieren oder durch andere Objekte wie Tische, Stühle, Werbeplakate oder Straßensperren brechen. Besonders spektakulär anzusehen ist das Rammen von angesammelten Müllhaufen, die sich meist in abgelegenen Hinterhöfen und abgelegenen Seitenstraßen türmen. Sogar Scheinwerfer und Blinker können außer Gefecht gesetzt werden. Obwohl hier vielleicht der Verdacht naheliegt die bereits existierenden Programmbibliotheken der beiden Destruction Derby-Teile lediglich aufgebohrt zu haben, wurde die gesamte Driver-Engine von der Pike auf neu designt. Beide Derbys



Bei Regen verändert sich die Bodenhaftung.

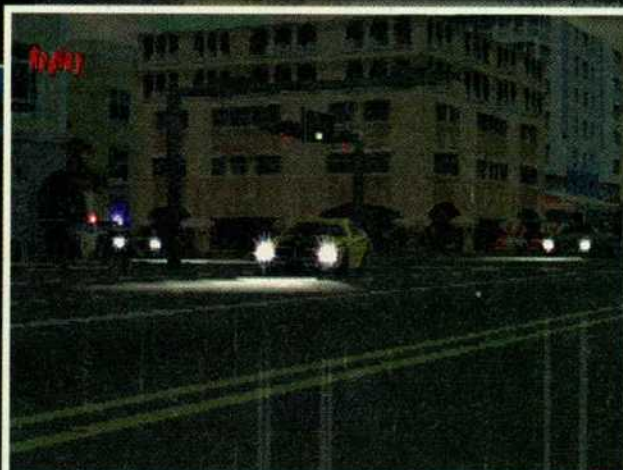
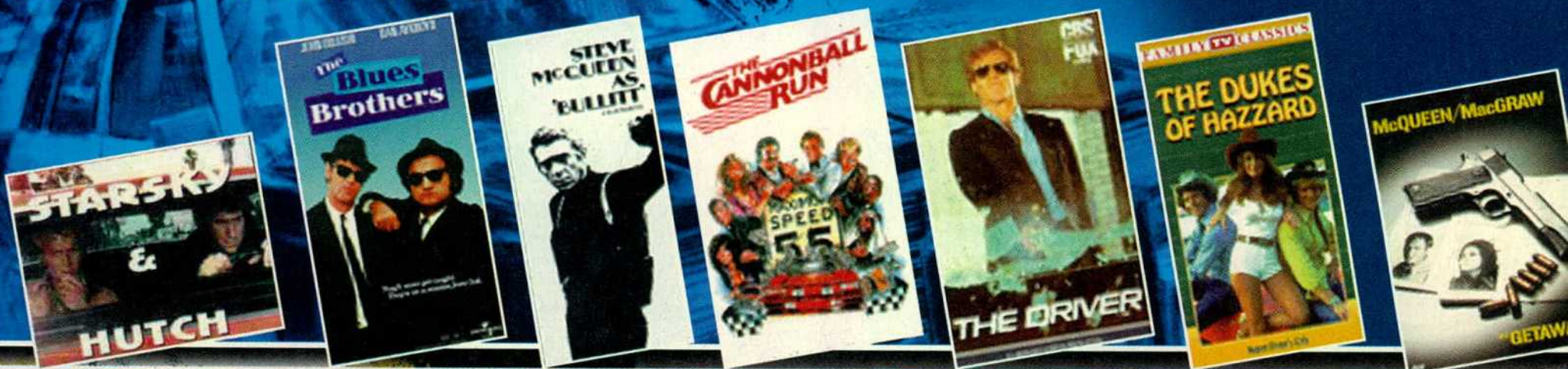


Selbst komplexe Gebäudestrukturen sind für die Engine kein Problem.





DIE INSPIRATIONSQUELLEN:

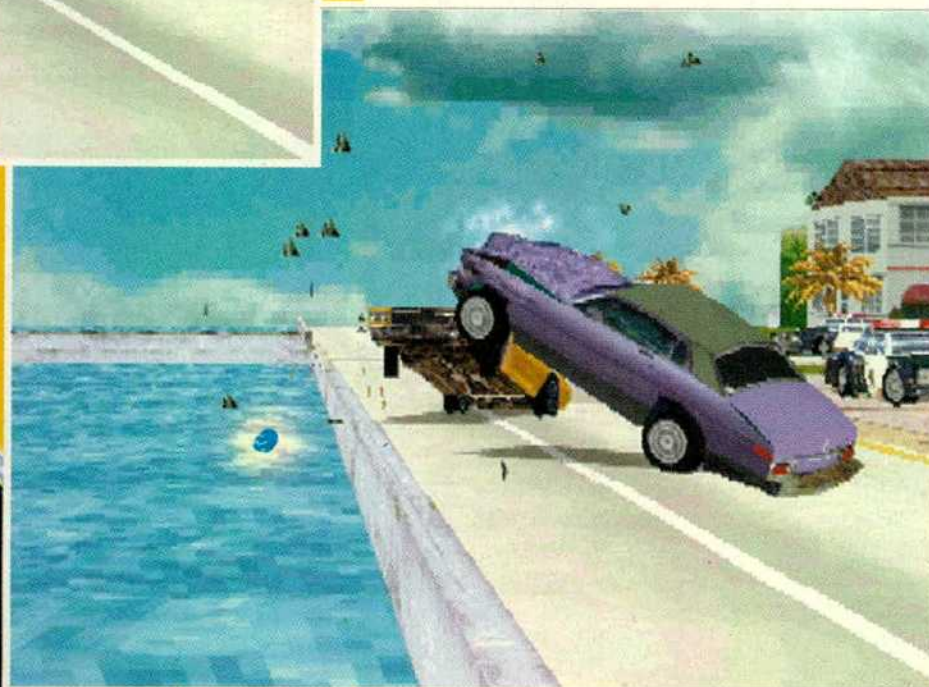


Auch die Scheinwerfer können bei Driver zu Bruch gehen.

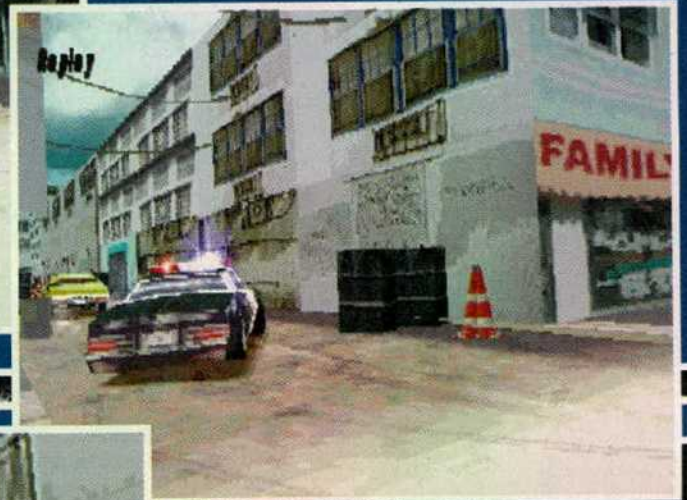
waren schließlich rundkursorientierte Spiele, während Driver keine vorgegebenen Strecken besitzt. Die neue Engine ist sehr viel leistungsfähiger. Trotz des Geschwindigkeitszuwachses ist sie in der Lage viele Situationen noch akkurater zu simulieren, wie bspw. das Taumeln und Überschlagen der heißen Öfen oder das präzise Verhalten der Federung bei dem Überfahren eines Randsteins. Weiterer wichtiger Bestandteil ist natürlich die oft so vernachlässigte künstliche Intelligenz der computer-gesteuerten Welt. Hier unterscheidet man klar zwischen den Reaktionen des zivilen Verkehrs und denen der Polizeifahrzeuge. Während die „normalen“ Fahrzeuge im Grunde genommen möglichst Kollisionen ausweichen und den Verkehrsregeln folgen, müssen folgende oder verfolgte Fahrzeuge deutlich mehr Informationen verarbeiten. Wie schüttele ich am besten meinen

Gegner ab? Wie schlänge ich mich geschickt durch den Verkehr? Diese Vorgänge überzeugend nachzubilden war der zeitaufwendigste Kernpunkt der gesamten Programmierung. Blickt man jedoch auf den bereits erreichten Grad der KI, können sich die Coder stolz auf die Schulter klopfen. Verfolgte Wagen versuchen ihren Jäger durch gekonnte Richtungsänderungen oder angetäuschte Schlenkerer abzuschütteln. Polizeiwagen heften sich erbarmungslos an die eigene Stoßstange, bilden Straßenblockaden, versuchen den Wagen mit allen Mitteln zum stoppen zu bringen. Dabei rammen sie nicht nur hirnlos das Heck des Drivers, sondern versuchen mit gezielten Treffern an den Ecken des Hecks den Wagen zum Ausbrechen zu bringen. In extremen Fällen stellen sich die Ordnungshüter sogar quer vor den Fluchtwagen.

Obwohl die gesamte Fahrphysik sehr anspruchsvoll ausgefallen ist, wurde eine unnötige Verkomplizierung der Steuerung vermieden. Zu Beginn des Spiels unterstützt optional der Computer den Fahrer noch mit einer Art Auto-Handbremse, die es auch Anfängern ermöglicht, sich mit dem eleganten Slide um die Kurve anzufreunden. Erfahrene Getaway-Driver können mit zusätzlichen Features wie dem Durchdrehen der hinteren Räder, Accelerated Steering Lock oder der Handbremse experimentieren. Für die richtige Sicht am Steuer sorgt eine höhenvariable Außenkamera und selbstredend eine Ego-Perspektive. Als besonderes Gimmick kann per L1- und R1-Taste nach rechts und links aus dem



LA ist die einzige Stadt, in der man nur nachts unterwegs ist.



Wagen geschaut werden, um bspw. Kreuzungen einzusehen.

Sehr löblich ist der integrierte Replay-Editor, der sich schon fast als eine Art Unterspiel entpuppt. Nach jedem erfolgreichen Run kann der Fahrer seine Jagd auf Wunsch erneut Revue passieren lassen. Mit dem Einsatz zahlreicher Kamerapositionen, die einfach innerhalb des Replays festgelegt werden, kann man sich ohne viel Aufwand seinen eigenen kleinen Film zusammenbasteln und obendrein noch auf einer Memory Card sichern. Das Prinzip ist kinderleicht: Wahlweise wird die Wiederholung gestoppt und einfach auf eine andere Perspektive geschaltet, welche sich das Programm merkt. Zur Wahl stehen nahezu alle möglichen Ansichten, die von fest angebrachten Kameras über frei bewegliche und im Gelände positionierbare Objektive bis hin zu der Gegnerperspektive reichen. Zusätzlich können alle Linsen gewechselt werden, um u.a. einen Fischaugen-Effekt zu erzielen oder dem Wagen hinterher zu zoomen. Es macht einfach riesigen Spaß seine eigenen Fahrkünste in zelluloidreife Filmspektakel zu verwandeln und durch die Speichermöglichkeit einem staunendem Freund vorzuführen.

Inspiziert durch den Funky-Soundtrack zahlreicher TV-Serien wie Starsky & Hutch, Ein Duke kommt selten alleine oder Sie nannten ihn Bullitt wird auch Reflections' Blechorgie in den groovigen Klängen der 70er erstrahlen. Obwohl noch Verhandlungen über lizenzierte Tracks im Raum stehen, ist man sich über die Stilrichtung jedoch einig. Auch die Soundsamples stammen von echten V8-Monstern. Die gesamte

Akustik des Render-Intros wurde bspw. mit einem Ford Mustang „synchronisiert“. In einem leerstehenden Lagerhaus vollführte man fast alle „Stunts“, die auch in der Eingangssequenz zu sehen sind.

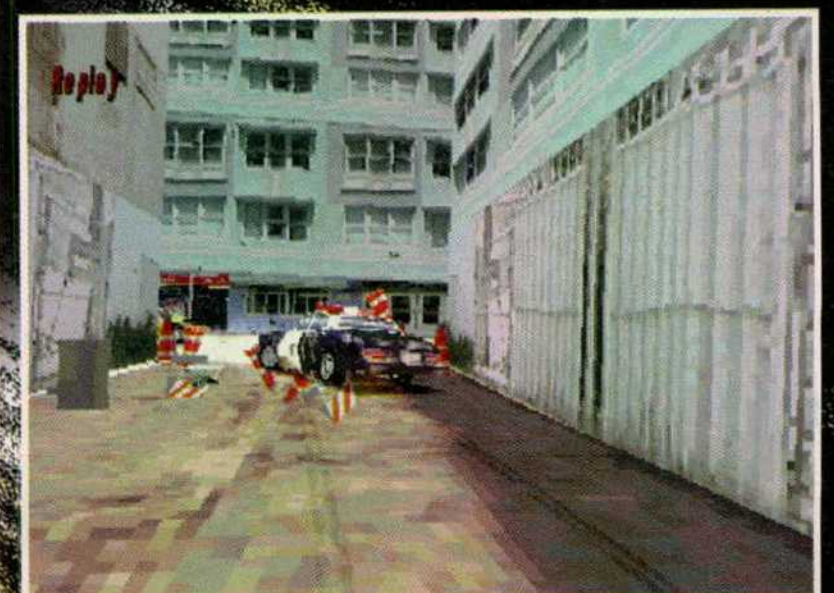
Alles in allem hat Driver tatsächlich das Zeug dazu einmal mehr den Versuch zu wagen, frischen Wind in das etwas festgefahrene Genre zu blasen. Die Kombination aus realistischer Fahrphysik mit relativ simpler Steuerung und einer spannenden Story sollte eigentlich einschlagen wie eine Bombe. Schon nach einigen Runden ist man völlig dem genialen Feeling der Kultwagen verfallen. Zur Zeit sind die Engländer besonders mit dem Feintuning der Aggressivität der Polizei beschäftigt. Auch arbeitet man noch mit Hochdruck an den verschiedenen Witterungsverhältnissen, da auch bei Nacht und Regen Missionen erfüllt werden müssen. Sollten keine größeren Schwierigkeiten auftauchen, können wir uns nach über zwei Jahren Entwicklungszeit im Mai auf den PlayStation Road Movie freuen.



Pulp Fiction Fans können sich schon auf den Soundtrack freuen.



Im Laufe des Spiels wächst der Fuhrpark des Drivers.





IM GESPRÄCH MIT MARTIN EDMONDSON, MANAGING DIRECTOR REFLECTIONS

play: In der Vergangenheit habt Ihr Euch hauptsächlich auf Rennspiele konzentriert. Was wird in Zukunft bei Reflections passieren?

Martin Edmondson: Wir werden in unserem Produkt Line-Up wohl immer

Martin Edmondson: Wir waren einfach bereit für eine Veränderung. GT Interactive hat einfach eine massive Marketing-Power, die uns nachhaltig beeindruckte. Außerdem fördern sie sehr stark die Entwickler. Wenn man zwei Jahre an einem Titel arbeitet, gibt es nichts Frustrierenderes als mit dem Publisher unter einen Hut geworfen zu werden. Viele Leute dachten, wir gehören Psygnosis, dabei waren wir immer ein unabhängiger Entwickler, wie viele andere auch.

play: War es nicht sehr schade so wichtige Marken wie Destruction Derby zu verlieren?

Martin Edmondson: Auf jeden Fall. Ich persönlich hätte gerne einen dritten Teil gesehen, aber es kommt, wie es kommt. Letztendlich muß man sich damit abfinden und den Weg weiter nach vorne beschreiten.

play: Stammt der Name Driver eigentlich direkt von dem alten Film, oder wie bist Du - darauf gekommen?

Martin Edmondson: Eigentlich nicht. Ich sah den Film, als ich etwa 10 Jahre alt war. Autoverfolgungsjagden habe ich einfach schon immer geliebt. Daher kam einfach die Hauptinspiration für Driver.

play: Driver wurde oft als GTA in 3D bezeichnet. Kannst Du diesem Vergleich zustimmen?

Martin Edmondson: In keinsten Weise. Driver wurde designt, um die bestmöglichen Autoverfolgungsjagden auf einer Konsole nachzustellen. GTA ist ein 2D Cartoon-Spiel aus der Vogelperspektive. Wer sich nur wenige Minuten mit Driver auseinandersetzt, wird feststellen, daß beide Titel so gut wie nichts gemeinsam haben. In Driver geht es nicht um Gewalt gegen Fußgänger oder etwa Schußwechsel, sondern einfach nur um geschicktes Fahren.

play: Hatte das Spiel irgendeinen Einfluß auf Deinen privaten Fahrstil?

Martin Edmondson: Ich glaube, das Spiel wurde durch meinen Fahrstil beeinflusst (lacht).

play: Vielen Dank für das Interview, Martin.

mindestens ein Rennspiel haben, weil wir uns einfach schon ein paar Jahre mit dieser Thematik auseinandergesetzt haben. Natürlich werden wir in Zukunft auch in anderen Gebieten experimentieren. Unser Hauptbestreben liegt einfach drin, mit Thematiken zu arbeiten, bei denen wir uns wohl fühlen.

play: Hast Du schon jemals über eine neue Version von Shadow of the Beast nachgedacht?

Martin Edmondson: Rein aus Nostalgiegründen wäre das bestimmt eine feine Sache. Leider gibt es, glaube ich, in der jetzigen Zeit nicht mehr so viele User, die sich an diesen Titel erinnern. Außerdem dürfen wir den Namen eh nicht mehr verwenden.

play: Das heißt daß mit dem Wechsel zu GT Interactive praktisch auch alle vorangegangenen Titel an Psygnosis gefallen sind.

Martin Edmondson: Genau, richtig. Alle Spiele, die wir für Psygnosis produziert haben, sind natürlich in deren Besitz.

play: Worin lagen die Gründe für die Trennung von Psygnosis?

Jetzt vorbestellen

89,95
*89,95
89,95
89,95
89,95
95,00
79,95
89,95
89,95
*89,95
49,95
89,95
79,95
89,95
89,95
89,95
89,95
85,00
105,95
89,95
*95,00
89,95
89,95
89,95
89,95
*89,95
89,95
99,95
98,95
89,95
*89,95
*89,95
49,95
89,95
*89,95
79,95
*89,95
89,95
85,00
*89,95
*89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95

Oddworld: Abe's Exodas
 O.D.T.
 Premier Manager 99
 Prince Naseem Boxing
 Pro Pinball Big Race USA
 Rayman 2
 Rival Schools
 Populous
 Rally Cross 2
 Small Soldiers
 Spyro the Dragon
 Tekken 3
 Tenchu Ninja
 Tiger Woods PGA 99
 Total Touring Car 2
 Victory Boxing 2
 WCW Thunder
 X-Game Pro Boarders

D r e a m c a s t	
Blue Stinger JAP	159,95
Daytona JAP	159,95
Incomming JAP	159,95
Sega Rally 2 JAP	159,95
Seven Cross JAP	159,95
Seven Adventures JAP	159,95

8 9 , 9 5	Acclaim Sports Soccer
8 9 , 9 5	Banjo & Kazooie
8 9 , 9 5	Bio Freaks
* 8 9 , 9 5	Body Harvest
8 9 , 9 5	Bust-A-Move 2
* 8 9 , 9 5	Castlevania 3D
8 9 , 9 5	Extreme G
8 9 , 9 5	Extreme G 2
* 8 9 , 9 5	F-1 Racing Simulation
8 9 , 9 5	F-1 World Grand Prix
8 5 , 0 0	FIFA 98
9 9 , 9 5	Forsaken
9 5 , 0 0	Frankreich 98
8 9 , 9 5	G.A.S.P
8 9 , 9 5	Glover
8 9 , 9 5	Goemon Mystical Ninja
8 9 , 9 5	GT 64
* 8 9 , 9 5	Holy Magic Century
	Int. Superstar Soccer 98
a s t	Mario 64
	Mario Kart 64
	Mischief Makers
1 5 9 , 9 5	Mission Impossible
1 5 9 , 9 5	NBA Courtside

* 129,95	NBA Pro 98	59,95
89,95	NFL Quarterback Club	99,95
125,00	NHL Breakaway	99,95
109,95	Reckling Balls	129,95
75,00	Space Station Silicon Valley	99,95
* 139,95	Tennis Arena 2	* 139,95
59,95	Tetrisphear	89,95
109,95	Top Gear: Overdrive	135,00
* 129,95	Turok	59,95
89,95	Turok 2	99,95
59,95	Turok 2 UK	109,95
129,95	Wayne Gretzky	49,95
119,95	WCW vs. NWO: Revenge	129,95
69,95	Yoshi's Story	89,95
89,95	Zelda 64 Okarina of Time	109,95

GAME BOY COLOR

Breakout	*59,95
Centipede	*59,95
Cool Hand	59,95
Frogger	*59,95
Game & Watch Galery 2	49,95
Harvest Moon	65,00
Hollywood Pinball	59,95
Montezumas Return	59,95
NBA JAM 99	65,00
NBA Pro 99	*65,00
NFL Blitz	65,00
Pocket Bomberman	49,95
Power Quest	65,00
Rampage World Tour	65,00
Reservoir Rat	59,95
Tetris Deluxe	49,95
Turok 2	65,00
Wario Land 2	65,00
Zelda	65,00

**Karl-Helfferich-Str. 2
67433 Neustadt/Wstr.**

Schützenstr. 20
67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND

Die Nummer zu den Spielen

0621 - 52 96 265

Jetzt auch im Internet: <http://beam.to/gamesisland>

Alle mit * gekennzeichneten Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar.
Nutzen Sie unseren **kostenlosen Vorbestellservice!!!**

Händleranfragen erwünscht
Preislisten gegen schriftliche
Gewerbeanmeldung
FAX 0621-5296387
Fragen Sie nach
unserem Kooperationsmodell

Besuchen Sie auch unsere Partner

Landau Gamers Dreamworld
Ostbahnstr 26 * 06341-890477
Offenbach Pfalz I.O.S.
Obergasse 16 * 06348-940989
Wildeck-Obersuhl HiFi-Corner
Gewerbegeb. Nord * 06626-919016
Weil der Stadt Line Edition
07033-80237
Rees Enjoy Us
Melatenweg 159* 02851-917992

Ladenpreise können abweichen

Playstation		Playstation		Playstation	
Mr. Race	44,--	Poy Poy	44,--	GT - Gran Turismo	49,95
Future Dreams	49,95	Robotron X	39,95	GTA - Grand Theft Auto	49,95
W.C. Alarmstufe Rot	69,95	V-ball	49,95	Int. Supers. Soccer Pro	49,95
Castlevania	44,--	Vs. (Versus)	44,--	Pandemonium	49,95
Frankreich 98	49,95	Wrecking Crew	44,--	Resident Evil	49,95
Enzy	49,95			Road Rash	49,95
Back Off World	49,95	Playstation		Soul Blade	49,95
Hardcore 4x4	49,95	Abe's Oddysee	49,95	Soviet Strike	49,95
Man in Black	49,95	Command & Conquer	49,95	Total Touring Car	49,95
Mass Destruction	49,95	Crash Bandicoot	49,95	V-Rally	49,95
MDK	49,95	Crash Bandicoot 2	49,95	Verges. Welt: Jurassic Park	49,95
Hot Air Snowboarding	49,95	Croc	49,95	Wipe out	49,95
Halfway 3D	49,95	Destruction Derby 2	49,95	Wipeout 2097	49,95

Alle Lieferungen erfolgen per Post Nachnahme: versandkostenfrei zzgl. NN-Entgelte. Auf Wunsch versenden wir auch Per UPS Nachnahme
 Lagerware versenden wir am selben Tag bei Bestellung bis 15 Uhr. Annahmeverweigerern berechnen wir die uns entstandenen Versandkosten pauschal mit 20 DM
 Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten Ladenpreise können abweichen **UNFREIE SENDUNGEN WERDEN GRUNDSÄTZLICH NICHT ANGENOMMEN**

ARGONAUT

MISCHA STRECKER

Während sich Argonaut eigentlich bereits mit Star Glider ihre ersten Sporen im 3D-Sektor verdiente, war es Starwing, das die Briten über Nacht berühmt machte. Das Team um Jez San war maßgeblich an der Entwicklung des Super Nintendo-Spiels und des SFX-Chips beteiligt. Ihre erste Eigenentwicklung für die PlayStation entstand erst 1997 in der Form von Croc Legend of the Gobbos, das von Fox Interactive veröffentlicht wurde. Croc avancierte zu einem ausgesprochenen Verkaufsschlager und ist mittlerweile auch als Platinum-Edition zu haben. So verwundert es kaum, daß Argonaut neben zwei Dreamcast-Projekten und Alien Resurrection für die PlayStation und den PC auch an einem Sequel zu Croc arbeitet. play warf einen ersten Blick auf Kingdom of the Gobbos.

ARGONAUT-FIRMENGESCHICHTE

Die Geschichte von Argonaut begann Mitte der Achtziger Jahre, als ein Teenager namens Jez San eine Software-Beratungsfirma gründete. Nicht lange danach erschien das erste Spiel des kleinen Entwicklers, Skyline Attack für den C64.

Einen ersten kommerziellen Hit landeten sie 1988, als das Sequel des zwei Jahre zuvor erschienenen Star Glider herauskam. Es wurde eines der erfolgreichsten Spiele der Firmengeschichte. Argonaut begann, sich einen Namen vor allem für technisch anspruchsvolle und innovative Spiele im 3D-Bereich zu machen. FX-Fighter aus dem Jahre 1995 war z.B. der erste PC-Prügler, in dem Motion Capturing zum Einsatz kam.

1993 erschien Starwing und sorgte vor allem wegen des von Argonaut entwickelten Super FX-Chips - des ersten Grafikbeschleunigers - für Furore. Weltweit über 4 Millionen verkaufte Exemplare bescherten dem Science Fiction Shooter einen Platz in den Top 20 der besten Spiele aller Zeiten. Doch nach Stunt Race FX wurde es wieder still um den Chip, der just in die Zeit hineingeboren wurde, als Segas Saturn und Sonys PlayStation den Beginn der Next Generation-Ära im Konsolenbereich einläuteten.

Ein Jahr nach Starwing spaltete sich Argonaut auf. Argonaut Games konzentrierte sich auf die Entwicklung von Spielen, während sich Argonaut Tech-



nologies auf die unterstützende Hardware spezialisierte. Durch neue Investoren und den Gang an die Börse sicherten sie sich die finanziellen Mittel, um weiter expandieren zu können und sich eine gewisse finanzielle Unabhängigkeit zu bewahren. Statt der bis dahin drei Spiele, die gleichzeitig in Entwicklung waren, wurde die Zahl auf sechs erhöht. Argonaut Technologies arbeitet, nach dem Vorbild des Super FX-Chips für das Super Nintendo, an unterstützender Hardware für den Unterhaltungssektor. Hauptaugenmerk richten sie auf Echtzeit 3D-Technologien, einem Gebiet, auf dem Argonaut seit ihres Bestehens eine einzigartige Kompetenz aufgebaut hat.

SPIELE VON ARGONAUT

Skyline Attack	1984	Erstes Spiel von Argonaut.
Star Glider	1986	Eines der ersten 3D-Spiele.
Star Glider 2	1988	Erstes kommerziell erfolgreiches 3D-Spiel.
King Arthur's World	1993	Erstes Super Nintendo-Spiel in Dolby Surround.
Starwing	1993	Unterstützung des SFX-Chips, weltweit 4 Millionen verkaufte Einheiten.
Stunt Race FX	1994	
FX Fighter	1995	Erster 3D-Prügler auf dem PC. Zum ersten Mal kam das Motion Capturing-Verfahren in einem Spiel zum Einsatz.
Croc Legend of the Gobbos	1997	Eines der ersten Jump'n Runs in einer frei begehbaren 3D-Landschaft für die PlayStation.

Genre	Jump'n Run
Hersteller	Fox Interactive, Electronic Arts
Entwickler	Argonaut Games
Erhältlich ab	1. Quartal



Croc hat in Kingdom of the Gobbos etliche neue Aktionsmöglichkeiten mit auf den Weg bekommen.

Die Geschichte von Croc 2 setzt genau dort ein - wer hätte es gedacht -, wo Croc 1 endete. Baron Dante ist besiegt, seine Dantinis bedeuten keine Gefahr mehr für die kleinen Gobbos. Wo man nur hinsieht, hat Frieden Einzug gehalten, und niemand muß sich wegen irgend etwas Sorgen machen. Anfangs genießt auch Croc die Ruhe und vergnügt sich mit seinen Gobbo-Freunden am Strand, allerdings fängt er schon nach kürzester Zeit an sich zu langweilen. Bis eines Tages eine Flaschenpost für den kleinen Taschendrachen von den Wellen ans Ufer gespült wird. Die Nachricht enthält nur die Worte „Vermissst Croc - wir brauchen Hilfe!“ und den Abdruck einer kleinen Krokodilstatue. Ohne zu zögern rennt er zu König Gobbo und bittet dort um die Erlaubnis, die Insel verlassen zu dürfen. Der König gewährt diesen Wunsch und läßt eine Wippe bauen, mit der sie das Krokodil zum Festland katapultieren. Dort angekommen hat die Langeweile ein Ende, statt dessen erwartet Croc Action satt.

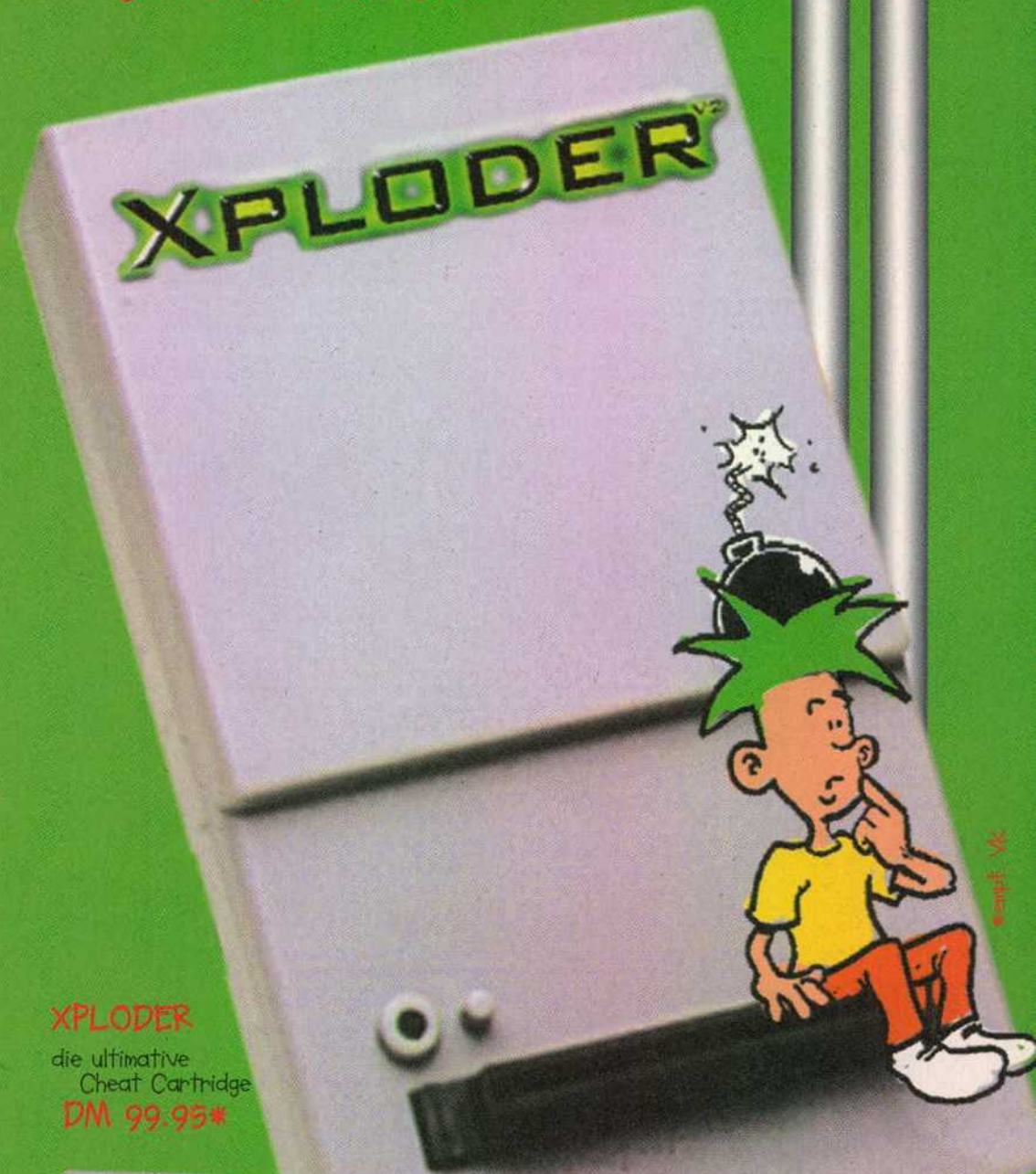
Croc trifft auf neue Gobbostämme, muß feststellen, daß auf der Welt immer noch Dantinis existieren, und ahnt noch nichts davon, daß diese nach einem Zauberspruch forschen, mit dem sie ihren verbannten Herrscher wiederbeleben können.

Schon sehr bald nach dem Erscheinen des ersten Teils trat man an Nic Cusworth, den Chefdesigner von Croc heran und fragte nach, wie es denn mit einem Nachfolger stehen würde. Das Problem mit Sequels, so Nic



Genügend Kristalle im Rucksack, kann Croc einkaufen gehen.

Leute, die das
beim Nasebohren
Gefundene unter den
XPLODER kleben,
sind krank.



XPLODER
die ultimative
Cheat Cartridge
DM 99.95*



XPLODER Pro
Funktionsumfang
wie XPLODER
LCD Display mit
Steuer- und Funktions-
tasten für Cheatsuche
ohne PC Verbindung

DM 149.95*



**4MB PSX
MEMORY
CARD**

ohne Kompression

DM 39.95*



**CYBER
SHOCK
CONTROLLER**

analog/digital
Controller für PSX

Motoren für
Vibrationseffekt

DM 59.95*



**Original PSX
SCORPION
LIGHT GUN**

inkl. GunCon™
AV-Adapter

bekannt als James
Bond Waffe

DM 79.95*

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de

PC JOKER Heft & Spiel

**ÜBER
50%
SPAREN!**

**Nur 4.- DM
pro Heft mit
Vollversion?
Ich glaub',
ich brauch
'ne Brille!**

**Die nächsten 3 Ausgaben für nur
12,- DM im Mini-Abo**



- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr als 400 Seiten** voller Test Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie** Lieferung in umwelt-schonender Klarsichthülle!
- Für nur **12,- DM** statt der regulären **26,70 DM**!

PC JOKER Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON



Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,- statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Ich zahle per **Vorauskauf** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Datum/1. Unterschrift _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Ausland 100,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum/2. Unterschrift _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

• **Coupon ausfüllen und einsenden an:**
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham



Cusworth in seinen Entwicklertagebüchern, ist, daß man zwar noch eine Menge Ideen für den ersten Teil gehabt hätte, die man aus Zeitgründen aber nicht mehr realisieren konnte, sich aber in einem

potentiellen Nachfolger einbauen lassen würden. Allerdings rast die Entwicklung vorwärts, so daß die meisten Spiele schon nach einem Jahr veraltet wirken. Zudem wollte man bei Argonaut nicht einfach nur neue Level für ein altes Spiel kreieren. Also war man gezwungen auf der technischen Seite noch eins draufzusetzen, obwohl man schon davon überzeugt war, das Bestmögliche geschaffen zu haben.

Technisch gesehen hat sich auch eine Menge getan. Croc wurden neue Moves beigebracht. Inzwischen kann er sich, wie Crash und Lara, an der Decke entlanghangeln, er beherrscht die hohe Schwanzattacke und ist dank eines Boost in der Lage weitere Sprünge auszuführen. Die Charaktere sind darüber hinaus nicht mehr nur bloße Staffage, die gerettet werden müssen, sondern reden mit ihm und bieten ihre Unterstützung bei der Lösung der Rätsel an. Nach jedem Level hat Croc nun die Gelegenheit, seine gesammelten Edelsteine in einem Geschäft gegen Extraleben und andere nützliche Gimmicks einzutauschen.

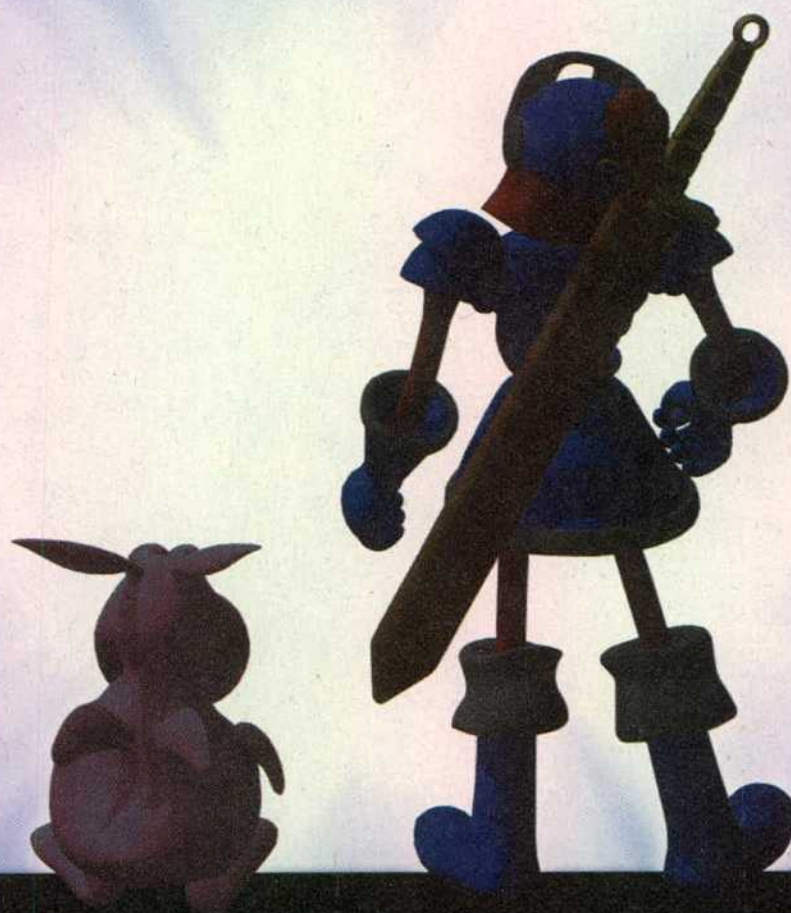
Die Level wurden im Vergleich zum ersten Teil drastisch vergrößert und bieten sowohl in grafischer Hinsicht als auch im Aufbau mehr Abwechslung. In einigen der Stages benutzt Croc Hängegleiter oder Karts zur Fortbewegung. Die Charaktere wurden dem Thema eines Dorfes entsprechend gestaltet und wandeln nun u.a. als Piraten oder Inkas durch die Gegend.

Die im ersten Teil noch vorhandenen, nervenden Ladezeiten während des Spiels gehören der Vergangenheit an. Ebenfalls verändert und intelligenter gestaltet wurde die Kameraführung, die im Vorgänger noch ziemliche Probleme hatte, dem Kroko zu folgen. Eine neue, schnellere Grafikkengine schließlich sorgt nun für weichere Animationen der Protagonisten. Welche Änderungen noch auf uns zukommen, ob ein Multi Player-Modus eingebaut wird und wie sich Croc dann endlich spielen wird, erfahren wir im Frühjahr, denn dann soll Croc Kingdom of the Gobbos erscheinen.



Die Grafikkengine wurde gegenüber dem Vorgänger deutlich überarbeitet.

“DEIN LEBEN FÜR DEIN SCHICKSAL”



“EIN WUNDERVOLL ANIMIERTES, EINFALLSREICHES UND
AUFWENDIGES ROLLENSPIEL DER TOSHINDEN-SCHÖPFER”

GAMERS' REPUBLIC



Mach Dich auf eine phantastische
Rollenspiel-Reise durch eine
beeindruckende Welt im Anime-Stil.



Begegne einem wandlungsfähigen Baby.
Erziehe es zu Deinem Verbündeten.
Weist Du es zurück, wird es Dein Feind.

GUARDIAN'S CRUSADE™

MANCHMAL FOLGT DEINE BESTIMMUNG DIR!



www.activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten
unserer Firmengruppe interessiert sind, wenden Sie sich an: info@activision.de

© 1998 Tamsoft Corporation. Veröffentlichung und Vertrieb unter Lizenz durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Guardian's Crusade ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

WARZONE

MARTIN WEIDNER

AUF DER CEBIT HOME UND DER LONDONER ECTS 98 BEREITS ALS BETA-VERSION ZU SEHEN, GING SEITHER DIE ENTWICKLUNG DES ECHTZEITSTRATEGIESPIELS WARZONE 2100 VON EIDOS INTERACTIVE IN RIESENSCHRITTEN VORAN.

PLAY UNTERHIELT SICH MIT ALEX McLEAN, TIM CANNELL UND PAUL DUNNING VON DEN PUMPKIN STUDIOS ÜBER DIE 3D-ENGINE UND DIE WEITEREN NEUERUNGEN VON WARZONE 2100, DIE PLAYSTATION-SPEZIFISCHEN FEATURES, DIE LIEBE KONKURRENZ SOWIE DIE ZUKUNFTSAUSSICHTEN DES ECHTZEITSTRATEGIESPIEL-GENRES.



Pumpkin Studios - ein Firmenportrait



Das Pumpkin Studios-Team: hintere Reihe (von links nach rechts): Keith Ledger (Game Designer), Gareth Jones (Software Engineer), Martin Severn (Musician & Senior Graphic Artist), Annette Bell (Software Engineer), Jeremy Sallis (Software Engineer), Tim Cannell (Software Engineer), Alex McLean (Head of Software Engineering), Pete Johnson (Senior Graphic Artist); mittlere Reihe: Paul Dunning (Software Engineer), Alex Lee (Software Engineer), Rebecca West (Ex-Project Coordinator), Erol Kentli (Graphic Artist), John Elliot (Software Engineer); vordere Reihe: Kevin Ayre (Senior Graphic Artist), Jim Bambra (Director of Projects), Nick Cook (Director of Development), Kevin Wicks (Senior Graphic Artist); nicht im Bild: Pete Ball (System Support Engineer).

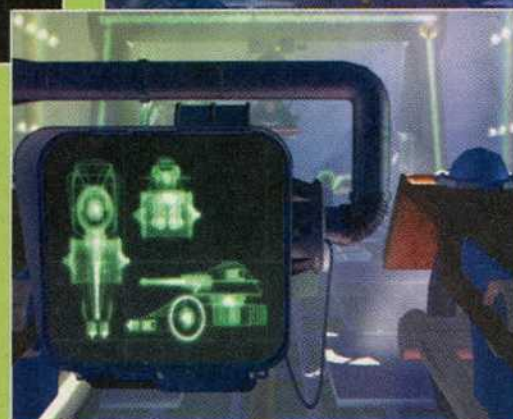
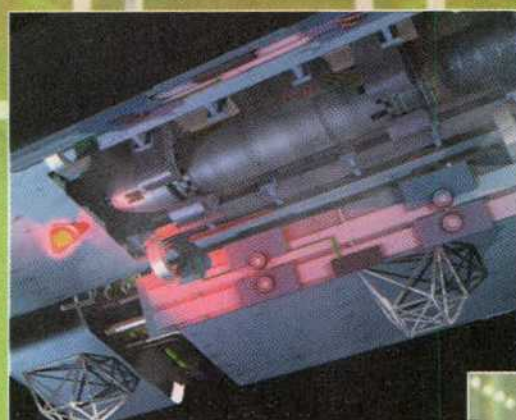
Neben ihren beiden Studios in London und San Francisco zählen die Pumpkin Studios zu den mittlerweile fünf internen 100%igen Tochtergesellschaften von Eidos Interactive. Crystal Dynamics rundete zuletzt im September 1998 den aus Core Design, Big Red Software, Twisted Pear und den Pumpkin Studios bestehenden Zirkel ab.

Ins Leben gerufen wurde das Studio mit dem Kürbis im Firmenlogo erst im August 1996. Jim Bambra und Nick Cook, die beiden Firmengründer, waren zuvor bei MicroProse als Head of Design bzw. Art Director beschäftigt. Somit ist es nicht weiter verwunderlich,

daß Nick Cook und Jim Bambra, der auch schon bei TSR und Games Workshop arbeitete, die weiteren Mitglieder ihres Teams vornehmlich aus ehemaligen MicroProse-Mitarbeitern rekrutierten. Zu den bisherigen Projekten, an denen das Pumpkin Studios-Team beteiligt war, zählen u.a. die X-Com- und die Formula One Grand Prix-Serie. Auf der PlayStation trat das 17köpfige Team bislang durch ihre Mitarbeit an Gunship und der X-Com-Serie, die von MicroProse veröffentlicht wurden, und Assault Rigs, G-Police und Overboard! (alle: Psygnosis) in Erscheinung.

Warzone 2100, das parallel für die PlayStation und den PC entwickelt wird und voraussichtlich Ende April in den Handel kommen soll, stellt ihr erstes Projekt in Eigenregie dar. Eine Version für den Dreamcast soll parallel zum europäischen Launch der Sega-Hardware erscheinen.

NG 2100



Warzone 2100 - die Storyline

Eine technische Panne im militärisch genutzten Satellitensystem der Großmächte sollte zum Auslöser für den Ausbruch des 3. Weltkriegs werden. Die Spionagesatelliten spielten aus heiterem Himmel verrückt und setzten Nuklearraketen in Richtung Washington D.C., Moskau und Peking in Marsch. Die auf dem Boden stationierten Überwachungsanlagen reagierten prompt auf diese vermeintliche Provokation - nämlich mit einem nuklearen Vergeltungsschlag. Der Menschheit blieb nicht der Hauch einer Chance. Millionen kamen sofort ums Leben und der bald darauf einsetzende nukleare Winter raffte weitere Milliarden von Menschen dahin. Die Überlebenden sollten die Toten beneiden. Versprengte Grüppchen von Freischärlern schlossen sich bald zu rivalisierenden Banden zusammen, um um das, was von der Erde noch übrig geblieben war, erbitterten Krieg zu führen. Nur wenige waren so visionär, zu versuchen, eine neue Weltordnung aufzubauen. Die Menschheit wußte damals noch nicht, daß in Wirklichkeit jemand anderes für den Ausbruch des Krieges verantwortlich war. Diese postapokalyptische Storyline bildet den Auftakt zu Warzone 2100.

Warzone 2100 - die Einheiten

Dem Design der Vehikel fällt in Warzone 2100 eine tragende Rolle zu. Nach dem Baukastenprinzip stellt man

sich aus einer Vielzahl unterschiedlicher Teile, (z.B. Antriebssysteme und Waffen) eine ideale Kombination zusammen, um angemessen auf dem Schlachtfeld (re-)agieren zu können. Nach Aussage der Entwickler von Pumpkin Studios sind über 2.000 Verknüpfungen von Vehikeln möglich, - angefangen bei leicht gepanzerten Aufklärungseinheiten über Luftkissenboote bis hin zu VTOLs (Vertical TakeOff and Landing-Einheiten), die den Bodentruppen Luftunterstützung gewähren. Diese Vielfalt sollte selbst experimentierfreudige Spielernaturen über alle Maßen zufriedenstellen. Eine Schlüsselrolle spielen insbesondere die Kommandoeinheiten (Commanders), die untergeordnete Einheiten selbständig in die Schlacht führen und ihnen entsprechende Angriffsziele zu-

weisen. Als Aufklärer bieten sich insbesondere Sensors an, die unter Zuhilfenahme weitreichender Sensoren gegnerische Einheiten frühzeitig aufspüren können, während Jammers hingegen in der Lage sind, die Stärke der eigenen Streitkräfte zu kaschieren, indem sie das feindliche Radar irreführen. Für ausreichend Abwechslung ist also gesorgt.

Warzone 2100 - die Gebäude

Geht es zu Beginn des Spiels zunächst darum, sein Kommandozentrum zu errichten, so ist man schon bald vollauf damit beschäftigt Rohstoffe zu fördern, die von den Kraftwerken in die Stromversorgung der Fabriken eingespeist bzw. als Treibstoff für die Fahrzeuge eingesetzt werden. Kleinere Fabriken stellen lediglich belanglose



WARZONE 2100



Einheiten her - die größeren hingegen produzieren kriegsentscheidendes Material, wie z.B. schwere Panzer oder hilfreiche Bauvehikel. Unter Voraussetzung ausreichender Ressourcen lassen sich die Fabriken auf eine konstante Produktion von Einheiten einstellen, die später automatisch auf der Karte positioniert werden. Upgrades für die Kraftwerke, Fabriken und Vehikel werden in Forschungslaboratorien entwickelt, welche die Artefakte untersuchen, die man im Verlauf einer Mission auffindet.

Warzone 2100 - die Missionsstruktur

Jeder der drei Feldzüge „Western Desert“, „Urban Devastation“ und „Rocky Mountain Breakdown“ spielt sich auf einer großen, fünfteiligen Haupt- sowie sieben bzw. acht Unterkarten ab. Sobald bestimmte Missionsziele auf der Hauptkarte erfüllt wurden, werden einzelne Aufträge auf den Unterkarten freigeschaltet, sei es der Bau von Gebäuden, die Verteidigung oder Eroberung eines Gebietes, oder klassische Search & Destroy-Missionen.



Warzone 2100 - die Steuerung

Insgesamt gesehen sind drei unterschiedliche Ansichten möglich. Die erste (Driving View) versetzt einen exakt hinter das Fahrzeug, das man gerade steuert, und kommt gerade actionorientierten Spielern sehr entgegen. Im Falle einer Gruppe von Einheiten wechselt man zwischen den einzelnen Vehikeln hin und her, um deren Anführer zu definieren. Bis zu vier Truppenverbände lassen sich bestimmen, zwischen denen man mit der L1- und L2-Taste wechseln kann. Mit der R1- und R2-Taste hingegen lassen sich bestimmte Einheiten auswählen. Treffen diese auf einen Gegner innerhalb ihres Aktionsradius, so eröffnen sie von selbst das Feuer, oder aber man weist ihnen selbst ein Ziel zu. Die HUD-Ansicht hingegen überlagert das 3D-Geschehen mit einer aus Menüs und Icons aufgebauten, halb transparenten Benutzeroberfläche, mittels der u.a. Artefakte erforscht, Einheiten gebaut, Verstärkung herbeigerufen und Fabriken angewiesen werden können neue Einheiten und Upgrades zu produzieren. Mit der Kreis-Taste ist es möglich jederzeit in das eigentliche Spielgeschehen zurückzukehren.

Bemerkenswert an Warzone 2100 ist u.a. die nicht-lineare Missionsstruktur. Der Spieler errichtet zu Beginn eine Heimatbasis, die er über die gesamte Campaign hinweg behält. Von dieser Basis aus erforscht er das weitere Gebiet und fliegt seine Einheiten zu untergeordneten Karten aus. Am Ende einer Mission kehrt man wieder zur Basis zurück.

Die dritte Perspektive stellt eine erweiterte Karte des Kampfgeschehens dar, auf der taktische Manöver geplant und ausgeführt werden können.

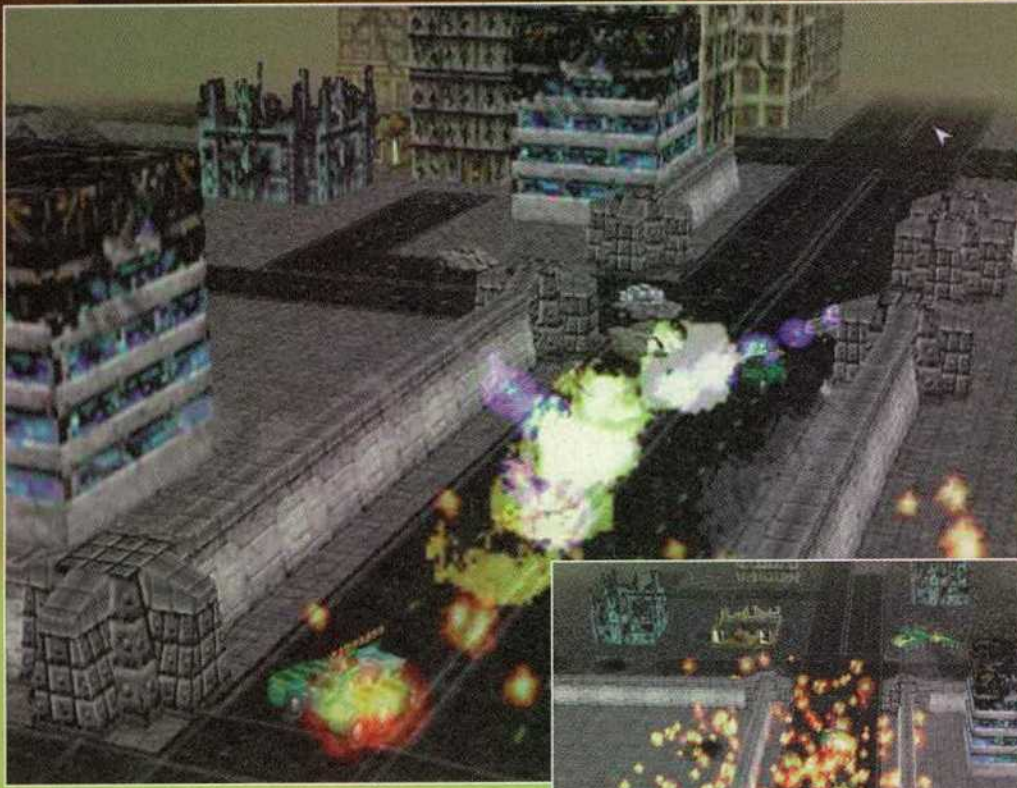
Warzone 2100 - die Multi Player-Optionen

Via Link up bieten sich in den vier Multi Player Modi folgende Spielvarianten an: die drei Campaigns gemeinsam zu bestreiten, im Skirmish Mode gegen weitere CPU-Gegner anzutreten, im Team Play Allianzen einzugehen oder sich im Death Match zu beflechten. Auch hier fällt dem Design der Vehikel eine tragende Rolle zu, da sich die bereits (mühsam) erstellten Streitkräfte abspeichern lassen, um in später folgenden Schlachten eingesetzt zu werden. Da einem die Basis ohnehin im Verlauf einer gesamten Campaign zur Verfügung steht und auch aufgebessert werden kann, wird der Spieler im Nu mit „seinen“ Einheiten vertraut gemacht.

Warzone 2100 - Echtzeitstrategie in der dritten Dimension?

Auf die Darstellung des Spielfelds bezogen lässt sich die Frage zweifellos bejahen. Das Schlachtfeld zoomt, schwenkt und dreht sich, daß es eine wahre Freude ist. So beobachtet man mit Vergnügen, wie sich z.B. schwere





Panzer gemächlich eine Anhöhe emporwinden, um dann auf die feindlichen Einheiten im dahinterliegenden Tal das Feuer zu eröffnen. Mit der isometrischen Ansicht eines Command & Conquer, eines WarCraft, eines Z oder eines KKnD Krossfire hat Warzone 2100 unter visuellem Aspekt kaum mehr etwas gemeinsam. Deshalb könnte Eidos Interactive mit diesem Echtzeitstrategiespiel eine völlig neue Zielgruppe erschließen - nämlich die der grafisch verwöhnten Spielernaturen, die zwar einen raschen Einstieg in ein (Action-)spiel suchen, aber gleichzeitig taktischen Feinheiten nicht abgeneigt gegenüberstehen; ein Zielpublikum, das die bisher auf der PlayStation erhältlichen Echtzeitstrategiespiele mit ihrer isometrischen Perspektive eben noch nicht ansprechen konnten. Das sollte einen eigentlich auch nicht sonderlich verwundern, handelte es sich bei diesen Games doch fast ohne Ausnahme um nahezu 1:1-Portierungen der entsprechenden PC-Versionen.

Die Neuerungen beschränken sich aber nicht bloß auf die verwendete Grafikengine. Der Spieler behält nämlich in Warzone 2100 z.B. sein Command Center über eine gesamte

Campaign hinweg bei. Es gibt auch Situationen, in denen man mit einem Transporter Streitkräfte zu kleineren Missionskarten ausfliegt, um Scharmützel mit gegnerischen Einheiten auszutragen. Die hohe Anzahl unterschiedlicher Einheiten (2.000), Waffensysteme (100) und technologischer Errungenschaften (400) erlaubt es einem darüber hinaus, sehr flexibel auf dem Schlachtfeld zu agieren. Außerordentlich viel Wert legten die Entwickler auch auf den Bereich der elektronischen Kriegsführung. Die Sensors und Jammers kommen einem als Aufklärer- bzw. als Tarneinheiten sehr zugute.

Bemerkenswert ist auch die Künstliche Intelligenz (KI), welche die Pumpkin Studios den einzelnen Einheiten angedeihen ließen. Truppenverbände eröffnen nicht nur selbständig das Feuer auf gegnerische Einheiten innerhalb ihres Aktionsradius, sondern sie organisieren sich sogar ohne Zutun des Spielers, so bilden beispielsweise Mörser und Raketenwerfer von selbst die Nachhut, während leichte Panzer und die Infanterie die Führung über den Pulk übernehmen. Je häufiger die Einheiten im Kampf eingesetzt werden, desto mehr gewinnen sie an Erfahrung und handeln entsprechend „scharfsinniger“. Die Commanders (d.h. die unbewaffneten Kommandoeinheiten), die

Die hohe Anzahl unterschiedlicher Einheiten ermöglicht es dem Spieler eine ganz eigene Strategie im Kampf zu verfolgen.

ihnen untergeordnete, „normale“ Kampfeinheiten eigenständig anführen und ihnen Ziele zuweisen, verfügen übrigens über die höchste KI. Je häufiger sie eingesetzt werden, desto mehr Einheiten können sie „steuern“.

Wer glaubt, die 3D-Engine wäre reine Augenwischerei, irrt sich; denn sie stellt nämlich einen integralen Bestandteil des Gameplays dar und verleiht dem Geschehen auf dem Schlachtfeld deutlich mehr Realitätsnahe als es eine isometrische Perspektive je ermöglichen würde. Die klassischen Tugenden eines Echtzeitstrategiespiels bleiben deshalb aber in keinsten Weise außen vor. Im Gegenteil - insbesondere im Hinblick auf die Anzahl der Einheiten, Waffensysteme und Artefakte sorgt die Vielfalt an Optionen in Verbindung mit der ausgereiften KI für sehr viel spielerischen Tiefgang. Zweifelslos katapultiert Warzone 2100 das Genre in die dritte Dimension. Die eigentliche Frage ist, ob es den anderen Softwareherstellern in diesem Jahr gelingt zu dessen visueller Präsentation aufzuschließen, denn wer einmal ein Echtzeitstrategiespiel in 3D erlebt hat, wird nur noch ungern bereit sein zur „klassischen“ Isoperspektive zurückzukehren.



Das Verhalten der Einheiten läßt sich relativ frei variieren: Stellung halten, patrouillieren, bei Feindkontakt den Gegner verfolgen, ein Terrain oder ein Gebäude beschützen usw.



WARZONE 2100

Im Gespräch mit Alex McLean, Head of Software Engineering, Tim Cannell, Software Engineer, und Paul Dunning, Software Engineer, Pumpkin Studios



play: Warzone 2100 ist Euer erstes Produkt als Entwicklungsstudio. Kannst Du uns etwas mehr Details über die Pumpkin Studios verraten, Alex?

Alex McLean: Die Pumpkin Studios wurden Ende 1996 von Nick Cook, der zuvor als Head of Art bei MicroProse UK beschäftigt war, und Jim Bambra, dem ehemaligen Head of Design von MicroProse UK, gegründet. Ich bin ein Jahr später eingestiegen und war davor ebenfalls bei MicroProse. Der Rest des Teams stieß kurze Zeit darauf 1997 hinzu. Die meisten von uns waren vorher bei MicroProse, darunter auch diejenigen Leute, die X-Com und Gunship auf der PlayStation entwickelten. Einige kamen auch von Psygnosis.

play: Wieviel Support erhaltet Ihr eigentlich von Eidos Interactive bei der Entwicklung des Spiels?

Alex McLean: Sehr viel sogar, da Eidos Interactive nicht bloß einen Minderheitsanteil an unserem Studio eingegangen ist. Wir sind eine 100%ige Eidos-Tochter - allerdings arbeiten wir nicht wie die anderen Eidos-Leute in London, sondern in Bath. Eidos Interactive übernimmt die gesamte Publishing- und Marketingseite.

play: Von KKnD Krossfire einmal

abgesehen, das zwar ebenfalls zuerst für den PC erschien, aber eigenständig für die PlayStation konzipiert wurde, stellen alle bisher für die PlayStation erhältlichen Echtzeitstrategiespiele reine PC-Konvertierungen dar. Warzone 2100 ist das erste, das parallel für PC und Konsole entwickelt wird. Ein Vorteil?

Tim Cannell: Die zeitgleiche Entwicklung der PC- und der PlayStation-Version erwies sich für die Konsolenvariante als ein ausgesprochener Vorteil. Dadurch waren wir in der Lage viele Features zu integrieren, die sehr viel schwieriger zu realisieren gewesen wären, wenn wir die fertiggestellte PC-Version konvertiert hätten.

Paul Dunning: Wir konnten uns voll und ganz auf die Benutzerführung der PlayStation-Version konzentrieren, anstatt einfach bloß die Steuerung der PC-Version mit der Maus zu emulieren. Warzone 2100 unterstützt das Standard-Digital Pad, den Dual Shock Analog Controller und die PlayStation-Maus.

play: Welche anderen Vorteile bietet Warzone 2100 gegenüber der Konkurrenz?

Tim Cannell: Warzone 2100 ist das erste richtige 3D-Echtzeitstrategiespiel auf der PlayStation. Die anderen verwenden entweder eine isometrische Perspektive oder nur zum Teil 3D-Landschaften. WarGames Defcon 1 ging

noch am ehesten in unsere Richtung, besitzt aber nicht denselben spielerischen Tiefgang. Bei den anderen Echtzeitstrategiespielen wird man förmlich dazu gezwungen, seine Heimatbasis zu Beginn jedes Levels erneut aufzubauen. Eine der zentralen Features von Warzone 2100 besteht hingegen darin, es dem Spieler zu ermöglichen seine Basis über den Verlauf einer gesamten, aus etlichen Levels bestehenden Campaign zu behalten. Darüber hinaus haben wir ein sehr komplexes System entwickelt, das es dem Spieler erlaubt eine Vielzahl unterschiedlicher offensiver und defensiver Einheiten zu designen.

play: Welches von den anderen Spielen seht Ihr als die härteste Konkurrenz an?

Tim Cannell: Im Grunde sehen wir eigentlich keines der bisher auf der PlayStation erhältlichen Echtzeitstrategiespiele als eine ernsthafte Konkurrenz zu unserem Spiel an. Das Genre ist auf der PlayStation einfach noch viel zu dünn besetzt, d.h. es gibt noch sehr viel Potential für einige wirklich gute Titel. Unser Spiel läßt sich auf der PlayStation wohl am ehesten mit der Command & Conquer-Serie vergleichen, aber nur im vereinfachten Sinne.

play: Glaubst Du, daß der Spieler sich mehr mit seinen Einheiten identifiziert, wenn er die Basis über eine



Zu den Personen

Alex McLean

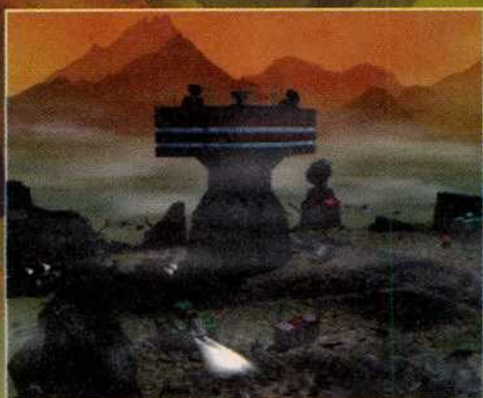
Nachdem Alex McLean den Studiengang Künstliche Intelligenz an der Universität Edinburgh 1994 mit Erfolg absolviert hatte, ging er zunächst als Software Engineer zu MicroProse, bevor er im August 1996 bei den Pumpkin Studios einstieg. Seitdem leitet er zusammen mit Jim Bambra und Nick Cook die Firma und arbeitet an dem 3D-Teil der PC-Version.

Tim Cannell

Tim Cannell zählt mit nahezu zehn Jahren Branchenerfahrung zu den Veteranen in der Spieleindustrie. Neun Spiele auf acht Plattformen stammten bisher von ihm, darunter die X-Com- und die Gunship-Serie von MicroProse. Tim Cannell arbeitet als Programmierer an der PlayStation-Version.

Paul Dunning

Paul Dunning war wie Alex McLean und Tim Cannell bei MicroProse UK beschäftigt, bevor er zu den Pumpkin Studios stieß. Paul Dunning arbeitet an dem Code der PlayStation-Version und einigen Tools.



gesamte Campaign hinweg behalten kann?

Tim Cannell: Ja, das hoffen wir. Das war ein Feature, das wir bei anderen Strategiespielen, sei es auf der PlayStation oder dem PC, schmerzlich vermisst haben.

play: Wie umgeht Ihr die Shortcuts, die nur mit einer PC-Tastatur möglich sind?

Tim Cannell: Wir haben sehr viel Zeit damit verbracht, eine Reihe unterschiedlicher Steuerungsvarianten zu programmieren. Einige darunter haben wir wieder verworfen, bis wir uns letztendlich für eine Variante entschieden haben, die es dem Spieler in unseren Augen ermöglicht sehr schnell alle entscheidenden Features der PC-Version auszuführen, aber trotzdem sehr einsteigerfreundlich zu bedienen ist.

play: Saht Ihr Euch gezwungen, bei der Anzahl der Polygone für die 3D-Modelle irgendwelche Kompromisse einzugehen, um die Framerate der PlayStation-Version stabil zu halten?

Tim Cannell: Nein. Wir haben zwar einige 3D-Modelle der PC-Fassung etwas abgeändert, aber im allgemeinen nur aus optischen Gründen. Die Anzahl der Polygone war kein großes Problem.

play: Ist es möglich, seinen Spielstand auch während einer Mission abzuspeichern?

Tim Cannell: Nein, leider nicht. Dies ist nur am Ende eines Levels innerhalb einer Campaign möglich.

play: Gibt es auch einige verborgene Missionsziele?

Tim Cannell: Die Missionsstruktur ist sehr flexibel gestaltet. Während sich die Storyline entwickelt, ändern sich viele Missionen, und es gibt auch einige versteckte Überraschungen!

play: Wie lange braucht man etwa, um Warzone 2100 durchzuspielen?

Tim Cannell: Es ist ein sehr umfangreiches Spiel. Wir gehen von einer mini-

malen Spielzeit von etwa 50 Stunden aus.

play: Seid Ihr noch im Zeitplan, was den Veröffentlichungstermin des Spiels betrifft?

Tim Cannell: Zur Zeit ist eigentlich noch alles offen, was den genauen Street Date des Spiels anbelangt. Wir haben allerdings nicht vor, das Spiel überhastet auf den Markt zu bringen.

play: Glaubst Du, daß das Genre im Hinblick auf die Verwendung einer richtigen 3D-Engine mit Warzone 2100 an seine Grenzen stößt, oder existiert noch genug Potential für die Zukunft?

Tim Cannell: Ich glaube, daß Warzone 2100 erst den Anfang eines neuen

uns überlegen, wie wir mit diesen in der Zukunft verfahren.

play: Welche technischen Daten würdest Du von einer „PlayStation 2000“ erwarten?

Tim Cannell: Es ist immer sehr schwierig, Vermutungen über eine neue Hardware anzustellen. Als die PlayStation seinerzeit auf den Markt kam, stellte sie eine revolutionäre Hardware dar und war selbst den damaligen PCs überlegen. Heute stellt sich die Situation schon etwas anders dar. Es gibt einige Plattformen, die der PlayStation (zumindest auf dem Papier) überlegen sind. Es ist sehr schwierig zu sagen, womit Sony auf den Markt kommen müßte, um mit dem Namen PlayStation wieder die Führungsrolle zu übernehmen. Mit mehr Polygonen pro Sekunde oder einem schnelleren Prozessor ist es sicherlich nicht getan. Die Leute erwarten mittler-

„DIE ZEITGLEICHE ENTWICKLUNG DER PC- UND DER PLAYSTATION-VERSION ERWIES SICH FÜR DIE KONSOLENVARIANTE ALS EIN AUSGESPROCHENER VORTEIL. DADURCH WAREN WIR IN DER LAGE VIELE FEATURES ZU INTEGRIEREN, DIE SEHR VIEL SCHWIERIGER ZU REALISIEREN GEWESEN WÄREN, WENN WIR DIE FERTIGGESTELLTE PC-VERSION KONVERTIERT HÄTTEN.“

Tim Cannell, Software Engineer, Pumpkin Studios

Kapitels im Echtzeitstrategiespiel-Genre darstellt. Viele andere Publisher werden unserem Beispiel folgen.

play: Habt Ihr schon Pläne für ein neues Projekt? Eine Missions-CD mit U-Booten und Raumschiffen vielleicht oder ein richtiges Sequel?

Tim Cannell: Es gibt schon eine Menge Ideen, die wir noch gerne verwirklicht hätten. Wenn wir aber dauernd neue Features hinzufügen würden, würde das Spiel nie auf den Markt kommen. Wir sammeln Ideen, und wenn das Projekt fertiggestellt ist, werden wir

weile einfach mehr.

play: Wie seid Ihr eigentlich auf Euren Firmennamen „Pumpkin Studios“ gekommen?

Tim Cannell: Nick Cooks Katze heißt Pumpkin (dt.: Kürbis). Etwas Besseres ist uns damals einfach nicht eingefallen.

play: Tim, Alex, Paul, vielen Dank für das Interview.



24 STUNDEN LE MANS

SVEN LIEBOLD

Kaum ein anderes Rennen kann so viel Geschichte und Tradition aufweisen wie die berühmten 24 Stunden von Le Mans. Bereits seit 1923 drehen hier tollkühne Piloten ihre Runden, um am Ende am ersehnten Siebertreppchen zu stehen. Organisiert wird das Rennen wie jedes Jahr von der ACO (Automobile Club de l'Ouest), die ähnlich wie die FIA der Formel 1 oder des Rallye-Sports operiert. Über 185 000 Zuschauer werden auch dieses Jahr wieder erwartet, wenn sich die Kleinstadt Le Mans in ein riesiges Volksfest verwandelt. Das Rennen wird aber genauso in 150 Länder diese Erde auf den Fernsehschirmen übertragen werden, wenn sich berühmte Fahrer aus allen Facetten des Rennsports die Stirn bieten.

In diesem Jahr wird es erstmalig möglich sein den einzigartigen Event auch auf der Play-Station zu erleben. Die britischen Entwickler von Eutechnyx machten es sich zur Aufgabe, das Flair dieser PS-geladenen Tage bestmöglich auf unser aller Lieblingsspielzeug umzusetzen. Daß die in New

Castle ansässigen Eutechnyx das Know-How für diesen Job besitzen, dürften sie nachhaltig mit Total Drivin oder dem neuen C3 Racing unter Beweis gestellt haben. Das Mammutprojekt Le Mans forderte das Team doch diesmal sehr viel mehr, da nicht mit fiktiven Daten gearbeitet wurde, sondern real existierende Fahrzeughersteller und Umgebungen simuliert werden sollten.

Eutechnyx bekam Zugriff auf die originalen technischen Spezifikationen und Leistungsmerkmale der unterschiedlichen Renn-Teams, um ein bestmögliches Modell, samt photorealistischer Texturen der jeweiligen Computergegenstände zu erstellen. Sie gingen sogar soweit, daß der Spieler die Möglichkeit erhält, die gesamten Telemetriedaten seines Wagens auszuloten und dadurch die Leistung zu perfektionieren. Nach einer Übungsrunde kann man die Geschwindigkeit, Beschleunigung und den benutzten Gang an jedem Punkt der Strecke begutachten. Zusätzlich kann die Auswertung noch mit anderen

Wagen verglichen werden.

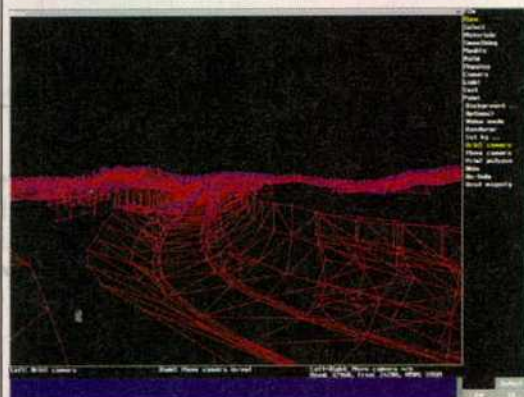
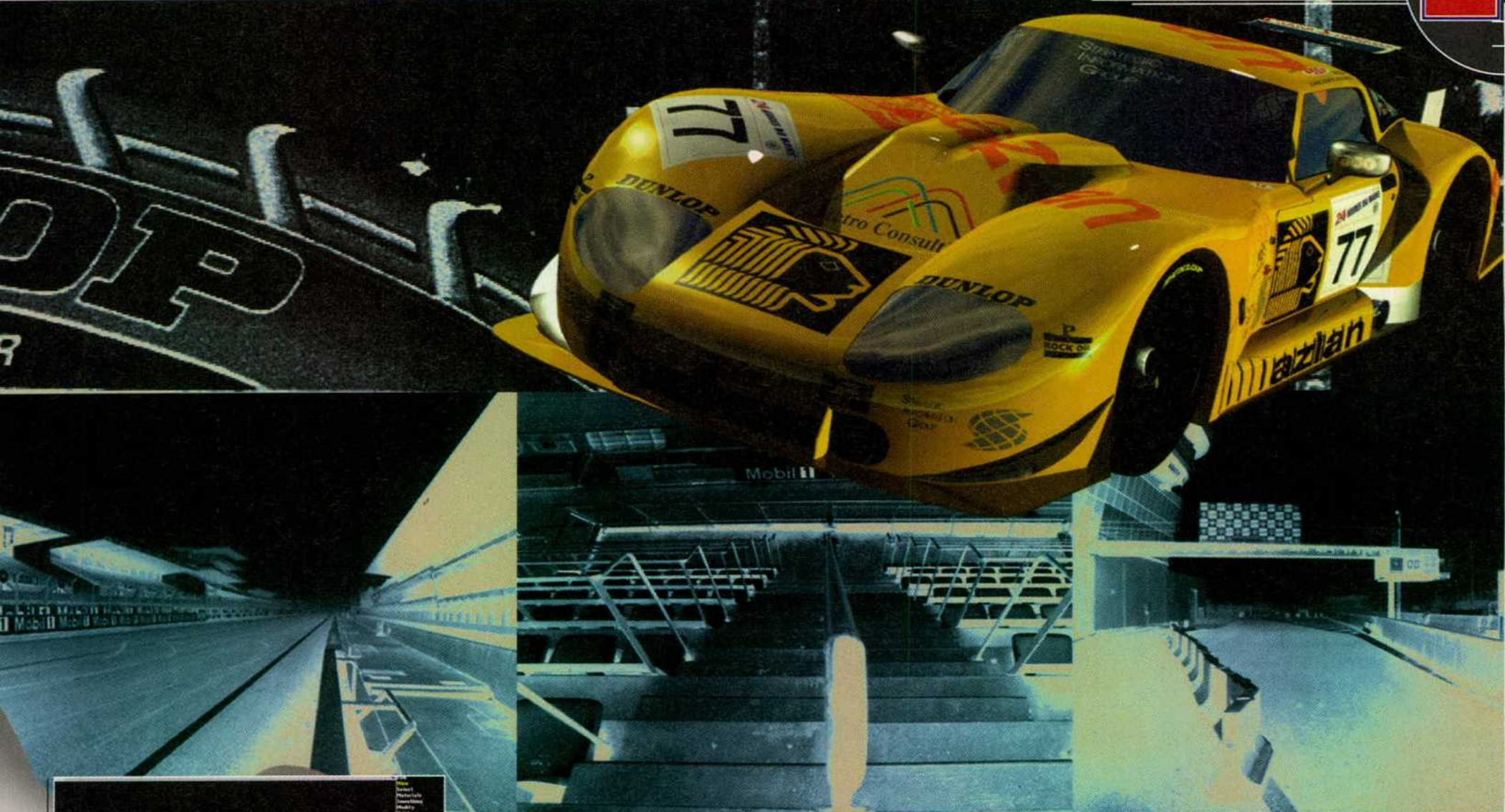
Durch die enge Zusammenarbeit mit ACO wurde ebenfalls eine sehr realistische Nachbildung des eigentlichen Kurses möglich. Was viele nicht wissen, ist daß der berühmte Race-Track nicht völlig in sich geschlossen ist. Ein Großteil davon wird außer an den entscheidenden Tagen als öffentliche Straße benutzt. Trotz unentwegter Ausbesserungsarbeiten ist der Rundkurs trotzdem an vielen Stellen durch den täglichen Verschleiß nicht sehr eben, was selbst auf einer langgestreckten Gerade für heftige Schläge im Cockpit sorgt. Vor zwei Jahren gab es aus diesem Grund sogar einen dramatischen Unfall, als ein Wagen über einen Hügel schoß und förmlich abhefte, um mit einem gewaltigen Schlag in einer Baumgruppe zu landen.

In akribischer Kleinarbeit fotografierte man fast jeden Zentimeter der Strecke, damit die original Streckenführung so authentisch wie möglich gewährleistet wurde. Dazu gehörten unter anderem auch die verschiedenen Höhenlevel des Kurses, die genaue Gradzahl von Kurven oder die präzise Platzierung



Direkt an der Rennstrecke hatte die Fachpresse Gelegenheit, eine frühe Version von 24 Stunden Le Mans anzutesten.





Alle sechs Tracks wurden im Streckeneditor mit den nötigen Details versehen.

diverser Schikanen. Im selben Maße achtete man auf eine genaue Wiedergabe der dazugehörigen Umgebung des Circuit de la Sarthe. So finden sich natürlich die gesamten Tribünen der Zielgeraden als auch die Boxen aller Teams im Spiel wieder. Kenner der Strecken werden sogar einige berühmte Sehenswürdigkeiten entdecken, wie beispielsweise Tetre Rouge, Virage d'Arnage und Maison Blanche. Weiterhin ließ man den ACO-Beauftragten Bruno Vandestick den virtuellen Track auf etwaige Unstimmigkeiten prüfen. Neben dem original Le Mans-Kurs gibt



Die Texturen der Fahrzeuge sind sehr gut gelungen.

es obendrein noch fünf weitere fiktive Strecken, die aber ebenfalls in puncto Rennauflagen von der ACO überprüft und abgesegnet wurden. Besonders hier läßt die beeindruckende Grafikkengine so richtig ihre Muskeln spielen. Nicht nur, daß die gesamte Umgebung mit sehr gelungenen Texturen und starker Architektur kreiert wurde, die GT-Boliden rasen fast ohne häßliche Pop-Ups mit konstanten 25 fps über den Asphalt, obwohl alleine jeder Rennwagen aus über 500 Polygonen besteht. Die Bildschirmauflösung von 512 x 256 Bildpunkten sorgt als krönendes Sahnehäubchen für die nötige Schärfe im Cockpit. Da sich das Rennen ja bekannterweise über einen ganzen Tag erstreckt, mußte ebenfalls an einen fließenden Übergang von Tag zu Nacht gedacht werden. Die Programmierer verstanden es tatsächlich diesen natürli-

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Eutechnyx
Erhältlich ab	Mai



GT1 Wagen sind durch ihre gelben Scheinwerfer zu erkennen.

chen Vorgang ohne Ladepause oder sonstige Sperenzchen in das Spiel zu integrieren. Aus dem hellichten Tag heraus fährt man in einen dämmernden Abend, der schließlich in die dunkle Nacht übergeht. Gelingen sind dabei die netten Lichteffekte der einzelnen Rennwagen, da jedes Vehikel über eine andere Art von Lichtkegel besitzt. Eine wichtige Rolle spielen ebenfalls die aktuellen Wetterverhältnisse, da sich ein





Jeder Bolide hat einen individuellen Lichtkegel.

strahlend blauer Himmel ziemlich schnell in ein donnerndes Regen-Inferno verwandeln kann. Je nach nasser oder trockener Fahrbahn muß das richtige Car-Setup getroffen werden. Bei falscher Reifenwahl entpuppt sich eine Fahrt im strömenden Regen schon bald als echter Horrortrip.

Wie in den echten 24 Stunden von Le Mans sind auch die virtuellen Rennwagen einem unglaublichen Belastungstest ausgesetzt. Laut Aussage von Bruno Vandestick schaffen es jedes Jahr nur ca. 75% des gesamten Startfelds auch über die Ziellinie. Der Rennzirkus des PlayStation hat wie die echten Vorbilder mit hohem Materialverschleiß zu kämpfen. Reifen fahren sich ab, verlieren jegliche Bodenhaftgrund können sogar platzen, Getriebe werden beschädigt und Sprit muß nachgefüllt werden. Bei jedem Pit-Stop kümmert sich jedoch das Team verantwortungsvoll um jedes Wehwehchen der Piloten und ihrer Fahrzeuge.

Die genauen Spiel-Optionen wurden bis dato noch nicht endgültig festgesetzt. Es wird aber auf jeden Fall einen echten 24 Stunden Mode geben, der allerdings durch beliebiges speichern nicht in

einem Zug gefahren werden muß. Ferner können sich die Pad-Piloten zwischen einem simulations- oder arcade-lastigen Fahrverhalten entscheiden. Zeitrennen und Zwei-Spieler-Option dank Split Screen sind mittlerweile ein willkommener Standard. Der Spieler wird ferner die Wahl zwischen drei Renn-Klassen haben. Er beginnt in der Reihe der GT2 Wagen, bevor er sich zu den mächtigen GT1-Rennern hocharbeitet. Am Ende darf man sich sogar hinter das Steuer ausgesuchter Prototypen begeben. Bevor man sich den anmutigen 24 Stunden von Le Mans stellen kann, geht es allerdings in einer weltweiten Meisterschaft um wertvolle Punkte in der Rangliste. Ein löblicher Aspekt des Gameplays ist die Möglichkeit innerhalb eines Championships das eigene Team zu wechseln, da durchaus mal ein Angebot von der Konkurrenz auf den Tisch flattern kann. Dies verleiht dem ganzen Spiel eine zusätzliche taktische Variante, da das Leistungsvermögen oder die technischen Spezifikationen der Rennparteien stark differieren. Trotz der noch lang vom

finalen Produkt entfernten Version konnten wir bei unseren ersten Proberunden schon einen gewissen Adrenalin-Kick verspüren. Die GT-Vehikel fahren sich ausnahmslos spektakulär und präzise über die schön designten Strecken. Das Fahrverhalten kann sich durchaus mit den Größen des Genres messen und überzeuge im Arcade- als auch im Simulationsmodus. Die gesamte Struktur des Gameplays zeigt erstaunlich viele Details. Neben den bereits erwähnten Verschleißerscheinungen können die Gefährte ebenfalls durch Kollisionen oder einen Aufprall beschädigt werden, wobei die Programmroutine dabei sogar die gefahrene Geschwindigkeit und das verbogene Material miteinbezieht. Der Verlust eines Spoilers wirkt sich so beispielsweise radikal auf die Aerodynamik aus.

Sollten die Entwickler in letzter Sekunde keinen großen Bock schießen, hat Infogrames ein heißes Eisen im Feuer, das die Herzen aller Rennspielfreunde höher schlagen lassen wird. Blickt man auf die äußerst gelungenen Replays könnte man fast meinen, Eutechnyx möchte am bis jetzt unerreichten Thron von Gran Turismo sägen.

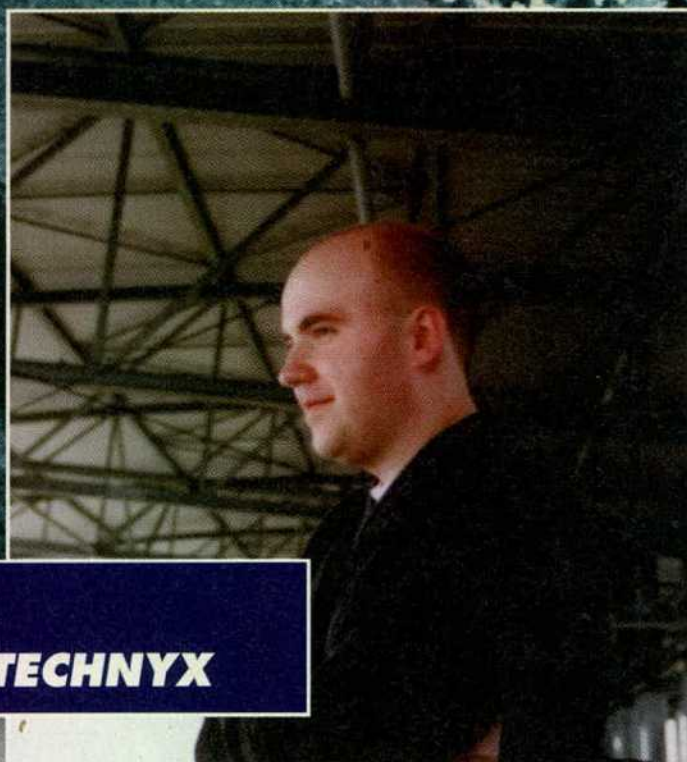


Alle Rennwagen entsprechen den original Vorlagen.





Nach dem Rennen gibt es eine dynamische Replay-Sequenz.



IM GESPRÄCH MIT DARREN JOBLING OPERATIONS DIRECTOR EUTECHNYX

play: Wann habt Ihr mit der Entwicklung von Le Mans begonnen und wie groß ist das Team?

Darren: Die ersten Arbeitsschritte für Le Mans begannen in der Weihnachtszeit 1997. Rund 30 Grafiker, Designer und Programmierer arbeiten an dem Titel.

play: Konntet Ihr Teile von C3 oder Total Drivin recyceln?

Darren: Nein, eigentlich nicht, weil beide Titel etappenorientierte Off Road - Spiele waren. Wir entwickelten eine komplett neue Rundkurs basierende Engine. Jedoch konnten wir einige Konzepte und Techniken aus C3 verbessern und mit in die Programmierung einbeziehen. Ein Beispiel hierfür ist das „Know-How“ hinter unseren Lichtkegeln bei Nachtfahrten. Noch kein anderer Entwickler ist bis jetzt darauf gekommen, wie wir das geschafft haben.

play: Auf welche Features ist das Team besonders stolz?

Darren: Da das 24 Stunden Rennen von Le Mans ein völlig eigenständiges Rennen ist, mußten wir einige Features entwickeln, die es bis dato noch in keiner Form auf der PlayStation gegeben hat: Der stufenlose Übergang zwischen Tag und Nacht, ohne dabei einen neuen Track laden zu müssen. Die künstliche Intelligenz der anderen Fahrer, die keinem vorgefertigten Pfad folgt, sondern sogar Kollisionen unter den CPU-Wagen ermöglicht. Darüber hinaus kann das Spiel während des Rennens abgespeichert werden, obwohl sich noch 16 andere Boliden auf der Strecke befinden, deren technische Verfassung berücksichtigt werden muß. Viel Schweiß kostete uns, auch die trotz der vielen Details sehr flüssige Darstellung bei einer Auflösung von 512 x 256 Bildpunkten. Echtzeit-Pitstop Strategien - man kann über Kameras das weitere Rennen verfolgen, während man gleichzeitig den Boxenmechanikern Anweisungen erteilt. Eine weitere coole Sache ist, daß der Circuit de la Sarthe über 13 Kilometer lang ist, die obgleich der engen Speicherrestriktion komplett in das RAM der PlayStation gequetscht wurden.

play: Was ist Deine Meinung über andere Rennspiele, wie beispielsweise Gran Turismo oder TOCA?

Darren: Es sind beides sehr gute Spiele, von denen jedes seine eigenen Stärken und Schwächen hat, die man noch verbessern könnte. Ich mochte das „Management“ - Element von Gran Turismo, während ich die Gegnerintelligenz und den fehlenden Schaden an den Wagen etwas enttäuschend fand. Die TOCA-Titel machen sehr viel Spaß, da sie eine sehr gute Balance zwischen Realismus und Spielbarkeit besitzen.

play: Wird das fertige Spiel von echten Le Mans-Fahrern geprüft werden?

Darren: Mauro Baldi und Emmanuel Collard sind zwei Fahrer, die während unseres Presse-Events in Le Mans eine Runde wagten. Mauro Baldi gewann übrigens 1994 das echte Rennen, während Collard letztes Jahr das Petit Le Mans Rennen in dem JB Racing Ferrari Prototyp gewann. Sie waren beide über den Realismus im Spiel begeistert. Emmanuel wollte sich sogar eine Version mit nach Hause nehmen, um sie dort ausgiebig antesten zu können. Außerdem ist der Titel in enger Zusammenarbeit mit der ACO entstanden, die ein sehr wachsames Auge auf unser Team hatte, um die bestmögliche Umsetzung des Le Mans Rennens zu gewährleisten. Infogrames zieht derzeit noch einige spannende Bonus-Features in Erwägung, über die ich in diesem Zusammenhang aber noch nichts erzählen darf.

play: Ist derzeit schon ein Sequel geplant?

Darren: Infogrames hat die Le Mans Lizenz über einen Zeitraum von fünf Jahren erworben, deshalb sind wohl noch einige Titel zu erwarten.

play: Welche Art von Autos werden die Spieler in der Prototyp-Klasse finden?

Darren: Hier hat man die Möglichkeit, sich hinter das Steuer vieler Top-Wagen zu setzen, die nur in ganz klei-

ner Menge produziert worden sind. Die Anbieter reichen hier von den größten bekannten Hersteller, zu dem kleinsten Renn-Team. Eine genaue Auflistung wird demnächst noch bekanntgegeben.

play: Werdet Ihr das neGcon unterstützen?

Darren: Selbstverständlich! Außerdem haben wir noch hervorragende Dual Shock-Effekte implementiert.

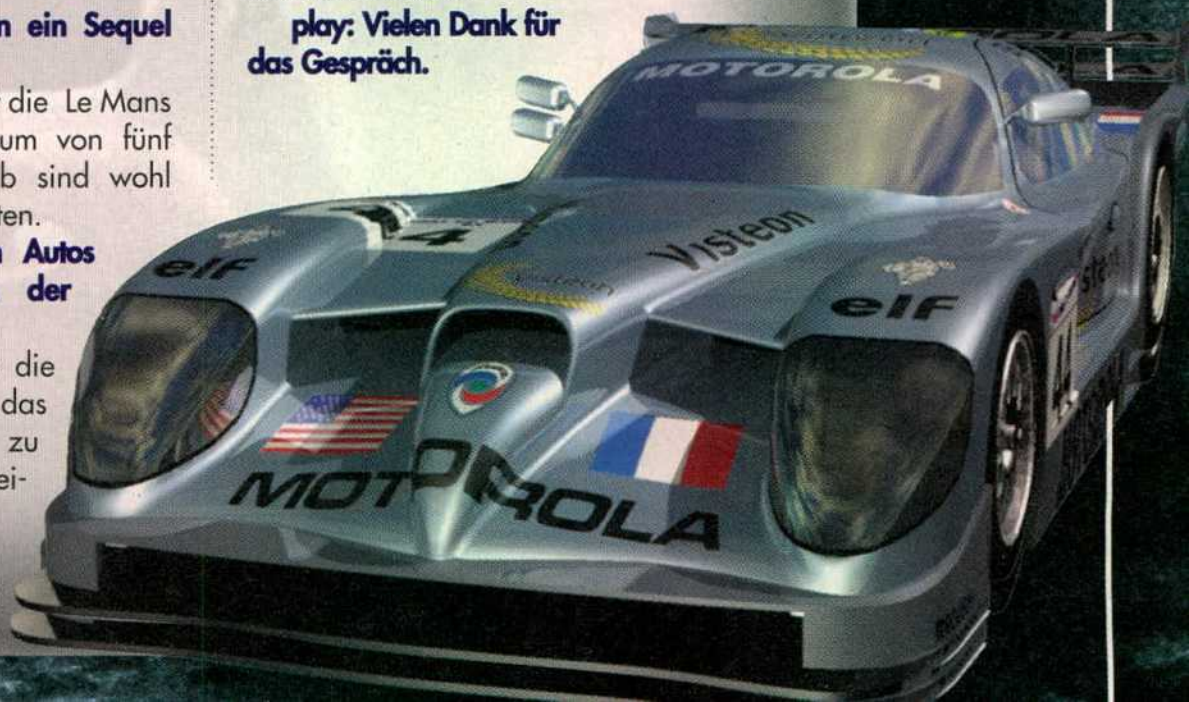
play: Welche Art von Spielen magst Du persönlich?

Darren: Unter der Woche brauche ich etwas leicht zugängliches, um abschalten zu können. Normalerweise lege ich dann ein Rennspiel ein. Zur Zeit spiele ich Ridge Racer 4. Am Wochenende, wenn ich mehr Zeit habe, zocke ich dann richtig aufwendige Sachen. Kürzlich löste ich Metal Gear Solid, wovon man allein in puncto Gameplay nur andächtig den Hut ziehen kann. Mit diesem Spiel kann man sich einfach stundenlang beschäftigen, ohne dabei Langeweile zu verspüren.

play: Was können wir in Zukunft von Eutechnyx erwarten?

Darren: In den 11 Jahren unserer Zeit als Firma haben wir praktisch hunderte von Spielen in vielen unterschiedlichen Genres produziert. Unsere Stärke liegt deutlich in mathematischen und physiklastigen Titeln, weshalb unsere Programmierer das Rennspiel-Genre so herausfordernd finden. Wir werden in Zukunft auch in andere Gebiete vordringen, zur Zeit liegt der Focus jedoch klar auf diesem Genre.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



MARK LIEBOLD

SPORTS CAR GT

Genre	Rennspiel
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	18. März



Neben den Originalfarben der Teams stehen noch Alternativdesigns zur Auswahl.



Der GT-Cup erfreut sich hier in Europa trotz vorherrschender Formel 1-Euphorie größter Beliebtheit. Das hat auch das Softwarehaus Electronic Arts erkannt, sich vor einiger Zeit kurzerhand die Rechte an der spektakulären Rennklasse gesichert und steht nun kurz davor Sports Car GT, so der Titel des Spiels, auf den Markt zu bringen.

Auf sieben europäischen und nordamerikanischen original GTR-Cup-Strecken jagt man einen der fünfzig PS-Boliden, zu denen auch die beiden Klassensieger der letzten Serie, Mercedes CLK GTR und Dodge Viper GTR zählen, erbarmungslos in jede noch so enge Kurve. Jeder Wagen besitzt ein spezifisches Fahrverhalten, das in den Garagen noch mit Hilfe von

Tuningsätzen und kleineren Justierungsarbeiten auf die jeweilige Strecke angepasst werden kann. Sobald es allerdings anfangen sollte zu regnen, ist das ganze Feintuning der Fahrzeuge umsonst gewesen. Da hilft nur noch als Rettung in die Box zu fahren, um die richtigen Schlappen aufziehen zu lassen. Besonders spektakulär sind die Nachtfahrten, in denen nur die kleinen Lichtkegel des Wagens und die hellroten Rückleuchten der Kontrahenten für etwas Orientierung sorgen. Das komplette Feld wird, obwohl es in zwei Fahrzeugklassen unterteilt ist, gleichzeitig ins Rennen geschickt. Deshalb stehen

auch die Prototypen, wie der Panoz GTR1, und getunte Serienfahrzeuge à la Porsche GTR, obwohl sie unterschiedliche Leistungen aufweisen, gemeinsam an der Startlinie. Laut Hersteller werden die gegnerischen Fahrer nicht stur ihren vorprogrammierten Weg abfahren, sondern sich dem Fahrstil des Spielers anpassen und mögliche Fehler des Piloten gnadenlos zu ihren eigenen Gunsten ausnutzen. Nach dem Rennen kann man mit Hilfe verschiedener Kameraeinstellungen das ganze Geschehen der vergangenen Runden im original Stil der TV-Übertragungen noch einmal Revue passieren lassen. Ob sich Electronic Arts, die bereits für einige hochwertige Racer verantwortlich waren, mit Sports Car GT gegen Codemasters TOCA-Serie und Info-graphics' Le Mans durchzusetzen vermag, bleibt abzuwarten.



Für die Nachtfahrten sind stahlharte Nerven gefragt.



Durch das besonders realistische Fahrgefühl glaubt man wirklich, am Steuer eines GT-Boliden zu sitzen.



Im Arcade-Mode können nicht so viele Feineinstellungen wie im Simulation-Mode vorgenommen werden.

CIVILIZATION II™

JETZT FÜR DIE PLAYSTATION.



SCHREIBEN SIE DIE GESCHICHTE NEU.

(Bildvorlage: "Berliner Mauer" 1989)

© 1996, 1998 MicroProse Software, Inc. Veröffentlichung und Vertrieb unter Lizenz von MicroProse. CIVILIZATION und MicroProse sind eingetragene Warenzeichen von MicroProse, Inc. oder der ihnen angegliederten Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.





Blaster Light Gun PRO

- Playstation™ kompatibel
- G-Con (z.B. Namco) & Normal (z.B. Konami) Modus
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- Force-Feedback-Action
- Dauerfeuer und Auto-"Reload"
- 2.5 Meter Kabel mit AV Stecker

REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und als Tarnfarben-Edition



NEU

Jordan
GRAND PRIX

JORDAN-GP-LENKRAD V2

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Eingebaute Elektromotoren für Force-Feedback-Action
- Kompatibel mit allen gängigen Modi: Dual Shock™ Digital, Dual Shock™ Analog, Namco Negcon™ Analog und Sony™ Digital
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 2,4 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

Erhältlich bei

Theo KRAENZ VERSAND

Tel. 0931/3545219

und im gut
sortiertem
Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch

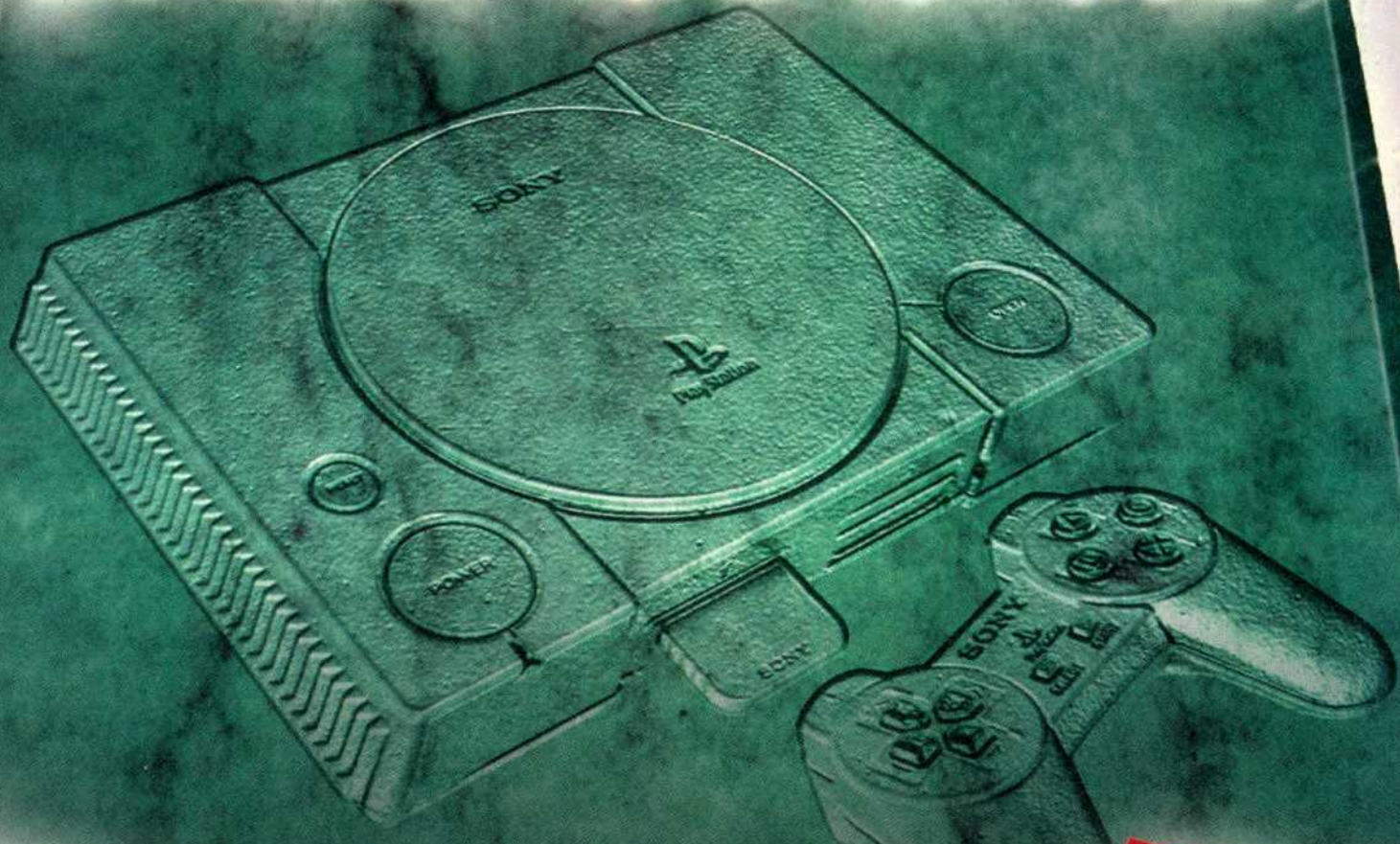
dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund

<http://www.dynatex.de>

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!?

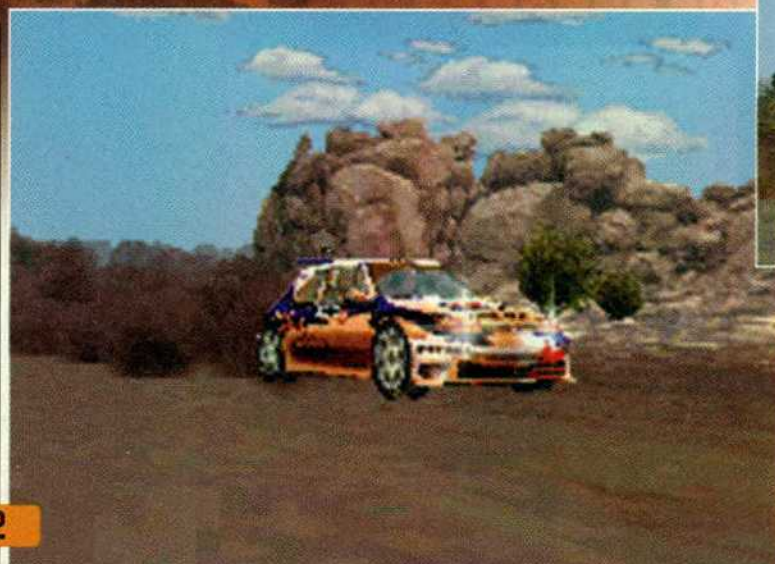
...und dank der objektiven
Spielebewertung
vermeidet Ihr
zukünftige Fehlkäufe
Das spart Kohle...!



MARTIN WEIDNER

V-RALLY 2

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Erhältlich ab:	Ende Juni



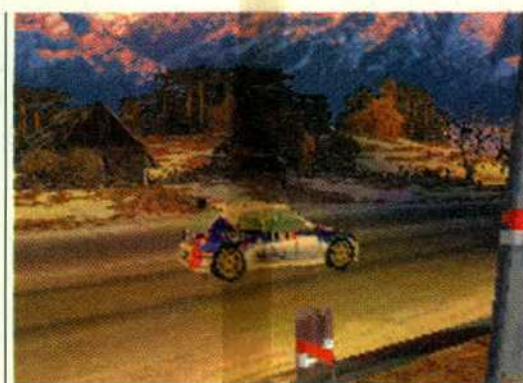
Staub, Schmutz und Schnee sammelt sich auf der Oberfläche der Fahrzeuge.



auf den Markt kam - „lediglich“ der Ex-Rallyweltmeister Ari Vatanen bürgte für eine in sich stimmende Umsetzung des Rallyesports -, mußte sogar der Zuffenhausener Boxster das Feld überlassen. Den 11 Rallyefahrzeugen und insgesamt 45 Strecken konnte Porsche Challenge nur wenig entgegenhalten. Das Fahrverhalten und die Streckenführung waren über jeden Zweifel erhaben. Ankreiden konnte man V-Rally seinerzeit lediglich die Tatsache, daß das Fahrerfeld auf vier Fahrzeuge begrenzt war, der anfangs in Aussicht gestellte Streckeneditor aus Zeitgründen weichen mußte und nicht an eine Unterstützung von Sonys Dual Shock Analog Controller gedacht wurde. Letzteres Manko wurde im September 1998 mit der Wiederveröffentlichung als Platinum-Edition bereinigt. Vor kurzem ließ Infogrames erste Details zu dem Sequel durchsickern. V-Rally 2 soll insgesamt 20 offizielle Fahrzeuge, aber auch einige Bonuskutschen sowie zwei neue Spielmodi beinhalten. Neben voraussichtlich 12 Ländern als Schauplätze für das Rallyespektakel sind bei Infogrames zu den bisherigen zwei Ansichten weitere Kameraperspektiven und ein ausgefalleneres Replay vorge-



Der Zwei-Spieler-Modus wird wieder ausschließlich via Split Screen ausgetragen.



V-Rally 2 wird neben dem neGcon Pad und Lenkrädern nun auch Sonys Dual Shock Analog Controller unterstützen.

sehen. Die Grafikengine wird natürlich noch überarbeitet, ebenso das Handling der Autos. Insbesondere die Spiegelungen auf der Oberfläche der Fahrzeuge sollen um einiges aufwendiger ausfallen. Für die Zukunft sind auch Add-ons wie neue Strecken und Fahrzeuge geplant. Nach dem derzeitigen Stand der Dinge soll V-Rally 2 Ende Juni erscheinen. Es ist aber durchaus möglich, daß dieser Termin noch geändert wird, und dies nicht bloß, weil die Entwickler unter Umständen in Verzug geraten, sondern auch weil die Veröffentlichung von Infogrames' Le Mans 24 hours bevorsteht.



Neben sieben World Rallye Championship-Fahrzeugen stehen einem in V-Rally 2 auch 13 „Kit Cars“ zur Auswahl.



VIDEO & GAME

Bestell-Hotline
Tel. 030 42 43 95-0

Im Internet: www.videogame.de
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Cooler Preise



Aero Gauge (US) 39,90
Body Harvest 69,90
Castelania 64 (US) 119,90
Chameleon Twist 49,90
Clayfighter 33 1/3 39,90
FIFA '98 59,90
FIFA '99 109,90
Fighters Destiny 99,90
Forsaken 59,90
Hexen 49,90
Lamborghini 59,90
Mario Party 89,90



mit Action Figur **129,90**
Olympic Hockey 49,90
South Park 109,90
Star Wars-Rogue Squadron 109,90
Top Gear Overdrive 109,90
Top Gear Rally 59,90
V-Rally 99,90
Zelda 109,90

King of Fighters 1 Round 89,90
Pocket Tennis 79,90
Puzzle 79,90
Samurai Showdown 89,90
Soccer Cup '98 79,90

Abe's Exodduss 89,90
Aktui - The Heartless 89,90
Apocalypse 89,90
B-Movie 69,90
Bio Freaks 69,90
Bug Riders 39,90
Charity Pack (4 in 1) 99,90
Colony Wars 2 79,90
Crash Bandicoot 2 69,90

G-Police 49,90



Jersey Devil 39,90
Legacy of Kain 79,90
Monster Truck 49,90
Moto Mash 39,90
Musik 89,90
NHL '99 89,90
Overboard 49,90
Pax Corpus 49,90
Pool Hustler 49,90
Pay Pay 49,90
Premier Manager '98 59,90
Pro Pinball-Big Race U.S.A. 69,90
Ray Tracer 49,90
Rogue Trip 69,90
S.C.A.R.S. 49,90
San Francisco Rush 69,90
Small Soldiers 69,90



Silent Hill 119,90
Superstar Soccer '98 89,90
Tenchu 89,90
Theme Hospital 89,90
TOCA 2 89,90
Tomb Raider 3 89,90
Total Driving 39,90
Wild Arms 79,90



PSX Umbauchip NO COPY 14,90 DM



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 29,90
Memory Card 72Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90

Dreamcast:
Hongkong 699,90
Japan 749,90



Control Pad 79,90
Evolution 129,90
F1 Racing Simulation 129,90
Godzilla Generations 129,90
Incoming 129,90
Joystick 179,90
Lenkrad 159,90
Memory Card (VMS) 79,90
PAL-Wandler 49,90
Pen Pen Triathlon 129,90
Power Stone 129,90
RGB-Umbau auf Anfrage
Sengoku Turb 129,90
Seventh Cors 129,90
S-VHS Kabel 79,90
Spannungswandler 19,90
Tetris 4D 99,90
Virtua Fighter 3 129,90



Blam Machinehead
Defcon 5
Ghen War
NBA Jam Extreme
NHL '98
Olympic Soccer
Pro Pinball-The Web
Revolution X
Streetfighter 3000
Streetfighter Alpha
Toshinden
True Pinball
Virtua Fighter



Akira 39,90
Angel of Darkness Vol. 1+2* je 69,90
Bubblegum Crisis Vol. 1-4 je 49,90
Cool Devices Vol. 1-3* je 89,90
Countdown Stories Vol. 1+2* je 59,90
Devil Hunter Yoko Vol. 1+2 je 49,90
El Hazard Vol. 1-3 je 39,90
Gun Smith Cats Vol. 1-3 je 39,90
Maldiver Vol. 1-3 je 39,90
Neogenesis Evangelion Box 1 79,90
Record of Lodoss War Vol. 1-4 je 49,90
Riding Bean 39,90
Streetfighter-Die Serie Box 3+4 je 59,90
Streetfighter-Die Serie Vol. 1-3 je 49,90
Tekken 39,90
The Hakkenden Vol. 1-4 je 49,90

mit *** gekennzeichnete Artikel bedürfen eines Altersnachweises!!! Also nicht vergessen "Persönlichkeitskopie" der Bestellung beilegen!!!



Action Figuren wie: Tekken 3-Jim Kazama 34,90



Soundtracks wie z. B.



Final Fantasy Tactics 89,90
Final Fantasy VII 99,90
Final Fantasy VII-Reunion 59,90
Parasite Eve 79,90
Resident Evil 1 39,90
Sailor Moon Soundtracks ab 59,90
Xenogears 89,90



Furbys
Jetzt auch in Germany!!!
109,90 DM

Action Figuren wie: Tekken 3-Jim Kazama 34,90

Turok 2 weitere auf Anfrage 39,90



Godzilla US 59,90
Scream 2 Dt 59,90
Lethal Weapon 4 US 59,90
Armageddon US 69,90
Mask of Zorro US 59,90
Small Soldiers - Gold Edition US 79,90

weitere auf Anfrage

GAME BOY COLOR

Game Boy Color 149,90
Schlumpfe 59,90
Turok 2 59,90
Zelda 59,90

Lösungsbücher

Abe's Odyssey 9,95
Alundra 14,80
Atlantis+Safecracker 9,95
Baphomets Fluch 1+2 9,95
Breath of Fire 3 14,80
Command & Conquer 9,95
Command & Conquer 2 9,95
Discworld 1+2 9,95

Final Fantasy VII 14,80



Gex 2 + Rayman 9,95
Legacy of Kain 9,95
Myst 9,95
Panzer General 9,95
Rayman + Gex 9,95
Resident Evil 9,95

Resident Evil D. C. 9,95
Riven 9,95
Tekken Sammelband 1, 2 + 3 14,80
Tomb Raider 9,95
Tomb Raider 2 9,95
Tomb Raider 3 9,95
Zelda 14,80

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 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. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. PV-PAL-Version • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarten u. a.



VIDEO & GAME

Metal Gear Solid (PSX) DM 99,90

Limited Edition Premium Pack (PSX) DM 159,-

- Metal Gear Solid (2 CDs, dtsch.)
- Silent-Hill-Demo-CD
- T-Shirt
- Soundtrack
- Memory-Card-Sticker
- Postkarten-Set
- Dog Tag (militärische Erkennungsmarke)
- Riesenposter (100 x 70 cm)

Soundtrack DM 19,90

Über eine Stunde Laufzeit, 20 Tracks

Außerdem erhältlich:
Lösungsbuch DM 24,90
Actionfiguren DM 39,90
Control Pad Dual Shock DM 49,90
Pins a.A.
Zippos a.A.

Jetzt anrufen und bestellen:
030 - 42 43 95 0

SVEN LIEBOLD

PROJECT
SDR

Genre	Fun Racer
Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
Entwickler	Funcom
Testmuster	Funcom
Erhältlich ab	2. Quartal



Die Optik der Karts ist auf die Räder reduziert.

Was beim ersten Hinhören wie ein neuer Killersatellit klingt, soll laut Aussage des Produzenten Pádraig Crowley den Multi Player-Spaß der PlayStation neu definieren. Unter dem geheimnisvollen Namen Project SDR schmieden die in Dublin ansässigen Entwickler bereits seit zwei Jahren an einem ehrgeizigen Stück Software - mit nur einem Ziel vor Augen: Spielspaß in Reinkultur zu schaffen. In einem bunten Fun Racer besinnt man sich auf die Wurzeln dieses Genres, die wohl unbestritten bei dem genialen Mario Kart lie-



Vor dem Start schwenkt die Kamera kurz um alle Fahrzeuge.



gen. Alle Teammitglieder sind zweifelsohne große Fans des genialen Miyamoto-Werkes, das noch weit über die Ära des 16-Bit starken Super Nintendos hinaus Maßstäbe zu setzen vermag. Dennoch wird man in keinsten Weise versuchen, das Spielprinzip einfach dreist zu kopieren und einen weiteren lieblosen Clone zu produzieren.

Die Designer schufen ein buntes Cartoon-Universum, welches glücklicherweise trotz seiner bunten Farben nicht ganz im gewohnten Zuckerguß erstickt. Jeder der acht Charaktere stellt eine eigene Persönlichkeit dar, deren Eigenschaften sich individuell im Fahrzeughandling widerspiegeln. Auf den ersten Blick erinnert die Darstellungsweise der Vehikel etwas an den französischen Kollegen Rayman, da man die Optik des Karts auf vier Räder beschränkte. „Es ist doch langweilig, immer nur das Heck anderer Wagen zu sehen. Durch diese Technik fällt es uns auch viel leichter, die Fahrer zu animieren.“ erklärt der 3D-Modeller Ed Thomas. Obwohl einzig und allein die

Räder der Karts zu sehen sind, verbirgt sich eine komplexe Physik hinter dem Minimalismus. Sehr viel Wert wurde auf ein möglichst realistisches Fahrmodell gelegt, bei dem die Entwickler praktisch sämtliche Action-Elemente betonten bzw. spielspaßhemmenden Realismus schlichtweg verbannten.

Zu Beginn des Spiels trifft man die Wahl zwischen den sechs Charakteren, zu denen sich nach etlichen Turniersiegen noch drei weitere Piloten hinzugesellen. In der bunt gemischten Palette versuchte man möglichst, für jeden Geschmack den richtigen Typ zu finden. Besonders witzig anzusehen ist ein glatzköpfiges Zweiergespann oder ein sehr Manga-inspirierter Pilot. Alle Figuren unterscheiden sich in puncto Handling, Endgeschwindigkeit, Federung oder Kurvenradius. Gefahren wird auf insgesamt zwölf Rundkursen, die wiederum in vier Thematiken gesplittet wurden. „Anstatt einen gewöhnlichen Track Editor zu benutzen, kreierte wir jede Strecke individuell von Neuem. Natürlich ist dies um einiges aufwendiger, kann sich aber im Endergebnis, wie



Alle sechs Charaktere unterscheiden sich in puncto Aussehen und Fahrqualitäten.





Der voll geladene Turbo sorgt für Abgase im Gesicht der Verfolger.



Extras werden in Form von Pick Ups gesammelt.



Per L1- und R2-Taste legt man sein Vehikel zusätzlich in die Kurve.

ich glaube, sehen lassen, da alle Strecken ihr ganz eigenes Flair besitzen.“ versichert Ivar Just Olsen, das Programmiergenie hinter Project SDR. Die Rennen sind an der Küste, im Stadion, auf Vulkaninseln und abschließend in der Stadt inszeniert. Tatsächlich reflektieren die Tracks in gekonnter Weise das jeweilige Ambiente der Umgebung. Das Streckendesign bietet allerlei Überraschungen in Form mehrerer Abzweigungen, Tunnel, Abkürzungen und vieler anderer Gimmicks. Um also möglichst zeitsparend über den Parcours zu hobeln, sind einige Trainingsrunden notwendig, die den Spieler mit den Möglichkeiten der Strecke vertraut machen und eine Ideallinie finden lassen. Natürlich existieren auch vielfältige Extras, die in Form von Pick Ups auf der Piste verteilt herumliegen. Unter anderem kann man seinen Kontrahenten zielsuchende Raketen um die Ohren zischen lassen, den Boden mit grüner Glibbermasse in

eine rutschige Angelegenheit verwandeln oder hinter dem eigenen Kart einen Minenteppich zurücklassen. Jeder Fahrer kann allerdings jeweils nur eines der Goodies zum Einsatz bringen bzw. aufsammeln. Ein wichtiges Spielelement bildet die Turbo-Funktion der Karts. Der nützliche Booster muß jedoch stets neu aufgeladen werden, weshalb sich in der oberen Ecke des Bildschirms ein kleiner Energiebalken befindet. Hin und wieder tauchen auf der Strecke Kristalle auf, die zum Füllen des Turbo-Tanks dienen. Allein durch dieses Feature entwickelt

„ES IST DOCH LANGWEILIG, IMMER NUR DAS HECK ANDERER WAGEN ZU SEHEN. DURCH DIESE TECHNIK FÄLLT ES UNS AUCH VIEL LEICHTER, DIE FAHRER ZU ANIMIEREN.“

Ed Thomas, 3D Modeller Project SDR, Funcom

sich eine interessante strategische Komponente. Project SDR ließ sich trotz des noch recht frühen Zustands erstaunlich flüssig und sehr präzise spielen. Die Designer befinden sich derzeit in einem Stadium der Entwicklung, bei dem sehr viel Wert auf Feedback von außen gelegt wird. In unzähligen Spielstunden

grundlegende Veränderungen der verschiedenen Spielmodi in Erwägung gezogen. Auch das Handling der Karts wird noch einem extremen Feintuning unterzogen. Da Project SDR vornehmlich ein Multi Player Game werden soll, denken die Spiele-Designer in diesem Bereich über spezielle Features nach. Beschlossene Sache ist allerdings der zwei, drei und sogar vier Player Split Screen-Modus. Außerdem wird es natürlich Dual Shock-Effekte geben sowie die Unterstützung analoger Steuereingaben. Es bleibt abzuwarten, wie sich Project SDR weiterentwickeln wird. Bleibt das Team seinen gesteckten Zielen treu, können wir uns auf einen potentiellen Hitanwärter einstellen. Wir halten Euch in jedem Fall über den Fortgang auf dem Laufenden.



Trotz der schicken Umgebung sollte man sich stets auf die Fahrbahn konzentrieren.

VIDEOSPIELE

Nintendo 64 - Sony Playstation - Sega Dreamcast - Neo Geo - Gameboy - PC CD Rom - Saturn

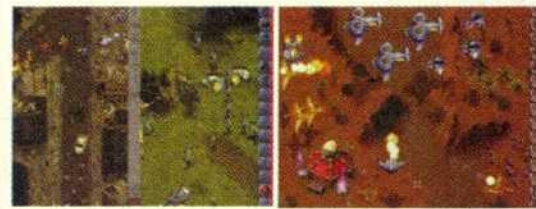
TIP DES MONATS



BLUESTINGER

Sega Dreamcast

TIP DES MONATS



KRAZY KREMLINS



Sony Playstation

JASON

Original Maske
1. Metal Look
2. Night Glow

je 39,90 DM

MICHAEL MYERS

Original
"Don Post" Maske

je 79,90 DM

SPAWN

"CYBER VIOLATOR"
Original
"Mc Farlane" Maske

je 79,90 DM

SCREAM

Original Maske

je 39,90 DM

HORROR MASKE

hochwertige Verarbeitung

je 79,90 DM

SCREAM

Original Kostüm
inkl. Maske
89,90 DM

FREDDY

Original Maske + Hut
99,90 DM



Lara Croft Statue

99,90 DM



Lara Croft Statue

"Wet Look"
99,90 DM



SEGA DREAMCAST

Dreamcast jp	799,90 DM
VMS Memory Card	79,90 DM
Joypad	89,90 DM
Joystick	179,90 DM
PAL Converter	79,90 DM
SVHS Kabel	89,90 DM

Evolution	169,90 DM
Virtua Fighter 3 tb	149,90 DM
Sega Rally 2	149,90 DM
Pen Pen	149,90 DM
Power Stone	169,90 DM
Godzilla	149,90 DM
Incoming	169,90 DM
Blue Stinger	169,90 DM
Geistforce	169,90 DM
Sonic Adventures	169,90 DM
Sengoku	149,90 DM
Seventh Cross	149,90 DM
Tetris	139,90 DM



SNK NEO GEO POCKET

NEO GEO Pocket	149,90 DM
King of Fighters 98	99,90 DM
Samurai Shodown	99,90 DM
Neo Geo Cup 98	99,90 DM
Pocket Tennis	99,90 DM
Baseball Star	99,90 DM
Puzzled	99,90 DM



NINTENDO 64

Nintendo 64	249,90 DM
Mario Package	249,90 DM

Joypad Farbig	59,90 DM
Memory Card	19,90 DM

Allstar Tennis 1999	119,90 DM
Body Harvest	119,90 DM
Buck Bumble	109,90 DM

Earthworm Jim 3d	109,90 DM
Extreme G 2	119,90 DM
Jet Force Gemini	119,90 DM
Gex 3d	149,90 DM
John Madden 99	119,90 DM
Mario Party	99,90 DM
NFL Quarterback 99	119,90 DM
NFL Blitz	149,90 DM
NBA Live 99	119,90 DM
NHL Breakaway 99	109,90 DM
Rogue Squadron	119,90 DM
Turok 2	99,90 DM
V-Rally 64	119,90 DM
Wipeout 64	149,90 DM
WCW Revenge	149,90 DM
Zelda 64	119,90 DM



SONY PLAYSTATION

Sony Playstation	249,90 DM
Dual Shock Package	249,90 DM

Antennenkabel	29,90 DM
Controller	29,90 DM
Controller Dual Shock	59,90 DM
Memory Card	29,90 DM
RGB Kabel	29,90 DM

Abes Exodus	89,90 DM
Breath of Fire 3	99,90 DM
Blaze 'n' Blade	99,90 DM
Bust A Move 4	79,90 DM
Crash Bandicoot 3	99,90 DM
F1 Racing Sim. 2	79,90 DM
FIFA Soccer 99	99,90 DM
Grandstream Saga	99,90 DM
Metal Gear Solid	99,90 DM
incl. Silent Hill Demo	
Metal Gear Solid	169,90 DM
Premium Pack	
NBA Live 99	99,90 DM
NFL Extreme	99,90 DM
Premiere Manager 99	99,90 DM
Pool Shark	99,90 DM
Running Wild	89,90 DM
TOCA 2	99,90 DM
Tiger Woods 99	99,90 DM
Wild Arms	99,90 DM
X-Files	99,90 DM



SNK NEO GEO CD

NEO GEO CD Pal	469,90 DM
----------------	-----------

Joypad	69,90 DM
Antennenkabel	49,90 DM
RGB Kabel	39,90 DM

Agressors of d. Kombat	39,90 DM
Basball Stars	49,90 DM
Double Dragon	49,90 DM



Fatal Fury Real Bout2	139,90 DM
Galaxy Fight	49,90 DM
King of Monsters 2	29,90 DM
King of Fighters 95	49,90 DM
King of Fighters 98	139,90 DM
Last Blade	79,90 DM
Mah Jong Story	29,90 DM
Metal Slug 2	139,90 DM
Ninja Combat	39,90 DM
Puzzled	49,90 DM
Riding Hero	39,90 DM
Soccer Brawl	39,90 DM
Savage Reign	39,90 DM
Super Sidekicks 3	69,90 DM
Super Baseball 2020	29,90 DM



WIR SIND
OFFIZIELLER
SNK NEO GEO
DISTRIBUTOR

MARO

VIDEOSPIELE

www.maro-gmbh.com

Unsere Internet - Seite in neuem Outfit & mit neuen Funktionen



STÄNDIG
AKTUELLESTE
DVD IMPORT TITEL
IM ANGEBOT

NEUE
ADRESSE

Stuttgart
MARO
VIDEOSPIELE
Marienstr. 23
70173 Stuttgart
Tel. 0711 221 422
Fax 0711 221 425
Laden & Verleih

Ulm
MARO
VIDEOSPIELE
Zeitblomstr. 31
89073 Ulm
Tel. 0731 6020 755
Fax 0731 6020 756
Laden & Verleih

Reutlingen
MARO
VIDEOSPIELE
Wilhelmstr.
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014
Fax 07121 320 045
Laden & Versand

Spaichingen
MARO
VIDEOSPIELE
Obere Wiesen 1
beim Grosso
78549 Spaichingen
Tel. 07424 503 763
Laden & Verleih

Erlangen
MARO
VIDEOSPIELE
Göthestr. 32
91054 Erlangen
Tel. 09131 816 880
Fax 09131 816 881
Laden, Verleih & Versand

Baden Baden
MARO
VIDEOSPIELE
Buttenstr. 4
76530 Baden Baden
Tel. 07221 381 30
Fax 07221 335 68
Laden & Verleih

Ludwigsburg
MARO
VIDEOSPIELE
TOP MEDIA

Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242
Laden & Verleih

Nürnberg
STAGE 1

Glogauer Str. 30/38
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886
Laden

Hamburg
N.R.G.

Mundsburger
Damm 54
22067 Hamburg
Tel. 040 255 683
Fax 040 229 443 03
Laden + Verleih

BEI ANNA-MEWEVER VERLEIHUNG BEZUGEN SIE WIR DAUSCHAL 20. DM. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN
UNTERSCHIEDLICHE NICHTGEFALLEN IST GEMEINLICH AUSGESCHLOSSEN

● ACTION FIGUREN ●

Figuren bekannter Filme, Videospiele & Comics in limitierter Auflage direkt aus den U.S.A. & Japan



Alien 4 - Die Wiedergeburt

49,90 DM



Spawn - The dark ages

39,90 DM



KISS Psycho Circus

39,90 DM



The X-Files

39,90 DM



Tekken 3

39,90 DM



Manga Spawn 12

ab 39,90 DM



Street Fighter vs. X-Men

49,90 DM



Resident Evil

39,90 DM



Crash Bandicoot

39,90 DM



Movie Maniacs

39,90 DM



Alien 4 Serie 2

49,90 DM



KISS Psycho Circus Tour Edition

39,90 DM



Metal Gear Solid

39,90 DM



Turok

69,90 DM



VIRUS Action Figures

39,90 DM



VIRUS "GOLIATH" (SPRACHFUNKTION) 99,90 DM



MANGA SPAWN

Original Kostüm
89,90 DM



BOBA FETT MASKE

149,90 DM



EMPEROR MASKE

129,90 DM



EWOK MASKE

129,90 DM



STORMTROOPER MASKE

129,90 DM



TUSKEN RAIDER MASKE

119,90 DM



VADER MASKE

149,90 DM



YODA

129,90 DM

Händleranfragen
erwünscht

Kooperationspartner
gesucht

Ratenkauf von N64, Dreamcast,
Playstation & Neo Geo möglich
Bestellungen ab 200,- DM
sind versandkostenfrei
Ladenpreise können abweichen
Lagerware wird am
selben Tage verschickt

Telefonische Bestellannahme
Montags - Freitags
von 10:00 bis 18:00 Uhr

BESTELL HOTLINE :

0 7 1 5 1 / 9 5 6 4 6 4 6

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtprospekt an ...

MARTIN WEIDNER

TANK RACER

Genre	Rennspiel/Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	Grolier Interactive
Entwickler	Kuju Entertainment, Glass Ghost
Testmuster	Grolier Interactive
Erhältlich ab	19. März



Die insgesamt acht Szenarien spielen sich in einem beschaulichen Dorf, einem Grenzgebiet, in tiefstem Morast, einem Vergnügungspark, an der Riviera, in den ehemaligen Ostblockstaaten, auf einer Formel 1-Strecke und sogar auf dem Mond ab.

Bereits das CGI-Intro macht im Nu Lust auf mehr - Lust auf eine amüsante Panzerhatz über Stock und Stein. Doch wer wohl oder übel das Cup Race ausgewählt - im Single Race lassen sich merkwürdigerweise nur bereits geschaffte Strecken „trainieren“ - und sich für einen der Tanks entschieden hat, wird gleich aufs Neue enttäuscht: unansehnliche Texturverzerrungen und grob aufpixelnde Objekte, von denen es zudem viel zu viele gibt, so daß die einzelnen Strecken weder mit sonderlich



viel Mühe und Sorgfalt ausgearbeitet noch sonderlich übersichtlich wirken. Man ist geradezu versucht daran zu zweifeln, daß die Entwickler von Glass Ghost in Tank Racer eine Auflösung von 512 x 256 Bildpunkten verwenden, denn ein Blickfang ist Tank Racer wirklich nicht geworden. Zumindest die Reflexionen auf der Oberfläche der Panzer kann man als ansehnlich bezeichnen. Nett liest sich auch die Liste an Features, die Glass Ghost Tank Racer mit auf den Weg gegeben hat: Neben drei Cups zu vier bis sechs Strecken, insgesamt acht Power Ups im Single Race, ein Battle bzw. Vs. Race-Modus via Split Screen gibt es vier Panzer, die in den Werten Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Fahrverhalten und Grip variieren. Desweiteren ist eine Unter-

Das computergenerierte Intro und die Abspanne der einzelnen Cups zählen ohne Zweifel zu den Highlights von Tank Racer.

stützung von Sonys Analog Controller - die Vibrationseffekte sind sogar gut gelungen - enthalten. Eine speicherbare High Score-Tabelle und jede Menge Goodies, als da wären drei zusätzliche Panzer, eine weitere 3rd Person-Ansicht und drei Bonusspielchen, darunter Pong und Asteroids runden das Spiel ab. Nur sei die Frage gestattet, ob die von Grolier Interactive sogar vollmundig auf der Box herausgestellten Goodies nicht doch über das (bis dato) dürftige Gameplay hinwegtäuschen sollen. Doch bis zur reviewfähigen Version wird alles anders, alles besser, alles schöner; dies geloben uns jedenfalls die Softwarehersteller bei jeder Ausgabe aufs Neue. Ob dem im Falle von Tank Racer wirklich so ist, wird wohl erst die nächste Ausgabe der play aufzeigen.

KUJU ENTERTAINMENT

1989 als unabhängiges Studio gegründet, das sich schon bald auf die Entwicklung von Flugsimulationen konzentrierte, wurde Simis im Oktober 1995 von Eidos Interactive übernommen. Durch ein Management-Buyout gewann Simis im März letzten Jahres wieder seine Unabhängigkeit und firmiert seit Oktober unter dem Namen „Kuju Entertainment“. Zu den bisherigen Konsolenprojekten von Simis zählen MiG-29 (1992, Mega Drive) und Flying Nightmares (1994, 3DO). Glass Ghost, das Actionlabel von Kuju Entertainment, trat bislang lediglich durch die Space Opera Xenocracy (1998, PlayStation) in Erscheinung.



Neben den Lenkraketen existieren im Single Race noch sieben weitere Extras: Turbo, Minen, Schild, eine Granate, die Erschütterungen hervorruft, ein UFO, das den anvisierten Gegner aufammelt und zurücksetzt, eine Elektromine, die den Geschützturm durch-einander bringt, und ein elektrisches Feld, das den gesamten Panzer außer Kontrolle geraten läßt. Die beiden letzten Extras sind nur im Silver- und Gold Cup verfügbar.



Unschöne Texturverzerrungen ziehen sich durch das gesamte Spiel.



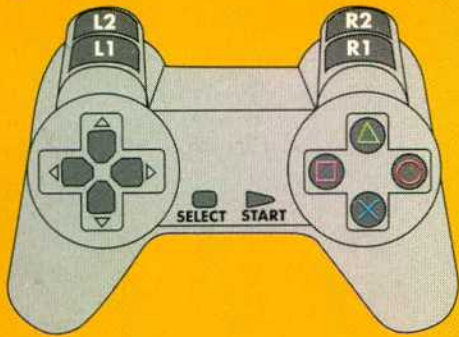
Zu den Bonusvehikeln zählen ein NSA Project 01-, ein Duck Feet- und ein Krazed Bulbon-Panzer.



Tips & Tricks

inFormation

- =rechts
- =links
- =oben
- =unten
- =Quadrat
- X=Kreuz
- =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.

Gunter Glos

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

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Moto Racer 2

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Die Bonus-Strecke

Im Haupt-Menü gebt Ihr R1,R2,○,○,△ ein, um die im Spiel versteckte Bonusstrecke zu aktivieren. Begebt Euch in das Streckenauswahl-Menü und seht sie Euch an.



Schnellere Motorräder

Um die Motorräder noch schneller fahren zu lassen, gebt Ihr ○,○,○,○,○,△,X im Haupt-Menü als Tastenkombination ein.

Höhere Sprünge

Wenn Ihr mit den Maschinen weiter springen möchtet, dann gebt Ihr im

>>>>>

INHALT 03/99

Actua Soccer 3	62
Akuji The Heartless	65
Apocalypse	63
Asteroids	64
Cool Boarders 3	65
FIFA Soccer 99	65
Knockout Kings	63
Libero Grande	63-64
Moto Racer 2	59-60
NASCAR Racing 99	62
NBA Live 99	60
O.D.T.	60
Oddworld Abe's Exoddus	61-62
Running Wild	65
Small Soldiers	59-60
Street Fighter Zero 3 - Import	61-62
Tiger Woods 99	61
Vergessene Welt Jurassic Park - Platinum	63-64

Gamebuster Codes66, 83

Player's Guide

Populous The Beginning84-90

Small Soldiers

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Alle Waffen

Um alle Waffen zu erhalten, die Ihr im Lauf des Spiels bekommen könnt, gebt Ihr als Paßwort einfach △, △, ○, ○, ○, X, □, X ein.

Unverwundbarkeit

Wenn Ihr ○, ○, △, △, ○, X, □, X als Paßwort eingibt, so können Euch Eure Gegner nichts mehr anhaben.



Level-Paßwörter:

Gorgon

X, X, △, □, □, X, ○, X

Dimensional Temple

□, X, △, □, □, □, ○, X



Floating Fortress

○, X, △, □, □, ○, ○, X

Spirit Bog

△, X, △, □, □, △, ○, X

Canyon Village

X, □, △, □, □, X, △, X

>>>>>



Moto Racer 2

PLAY CheatCard
PLAY STATION page 2



Wenn Ihr Eure Gegner ausbremsen wollt, so daß sie maximal eine Höchstgeschwindigkeit von 50 km/h erreichen können, dann solltet Ihr es mal mit der folgenden Tastenfolge probieren: $\bigcirc, \square, \bullet, \bullet, L1, R1, X$.



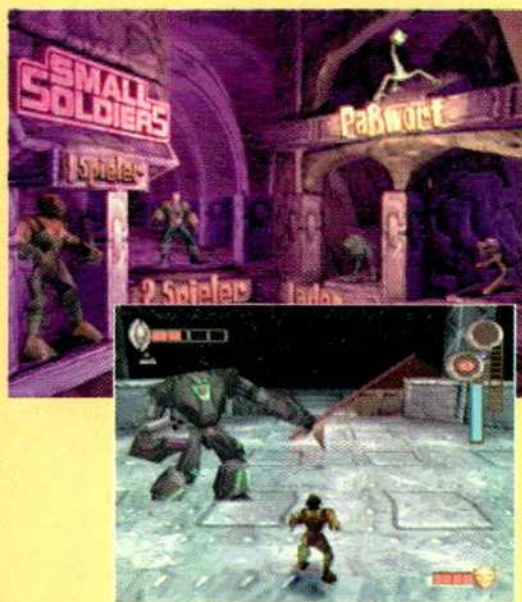
Wenn Ihr Euch die Mühe ersparen wollt und gleich als Gewinner dastehen möchtet, dann gebt Ihr
 R2, L2, ♣, ♣, □, □, ♣, ♣, R1, □, △, □, ♣,
 ♣, R, △, R2, L1, □, R2,
 L2, L2, ♣, ♣, ♣, □, ○, △ ein.



Small Soldiers

play CheatCard
PLAY STATION page 2

□, □, △, □, □, □, △, ×



○, □, △, □, □, ○, △, ×

$\Delta, \square, \Delta, \square, \square, \Delta, \Delta, \times$

x, o, Δ, □, □, x, x, □

□, ○, △, □, □, □, ×, □

○, ○, △, □, □, ○, ×, □



$\triangle, \bigcirc, \triangle, \square, \square, \triangle, \times, \square$

X, Δ, Δ, □, □, X, □, □

□, △, △, □, □, □, □, □

O.D.T.

Um Eure Energieanzeige wieder aufzuladen, begeht Ihr Euch während des Spiels in den Pause-Modus und gebt   ein.



Um Euren Munitionsvorrat wieder vollkommen aufzufüllen, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein:

◀, ▶, ↶, ↷, ○, □.

Um Euren Mana-Vorrat wieder aufzu-
stocken, gebt Ihr , , , ,  als
Tastenfolge ein.

NBA Live 99

Begeht Euch zu dem Bildschirm, in dem Ihr einen Spieler kreieren könnt und gebt als Name „**BIG BOY**“ ein. Dann solltet Ihr die Spieler-Attribute von Charles Barkley eingeben. Wenn Ihr alles richtig eingegeben habt, sollte der Gorilla der Phoenix Suns in der Free Agent-Liste erscheinen.

Geht in den Rosters-Bildschirm und wählt die Option „**Create Custom Team**“ an. Jetzt könnt Ihr folgende Orte und Teams angeben, um das versteckte Team der Entwickler freizuschalten.

Ort	Team-Name
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels

Tiger Woods 99

200 Prozent Beschleunigung

Begeht Euch in das „Player SELECT“-Menü und wählt den Menü-Punkt „Edit Name“ an. Hier gebt Ihr als Name „PUMPZ“ ein und beginnt ein neues Spiel, um den Cheat auszuprobieren.



400 Prozent Beschleunigung

Begeht Euch in das „Player SELECT“-Menü und wählt den Menü-Punkt „Edit Name“ an. Hier gebt Ihr als Name „MAXIMUMZ“ ein und beginnt ein neues Spiel.



Flaches Land

Auch diesen Cheat gebt Ihr im „Player SELECT“-Menü ein. Dieses Mal heißt Euer Spieler „OLDSCHOOL“. Startet ein neues Spiel, um ohne Hügel Eure Runden um den Platz zu drehen.

Die Stimmen verändern

Während des Spiels haltet Ihr O oder O und gebt X, □, △, O, L1, L2, R1 oder R2 ein, um die Stimmlagen des Kommentators anzuheben oder abzusinken.

Explodierende Range-Cart

Im Modus „Game-Mode“ wählt Ihr die Option „Practice Facility“ an und selektiert „Driving Range“. Jetzt schlägt Ihr die Range-Cart, die die Bälle aufhebt, dreimal hintereinander, um ihn zum Explodieren zu bringen.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Oddworld Abe's Exoddus

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Level-Anwahl

Im Haupt-Menü haltet Ihr R1 und drückt O, O, O, O, △, □, O, △, □, O, O, O, O, O, um alle Level des Spiels freizuschalten. Jetzt könnt Ihr selber entscheiden, in welchem Level Ihr das Spiel beginnen möchtet.



Die Full Motion Videos ansehen

Im Haupt-Menü haltet Ihr R1 und gebt O, O, O, O, □, O, △, O, □, O, O, O, O, O ein. Jetzt könnt Ihr in aller Ruhe alle Videos ansehen, die Ihr sonst nur zu sehen bekommt, wenn Ihr das Spiel komplett durchspielt.



>>>>>

Street Fighter Zero 3

NTSC-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als Evil Ryu und Guile spielen

Wählt den World Tour-Modus aus und wertet Euren Charakter bis Level 30 und 31 auf.



Als Shin Gouki spielen

Begeht Euch in den World Tour-Modus und wertet Euren Charakter bis Level 32 auf. Jetzt besiegt Ihr Gouki. Im Charakter-Auswahl-Bildschirm bringt Ihr den Cursor über Gouki (Akuma), haltet L2 und drückt eine weitere beliebige Taste.

Der Dramatic- und Final Battle-Modus

Wenn Ihr den Arcade-Modus in Schwierigkeitsstufe acht schlägt, stehen Euch die Modi Dramatic und Final Battle zur freien Auswahl.

Als Super Akuma im finalen Kampf spielen

Geht in den Final Battle-Modus, wählt einen Charakter an und haltet L1+L2, bevor der Versus-Bildschirm erscheint.

Bonus-Modi

Spielt den Dramatic Battle-Modus mit Ryu/Ken und June/Jill durch, um zwei weitere Bonus-Modi freizuschalten.

Der Classical-Modus

Spielt so lange, bis der Timer im Options-Menü auf mindestens drei Stunden steht. Dann geht Ihr in das Charakter-Auswahl-Menü, bringt den Cursor über eine beliebige Figur und drückt die SELECT-Taste, um die klassi-

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Oddworld Abe's Exoddus

play CheatCard
PLAY STATION page 2



gebt O, Δ, □, X, ○, ○, ○, ○, Δ, □, X ein. Jetzt seid Ihr unverwundbar, so daß Euch kein Gegner etwas anhaben kann.

Den momentanen Abschnitt überspringen

Wenn Ihr an einer Stelle partout nicht weiterkommt, aber den Level nicht komplett mit dem vorangegangenen Cheat überspringen möchtet, sondern nur die momentane, lästige Passage hinter Euch haben möchtet, dann haltet Ihr am Besten R1 und gebt ○, ○, X, X, □, □ ein. Ihr befindet Euch nach der Eingabe dieser Tastenkombination ein paar Meter weiter im selben Level und seid Euer Problem los. Leider hat dieser Cheat einen Nachteil. Es werden Euch keine FMV-Sequenzen gezeigt, wenn Ihr einen Abschnitt mit dieser Hilfe überspringt. Wenn Ihr das Ende des Spiels sehen möchtet, dann solltet Ihr auf alle Fälle im letzten Level nicht mit diesem Trick arbeiten.

Street Fighter Zero 3

NTSC-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 2

sche Version dieses Charakters zu spielen.

Der Saikyo Low-Guard-Meter-Modus

Spielt so lange, bis der Timer im Options-Menü mindestens auf vier Stunden steht. Eine weitere Möglichkeit diesen Modus zu aktivieren ist, den Arcade-Modus in der Schwierigkeitsstufe sieben durchzuspielen. Beide Male ist es Saikyo Karin nicht möglich einen 99% Wurf auszuführen.

Der Maji Low-Guard-Meter-Modus

Spielt so lange, bis der Timer im Options-Menü mindestens auf fünf Stunden steht, oder spielt den Arcade-Modus in der Schwierigkeitsstufe sieben durch.

Alle Modi

Wenn Ihr so lange spielt, daß der Timer im Options-Menü auf 96

Stunden Spielzeit steht, dann sind alle versteckten Modi des Spiels freigeschaltet.

Alternative Anfangs-Sequenz

Spielt so lange, bis der Timer im Options-Menü mindestens auf 48 Stunden steht, dann ändert sich das Intro des Spiels. In der neuen Sequenz spielen anstatt der normalen Charaktere die Bonus-Charaktere, die es zu erkämpfen gilt, wie z.B. Guile und Evil Ryu, mit. Diese Sequenz taucht ebenso auf, wenn Ihr alle Endings der normalen und der Bonus-Charaktere freigeschaltet habt.

Alternativer Balrog

Schlagt den World-Tour-Modus, ohne Evil Ryu oder Guile freizuschalten. Dann geht Ihr in ein beliebiges Charakter-Auswahl-Menü, bringt den Cursor über Balrog, haltet L2 und drückt eine weitere beliebige Taste.

NASCAR Racing 99

Wippender Fahrer

Im Rennen wählt Ihr die Cockpit-Ansicht und haltet die SELECT-Taste so lange, bis der Fahrer zu wippen beginnt.

Actua Soccer 3

Das Bonus-Team

Wenn Ihr „PREM CLUBS“ im Team-Creation-Bildschirm als Custom-Team-Name eingibt, dann schaltet Ihr 24 weitere Teams zur Auswahl frei.



Das Joke-Team

Gibt „TFF TEAMS“ im Team-Creation-Bildschirm als Custom-Team-Name ein, um 24 weitere lustige Teams freizuschalten.

Das Shearer XXX-Team

Gibt „SEXY FOOTBALL“ im Team-Creation-Bildschirm als Custom-Team-Name ein, um Shearer XXX-Team unter CHT1 freizuschalten.

Spieler mit riesigen Köpfen

Gibt „TOP HATS“ im Team-Creation-Bildschirm als Custom-Team-Name ein, um allen Spielern riesige Köpfe zu verpassen.



Knockout Kings

Als Bär boxen

Im Haupt-Menü gebt Ihr $\square + \square, \square + \Delta, \square + \circ, \square + X$ ein. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats hört Ihr ein Geräusch. Jetzt wählt Ihr einen beliebigen Spieler an, um als Bär in den Ring zu steigen.

Der Big Head-Modus

Auch dieser Cheat wird im Haupt-Menü eingegeben. Ihr drückt $\square + \circ, \square + \Delta, \square + \square, \square + X$ und hört einen Sound, der Euch die korrekte Eingabe des Cheats bestätigt.

Energie wieder aufladen

Wenn Ihr Euch zwischen zwei Kämpfen zwischen dem schweren oder dem schnellen Bag entscheiden könnt, dann haltet Ihr L1+L2+R1+R2, um einen Teil Eurer Energie wieder zurückzuerhalten, was abhängig davon ist, wie lange Ihr die Tasten haltet.

Apocalypse

Der Debug-Modus

Aktiviert während des Spiels den Pause-Modus, haltet L1 und drückt $\square, \square, \Delta$. Wenn Ihr den Cheat korrekt eingegeben habt, hört Ihr einen Pistolenschuß.

Unverwundbarkeit

Begebt Euch während des Spiels in den Pause-Modus, haltet L1 und gebt $\square, \square, \square, \square, \Delta, \square, \square, \square$ ein. Auch hier hört Ihr einen Pistolenschuß, wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt.

Alle Waffen und unendlich Munition

Drückt die Pause-Taste während des Spiels, haltet L1 und gebt X, Δ, O ein. Wenn Ihr die Tastenfolge richtig eingegeben habt, hört Ihr einen Pistolenschuß.

Rücksetzpunkt

Wenn Ihr den Pause-Modus aktiviert, L1 haltet und $\square, \circ, X$ eingibt, werdet Ihr dahin zurückgesetzt, wo Ihr Euer letztes Leben verloren habt.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Vergessene Welt Jurassic Park

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Platinum

Mit diesen Tastenkombinationen erhaltet Ihr eine Menge Leben und den Zugriff auf die einzelnen Galerien.



Compsognathus:

X,X,O,Δ,□,□,□,□,□,Δ,□

Human Hunter:

□,□,Δ,O,X,□,□,□,□,□,□,Δ

Velociraptor:

X,X,O,Δ,□,□,□,□,□,□,Δ,O

Tyrannosaurus Rex:

X,X,O,Δ,□,□,□,□,□,□,Δ,□

Human Prey:

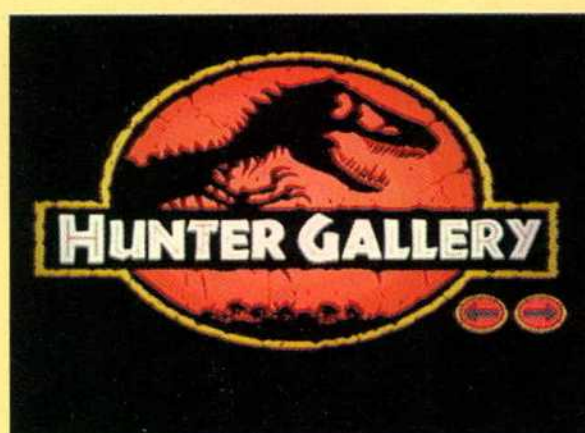
□,□,Δ,O,X,X,□,□,Δ,X,O,Δ

Compy Gallery:

X,Δ,Δ,□,□,□,□,□,□,□,□,□

Hunter Gallery:

Δ,X,□,Δ,O,X,□,□,□,□,□,□



Prey Gallery:

Δ,□,□,□,□,□,□,□,□,□,□,□

Raptor Gallery:

O,□,Δ,X,O,Δ,□,□,□,□,□,□

>>>>>

Libero Grande

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als Gregorio Zonaras spielen

Wenn Ihr den Arcade-Modus in der Schwierigkeitsstufe Normal durchspielt, könnt Ihr das nächste Spiel mit Gregorio Zonaras spielen.



Als Arnold Lang spielen

Um mit Arnold Lang zu spielen, solltet Ihr mindestens 10.000 Punkte im Challenge 9-Modus erreichen.

Als Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner oder Gerald Wells spielen

Wenn Ihr den International Cup mit allen Ländern in der Schwierigkeitsstufe Hard gewinnt, dann könnt Ihr mit einem der oben genannten Männer spielen.



>>>>>

Running Wild

Kleine Leute

Schlagt den Challenge-Modus im Schwierigkeitsgrad Leicht, um eine versteckte Option freizuschalten, mit der Ihr die Leute kleiner werden lassen könnt.

Höhere Geschwindigkeit

Schlagt den Challenge-Modus im Schwierigkeitsgrad Mittel, um eine versteckte Option freizuschalten, mit der Ihr die Geschwindigkeit beeinflussen könnt.

Als T-Rex spielen

Wenn Ihr den Challenge-Modus in der Schwierigkeitsstufe Schwer mit einem Elefant meistert, dann könnt Ihr mit dem T-Rex spielen.

Die Expert-Schwierigkeitsstufe

Spielt den Challenge-Modus in der Schwierigkeitsstufe Schwer und es wird automatisch eine weitere Schwierigkeitsstufe namens Expert freigeschaltet, in der Ihr Euch beweisen könnt.

Alternatives Charakter-Aussehen

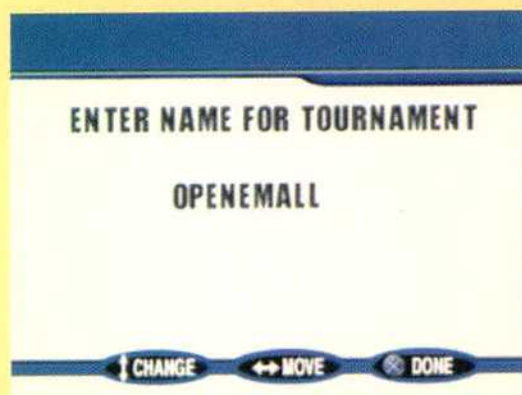
Im Charakerauswahl-Menü haltet Ihr L1 oder R1 und wählt einen beliebigen Charakter an, um ihn anders aussehen zu lassen.



Cool Boarders 3

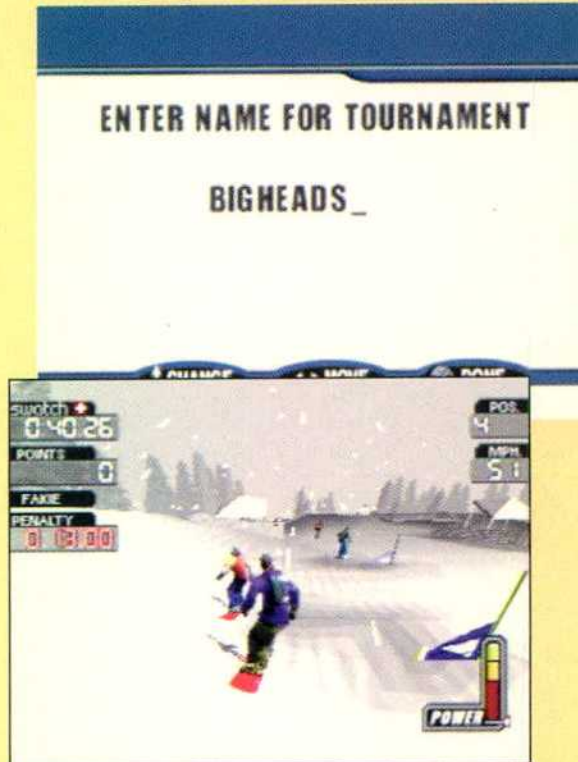
Alle Boards und Fahrer freischalten

Wenn Ihr „OPENEMALL“ als Name im Tournament-Modus eingibt, dann sagt eine Stimme „Cheater“ und Ihr könnt zwischen allen Boards und allen Fahrern, die das Spiel zu bieten hat, Eure Auswahl treffen.



Der Big Head-Modus

Wenn Ihr „BIGHEADS“ als Name im Tournament-Modus eingibt, dann sagt eine Stimme „Cheater“ und alle Charaktere haben einen großen Kopf.



Der Director's-Cut

Wenn Ihr „SHOW_POS“ als Name im Tournament-Modus eingibt, dann sagt eine Stimme „Cheater“ und Ihr bekommt während des Rennen Zusatzinformationen angezeigt.

Das Replay kontrollieren

Wenn Ihr Euch gerade ein Replay ansieht, dann könnt Ihr die O-Taste halten, um es langsamer ablaufen zu lassen oder X drücken, um es anhalten und später mit einem weiteren Druck auf die O-Taste weiterlaufen zu lassen.

FIFA Soccer 99

Unendlich viele Bankrolls

Im Team Edit-Bildschirm gebt Ihr L1, L2, R2, R1, O, X, □, △, START, SELECT ein, um diese Option freizuschalten.

Akuji The Heartless

Der Debug-Modus

Während des Spiels aktiviert Ihr den Pause-Modus, haltet L2 oder R2 und gebt O, O, O, △, O, □, O, △, O, O, O, O ein.



Unverwundbarkeit

Wenn Ihr wollt, daß Euch Eure Gegner nichts mehr anhaben können, dann solltet Ihr Euch in den Pause-Modus begeben, L2 oder R2 halten und O, O, O, △, X, O, O, O eingeben.

Unendlich Spirits und Zaubersprüche

Wenn Ihr über die Items, die Ihr einmal aufgesammelt habt, in unendlicher Menge verfügen möchtet, dann solltet Ihr den Pause-Modus aktivieren, L2 oder R2 halten und O, △, O, O, O, O, △, O, O, O, O, O eingeben.

GAMEE

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit den Schummelmodulen Gamebuster und Xploder. Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel, Preis: ca. 99,-DM

```
Unendlich Leben . .800F F7A8 000F
Unverwundbar . . .800F F250 0001
Alle Waffen (Anmerk.)
. . . . .800F F24C 0001
Alle Level anwählbar
. . . . .800F F264 0001
Alle Checkpoints anwählbar
. . . . .800F F26C 0001
```

Anmerk.: Mit der Waffenumschalttaste die Extrawaffen freischalten. Das muß leider immer wieder gemacht werden, da nicht unendlich Munition zur Verfügung steht.

```
Unendlich Leben Spieler 1
.....8011 3C34 0063
Unendlich Leben Spieler 2
.....8011 3C38 0063
```

Unendlich Geld	.8008 1C44 E0FF
.....	.8008 1C46 05F5
Unendlich Lebensenergie im Kampf	
.....	.8008 1B70 FFFF
Level 99	.8008 1B58 6300

Unendlich Komponenten

.....	8008 558C 0066
.....	8008 5590 0066
.....	8008 5594 0066

Unendlich Forscher
.....8008 5588 0066
Unendlich Schilde (Anmerk. 1)
.....8001 5F30 2400

Unendlich Gesundheit

....Spieler 1: 8009 D570 6400

....Spieler 2: 8009 DBE4 6400

niedrige Gesundheit

....Spieler 1: 8009 D570 0100

....Spieler 2: 8009 DBE4 0100

Unendlich Schilde

....Spieler 1: 8009 D574 6400

....Spieler 2: 8009 DBE8 6400

Niedrige Schilde
Spieler 1: 8009 D574 0100
Spieler 2: 8009 DBE8 0100
 Unendlich Jetpack
Spieler 1: 8009 D578 3200
Spieler 2: 8009 DBEC 3200
 Kein Jet Pack
Spieler 1: 8009 D578 0000
Spieler 2: 8009 DBEC 0000
 Ständig aktivierte Schilde
Spieler 1: 8009 D580 0022
Spieler 2: 8009 DBF4 0022
 Rauchfahne
Spieler 1: 8009 D57E 0001
Spieler 2: 8009 DBF2 0001
 Kein Clipping
Spieler 1: 8009 D598 1000
Spieler 2: 8009 DC0C 1000
 In der Luft kämpfen
Spieler 1: 8009 D59A 0001
Spieler 2: 8009 DC0E 0001
 Schnelles Feuern
Spieler 1: 8009 D628 0000
Spieler 2: 8009 DC9C 0000

```

Unendlich Ausdauer
    ....Spieler 1: 801D A716 0063
    ....801D A73E 0063
    ....Spieler 2: 801D B0D2 0063
    ....801D B0FA 0063

Keine Ausdauer
    ....Spieler 1: 801D A716 0000
    ....801D A73E 0000
    ....Spieler 2: 801D B0D2 0000
    ....801D B0FA 0000

Maximale Stärke
    ....Spieler 1: 801D A744 1500
    ....Spieler 2: 801D B100 1500

Keine Stärke
    ....Spieler 1: 801D A744 0000
    ....Spieler 2: 801D B100 0000

```

Arcade Mode Codes

Alle Stages:

Afrika	8002 5538 0003
Monaco	8002 5528 0003
Rom	8002 5526 0003
Norwegen	8002 552A 0003
Großbritannien	8002 552C 0003
China	8002 5530 0003
USA	8002 5532 0003

Indonesien	8002 5534 0003
Brasilien	8002 5536 0003
Peru	8002 552E 0003
Alle Fahrzeuge . .	8002 595C 000C
.....	8002 595E 000C

Unendlich ZYX-Einheiten

Unendlich Schilde 8004647C 0064
AS-Laser überhitzen nicht
.....8012F31C 0000
Laser überhitzen nicht
.....8012F374 0000
Seismische Lanze überhitzt nicht
.....8012F3CC 0000
.....8012F424 0000
Unendlich AS-Raketen
.....8012F430 0005
Unendlich Plasmaraketen
.....8012F488 0005
Unendlich Verteidigungskapseln
.....8012F4E0 0005
Unendlich Zeit ... 8011EDA8 FFFF
Unendlich AS Torpedos
.....8012F538 0005
Unendlich Angriffskapseln
.....8012F590 0005
Feuere Laser schneller
.....8012F378 0001
Feuere AS Laser schneller
.....8012F320 0001
Alle Schiffe verfügbar
.....300343C0 0001
Alle Waffen verfügbar
.....300343BF 0001
Unendlich Nachbrenner
.....300343BD 0001
Unendlich sekundäre Waffen
.....300343BA 0001
Missionen/Filme anwählbar
.....300343B9 0001

Unendlich Leben

.....	D006 5D54 0100
.....	800A D3DC 6300
.....	D006 5D54 0100
.....	800A D42C 6300



MASTER CODES

.....D006 5D54 0100
.....800A D0A4 6300
.....D006 5D54 0100
.....800B CD48 6300
Alle Kräfte aktivieren
.....8006 9328 003F
Alle Edelsteine ..8006 9160 FFFF
.....8006 9162 FFFF
.....8006 9164 FFFF
.....8006 9166 FF00
Alle Sapphire8006 9364 FFFF
.....8006 9366 FFFF
.....8006 9368 FFFF
Alle Kristalle
.....8006 92DC FFFF
.....8006 92DE FFFF
.....8006 92E0 FFFF

FIFA 99

Zahl der Tore (00-63)
.....Spieler 1: 8003 4D40 00xx
.....Spieler 2: 8003 4D44 00xx

Future Cop LAPD 2100 AD

Unendlich Munition
.....8006 BF98 0000
Unendlich Munition für Updates
.....8006 BF90 0000
Alle Zonen anwählbar (Anmerk. 1)
.....8009 FBAA 0007
Alle Zonen abgeschlossen (Anmerk. 1)
.....8009 F7A4 0008
Alle 4 leichten Waffen
.....8009 C3FE 0004
Alle 4 schweren Waffen
.....8009 C412 0004
Alle 4 Spezialwaffen
.....8009 C426 0004
Unendlich Panzerung
.....8005 8558 2400
Revierkampf Codes
Unendlich Punkte
.....Spieler 1: Drücke L2 + R2
.....D009 FD5A 0030
.....801F BF60 00FF
.....Spieler 2: Drücke L2 + R2
.....D009 FD5E 0030
.....801F BF64 00FF

Anmerk. 1: Diese Codes nicht im Revierkampf-Modus aktivieren.

NHL 99

Tore Team 18004 26F0 00??
Tore Team 28004 26B6 00??
Hohe Spielgeschwindigkeit
Drückt L1+L2+R2
.....D004 3B4C 0700
.....3004 26B1 0001
Normale Spielgeschwindigkeit
Drückt L1+L2+R1
.....D004 3B4C 0D00
.....3004 26B1 0000

Ninja - Shadow of Darkness

Unendlich Power Ups
.....8006 D024 0004
Silberschlüssel ..8006 D028 0001
Unendlich Leben ..8006 D03C 0009
Goldschlüssel ..8006 D040 0001
Unendlich Geld ..8006 D050 270F
Unendlich Bomben
.....8006 D088 0009
Unendlich Energie
.....8006 D0AA 0050
Unendlich Heiltrank
.....8006 D0AC 0009
Waffen-Auswahl
.....8006 AD36 0???
Zahlen zum einsetzen bei Waffen-
Auswahl
.....000 - Nichts
.....004 - Katana
.....008 - Skelett
.....00C - Skelett mit Katana
.....010 - Stab
.....018 - Skelett mit Stab
.....020 - Axt
.....028 - Skelett mit Axt
.....030 - Auch so'n Stab...
.....038 - Skelett mit besagtem Stab
.....080 - Sai
.....088 - Skelett mit Sai
.....100 - Staff
.....108 - Skelett mit Staff
.....200 - Ultimates Schwert
208 - Skelett mit ultimativem Schwert

Oddworld: Abe's Exodus

300 Mudokuns befreit
.....8007 E5EA 012C
Sofortige Übernahme

.....(L1+L2 drücken)
.....D007 E660 0005
.....8007 E5A8 FFFF
Unendlich Wurfsteine
.....D01F 389E 0008
.....801F 389E 0009
Keine Opfer8007 E5E8 0000

Premier Manager 99

Gehälter = 0
.....800E7EC0 0000
.....800E7EC2 0000
Unendlich Geld ..800E7EB0 FFFF
.....800E7EB2 1FFF
Aufrüsten dauert nur noch einen Tag
(L2 drücken)
.....D0102BE0 0100
.....801223DE 0001
Aufrüsten dauert nur noch einen Tag
(L1 drücken)
.....D0102BE0 0400
.....801223E2 0001

TOCA 2 Touring Cars PAL

Alle Bonus Strecken
.....8001 0160 FFFF
.....8001 0162 FFFF
Timer im Challenge Modus ausschalten
(Anmerk.)
.....D010 1882 444F
.....D00D FF58 4000
.....800D 6B58 13DB
Immer erster im Support Team Modus
.....800E 77B4 000F
Viele Punkte im Support Team Modus
.....800D B6A0 0FFF
Vogelperspektive
.....8001 0170 0001
Besseres Handling aktivieren
.....8001 0172 0001
Alle Schwierigkeitsgrade aktivieren
.....8001 017E 0001

Anmerk.: Der Timer bleibt nur dann stehen, wenn man auf gerader Strecke beschleunigt (also keine Kurven fährt). Sollte der Countdown am Start stehenbleiben oder nicht erscheinen, hilft es, alle Tasten des Controllers loszulassen.

POPPOU

The Beginning

1. Die Reise beginnt

Gebäude: Hütte

Neue Zauber: Blitz/Brücke



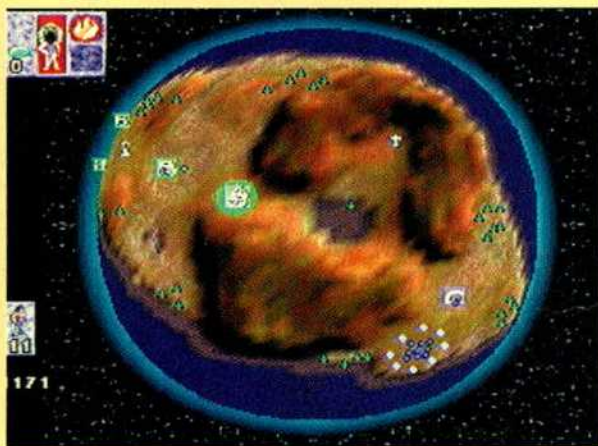
Die erste Welt stellt kein Problem dar. Baut zwei Hütten und betet mit der Schamanin und zwei Bauern den Steinkopf auf Eurer Insel an. Sobald Ihr den „Brückenzauber“ gelernt habt, setzt ihn ein, um zur nördlichen Insel zu gelangen. Grillt die beiden Wachen mit ein bis zwei Feuerbällen und holt Euch das Geheimnis der Kriegerhütte aus der Pyramide; im Steinkopf am anderen Ende der Insel erhaltet Ihr den Blitzzauber.

Bildet, sobald die Kriegerhütte errichtet wurde, alle verfügbaren Bauern zu Kriegern aus und zaubert eine weitere Brücke zur nördlichsten Insel. Greift jetzt mit den Kriegern das feindliche Dorf an und setzt den Blitzzauber ein, um die feindliche Schamanin zu töten.

2. Drohende Dunkelheit

Gebäude: Hütte

Neue Zauber: Insektenplage/
Wirbelsturm



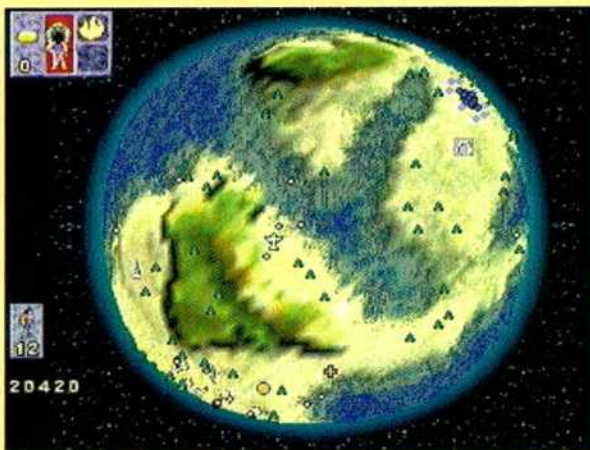
Baut gleich von Beginn an drei Hütten und betet mit der Schamanin den Totempfahl in der Nähe des Dorfes an. Das Beten löst einen „Brückenzauber“ aus und ermöglicht den Zugang zum Steinkopf auf der kleinen

Insel. Schickt einige Bauern zum Beten dort hin und baut, nachdem der Steinkopf verschwunden ist, eine Kriegerhütte. Dort bildet Ihr alle verfügbaren Bauern zu Kriegern aus. Sobald Ihr 15 Krieger in Eurer Streitmacht vereinen könnt, greift mit ihnen das gegnerische Dorf an. Die feindliche Schamanin befindet sich im Turm am anderen Ende des Dorfes und wird den Kampf ignorieren, solange man sie in Ruhe läßt.

3. Die Krise des Glaubens

Gebäude: Hütte

Neue Zauber: Wirbelsturm



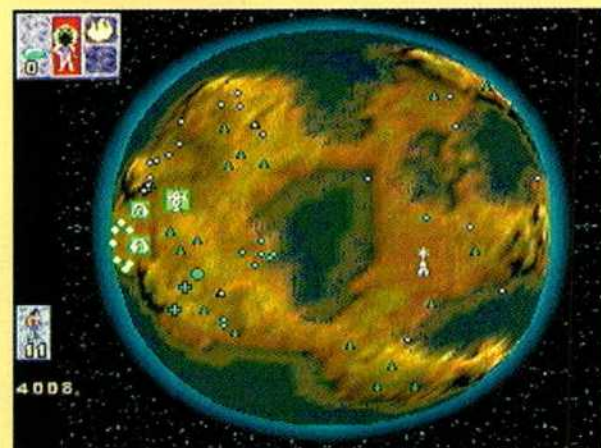
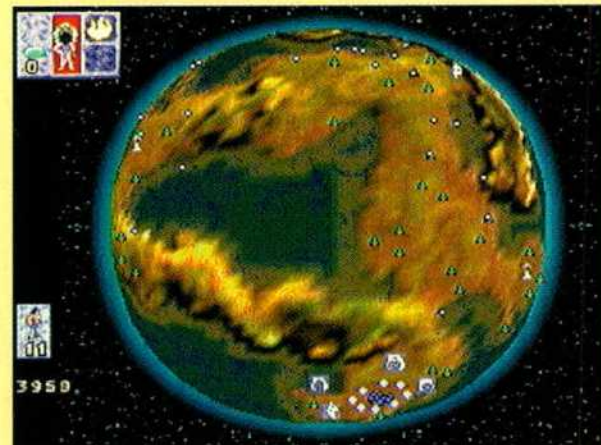
Während der Glaubenskrise tauchen zum ersten Mal die Priester auf. Betet mit der Schamanin das Totem in der Nähe an. Ein Teil des Berges verschwindet und öffnet den Zugang zur Pyramide im feindlichen Dorf, in der das Wissen um die Priester verborgen liegt. Während die Schamanin betet, solltet Ihr untätige Einheiten zu Kriegern ausbilden lassen. Habt Ihr mindestens 10 Krieger und 2 Priester beisammen, schickt die Schamanin vor, um den feindlichen Götzenanbeter mit Insekten und/oder Feuerbällen zu vertreiben. Während die Krieger und Priester dann das Dorf plätten, duellieren sich die beiden Anführerinnen. Achtet darauf, den ersten Feuerball für Euch verbuchen zu können, woraufhin Ihr die Kontrahentin locker in die Tasche steckt.

4. Vereinte Kräfte

Gebäude: 3 Hütten/Kriegerhütte

Neue Zauber: Blitz

Die erste Aktion sollte darin bestehen, eine Priesterhütte zu bauen, um evtl. anstürmende Horden mit den schönen Geschichten über die Schamanin zu bekehren. Derweil sollte sie zur Pyramide in der Nähe des Dorfes laufen und das Wissen um die



Wachtürme entdecken.

Die Türme ermöglichen es Euch jetzt, das Dorf zu erweitern und weitere Wohnhütten zu bauen. Außerdem erhöht sich, sobald sie sich darin befindet, der effektive Zauberradius der Schamanin, so daß angreifende Krieger früher abgefangen werden.

Wenn Ihr jetzt noch den Steinkopf anbeten laßt, lernt Ihr einen Zauber, mit dem die Eingeborenen auf der Karte bekehrt werden können. Mit ca. 20-30 Kriegern und einigen Priestern könnt Ihr jetzt gegen das feindliche Dorf vorgehen. Die Priester der Gegenseite setzt man am besten mit der Insektenplage schachmatt, gefolgt von Feuerbällen. Während der ersten Angriffswellen solltet Ihr weiterhin Krieger und Priester ausbilden, um gegebenenfalls Nachschub schicken zu können. Sobald die feindliche Schamanin besiegt wurde, gehört auch diese Welt Euch.

5. Der Tod kommt von oben

Gebäude: Kriegerhütte/Priesterhütte/2 Wachtürme

Neue Zauber: Brücke/Bekehren

Betet den Steinkopf an und bekehrt die Eingeborenen auf der Insel im Norden. Einer der frisch Bekehrten betet jetzt den Totempfahl auf dieser Insel an und setzt mit dem Boot zu Euch über.

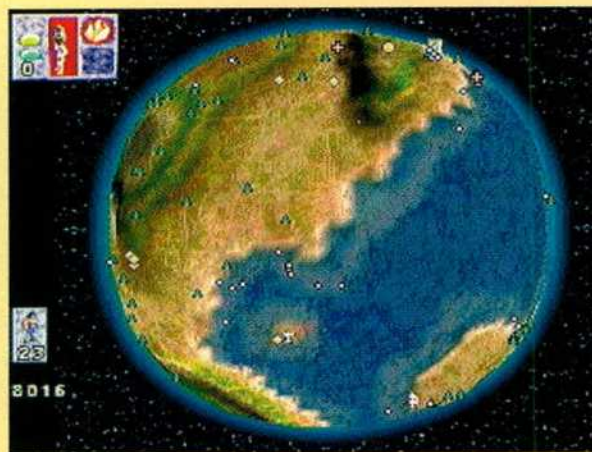
Beschwört jetzt das Totem auf Eurer Insel



Mischa Strecker

1000s

Player's Guide



und bildet Krieger und Priester aus. Mit einem Boot, der Schamanin, sowie einigen Kriegern und Priestern macht Ihr Euch jetzt auf den Weg zum feindlichen Dorf. Legt im Norden an und zerstört die Kriegerhütte mit einem Blitzschlag. Evtl. ansturmenden Feinden solltet Ihr ein paar Bienenschwärme entsenden und dann zur Statue durchbrechen. Sorgt dafür, daß die Schamanin auf jeden Fall durchkommt. Der Rest Eurer Truppe ist in diesem Level nur Kanonenfutter. Die restlichen Probleme werden von den Drachen gelöst, die Euch nun zu Hilfe eilen.

6. Der Brückenbau

Gebäude: 4 Hütten /Kriegerhütte /Priesterhütte

Neue Zauber: Bekehren /Brücke/ Hypnose/ Sumpf /Meteor-schwarm



Betet mit der Schamanin bei der Pyramide, um die Eingeborenen zum wahren Glauben bekehren zu können. Eine Gruppe Krieger

in Begleitung eines Priesters sollte dann zum Steinkopf im Berg aufbrechen. Wenn man diesen anbetet, bildet sich eine Landbrücke zu einem weiteren Steinkopf, der den Hypnose-Zauber aktiviert. Mit dem neuen Zauber beeinflusst man den feindlichen Krieger am anderen Ufer und bringt ihn dazu, den Steinkopf anzubeten. Zwischen den Kontinenten entsteht jetzt eine Landverbindung. Bildet währenddessen fleißig Krieger aus.

Sobald ca. 30 Krieger und 5 Priester bereitstehen, schickt sie zusammen mit der Schamanin los, um das grüne (!!) Dorf der Matak anzugreifen. Dort erhaltet Ihr den Feuerregen-Zauber, mit dem Ihr jetzt den gelben Stamm der Chumara angreifen könnt. (Vorsicht! Der Feuerregen beeinflusst sowohl feindliche als auch eigene Truppen). Die übriggebliebenen Krieger sowie eine Verstärkung aus dem Dorf sollten jetzt ausreichen, um den verbliebenen Feinden den Rest zu geben.

7. Der unsichtbare Gegner

Gebäude: 3 Hütten/Kriegerhütte /Priesterhütte/Wachturm

Neue Zauber: -

Baut das Dorf etwas von der Landzunge entfernt, indem Ihr zuerst einen Wachturm errichtet. Zaubert eine Brücke zur Insel mit dem Steinkopf und laßt ihn anbeten. Jetzt seid Ihr mit dem Erosionszauber ausgestattet. Über eine zusätzliche Brücke in der Meeresenge bei der Klippe erreicht Ihr nun

eine weitere Pyramide in der Nähe des feindlichen Dorfes. Dazu schickt Ihr die Schamanin mit einer ausreichend großen (7 bis 10 Krieger starken) Leibwache los. Die Pyramide gibt schließlich den Unsichtbarkeitszauber frei. Jetzt sollte ein Großangriff auf den Wachturm bei der Klippe erfolgen. Danach geht es dem Rest der feindlichen Siedlung an den Kragen.

8. Die kontinentale Teilung

Gebäude: 5 Hütten/Kriegerhütte /Priesterhütte

Neue Zauber: Wirbelsturm/ magischer Schild



Gleich zu Beginn solltet Ihr zwei Gruppen losschicken, um die beiden versteckten Steinköpfe zu finden und ihre Geheimnisse zu erleben. Die Basis verteidigt Ihr am Besten mit einigen Priestern, die die heransturmenden Dakini einfach bekehren. Für den Fall, daß die feindliche Schamanin mitmisch, stellt jedem Priester ein bis zwei Krieger zur Seite. Die Gruft des Wissens versetzt Euch in die Lage, Feuerkrieger auszubilden. Um dahin zu gelangen, solltet Ihr mit vielen Kriegern links am bewachten Hügel vorbeigehen. Wenn Ihr 40 bis 50 Feuerkrieger ausgebildet habt, greift den Hügel mit den beiden Wachtürmen über eine neue Landbrücke vom rechten Berg aus an. Sobald die Wachtürme erledigt sind, schickt Eure Krieger los, um das Dorf zu

Populous

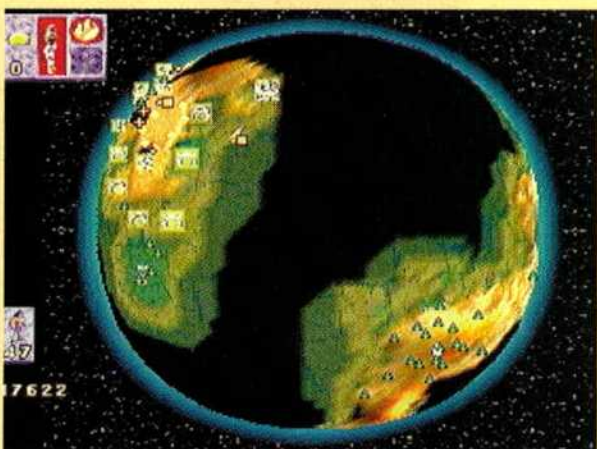
The Beginning Player's Guide

plündern, während Eure Schamanin stehen bleibt und alle erreichbaren Gebäude mit Zaubern beharkt.

9. Feuer im Nebel

Gebäude: 6 Hütten/Kriegerhütte/
Priesterhütte

Neue Zauben: Wirbelsturm/ Erd-
beben



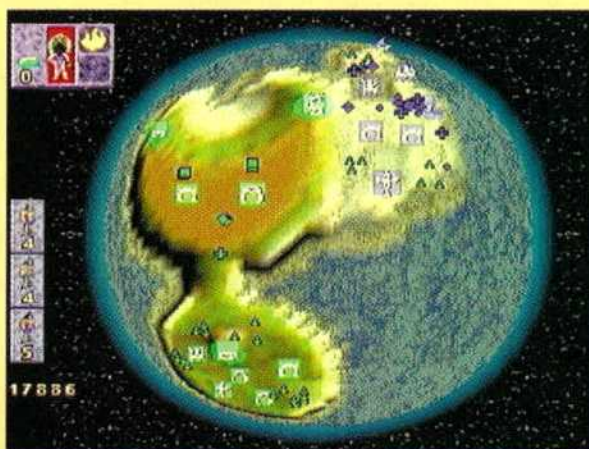
Zuerst sollten sich einige Untergebene auf die Suche nach den beiden Steinköpfen in der Nähe machen, um die Zauben Erdbeben und Wirbelsturm zu erhalten. Während dessen wird die Basis ausgebaut und zur Sicherung werden wieder Priester eingesetzt, die allerdings jetzt von Feuerkriegern unterstützt werden. Wenn Ihr auf den umliegenden Bergen Wachtürme baut und diese mit Priestern besetzt, könnt Ihr die Boote der Chumara bekehren. Mit den Booten gelangt Ihr zu der Insel mit den Eingeborenen und erhaltet den Vulkan-ausbruch-Zauber.

Zurück im Dorf sollte eine massive Aufrüstung beginnen. Nehmt viele Krieger und Priester mit und beharkt das feindliche Dorf mit den stärksten Zaubern, bevor Ihr es schließlich mit den eigenen Männern überrennt. Die Schamanin sollte auf jeden Fall die Gruft des Wissens besuchen, um dort den Schiffsbau zu lernen.

10. Aus der Tiefe

Gebäude: 2 Hütten/Feuerkrieger-
hütte/Priesterhütte/
Bootswerft

Neue Zauben: -



Die Arbeiter sollten sofort mit dem Bootsbau beginnen, da die Matak-Hexe schon sehr bald damit beginnt, Euer Dorf im Meer versinken zu lassen. Die restlichen Anhänger gehen mit der Schamanin zum Strand. Baut dann genügend Boote, um alle Stammesmitglieder aufnehmen zu können, und setzt zu der Eingeboreneninsel über, auf der die Schamanin den Totempfahl anbetet und so viele Eingeborene wie möglich bekehrt. Baut dann wieder Boote und beginnt damit, Feuerkrieger auszubilden. Setzt daraufhin mit Eurer Armada zur feindlichen Insel über und greift an. Bekehrt oder tötet mit Euren Leuten so viele Gegner wie möglich und betet dann den feindlichen Totempfahl an.

11. Trügerische Seelen

Gebäude: 5 Hütten/Bootswerft
Neue Zauben: Hypnose/Sumpf



Sorgt für eine ausreichende Sicherung Eures Dorfes. Wie gehabt, solltet Ihr auf jeden Fall Priester einsetzen, da sie die Angreifer noch am effektivsten aufhalten und gleich-

zeitig für Zuwachs in Eurem Stamm sorgen. Die Feuerkrieger unterstützen sie dabei. Wenn sich die Priester in Wachtürmen aufhalten, erhöht sich ihre effektive Reichweite. Einige andere Anhänger sollten die beiden Steinköpfe in der Nähe anbeten, während Ihr im Dorf die Aufrüstung vorantreibt, bis Ihr ca. 30 bis 40 Krieger beisammen habt. Mit diesen zieht Ihr zu den Matak und macht deren Dorf dem Erdboden gleich. Die Gruft des Wissens in diesem Dorf enthält den Sumpfzauber. Unterdessen bildet Ihr im eigenen Dorf fleißig weitere Krieger aus und schickt dann sowohl neue Leute als auch die Überlebenden des Matak-Dorfes zu den Chumara, um auch diese Ungläubigen mit Schwert und Feuer zu bekehren. Die Gruft der Chumara enthält den Hypnosezauber.

12. Ein leicht zu erbeutendes Ziel

Gebäude: 4 Hütten/Kriegerhütte/
Priesterhütte/Feuerkriegerhütte
Neue Zauben: Wirbelsturm/
Land senken

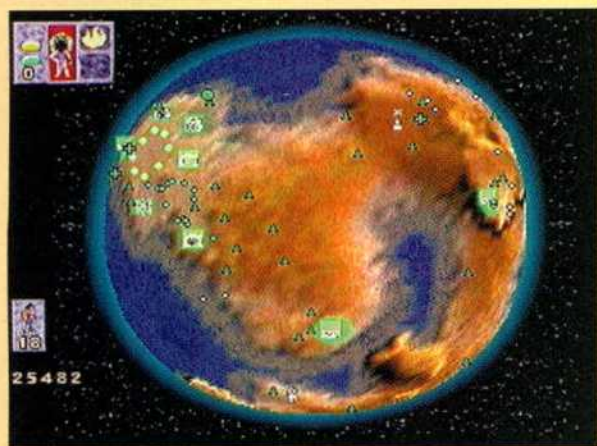
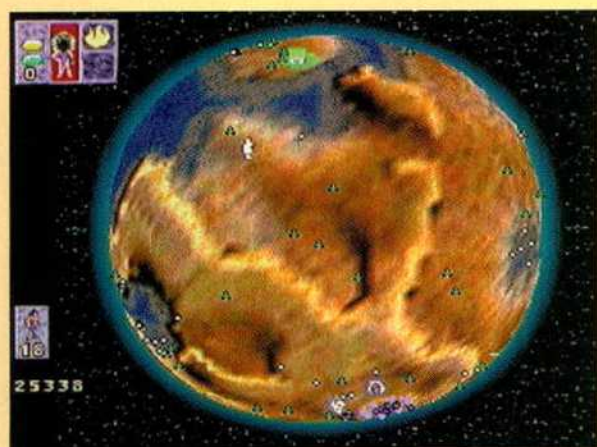


Zuerst solltet Ihr Euch wieder um die Sicherung des eigenen Dorfes kümmern und danach um die Aufrüstung. Mit 30 bis 40 Mann sollte Euch das Dorf der Chumara wenig Widerstand bieten können. Im Dorf lernt Ihr den Sumpf-Zauber. Sind alle Chumara bekehrt oder vernichtet, baut eine neue Siedlung auf Eurem neuen Besitz und versumpft den Zugang zu Eurem neuen Dorf. Mit den Spionen sabotiert Ihr die Verteidigung der Dakini. Sobald Ihr über genügend Krieger verfügt (40 bis 50), greift deren Dorf vom Strand ausgehend an. Spart nicht mit Priestern und achtet darauf, daß der Insektenzauber immer gut mit Mana versorgt ist; denn die Dakini setzen ihrerseits sehr gerne Priester ein. Wenn auch die Dakini Geschichte sind, kehrt wieder zurück und baut Eure Streitmacht weiter aus, bis 70 Krieger in Euren Reihen stehen. Dann greift das letzte Dorf an und macht es platt. Bevor Ihr ihnen allerdings den Rest gebt, solltet Ihr nicht vergessen, den Erosionszauber aus ihrer Gruft zu klauen.

13. Angriff aus den Lüften

Gebäude: 3 Hütten/Kriegerhütte/Priesterhütte

Neue Zauber: Vulkan/Meteor-schwarm/Erdbeben/magischer Schild



Diesmal ändert sich die Taktik ein wenig. Setzt die erste Priorität nicht auf das eigene Dorf, sondern greift mit Euren Leuten (und den Eingeborenen, die sich auf dem Weg dahin „anschießen“) die Matak an, solange sie schwach sind. Holt Euch aus der dortigen Gruft den Erdbeben-Zauber und baut gleich hier ein Dorf auf. Der Steinkopf beim Beschwörungskreis schenkt Euch den Vulkanausbruch-Zauber. Ein weiterer Steinkopf in der Nähe Eurer

Siedlung enthält einen magischen Schild. Erbeutet so viele feindliche Luftschiffe wie möglich und bemannt diese dann mit je einem Feuerkrieger und einem Priester. Fliegt dann zu den Chumara und verschönert den Beschwörungskreis der feindlichen Schamanin mit einem Vulkan. Danach setzt Wirbelstürme und Erdbeben ein, um das restliche Dorf zu schwächen. Eure verbliebenen Krieger geben dem Feind schließlich den Rest.

14. Angriff von allen Seiten

Gebäude: 6 Hütten/Kriegerhütte/Priesterhütte/Feuerkriegerhütte

Neue Zauber: Meteorschwarm/Todesengel/Erdbeben/Brücke/magischer Schild



Während die Schamanin die Eingeborenen bekehrt, sollten Eure Arbeiter ein Ballonhaus bauen. Fliegt dann mit den Ballons und Arbeitern zu den Matak und baut auf dem Hügel in der Nähe ihres Dorfes Wachtürme. Bei diesen Wachtürmen sollte eine weitere Siedlung entstehen. Währenddessen fliegt die Schamanin zur Insel mit dem Steinkopf, bekehrt die dortigen Eingeborenen und bringt sie dazu, den Steinkopf anzubeten. Die Belohnung ist der Todesengel. Mit 30 bis 40 Krieger, die die Matak

angreifen, haben diese Euch nichts entgegenzusetzen. Ihre Gruft enthält den Erosionszauber. Die Dakini fegt Ihr mit dem Todesengel und Euren stärksten Zaubern sowie 20 vollbesetzten Luftschiffen von der Erdoberfläche. Danach beansprucht Ihr die Gruft des Wissens als Siegesbeute und lernt den Zauber des Meteoritenhagel. Mit diesem Zauber und einer Luftstreitmacht von ca. 10 Ballons greift Ihr das letzte Dorf an. Euer erstes Ziel sollte der Wachturm im Zentrum des Dorfes sein; denn dort hat sich die Schamanin eingenistet. Sobald auch dieses Dorf vernichtet wurde, verleiht den magischen Schild Eurem Zauberbuch ein und sucht dann den letzten Feind, der sich im Gebirge aufhält.

15. Einkerkung

Gebäude: 5 Hütten/Kriegerhütte/Priesterhütte/Feuerkriegerhütte/Bootswerft/Ballonhaus

Neue Zauber: Vulkan



Baut Schiffe. Das erste Schiff sollte mit drei Spionen bemannt werden, die zum Gefängnis übersetzen und die Turmverteidigung außer Gefecht setzen. In weiteren drei Schiffen sollten je ein Priester, zwei Feuerkrieger sowie zwei einfache Krieger zum Gefängnis übersetzen und die Bewachung töten. Zerstört dann das Gefäng-

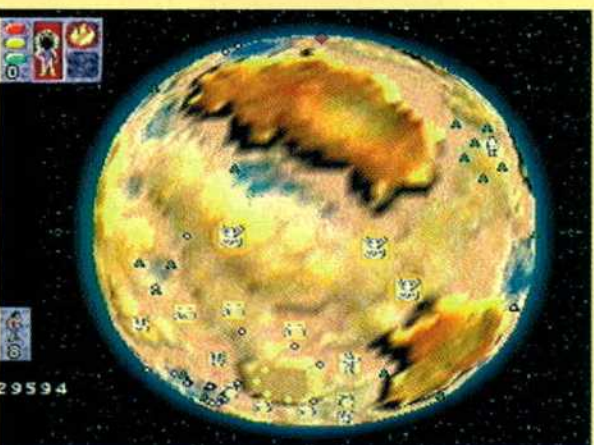
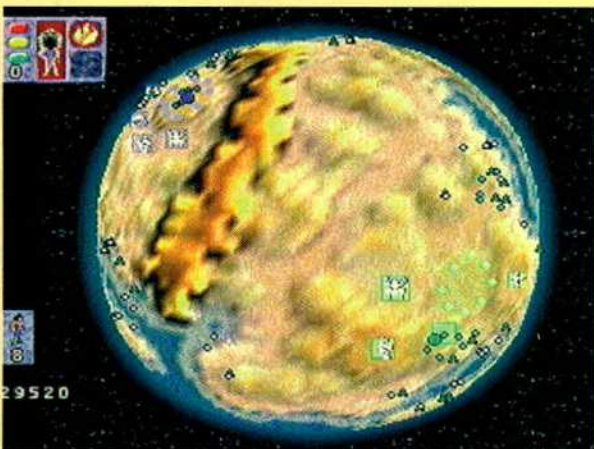
Pop-U

The Beginning

nis und befreit die Schamanin. Diese beschwört den Obelisken und rächt sich erst anschließend an den Chumara, indem sie mitten in deren Dorf einen Vulkan entstehen läßt. Sobald der Vulkan erkaltet ist, kümmern sich Eure Krieger um das restliche Kropfzeug.

16. Blutrünstig

Gebäude: 2 Hütten/Kriegerhütte/
Feuerkriegerhütte
Neue Zauber: Todesengel



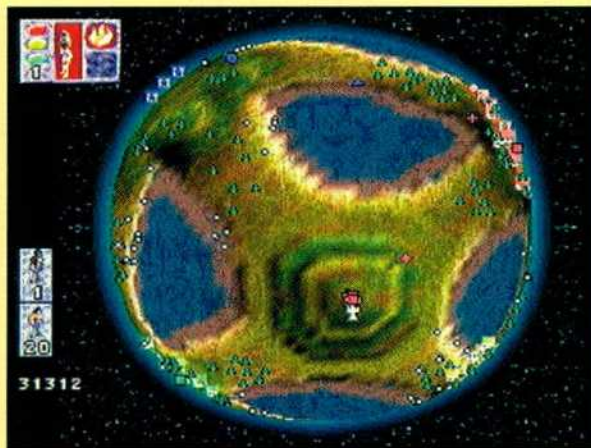
Vergrößert Euren Stamm, indem Ihr die Eingeborenen bekehrt. Baut Euer Dorf aus und nutzt auch die südliche Halbinsel, indem Ihr eine Brückenverbindung zaubert. Sichert das Dorf gut ab (wie immer mit

Priestern und Feuerkriegern); denn die Gegner werden Euch unablässig angreifen. Schickt dann sechs Arbeiter mit Booten zu der Insel mit dem Steinkopf und betet ihn an, um den Todesengel zu erhalten.

Der Kopf hinter dem einsamen Berg enthält den Berserker-Zauber. Kümmert Euch danach zuerst um die Dakini. Mit 50 Krieger solltet Ihr die Gebäude über dem feindlichen Dorf erobern und selbst einen Wachturm bauen. Von diesem Turm aus beharkt die Schamanin das darunterliegende Dorf mit ihren Zaubern, während die Krieger die Handarbeit erledigen. Ähnlich verfährt Ihr bei den Chumara. Sind auch diese besiegt, könnt Ihr Euch erst einmal erholen. Zaubert dann eine Brücke zu den Matak und hetzt ihnen alles, was Ihr habt (inklusive dem Todesengel), auf den Hals.

17. Der mittlere Boden

Gebäude: 4 Hütten/Kriegerhütte/
Priesterhütte/Feuerkriegerhütte/
Spionshütte
Neue Zauber: Armageddon



Ignoriert den Steinkopf in der Mitte der Karte fürs erste, da Euch die dortigen Kämpfe nur unnötig schwächen würden. Konzentriert Euch auf das Dorf und schafft so viele Krieger wie möglich; denn in diesem Level steht das Armageddon an. Verteidigt Euer Dorf gut, da sich die Feinde nicht nur beim Steinkopf bekämpfen. Versenkt dann die Zugänge der anderen Stämme zum Steinkopf und holt Euch den Armageddonzauber selbst über Eure Landbrücke.

Wenn sich der Armageddonspruch in Eurem Besitz befindet und Ihr genügend Krieger besitzt (mindestens 50), setzt ihn ein, lehnt Euch zurück und beobachtet den finalen Kampf um diese Welt.

18. Kopf-Jäger

Gebäude: 4 Hütten/Kriegerhütte/
Priesterhütte/
Feuerkriegerhütte
Neue Zauber: Vulkan/Armageddon

Baut Eure Siedlung aus und paßt die Landschaft mit den entsprechenden Zaubern Euren Bedürfnissen an.

Denkt an eine ausreichende Verteidigung. Bildet erst dann die Arbeiter zu Krieger und Feuerkriegern aus, wenn die Meldung erscheint, daß der Steinkopf angebetet wird. Wenn Eure Bevölkerung bis dahin auf 70 bis 80 Leute angewachsen ist, habt Ihr nichts zu befürchten, wenn zum Armageddon geblasen wird.

19. Ungleiche Verbündete

Gebäude: 6 Hütten/Kriegerhütte
Neue Zauber: Meteorschwarm/
Vulkan



In diesem Level geht es darum, die einstigen Feinde vom Volk der Chumara zu schützen. Beschwört den Steinkopf und teleportiert die Schamanin zu den Chumara. Zerstört die Landverbindung zu den Dakini und kehrt in Euer Dorf zurück. Dort zaubert Ihr eine Verbindung zu den Dakini und betet deren Steinkopf an. Baut Eure Basis gut aus (paßt die Landschaft an, um das Dorf zu vergrößern, und lenkt die Dakini so gut es geht von den Chumara ab, indem ihr ständig kleinere Angriffe gegen sie führt. Sobald Euer Dorf groß genug ist (mindestens 90 Krieger), brecht die Nadelstiche ab und versetzt den Dakini den Todesstoß.

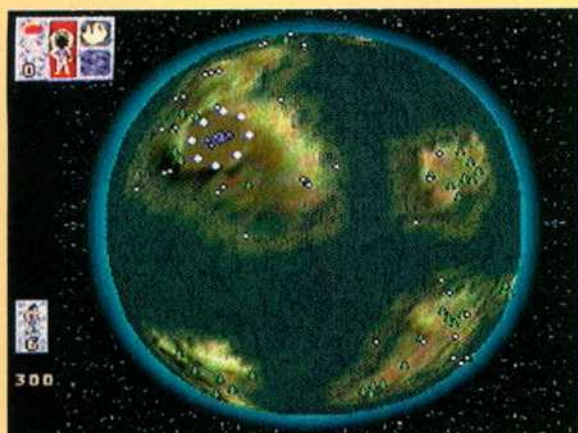
IOUS

Player's Guide

20. Archipel

Gebäude: -

Neue Zauber: Meteorschwarm/
Todesengel/Vulkan



In dieser Welt müßt Ihr mit schweren Attacken der Dakini rechnen. Erschwert wird das Spiel noch dadurch, daß die Roten den Todesengel einsetzen. Achtet also darauf, das Dorf mit einem dichten Netz aus Wachtürmen, die mit Priestern und Feuerkrieger besetzt sind, zu schützen. Sichert Euch genügend Holznachschub, indem Ihr Landbrücken zu den bewaldeten Nachbarinseln zaubert und diese dann ebenfalls mit Wachtürmen verteidigt.

Die Steinköpfe in diesem Level sollten Euch nur dann interessieren, wenn Ihr noch nicht über die Zauber Landanhebung, Land senken und Meteoritenhagel verfügt. Die ständigen Angriffe der Dakini könnt Ihr nicht vollständig abwehren. Bleibt wachsam, um die Verluste möglichst gering zu halten. Sobald das Dorf groß genug ist (ca. 60-70 Anhänger), verbindet Eure Landmasse mit der des Dakinistammes dort, wo ihre Gruft steht. Sobald ein weiterer Angriff der Dakini zurückgeschlagen wurde, solltet Ihr aufbrechen, um an das Wissen in der feindlichen Gruft zu gelangen. Schickt die Schamanin mit etwa 10 Krieger los, die sie beschützen.

Schlagt Euch dann zu Eurem Dorf durch und setzt, falls nötig, den Todesengel ein. Kehrt dann mit 50 Krieger und der Hälfte an Priestern zu den Dakini zurück, um sie in Grund und Boden zu stampfen.

21. Zerbrochene Erde

Gebäude: 7 Hütten/Wachturm/
Priesterhütte/Kriegerhütte

Neue Zauber: Vulkan/Land senken



Beschwört zuallererst den Totempfahl auf Eurer Insel. Dadurch verhindert Ihr einen Vulkanausbruch, der Euer vorzeitiges Ende bedeuten würde. Schickt Eure Anhänger los, um die höher gelegenen Gebiete zu besiedeln, und schützt diese mit von Feuerkrieger besetzten Wachtürmen. Erobert die Ballons und schickt dann die Schamanin mit einer Feuerkrieger-Leibwache zur Gruft des Wissens im Südosten. Dort erlernt sie den Vulkan-Zauber.

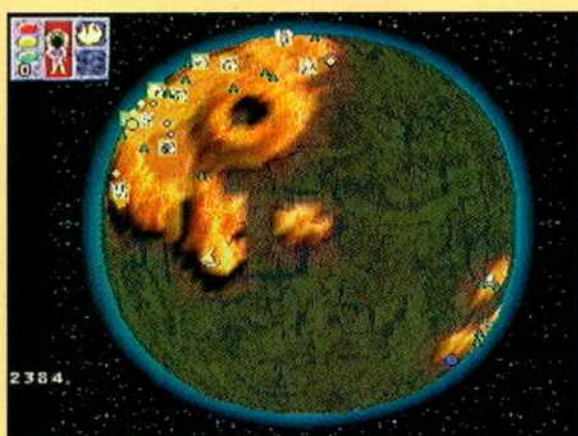
Setzt ihn auch gleich ein (zusammen mit einem Todesengel), um den Feind so sehr zu schwächen, daß vorerst keine Angriffe zu befürchten sind. Bildet dann so viele Krieger wie möglich aus. Sobald alle Zauber voll aufgeladen sind, beginnt Ihr einen Zwei-Fronten-Angriff. Ein Teil Eurer Krieger zieht auf dem Luftweg zu den Dakini, während ihnen der weitaus größere Teil über den Landweg in den Rücken fällt.

22. Solo

Gebäude: -

Neue Zauber: -

Auf dieser Welt muß die Schamanin die Völker im Alleingang auslöschen. Mana erhält sie hier nur, wenn sie eine feindliche Schamanin ausschaltet. Darum sollte sie mit ihren Kräften haushalten. Aktiviert nur die wirklich benötigten Zauber wie Todesengel, Vulkan, Erdbeben, Wirbelsturm und Blitz.



Betet zuerst die beiden Obeliske an. Danach kümmert Euch um die Dakini. Greift sie mit dem Todesengel an und errichtet einen Vulkan auf ihrem Marktplatz. Einige wohlgezielte Blitze und evtl. ein Wirbelsturm sollten genug Schaden anrichten, um dieses Volk wenigstens in dieser Welt zu erledigen. Mit dem Boot setzt Ihr dann zu den Chumara über und steigt dort in den Ballon. Aus der Luft attackiert ihr dann die Gelben. Trefft sie anfangs hart und sprecht erst danach die „kleinen“ Zauber aus, die ihnen den Rest geben. Anschließend fliegt Ihr zum Obelisken bei den Matak und betet dort. Über dem Matak-Dorf angekommen, kümmert Euch zuerst um die Schamanin und setzt alle verbliebenen Zauber ein, um die Farbe grün restlos vom Antlitz dieses Planeten zu tilgen.

Populous

The Beginning Player's Guide

23. Inferno

Gebäude: 4 Hütten/Kriegerhütte/
Priesterhütte

Neue Zauber: Meteorschwarm



Bevor Ihr Euch aufmacht und sinnlos Eure Angehörigen auf der Suche nach Zaubern opfert, solltet Ihr lieber dafür sorgen, daß die Basis eine gute Verteidigung erhält. Lenkt Euer Augenmerk auf die Küste in Richtung Chumara; denn von dieser Seite tauchen des öfteren Spione auf, die Euer Dorf von innen zerstören. Allerdings lassen sie sich sehr schnell auf der Weltkarte ausmachen. Die blauen Schiffe, die Euch eigentlich nicht gehören dürften, transportieren sie. Gegen die Attacken der Dakini wehrt man sich auf die herkömmliche Art und Weise - nämlich mit Krieger und Priestern in großer Zahl.

Um den Dakini dann den Garaus zu machen, benötigt die Schamanin ca. 50 Krieger. Auf dem Weg in das Dorf der roten Socken sollte man aber darauf achten, daß man den Matak nicht über den Weg läuft. Außerdem sollte immer noch eine genügend große Truppe im Dorf ausharren, um evtl. angreifende Matak abfangen zu können.

Sobald die Dakini vom Antlitz dieses Planeten gefegt wurden, habt Ihr erst einmal Ruhe und müßt Euch nur noch um einige

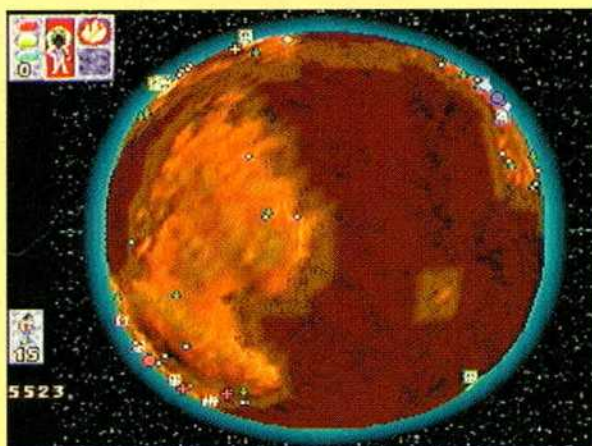
Spione kümmern. Baut jetzt Eure Armee wieder aus, bis Ihr ungefähr 80 bis 90 Krieger um die Schamanin versammeln könnt. Erstes Ziel sollte der Turm der Matak-Hexe sein. Baut auf einem benachbarten Höhenzug einen Turm und blast von diesem aus den gegnerischen Turm weg. Dann schickt Eure Leute über eine neue Landbrücke in das grüne Dorf und vernichtet es. Eure Schamanin sollte diesen Angriff nach Kräften unterstützen.

Schließlich geht es gegen die Chumara. Baut Ballons und sendet eine fliegende Vorhut, bestehend aus Schamanin und Feuerkrieger, um ihnen mit Magie einzuheizen. Inzwischen sollte eine Armada aus 10 vollbesetzten Schiffen bereitstehen, um die verbliebenen Chumara zu erledigen.

24. Das Ende der Reise

Gebäude: 5 Hütten/Kriegerhütte/
Priesterhütte/
Feuerkriegerhütte

Neue Zauber: -



In diesem Level gestaltet sich vor allem die Anfangsphase schwierig, da von den Feinden schon sehr früh die härtesten Zauber gegen Euch eingesetzt werden. Formt wieder eine effektive Verteidigung und bildet von Anfang an Krieger und Priester aus. Sobald Ihr 50 bis 60 Eurer

Mannen entbehren könnt, setzt sie gegen die Matak in Marsch. Laßt sie hinter der Deckung eines Todesengels über eine von der Schamanin errichtete Landbrücke laufen und zerstört die Matak. Sobald der Boden sich wieder erholt hat, baut eine neue Siedlung auf.

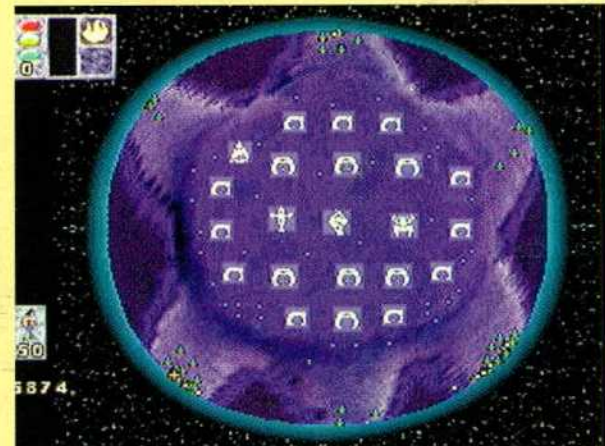
Gegen die Dakini solltet Ihr Luftschiffe einsetzen. Hinter den Luftschiffen, die Feuer auf das Dorf regnen lassen, marschieren 80 Krieger, die das Fußvolk und die noch stehenden Gebäude erledigen.

Die Chumara schließlich sollten mit einer größeren Streitmacht angegriffen werden. Über 100 Krieger verzetteln die Feuerkrieger in den Nahkampf, während die Schamanin aus dem Ballon Ihre Zauber einsetzt.

25. The Beginning

Gebäude: 17 Hütten/Kriegerhütte/
Priesterhütte/Feuerkriegerhütte/
Spionshütte

Neue Zauber: -



Ihr liegt genau in der Mitte zwischen sämtlichen feindlichen Stämmen. Expandiert mit dem Dorf in Richtung Nordwesten, Nordosten und Süden. So vermeidet Ihr einen vorschnellen Kontakt mit den Ungläubigen. Die anderen Zugänge sollten mit Türmen und Sümpfen geschlossen werden. Bildet von Anfang an Krieger aus und schickt sie, sobald 50 bereitstehen, zu den Dakini. Laßt einen Vulkan im Zentrum ihres Dorfes entstehen und schickt auch einen Todesengel als Vorhut. Dann sollte die Zerschlagung des Dorfes kein Problem mehr darstellen.

Die Matak und Chumara greift Ihr mit derselben Taktik an. Jedoch sollten es mehr Krieger sein, die den Kampf ausfechten. Wenn der letzte Feind vernichtet wurde, habt Ihr die Schamanin endlich zum Beginn ihrer Reise gebracht.



TURBOGELADENE FLIPPERACTION

- Schnallen Sie sich an, denn beim rasantesten Flipperspiel Ihres Lebens werden Sie ganz schön durchgeschüttelt!
- Eine spannende Straßenfahrt quer durch Amerika sorgt für adrenalingeladene Flipperaction mit coolen Gegnern
- Unglaublich detailgetreue Grafiken
- Wahnsinns-Feature mit bis zu ZEHN Kugeln gleichzeitig
- Superrealistisches Gleit- und Drehverhalten der Kugeln
- Tischneigung, Schwierigkeitsgrad, Flipperpower etc. individuell einzustellen

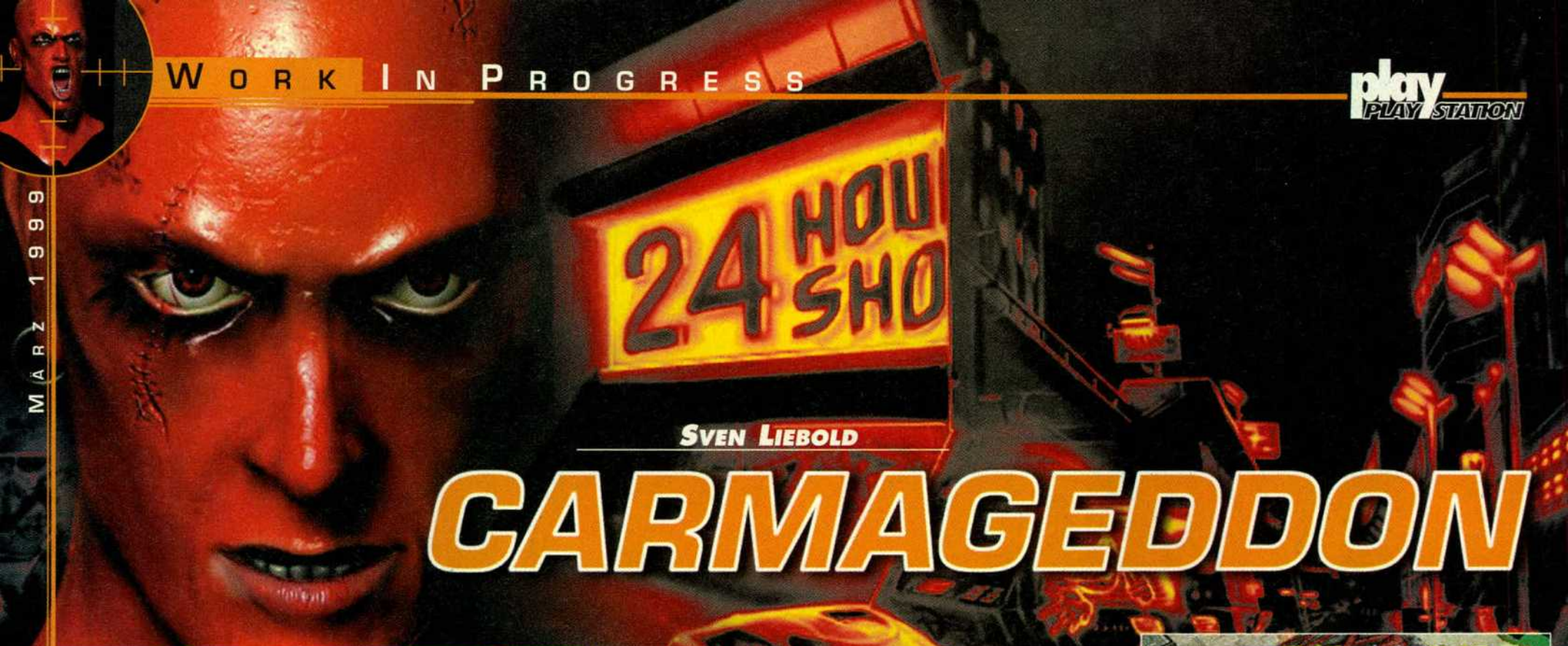
KOCH
DISTRIBUTION

empire
INTERACTIVE
www.empire.co.uk
www.kochmedia.com

KOCH Media GmbH, Lochhamer Str.9, D-82152 Planegg b. München Tel: (49) 89/857 95 120 Fax: (49) 89/857 95 160
KOCH Media Vertriebsges.m.b.H. Tivoligasse 25, A - 1120 Wien, Österreich Tel: (43) 1/815 062616, Fax: (43) 1/815 062616
KOCH International AG, Poststr. 10, CH-9201 Gossau, Schweiz Tel: (41) 71/388 686840, Fax: (41) 71/388 686850



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



SVEN LIEBOLD

CARMAGEDDON

Genre	Shooter
Spieler	1-2
Entwickler	SCI
Hersteller	SCI
Erhältlich ab	April



Alle Level wurden explizit für die PlayStation entworfen.



Jeder Schaden wird am Fahrzeug erkennbar sein.



Waghalsige Stunts gehören bei Carmageddon zur Tagesordnung.

Das wohl kontroverseste Rennspiel der letzten Zeit repräsentiert ohne Zweifel Carmageddon. Neben GTA - Grand Theft Auto gehört es zu den meist umstrittenen, verhassten, geschmacklosesten, geliebten und vergötterten Spielprinzipien seit langem. Trotz des fragwürdigen Inhalts konnte das bereits vor drei Jahren erschienene PC-Carmageddon - Fahrt zur Hölle Höchstnoten und Auszeichnungen rund um den Erdball einheimsen. Den Erfolg des Titels unterstrich letztendlich das vor kurzem erschienene Sequel Carcarnage, welches die wartende Fangemeinde erleichtert aufatmen ließ. Basierend auf dem hierzulande indizierten Streifen „Death Race 2000“, inszenierten die englischen Entwickler das berühmte Todesrennen nun auf der PlayStation. Auch hier kämpft man als durchgeknallter Max Damage in der berühmten Karosse Eagle MK1 um den ersten Platz eines makaberen

Wettlaufs. Die Konsolen-Variante beruht jedoch auf einer Symbiose beider Carmageddon-Titel und stellt keine simple Konvertierung eines bestehenden Teils dar.

Die Rennen finden an den unterschiedlichsten Locations statt, die von Großstädten und ländlichen Gefilden bis hin zu speziellen Örtlichkeiten wie Flughäfen und Bergwerken reichen. Innerhalb dieser Gebiete sind Checkpoints verteilt, die einen bestimmten Kurs markieren. Der Spieler kann sich jedoch völlig frei in den über 30 Spielarealen bewegen, sollte aber möglichst versuchen, alle Checkpoints auf dem Weg mitzunehmen, da sonst die Rundenzahl nicht anerkannt wird. Geht man als erster durchs Ziel, wartet der nächste Parcours auf den Straßenrowdy. Die eigentliche Stärke von Carmageddon liegt aber in der strikten Nichtbeachtung dieser konventionellen Regeln; denn das Rennen kann nämlich ebenfalls gewonnen werden, wenn der Verfolgerpulk einfach in rauchende Trümmerhaufen verwandelt wird. Max geht gnadenlos auf die Pirsch nach seinen Kontrahenten und gibt keinen

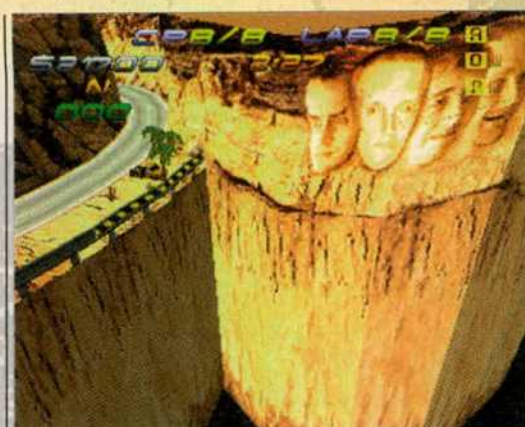
Frieden, ehe nicht auch der letzte Mitstreiter in praktische Würfelform gerammt wurde. Auch diese Spielvariante gibt eigentlich noch keinen besonderen Anlaß zum moralischen Stirnrunzeln. Der eigentliche Knackpunkt liegt in der Bevölkerungsdichte der einzelnen Areale. Statt durch sterile Stadtszenarien zu rasen, legt Carmageddon Wert auf regen Fußgängerverkehr, der nicht immer von den harschen Verfolgungs- und Crashaktionen verschont bleibt. Der Spieler wird darüber hinaus bei jedem dahingerafften Passanten mit einem Punkt- und Zeitbonus belohnt, der auch dringend notwendig ist, um das ständig tickende Zeitlimit im Zaum zu halten. Je nach Erscheinungsland wird das Fußvolk den entsprechenden Konventionen des guten Geschmacks angepaßt. In England werden Zombies die Straßen füllen, während in Deutschland das Spielgeschehen mit Aliens oder Blechkameraden entschärft wird. Allein unsere amerikanischen Freunde kommen in den Genuß des „echten“ Gemetzels.

Obleich man dieses „Feature“ bis ins Letzte anfechten könnte, ist doch das gesamte Spielkonzept bis in kleinste Detail durchdacht. Der Spieler wird



Die Komplexität der Areale kann sich sehen lassen.





Ehre wem Ehre gebührt: Die Entwickler verewigten sich im Felsmassiv.



Noch sind die Straßen ruhig und leer...

förmlich mit Extras, Autos und Strecken erschlagen. Auf dem Weg über die Straßen werden die wertvollen Pick Ups aufgenommen und meistens sofort eingesetzt. Das Repertoire reicht von zusätzlicher Bewaffnung des eigenen Wagens, die sich in Form von Minen, Elektro-Beamern, riesigen Federn oder auch Öllachen darstellt, bis hin zu zahlreichen Items, welche die Umgebung an sich verändern. Passanten bekommen riesige Köpfe oder werden zu Winzlingen minimiert, die Gravitation passt sich plötzlich den Gegebenheiten der Planeten Mond oder Jupiter an, oder der eigene Wagen übernimmt die Eigenschaften einer Pinball-Kugel. Die gesamte Palette an diesen Gimmicks würde den Rahmen dieses Berichts weit sprengen.

Ein weiterer Aspekt, der Carmageddon von der Konkurrenz abhebt, ist

die unglaublich akkurate Schadens- und Fahrphysik. Die Boliden verbiegen sich, verlieren Kotflügel und Stoßstangen, die Windschutzscheiben zerbersten und reißen bei heftigen Crashes sogar auseinander. Max kann seinen Eagle aber während des Rennens sozusagen „on the fly“ reparieren. Voraussetzung dafür ist genügend Zaster auf dem Credit-Konto, das man entweder mit dem Zerstören oder Rammen anderer Wagen füllt, indem man besonders

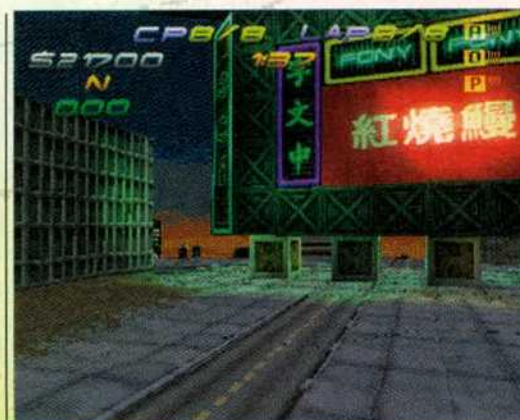
„DIE KONSOLEN-VARIANTE BERUHT JEDOCH AUF EINER SYMBIOSE BEIDER CARMAGEDDON-TITEL UND IST KEINE SIMPLE KONVERTIERUNG EINES BESTEHENDEN TEILS.“

spektakuläre Stunts vollführt und eben die umherwuselnden Einwohner... naja „berührt“.

Jeder der 30 Fahrer besitzt seinen individuellen Fahrstil und sein eigenes Vehikel. Im Laufe des Spiels kann man sogar das eigene PS-Monster tunen und

siven Polizeiwagen. Auch an eine Multi Player-Option wurde gedacht. In verschiedenen Gamevarianten können sich zwei Spieler per Split Screen hinter das Lenkrad klemmen.

Sollte die PlayStation-Version gegenüber dem großen PC-Bruder nicht allzuviel Haare verlieren, könnte uns einer der innovativsten Racer seit langem ins Haus stehen. Der letzte Veröffentlichungstermin wurde mit April benannt. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

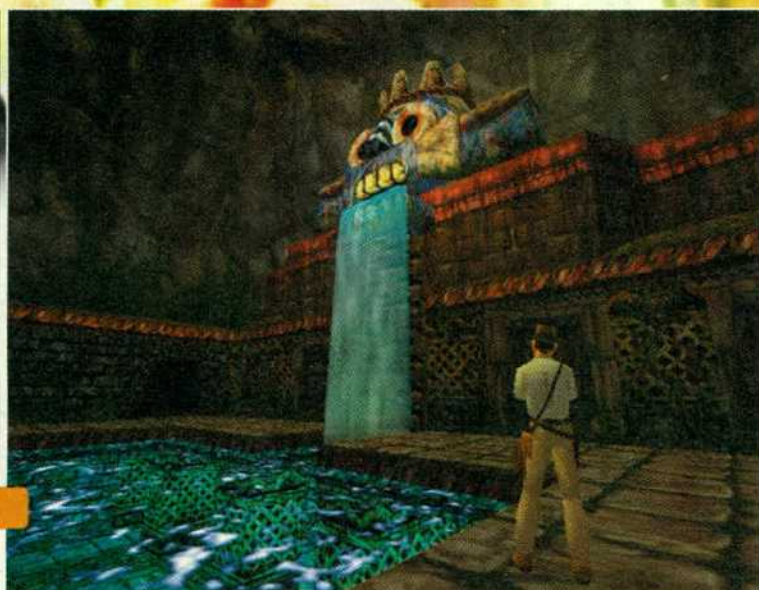


Zahlreiche Lichteffekte werben die Umgebung deutlich auf.

MARK LIEBOLD

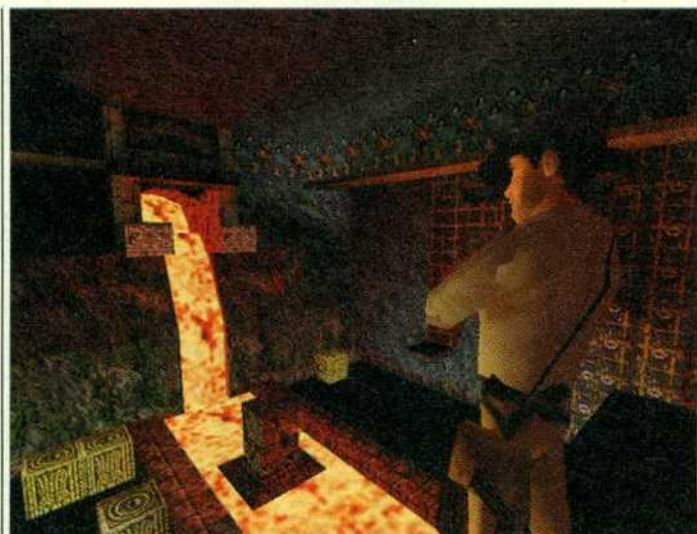
INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL

Genre	Action Adventure
Spieler	1
Hersteller	LucasArts Entertainment
Entwickler	LucasArts Entertainment
Erhältlich ab	September



Ein 28köpfiges Team unter der Leitung von Hal Barwood arbeitet bei LucasArts bereits seit Mitte 1997 an Indiana Jones und der Turm von Babel.

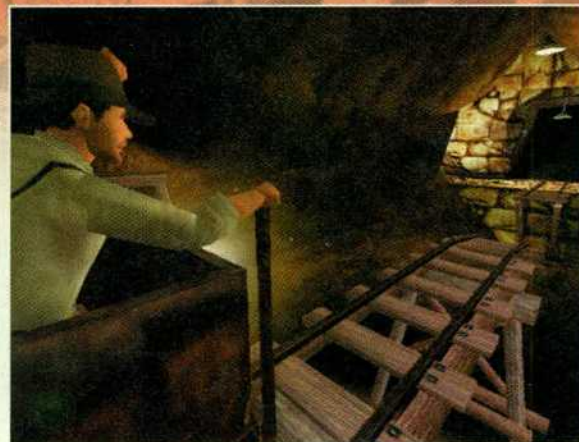
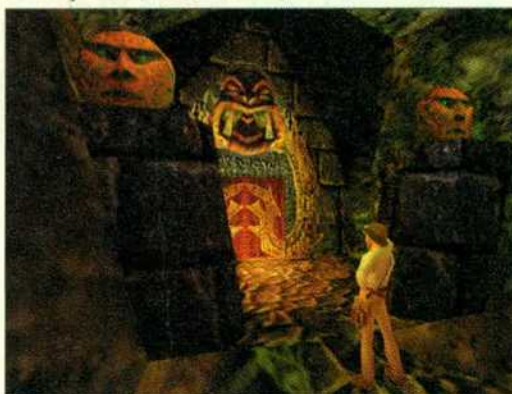
Nach seinen beiden überaus erfolgreichen Point & Click Adventures auf dem PC und einer mehrjährigen Ruhepause kehrt Indiana Jones zurück. Doch diesmal schwingt der abenteuerlustige Archäologe seine Peitsche nicht nur auf dem PC, sondern auch auf der PlayStation. Die Story von Indiana Jones und der Turm von Babel spielt kurz nach dem 2. Weltkrieg. Russische Wissenschaftler vermuten, daß in den Ruinen des legendären Turms von Babel eine geheimnisvolle Maschine verborgen liegt, mit deren Hilfe man ein Dimensionstor öffnen kann, welches angeblich in das Aetherium-Universum



Die Interaktion mit anderen Charakteren soll in den Vordergrund der Handlung gestellt werden.

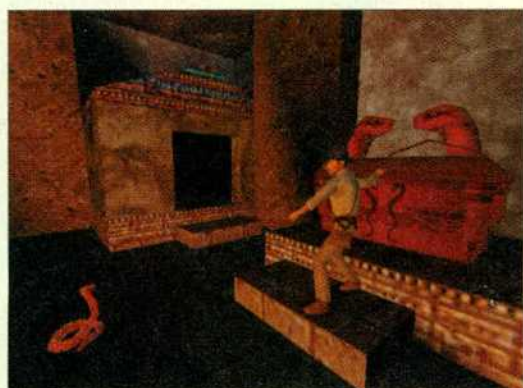


führt. Da das russische Forscherteam drauf und dran ist die Maschine in Gang zu setzen, durch die das sowjetische Reich im Kalten Krieg einen unheimlichen Vorteil erlangen würde, bleibt den Amerikanern nichts anderes übrig als Dr. Jones ins Rennen zu schicken. Aber noch haben die Sowjets nicht alle Teile der Maschine, die über den ganzen Erdball verstreut sind, gefunden. Der Wettlauf mit der Zeit beginnt. Der Turm von Babel wird – im Gegensatz zu seinen Vorgängern – kein Jump'n Run oder Adventure im LucasArts-Stil, sondern ein reinrassiges Action-Adventure à la Tomb Raider. Die Jagd nach den Bauteilen der Dimensionsmaschine führt den findigen Archäologen bspw. zu den aztekischen Pyramiden von Teotihuacan oder in die sagenumwobenen Tian Shan-Bergre-



gionen Kasachstans - stets in dem Bestreben, ein Bruchstück der Maschine vor dem Russen Gennadi Volodnikov und seinen Handlangern zu ergattern. Ganz wie in den drei Indiana Jones-Filmen springt, rennt, schwimmt und klettert Dr. Jones durch die verlassenen Tempelanlagen und schaurigen Gemäuer. Natürlich dürfen Rätsel, rasante Lorenfahrten und fiese russische Soldaten, die Indiana bei seinem Vorhaben aufhalten wollen, in solch' einem Actionspektakel nicht fehlen. Um sich gegen die kommunistischen Agenten und die Einwohner der verschiedenen Locations zur Wehr zu setzen, stehen Dr. Jones nicht nur seine altbewährte Peitsche, sondern auch andere Waffen, wie eine Maschinenpistole, Handgranaten oder eine Panzerfaust zur Verfügung.

Leider gibt es von Indiana Jones und der Turm von Babel bislang noch keine Bilder der PlayStation-Version. Daher mußten wir auf PC-Screenshots zurückgreifen. Wenngleich das Spiel auf der PlayStation nicht ganz so gut aussehen wird wie auf dem PC, so können wir doch mit Sicherheit sagen, daß die Perfektionisten von LucasArts die PlayStation bis an ihre technischen Grenzen ausreizen werden.



MARK LIEBOLD

CENTIPEDE

Genre	Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Real Sports Games
Testmuster	Hasbro Interactive
Erhältlich ab	März



Der Arcade-Modus läßt Nostalgiegefühle aufleben.

Bereits 1980 sorgte Ataris Centipede, welches nicht nur die Spielhallen, sondern auch heimische VCS 2600-Konsolen unsicher machte, bei vielen Videospielern für schlaflose Nächte. Jetzt, nach fast 20 Jahren sind die Killerinsekten zurück, um erneut eine ganze Generation in ihren Bann zu ziehen. Alle 100 Jahre ruft die Insektenkönigin ihre Untertanen zusammen, um das Volk der Wee anzugreifen. Alle Hoffnung der hilflosen Wee ruht auf einem kleinen Jungen, der von den



Am Schluß einer jeden Welt wartet ein gigantischer Endgegner.



Die Egoperspektive vermittelt zwar ein schönes Spielgefühl, ist aber leider sehr unübersichtlich.

Druiden, ohne zuvor gefragt worden zu sein, kurzerhand in einen Gleiter gesetzt wurde, um dem Ansturm der Insekten Einhalt zu gebieten. Am Spielprinzip hat sich in den vergangenen Jahrzehnten nichts geändert. Nach wie vor muß man Würmern und anderem Krabbelgetier mit Hilfe seiner Strahlenkanonen den Garaus machen. Sobald eines der Insekten erlegt ist, wobei sich die Würmer mehrfach teilen, hinterläßt es einen Pilz. Die Sporenpflanzen dienen als Wegblockade für die herannahenden Ungetüme und geben, falls man sie zerschießt, Special Upgrades frei. Diese können von Schutzschilden und Dreifachschüssen bis hin zu Feuerwerksraketen, mit denen man die fliegenden Insekten beseitigen kann, reichen. Im Gegensatz zum Original wurde das '99er Centipede in ein schickes 3D-Polygongewand gesteckt. Als vermeintlicher Retter der Wee muß man sich durch verschiedene Welten und Level kämpfen, in denen neben der Vernichtung der Insekten auch noch andere Aufgaben gelöst werden müssen. Meist sollen die Einwohner eines Dorfes oder Wee-Druiden aufgesammelt und somit vor den Centipedes gerettet werden. Manchmal verstecken



sich die Wee auf höher gelegenen Plattformen und Hügeln, die jedoch mit Hilfe von Sprungdüsen schnell erreicht werden können. Je nach Wunsch können verschiedene Kameraeinstellungen, wie etwa eine 3rd Person- oder Egoperspektive, angewählt werden, wobei der Blick von oben wohl der übersichtlichste ist. Ob Centipede 99, in dem auch die alte Arcade-Version aus den 80er Jahren enthalten ist, denselben Erfolg wie damals feiern wird, bleibt jedoch abzuwarten.



Über die Brücken gelangt man in einen neuen Abschnitt des Levels.



TONI OPL

GEX 3

DEEP COVER GECKO

Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Crystal Dynamics
Testmuster	Eidos Interactive
Erhältlich ab	30. März



An vielen Stellen lassen sich schöne Spiegeleffekte bewundern.

IT'S TAILTIME AGAIN!

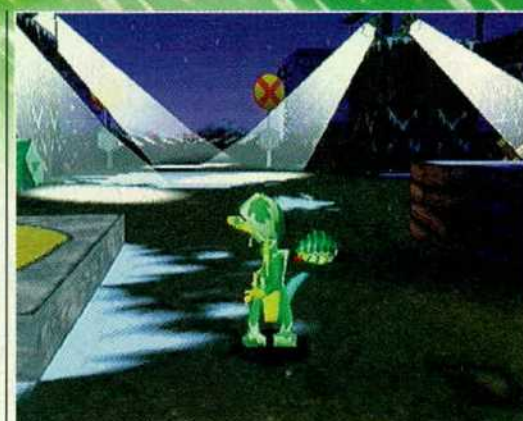
Etwa ein Jahr, nachdem Crystal Dynamics ihr Firmenmaskottchen Gex mit Enter The Gecko in die zweite Runde und damit in die dritte Dimension schickte, steht uns mit Deep Cover Gecko nun dessen nächstes Abenteuer bevor. Gex 3D war damals das einzige Jump'n Run auf der PlayStation, das Nintendos Super Mario 64 ernsthaft etwas



entgegenzusetzen hatte, da es ebenfalls mit echten 3D-Welten und absoluter Bewegungsfreiheit aufwartete.

Das Spielkonzept hat sich beim Nachfolger nicht grundlegend geändert, jedoch konnten sich die Designer ideentechnisch voll austoben und eine Vielzahl an Innovationen und neuen Gags einbauen.

Gex' Erzfeind Rez hat die überaus hübsche Spionin Xtra entführt. Ihre Rettung liegt in den Händen unseres grünen Reptils mit der klebrigen Zunge, das mittlerweile einen Job als Privatdetektiv angenommen hat. So ist es für Gex wieder an der Zeit, sich aus dem bequemen Fernsehsessel zu erheben

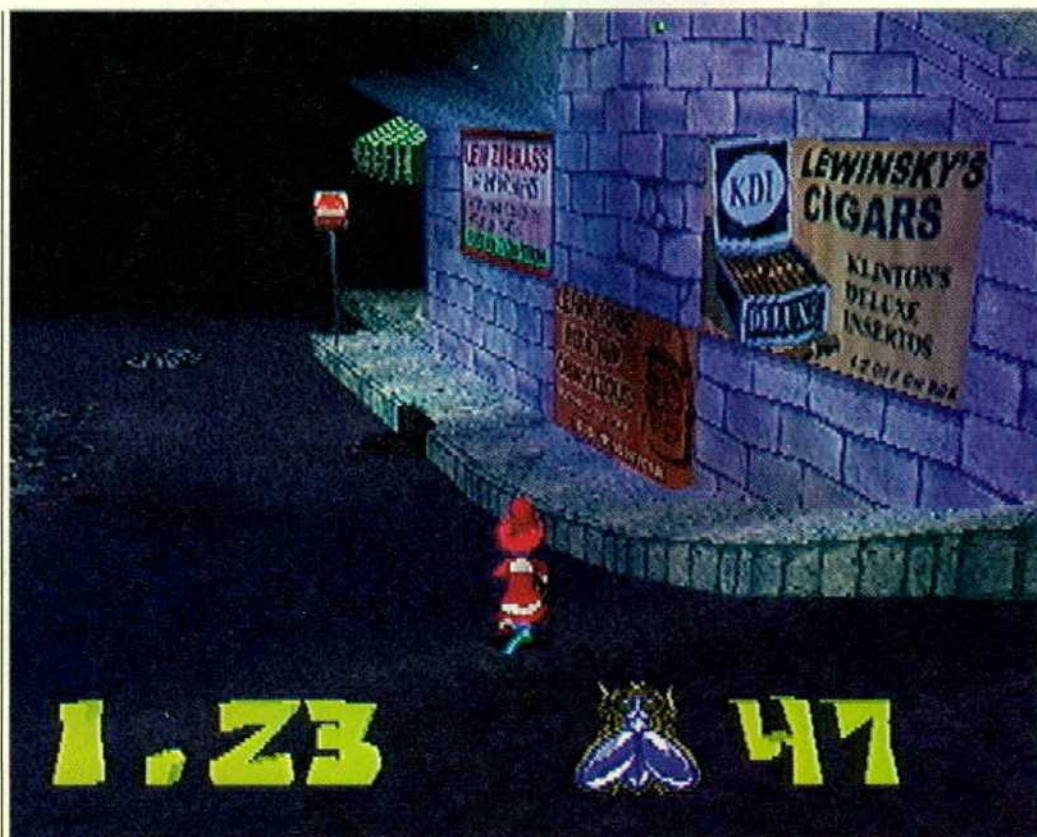


Genau wie bei Konamis Metal Gear Solid sollte man von den Suchscheinwerfern nicht entdeckt werden.

und dem bösen Medienmogul die Stirn zu bieten. Auf dem Weg zum Obermotel zieht unser kleiner TV-Junkie durch zwölf bizarre Fernsehwelten, in denen jeweils drei Aufgaben erledigt werden müssen. Für deren Bewältigung erhält man Fernbedienungen, die ihrerseits wiederum den Zugang zu neuen Levels ermöglichen. Zu Gex' Standardfähigkeiten gehören der Sprung bzw. der Doppelsprung, der Schwanzfeger und der Einsatz seiner langen Zunge, mit der er Pick Ups ergattert und sich in brenzligen Sprungpassagen am Rand von Plattformen hochzieht. Besagte



Um weiterzukommen, müssen mit der Kanone die Augen des Totenschädels getroffen werden.



In den Bonusleveln muß Gex innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl an Gegenständen einsammeln.



Spider-Gex klettert seinem großen Vorbild gleich an Wänden und Decken entlang.



Die Reise führt auch in für Echsen doch eher untypische Gegenden.



Wächter und Suchscheinwerfer müssen mit dem MG „entsorgt“ werden.

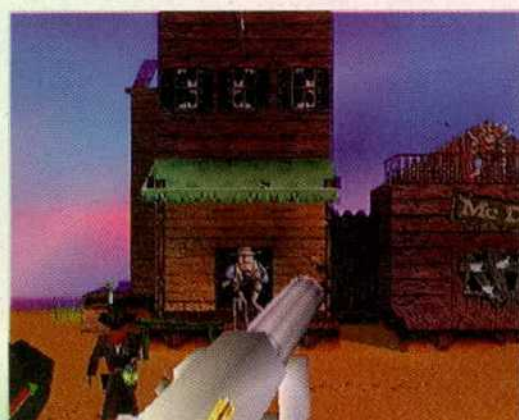
Goodies sind häufig in Form von verschiedenfarbigen Fliegen in herumstehenden Fernsehern versteckt, die Gex nach Zerstörung der Apparate nur noch hinunterschlucken muß, um bspw. seine Lebensenergie wieder aufzufüllen oder Spezialfähigkeiten zu erhalten. An bestimmten Stellen kann man auch wieder Wände und Decken erklimmen - gerade hier müssen stets die Augen offengehalten werden, da diese teilweise nicht auf den ersten Blick ersichtlich sind und oft die einzige Möglichkeit darstellen voranzukommen. Darüber hinaus erlernt die Echse vom jeweiligen Level abhängige Spezialtechniken wie etwa den Gleitflug oder das Tauchen, und bedient sich verschiedenster Transportmittel. Die wunderschön designten Welten erkundet man stets

aus der Verfolgerperspektive, wobei mittels Dreieck-Button in drei Stufen an den Protagonisten heranzoomt werden kann. Mit L1 und R1 wird die Kamera manuell gedreht, und durch einen Druck auf L2 automatisch wieder genau hinter Gex platziert. Das Leveldesign orientiert sich wie schon beim Vorgänger an Kinofilmen und TV-Serien, doch auch Märchen und die Geschichte, z. B. die des antiken Rom, werden ohne Respekt durch den Kakao gezogen. Bei der Kostümwahl waren die Entwickler keineswegs einfallslos. In sage und schreibe 29 verschiedene Outfits wird unser Held in der endgültigen Version schlüpfen können, die am 30. März auf den deutschen Markt kommen soll und komplett lokalisiert sein wird. So trägt Gex im alten Rom eine schneidige Toga samt Lorbeerkranz - Julius Cäsar läßt grüßen! - oder ein

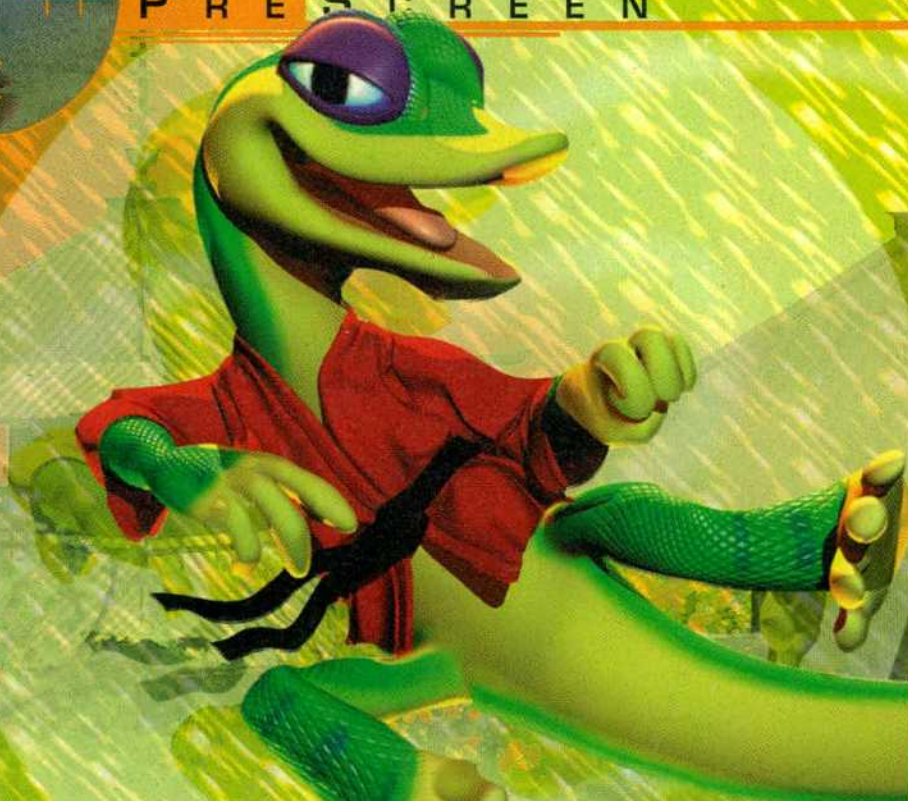
Gladiatorenengewand, und verwandelt sich beim Betreten bestimmter Energiefelder in Hercules-Gex. Im Level „The City“ klettert Spider-Gex dem berühmten Spinnenmann gleich an den riesigen Häuserfassaden empor oder bekämpft seine Feinde als kurzzeitig unverwundbarer Incredible Hulk - eine Persiflage auf alle Comic-Helden. Der Anime-Level beschäftigt sich mit der Thematik der fernöstlichen Trickfilme, in dem das Reptil als eine Art Kampfroboter daherkommt. In den Kriegsszenarien, die natürlich auch nur auf scherzhafte Weise dargestellt sind, mischt Private Gex mit Stahlhelm und Tarnuniform bekleidet ein feindliches, schwer bewachtes Camp auf. Er kann sich hier herumstehender Geschütze bedienen und die Suchscheinwerfer auf den Aussichtstürmen zerstören. Sogar einen



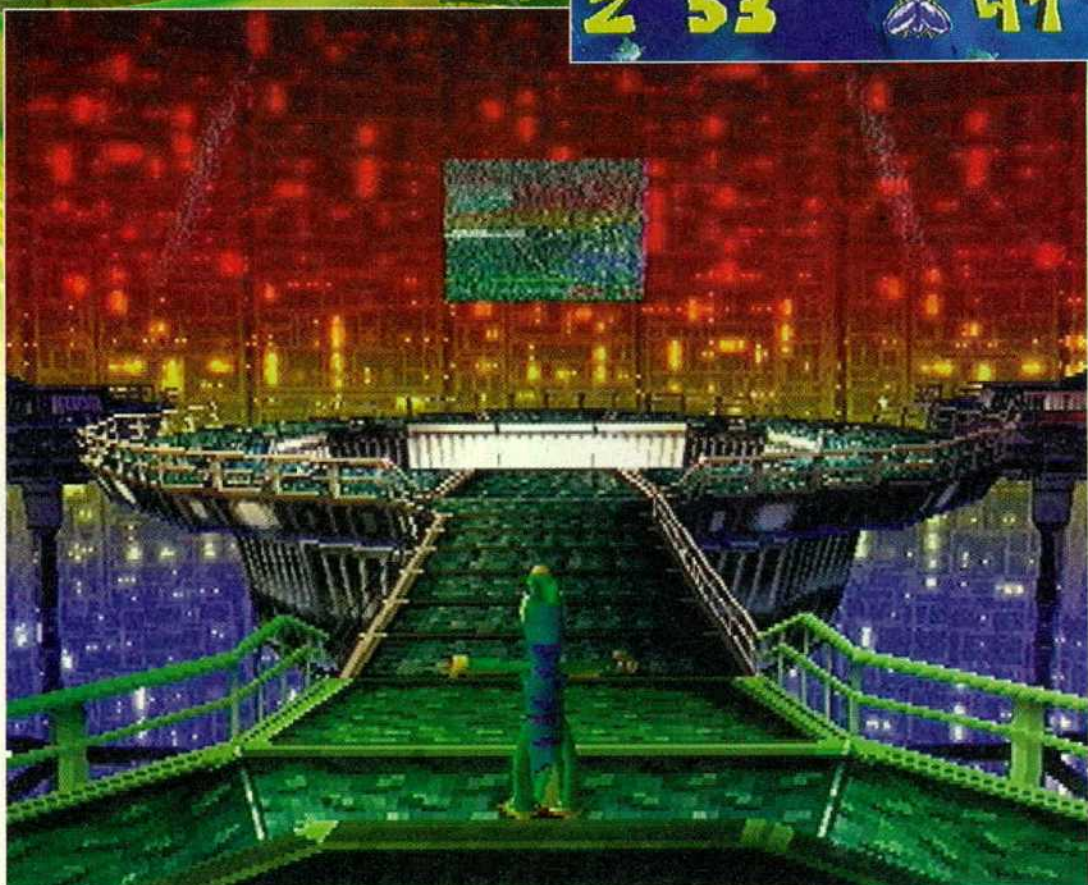
Durch die Großbildschirme wird Gex in die verschiedenen Level gesaugt.



Diese Fernseher dienen als Checkpoints.



Schwimmen und Tauchen gehört jetzt auch zum Aktionsrepertoire des Geckos.



ausgewachsenen Panzer wird Gex im späteren Verlauf des Spiels steuern können. Doch das ist noch längst nicht alles. Zu den weiteren Fortbewegungsmitteln gehören u.a. ein Snowboard, ein kraftvoll zubeißender Alligator, ein störrischer Esel, ein wackeliges Kamel und ein hüpfendes Känguruh. Als pistolenschwingender Gex Eastwood oder Long John Gex durchstreift die Echse den Wilden Westen. Ob als Sherlock Gex, Pro-Wrestler-Gex in der WWGex oder als Mexican Gex, die Welten und Verkleidungen hätten unterschiedlicher kaum ausfallen können. Auch das Märchenland mit dem breakdancenden Humpty Dumpty oder die Piratenwelt, in der Gex als Captain Hook mit Holzbein und Haken auftritt, sind an Verrücktheit

nicht zu überbieten. Selbst Unterwasserlevel wurden im Spiel implementiert. Natürlich sind auch alle Gegner, die in unserer Preview-Version leider noch sehr spärlich gesät waren, immer perfekt an die jeweilige Levelgestaltung angepaßt. Insgesamt muß mit über 60 neuen Feinden gerechnet werden, zu denen sich neben wildgewordenen Piraten und Schneemännern eine Unmenge anderer abgedrehter Charaktere gesellen. Es sollen in der finalen Version neben den zwölf regulären Welten noch drei Secret-Level, vier Bonuslevel, vier Endgegner, zwei spielbare (!) Zusatzcharaktere und auch Gex' Bruder Alfred, der ihn bei der Rettungsaktion mit hilfreichen Tips unterstützt, enthalten sein. Nicht einmal kleine Anspielungen auf firmeneigene Produkte konnten sich die Entwickler verkneifen. In den Geheimleveln geht man als Akuji-Gex auf die Jagd nach den

heiß begehrten Fernbedienungen oder stapft als Baywatch-Gex im Hawaiiheide gemütlich am Strand entlang. Zur allgemeinen Belustigung läßt der Gecko permanent die dümmsten Sprüche vom Stapel, die für die deutsche Fassung selbstverständlich alle einzeln übersetzt werden. Mit der Verpflichtung des Baywatch-Mega-babes Marlice Andrada hat Eidos Interactive noch einen dicken Trumpf im Ärmel. Sie spielt die gekidnappte Agentin Xtra, die sich hin und wieder per Videoscreen auf Gex' Armbanduhr meldet. Die Funksprüche werden als an die in-game-Grafik angepaßte FMVs ins Spiel eingeflochten. Die Synchronisation der entführten Schönheit übernimmt in der PAL-Version übrigens die deutsche Stimme von Pamela Anderson. Aber auch bei der Vermarktung von Gex 3 Deep Cover Gecko ist das US-Playmate des Monats März '98 maß-



Gex schlägt vor lauter Freude, gleich das Maschinengewehr benutzen zu dürfen, einen Rückwärtssalto.



Erinnert sich jemand an den Song der Bangles?



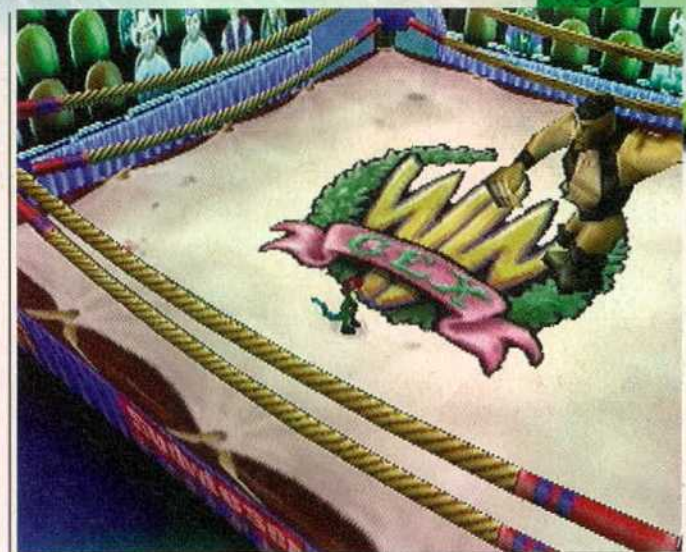
Sherlock Gex untersucht den Tatort.



Drei Aufgaben gilt es pro Welt zu erledigen. Für jede geschaffte Mission erhält man eine Fernbedienung.



In der Eiswelt herrscht extreme Rutschgefahr.



Auch einem übergroßen Catcher muß sich die kleine Echse stellen.

geblich beteiligt. Über Soundeffekte und Hintergrundmusik läßt sich zu diesem Zeitpunkt kaum eine Aussage machen, da die Vorabversion auch hier noch ziemlich große Lücken aufwies. Sicher ist jedoch, daß diese die jeweilige Thematik der virtuellen Welten atmosphärisch perfekt unterstreichen werden. An die Unterstützung des Analog Controllers wurde selbstverständlich gedacht, wobei sich Deep Cover Gecko

auch mit dem digitalen Steuerkreuz sehr gut spielen läßt.

Insgesamt merkt man schon jetzt, daß die Entwickler versuchen, noch wesentlich mehr Schwung und Dynamik ins Spiel zu bringen. Keine einzige

guten Eindruck. Auch in puncto Gameplay und Spielspaß kann man bei Gex 3 Deep Cover Gecko dank dessen

„DURCH DIE VIELEN AKTIONS- UND VERWANDLUNGSMÖGLICHKEITEN FÄLLT GEX 3 DEUTLICH ABWECHSLUNGSREICHER ALS SEIN VORGÄNGER AUS UND DIE SEHR LIEBEVOLL GESTALTETE GRAFIK MIT EINER AUFLÖSUNG VON 512 X 240 PIXELN HINTERLÄßt MIT ALL IHREN LICHT- UND SPIEGELEFFekten EINEN GUTEN EINDRUCK.“

Textur soll aus dem Vorgänger übernommen worden sein und auch in den verschiedenen Levels werden sich diese untereinander nicht wiederholen. Durch die vielen Aktions- und Verwandlungsmöglichkeiten fällt Gex 3 deutlich abwechslungsreicher als sein Vorgänger aus und die sehr liebevoll gestaltete Grafik mit einer Auflösung von 512 x 240 Pixeln hinterläßt mit all ihren Licht- und Spiegeleffekten einen

Ideenreichtum, der aberwitzigen Sprachausgabe und der exzellenten Steuerung von einem Toptitel ausgehen, der das nötige Potential erkennen läßt, seinen Vorgänger deutlich zu übertreffen.



Gex' privates Fitneßstudio inklusive Getränkeabteilung.



Gex landet mit seinem Geschütz einen Volltreffer.



MISCHA STRECKER

CIVILIZATION II

Genre	Wirtschaftssimulation
Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	Activision
Testmuster	Activision
Erhältlich ab	Ende März



Wichtige Ereignisse werden sofort in einem Textfenster angezeigt.

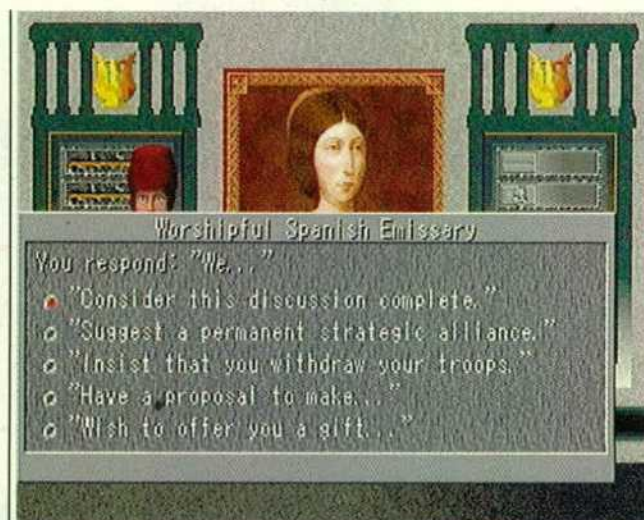


Die Kartenfunktion ist nicht nur wenig ansprechend, sondern auch noch wenig informativ.

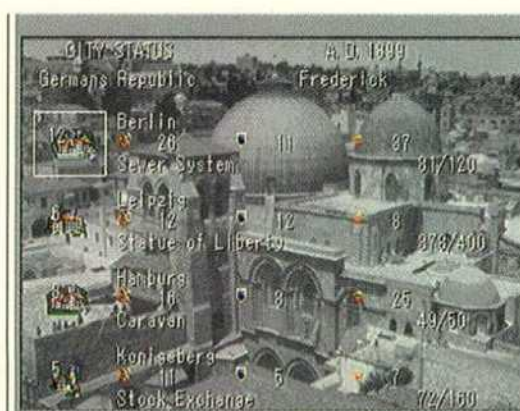
Eine weitere Wirtschaftssimulation steht in den Startlöchern, um die danach lechzende Zockergemeinde zu befriedigen. Auf dem PC sorgte die erste Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels für Furore. Nachfolgespiele wie Railroad Tycoon, Transport Tycoon oder Colonization sorgten daraufhin für einen der ersten Genre-Hypes. Die Rede ist von keinem geringeren Spiel als Sid Meyers Simulationsklassiker Civilization II. Der Spieler wird vor die hehre Aufgabe gestellt, ein ganzes Volk durch die Wirren der Geschichte zu führen. Ob die Entwicklung der Völker korrekt ist, steht dabei im Hintergrund, das vorrangige Ziel lautet, sich durch Expansion, Forschung und Diplomatie so viel Wissen anzueignen, daß das

eigene Volk als Erstes ein riesiges Raumschiff besitzt, mit dem es nach Alpha Centauri aufbricht, um es zu kolonisieren. Der Weg dahin ist allerdings ein steiniger. Die Geschichte beginnt im Jahre 4000 vor Christus und strebt Runde für Runde zur Moderne hin, wobei die Runden anfangs noch einen Zeitraum von 20 Jahren umfassen, bis sie schließlich in jährlichen Schritten weitergehen. Schon der Spielbeginn verlangt einige Entscheidungen, über die der Schwierigkeitsgrad festgelegt wird. Soll man marodierende Barbarenstämme zulassen? Wenn ja, wie aggressiv verhalten sie sich? Mit wie vielen weiteren Völkern teilt man den Planeten? Wenig, damit man selbst mehr Platz hat? Viele, um die Politik voll auskosten zu können? Und das ist nur der Beginn einer Reihe von Ent-

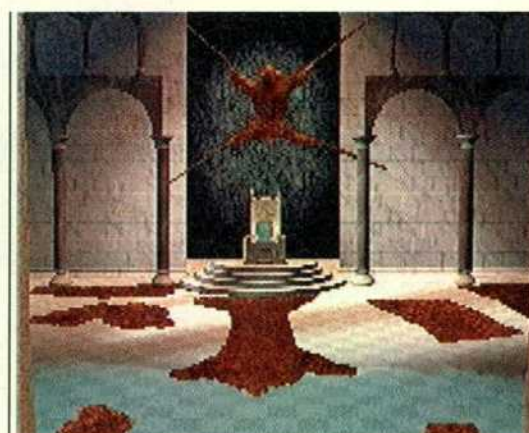
scheidungen, die getroffen werden müssen und sich dramatisch auf den Spielverlauf auswirken. Je nachdem welches Volk man wählt, stehen einige wenige Technologien zur Verfügung, die sich zum einen auf den Bau der Einheiten und Städte auswirken, zum anderen als Grundlage für weitergehende Forschungen dienen. Alle



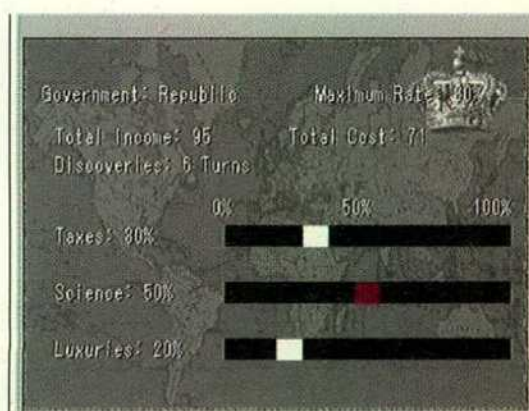
Diplomatisches Glatteis: Ein falsches Wort, und zwischen zwei Reichen bricht sofort Krieg aus.



In diesem Menü hat man alle Städte im Blick und kann schnell Veränderungen vornehmen.



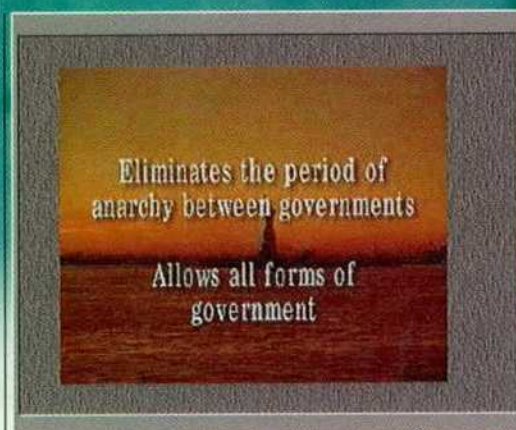
Alle Jahre wieder entscheidet sich das Volk spontan dazu, am Thronsaal des Herrschers einige Schönheitskorrekturen durchzuführen.



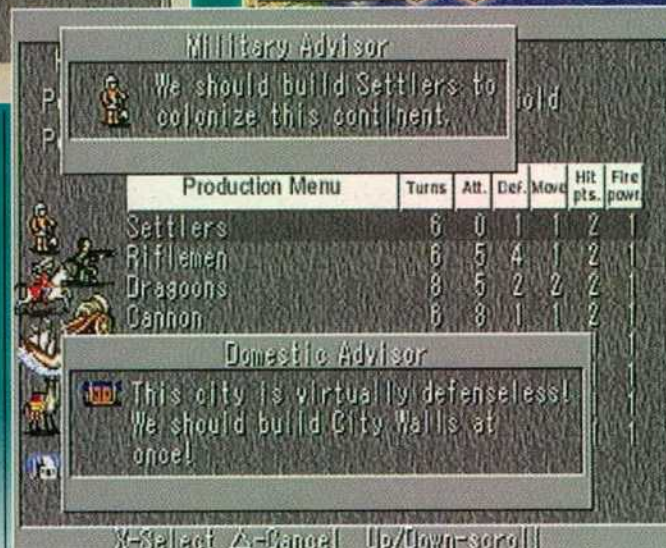
Die Qual der Wahl: Hohe Steuern bedingen wenig Ressourcen für die Forschung und wenig Luxus.



Dann und wann – meistens in ungünstigen Momenten – brechen Unruhen aus, und ein wilder Mob zieht plündernd durch die Gegend.



Sobald ein Weltwunder errichtet wurde, klärt ein kurzer Film darüber auf. Am Ende erhält man die Auswirkungen im Kurzformat.



Die Ratgeber quatschen immer dazwischen... Die Frage ist, nach welchem Rat man sich richten soll.

Elemente in Civilization II hängen auf die eine oder andere Art zusammen.

Setzt man die Steuern zu hoch, leidet die Forschung darunter und man läuft Gefahr, in diesem Bereich gegenüber den anderen Völkern ins Hintertreffen zu geraten. Andererseits gewährleisten hauptsächlich Steuern die notwendigen Gelder, mit denen die Bauwerke der einzelnen Städte unterhalten werden. Andere Völker, mit denen man sich notgedrungen den Planeten teilen muß, kommen störend hinzu, denn hier begibt man sich auf politisches Glatteis, auf dem ein falsches Wort Krieg bedeutet. Aber auch hier existiert die Kehrseite der Medaille. Ein Krieg bietet nämlich die Möglichkeit, ohne den Umweg über die Forschung an neue Technologien zu gelangen oder seinem Imperium gut ausgebaute Städte einzuverleiben. Gesteuert wird Civilization über ein in sich logisch strukturiertes Menüsystem. Alle Aspekte der Zivilisation, angefangen bei den Steuern über den Städtebau-Bildschirm bis hin zu diplomatischen Missionen, werden hier entschieden und festgelegt. Aber auch Informationen über die Auswirkungen einzelner Technologien und Bauwerke können hier abgefragt

werden. Wissen gehört zu den wichtigsten Voraussetzungen in diesem Spiel.

Für den Fall eines Krieges oder um Unruhen in den eigenen Städten zu unterdrücken, benötigt man den langen Arm der Politik – sprich eine Armee. Die verschiedensten Bodentruppen, Fahrzeuge, sowie Luft und Seestreitkräfte stehen zur Verfügung, um die Schlachten zu schlagen. Je nach Stand der Technologie können das einfache Krieger mit Holzspeeren oder aber Musketiere und sogar Panzer sein. Die wenigen zivilen Einheiten schließlich, zu denen u.a. Siedler und Karawanen

„WISSEN GEHÖRT ZU DEN WICHTIGSTEN VORRAUSSETZUNGEN IN DIESEM SPIEL.“

gehören, dienen dazu, neue Städte zu gründen oder Handelsrouten zu errichten, die wiederum dazu beitragen das Imperium in eine goldene Zukunft zu führen. Für den Fall, daß man sich nicht entscheiden kann, welches Wissensgebiet als nächstes erforscht werden soll oder welches Bauwerk eine Stadt benötigt, stehen die Berater bereit. Sie erleichtern mit Ratschlägen und Kommentaren die weiteren Schritte und stellen sicher, daß man nicht die

schlechteste Wahl trifft.

Grafik und Sound des Spiels erinnern leider allzu sehr an frühe 16 Bit-Zeiten. Animationen sucht man vergebens. Lediglich wenn man ein Weltwunder errichtet – in Civilization II existieren für jede Zeitepoche sieben verschiedene – oder seine Berater konsultiert, laufen kleine Filme ab, in denen das Wunder gezeigt wird und welche Auswirkungen es mit sich bringt, oder in denen die Berater mehr oder minder lautstark ihre Meinung kundtun. Ansonsten bietet es sicherlich nicht das, was man eine Augenweide nennen könnte. Civilization II wird sicherlich

mehr als nur ein Spiel für einen Nachmittag oder mal kurz neben den Hausarbeiten. Grafisch und musikalisch gehört es aber eher dem unteren Durchschnitt an. Civilization II soll bereits Ende März als lokalisierte, d.h. mit deutschen Texten versehene Version in die Läden kommen.



In der Enzyklopädie erhält man Informationen über alle Aspekte des Spiels.



Ein Blick auf den Civilization Score: Hier kann man zwischendurch seine Wertung ablesen.



Im Einheiten-Menü erteilt man seinen Leuten Befehle.

GRAN TURISMO 2

STEPHAN GIRLICH

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	SCEI
Entwickler	Polyphony Digital
Erhältlich ab	4. Quartal Japan



Der geniale Replay-Modus soll unverändert übernommen werden.

MIT WELTWEIT MITTLERWEILE MEHR ALS 6,2 MILLIONEN AUSGELIEFERTEN EINHEITEN ZÄHLT GRAN TURISMO ZU DEN ERFOLGREICHSTEN VIDEOSPIELEN ÜBERHAUPT. SELBST KAZUNORI YAMAUCHI, DER ABSOLUT MOTORSPORT-BESESSENE EXECUTIVE VICE-PRESIDENT VON POLYPHONY DIGITAL, DER GRAN TURISMO LIEBEVOLL NUR „OUR BABY“ NENNT, BEKENNT OFFEN, NIEMALS MIT DERARTIG ÜBERWÄLTIGENDEN STÜCKZAHLEN GERECHNET ZU HABEN. LOGISCH, DAB EIN SEQUEL FOLGEN MUß, DAS GANZ SCHLICHT UND MITTLERWEILE AUCH OFFIZIELL GRAN TURISMO 2 HEIßEN WIRD.

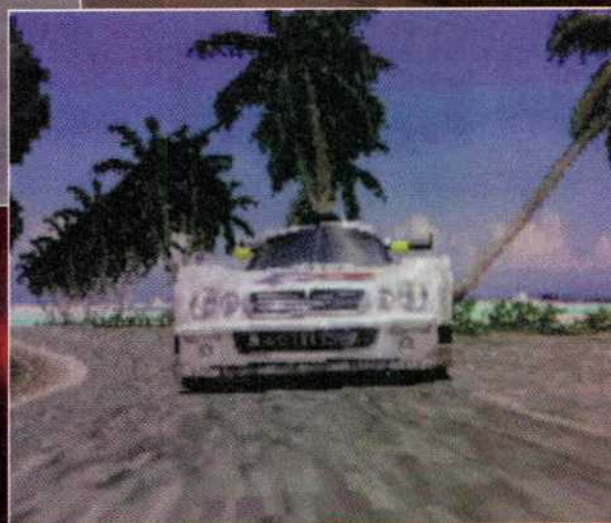
Hieß es zur Veröffentlichung der japanischen Version am 23. Dezember 1997 gemeinhin, Gran Turismo würde die PlayStation zu fast 100% ausreizen, spricht man bei Polyphony Digital nun von einer 75%-Performance. Ca. 25% an Leistungsreserven verbleiben demzufolge für Verbesserungen, die es clever auszunutzen gilt, um in allen Bereichen Fortschritte zu erzielen. Der gravierend-

ste Unterschied im Spieldesign zum Original besteht in der Präsentation verschiedener Kategorien des Motorsports - mit Hersteller, GT, Rallye und Sportwagen sind vier Arten geplant. Der eh schon gigantische Fuhrpark des Originals wird verdoppelt und damit auf mehr als 400 Fahrzeuge anwachsen - mit weit detaillierteren Wagenmodellen: „Die optische Qualität können wir verbessern, aber trotzdem wird es unmöglich sein, erneut dieselbe Begeisterung auszulösen, wie es noch bei Gran Turismo 1 der Fall war. GT stellte zum damaligen Zeitpunkt unter allen Rennspielen einfach etwas ganz Besonderes dar. Unser Bestreben kann es nur sein, die Grafik so zu steigern,

daß speziell Autoliebhaber und -enthusiasten schon beim bloßen Betrachten des Spiels zum Staunen gebracht werden.“, definiert Yamauchi das ehrgeizige Ziel der Grafikdesigner. Auf mehr als 20 Strecken wird man sich austoben dürfen, für die Rallye-Events setzt man auf Start/Ziel-Etappen. Die Ästhetik der Kurse steht im Vordergrund, wobei der CPU-unkritische und daher dezente Einsatz von Gouraud Shading die polygonalen Welten in frischem Glanz erstrahlen lassen soll. Versprechen die groben Eckdaten also bislang genau das, was wir uns eigentlich von jeder Fortsetzung nach dem banalen Motto „schöner, größer, besser“ erwarten, zeigt Yamauchi selbst bei einem



Welche europäischen Hersteller mit welchen Fahrzeugen im Spiel enthalten sein werden, steht noch nicht fest. Der Mercedes CLK-GTR ist aber schon ein guter Anfang!



Referenztitel wie Gran Turismo Mut zur kritischen Analyse und spricht Punkte an, die seiner Meinung nach in GT 1 nicht rundum überzeugen konnten. Dazu zählt - für uns ziemlich überraschend - in erster Linie die Soundkulisse. „Mit dem Sound in GT war ich nicht zufrieden. Die Grafik und andere Aspekte haben wir so fein wie möglich gestaltet, wohingegen uns für den Sound nicht mehr genügend Zeit blieb. Das wird in GT 2 viel besser werden.“, so die Aussage von Yamauchi. Uns

kann's nur recht sein. Ähnlich verhält es sich mit der Künstlichen Intelligenz der CPU-Piloten, die laut Yamauchi ebenfalls einen großen Schwachpunkt in GT darstellt. Im direkten Vergleich mit vielen anderen Rennspielen zwar über jegliche Kritik erhaben - immerhin bleiben die Wagen bis zum Schluß hin meist eng beieinander - verhalten sich ihm persönlich die CPU-Gegner einfach nicht „menschlich“ genug - was natürlich relativ zu verstehen ist. Grundsätzlich will man am Starterfeld von sechs Fahrzeugen festhalten, da die CPU bei gleichbleibender Qualität gerade mal zwei zusätzliche Autos auf der Strecke

erlaubt hätte, was keinen signifikanten Unterschied zum Original bedeuten würde. Noch nachvollziehbarer soll das Handling der Wagen ausfallen, das im Original schon sehr nahe an die Steuerung eines echten Wagens herankam, aber den letzten und damit entscheidenden Tick an vollkommener Perfektion und Realitätstreue vermissen ließ. Yamauchi verspricht mit GT 2 die ultimative Fahrsimulation, und schenkt man dem erlauchten Kreis von Leuten Glauben, welche GT 2 schon in Bewegung sehen durften, dann ist dieses Versprechen mehr als nur eines der üblichen firmenpolitischen Statements.



Die Strecken sollen noch weit abwechslungsreicher sein als im Original.



Gran Turismo 2 verspricht noch einen Tick realistischer zu werden.



MARK LIEBOLD

HARD EDGE

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Sunsoft
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	Ende März



Alex hat zwei verschiedene Munitionsarten in petto, mit deren Hilfe er selbst den stärksten Roboter in die Knie zwingen kann.

Die Erde im Jahre 2046: Ein globales Datennetz, das das Internet wie eine Haussprechanlage erscheinen läßt, umspannt den gesamten Erdball. Die Robot-Technologie ist so weit fortgeschritten, daß Menschen ohne weiteres gegen die künstlichen Intelligenzen ausgetauscht werden können. Dies ist zwar vorwiegend nur im militärischen Bereich der Fall, doch gerade hier liegen die größten Gefahren verborgen; denn wer die Kontrolle über die Roboter besitzt, hat auch die Kontrolle über den Planeten.

Der Dogusabiru-Komplex, ein



Selbst die waghalsigsten Manöver sind durch einfache Button-Kombinationen kein Problem.

Ableger des gigantischen Militärrüstungskonzerns Machinery Gear, wird in einer Nacht- und Nebelaktion von einer Handvoll Terroristen unter der Führung von Michael Crawford, einem ehemaligen Mitarbeiter des Konzerns, besetzt. Bereits wenige Minuten, nachdem der Vorsitzende des Dogusabiru die Polizei um Hilfe gerufen hat, rückt ein Sondereinsatzkommando aus, um das Gebäude mit allen Mitteln zu räumen. Allerdings ist die Spezialeinheit nicht auf die enorme Feuerkraft der Terroristen vorbereitet, und schon nach wenigen Augenblicken liegen fast alle Polizisten tot am Boden. Die beiden einzigen Überlebenden des SWAT-Teams sind Alex Barrat und Michelle



Ähnlich wie bei Senso von MB müssen hier Farbcodes in der richtigen Reihenfolge eingegeben werden.



Stevenson, die sich sofort auf den Weg machen, um den gerissenen Michael Crawford aufzuhalten und die restlichen Geiseln, unter denen sich auch der berühmte Professor Howard befindet, zu befreien.

Auf den ersten Blick erinnert Hard Edge an Capcoms Resident Evil, mit der Ausnahme, daß die gesamte Atmosphäre nicht so morbide und düster ist, sondern eher an einen Anime aus Japan erinnert. Ähnlich wie in dem Horror-Adventure muß man in der Rolle der beiden überlebenden Polizisten durch Gänge und Räume jagen, Rätsel lösen und fiese Terroristen, Roboter und Mutanten aus dem Weg räumen. Die Kameras sind genau wie in Raccoon City fest positioniert und wechseln selbstständig, sobald die Protagonisten in einen neuen Sichtbereich treten. In Hard Edge muß man sich am Anfang des Abenteuers nicht für einen der beiden Charaktere entscheiden, da beide gleichzeitig durch den Gebäudekomplex geschickt werden. Bereits nach wenigen Minuten trennen sich Alex und Michelle und machen sich in verschie-





Nach dem Öffnen des Tresors hat Michelle nur 15 Sekunden Zeit, um durch die verwinkelten Gänge zu rennen und die Schlüssel für das nächste Stockwerk zu holen. Schafft sie es nicht rechtzeitig, muß sie wieder zurück und den Tresor nochmals öffnen. Zum Glück kann Michelle diesen Vorgang so oft wiederholen, bis es ihr gelingt.

denen Stockwerken auf die Suche nach Professor Howard und Michael Crowford. Per Untermenü kann ganz einfach zwischen den beiden Polizisten gewechselt werden. In erster Linie kommt es auf Teamarbeit an. So müssen Michelle oder Alex bspw. hier oder da einen Schalter umlegen, damit sich auf einem anderen Stockwerk eine Tür öffnet, durch die der Kamerad entkommen kann. Zur Unterstützung stoßen während des Spiels noch zwei weitere Charaktere (Rachel Powers und Burns Byford) zu dem kleinen Team hinzu. Jeder der vier Polizisten greift seine Feinde auf unterschiedliche Art und Weise an. Alex Barrat verläßt sich voll und ganz auf seine Pistole, wohingegen Michelle Stevenson eher auf ein tödliches Kampfmesser setzt. Fast genau wie in einem Beat'em up sind die Protagonisten durch Button- und Steuerkreuzkombinationen in der Lage, verschiede-

ne Moves und Combos auszuführen. Sicherlich stehen Alex & Co. im Vergleich zu den Kämpfern in Tekken 3 oder Ehrgeiz eine geringere Anzahl zur Verfügung, aber bereits die wenigen Manöver ermöglichen abwechslungsrei-

„HERRLICH GERENDERTE UMGEBUNGSGRAFIKEN UND LIEBEVOLL, IM ANIMESTIL GESTALTETE POLYGONCHARAKTERE, DIE SICH NICHT - WIE ETWA IN FINAL FANTASY VII - VON DEN SAUBEREN HINTERGRUNDBILDERN ABHEBEN, GESTALTEN HARD EDGE BEREITS IN DER PREVIEWVERSION ALS WAHRE AUGENFREUDE.“

che Kämpfe, in denen nicht nur stupides Geballere im Vordergrund steht.

Herrlich gerenderte Umgebungsgrafiken und liebevoll, im Animestil gestaltete Polygoncharaktere, die sich nicht wie etwa in Final Fantasy VII von den sauberen Hintergrundbildern abheben, gestalten Hard Edge bereits in der Previewversion als wahre Augenfreude. Einzig und allein die unpräzise Steuerung, die vollkommen auf eine

Analog-Unterstützung verzichtet, könnte bis zur Veröffentlichung noch etwas verbessert werden. Die deutsche Version von Hard Edge wird mit übersetzten Bildschirmtexten versehen sein. Auf eine komplette Synchronisierung der engli-

schen Sprachausgabe wird man jedoch wohl oder übel verzichten müssen. Hard Edge - ein futuristisches Action-Adventure, das, obwohl es ohne Zombies oder andere Untote auskommt, sicherlich viele Anhänger finden wird.



Während man auf ein anderes Stockwerk wechselt, werden kurze FMV-Sequenzen eingespielt.

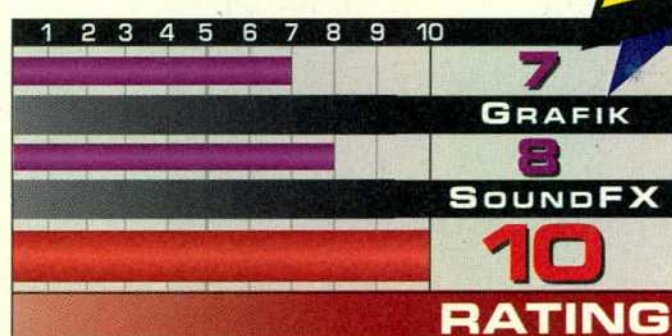
Obwohl die Gegnerintelligenz schon relativ gut ist, soll sie, laut Infogrames, noch verbessert werden.

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 Punkten 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

EINFACH BESTELLEN - UND DIE SAMMLUNG IST KOMPLETT!



- 01/98 Player's Guide
Broken Helix (Teil 1)
Discworld II Vermutlich
Verirrt...!? (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)
- 06/98 Player's Guide
Colin McRae Rally
Warhammer Dark Omen
(Teil 3)
- 07/98 Player's Guide
Gran Turismo
Heart Of Darkness
- 08/98 Player's Guide
Alundra (Teil 1)
- 09/98 Player's Guide
Alundra (Teil 2)
The Fifth Element
- 10/98 Player's Guide
C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 1)
- 11/98 Player's Guide
C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 2)
- 12/98 Player's Guide
Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft (Teil 1)
- 01/99 Player's Guide
Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft (Teil 2)
- 02/99 Player's Guide
Tomb Raider III (All the Secret)
Colony Wars Vengeance

play 01/98 ☐ play 09/98 ☐ pro Heft 6,50 DM =

play 02/98 ☐ play 10/98 ☐ + Porto

play 03/98 ☐ play 11/98 ☐ Inland: 3,- DM

play 04/98 ☐ play 12/98 ☐ ab 3 Hefte 4,- DM

play 06/98 ☐ play 01/99 ☐ Ausland: 8,- DM

play 07/98 ☐ play 02/99 ☐ ab 3 Hefte 12,- DM

play 08/98 ☐ 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

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

STEPHAN GIRLICH

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Genre Sportspiel
Hersteller Psygnosis
Entwickler Intelligent Games

Testmuster Psygnosis
Erhältlich ab März
Preis ca. 99,- DM



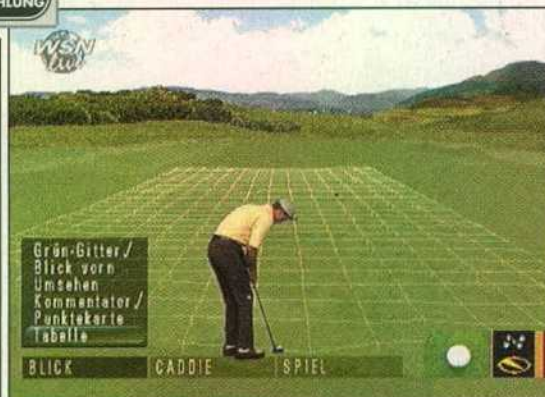
In Sekundenschnelle ist ein eigener Golfer kreiert.

Hatten die Entwickler von Intelligent Games mit dem Titel PGA European Tour Golf für Electronic Arts schon erste Erfahrungen im Bereich der Golf-simulationen sammeln können, so ist dies im aktuellen Produkt Pro 18: World Tour Golf leider nur ansatzweise spürbar. Der grundsätzliche Aufbau zumindest lässt keinerlei Kritik zu. Außer acht bekannten Golfern, darunter neben Colin Montgomerie und Ian Woosnam mit Dottie Pepper und Laura Davies auch zwei weibliche Größen, die einzig



Nur drei Kurse sind nicht sonderlich viel.

als CPU-Konkurrenten fungieren, ist eine Reihe von fiktiven Charakteren verfügbar. Es besteht allerdings auch die Möglichkeit eine Spielfigur selbst zu kreieren. Bevor man sich nun in einen von fünf Spielmodi (Strokeplay, Vierer-Ball, Shootout, Skin, Turnier) stürzt, empfiehlt sich die Trainingsoption, um der ziemlich vertrackten Steuerung Herr zu werden. Als innovativ gedacht, fällt es selbst nach stundenlangem Üben unglaublich schwer, den kleinen Ball wie gewünscht zu platzieren; insbesondere das Putten wird zur reinen Nervenprobe. Keinerlei Hilfestellungen beim Abschätzen der Schlagstärke sind nur über das Aktivieren der Mulligan-



Speziell beim Putten wären CPU-Hilfestellungen wünschenswert gewesen.

Option zu kompensieren, was jedoch in nicht allen Spielmodi möglich ist. Zudem mangelt es auf vielen Bahnen an der erforderlichen Übersicht - trotz vorhandener Rundumsicht-Funktion. Für Golfprofis eine harte Herausforderung, greift der Rest lieber zu den besser spielbaren Konkurrenzprodukten.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										7
										GRAFIK
										7
										SOUNDFX
										5
										RATING

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

NEU...WWW.BRAINSTORM-VERSAND.DE...NEU

DREAMCAST DM 649,- ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN PSX SNES SATURN MEGA DRIVE KONSOLEN PSX SNES SATURN MEGA DRIVE PLAYSTATION DM 239,- Multinorm - Konsole DM 299,-

Sega Rally 2
Virtua Fighter DC
Daytona USA
Sonic Adventure
Pen Pen ab DM 119,-

NINTENDO 64
incl. Mario 64
DM 239,-

uck Bumble,
earthworm Jim 3D,
ifa 99,
tar Wars: Rogue Squadron,
arshot (Space Circus)
UROK 2,
-Rally,
VCW NWO Revenge,
ipeOut 64,
elda 64 ab DM 89,-

64 Gebrauchtspiele...ab DM 35,-

emory Card DM 24,90
rog. Multi Adapter DM 59,-
oypad, farbig DM 49,-
oypadverlängerung DM 19,-
XPANSION Pack DM 59,90
UMBLE Pack DM 29,90

Versand + Lieferadresse: Brainstorm - Home Entertainment Gut Elim 1 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen:
rsandkosten DM 10,- / Vorkasse oder Nachnahme / Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer wie Preisänderungen vorbehalten /
mtausch nur bei Falschlieferung / Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht
r Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie / DRESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

Alle PSX - Spiele DM 79,99!*

Chip mit Einbauleitung 12,90
PSX - Multinorm Umbau 49,90
Lenkrod + Rumble 129,-
TWIN SHOCK CONTROLLER DM 34,90

Memory Card 15 blocks DM 14,90
Memory Card 120 blocks DM 29,90
Memory Card 360 blocks DM 49,90
Joypadverlängerung DM 12,90
Antennenadapter DM 25,90
RGB - Kabel mit Audio DM 19,90
RGB - Kabel DM 14,90
Link-Kabel DM 14,90

Verschiedene

Original Figuren:

z.B Tekken 3,

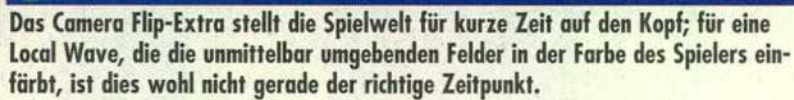
Lara Croft,

Resident Evil

Ab DM 29,90

Brainstorm
HOME ENTERTAINMENT

LIVE WIRE!



In den Bonusleveln kippen die umrandeten Felder zwar nicht um – wer sich jedoch beeilt, kann hier trotzdem jede Menge Punkte, Energie in Form von Früchten und Sternen, Extraleben und Munition erwerben.

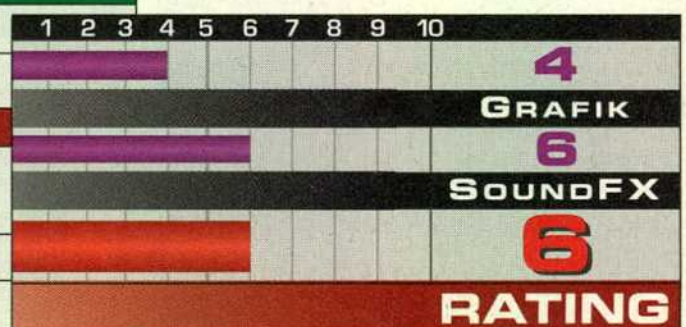


Während solo die Luft relativ bald 'raus ist, besteht der Reiz vielmehr in den Multi Player-Modi. Als Team oder jeder auf sich gestellt – ab zwei Spielern tritt das schlichte Erscheinungsbild der Level zunehmend in den Hintergrund, da man viel zu sehr damit beschäftigt ist, die Aktionen seiner Gegenspieler zu sabotieren. Früher oder später verlegt man sich ohnehin auf die leicht überschaubaren Runden, um nicht zu sehr abgelenkt zu werden. An die Spritzigkeit eines Bust-A-Move reicht Live Wire! dessen ungeachtet nicht heran.



And the winner is...

- zum Teil etwas unübersichtlich gestaltete Runden
- nicht sonderlich umfangreich
- farblose Grafik





MISCHA STRECKER

RETRO FORCE



Obwohl man durch eine 3D-Umgebung fliegt, ist die Bewegung durch die vorgegebenen Wege eingeschränkt.

Auch wenn es um die reinen Shooter still geworden ist, so sterben sie scheinbar doch nicht ganz aus. Nach Irem's R-Type Delta veröffentlicht Psygnosis mit Retro Force einen weiteren Shooter in Reinkultur, dessen Spielprinzip lediglich darauf beruht, heil ans Levelende zu gelangen und dabei so viele Feinde wie möglich abzuballern.

Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines Piloten der Retro Force und hat die Aufgabe, seine Stadt vor der

Genre Shooter
Hersteller Psygnosis
Entwickler Psygnosis

Testmuster Psygnosis
Erhältlich ab Ende März
Preis ca. 89,- DM



Masse statt Klasse. Die Gegner wollen durch überlegene Feuerkraft siegen.

Vernichtung durch den Erzbösewicht zu bewahren. Dabei können ihn via Multi-Tap bis zu drei weitere Spieler begleiten. Jedem Fighter stehen verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, die sich nach Bedarf aktivieren lassen. Innerhalb eines jeden Levels werden durch den Abschuss bestimmter Jäger und/oder Gebäude Power Ups freigesetzt, welche die Durchschlagskraft der eigenen Geschosse erhöhen. Die Feinde lassen wie gewöhnlich nicht den Hauch von Intelligenz erkennen. Stattdessen verlassen sie sich auf Masse und Feuerkraft, um die Retro Force aufzuhalten.

Lediglich grafisch wurde das Spielprinzip etwas aufgepeppt. Der Jäger



Am Ende einer Welt wartet stets ein Big Boss auf den Kämpfer.

fliegt nun durch eine 3D-Umgebung und kann sich innerhalb vorgegebener Grenzen frei in allen drei Dimensionen bewegen. Zahlreiche Waffeneffekte tragen ihr Übriges zu diesem bunten Spektakel bei. Am Ende bleibt Retro Force jedoch ein anspruchsloser Shooter, der dem Spieler keine geistigen Höhenflüge abverlangt.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										7
										GRAFIK
										6
										SOUND FX
										6
										RATING

LÖSUNGSBÜCHER

LÖSUNGSHEFTE

- ab DM 9,95

Abe's Oddysee
Alien Trilogy
ALUNDRA (DM 14,80)
Ark of Time
Baphomets
Fluch 1 & 2 (14,80)
Batman & Robin
BREATH OF FIRE 3
(14,80)
Broken Helix
Caspér, Castlevania
Clock Tower
DAS 5. ELEMENT
Diablo
Discworld 1&2
Excalibur (14,80)
Faded to Black
Final Fantasy 7
FORSKEN, G-Police
Gex 3D & Rayman
HEART OF DARKNESS

Here's Adventure
Last Report
Legacy of Kain
Little Big Adventure
MDK
MEDIEVIL (DM 14,80)
MEN IN BLACK
Nightmare Creatures
One, Overblood
Pax Corpus
Resident Evil 1 & DC
Suikoden (14,80)
SPAWN
Syndicate Wars
Stadt d. verl. Kinder
TEKKEN 1-3 (14,80)
TOMB RAIDER 3
(12,80)
Vandal Hearts
Warcraft 1+2
Warhammer 1 & 2
WILD ARMS
WILD 9
Wing Com. 3+4
X-COM, 'Z' ... usw

LÖSUNGSBÜCHER

ALUNDRA 19,80
Abe's Oddysee 19,95
ABE'S EXODUS 19,90
BREATH OF FIRE 3 29,80
Com. & Conq. 1+2 19,80
DEATHTRAP DUNGEON 19,95
FINAL FANTASY 7 24,95
Res. Evil-Sammelband 19,80
Riven & Myst 14,80
METAL GEAR SOLID 19,95
TEKKEN 3 19,95
T. Raider 1, 2 14,80/19,95
TOMB RAIDER 3 19,95
ZELDA (N64) 24,80
US-Bücher ab DM 19,95
Gran Turismo, Tactics Ogre,
Final Fantasy Tactics,
Granstream Saga, Kartia,
Pandemonium, One, Parasite
Eve, Saga Frontier, Crash
Bandicoot 3, WWF Warzone
... über 500 US-Bücher lieferbar !!

PlayStation Cheatheft

Über 2000 Cheats & Codes zu mehr als 350 PSX-Spielen! DM 14,95

PSX-Racer Cheatheft

Cheats zu 50 Rennspielen! Inkl. Tips, GameBuster Codes und Fahrhilfen zu Gran Turismo DM 9,95



TEL/FAX: 04921/44631

Tel. Bestellannahme

Montag-Freitag 16-20 Uhr!

Versandkosten: bei Nachnahme DM 7,20 bei Vorkasse Inland DM 4,00

-HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

MADROM SOLUTIONS - Postfach 1115 - 26691 Emden

SEGA DREAMCAST 679.-Software auf Anfrage

Sony Playstation dt 239,-	Maus original Sony 54,-	RGB Scart Kabel 14,-	Racing Simulat. 2 82,-
SONY Analog Dual Shock 49,-	Metal Gear Solid 94,-	RGB Scart Kabel 24,-	WCW : Thunder 84,-
Control Pad (farbig) 25,-	Akuji the Heartless 94,-	mit 2 m Audio Kabel	Silent Hill 82,-
Tomb Raider 3 84,-	V3 Racing Wheel 129,-	Boot-Chip & RGB Kabel 25,-	Gex 3 Deep Cov. 79,-
Ridge Racer 4 89,-	X-Ploder 79,-	K.K.N.D. 84,-	Warzone 2100 84,-
Infrarot Pad 2 Stück 59,-	Game Buster 79,-	Tenchu 72,-	Driver 79,-
ad Verlängerung 14,-	Wild Arms 76,-	Memory Card mit LED Display	FIFA 99 79,-
ink Kabel 14,-	Grandstream Sega 72,-	360 Speicherplätze 49,-	
A Bugs Life 74,-	Multi Tab (4 Spieler Ada.) 59,-	720 Speicherplätze 84,-	
Popoulos 84,-	Einbau des Boot-Chip 29,-	Memory Card 15 Block 12,-	

PSX Multinorm-Boot Chip 9,95.-

Der Einbau ermöglicht das Abspielen von US-/Japan-Importen Einbau in alle Playstation Modelle incl. deutscher bebildeter Anleitung, Kabel und Zubehör ! Chip wird an nur 4 Lötunkte mit der Platine verbunden. neuste Technologie !

PLAY SOFT

Teichweg 6
35043 Marburg

Tel.: 06421 / 94100
Fax: 06421 / 47526

Internet Online-Bestellen !

<http://www.playsoft.de>

E-mail: verkauf@playsoft.de

Nicht vergessen...

Die nächste
play PLAYSTATION

erscheint

am 31.03.

Anzeigenschluß

play PLAYSTATION
04/99

am 04.03.

MARK LIEBOLD

STREET FIGHTER ZERO 3

Genre Beat' em Up
 Hersteller Capcom
 Entwickler Capcom
 Testmuster Metropolis-Tel.: 0541/33515-0
 Erhältlich ab sofort - Japanimport
 Preis ca. 109,- DM



Blanka versteht es nach wie vor seine Gegner unter Strom zu setzen.



Im Survival-Mode gibt es insgesamt acht verschiedene Möglichkeiten gegen die anderen Kämpfer anzutreten.

Jedes Jahr rollte aus dem Hause Capcom eine gewaltige Beat'em Up-Welle über den internationalen PlayStation-Markt hinweg. Bereits unzählige Street Fighter-Titel säumen heimische Wohnzimmerregale, wobei die Flut kein Ende zu nehmen scheint. Obwohl das neue Jahr erst wenige Tage zählt, steht schon ein neues Beat'em Up der Street Fighter-Serie vor der Tür. Wieder ein Aufguss ohne großartige Neuerungen? Nein, denn diesmal scheint Capcom mit Street Fighter Zero 3 im Gegensatz zu anderen firmeneigenen Prüglern wieder einmal ein kleiner Geniestreich gelungen zu sein.

Street Fighter Zero 3 verfügt mit sage und schreibe 31 Kämpfern wohl über die größte Auswahl an Charakteren, die es jemals in einem Capcom-Beat'em Up gab. Unter den Protagonisten findet man solch' bekannte Gesichter wie Chun Li, Blanka, Rolento, Dan und natürlich Ryu wieder. Unter anderem

ist auch Karin Kozuki, die Heldin des japanischen Manga Sakura Ganbare, mit von der Partie. Bevor man sich mit seinem Charakter in die wilde Prügelorgie stürzt, die sich über zehn verschiedene Gegner und Locations erstreckt, muß man noch einen der drei Kampfstile auswählen. Diese werden zwar durch simple Buchstaben (X, Z und V) auseinandergehalten, doch verbergen sich hinter den Kürzeln gravierende Unterschiede im Kampfsystem. Entscheidet man sich für den Simple-Modus (X), agieren die Charaktere genauso wie in Super Street Fighter II Turbo. Die Kämpfer können nur einen einzelnen Super Combo schlagen, der allerdings dem Gegner mehr Energiepotential als gewöhnlich entzieht. Desweiteren werden einige Charaktere von dem X-Modus in ihren Fähigkeiten beschnitten. So kann Sagat beispielsweise nur noch einen Tiger Uppercut (1 Hit) statt wie gewöhnlich eines Tiger Blows (Multiple

Hits) anwenden. Der Stunt-Modus (Z) stellt das Standardsystem der Street Fighter Zero-Serie dar, bei dem allerdings keine Custom Combos möglich sind. Diese kommen jedoch im Variant-Modus (V) vollends zur Geltung und wurden im Vergleich zu Street Fighter Zero 2 sogar noch verbessert, da sich die Protagonisten während eines Custom Combos jetzt auch nach hinten bewegen, springen und blocken können. Eine Neuerung bei Street Fighter Zero 3 ist der Guard-Balken, der - je öfter man die Schläge und Tritte des Gegners abblockt - kontinuierlich an Energie einbüßt. Die Menge der Guard Power hängt von dem Kämpfer ab, mit dem man in den Ring steigt. Der flinke Balrog, der mehr auf Geschwindigkeit als auf reine Körperkraft setzt, kann gegnerischen Angriffen bei weitem nicht





Goukis Weltreise führt in fast jeden Winkel der Welt...



... zum Glück kann er sich im Setup-Menü auf die örtlichen Gegebenheiten bestens einstellen.



Mit aller Wucht drischt Sagat dem armen Fei Long sein stählernes Schienbein ins Gesicht.

so lange standhalten wie etwa die Muskelpakete Zangief oder M. Bison.

Neben den obligatorischen Arcade-, Versus- und Trainingsmodi steht dem Spieler noch eine weitere Spieloption zur Auswahl. Im World Tour-Modus reist man mit seinem Charakter rund um den Erdball in die verschiedensten Länder und Städte, um sich gegen die restlichen 30 Kontrahenten zu behaupten. Im Gegensatz zum klassischen Arcadegeprügel fallen die Kämpfe hier nicht immer gleich aus. Einmal muß man sich mit mehreren Gegnern gleichzeitig auseinandersetzen, ein anderes Mal kann der feindliche Street Fighter nur mit einem Super Combo verletzt werden. Zur Belohnung werden das Kampfpotential des Charakters verbessert, neue Spielmodi wie der Team Vs.- oder der Survival-Modus freigeschaltet oder Bonusfertigkeiten vergeben. Mit Hilfe dieser neuen Talente sind die Figuren in der Lage Schläge in der Luft abzublocken oder härter zuzuschlagen. Maximal können drei dieser Power Ups ausgewählt werden, wobei auch einige, wie bspw. Super Guard, gleich zwei der

drei freien Slots benötigen. Auf diese Art und Weise kann man sich nach und nach ein schier unbezwingbares Kampfmonster heranzüchten. Allerdings darf die Schwierigkeit dieses Unterfangens nicht unterschätzt werden, da von Location zu Location die Aggressivität der Gegner rapide ansteigt.

► Obwohl Street Fighter Zero 3 „nur“ ein 2D-Beat'em Up ist, hat es in grafischer Hinsicht einiges zu bieten. Sowohl

„SOWOHL DIE ANIMATIONEN DER CHARAKTERE, ALS AUCH DIE HINTERGRUNDGRAFIKEN SIND SEHR GUT UND MIT VIEL LIEBE ZUM DETAIL GEZEICHNET WORDEN.“

die Animationen der Charaktere als auch die Hintergrundgrafiken sind sehr gut und mit viel Liebe zum Detail gezeichnet worden. Die Steuerung ist capcomtypisch und bereitet erfahrenen Street Fighter-Spielern keinerlei Probleme. Einsteiger könnten jedoch mit dem recht hektischen und scheinbar willkürlichen Buttongedrucke ihre Probleme haben. Damit die Super- und Custom Combos, bei denen meist alle drei Kick- bzw. Punch-Knöpfe gleichzeitig gedrückt werden müssen, leichter von der Hand gehen, wurden die „drei in einem“-Schläge und Tritte einfach auf



Kleinere Änderung im System: Um in Street Fighter Zero 3 einen Gegner zu werfen, muß man Vorwärts und zwei Punch-Buttons gleichzeitig drücken.

POSITIV

- flüssige Animationen und gute Grafik
- variables Kampfsystem

NEGATIV

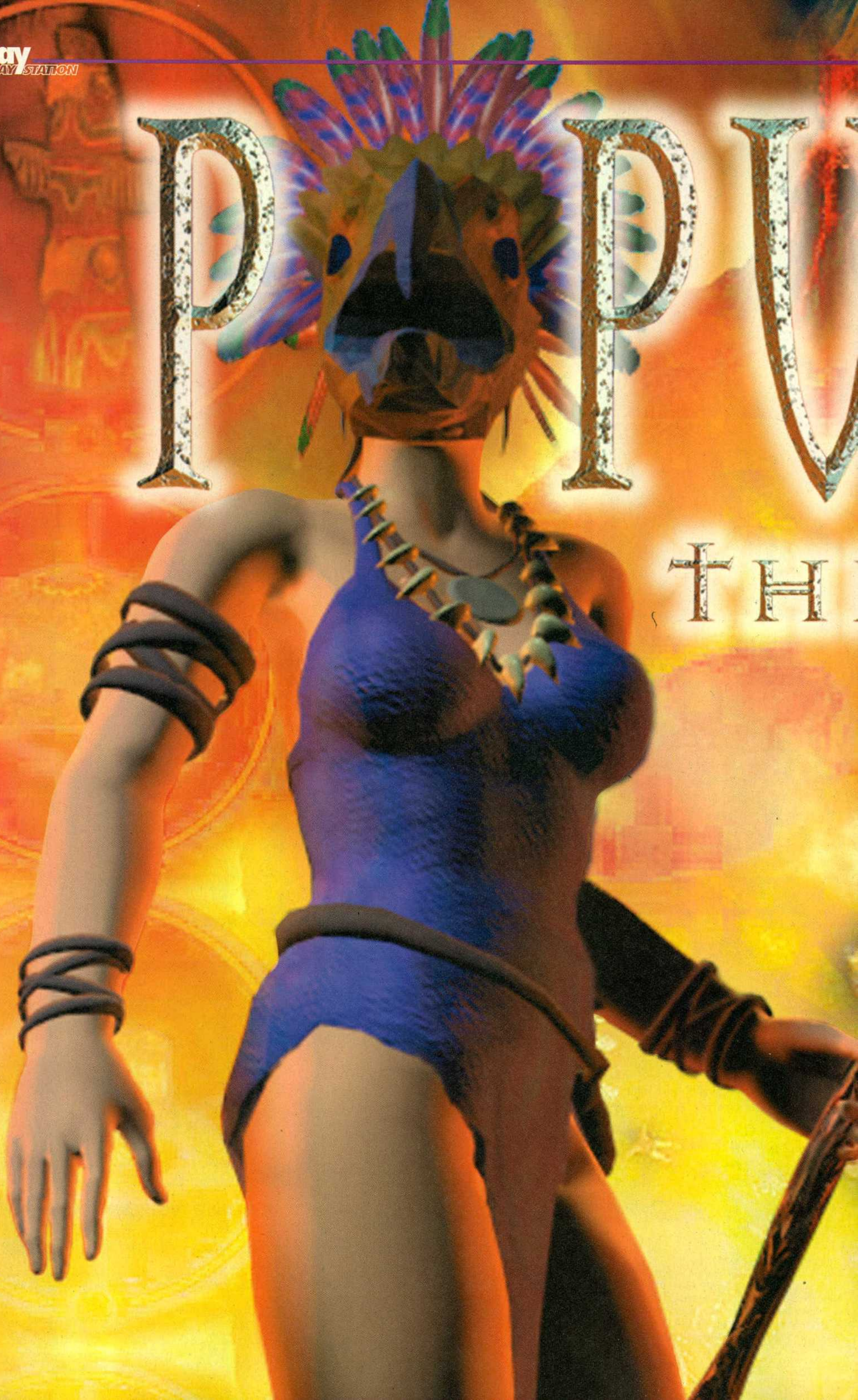
- nervige Ladezeiten

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
								8	
GRAFIK									
							7		
SOUND FX									
								8	
RATING									

play
PLAY STATION

PAPPU

THE



LOUIS

BEGINNING

113

TEST SCREEN



WENN BULLFROG BISLANG EIN SPIEL AUF DEN MARKT BRACHTE, KONNTE MAN EIGENTLICH IMMER DAVON AUSGEHEN, DASS ES NUR SO VOR INNOVATIONEN

SPRÜHEN WÜRD. DAS ERSTE POPULOUS SCHUF EIN KOMPLETT NEUES GENRE, SYNDICATE FÜHRTE DAS SPIELPRINZIP DER GOD SIMS WEITER, BEZOG ABER WESENTLICH MEHR ACTION- UND STRATEGIEELEMENTE MIT EIN – THEME PARK UND THEME HOSPITAL SCHLIEßLICH ZEIGTEN, DASS HOCH KOMPLEXE WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN NICHT BIERERNST VERPACKT WERDEN MÜSSEN. KREATIVER KOPF HINTER ALL DIESEN SPIELEN WAR PETER MOLYNEUX, DEN MAN GETROST ALS EINE LEGENDE DES SPIELEDIGNS BEZEICHNEN KANN. POPULOUS THE BEGINNING IST NUN DAS ERSTE SPIEL VON BULLFROG, DAS GÄNZLICH OHNE SEINE MITWIRKUNG ENTSTAND.

Genre *God Simulation*
 Hersteller *Electronic Arts*
 Entwickler *Bullfrog/Climax Entertainment*
 Testmuster *Electronic Arts*
 Erhältlich ab *11. März*
 Preis *ca. 89,- DM*



Totempfähle lösen meist einen einzigen Effekt aus. Dieser läßt ein komplettes Dorf aus den Fluten des Ozeans aufsteigen.

„Es ist nicht leicht, eine Göttin zu werden. Denn zwischen mir und meinem Ziel stehen die Chumara, die Dakini und die Matak, die mir, geblendet von meinen Rivalinnen, meine Macht neiden und sich mir in den Weg stellen wollen. Doch diese armen Narren sollen spüren, was es heißt, mich zum Feind zu haben. Ich herrsche über die Naturgewalten, ich lasse Feuer vom Himmel regnen und Vulkane entstehen. Meine Todesengel werden sie heimsuchen, Insekten werden sie plagen und selbst ihre Luft wird sich in vernichtenden Wirbelstürmen gegen sie wenden. Meine Krieger werden sie zermalmen und ihre Hütten und Ernte zerstören. Entweder sie schließen sich mir und meinen Anhängern an, oder sie werden vernichtet. Die Zeit des Friedens ist vorbei. Der Krieg soll Einzug halten unter den Sterblichen, denn die Prophezeiungen müssen sich erfüllen. Ich bin die Auserwählte meines Stammes und ich werde mein Volk zu führen wissen, bis ich dereinst in das Pantheon aufsteige und über alle Kreaturen herrsche.“ Populous The Beginning versetzt den Spieler in die Zeit vor dem ersten Teil. Man ist nicht von Anfang eine Göttin, die aus ihrem himmlischen Palast die Geschehnisse des

ihr anvertrauten Volkes lenkt, sondern eine ehrgeizige und mächtige Schamanin, die, den Prophezeiungen entsprechend, zur Göttin werden soll. Zuvor muß sie sich dieser absoluten Macht würdig erweisen und ihre Rivalinnen im Kampf um den Thron ausschalten. Um dieses Ziel zu erreichen, bekämpft sie ihre Feinde auf insgesamt 25 Planeten. Dabei helfen ihr ihre Anhänger, die die niederen Arbeiten durchführen und durch ihren Glauben dafür Sorge tragen, daß das Mana immer stark durch die Schamanin fließt. Anfangs kämpft man immer nur gegen einen Stamm. In späteren Leveln hat man es dann schon mit zwei Stämmen zu tun, bis man schließlich in jeder Welt gegen alle drei Stämme antritt. Grundsätzlich unterscheiden sich die Ziele der Level nicht sonderlich: Schalte Deine Feinde aus! Ob dies dadurch geschieht, daß man die Gegner mit einer Armee von Priestern bekämpft und der konkurrierenden Schamanin einen Anhänger nach dem anderen abspenstig macht, oder indem man die ande-

ren Dörfer einfach mit zehn Vulkanen zupflastert, ist nebensächlich - auf das Ergebnis kommt es an. Der Rivalin muß es unmöglich gemacht werden, sich wiederzubeleben. Lediglich in der Art und Weise, an dieses Spiel heranzugehen, unterscheiden sich diese Level. In einer Runde muß die Schamanin auf die Mithilfe ihrer Anhänger vollständig verzichten und hat nur die Möglichkeiten zu Verfügung, die ihr ihre Zaubersprüche bieten. In einer anderen Welt verhält es sich gänzlich anders. Hier müssen die Krieger und Arbeiter die Schamanin aus einem Gefängnis befreien, bevor sich schließlich alle gemeinsam um den Feind kümmern. Jedem Herrscher stehen im Regelfall eine Horde Berater zur Seite, die selbstverständlich immer unterschiedlicher Meinung sind. Die Schamanin bildet da keine Ausnahme, allerdings hat sie nur einen einzigen Berater, der ihr, sobald sie eine neue Welt erreicht, einen kurzen Überblick über die Lage gibt und sie über die allgemeinen Ziele aufklärt. Eine kurze Kamerafahrt über die Karte

POPULOUS 1 & 2

Als Bullfrog vor über 10 Jahren diverse Publisher anschrub und nachfragte, ob sie Interesse an einem neuen Spiel hätten, wurde die britische Firma von den meisten einfach abgewiesen. Fast kein Produzent konnte mit dem Konzept der „God Sims“ etwas anfangen und man prophezeite dem Spiel eine Totgeburt. Einzig EA ging das Wagnis ein und brachte 1989 Populous auf den Markt. Die angebliche Totgeburt, in welcher der Spieler das Schicksal eines ganzen Volkes lenkte, Landschaften nach eigenem Ermessen veränderte und den Gegner mit Feuerregen und Erdbeben heimsuchte, schlug ein wie eine Bombe. Populous wurde zu dem Verkaufsschlager schlechthin und heimste viele Preise ein. Bis heute ging das Original über 3 Millionen mal über die Ladentheken.

Selbst die Veröffentlichung von Populous 2 bremste den Verkauf des ersten Teils nicht, obwohl im Nachfolger neue Features eingebaut wurden. So konnte man einen Champion heranziehen, der im Alleingang komplette Siedlungen zerstörte. Finale beider Spiele war jedesmal das Armageddon. Sobald die Gefolgsleute einer Seite den Manafluß auf ein bestimmtes Niveau angehoben hatten, konnte dieser letzte Zauber gesprochen werden. Im gleichen Moment zerfielen alle Häuser und die Bevölkerung beider Seiten traf sich in der Mitte der Spielfläche zur letzten, alles entscheidenden Schlacht.





Wenn man seine Leute anwählt, scheint von oben ein Licht auf sie herab.



Mit der Karte überblickt man schnell die Umgebung. Das Spiel läuft allerdings auch in diesem Modus weiter.



Der Großangriff auf das Dorf beginnt. Einige der Krieger sind mit einem magischen Schild ausgestattet, und die Feuerkrieger heizen den Feinden im wahrsten Sinne des Wortes ein.

zeigt, an welcher Stelle sich die wichtigsten Wissensbauwerke ungefähr befinden. Im Spiel meldet er sich immer dann zu Wort, wenn etwas außerordentliches passiert, oder er einem unbedingt einen Ratschlag geben möchte. Bis man allerdings soweit ist, das Ziel auch nur annähernd zu erreichen, muß ein gehöriges Stück Aufbauarbeit geleistet werden. Um die ganzen Zauber, die sich im Laufe des Spieles ansammeln einsetzen zu können, benötigt die Schamanin einen ständigen Manafluß. Diesen erhält sie nur dann, wenn viele ihrer Untertanen in den Hütten leben, schlafen und beten. Darum sollten von Anfang an Wohnhütten gebaut werden und vor allem die Eingeborenen, die um ein Dorf herum leben, im Schnellverfahren mittels eines Zauberspruchs bekehrt werden, denn diese sorgen dafür, daß sich die Bevölkerung vermehrt, ohne daß viele Wohnhütten gebaut werden müssen. Sobald die ersten Hütten stehen, folgen sogleich eine Kriegerhütte und ein Tempel, denn die Arbeiter sind zwar geübte Holzhacker, tun sich aber im Kampf recht schwer. Ein einzelner Krieger

nimmt es locker mit einer Horde von vier bis fünf Bauern auf. Priester hingegen sind für eine effiziente Dorfverteidigung unabdingbar, da sie die Feinde schon weit vor der eigenen Siedlung abfangen und bekehren können. Sobald die Verteidigung eines Dorfes steht, können in der Regel kleinere Nadelstich-

ge Geschenke - das heißt, sobald die Anführerin alle Ladungen eines solchen Zaubers verbraten hat, verschwindet er. Einige wenige aber gehen permanent in das Spruchbuch der Schamanin ein und können von nun an durch das Mana ständig wieder aufgeladen werden. Darum sollte man jede Welt genauestens nach den vereinzelt vorkommenden Steinköpfen, Totempfählen und

„DER SCHWIERIGKEITSGRAD, DER ÜBRIGENS NICHT EINGESTELLT WERDEN KANN, STEIGT KONTINUIERLICH MIT JEDER NEUEN WELT AN.“

Aktionen gegen den rivalisierenden Clan geführt werden, um ihn nicht übermütig werden zu lassen. Sollten dabei ein paar der Krieger sterben, so ist das kein großes Problem, da gefallene Einheiten sofort wieder ersetzt werden. Allerdings stehen dann lediglich Bauern bereit, die erst wieder zu Kriegern oder Priestern ausgebildet werden müssen. Wie die meisten Strategiespiele führt Populous den Spieler langsam in das Spiel ein. Der Schwierigkeitsgrad, der übrigens nicht eingestellt werden kann, steigt kontinuierlich mit dem Erreichen jeder neuen Welt an. Deutlich spürbar wird das in den Leveln, in denen man zum ersten Mal gegen zwei Stämme und dann schließlich gegen alle drei Stämme kämpfen muß. Gleichzeitig allerdings steigt das Wissen der Dorfbewohner und sie können nach einiger Zeit auch Feuerkrieger, Boote und Luftschiffe bauen. Mit den Zaubern der Schamanin verhält es sich ähnlich. Auf jedem neuen Planeten verbergen sich Zaubersprüche, die sie noch nicht kennt. Meist handelt es sich um einmalige

Grüften absuchen; denn nur von ihnen lernen die Stammesangehörigen. Manchmal setzen diese Bauwerke aber auch einen einmaligen Effekt frei, der das Lösen der Aufgabe ungemein erleichtert. Sei es, weil er einen Zugang zu einem neuen Zauber öffnet



Der „Schatten des Krieges“ kommt nur in zwei Leveln vor. In beiden besteht die Aufgabe des Spielers darin, bestimmte Gebäude zu suchen.



Ein Klick auf einen Steinkopf zeigt, wie viele Menschen bei ihm beten sollten, um sein Geheimnis zu lüften.

ZAUBERSPRÜCHE

FEUERBALL

Der schwächste direkte Angriffszauber der Schamanin. Von Vorteil ist jedoch, daß er kein Mana verbraucht. Alle Einheiten, die sich in der Nähe des Ziels befinden, werden von einer Druckwelle weggeschleudert. Allerdings nehmen auch eigene Stammesmitglieder Schaden, wenn sie getroffen werden.

BEKEHREN

Dieser Flächenzauber bekehrt alle Eingeborenen in seinem Wirkungsgebiet. Er sollte am Anfang jedes Levels die höchste Priorität genießen, da die Schamanin so ohne große Schwierigkeiten neue Untertanen gewinnt.

INSEKTENPLAGE

Dieser Zauber richtet zwar keinen Schaden an, ist aber bestens geeignet, wenn eigene Stammesmitglieder Gefahr laufen, den schmeichlerischen Lügen der feindlichen Priester Glauben zu schenken. Die Schamanin beschwört einen stechwütigen Insektenschwarm, der die gegnerischen Krieger überfällt. Diese fliehen in wilder Panik und zerstreuen sich über die nähere Umgebung.

UNSICHTBARKEIT

Eigene Einheiten werden durchscheinend und können vom Gegner nicht mehr entdeckt werden - es sei denn sie greifen an. Neben Vorteilen bei einem Angriff bietet er auch die Möglichkeit unbemerkt die Holzvorräte des Feindes zu stehlen.

MAGISCHER SCHILD

Krieger, die mit diesem Zauber belegt wurden, erkennt man an einem blauen Schimmern um ihre Körper. Sie werden durch diesen zwar nicht unbesiegbar, aber feindliche Attacken werden abgelenkt und Zauber, die gegen sie ausgesprochen wurden, zu ihrem Ausgangspunkt zurück geschleudert. Vor der letzten Schlacht sollten so viele Krieger wie möglich mit diesem Zauber ausgestattet werden.

BRÜCKE

Immer dann, wenn große Schluchten oder Meeresengen überwunden werden müssen, sollte dieser Zauber zum Einsatz kommen. Er hebt das Land vor der Zaubernenden auf deren Niveau an, unabhängig davon, wie hoch die Schamanin steht.

BLITZ

Die Schamanin zieht Gewitterwolken, die sich in einem gewaltigen Blitz entladen, über dem Opfer zusammen. Krieger in unmittelbarer Nähe des Opfers werden auch betroffen.

HYPNOSE

Feindliche Stammesmitglieder werden psychisch beeinflusst und glauben für eine kurze Zeit, Eurem Stamm anzugehören. Dieser Zauber sollte immer dann zum Einsatz kommen, wenn Steinköpfe oder Totempfähle nicht von den eigenen Leuten erreicht werden können. Während eines Angriffs erhöht er kurzfristig die Zahl der eigenen Streitkräfte.

WIRBELSTURM

Ein riesiger Wirbel bildet sich, der Gebäude vollständig zerstört und feindliche Krieger mit sich reißt und weit weggeschleudert. Die meisten überleben den folgenden Aufprall nicht. Da dieser nicht statisch an einem Ort verharret, richtet er auch bei anderen Gebäuden im feindlichen Dorf großen Schaden an, bevor er schließlich in sich zusammenfällt.



Mit einem Wirbelsturmzauber zerstört man die größten Gebäude in Windeseile



Die Zauber werden im Seitenmenü dargestellt. Zauber, die man in einer Welt noch finden kann, sind statt ihres eigentlichen Symbols als Fragezeichen aufgeführt



Mit Feuerkriegern besetzte Luftschiffe eignen sich sehr gut für Angriffe auf feindliche Dörfer.



Gruppen bleiben immer dicht beisammen. Es ist also nicht zu befürchten, daß die ersten schon niedergemetzelt werden, während die anderen noch die Hälfte des Weges vor sich haben.

oder ganz einfach eine Brücke zwischen zwei feindlichen Stämmen errichtet. Da Populous nach dem Prinzip „Jeder gegen jeden“ funktioniert, bedeutet dies immer eine spürbare Entlastung, da jedes Dorf einen Zweifrontenkrieg auszufechten hat. Für eine weitere Erleichterung sorgt das Leveldesign; denn endlich stehen schon zu Beginn eines Levels einige der wichtigsten Gebäude - sprich diejenigen, die man ohnehin zuerst gebaut hätte - bereit, und man muß sich nur noch um Ausbau und Befestigung kümmern. Im Gegensatz zu den meisten Strategiespielen liest sich die Liste der verfügbaren Einheiten, Gebäude und Zauber recht bescheiden. Lediglich fünf verschiedene Einheiten, acht Gebäude und - na gut, von Bescheidenheit hier keine Spur - 18 Zaubersprüche müssen genügen, um eine feindliche Schamanin zu besiegen. Hinzu kommt, daß nicht alle Möglichkeiten in jedem Level auch tatsächlich genutzt werden. Populous

beschränkt sich einfach auf das Wesentliche. Auch wenn die Auswahl bei Command & Conquer bspw. gigantisch war, so lief es doch zum Schluß immer darauf hinaus, daß die meisten Spieler nur noch Panzer in rauen Mengen produzierten und die Fahrzeugvielfalt dadurch überhaupt nicht genutzt wurde. In Populous verhält sich das anders. Eine Armee, die nur aus Kriegern besteht, walzt im ersten und zweiten Level vielleicht alles nieder - spätestens wenn die Priester auf der Bildfläche erscheinen, ist es damit aber zu Ende. Ohne eigene Priester und die Schamanin, die die Krieger aus dem Schlamassel befreien, laufen sie still und heimlich zum Feind über. Jede Einheit hat bei Populous Stärken und Schwächen. Deshalb sollte man immer auf die Ausgewogenheit der Armee achten, um die Schwachstellen auszugleichen. Wenn man dann einen Angriff wagt, rösten die Feuerkrieger anstürmende Priester schon von weitem, während die eigenen Priester aufs Heftigste mit einer Predigt beginnen, und die Krieger die feindlichen

BLICK IN DIE ZUKUNFT Warzone 2100

Eidos Interactive, Pumpkin Studios

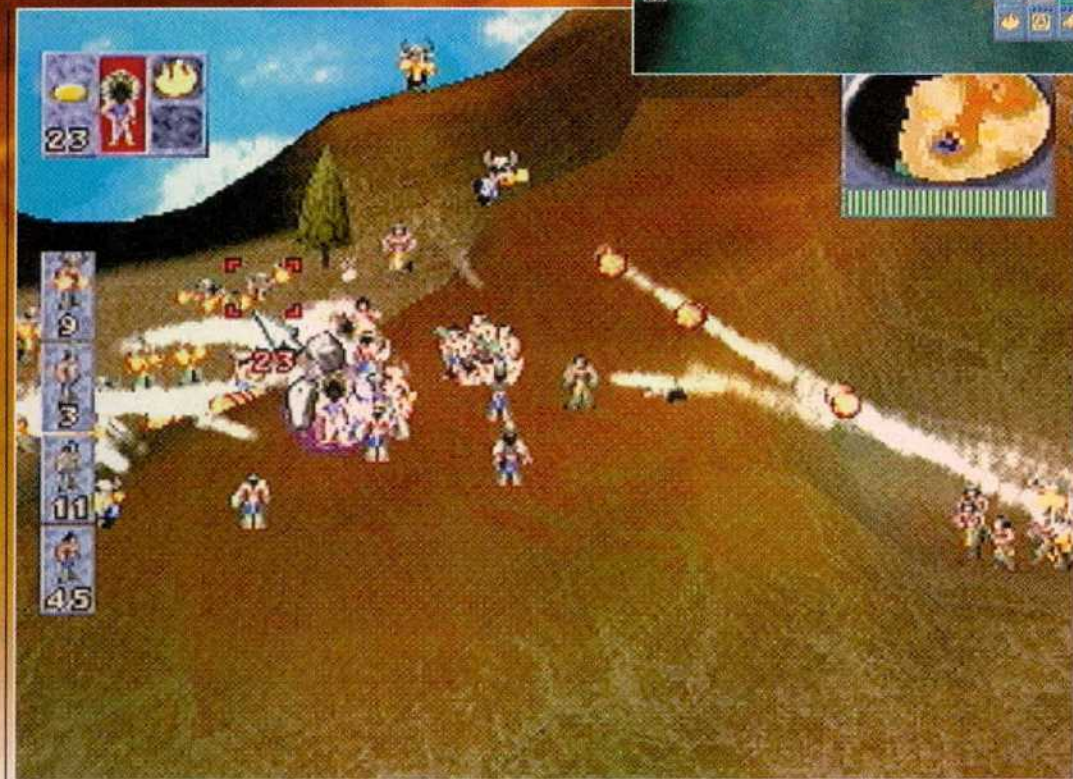


Mit Eidos Warzone 2100 entsteht zur Zeit ein Echtzeitstrategie Spiel nächsten Generation. Die Einheiten werden nicht mehr durch Pseudo-3D-Landschaften gesteuert, sondern bewegen sich

durch eine echte 3D-Umgebung. Eine unglaublich scharfsinnige KI sowie eine Kommandostruktur, in der Kampfverbände von einzelnen „Commanders“ befehligt werden, tragen ihren Teil dazu bei, daß die berechtigte Hoffnung besteht, bald eine Referenz der Echtzeitstrategie in Händen zu halten zu können.



Der Vulkanzauber gehört nun zum Spruchrepertoire der Schamanin. Leider kann sie ihn nur ein einziges Mal aussprechen.



Von einer Anhöhe aus können die Feuerkrieger und die Schamanin die Zauber auch auf weiter entfernte Feinde schleudern. Sie selbst bleiben relativ unbehelligt, da anrückende Krieger nur sehr langsam heraufklettern.

Feuerkrieger in Grund und Boden stampfen. Die Zauber der Schamanin schließlich sind die machtvollste Komponente im Spiel und entscheiden nicht selten über Sieg oder Niederlage. Man sollte diese Fähigkeiten weise einsetzen, denn ein Zauber, der keinen eigentlichen Schaden anrichtet, kann unter Umständen mehr bewirken als ein purer Angriffszauber. Wie bei den Kriegern sind die Zauberfertigkeiten sehr ausgewogen. Kein Zauber ist übermäßig mächtig... Na gut, Vulkan, Feuerregen und Todesengel brezeln schon gut rein, aber sie haben auch ihre Schattenseiten. Die ersten beiden machen vor den eigenen Leuten nicht halt und der

dritte... hm... hat eigentlich keine Nachteile, wir geben's ja zu. Zum ersten Mal in der Populous-Geschichte ging der Vulkan in die Liste der Zaubersprüche mit ein. In den ersten beiden Spielen konnte man lediglich seinen Effekt simulieren, in dem man das Land an einem einzigen Punkt so hoch wie möglich anhub (und nebenbei sämtliches Mana verbrauchte), so daß dem gegnerischen Volk keine gerade Fläche zum Siedeln zur Verfügung stand. Ein anderer Aspekt, den man in seinen Schlachtplan mit einbeziehen sollte, ist die Landschaft; denn die Hügel, Berge und Täler sind mehr als nur bloße Dekoration - sie üben einen großen Einfluß auf die Beweglichkeit und Reichweite der Armee aus. Ist der Berg zu steil, geht gar nichts. Oder sie bewegen sich im Schneckentempo vorwärts und werden von den Verteidigern in aller Seelenruhe aufs Korn genommen. Hinzu kommt, daß die Spielfläche von Populous nicht flach, sondern eine frei dreh- und schwenkbare Weltkugel ist. Wenn man vorwiegend den direkten Weg zum Gegner mit Wachtürmen und Kriegern versperrt, aber alle anderen Zugänge vernachlässigt, so ist der Feind in der Lage, über die Hintertür in das Dorf zu gelangen und Euch empfindlich zu treffen. Einen ausgesprochen guten Eindruck hinterläßt die künstliche Intelligenz der Gegner. Mal greifen sie in kleinen Gruppen an, mal in riesigen Horden. Immer jedoch ziehen sie in der effektivsten Reihenfolge in die Schlacht, die Priester zuerst und hinterher die Kämpfer. Ihre Dörfer verteidigen sie mit einem Großteil der Krieger, die sie dort



Sobald eine Gruppe Krieger als Leibwache festgelegt wurde, läuft sie immerzu um die Schamanin herum...



...und folgt ihr auf Schritt und Tritt.

SUMPF

Der Boden, der von diesem Zauber getroffen wird, verwandelt sich binnen Sekunden in eine morastige Sumpflandschaft. Jeder, der in einen dieser Sümpfe gerät, wird hinabgezogen und stirbt. Er sollte überall dort eingesetzt werden, wo der Feind durchbrechen könnte, man aber selbst keine Krieger zur Bewachung einsetzen möchte.

LAND EBENEN

Mit diesem Zauber bewirkt man den gegenteiligen Effekt der Brücke. Das Land wird auf knapp über Meereshöhe gesenkt. Er ist sehr nützlich, wenn man eine Schlucht durch einen Gebirgszug treiben will oder Hügel, die wertvolles Bauland vergeuden, entfernen will. Ebenfalls ist dieser sehr hilfreich bei der Vorbereitung eines Angriffs.

ERDBEBEN

Nach dem Aussprechen dieses Zaubers sorgen Erdstöße für die Zerstörung der Gebäude in unmittelbarer Nähe des Ziels. Danach entstehen lavagefüllte Risse im Boden, die sowohl Freund als auch Feind verbrennen. Seine volle Wirkung entfaltet der Zauber, wenn er auf eine Erhöhung oder einen Berghang angewendet wird.

EROSION

Dieser Zauber ist eine stärkere Version des „Land ebenen“. Das Land erleidet innerhalb von Sekunden die Auswirkungen jahrtausendelanger Verwitterung. Berge werden zu Tälern, Gebiete in Meeresnähe versinken in den Fluten.

FEUERREGEN

Unzählige Feuerbälle fallen in einem großen Radius auf die Erde und vernichten alles, was sie treffen. Der Feuerregen eignet sich besonders gut, um ein dicht besiedeltes Gebiet innerhalb kürzester Zeit reif für einen Angriff zu machen. Allerdings sollte man darauf achten, daß sich keine eigenen Stammesangehörigen im Wirkungsbereich befinden.

TODESENGEL

Die Schamanin beschwört ein geflügeltes Wesen herauf, das sich sofort auf den nächsten Feind stürzt und eine Spur der Verwüstung hinterläßt. Die beste Taktik besteht darin, einen Todesengel zu beschwören und ihm mit den Kriegern zu folgen.

VULKAN

Der Vulkan ist verheerend in seiner Wirkung. Gebäude werden durch die plötzliche Landanhebung zerstört, weiter entfernt liegende Bauwerke schließlich durch die Eruption in Asche verwandelt. Da er ziemlich schnell erkaltet, kann er schon nach kürzester Zeit von der Schamanin als Plattform für ihre Zauber verwendet werden.

TELEPORTIEREN

Dieser Zauber trägt die Schamanin ohne Zeitverlust zu jedem beliebigen Punkt der Erdkugel.

BLUTRÜNSTIG

Versetzt die beeinflussten Krieger in einen Blutrausch. Ihre Reflexe werden schneller, Schmerzen ignorieren sie. Diese Berserker sind fast unsiegbar.

ARMAGEDDON

Der finale Zauber. Er wird nur einmal ausgesprochen, denn sobald das Horn erschallt, kommen alle Angehörigen der Stämme zu einem vorbestimmten Ort und schlagen dort die Endschlacht. Verliert eine Schamanin dabei alle ihre Anhänger, geht auch sie zugrunde. Der letzte Überlebende gewinnt alles.

Der Brückenzauber in Aktion: Er hebt den Boden auf die momentane Höhe der Schamanin an.



GEBÄUDE

WOHNHÜTTE

Hier leben die Arbeiter und sorgen für einen ständigen Manafluß. Anfangs werden immer kleine Hütten gebaut, steigt jedoch die Zahl der Bewohner, so vergrößern sich auch die Hütten. Überzählige Arbeiter können in den entsprechenden Gebäuden zu Kriegern und Priestern ausgebildet werden oder neue Hütten bauen.

KRIEGERHÜTTE

Arbeiter, die diese Hütte verlassen, sind in der Kampfkunst geschult und richten im Nahkampf verheerenden Schaden an. Obwohl auch sie gegen eine feindliche Übermacht an Feinden unterliegen, so reißen sie doch die meisten Feinde mit in den Tod.

TEMPEL

Hier wird Arbeitern beigebracht, ihre Redekunst gewinnbringend einzusetzen, um Feinde zum Überlaufen zu bewegen.

FEUERKRIEGERHÜTTE

In diesen Hütten werden die Krieger darin ausgebildet, Feuerbälle zu werfen und Feinde auf Distanz zu töten.

SPIONHÜTTE

Hier werden die Arbeiter in der Kunst der Tarnung und Täuschung unterwiesen.

WACHTURM

Da Wachtürme überall gebaut werden können, dienen sie auch dazu, ein Dorf an einem weiter entfernten Ort aufzubauen. Außerdem erhöhen sie die Reichweite der Zauber und Predigten, wenn die Türme von den entsprechenden Einheiten bewohnt werden. Auf Bergen gebaut, wird diese Wirkung verstärkt.

BOOTSHAUS

Dieses Gebäude muß auf jeden Fall an einer Küste errichtet werden. Hier werden Boote gebaut, mit denen man weiter entfernte Inseln erreichen kann, wobei ein Boot maximal fünf Männer aufnehmen kann. An Land explodieren sie.

LUFTSCHIFFHAUS

Im Luftschiffhaus entstehen die fliegenden Ungetüme, die vor allem für die Schamanin und die Feuerkrieger nützliche Werkzeuge darstellen, da sie die Reichweite der Zauber um ein Vielfaches erhöhen und nur von feindlichen Feuerkriegern angegriffen werden können.

GRUFT DES WISSENS

Diese Pyramiden befinden sich meist im Gebiet der feindlichen Stämme. Die enthaltenen Geheimnisse bleiben langfristig beim Stamm und können in den weiteren Levels eingesetzt werden. Eine Gruft des Wissens öffnet sich nur der Schamanin.

STEINKOPF

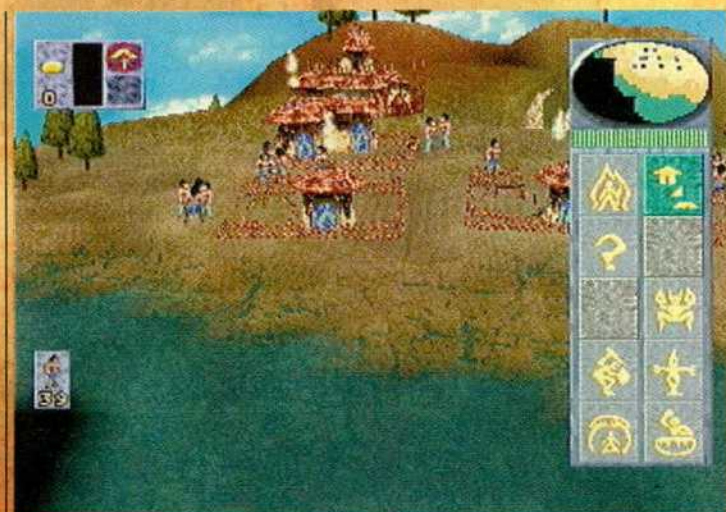
Durch die Anbetung eines Steinkopfes erhält die Schamanin einen neuen Zauber, über den sie sofort verfügen kann. Sobald alle Ladungen verbraucht sind, vergißt sie den Zauber sofort. Die meisten Steinköpfe verlangen die Anbetung durch mehrere Stammesangehörige.

TOTEMPFAHL

Das Beten an einem Totempfahl löst den in ihm gespeicherten Zauber aus. Das kann eine Brücke sein, die den Zugang zu einem anderen Bauwerk öffnet, aber auch ein Zerstörungszauber, der einem feindlichen Stamm Schaden zufügt. Die Wirkung ist immer einmalig und wiederholt sich nicht.

OBELISK

Der Obelisk hat eine ähnliche Wirkung wie ein Totempfahl, kann jedoch nur von der Schamanin persönlich benutzt werden.



Die Gebäude kann man ebenfalls im Seitenmenü auswählen. Auch hier bedeutet ein Fragezeichen ein neues Bauwerk, das noch gefunden werden muß.



Wenn ein neues Gebäude errichtet wird, wird erst das Drahtgitter aufgebaut, bevor nach und nach die Texturen darübergelegt werden.



Wird ein Turm von einem Priester oder Feuerkrieger besetzt, zeigt der blaue Kreis, wie weit der Betreffende predigen bzw. schießen kann.



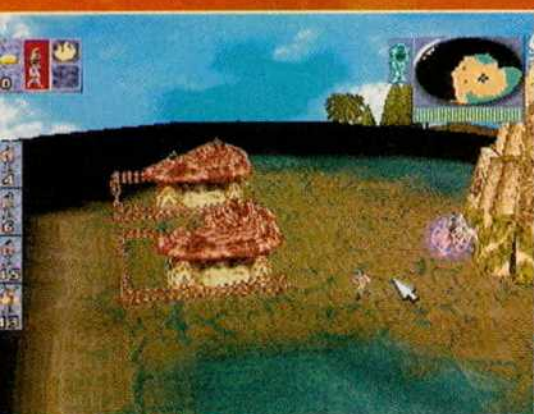
Eine Statue läßt einen Todesengel auf die Feinde der Schamanin los.

konzentrieren, wo ein Angriff am wahrscheinlichsten ist. Also in Schluchten, die in das Dorf führen, oder Bergkämmen, die das Dorf begrenzen. Wenn allerdings von Spielerseite längere Zeit keine Attacke erfolgt, ziehen sie ihre Wachen bis auf eine Rumpfruppe wieder ab und bringen sie erst dann wieder zum Einsatz, wenn tatsächlich ein Angriff erfolgt. Die eigenen Leute verirren sich selten, wenngleich sie dazu neigen, den direktesten Weg zwischen A und B zu wählen. Dies bedeutet meist, daß sie einen Berg nicht etwa umgehen, sondern überqueren, was zu einem massiven Zeitverlust führen kann. Die Arbeiter im Dorf betätigen, wenn sie etwas zu tun haben, sei es Holzbeschaffung oder der Ausbau einer Wohnhütte, selbständig. So einfach das Spielprinzip gehalten wurde, so einfach gestaltet sich auch die Steuerung. Populous benötigt lediglich zwei Menüs, um Zaubersprüche und Gebäude auszuwählen, sowie ein weiteres kleines Menü für die Stammesmitglieder. Alle anderen Aktionen werden über die entsprechenden Tasten des Controllers gesteuert. Um Einheiten auf dem Bildschirm zu bewegen, steuert man den Cursor auf

den gewünschten Zielort und drückt die Aktionstaste. Zwei Tasten wurden ausschließlich für die Schamanin reserviert. Die Dreieckstaste wählt sie an, ein weiterer Druck scrollt die Karte automatisch zu ihrer Position. Mit der Viereckstaste spricht sie den aktuell ausgewählten Zauber aus - unabhängig davon, ob sie momentan „aktiv“ ist oder nicht. So kann man sich während einer Schlacht auf die Kampfhandlungen konzentrieren, während die Schamanin die relative Sicherheit eines Hügels genießt und ab und zu einen Zauber zur Unterstützung ihrer Gefolgsleute ausspricht. Mit der L1- und R1-Taste dreht man den Globus um die z-Achse, der rechte Analogstick eines Dual Shock Controllers scrollt die Weltkugel über die x- und y-Achse. So bleibt, trotz Hügeln, Meer und tiefen Schluchten, die Übersicht gewährleistet. Einziges Manko der Steuerung ist die Gruppenanwahl. Mit X und dem Steuerkreuz (oder dem linken Analogstick) zieht man in bester C&C-Manier einen Rahmen um eine größere Anzahl Stammesangehöriger. Durch die 3D-Perspektive gestaltet sich das allerdings als schwieriges Geschicklichkeitsspiel. Entweder man setzt den Ausgangspunkt falsch, so daß ein Teil der Gruppe erst gar nicht erfaßt wird, oder der Cursor gerät über den Horizont hinaus, wodurch sich der Rahmen nicht mehr weiter ausdehnt. Auch Gebäude bilden

ÜBRIGENS...

Jedes Volk, das auch nur die Grundzüge religiösen Verhaltens entwickelt hatte, kam nicht umhin „heilige“ Männer zu küren, die als Sprachrohr der Götter und Geister fungierten. Diese heiligen Männer und Frauen (obwohl weibliche Schamanen eher die Ausnahme waren) existieren schon seit der Steinzeit und prägen bis heute in vielen Hochkulturen den Umgang mit übernatürlichen Kräften. Neben der Kommunikation mit der Geisterwelt war es unter anderem auch die Aufgabe der Schamanen, Kranke zu heilen, Initiationen (quasi die Ernennung zum Schamanen) durchzuführen und die Geschichten und Traditionen eines Stammes zu bewahren.



Die Schamanin erlangt Zutritt zu einer Gruft des Wissens und damit das Geheimnis der Bootshäuser.



diesbezüglich ein unüberwindliches Hindernis. Da der Spieler die Krieger auch über das Einheiten-Menü auswählen kann, spürt man dieses Manko nicht allzu hart. Die Icons auf der linken Bildschirmseite zeigen die Gesamtzahl der Leute in den einzelnen Gattungen. Aktiviert man das Menü, so zeigen vier weitere Icons, wieviele sich wo aufhalten. Eine weitere Option, die man schon bald schmerzlich vermissen wird (spätestens dann, wenn die eigenen Leute das erste Mal Bekanntschaft mit der Insektenplage machen) ist, eine Gruppe



Jeder schon gelöste Level kann auf Wunsch noch einmal angewählt werden.

„Select“ aktiviert wird und wie das Spielfeld auch frei drehbar ist. Aber Vorsicht, das Spiel läuft weiter! Ein weiteres, sehr hilfreiches Feature ist die Speicherfunktion während (!!!) eines laufenden Spiels. Allerdings ist die Datenmenge, die gesichert wird, für

„DIE SOUNDEFFEKTE ERWECKEN DIE ZAUBER WAHRHAFTIG ZUM LEBEN UND WERDEN DURCH DIE GUTEN DUAL SHOCK-EFFEKTE NOCH UNTERSTÜTZT.“

permanent festzulegen. Als Leibwache der Schamanin ist eine solche Gruppe zwar möglich, aber leider befindet sie sich dann in ständiger Nähe der Frau und bewegt sich nur in Situationen weg, in denen sie angegriffen wird. Ein Angriff von zwei Seiten gleichzeitig wird so zu einem schwierigen Unterfangen. Da im Spielgeschehen leider keine Zoomfunktion enthalten ist, bleibt für den globalen Überblick nur die Weltkarte, die mit einem Druck auf



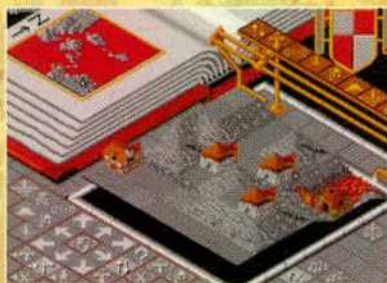
Manche Missionen müssen innerhalb eines Zeitlimits gelöst werden.

PlayStation-Verhältnisse gewaltig. Satte 15 Blocks, also eine komplette Memory Card, beanspruchen Welt, Gebäude, aktueller Standort der Stammesangehörigen und des Gegners, momentaner Status der Zauber usw. für sich. Aber dafür muß man nicht bangen, ein komplettes Level neu beginnen zu müssen, weil in letzter Sekunde ein Malheur passierte. Grafisch hat Populous im Vergleich zu seinen Vorgängern ein gänzlich neues Gewand erhalten. Bullfrog erstellte eine zeitgemäße Polygonlandschaft, in der sich die Schamanin und ihr Volk tummeln können. Die Lichteffekte lassen vor allem bei den Zaubern ein farbenfrohes und effektgeladenes Spektakel auf dem Bildschirm entstehen, das auch vor den Männchen nicht halt macht. Nachdem sie z.B. von einem Feuerball getroffen wurden, fliegen sie, eine Rauchfahne hinter sich herziehend, über den Bildschirm, um anschließend sehr hart wieder auf dem Boden aufzuschlagen. Ein netter

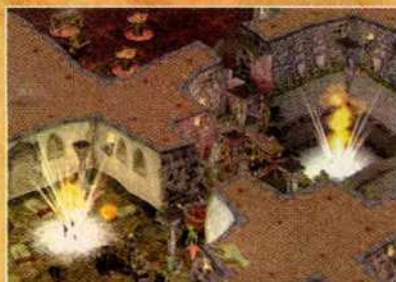
EINE KLEINE BULLFROGRAPHIE



1987 gründeten Peter Molyneux und Les Edgar in dem englischen Ort Guildford die Firma Bullfrog Productions und legten damit den Grundstein zu einem Erfolg, der bis heute anhält. Fast alle Spiele dieser Entwicklerfirma wurden zu Verkaufserfolgen und stürmten in kürzester Zeit die Charts. Mit dem 1989 erschienenen **Populous**, ihrem Erstlingswerk, begründeten sie das Genre der „God Sims“, dem kein damaliger Publisher eine Überlebenschance einräumte. Lediglich Electronic Arts wagte sich daran, das Spiel zu veröffentlichen und hatte damit aufs richtige Pferd gesetzt. In den folgenden Jahren wurde es auf Nintendos SNES und Segas Mega Drive umgesetzt. Nach dem weniger erfolgreichen **Powermonger** und schließlich **Populous 2** wurde es erst einmal still um die Serie, obwohl auch noch vom zweiten Teil Super Nintendo- und Mega Drive-Umsetzungen erschienen. Peter Molyneux und damit Bullfrog wandten sich anderen Spielen zu. Dem Prinzip der God Games blieb man jedoch treu. **Syndicate**, das 1993 erschien, versetzte den Spieler in eine brutale Zukunft, war aber mit viel mehr Action- und Strategieelementen angereichert als die Vorgängerspiele. 1994 schließlich drängten gleich zwei Spiele auf den Markt. **Theme Park**, eine nicht ganz ernstzunehmende Wirtschaftssimulation, in der man die Zügel eines Vergnügungsparks in der Hand hielt, und **Magic Carpet**. Neben der normalen Darstellung gab es in Magic Carpet auch erstmals einen Modus, bei dem eine 3D-Brille unterstützt wurde, und selbst die damals so beliebten „magischen Auge“-Bilder wurden eingearbeitet. Die PlayStation-Umsetzung von Theme Park machte sogar über die westliche Welt hinaus Furore und verkaufte sich allein in Japan innerhalb weniger



Tage nach dem Erscheinen über 100.000 Mal - ein Erfolg, den nur die wenigsten europäischen Spiele erreichen. Magic Carpet wurde derweil in Großbritannien und Deutschland zum Spiel des Jahres gewählt. 1995 wurde Bullfrog von Electronic Arts aufgekauft, die schon seit den Tagen von Populous die Spiele des englischen Entwicklers veröffentlicht hatten. Im selben Jahr erschien das bislang einzige wirklich schlechte Spiel von Bullfrog. **Hi-Octane** war wenig mehr als ein wipEout-Klon und konnte niemanden wirklich überzeugen. **Syndicate Wars**, der Nachfolger von Syndicate, wurde 1996 zum siebten Nr. 1-Titel der „Ochsenfrösche“ - ein phänomenales Ergebnis, wenn man bedenkt, daß bis dahin „nur“ neun Spiele erschienen waren. Nach über drei Jahren Entwicklungszeit und unzähligen Ankündigungen erschien 1997 endlich das Spiel, auf das viele Zocker sehnsüchtig gewartet hatten. Die Rede ist von **Dungeon Keeper**, dem Echtzeitstrategie-/Aufbauspiel, in dem die Rollen ver-



tauscht wurden und man als böser Magier einen eigenen Dungeon voller Fallen und Schatzkammern baute und endlich einmal die plündernden Paladine prügeln durfte. Ebenfalls 1997 konnte man in **Theme Hospital** hinter die Kulissen eines Krankenhauses blicken und so skurrile Krankheiten wie Juckus Popus und Spreizunge heilen. Dungeon Keeper aber wurde zu Peter Molyneux' letzter Arbeit für Bullfrog, bevor er sich von seiner Firma trennte und mit Lionhead zurück zu seinen Wurzeln ging.



Armageddon – der ultimative Zauber. Sobald er ausgesprochen wird, entsteht eine Arena, und alle Stammesangehörigen versammeln sich, bevor sie mit wildem Geschrei aufeinander zulaufen und sich niedermetzeln. Der letzte Stamm, der noch Mitglieder vorweisen kann, hat gewonnen.



EINHEITEN

ARBEITER

Die niedrigste Kaste ihres Dorfes, aber bei weitem nicht die unwichtigste. Sie sind es, die neue Gebäude errichten, Nachkommen zeugen und durch ihre Anbetung dafür Sorge tragen, daß das Mana stark durch die Schamanin fließt. Sie sind schlechte Kämpfer, aber selbst ein Krieger zieht den kürzeren, wenn er von vielen Arbeitern angegriffen wird.

KRIEGER

Sie bilden das Rückgrat der Armee. Sie kümmern sich zwar nicht um das Dorf, das sie ernährt, aber dafür sorgen sie für Sicherheit, indem sie die Zugänge bewachen. Im Kampf findet man sie in vorderster Linie. Deshalb sollte man gut auf sie achten; denn sie lassen sich von gegnerischen Priestern leicht täuschen.

FEUERKRIEGER

Das Mana durchfließt auch diese Krieger. Sie sind in der Lage, Feuerbälle zu schleudern und so den Feind somit auf Distanz zu treffen. Ihre Fähigkeiten im Nahkampf lassen allerdings zu wünschen übrig, so daß sie immer von einigen Kriegern geschützt werden sollten. Von den ketzerischen Reden der Priester lassen sie sich genauso leicht täuschen wie die Krieger, allerdings lassen sie diese meist erst gar nicht an sich heran und beschießen sie schon von weitem mit Feuerbällen.

SPIONE

Spione sind Meister in der Kunst der Tarnung und Täuschung. Sie kleiden sich in den Stammesfarben des Feindes und können so - weitestgehend unbemerkt - gegnerische Gebäude niederbrennen. Wenn sie allerdings entdeckt werden, ist es um sie geschehen, da sie keinerlei Kampffertigkeiten besitzen.

PRIESTER

Sie bekehren feindliche Einheiten und bringen sie dazu, sich Eurem Stamm anzuschließen. Normalerweise fangen Priester die Krieger frühzeitig ab und beginnen mit der Predigt. Wenn sie jedoch unterbrochen wird, greifen die Krieger ohne zu zögern an. In Türmen eingesetzt, bilden sie mit die effizienteste Verteidigung.

SCHAMANIN

Sie stellt das Herz und die Seele des Stammes dar. Ihr erklärtes Ziel ist es, zur Göttin zu werden, und ihr Stamm unterstützt sie dabei nach Kräften. Sollte sie im Kampf unterliegen, bedeutet das nicht automatisch ihren Tod. Sie wird für eine gewisse Zeit verbannt und erscheint, falls sie noch Anhänger hat, im Reinkarnationskreis. Mit jeder gewonnenen Welt wächst ihre Macht und sie gewinnt neue Zauber hinzu.

Lichteffekt kommt zum Tragen, wenn die Einheiten auserwählt werden. In diesem Moment scheint ein Licht vom Himmel und erleuchtet die Auserwählten am Boden. Die Texturen der Landschaft wirken durch die niedrige Auflösung etwas pixelig, was aber leider nicht anders zu lösen war, da KI und Echtzeitberechnungen ebenfalls ihren Teil vom knapp bemessenen Speicher der PlayStation fordern. Die Form des Globus beinhaltet für die Grafiker einen klaren Vorteil. Häßliche Nebeneffekte konnten so vermieden werden, da alle weiter entfernten Objekte einfach hinter dem Horizont verschwinden. Einen klaren Pluspunkt können die animierten Figuren für sich beanspruchen. Man sieht es der Schamanin regelrecht an, wie sie über

den Boden schreitet; ihre Anhänger fallen vor ihr auf die Knie und beten sie an, während die Priester wild gestikulierend auf feindliche Einheiten einreden. Und selbst der Cursor bleibt nicht still, wenn man eine Aktion ausführen könnte. Wenn man mit selbigem über einen Gegner fährt, verwandelt sich dieser in zwei Fäuste, die umeinander rotieren.

Was allerdings tierisch nervt, sind Slow Downs, die immer dann vorkommen, wenn sich Freund und Feind gleichermaßen massiv auf der Karte tummeln. In den ersten fünf Leveln ist das Spiel noch rasend schnell - danach gerät die PlayStation immer mehr an ihre Grenzen. Die Spielgeschwindigkeit sackt immer weiter in den Keller, bis sie schließlich Zeitlupentempo erreicht. In höheren Leveln muß man dem Drang



Im Einheiten-Menü kann man die einzelnen Typen anwählen. Die fünf Symbole geben an, was sie gerade machen.



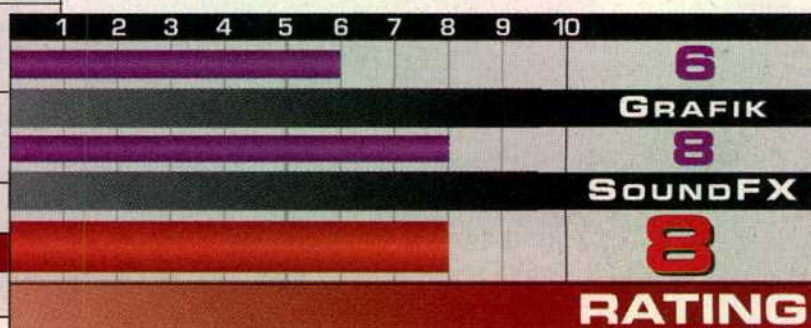
Wiederholung nichts bieten würden, werden von der KI übernommen. Durch die auf der Weltkarte versteckten Heiligtümer ist man zum Handeln förmlich gezwungen und hat meist schon verloren, wenn man sich einfach in seinem Dorf einigelt; denn nicht selten erleichtert das gefundene Wissen einen Level ungemein. Durch den langsam ansteigenden Schwierigkeitsgrad wächst die Herausforderung, so daß sich Populous zu einem kniffligen Spiel entwickelt, aber nie wirklich unfair wird. Jeder Level läßt sich lösen. Lediglich die Slow Downs können in späteren Welten zu gesteigertem Frust führen, wenn man gezwungenermaßen größere Armeen bilden muß, aber die Landschaft wie eine Einzelbildabfolge gescrollt wird.

Die Steuerung wurde, mit Ausnahme der Gruppenanwahl, sehr genau, einfach und effizient umgesetzt und bietet fast alles, was man an Steuerelementen benötigt. Andererseits ist Populous im Endeffekt leider nicht mehr das, was sein Vorgänger war: ein Spiel, das neue Maßstäbe setzte und vor Innovationen nur so strotzte. Hinzu kommt die ruckelige Grafik, die den Spielspaß doch merklich mindert.



- stimmungsvolle Atmosphäre
- langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad
- Speichern des Spielstandes während der Mission möglich
- sehr gut animierte Figuren

- massive Slow Downs



T'AI FU

DIE RACHE DES TIGERS

MARK LIEBOLD

Genre	Jump'n Run
Hersteller	Activision
Entwickler	DreamWorks Interactive
Testmuster	Activision
Erhältlich ab	Ende März
Preis	ca. 99,- DM



Für 25 besiegte Gegner oder 100 eingesammelte Jademünzen erhält man ein Extraleben.



Auf der Landkarte kann man T'ais Weg nachverfolgen.

T'ai Fu wurde schon vor einiger Zeit mehrfach angekündigt, da aber DreamWorks' Chef und Perfektionist Steven Spielberg an der Entwicklung des Spiels aktiv mit beteiligt war und es bis zum jetzigen Zeitpunkt nie ganz seinen Vorstellungen entsprach, zog sich der Release immer weiter hinaus. Aber jetzt, nach etlichen Monaten des Wartens, ist T'ai Fu endlich soweit losgelassen zu werden. Als vor einigen Jahren der böse Drachenmeister und seine Schlangenarmee über das alte China hinwegfegten, leisteten nur der mächtige Tiger Lao und sein Klan Widerstand. Doch der Übermacht der

Reptilien waren die Tiger nicht gewachsen, und so wurde der gesamte Klan ausgelöscht - glaubte man zumindest. Denn in den weiten, verlorenen Gängen eines Klosters wurde kurz nach dem Völkermord ein junger Tiger gefunden, der wohl von seinen Eltern zu seiner eigenen Sicherheit ausgesetzt worden war. Die frommen Mönche nahmen sich dem Knaben an und gaben ihm den Namen T'ai. Bis zum heutigen Tag wurde T'ai von den Ordensbrüdern im traditionellen Kung Fu unterrichtet, doch die Zeit der Ruhe und des Friedens ist

vorbei, denn der Letzte der Tiger hat nur noch eines im Sinn - Rache. Auf seinem Weg zum Meisterdrachen muß T'ai durch ganz China, das für diesen Zweck in 23 Level aufgesplittet wurde, laufen. Da der junge Kung Fu-Schüler nur seine eigene, rassetypische Tiger-technik beherrscht, muß er - auf den Ratschlag seines Mentors hin - noch einige andere Meister aufsuchen, die ihn mit anderen Formen des Kung Fu vertraut machen sollen. Damit die restlichen Lehrer ihn in die Geheimnisse ihrer Kampftechniken einweihen, müssen sie meistens zuerst in einem ehrenvollen Zweikampf besiegt oder, wie etwa der Anführer der Kraniche, aus einer mißlichen Situation befreit werden. Sobald der Tutor geschlagen am Boden liegt bzw. wieder frei unter seinesgleichen weilt, erteilt dieser T'ai die grundlegenden Lektionen der neuen Technik. Jeder animalische Kung Fu-Stil baut auf unterschiedlichen Grundkomponenten auf. Die Kampfweise der Affen beruht auf schnellem Herumrollen und -springen, wohingegen die Technik der Gottesanbeterinnen mehr auf Energiestößen und -bällen beruht. Die Kraft, die der Tiger benötigt, um solche Ener-



Spektakuläre Lichteffekte sind in T'ai Fu keine Seltenheit.



DIE ALTERNATIVE Ninja

Eidos Interactive, Core Design



Bei Ninja überzeugt besonders die opulente Grafik und das äußerst intelligente Design der Level. Nur leider ist das Abenteuer des jungen Ninja Kurosav

für den Alltagsspieler viel zu schwer geraten und bereitet mitunter mehr Frust als Lust.





In kleinen Zwischensequenzen wird die fein gewobene Story weitergesponnen.

gieattacken zu vollführen, bezieht er aus Chi-Vorrat. Das Chi ist die Kraft allen Lebens und kann mit Hilfe einer erfolgreichen Trefferfolge aufgefrischt werden. Die simplen Hit Combos jeder Technik können ohne weiteres mit den Punches und Kicks anderer Techniken kombiniert werden, was schier endlose Schlagserien zur Folge hat, die ohne weiteres aus einem der Drunken Master-Filme oder den 36 Kammern der Shaolin stammen könnten. Gesteuert wird der Tiger aus der Sicht der dritten Person, wobei sich die Kamera stets selbst in die richtige Position rückt und auch nicht manuell nachjustiert werden kann. Der Weg durch die einzelnen Landstriche ist zwar immer strikt vorgegeben, trotzdem kann sich T'ai vollkommen frei durch die weiten Bambuswälder, die Tempelanlagen der Leoparden oder die rotglühenden Lavahöhlen des Drachen bewegen. Auf dem Weg durch die Level trifft er auf die unterschiedlichsten Gegner. Nicht nur die verschiedenen Reptilsoldaten des Drachen, wie etwa Feuersalamander oder Kobras, wollen ihn stoppen. Auch



Mit Hilfe von Elementarspruchrollen kann der Tiger unterschiedliche Chi-Kräfte einsetzen.



andere feindlich gesinnte und äußerst kampferfahrene Tiere, unter ihnen meist Anhänger der vier Lehrmeister, die versuchen ihren Mentor zu verteidigen, wollen dem armen Tiger ans Fell.

► DreamWorks Interactive entführt den Spieler mit T'ai Fu in eine farbenfrohe Fabelwelt. 'Imposante Grafiken, die mit Hilfe von DreamWorks' eigener Morph-X-Technologie erstellt wurden, verleihen

„DREAMWORKS INTERACTIVE ENTFÜHRT DEN SPIELER MIT T'AI FU IN EINE FARBENFROHE FABELWELT. IMPOSANTE GRAFIKEN, DIE MIT HILFE VON DREAMWORKS' EIGENER MORPH-X-TECHNOLOGIE ERSTELLT WURDEN, VERLEIHEN DEM SPIEL EIN UNGLAUBLICHES EIGENLEBEN, DAS IMMER WIEDER ZUM HINGUCKEN UND STAUNEN EINLÄDT.“

dem Spiel ein unglaubliches Eigenleben, das immer wieder zum Hingucken und Staunen einlädt. Die Musik könnte, wie sollte es bei einer Firma, die hauptsächlich äußerst erfolgreiche Kinofilme produziert, kaum besser sein. Die Soundkulisse mit ihren abwechslungsreichen Musikstücken und Gesängen verleiht T'ai Fu eine grandiose Atmosphäre. Ein weiterer Pluspunkt im Sound/FX-Rating verdient sich das Spiel durch die komplette deutsche Syn-



Da das feige Wildschwein nicht von seinem sicheren Gerüst steigen will, muß der Tiger es eben herunterholen.

chronisation, obwohl manchmal der Eindruck entsteht, daß sämtliche Stimmen von einem einzigen Sprecher aufgenommen wurden. Trotz der vielen Höhepunkte ist T'ai Fu auch mit einigen Schattenseiten

belegt. Auf seinem Abenteuer muß der Kung Fu-Tiger einige hakelige, mitunter schon fiese Sprungpassagen meistern. Und leider hat man trotz der verhältnismäßig schwierigen Abschnitte bereits nach wenigen Stunden das Volk der Tiger gerächt. T'ai Fu ist ein äußerst spaßiges, wenn auch relativ kurzlebiges 3D-Jump'n Run, bei dem nicht nur die Fans des Genres, sondern auch alle Spieler, die ab und an gerne die Fäuste fliegen lassen, auf ihre Kosten kommen.

POSITIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
• phantastische Grafik und super Sound											9
• innovatives Kampfsystem											9
• abwechslungsreiches Leveldesign											8
NEGATIV											
• relativ kurze Spieldauer											
											RATING



TACTICAL ESPIONAGE METAL GEAR SOLID



Als Metal Gear Solid im September letzten Jahres in Japan erschien, sicherten sich auch einige fanatische PlayStation-Besitzer aus Deutschland eine Japan-Importversion des Spiels. Die Sprachbarriere war zwar recht groß, aber dank des Internets konnte man sich schnell eine Komplettlösung besorgen. Hierzu blieb allerdings der Spielspaß vollkommen auf der Strecke. Kurz vor dem Release der amerikanischen Version, die problemlos zu verstehen gewesen wäre, verhängte Konami kurzerhand ein Importverbot für Metal Gear Solid. Die Zeit ging ins Land, aber wer ein amerikanisches Metal Gear Solid wollte, konnte sich dieses auch besorgen - wenn auch über sehr finstere Kanäle. Nach fast sieben Monaten des Wartens ist Metal Gear Solid jetzt auch für die „restlichen“ PlayStation User in Deutschland endlich in greifbare Nähe gerückt, denn der Deutschland-Release steht kurz bevor.

IMAGE ACTION

GEAR

II D

SOLID MARK



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR

SOLID

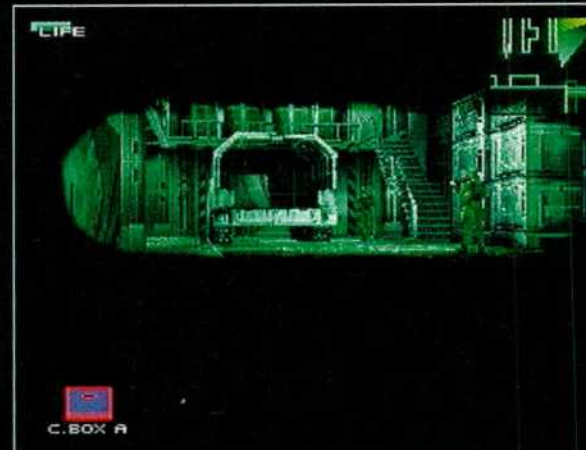
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	KCET
Testmuster	Konami of Europe
Erhältlich ab	26. Februar
Preis	ca. 109,- DM



Ist das alles zum Laden?



Mit Hilfe der Faltpakete kann man sich schnell von einem Transportpunkt zum nächsten verfrachten lassen.



Eisige Windböen fegen über die dicht gewachsenen Baumwipfel der arktischen Wälder. Gerade wollte der Mann, der in Militärkreisen nur unter dem Namen Solid Snake bekannt ist und der die Welt schon zweimal vor dem sicheren Untergang gerettet hatte, seine fünfzig Huskies füttern, als plötzlich bewaffnete Soldaten in seine Hütte stürmen. Mit vorgehaltenen Maschinengewehren zwingen ihn die Männer mitzukommen. Dünne Strähnen seines langen, blonden Haars hängen über seine vor Wut zusammengekniffenen, stahlblauen Augen. Er weiß, daß er trotz seiner jahrelangen Kampferfahrung, die er in etlichen Kriegsgebieten der Welt gesammelt hat, chancenlos gegen diese Übermacht ist. Ihm bleibt keine andere Wahl, als den Soldaten zu folgen. Vorsichtig bringen die Männer Solid Snake zum nahe gelegenen Strand, an dem schon ein Schlauchboot mit Außenborder auf sie wartet. Er stellt keine Fragen; denn er weiß, daß dies sinnlos wäre. Er kennt diesen Schlag Männer, ihre Vorgehensweise, ihre Blicke - sie würden nie etwas sagen. Eisige Gischt spritzt ihm während der Bootsfahrt ins Gesicht - die See ist während dieser Jahreszeit unruhiger als

sonst. Bereits nach wenigen Minuten erreichen sie ihr Ziel, ein U-Boot. An Bord des Schiffes wird er unsanft in einen Raum gestoßen. Er erhält nur die knappe und kurze Anweisung, sich komplett zu entkleiden und sich auf die kalte, stählerne Bank am Ende des Raumes zu setzen. Und zwar so, daß ihn die Videokameras stets im Objektiv behalten können. Da sitzt er, der wohl größte Kriegsheld der letzten 20 Jahre, splitterfasernackt, von ein paar Möchtegernsoldaten gefangen gehalten - aber warum? Mit einem leichten Quietschen öffnet sich die schwere Eisentür seiner Zelle. Im Durchgang steht ein Mann. Helles Licht strömt von außen in die schwach beleuchtete Kammer und läßt nur die Umrisse des Mannes erkennen. Snake kennt diese Silhouette und er ahnt, wer vor ihm steht. Als der Mann ins Dunkel der Zelle tritt, bestätigt sich Snakes Vermutung - Colonel Roy Campbell. Was will der Colonel, ehemaliger Chef der FOX-HOUND-Spezialeinheit, der auch Solid Snake etliche Jahre angehörte, von ihm? Leicht nuschelnd begrüßt Roy Campbell seinen ehemaligen Vorzeigesoldaten, doch Snake reagiert nicht auf die



Die Minen können nur in der niedrigsten Gangart aufgesammelt werden.

Name unbekannt
Geschlecht männlich
Alter ca. 30 Jahre
Nationalität Amerikaner
Größe 182 cm

Nach den beiden traumatischen Einsätzen in Outer Heaven und Sansibar, bei denen er sowohl von seinem ehemaligen Vorgesetzten Big Boss und seinem besten Freund Gray Fox verraten wurde, quittierte das Vorzeige-Mitglied der FOX-HOUND-Spezialeinheit seinen Dienst und zog sich in die unberührte Wildnis Alaskas zurück. Dort bereitete er sich auf das härteste Hundeschlittenrennen der Welt, das Iditarod-Rennen, vor, bis eines Tages bewaffnete Soldaten in seine Hütte eindrangen und ihn zwingen mit ihnen zu kommen.

SOLID SNAKE



Normalerweise bleibt Snake beim Schießen stehen, drückt man jedoch noch den X-Button, kann Solid beim Betätigen seiner Waffe gleichzeitig auch noch laufen.

freundschaftliche Geste des Colonels - er will wissen, was hier gespielt wird. Ohne große Umschweife kommt seine einstiger Vorgesetzter zur Sache: „Sechs Mitglieder von FOX-HOUND haben zusammen mit einer Einheit der Next Generation-Soldaten die geheime Wiederaufbereitungsanlage auf der Shadow Moses-Insel eingenommen. Die abtrünnigen Spezialagenten sind Revolver Ocelot, Sniper Wolf, Psycho Mantis, Decoy Octopus und Vulcan Raven. Sie alle stehen unter dem Kommando von Liquid Snake, einem der fähigsten Männer bei FOX-HOUND. Die Terroristen wollen die sterblichen Überreste von Big Boss, und wenn sie diese nicht innerhalb von 24 Stunden erhalten, beabsichtigen sie eine Atomrakete abzuschießen. In ihrer Gewalt befinden sich der Vorsitzende der DARPA, Donald Anderson, und der Präsident der ArmsTech, Kenneth Baker; sowie meine

Nichte Meryl. Snake, Sie müssen die Drei befreien und den atomaren Sprengkopf, falls er sich im Besitz der Terroristen befindet, unschädlich machen. Sie haben keine Wahl, Snake, Sie müssen uns helfen. Ich tue das nicht gerne, aber wenn Sie uns nicht zur Seite stehen, wird Ihre Personalakte, in der Ihre sämtlichen Aktivitäten als FOX-HOUND-Agent gespeichert sind, weitergeleitet. Sie wissen hoffentlich, was das bedeutet. Bitte sehen Sie mein Vorgehen nicht als Erpressung an, sondern vielmehr als eine Chance, wieder zu leben. Sie sind ein Soldat, Sie leben für den Kampf und ich kann Ihnen geben, wofür Sie geboren wurden. Ich bin Ihr Freund, Snake - bitte helfen Sie uns!“. Snake hat keine andere Wahl, und das weiß er...

Bevor man sich in die enge Ein-Mann-Landungskapsel zwingt und damit ins Abenteuer katapultiert wird, bleibt noch genug Zeit, einen kurzen Blick in die Datenbank, in der sämtliche Informationen über Snakes frühere Einsätze gespeichert sind, zu werfen oder sich mit Hilfe des VR-Trainings auf den Einsatz vorzubereiten. In der Holokammer des U-Bootes kann der Spieler sich in zehn Lektionen mit Solid Snakes verschiedenen Möglichkeiten, sich unbemerkt an feindlichen Soldaten vorbei zu stehlen, vertraut machen. Scheitert man hier bei dem Versuch sich hinter einem Genom-Soldaten, der nur ein Hologramm ist, vorbeizuschleichen, geht nicht sofort der Alarm los. So kann man unbeschadet den Versuch wiederholen. Hat Snake erst einmal das



Sind die zehn normalen VR-Trainingseinheiten geschafft, können diese auch nochmals gegen eine Mindestzeit durchlaufen werden.



Um an den blauen PAL Key zu gelangen, muß sich Snake einige Zeit lang in der Eiskammer aufhalten.



MERYL

NameMeryl Silverburgh
Geschlechtweiblich
Alter18 Jahre
Nationalität . . .Amerikanerin
Größe175 cm

Meryl Silverburgh, Roy Campbells Nichte, ist in einer Soldatenfamilie aufgewachsen und schlug, um von ihrer Familie akzeptiert zu werden, ebenfalls eine Laufbahn beim Militär ein. Aufgrund eines psychologischen Eingriffs ist Meryl Silverburgh nicht in der Lage, andere Menschen zu lieben.



Gnadenlos wird Meryl von Sniper Wolf mit einem gezielten Schuß in den Oberschenkel kampfunfähig gemacht.



NameLiquid Snake
Geschlechtmännlich
Alterca. 30 Jahre
Nationalität . . .Amerikaner
Größe183 cm

Kurz nachdem Solid Snake seinen Dienst bei FOX-HOUND quittiert hatte, stieß der gebürtige Amerikaner Liquid Snake, der zuvor für den englischen Geheimdienst gearbeitet hatte, zu der Spezialeinheit. Doch leider ist Liquid bei weitem nicht so loyal wie sein Vorgänger.

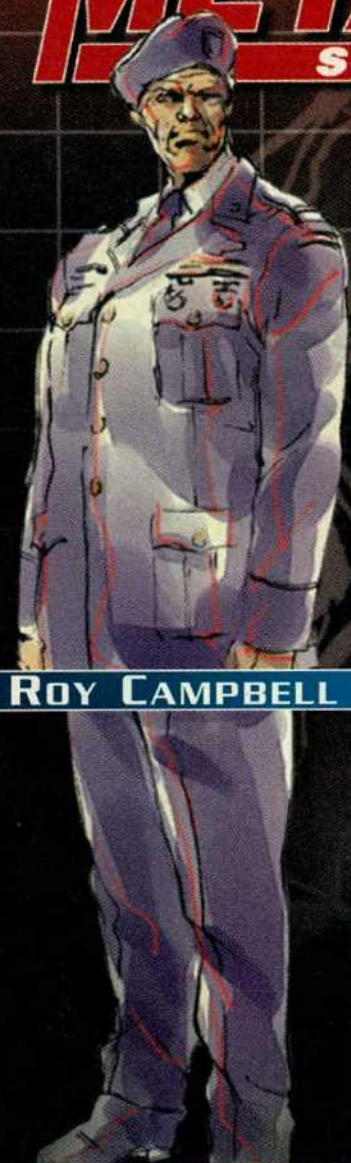
LIQUID SNAKE



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR

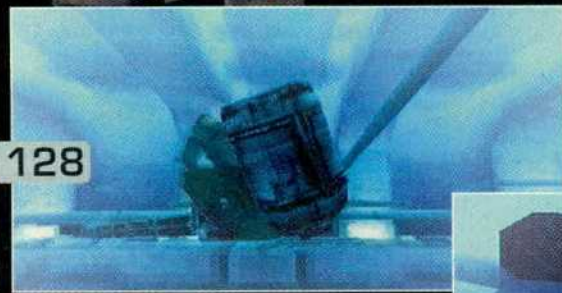
SOLID



ROY CAMPBELL

Name Roy Campbell
Geschlecht männlich
Alter ca. 60 Jahre
Nationalität ... Amerikaner

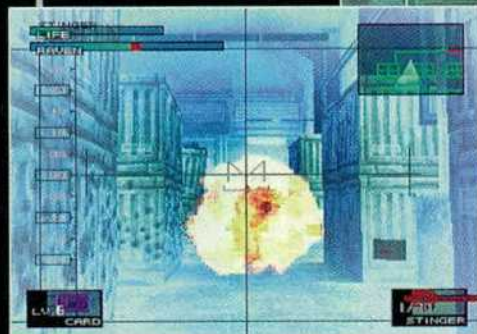
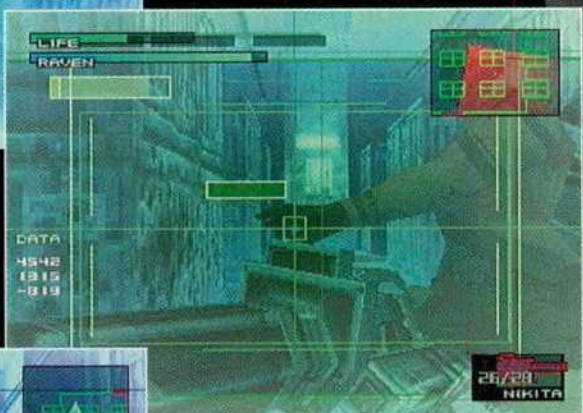
Bevor der ehemalige FOX-HOUND Commander zu der U.N.-Spezialeinheit ging, diente er im U.S. Marine Corps bei den Green Berets und der Delta Force. Nach dem Tod von Big Boss strukturierte er FOX-HOUND vollkommen neu. Nachdem die Regierung damit begonnen hatte, die FOX-HOUND-Soldaten einer Gentherapie zu unterziehen, kehrte er der Spezialeinheit den Rücken und ging zum Marine Corps zurück.



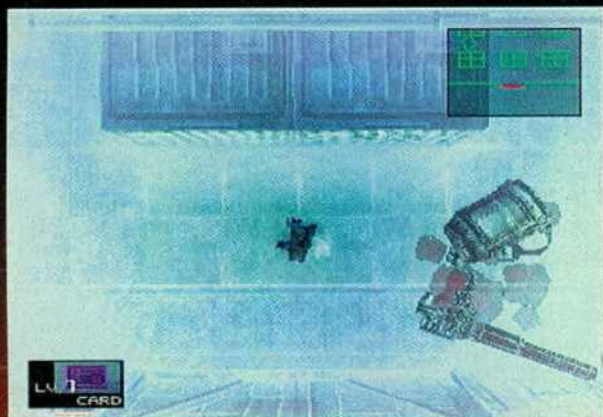
128



Das war doch kein Kampf.



Vulcan Raven versucht, Solid Snake mit den massiven Bleigeschossen einer Gatling zu durchlöchern, die eigentlich nur in A-10 Tank Killers zum Einsatz kommt. Snake ist zu schnell für den gigantischen Schamanen und heizt ihm von hinten mit einer Salve Stinger-Raketen ein.



Revolver Ocelot konnte nicht ahnen, daß er beim Duell gegen Snake seine Hand verlieren würde.

Training durchlaufen, was er vor der Mission machen sollte, um sich mit der Steuerung und seinen Fähigkeiten vertraut zu machen, kann es losgehen. Je nachdem, wie gewachsen man sich der Aufgabe fühlt, kann Snake entweder in eine sehr leichte oder normal schwere Mission geschickt werden. Für die ganz harten Einzelkämpfer steht ein noch anspruchsvollerer Schwierigkeitsgrad zur Auswahl, bei dem das Soliton-Radar vollkommen deaktiviert ist und man sich gänzlich auf seine restlichen Sinne verlassen muß.

Die einzige Möglichkeit, die Insel unbemerkt zu infiltrieren, besteht darin, sie unter dem Meeresspiegel anzusteuern. Da das U-Boot nicht ganz zu Shadow Moses Island fahren und Snake einfach absetzen kann, muß sich der Elitekämpfer in eine kleine, torpedoähnliche Ein-Mann-Landungskapsel zwängen, mit der er so nahe wie möglich an die Insel herangeschossen wird. Sobald die Energie der Kapsel verbraucht ist, öffnet sich diese und Snake muß den Rest des Weges selbst schwimmen. Das eisige Wasser macht Solid nichts aus, da er einerseits einen Thermoanzug trägt, der ihn vor der Kälte schützt, und andererseits von Dr. Naomi, der Chefmedizinerin der Mission, mit einem kleinen Medikamentencocktail behandelt wurde. Die Mischung aus Benzedrin, Antifrost-Peptiden, Nootropika und

Nanomaschinen soll verhindern, daß der Einzelkämpfer friert, müde oder unaufmerksam wird. Dank des Navigationssystems taucht er genau an der unterirdischen Ladebucht auf. Jetzt sind es nur noch weniger Meter, und die Action kann beginnen.

Langsam streckt Snake seinen Kopf aus dem Wasser. Nur zwei Wachen patrouillieren am Dock. Gänzlich unbemerkt hievt sich Solid hinter einem Wassertank auf den Steg. Beim Ablegen seines Tauchgerätes darf er keinerlei Geräusche verursachen; denn selbst das kleinste Knacken oder Quietschen wäre in dieser Situation sein sicheres Ende. Die beiden Wachsoldaten stellen, wenn man sich vorsichtig verhält, keine Bedrohung dar und bieten allen Spielern, die sich voreilig in das Abenteuer gestürzt und nicht das VR-Training durchlaufen haben, eine kleine Einführung im unbemerkten An- und Vorbeischleichen sowie im lautlosen Töten. Das Wichtigste bei Metal Gear

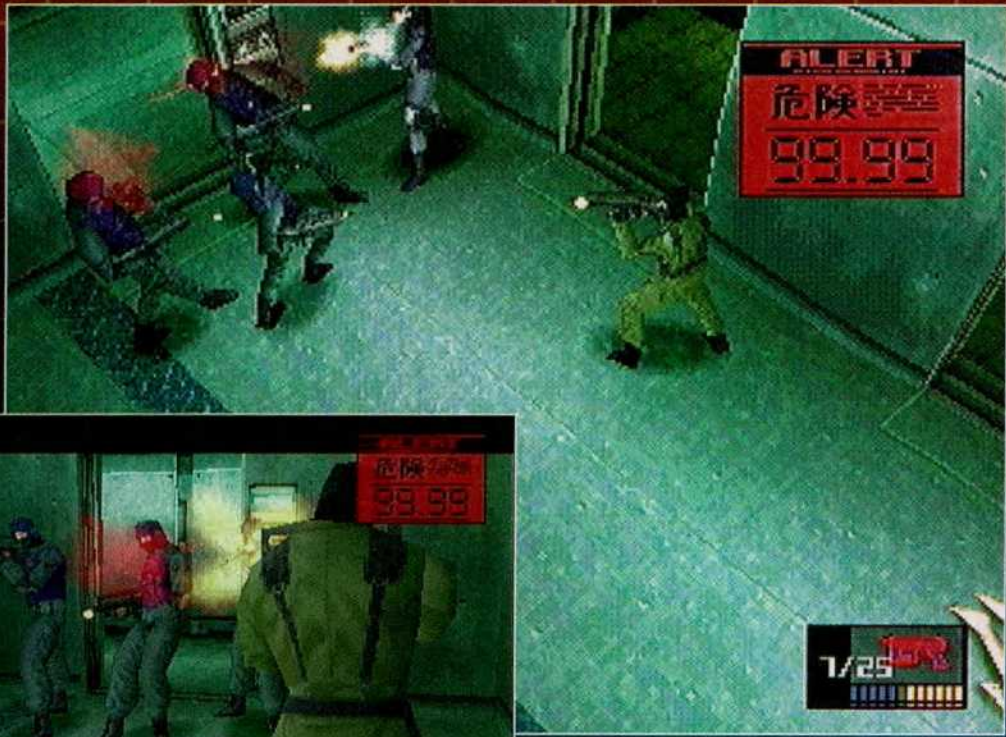


In Revolver Ocelots Folterkammer ist Durchhaltevermögen gefragt.

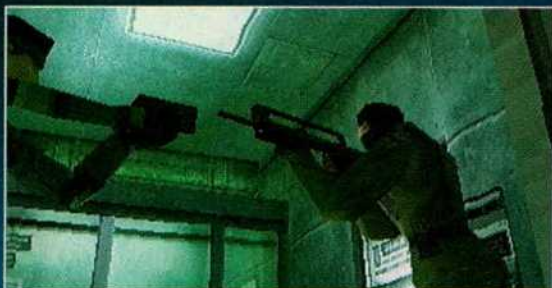
Name Mei Ling
Geschlecht weiblich
Alter Teenager
Nationalität Chinesin
(Provinz Kwangtung)

Die gebürtige Amerikanerin wuchs in China auf und wollte eigentlich Kampfpilotin werden. Da ihr der Job aber zu blutig war, spezialisierte sie sich auf den Umgang mit Spionagesatelliten sowie Kommunikations- und Datenverbindungen. Aus ihren Ideen wurde das Codec und das Soliton-Radarsystem entwickelt.

MEI L



Ähhhhhhhhhh !!



BIG BOSS

Name unbekannt
Geschlecht männlich
Alter ca. 70 Jahre
Nationalität vermutlich Amerikaner

Der Vietnam-Veteran nahm bis zu seiner Ernennung zum Leiter der FOX-HOUND-Spezialeinheit als Mitglied der Green Berets, der Delta Force und der Wild Gees an über 70 Geheimmissionen teil. Der Versuch, einen Söldnerstaat sowohl in Südafrika (Outer Heaven) als auch im Nahen Osten (Sansibar) zu errichten, wurde von Solid Snake vereitelt. Während des Sansibar-Konflikts fand der Big Boss durch Solid Snake sein Ende. Bis zum heutigen Tage wird sein verbrannter Leichnam von der Regierung zurückgehalten.



Zur Belohnung erhält man nach dem Bad Ending den Stealth Anzug, der Snake vollkommen unsichtbar macht.

Solid ist es, für das feindliche Auge unsichtbar zu bleiben. Die Genom-Soldaten verfügen über ein Sichtfeld von 45°, das auf dem Soliton-Radar, welches sich in der oberen rechten Ecke befindet, ebenso wie der Standort der Söldner angezeigt wird. Vermeidet es Solid, von den verräterischen Soldaten gesehen zu werden, kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Allerdings kann es passieren, daß man aus Unachtsamkeit in eine Pfütze tritt oder andere Geräusche erzeugt. Sollten die Wachen dies hören, so werden sie aufmerksam und gehen der Quelle der Unruhe nach, was meist weiteren Ärger heraufbeschwört. Genau wie in einer typischen FOX-HOUND-Mission ist Snake nur mit einem Fernglas, dem Codec, einem bio-mechanischen Kommunikationssystem, über das er im ständigen Kontakt zur Kommandozentrale steht, und dem neuen, noch streng geheimen Soliton-Radarsystem ausgestattet. Außerdem gelang es Snake seine Zigaretten herauszuschmuggeln; denn man kann ja nie wissen, wofür man diese eventuell gebrauchen kann. Sollte er für die Mission Waffen benötigen, so muß er sich diese selbst beschaffen. In erster Linie sollte man versuchen unbemerkt an den Wachen vorbeizukommen. Manchmal hat Solid aber keine andere Wahl, als rohe Gewalt anzuwenden. Da Schußwaffen zu laut sind und den Alarm auslösen, ist es ratsam, sich den Wachen von hinten unbemerkt zu nähern, sie schnell in den Schwitzkasten

zu nehmen und dieselbigen mit einem kurzen Ruck von ihrem irdischen Dasein zu befreien. Aber auch hier gibt es Unterschiede. Gerät man an eine Wache, die relativ aufmerksam herumläuft, so kann diese immer noch Alarm schlagen. Ein unaufmerksamer Soldat, der entweder schläft, sich streckt und gähnt, oder höchst konzentriert vor dem Urinal steht, um seine Blase zu entleeren, ist hingegen so überrumpelt, daß er an alles andere denkt als seine Kameraden zu alarmieren.

Mit Hilfe des Lastenaufzugs gelangt Solid Snake an die Oberfläche. Kurz nachdem der Elitekämpfer aus den Türen des Liftes tritt, fängt sein Codec an zu piepen. Campbell will Solid nur mitteilen, daß gerade zwei F-16 von einer nahe gelegenen Luftwaffenbasis in Richtung Shadow Moses Island abgehoben sind. Im selben Augenblick reißen Solid jedoch schwere Erschütterungen in der Luft und ein unmenschliches Getöse aus der Funkverbindung. Auf dem Flugfeld vor ihm ist gerade ein russischer Hind D-Kampfhubschrauber, an dessen Steuerknüppel niemand geringeres sitzt als Liquid, im Begriff abzuheben. Das erneute Signal des Codec läßt ihn wieder hinter den sicheren Container gleiten. Am anderen Ende der Funkleitung sitzt nicht mehr der Colonel,



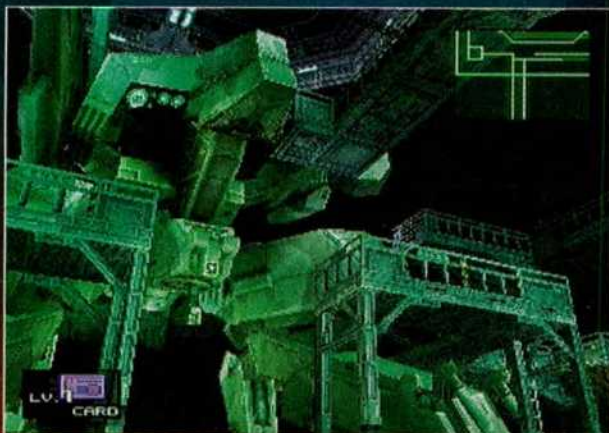
JIM HOUSMAN

Name Jim Housman
Geschlecht männlich
Alter ca. 50 Jahre
Nationalität Amerikaner

Jim Housman ist der Verteidigungsminister der USA und glaubt bis heute an die abschreckende Wirkung von Atomwaffen und den daraus resultierenden Frieden. Er hegt eine starke freundschaftliche Beziehung zu Kenneth Baker, dem Präsidenten von ArmsTech, mit dem er schon in Vietnam diente.



Kleine Gimmicks, wie etwa diese PlayStation in Otac's Labor, finden sich fast überall im ganzen Spiel.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR
SOLID

Der Kampf gegen Psycho Mantis gehört zu den außergewöhnlichsten des ganzen Spiels, da man zum einen in der Egoperspektive den Kampf aus der Sicht von Psycho verfolgt und zum anderen weil man, während das Hideo auf dem Bildschirm aufleuchtet, sein Joypad in den zweiten Port stecken muß, damit Psycho nicht Snakes Gedanken lesen kann.



Los, Mr. FOX-HOUND.
Der Commander wartet.



HIDEO

Name ... Donald Anderson
Geschlecht männlich
Alter ca. 50 Jahre
Nationalität ... Amerikaner
Rasse Afroamerikaner
Größe 185 cm

Donald Anderson, der Vorsitzende der DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) arbeitete, bevor er zu dem Rüstungsgiganten stieß, über zehn Jahre für die CIA. Er ist Experte für weltpolitische Angelegenheiten und Militärstrategien. Im Augenblick arbeitet er an einem geheimen Projekt in Alaska.

DONALD ANDERSON



sondern Mei Ling, die asiatische Kommunikationsspezialistin, die Snake mit der Funktion des Soliton-Radarsystems und des Codec vertraut macht. Diese Art von Funksprüchen, in denen man Hilfestellungen bekommt, werden während des gesamten Spielverlaufs empfangen. Mit der Zeit erhält Solid auch die Frequenzen von anderen Mitarbeitern des Kommandostabes, Kameraden, die mit ihm in der Basis gegen Liquid und seine Männer kämpfen, oder von einem geheimen Undercover-Agenten, der unerkant bleiben will und sich nur „Deep Throat“ nennt. So versorgen beispielsweise Nastasha Romanenko oder Master Miller den Geheimagenten mit Informationen über Waffensysteme oder geben Tips für den Überlebenskampf in der Wildnis Alaskas.

SNAKE hat zwei Möglichkeiten in die besetzte Wiederaufbereitungsanlage einzudringen. Jeweils ein Lüftungsschacht befindet sich gleich neben dem Flugfeld und am Ende der Balustrade. Beide Einstiege werden von Wachen und Kameras gesichert, wobei es sich mit den Kameras ganz ähnlich verhält wie mit den Soldaten. Gerät man in deren Sichtfeld, so geht der Alarm los. Allerdings kann das Sendesignal der Kameras mit Chaff-Granaten für einen kurzen Augenblick gestört werden. Leider wird auch das Soliton-Radar davon in Mitleidenschaft gezogen und für wenige Sekunden unbrauchbar ge-

macht. Im Falle eines Alarms schaltet das Display des Radars auf einen Counter, der die verbleibende Zeit des Alarms anzeigt. Solange man von Söldnern oder Kameras gesehen werden kann, läuft das Zählwerk nicht herunter. Erst nachdem sich der Einzelkämpfer in Sicherheit gebracht hat, kehrt langsam wieder Ruhe ein. Nach der Alarmphase sind die Wachen für einen kurzen Augenblick noch einmal besonders wachsam. Ist der Counter abgeschaltet und das Radarbild wieder an Ort und Stelle, so hat sich die Lage beruhigt, und ein erneuter Infiltrierungsversuch kann gestartet werden. Auf dem Weg zu den Lüftungsschächten finden sich auch einige Gegenstände, die einfach mit den L- und R- Tastern aus dem Inventar abgerufen werden können. Anfänglich kann Snake nur eine sehr begrenzte Anzahl an Granaten, Munition und Rationen, mit deren Hilfe er seine Lebensenergie wieder auffrischen kann, mitnehmen. Metal Gear Solid unterteilt sich in mehrere Kapitel. Schafft man es einen dieser Spielabschnitte zu meistern, so kann man zur Belohnung auch mehr Gegenstände aufsammeln. Zu Beginn ist es dem Vorzeige-FOX-HOUND-Mitglied beispielsweise nur erlaubt drei Granaten zu tragen. Nachdem er Revolver Ocelot in die Flucht geschlagen hat, ist er hingegen in der Lage sechs der Anti-Personen-Sprengkörper mit sich zu



Name Kenneth Baker
Geschlecht männlich
Alter ca. 60 Jahre
Nationalität ... Amerikaner
Rasse Weißer
Größe 168 cm

Der Präsident der ArmsTech Corporation war für das geheime Rex-Projekt der Metal Gear-Reihe verantwortlich. Allerdings wurde dieses nach dem Ende des Kalten Krieges auf Eis gelegt. ArmsTech führt, nachdem vor kurzem der Auftrag für neue F-22 Jets von der Regierung an eine konkurrierende Rüstungsfirma abgegeben wurde, mit der DARPA rege Verhandlungen.

KENNETH BAKER



SAVE
DO NOT SAVE

Der Spielstand kann jederzeit bei Mei Ling gespeichert werden.



Seit dem Film Star Wars: The Empire Strikes Back hat sich wohl jeder von uns solch ein Fernglas mit dem herrlichen Display gewünscht, das Aufschluß über Himmelsrichtung und Zoomfaktor gibt.



REVOLVER OCELOT

führen. Unter der aufgesammelten Ausrüstung befindet sich auch die SOCOM, eine halbautomatische Handfeuerwaffe, die vorwiegend von amerikanischen Spezialeinheiten eingesetzt wird. Zwar noch ohne Schalldämpfer, aber immer-

„METAL GEAR SOLID IST NICHT NUR EIN SPIEL, ES IST EIN MEISTERWERK!“

hin eine Hilfe. Um an die erste Feuerwaffe zu gelangen, muß Solid auf den Transporter steigen, der sich zwischen dem Flugfeld und dem Hauptgebäude befindet. Doch bei dieser Aktion ist Vorsicht geboten, da die Fußspuren, die Solid im Schnee hinterläßt, die Aufmerksamkeit der Wachen erregen, die diesen Spuren dann so lange folgen, bis sie ihre Quelle gefunden haben.

Steigt Snake durch den oberen Lüftungsschacht in das Gebäude ein, hat er die Chance eine Infrarot-Brille zu ergattern. Wählt man hingegen den unteren

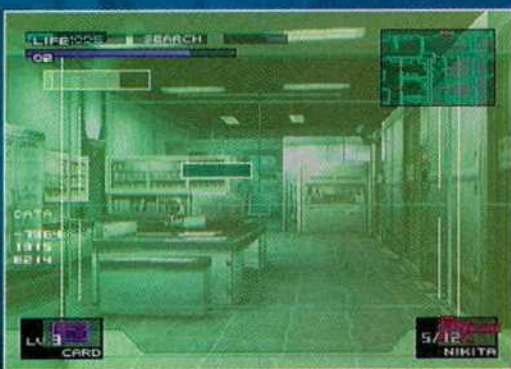
Name unbekannt
Geschlecht männlich
Alter ca. 50 Jahre
Nationalität Russe
Größe 182 cm

Das ehemalige Mitglied der Spetsnaz durchlief nach dem Fall der Sowjetunion einige neu geformte, militärische Organisationen, darunter die russische Geheimpolizei und die Taktik-Abteilung des SVR, d.h. des ehemaligen KGB. Da sich Revolver Ocelot, der nichts mehr liebt als alte italienische Westernfilme, nicht besonders gut in das neue System einfügen konnte, wechselte er schnell die Seite und arbeitet seitdem für FOX-HOUND.

ren Einstieg, durch den man von einer Ratte geführt wird, so gelangt man fast neben dem Aufzug, mit dem Solid ein Stockwerk tiefer fahren muß, ins Freie. Um jeglichem Ärger aus dem Weg zu gehen, begibt sich der Einzelkämpfer

meist gleich in den Lift und läßt die IR-Brille liegen. Vergißt man diese, hat man leider erst dann wieder die Gelegenheit an selbige zu gelangen, nachdem man die Level 4-Codekarte sein Eigen nennen kann. Die Brille wird benötigt, um unsichtbare Infrarotstrahlung zu erkennen, mit der wichtige Räume vor Eindringlingen gesichert sind. Verfügt Snake nicht über die Brille, so kann er die Strahlen aber auch mit Hilfe des Rauches seiner Zigaretten für einen kurzen Moment sichtbar machen.

In den unteren Stockwerken der Panzerhalle befinden sich die Zellen und Lagerräume der Wiederaufbereitungsanlage. Als der Elitesoldat



Die Nikita läßt sich per Ego-Perspektive am Besten manövrieren.



SOCOM

Die halbautomatische Handfeuerwaffe SOCOM (Special Operations Command), Kaliber .45, wird von amerikanischen Spezialeinheiten wie etwa den Navy SEALs oder der Delta Force benutzt. Sie wird standardmäßig mit einer Laserpoint-Zieleinrichtung ausgeliefert und kann nachträglich mit einem Schalldämpfer ausgerüstet werden.



FAMAS G2-STURMGEGWEHR

Die FAMAS G2 ist eine schlanke und äußerst tödliche Waffe. Mit dem französischen Sturmgewehr ist man dank seiner abnorm hohen Schußfrequenz in der Lage, das 30er Magazin innerhalb von zwei Sekunden zu leeren. Die Waffe wurde so konzipiert, daß sie selbst unter den widrigsten Bedingungen vollkommen funktionstüchtig bleibt - Eis, Sand oder Wasser können der FAMAS G2 nichts anhaben.



PSG1-SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

Die PSG1 wurde von der deutschen Waffenschmiede Heckler & Koch entwickelt. Das Scharfschützengewehr ist eines der zuverlässigsten und zielsichersten Halbautomatik-Gewehre, das jemals gebaut wurde. Es wird hauptsächlich von Spezialeinheiten der Polizei und des Militärs eingesetzt.



STINGER-RAKETENWERFER

Der Stinger-Raketenwerfer dient der Boden-Luft-Abwehr. Aufgrund seines geringen Gewichts kann die Rakete bequem von der Schulter aus abgeschossen werden. Die Waffe ist mit einem Laser-Zielsuchsystem ausgestattet, das die Stinger-Rakete wie von Geisterhand zum anvisierten Ziel leitet.



NIKITA-RAKETENWERFER

Im Gegensatz zu den anderen Waffen gibt es die Nikita nicht wirklich - zumindest nicht offiziell. Ähnlich wie bei der Stinger werden auch bei der Nikita Raketen-sprengköpfe verschossen. Jedoch unterscheiden sich die Zielsuch-Systeme der beiden Waffensysteme gänzlich voneinander. Mit einem kleinen Steuerinterface an der Seite der Nikita können die Raketen selbst dann ins Ziel gesteuert werden, wenn sich dieses in verwinkelten Gängen oder hinter mehreren Häuserreihen befindet.



GRANATE

Die herkömmliche Splittergranate zählt zur Standardbewaffnung eines jeden Soldaten rund um den Erdball. Bei ihrer Detonation zerfällt es die Granate in Tausende kleiner Schrapnelle. Der relativ große Streuradius des Sprengkörpers macht diesen zur idealen Waffe im Häuserkampf und gegen dichtgedrängte Ziele.



STUN-GRANATE

Die Stun-Granate (Betäubungsgranate) fügt dem Opfer keinen eigentlichen körperlichen Schaden zu, sondern überlastet dessen Nervenzentrum mit einer Kombination aus Knallgeräusch und grellem Licht. Der daraus resultierende Schock soll bei dem Opfer zur Bewußtlosigkeit führen.



C4

C4 ist herkömmlicher Plastiksprengstoff, von dem schon geringe Mengen genügen, um dicke Panzertüren oder ganze Flugzeuge in Stücke zu reißen. Der Sprengstoff erinnert in seiner Konsistenz an Knetmasse und kann nur mit Hilfe von Funkzündern oder Timern zur Detonation gebracht werden. Feuer, Erschütterungen oder andere Umwelteinflüsse bringen C4, im Gegensatz zu anderen Sprengstoffen, nicht zur Explosion.



CHAFF-GRANATE

Bei ihrer Explosion setzt die Chaff Grenade eine Art elektromagnetisches Störfeld frei, das Radar, Zielsuchsysteme und andere elektronische Geräte für kurze Zeit funktionsuntüchtig macht. Normalerweise können diese „Granaten“ nur von Flugzeugen abgeworfen werden, da sie viel zu groß sind, um von Hand geworfen werden zu können.



CLAYMORE MINE

Bei der Claymore handelt es sich um eine Anti-Personen-Mine, die schon im Vietnamkrieg zum Einsatz kam. Im Gegensatz zu anderen Minentypen wird die Claymore nicht unter der Erdoberfläche, sondern darüber, mit der Front zum herannahenden Feind aufgestellt. Sobald sich dieser der Mine nähert, zündet die Claymore und schießt hunderte kleiner Stahlkugeln in Richtung des Feindes.

Name Hal Emmerich
Geschlecht männlich
Alter ca. 30 Jahre
Nationalität Amerikaner
Rasse Weißer (Jude)
Größe 177 cm
Gewicht 62 kg

Hal Emmerich arbeitet seit einiger Zeit für DARPA. In seinen Augen ist er mit einem Fluch belegt - sein Großvater war an der Entwicklung der Atombombe mitbeteiligt, sein Vater wurde am 6. August geboren, dem Tag, an dem die erste Atombombe auf Hiroshima abgeworfen wurde, und er ist ebenfalls am Bau neuer Waffen beteiligt. Sein Codename „Otacon“ leitet sich von seiner Vorliebe für japanische Anime-Filme und Manga-Comicstrips ab.

OTACON

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID



NINJA

Name unbekannt
Geschlecht unbekannt
Alter unbekannt
Nationalität unbekannt
Größe 181 cm

Niemand weiß, woher der geheimnisvolle Ninja kommt oder was er will. Nur eines ist sicher: mit seinem Stealth-Anzug und seinem Katana, dem traditionellen Schwert der Ninjas, mit dem er sogar mühelos Gewehr kugeln abwehren kann, ist er ein sehr gefährlicher Gegner.



Kurz nachdem der DARPA-Chef Donald Anderson Solid Snake seine Codekarte übergeben hat, erleidet er einen tödlichen Herzanfall. Durch die Slow Motion-Effekte scheint der Fall von Donald Anderson ein halbe Ewigkeit zu dauern.



Re ist meine ID-Karte.



Schlangen gehören nicht nach Alaska...

Um Vulcan Ravens M1-Abrams Battle Tank zu knacken, muß man sich auf einen Nahkampf gegen das Ungetüm einlassen.

aus dem Aufzug tritt, ertönt wieder das Codec. Eine kurze Nachricht des Colonels weist ihn darauf hin, daß sich der DARPA-Chef ganz in der Nähe befinden muß. Ein schwaches grünes Leuchten auf dem Radar zeigt seine Position an. Donald Anderson sitzt zwar in einer Zelle, doch eine kleine Abkürzung durch die Lüftungsschächte läßt Snake schon kurz danach dem

„ES IST EIN UNGESCHRIEBENES GESETZ, DASS JEDER PLAYSTATION-BESITZER DIESES SPIEL SEIN EIGEN NENNEN MUSS. EGAL OB PROFI-ZOCKER ODER GELEGENHEITSSPIELER, NICHTS, ABER AUCH GAR NICHTS FÜHRT AN SOLID SNAKE & CO. VORBEI.“

Vorsitzenden der DARPA gegenüberstehen. Anfangs zweifelt Donald Anderson an Snakes Identität, aber da er keine Wahl hat, erzählt er dem ehemaligen FOX-HOUND-Agenten, warum Liquid Snake und seine Kameraden die Anlage besetzt haben und sie als Geiseln gefangen halten. Laut Donald Anderson sind die Terroristen hinter dem neuen Geheimprojekt der DARPA und ArmsTech her: Metal Gear Rex, ein gigantischer Kampfroboter, der in der Lage ist neuartige Nuklearsprengköpfe zu verschießen. Solid Snake kann es nicht fassen, da nicht nur das Metal Gear-Projekt vor Jahren eingestellt



Selbst das kleinste Geräusch läßt die Wachen aufhorchen.

PSYCHO MANTIS

wurde, sondern auch die Produktion von Atomwaffen verboten und deren Abschlußbasen demontiert wurden. Ihm wird schlagartig klar, daß es hier um mehr geht als um die sterblichen Überreste des Big Boss, und ein ungutes Gefühl verrät ihm, daß Roy Campbell mehr weiß als er zugeben will. Plötzlich wird er aus seinen Gedanken gerissen. Mit einem verkrampften Gesichtsausdruck greift sich der DARPA-Chef an die Brust und sinkt auf die Knie. Donald Anderson hat einen Herzanfall, und binnen weniger Sekunden liegt der

Afroamerikaner leblos auf dem kalten Steinboden der Zelle. Aber trotzdem scheint es ewig zu dauern, bis er sein Leben ausgehaucht hat. Jetzt geht alles ganz schnell. Dünne Schläge ertönen vor dem Gefängnis. Plötzlich wird mit einem heftigen Ruck die Zellentür aufgerissen. Als Snake seinen Kopf aus der

Name unbekannt
Geschlecht männlich
Alter ca. 30 Jahre
Nationalität Russe
Größe 190 cm

Ähnlich wie Revolver Ocelot siedelte der frühere KGB-Agent nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion in die USA über. Dort arbeitete er einige Zeit für das FBI, bei dem er als Telepath zum Aufspüren einiger Serienkiller eingesetzt wurde. Durch die wirren Gedankengänge der Täter motiviert wurde er nach einiger Zeit zum Massenmörder. Aufgrund seiner besonderen psychischen Fähigkeiten wurde FOX-HOUND auf ihn aufmerksam. Nach einigen kleinen, höchst erfolgreichen Missionen wurde er fest in das Team aufgenommen.



9/12
GRENADE



ABBEEY ROAD STUDIOS



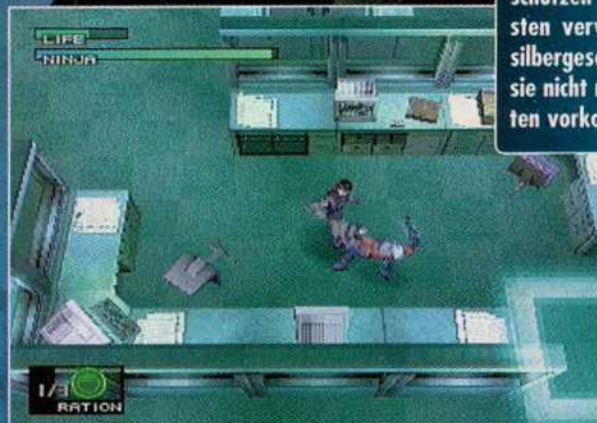
Die Synchronisationsarbeiten wurden in den Abbey Road Studios-London, in denen schon die Beatles, Sting oder die Spice Girls ihre Werke verewigten, durchgeführt. Allein die Übersetzungsarbeiten, mit denen 6 Leute beschäftigt waren, dauerten mehrere Monate. 12 Tage benötigten die 16 Sprecher, 6 Supervisors und Techniker, um das Script, das über 100.000 Wörter beinhaltete, aufzunehmen. Die anschließende Bearbeitung der Texte, zu denen etwa das Untermalen der Stimmen mit Halleffekten zählte, dauerte nochmals mehrere Wochen.



Name unbekannt
Geschlecht weiblich
Alter ca. 20 Jahre
Nationalität Kurdin
Größe 176 cm

Nach dem zweiten Golfkrieg im Jahre 1991 wurde Sniper Wolf, die damals noch sehr jung war, von Big Boss gerettet und zur FOX-HOUND geholt. Big Boss erkannte ihr Talent und ließ sie von dem nepalesischen Scharfschützen Gorkha ausbilden. Am liebsten verwendet Sniper Wolf Quecksilbergeschosse, die das Opfer, falls sie nicht richtig treffen (was sehr selten vorkommt), vergiften können.

SNIPER WOLF



Kammer steckt, spürt er fast im selben Moment den Mündungsfeuerdämpfer einer französischen FAMAS an seiner Schläfe. Aber die Person, die ihm die Waffe an den Kopf hält, ist kein Genom-Soldat, kein kaltblütiger Killer, denn dafür hat sie viel zu viel Angst. Nicht nur der Blick in ihren Augen, sondern auch das Zittern ihrer Hände verrät sie. Der fremde Soldat ist nicht in der Lage abzudrücken, nicht einmal als richtige Söldner durch die Türe brechen und das Feuer auf Solid und ihn eröffnen. Nach einem kurzen Feuergefecht liegen die gegnerischen Söldner leblos auf dem Boden. Auch der maskierte Soldier, der Snake aus der Zelle befreite und ihm anschließend gegen die anrückenden Terroristen zur Seite stand, macht sich wieder aus dem Staub - Solid Snake ist aufs Neue alleine. Im Stockwerk unter dem Zellentrakt befinden sich die Lagerräume, in denen man seinen Munitionsvorrat etwas auffrischen und einige Ladungen C4 finden kann. Den Plastiksprengstoff benötigt man, um etwas hellere Stellen der Lagerwand aufsprengen zu können. Dahinter befinden sich weitere Ausrüstungsgegenstände und der

Durchgang zu Revolver Ocelot. Der ehemalige russische KGB- und Speznaz-Agent hält den ArmsTech-Präsidenten Kenneth Baker in einem Netz aus C4-Sprengladungen gefangen. Es gibt nur einen Weg den langjährigen Freund des Verteidigungsministers aus Revolver Ocelots Klauen zu befreien - man muß sich dem Möchtegerncowboy zum Duell stellen. Doch bevor der Russe sein Ende findet, greift plötzlich ein Cyborg-Ninja in den Kampf ein und trennt mit seinem Katana-Revolver Ocelots Arm ab, woraufhin sich dieser schwerverletzt aus dem Staub macht. Kenneth Baker ist frei, doch auch er erliegt, kurz nachdem er Solid einige Geheimnisse des Metal Gear Rex-Projekts verraten hat, einer Herzattacke. Was soll er jetzt tun? Doch nur wenige Sekunden später piept



Name unbekannt
Geschlecht männlich
Alter ca. 30 Jahre
Nationalität Amerikaner
Größe 210 cm

Die Eltern des über zwei Meter großen Hünen stammen aus unterschiedlichen Stämmen. Sein Vater war ein Athapaskan (Alaskaindianer), seine Mutter eine Inuit (Eskimo). Das besondere Merkmal an Vulcan Raven ist das gigantische Muttermal auf seiner Stirn, das die Form eines Raben hat. Er arbeitete trotz seiner amerikanischen Herkunft für die ehemalige Sowjetunion. Durch seinen Freund Revolver Ocelot gelangte er zuerst in die Söldnerenklave „Outer Heaven“ und anschließend zur FOX-HOUND.

VULCAN RAVEN

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

DIE METAL GEAR-SERIE

METAL GEAR

System: MSX

Erscheinungsdatum: Mai 1987

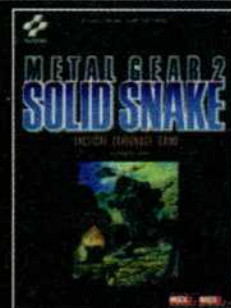
Das erste Metal Gear war auch gleichzeitig Hideo Kojimas erster Titel für das Softwarehaus Konami. Wir schreiben das Jahr 1990. In einem kleinen Land in Südafrika ruft ein machthungriger Söldner einen neuen Staat aus - „Outer Heaven“. Die Spezialeinheit FOX-HOUND sendet ihren besten Agenten Gray Fox aus, um den wahnsinnigen Diktator zu liquidieren. Aber nach wenigen Tagen bricht der Kontakt zu dem Spitzenagenten plötzlich ab. FOX-HOUND muß schnell handeln und schickt einen weiteren Söldner mit dem Codenamen Solid Snake nach Outer Heaven. In der Rolle des berühmten Einzelkämpfers mußte man gegen eine ganze Söldnerarmee, einen gigantischen Kampfroboter (Metal Gear) und am Ende gar gegen Big Boss, den Chef von FOX-HOUND, antreten.



METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

System: MSX

Erscheinungsdatum: Juli 1990



Für seine Zeit war Metal Gear 2 Solid Snake mit vier MBit ein absolutes Cartridge-Monster. Neun Jahre nach dem Fall von Outer Heaven kehrt Big Boss zurück. Diesmal versucht er im Nahen Osten das kleine Land Sansibar unter seine Fittiche zu nehmen. Auf der ganzen Welt werden die Atomwaffenlager geschlossen und die Sprengköpfe vernichtet - nur Big Boss und seine abtrünnigen Söldner wollen verhindern, daß ein absoluter Weltfrieden zustande kommt. Big Boss läßt deshalb noch nicht geschlossene Waffenlager überfallen und den Wissenschaftler Dr. Kio Marv entführen. Der Doktor hat einen Mikroorganismus erschaffen, der in der Lage ist, Rohöl in reines, hochwertiges Öl zu verwandeln. Solid Snake, der immer noch unter dem Verrat seines ehemaligen Chefs leidet, wird zurückbeordert, um den Doktor aus den Klauen der Söldner zu befreien und die Welt vor einer atomaren Schreckensherrschaft zu bewahren.



METAL GEAR

System: NES

Erscheinungsdatum: Dezember 1987

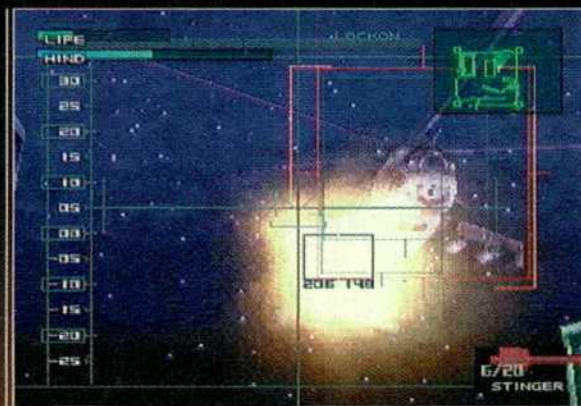
Ungefähr ein halbes Jahr nach dem Release für das MSX-System veröffentlichte Konami Metal Gear für das NES (Nintendo Entertainment System). Die Story glich dem MSX-Metal Gear vollkommen. Nur Grafik und Steuerung wurden etwas verfeinert.

SNAKE'S REVENGE

System: NES

Erscheinungsdatum: April 1990

Nachdem klar wurde, daß Metal Gear 2 Solid Snake niemals auf dem NES erscheinen würde, setzte Konami den NES-Besitzern kurzerhand Snake's Revenge vor. Im Vergleich zum Original aus dem Jahr 1987 war Snake's Revenge in den Augen der Fans kein richtiges Metal Gear-Spiel. Viel zu actionlastig erinnerte das Game eher an Konamis Contra-Serie als an die Abenteuer des gewieften Einzelkämpfers. Ein weiterer Kritikpunkt war die Story - viel zu oberflächlich und lächerlich für ein richtiges Metal Gear. Schauplatz für das Gemetzel war die Insel „Ishkabibil“, und der Oberbösewicht trug den Namen „Higharolla Kockamamie“ - mehr muß man zu dem schändlichen Werk, das den Namen von Solid Snake in den Schmutz zog, wohl nicht mehr sagen.



Trotz seines russischen Hind-Kampfhubschraubers hat Liquid Snake gegen Solid nicht den Hauch einer Chance.



Starrt Snake Meryl zu lange an, wird diese vor lauter Scham feuerrot.

erneut das Codec und der Colonel gibt ihm Anweisungen, wie weiter vorzugehen sei. Laut Kenneth Baker und Roy Campbell wurde Meryl, die Nichte des Colonels, ebenfalls gefangengenommen. Snake soll sie per Codec anrufen und sich mit ihr treffen. Nachdem sich der Einzelkämpfer erneut durch die Panzerhalle geschlichen und in dem oberen Büro, zu dem er nur mit der Level 2-Codekarte Zutritt erlangt, versteckt hat, schafft er es endlich, Meryl zu kontaktieren. Als das Codec die Verbindung aufbaut, kann er seinen Augen nicht trauen. Auf dem Bildschirm erkennt er den Soldaten wieder, der ihn aus der Zelle befreit hat - es war die Nichte des Colonels. Ein hitziges Gespräch entbrennt, in dem auch kleine Flirteinlagen nicht fehlen. Am Ende ihrer Diskussion verspricht sie, Snake die Panzertüre zu öffnen, die zum anderen Gebäudekomplex führt, und sich anschließend in Sicherheit zu bringen. Zwar schafft es Meryl, die elektronischen Sicherheitsvorkehrungen des Tores auszuschalten, doch ihr Versprechen, sich aus der Sache von nun an herauszuhalten, hält sie nicht ein. Dadurch handelt sich Snake, wie sollte es auch anders sein, noch einige tödliche Probleme ein.

Je tiefer sich Solid in die Wiederaufbereitungsanlage vorkämpft, desto schwieriger wird sein Weg. Selbstschußanlagen, Minen oder andere hinterhältige Fallen machen ihm das Leben schwer. Neben Revolver Ocelot setzen auch die restlichen Ex-Mitglieder von FOX-HOUND, jeder auf seine eigene



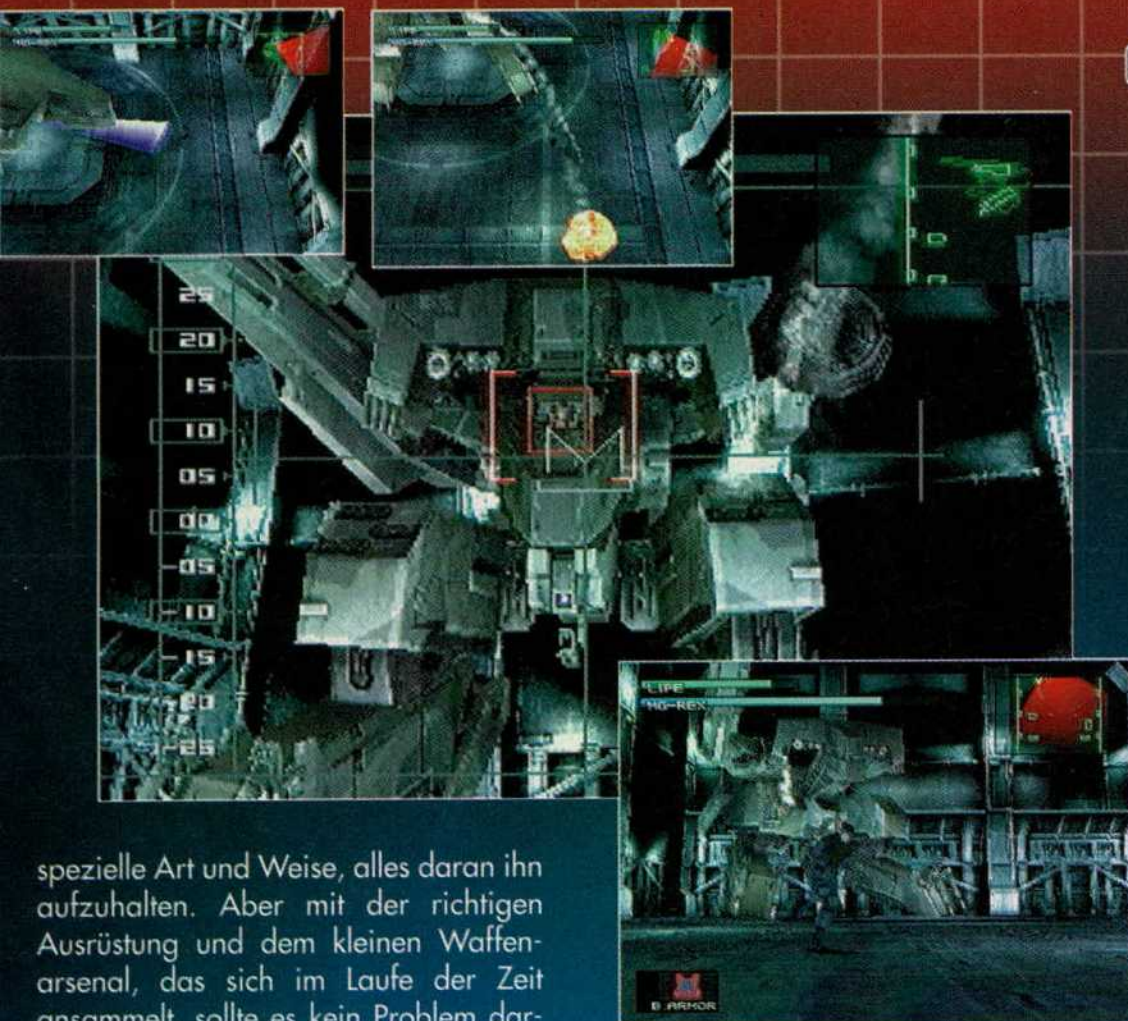
Damit man sich die ganzen Frequenzen nicht merken muß, werden sie automatisch im Speicher des Codec festgehalten.



Name unbekannt
Geschlecht männlich
Alter ca. 30 Jahre
Nationalität Mexikaner

Der ehemalige Hollywoodschauspieler ist ein Meister der Verkleidung. Nachdem er seine Schauspielkarriere an den Nagel gehängt hatte, arbeitete er zuerst für den CIA und anschließend bei der FOX-HOUND. Decoy kopiert die zu imitierende Person perfekt. Wenn es sein muß, imitiert er nicht nur die Mimik oder den Geruch seines Opfers, sondern auch dessen Blut. Um dies bewerkstelligen zu können, nimmt er große Dosen Steroide zu sich, die sich immer öfter negativ sowohl auf seine Psyche als auch auf seine Physis auswirken.

DECOY OCTOPUS



spezielle Art und Weise, alles daran ihn aufzuhalten. Aber mit der richtigen Ausrüstung und dem kleinen Waffenarsenal, das sich im Laufe der Zeit ansammelt, sollte es kein Problem darstellen, die Terroristen selbst aus dem Weg zu räumen. Die SOCOM stellt nur die kleinste Feuerwaffe in Snakes Inventar dar. Vom FAMAS-Sturmgewehr über den High Tech-Nikita-Raketenwerfer bis hin zum PSG1-Scharfschützengewehr, mit dem man Sniper Wolf aufs Korn nehmen muß, werden die Bedürfnisse eines jeden Waffennarren vollends zufrieden gestellt. Neben den Gewehren und Raketenwerfern stehen dem Elite-Kämpfer noch andere nützliche Apparaturen und Mittelchen zur

► Diese 14 Seiten reichen in keinsten Weise aus, um die Story und Spieltiefe von Metal Gear Solid nur ansatzweise zu beleuchten. Obwohl wir in Anbetracht der umfangreichen Geschichte eigentlich noch fast nichts über die Story verraten haben, war es im Grunde genommen schon zu viel. Denn wer Metal Gear Solid wirklich genießen will, sollte an sich nichts Genaueres über den Verlauf des genialen Spiels erfahren.

„DAS WICHTIGSTE BEI METAL GEAR SOLID IST ES, FÜR DAS FEINDLICHE AUGE UNSICHTBAR ZU BLEIBEN.“

Verfügung. Nachtsichtgeräte, Minensucher oder Diazepam, das das Zittern der Hand unterdrückt, um nur einige zu nennen. Snake ist auch in der Lage, sich unter einem Faltkarton zu verstecken. Insgesamt gibt es drei verschiedene dieser recht eigenwilligen Verstecke, die aber auch noch einem anderen Zweck dienen. Auf den Kartons sind verschiedene Zielpunkte, wie etwa „Zum Hubschrauberlandeplatz“, angegeben. Begibt man sich in einen dieser Kartons und platziert Snake auf einem Transportfahrzeug, so taucht nach einiger Zeit ein Genom-Soldat auf und verfrachtet den Karton mitsamt seinem lebenden Inhalt zu dem angegebenen Bestimmungsort. Auf diese Art und Weise sind zeitraubende Laufpassagen schnell und einfach zu überbrücken.

Metal Gear Solid strotzt vor Überraschungen und plötzlichen Wendungen des Plots. Action, Witz, Verrat, Intrigen und Liebe - all diese Elemente erwartet man höchstens von einem High Budget-Film aus Hollywood. Bei Metal Gear Solid scheint es sich um genau einen solchen zu handeln. Dies liegt nicht nur an der grandiosen Story, sondern auch an der stimmungsvollen, atmosphärischen Soundkulisse, die ohne Zweifel jedem Hollywoodstreifen das Wasser reichen kann, und der herrlichen Grafik mit ihren filmreifen Kameraeinstellungen und Zwischensequenzen, die stets ohne Ladeverzögerung ins Spielgeschehen miteingeflochten sind. Konami machte sich die Mühe, Metal Gear Solid komplett, inklusive Sprachausgabe, ins Deutsche zu übersetzen. Im Großen und Ganzen ist die Übersetzung bis auf wenige Ausnahmen, gut gelungen. Alles wurde komplett lippen-synchron aufgezeichnet. Daraus ergeben sich größere und kleinere Unfeinheiten in den Texten, wie etwa: „...die können eine Atomrakete schießen!“. Die Synchronstimmen sind relativ passend. Nur Liquid Snake, Mei Ling und mitunter auch Hal Emmerich wirken so unecht, daß man jedesmal, wenn sie ihren Mund aufmachen und

DIE ZEITAFEL

1970 - 1980

> Solid Snake und Liquid Snake werden geboren.

1981 - 1990

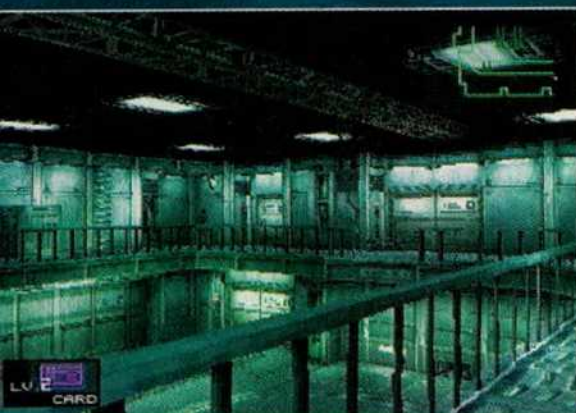
> Big Boss ruft den Staat „Outer Heaven“ aus.

1991 - 2000

> Die Vereinten Nationen gründen die FOX-HOUND, eine High Tech-Spezialeinheit, die verstärkt gegen den internationalen Terrorismus vorgehen soll.
> Die FOX-HOUND sendet Solid Snake nach Outer Heaven, um Big Boss und Metal Gear, einen mit Atomwaffen bestückten Roboter, zu vernichten.
> Im Nahen Osten vereinen sich Söldner zur Republik Sansibar und beginnen damit Atomwaffenlager zu überfallen.
> Die FOX-HOUND schickt Solid Snake nach Sansibar, um die Söldner aufzuhalten und Dr. Kio Marv zu befreien, mit dessen Hilfe Sansibar die Kontrolle über den weltweiten Ölhandel an sich reißen will.

2001 - 2010

> Solid Snake quittiert seinen Dienst bei FOX-HOUND und kehrt in die Wildnis der Berge Alaskas zurück.
> Die FOX-HOUND unterzieht ihre Mitglieder einer Gentherapie. Ihr Ziel ist es, einen übermenschlichen Supersoldaten zu züchten.
> Abtrünnige Mitglieder der FOX-HOUND besetzen unter der Führung von Liquid Snake eine geheime Wiederaufbereitungsanlage der US-Regierung auf Shadow Moses Island vor der Küste Alaskas. Sie drohen mit atomaren Angriffen, die den gesamten Erdball ins Chaos stürzen würden, falls ihren Forderungen nicht nachgegeben werden sollte.
> Solid Snake wird ein weiteres Mal aus dem Ruhestand geholt, um seinen ehemaligen Kameraden Einhalt zu gebieten. Gezwungenermaßen nimmt Solid Snake den Auftrag an.



NameNaomi Hunter
Geschlechtweiblich
Alterca. 20 Jahre
Nationalität Halb Japanerin,
.....halb Inderin

Die medizinische Chefin von FOX-HOUND ist eine Expertin in Sachen Gentherapie. Bevor sie zur FOX-HOUND kam, arbeitete sie bei der ATGC, einem renommierten Biolabor. Alle sechs Monate müssen sich die Mitglieder der Spezialeinheit einer Therapie unterziehen. Das Ziel ist das Einsetzen neuer Soldatengene, die beispielsweise für taktisches Verständnis verantwortlich sind. Unter anderem arbeitet Dr. Naomi an einem Heilmittel für das Krankheitsbild der Symmetrie, das häufig bei genmanipulierten Menschen auftritt.

DR. NAOMI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID



Sniper Wolfs Ende gehört wohl zu den dramatischsten in der Welt der Videospiele.



NASTASHA ROMANENKO



Mit etwas Glück kann man mit dem Fotoapparat die geisterhaften Gesichter der Entwickler von Metal Gear Solid einfangen.

Name .Nastasha Romanenko
Geschlechtweiblich
Alter30 Jahre
Nationalität ...Ukrainerin
Größe166 cm

Als im Jahre 1986 das Atomkraftwerk in Tschernobyl explodierte, wurden ihre Eltern gezwungen bei den Aufräumarbeiten zu helfen. Nachdem sie an den Strahlungsschäden gestorben waren, wanderte Nastasha nach Amerika aus. Bevor sie der FOX-HOUND beitrug, arbeitete sie für den DIA und die NSA. Sie kennt jede Waffe wie ihre Westentasche. Ihr Spezialgebiet sind Atomwaffen. Bei jedem Auftrag, bei dem Atomwaffen zum Einsatz kommen könnten, wird Nastasha Romanenko zur Mission hinzugezogen.

einen Ton von sich geben, mit leichtem Kopfschütteln vor dem Bildschirm sitzt. Die Stimmen von Psycho Mantis, Revolver Ocelot und ganz besonders von Sniper Wolf hingegen sind extrem gut gewählt und hauchen den Charakteren, besonders durch die passenden Betonungen des Textes, erst so richtig Leben ein. Leider vermag ein Großteil der restlichen Charaktere diese Hürde, die für einen Profi-Synchronsprecher eigentlich kein Problem darstellen sollte, nicht zu meistern. Sicherlich kann man immer sagen, daß eine englische Version besser klingt, aber das wäre zu subjektiv, da Englisch nicht unsere Muttersprache ist und wir somit den Unterschied nicht ausreichend beurteilen können. Außerdem klingen fremdsprachige Versionen, seien es Filme oder Spiele, meistens besser - zumindest für das deutsche Ohr. Natürlich hätte man auch nur die Untertitel übersetzen können, aber dadurch wäre die Aufmerksamkeit des Spielers vom eigentlichen Geschehen zu den Bildschirmtextritten hin abgelenkt worden - und das Spiel mehr oder weniger an sich vorbeiziehen zu lassen, wäre wohl kaum im Sinne des Erfinders gewesen. Auf alle Fälle ist der gute Wille von Konami zu loben, allen Spielern, die der englischen Sprache nicht so mächtig sind, Metal Gear Solid somit näher zu bringen.

Nicht nur die Story, die Grafik und der Sound machen Metal Gear Solid zu dem grandiosen Spiel, das es zweifellos

ist. Das Game lebt auch von den Kleinigkeiten, von den raffinierten und innovativen Ideen der Entwickler und von dem Realismus und der Logik, die sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel ziehen. So kann sich Snake beispielsweise an einem kranken Genom-Soldaten anstecken, wenn er sich zu lange in dessen Nähe aufhält. Meryl dagegen treibt es die Schamerröte ins Gesicht, wenn man sie zu lange ansieht. All' diese Feinheiten verleihen dem Spiel etwas Einzigartiges. Kaum ein anderer Titel auf der PlayStation weiß den Dual Shock Controller so effektiv einzusetzen wie Metal Gear Solid. Sicherlich fängt das Joypad „nur“ an zu rütteln, aber stets so perfekt getimt, daß es die augenblickliche Situation noch realistischer wirken läßt. Durch die Dual Shock-Effekte kann man z.B. die Herzschläge des DARPA-Chefs bis zu seinem letzten Atemzug mitspüren, im Sniper Mode Snakes Puls fühlen oder sich die heftigen Rotorbewegungen des Hind in Mark und Bein übergehen lassen. Vollkommen neuartig ist auch die Interaktion mit dem Spieler selbst, die vorher in noch keinem PlayStation-Spiel möglich war. Psycho Mantis spricht beispielsweise den Spieler direkt an, befiehlt ihm, den Controller auf den Boden zu legen oder liest seine Memory Card. Zu einem späteren Zeitpunkt gerät man in die Klauen von Revolver Ocelot, der Snake foltert. Überlebt man dies bzw. gibt nicht auf, so kann man nicht nur den Ausgang



Sobald der Einsatz erfolgreich beendet wurde, erhält man das jeweilige Self Running Demo von Solid Snakes Mission.



Mit einem verächtlichen Lachen versucht Liquid, Solid von Metal Gear Rex zu schlagen.

Name ...McDonnell Benedict
.....Miller
Geschlechtmännlich
Alterca. 50 Jahre
Nationalität ...Amerikaner
RasseWeißer

McDonnell Miller ist einer von Roy Campbells besten Freunden. Der Überlebensspezialist war für Solid Snakes Ausbildung verantwortlich. Nur ihm ist es zu verdanken, daß Solid Snake solch ein hervorragender Soldat geworden ist. Genau wie Solid lebt Master Miller einsam und zurückgezogen in den weiten Bergen Alaskas.

MASTER MILLER



In einer wilden Verfolgungsjagd hetzen sich Liquid und Snake dem Ende entgegen.

ÜBRIGENS...

Der deutschen Version von Metal Gear Solid liegt sowohl ein kleines Poster des Spiels, als auch eine spielbare Demo-Version von Konamis Horror-adventure Silent Hill bei.



Je nachdem wie erfolgreich man den Einsatz gemeistert hat, erhält man einen Codenamen.

des Spiels verändern, sondern kommt auch in den Genuß einer Massage, die via Dual Shock Controller von Dr. Naomi verabreicht wird.

Je nachdem, mit welchem Ende man Metal Gear Solid durchspielt, erhält man entweder ein Bandana, das Snake unendlich viel Munition zukommen läßt, oder den Stealth-Anzug, wie er von Otacon, einem von Solids Helfern getragen wird. Desweiteren wird ein Extreme-Schwierigkeitsgrad freigeschaltet, in dem nicht nur das Radar, sondern auch die herumliegende Ausrüstung und Solid Snakes Schadensverträglichkeit reduziert werden. Findet man

drückt und nur noch sehr schwerfällig vom Fleck kommt, fällt kaum ins Gewicht. Es ist ein ungeschriebenes Gesetz, daß jeder PlayStation-Besitzer dieses Spiel sein Eigen nennen muß. Egal ob Profi-Zocker oder Gelegenheitspieler - nichts, aber auch gar nichts führt an Solid Snake & Co. vorbei. Jeder, der Metal Gear Solid in seine PlayStation einlegt, wird binnen weniger Minuten seine restlichen PSX-Spiele in eine dunkle Kammer packen und vor seinen Freunden und Verwandten leug-

„ACTION, WITZ, VERRAT, INTRIGEN UND LIEBE - ALL' DIESE ELEMENTE ERWARTET MAN HÖCHSTENS VON EINEM HIGH BUDGET-FILM AUS HOLLYWOOD. BEI METAL GEAR SOLID SCHEINT ES SICH UM GENAU EINEN SOLCHEN ZU HANDELN.“

während des Spiels die Fotokamera, so kann man damit Bilder von allen möglichen Locations im Spiel machen. Mit etwas Glück und fotografischem Feingefühl kann man in der Nachbetrachtung der Bilder die geisterhaften Schemen der Entwickler erkennen. Es kommt aber stets darauf an, welches Motiv man fotografiert. Nimmt man das Policenauts-Poster im Labor vor die Linse, so taucht in den Special Options im Menüpunkt „Album“ Hideo Kojima, der Erfinder der Metal Gear-Serie und von Policenauts auf.

Metal Gear Solid ist nicht nur ein Spiel, es ist ein Meisterwerk! Alles scheint bei diesem Game perfekt zu sein. Grafik, Sound, Story, einfach alles. Über die klitzekleinen Mankos bei der Synchronisation kann man getrost hinwegsehen. Auch daß Snake sich manchmal, besonders in heiklen Situationen, ungewollt an die Wand

nen, jemals solch eine unausgereifte Software gekauft zu haben. Wir alle wollen nur hoffen, daß Hideo Kojima nicht wieder neun Jahre bzw. sechs Jahre für die Entwicklung des nächsten Teils der Metal Gear-Serie benötigt, denn das würde niemand überleben, der dem Metal Gear-Wahn verfallen ist - und das geht sehr, sehr schnell!

POSITIV

- geniale Spielidee
- imposante Storyline
- filmreife Kameraführung und imposanter Grafikstil
- atmosphärische Soundkulisse und tolle Dual Shock-Effekte
- gegnerische Intelligenz
- deutsche Synchronisierung

NEGATIV

- geschmacksabhängige Synchronstimmen

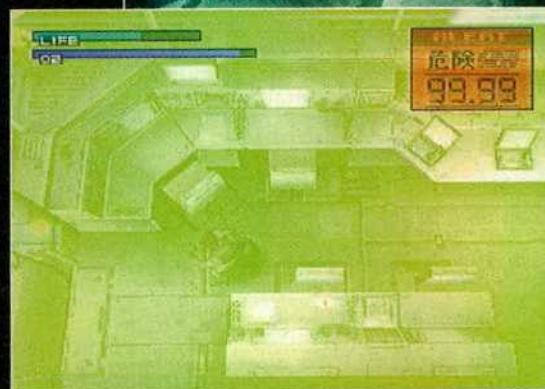
HIDEO KOJIMA



Hideo Kojima wurde am 24. August 1963 in Setagaya Tokio geboren. Im Alter von drei Jahren zog er mit seinen Eltern nach Kobe, wo er auch aufwuchs. Bereits in der Schule begann er damit, 8mm-Filme zu drehen und Geschichten zu schreiben. Er arbeitet seit jeher bei Konami und fing in dem berühmten Softwarehaus als Spieleentwickler an. Dies ist er bis heute geblieben. Seine Hobbys sind: Lesen, Musik hören und Filme. Zu seinen Lieblingsregisseuren zählen solch bekannte Persönlichkeiten wie David Lynch, George A. Romero, Sam Raimi, James Cameron und John Carpenter. Aber auch viele japanische, in unseren Gefilden nicht so bekannte Regisseure wie etwa Akira Kurosawa oder Joji Iida gehören zu seinen Favoriten. Hideo Kojima möchte in naher Zukunft gerne einmal einen Film drehen und weitere, vollkommen neue Videospiele für die Konsolen der nächsten Generation entwickeln.

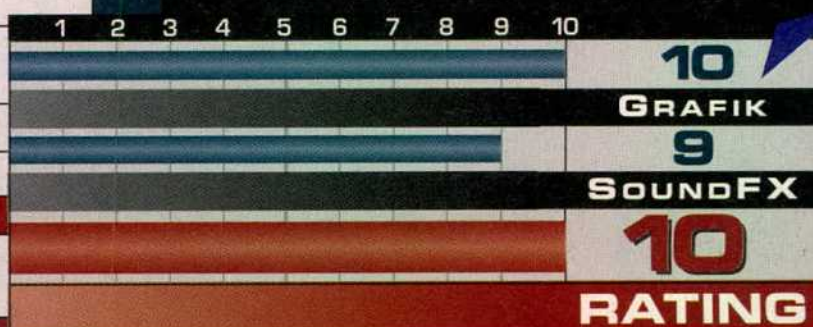


Die Kommandozentrale, in der die drei PAL Keys eingelegt werden müssen, wird durch Überwachungskameras gesichert, die, sobald sie einen Eindringling entdecken, tödliches Nervengas freisetzen.



Das Bandana, das man nach dem Good Ending erhält, verleiht dem Agenten unendlich Munition.

play
PLAY STATION
BEST BUY!



PREMIER MANAGER 99

MARK LIEBOLD

Genre Sportmanager
Hersteller Gremlin Interactive
Entwickler Gremlin Interactive
Testmuster Acclaim Entertainment
Erhältlich ab sofort
Preis ca. 89,- DM



Pre-Season Friendly

Juventus 3 - 1 Arsenal

Friendly # 1	
60:14	
2nd Half	
Possession	
Territory	
0	Corners 2
4	Offsides 4
9	Shots 5
6	On Target 5
3	Subs Left 3

Angelo Peruzzi	David Seaman
Ciro Ferrara	Lee Dixon
Mark Iuliano	Nigel Winterburn
Zinedine Zidane	Remi Garde
Igor Tudor	Tony Adams
Alessio Tacchinardi	Gilles Grimandi
Antonio Conte	Ray Parlour
Alessandro Del Piero	Patrick Vieira
Daniel Fonseca	Dennis Bergkamp
Nicola Amoroso	Nicholas Anelka
Didier Deschamps	Fredrik Ljunberg

Die eigentlichen Spiele zwischen den Teams erweisen sich zwar als recht langweilige Tabellengeschichte...

Ähnlich wie der Hersteller Electronic Arts mit seinen zahlreichen Sportspielen setzt auch Gremlin Interactive auf ein jährliches Update ihrer Games. Deshalb ist es kaum verwunderlich, daß auch im neuen Jahr ein aufgefrischter Nachfolger des beliebten Premier Managers auf die WiSim-Spielerwelt losgelassen wird.

Im Gegensatz zum letztjährigen Premier Manager, in dem Spieler lediglich die Teams der Premier League und ihrer drei Unterdivisionen zur Verfügung standen, darf man sich in der '99er-Version auch um die Mannschaften der italienischen Serie A und B kümmern. Es bieten sich zwei



... dafür kann man danach die Highlights der Begegnung, die mit Hilfe der Actua Soccer-Engine zum Leben erweckt werden, genauer unter die Lupe nehmen.

verschiedene Möglichkeiten an, sich der 92 englischen und 38 italienischen Teams anzunehmen. Im Manager-Modus muß man eine Mannschaft, sei es Arsenal London, Lazio Rom oder das drittklassige Team aus Brighton durch eine ganze Saison und anstehende Superleague-, Coppa-Cup- oder FA-Cup-Spiele begleiten, stets darauf bedacht neue Spielereinkäufe zu tätigen oder Werbeverträge auszuwählen. Darf man im Manager-Modus jedes Team leiten, so beginnt man hingegen im Karriere-Modus ganz von vorne, sprich in der untersten Division bzw. Serie. Schafft man es, sein Team zum Erfolg zu bringen, so erhält man schnell Angebote von anderen Vereinen, die sich meist in einer höheren Klasse, dafür aber am Tabellenende befinden. Wird die angebotene Managerposition wahrgenommen, geht es nur noch darum, das Team aus dem Keller zu ziehen, da man sich ansonsten sehr schnell einen

Negotiations		M. Holzmueller MANCHESTER UNITED	
Date SUN 27 DEC 1998		MONEY AVAILABLE £33,375,107	
Paul Gascoigne	RATING ★★★★★ AGE 31 Middlesbrough STATUS Not on transfer list	VALUATION £2,200,000	OFFER £2,780,000 WAGE £45,750 CONTRACT 3 Years BONUS £175 Clean Sheet
STATISTICS P T S H P S C 82 75 81 78 77 77 81		Increase Weekly Wage Offer	

In den Spielerprofilen, die bei wichtigen Vertragsverhandlungen aufgerufen werden, wurden kleine digitalisierte Bilder der Spieler miteingefügt.

neuen Verein suchen muß.

Im Vordergrund steht immer die Mannschaft. Diese kann, falls man das nötige Kleingeld in petto hat, mit Hilfe von angeworbenen Spielern verbessert werden. Allerdings darf man sich nicht nur auf Fußballgötter wie David Beckham, Ronaldo oder Edwin van der Sar verlassen; denn eine ordentliche Portion Glück und die richtige Taktik bewirken oft mehr als ein einzelner Spitzenstürmer oder Flankengott. Insgesamt stehen 17 verschiedene Formationen sowie jeweils drei unterschiedliche Defensiv und Offensiv-Strategien zur Verfügung. Je nachdem, welche Strategien das rivalisierende Team anwendet, sollte man die passende Gegentaktik parat haben. So können bspw. recht defensive Aufstellungen einfach mit hohen und weiten Flanken in den gegnerischen Strafraum geknackt werden.

► Zwar stehen dem Spieler nun mehr Manageroptionen als bisher zur Verfügung, jedoch wurde die Feinabstimmung der Mannschaft mehr oder weniger ganz aus der '99er-Variante her-

League Tables		M. Holzmueller MANCHESTER UNITED	
Date SUN 27 DEC 1998			
English Premier Division			
	P	W	D
1 Manchester United	17	11	5
2 Middlesbrough	17	10	4
3 Charlton Athletic	17	10	2
4 Chelsea	17	8	4
5 Everton	17	9	1
6 Liverpool	17	8	3
7 Coventry City	17	8	2
8 Sheffield Wed.	17	7	5
9 Newcastle United	17	7	4
10 Leeds United	17	7	4

View Division 2

Offer J. Beefeater
PETERBOROUGH UTD

Team: Northampton Town
Money Available: £696,295
League: English Division 2
Position: 24th
Stadium: Sixfields
Capacity: 7,653
Squad: 2 7 8 6
Accept Reject

Hat man im Karriere-Mode genügend Erfolg, wird man von anderen Vereinen angeworben.

Date		Finances		J. Beefeater PETERBOROUGH UTD	
THU 1 OCT 1998					
INCOME		EXPENDITURE			
Player Sales	£0	Player Purchases	£0		
Gate Receipts	£645,702	Player Wages	£619,450		
Sponsorship	£251,900	Ground Improvements	£0		
TOTAL	£897,602	TOTAL	£619,450		
		CASH	£444,052		
Next Match Win Bonus		£0	Per Player		
Ticket Price		£12			
CASH ATTENDANCE POSITION					

Date	Training		J. Beefeater		
SAT 3 OCT 1998			PETERBOROUGH UTD		
		Fit	Skill	Rest	Fitness
1	Bart Griemink	★★★	92%		
2	Phil Chapple	★★★	99%		
3	Scott Houghton	★★★	92%		
4	Neil Lewis	★★★	85%		
5	Andy Edwards	★★★	92%		
6	David Rennie	★★★	97%		
7	Chris McMenamin	★★	92%		
8	Andy Legg	★★★	92%		
9	Dave Farrell	★★★	92%		
10	Steve Butler	★★★	92%		
11	Derek Payne	★★★	92%		

▲ Skill ▼

▼ Fitness ▲

Increase Fitness Allocation



Date	Pre Game Squad	M. Holzmueller
WED 30 DEC 1998		MANCHESTER UNITED
10 Dwight Yorke	★★★★ 84%	3
11 Nicky Butt	★★★★ 84%	4
12 Wes Brown	★★★ 99%	
13 Ole Solskjaer	★★★★ 91%	
14 Henning Berg	★★★★ 95%	
15 David May	★★★★ 99%	1
16 Denis Irwin	★★★★ 99%	
Andy Cole	★★★★ 94%	1
Jesper Blomqvist	★★★★ 85%	4
R. Van Der Gouw	★★★★ 76%	
Michael Clegg	★★★ 99%	

Vor dem Spiel müssen alle verletzten und gesperrten Spieler aus dem Kader genommen werden.

ausgenommen. So durften im letzten Jahr noch die Aggressivität des Teams oder separate Trainingsschwerpunkte wie etwa Passen oder Laufen festgelegt werden. Als Manager in der '99er-Saison besteht hingegen nur noch die Möglichkeit körperliche Fitness und allgemeine Fähigkeiten zu beeinflussen, jedoch keine speziellen mehr wie in der '98er Variante des Premier-Managers.

Grafisch beschränkt sich der Premier Manager '99, wie von anderen Managern und Wirtschaftssimulationen gewohnt, auf schmucklose Tabellen und Statistiken, in denen man einen schnellen und klaren Überblick über die augenblickliche Finanzlage, die Leistung der eigenen Mannschaft oder bevorstehende Begegnungen gewinnt.

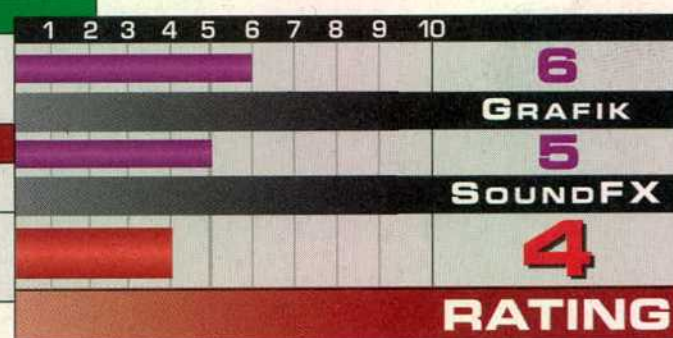
Während des gesamten Spiels wird man von einer mit der Zeit nervenden Hintergrundmusik begleitet, die nur während der eigentlichen Fußballspiele ab und zu vom lärmenden Geschrei der Fans unterbrochen wird. Aufgrund fehlender Spieltiefe, der eingeschränkten Aktionsmöglichkeiten, die gerade bei einem Manager das A und O sind, sowie der fehlenden deutschen Ligen ist Premier Manager '99 leider nur ein mittelprächtiger Fußballmanager, aus dem man mehr hätte machen können.

POSITIV

- Lizenzen der englischen und italienischen Ligen

NEGATIV

- keine Lizenz für die Bundesliga
- eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten



Pool HUSTLER

TONI OPL

Genre Sportspiel
Hersteller Infogrames
Entwickler Sunsoft

Testmuster Infogrames
Erhältlich ab Mai
Preis ca. 90,- DM



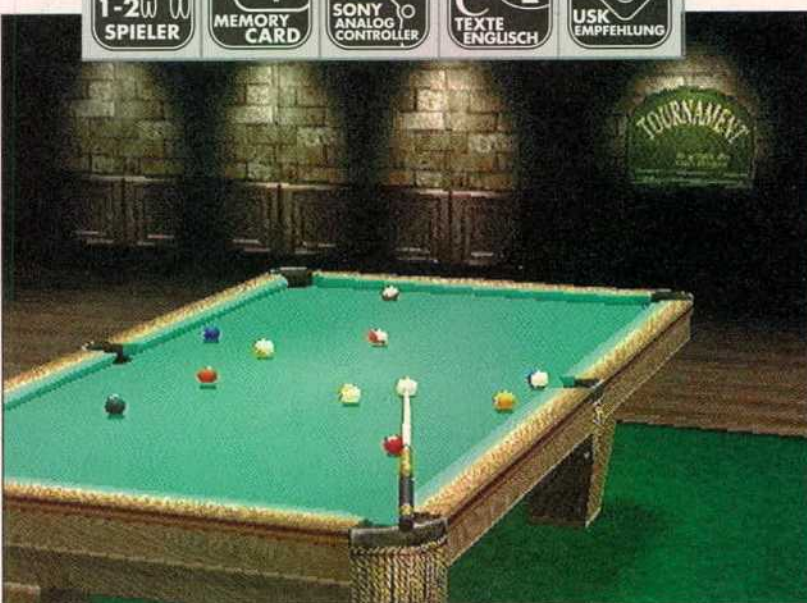
Bei den berühmten Trick-Shots müssen alle Kugeln mit nur einem Stoß versenkt werden.



Dies ist nur einer der Herausforderer im Story-Mode. Die Spielvariante kann man vor jedem Match selbst bestimmen.

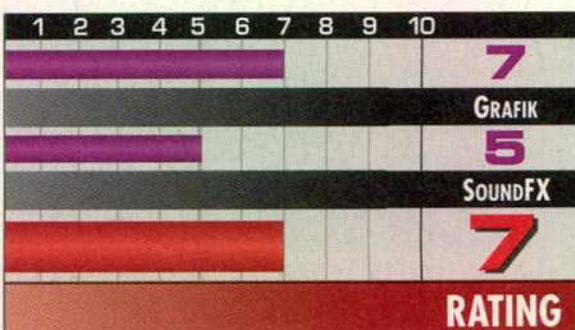
der. Pool Champion wird nur, wer in den sechs verschiedenen Kneipen alle zwölf Kontrahenten besiegt. Selbstverständlich steht auch dem Match gegen einen menschlichen Gegner und dem Ausprobieren komplexer Trick-Shots nichts im Wege.

Die Steuerung ist äußerst durchdacht und schon nach kurzer Zeit intuitiv zu beherrschen. Der Lauf der Kugeln, die grafisch mit ihren Oberflächenspiegelungen sehr gut gelungen sind, lässt sich jederzeit nachvollziehen. Die verschiedenen Billardtische sind sauber dargestellt, lediglich die Hintergründe wirken zu steril. Mit der richtigen Musik hätte Einiges mehr an Atmosphäre entstehen können, das lieblose Hintergrundge-



dudel allerdings beginnt schon nach fünf Minuten extrem zu nerven.

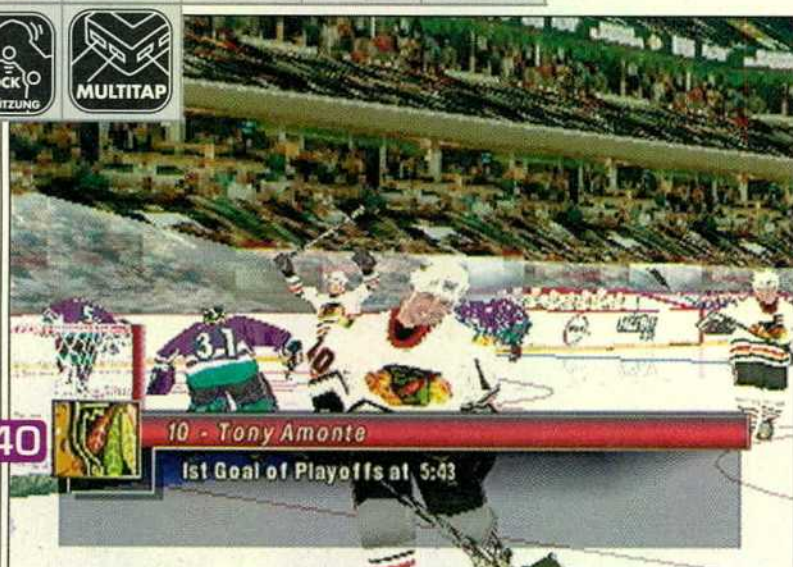
Infogrames beschert uns mit „Pool Hustler“ eine gelungene, sehr realistische Simulation des Spieles rund um die Gesetze der Physik.



NHL FACE OFF 99

MARTIN WEIDNER

Genre Sportspiel
 Hersteller 989 Studios
 Entwickler 989 Sports, Killer Game
 Testmuster SCED
 Erhältlich ab 26. März
 Preis ca. 89,- DM



Die Spieler hinterlassen leichte Schatten, selbst die Spots auf der Decke werden auf dem Eis reflektiert.

Für die PAL-Version von NHL Face Off 99 läßt sich Sony Computer Entertainment Europe fast sechs Monate Zeit; ein recht langer Zeitraum, wenn man bedenkt, daß nicht einmal die Bildschirmtexte eingedeutscht werden. Vielleicht war aber auch die Veröffentlichung von EA Sports' NHL 99 ein Faktor für den späten Erscheinungstermin. Wie dem auch sei, für die '99er Edition ihrer NHL Face Off-Serie hat sich 989 Sports natürlich einige Neuerungen einfallen lassen. Mike Emrick, der Sprecher der New Jersey Devils und Darren Pang von ESPN2 kommentieren die Action auf



Von den fünf Kameraperspektiven empfiehlt sich insbesondere die High Vertical-Ansicht (hier im Bild: ein One-Timer, eingeleitet durch Amonte von den Chicago Blackhawks). Die Spielgeschwindigkeit läßt sich übrigens, wie bereits im Vorgänger, sehr variabel den eigenen Bedürfnissen anpassen.



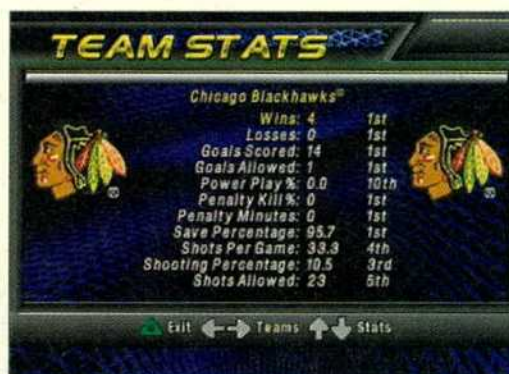
dem Eis - sehr routiniert übrigens. Während das Spiel angehalten wird, schwenkt die Kamera beeindruckend zu den Championship-Bannern, Flaggen, Displays und Spots, die von der Decke des Stadions herabhängen; die Präsentation ist durchaus sehr gut, genauso die Animationsphasen der Spieler, die merklich aufwendiger in Szene gesetzt wurden. Auf den Trikots der Spieler sind deren Namen und Nummern klar auszumachen, selbst die Gesichtszüge lassen sich eindeutig zuordnen. Für das Motion Capturing wurden über die bisherigen Kufencracks hinaus Kelly Hrukey, der ehemalige Goalie der San Jose Sharks, und Scott

Young, ein Forward der St. Louis Blues herangezogen; eine Tatsache, die insbesondere den Goalie-Animationen sehr zugute kam. Daß die Team- und Player Roster auf den neuesten Stand gebracht wurden, versteht sich eigentlich von selbst.

► In spielerischer Hinsicht hat sich hingegen nicht so viel getan: Das Icon Passing wurde etwas überarbeitet, neu hinzugekommen sind Icon Switching und on-the-fly defensive play-calling, d.h. auf Tastendruck läßt sich in der Defensive jeder beliebige Spieler anwählen bzw. die Formation verändern. An der KI wurde aber kaum etwas verbessert. Wie gehabt lassen sich gegnerische Teams zum Teil relativ bald mit Schema-F-Spielzügen austricksen, das Verhalten der eigenen Mitspieler ist auch nicht immer ganz nachvollziehbar. Hier wäre es sinnvoller gewesen, einen Teil der für die optische Frischzellenkur benötigte Zeit lieber in das eigentliche Gameplay zu investieren, denn in dieser Hinsicht hat NHL 99 ungeachtet der niedrigeren Spielgeschwindigkeit noch etwas mehr zu bieten.



Das Roster Management mit den Optionen für Spieler erstellen, Handeln und der Free Agent-Liste wurde aus dem Vorgänger übernommen.

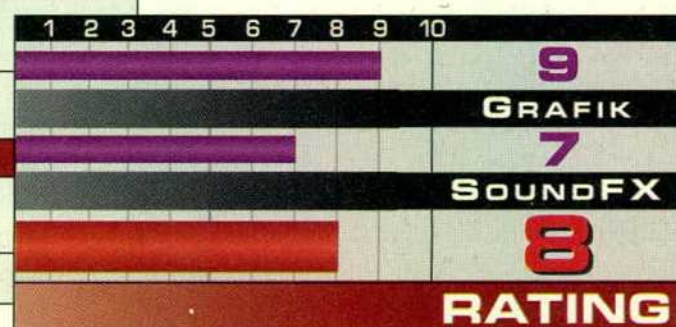


POSITIV

- saubere, schnelle und sehr detaillierte Grafikengine
- umfassende Features

NEGATIV

- kaum spielerische Neuerungen
- KI könnte noch besser sein





playcharts

Die play Redaktions-Tips

Stephan

1. TOCA 2 (PC)
2. FIFA 99
3. Gran Turismo
4. Dark Project (PC)
5. Colin McRae Rally

Sven

1. Carmageddon 2 (PC)
2. Metal Gear Solid
3. Half-Life Deutsche Version (PC)
4. Ehrgeiz
5. Street Fighter Zero 3

Martin

1. Road Rash 3D
2. Road Rash (3DO)
3. Wing Commander III (3DO)
4. Warzone 2100
5. Colony Wars Vengeance

Mark

1. Metal Gear Solid
2. Carmageddon 2 (PC)
3. FIFA 99
4. Road Rash 3D
5. Colony Wars Vengeance

Mischa

1. Dark Project (PC)
2. Metal Gear Solid
3. Caesar 3 (PC)
4. Driver
5. Pen Pen Triathlon (DC)

Händlercharts - Theo Kranz Versand

- | | | |
|-----|--|---------------------|
| 1. | FIFA 99 | Electronic Arts |
| 2. | Wild Arms | SCEE |
| 3. | Soul Blade - Platinum | Namco |
| 4. | Tomb Raider III | Eidos Interactive |
| 5. | Crash Bandicoot 3 | SCEE, UIS |
| 6. | GTA - Grand Theft Auto | Take 2 Interactive |
| 7. | TOCA 2 Touring Cars | Codemasters |
| 8. | Tomb Raider - Platinum | Eidos Interactive |
| 9. | Resident Evil - Platinum | Virgin Interactive |
| 10. | Music | Codemasters |
| 11. | TOCA Touring Car Championship - Platinum | Codemasters |
| 12. | Crash Bandicoot - Platinum | SCEE |
| 13. | Gran Turismo | SCEE |
| 14. | Premier Manager 99 | Gremlin Interactive |
| 15. | Vergessene Welt Jurassic Park - Platinum | Electronic Arts |
| 16. | CyBall Zone | GT Interactive |
| 17. | Tekken 3 | Namco |
| 18. | Disney's Action Game Hercules - Platinum | SCEE |
| 19. | Oddworld Abe's Oddysee - Platinum | GT Interactive |
| 20. | Command & Conquer - Platinum | Virgin Interactive |

USA

- | | | |
|----|-------------------|--------------------|
| 1. | WCW/nWo Thunder | THQ |
| 2. | Metal Gear Solid | Konami of America |
| 3. | Frogger | Hasbro Interactive |
| 4. | Gran Turismo | SCEA |
| 5. | Crash Bandicoot 3 | SCEA |

England

- | | | |
|----|--------------------|---------------------|
| 1. | Premier Manager 99 | Gremlin Interactive |
| 2. | FIFA 99 | Electronic Arts |
| 3. | Crash Bandicoot 3 | SCEE |
| 4. | Abe's Exoddus | GT Interactive |
| 5. | Tomb Raider III | Eidos Interactive |

...und was wird in der Industrie gespielt?

Diesmal mit Marc Trennheuser -
Pressesprecher von Electronic Arts

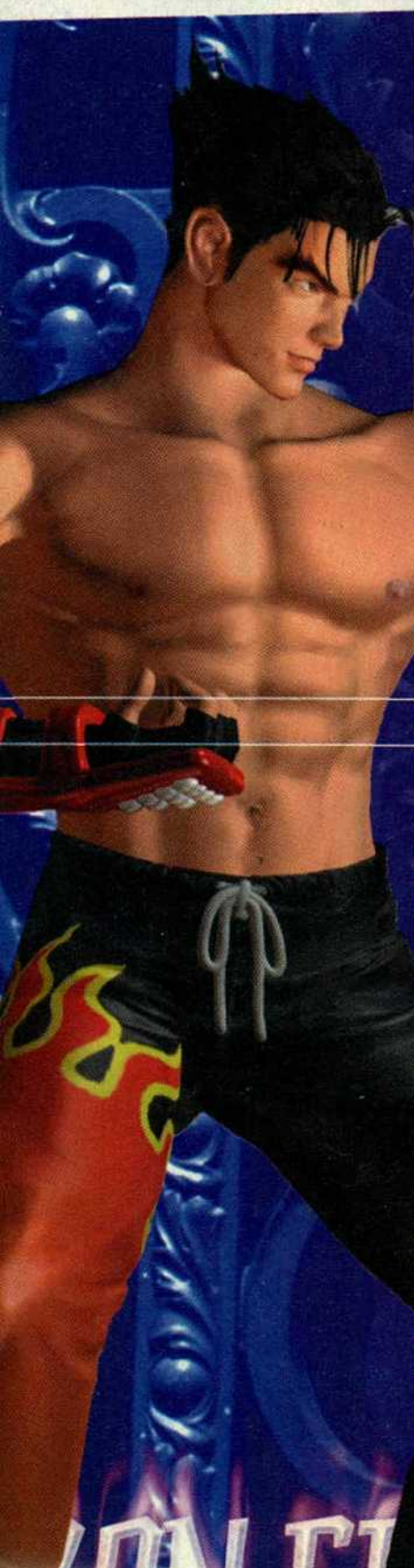
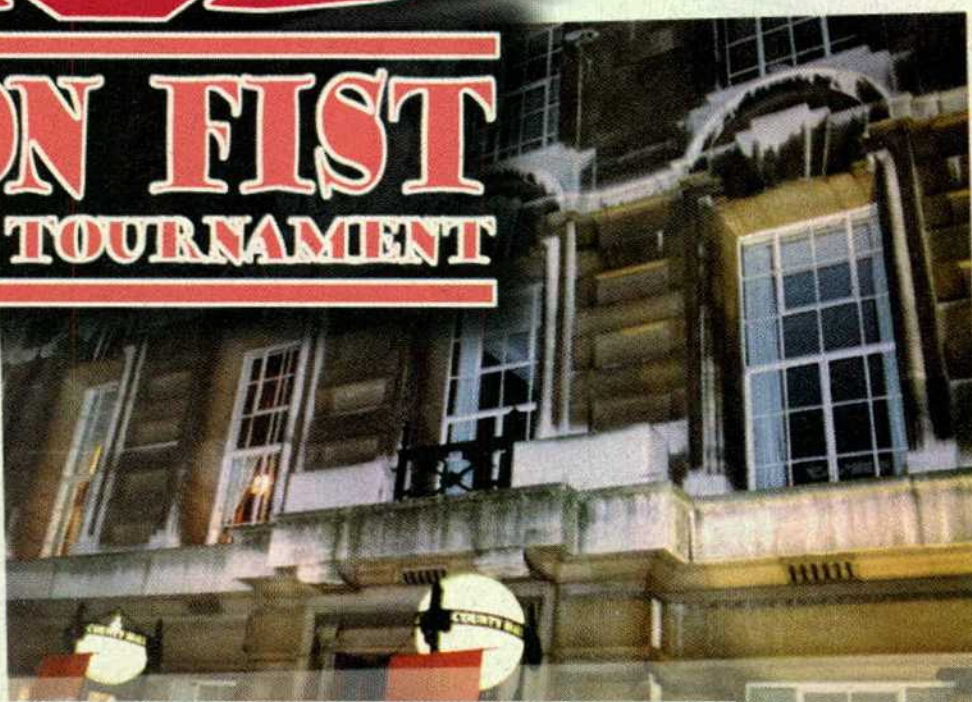
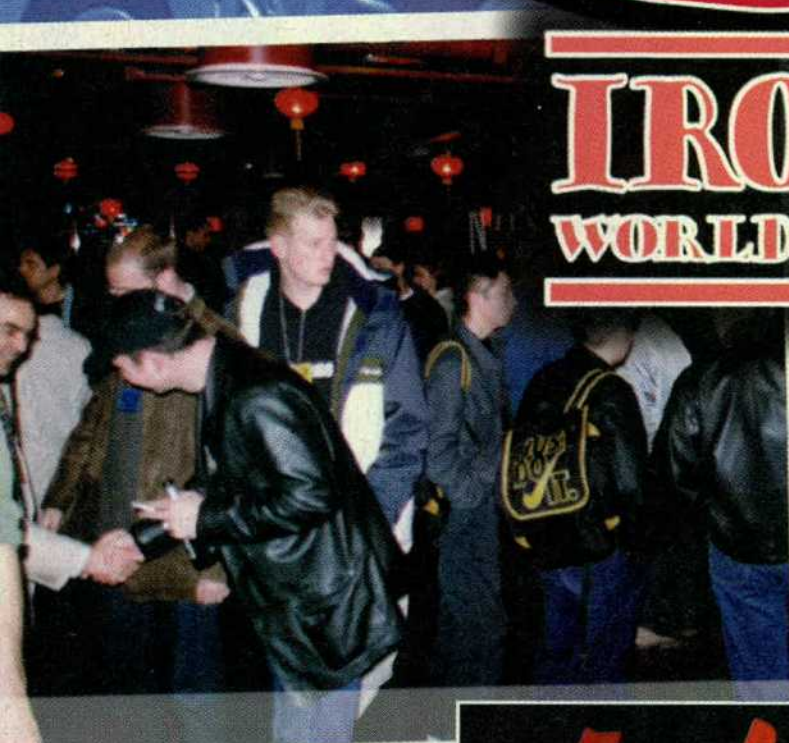


1. Wing Commander (alle Teile)
2. Dune 2 (PC)
3. Need for Speed III
4. Half-Life Deutsche Version (PC)
5. FIFA 99

TEKKEN 3

SVEN LIEBOLD

IRON FIST WORLD TOURNAMENT



Der Grand Champion: Ryan Hearts freut sich über 5000 US-Dollar.

TEKKEN 3, EINE RELIGION?

Für viele mag dies bestimmt zutreffen, denn aus welchem Grund sollte man sonst in die komplexe Lehre der vielschichtigen Kampfkünste des Namco-Hits eintauchen? Die von vielen noch immer gnadenlos unterschätzte Flexibilität des Ausnahme-Prügelspiels schraubte den nunmehr dritten Teil der Serie an die Spitze des Genres. Fast wie im richtigen Kampfsport ist eine Unmenge an Stunden nötig, um sich das komplette Bewegungsrepertoire eines Kämpfers anzueignen. Diesen Fleiß wollten Sony und Namco anscheinend belohnen, da sie zum ersten Mal den Tekken-Jüngern dieses Planeten die Chance gaben, in einem einmaligen Event gegeneinander anzutreten. Am

27. Januar war es soweit. Der große Tag des ersten Iron Fist-Tournament war gekommen und die Metropole London verwandelte sich in eine Hochburg internationaler Tekken-3-Talente. Schon von weitem stach ein gigantisches Tekken-Logo auf der alten Fassade der County Hall, in der sich das von Sony Computer Entertainment und Namco gesponsorte Spektakel abspielen sollte, ins Auge. Im Schatten des Big Ben trafen sich in der Namco-Station, einer der großen Spiel-Arenen des japanischen Riesen, die Besten der Besten.

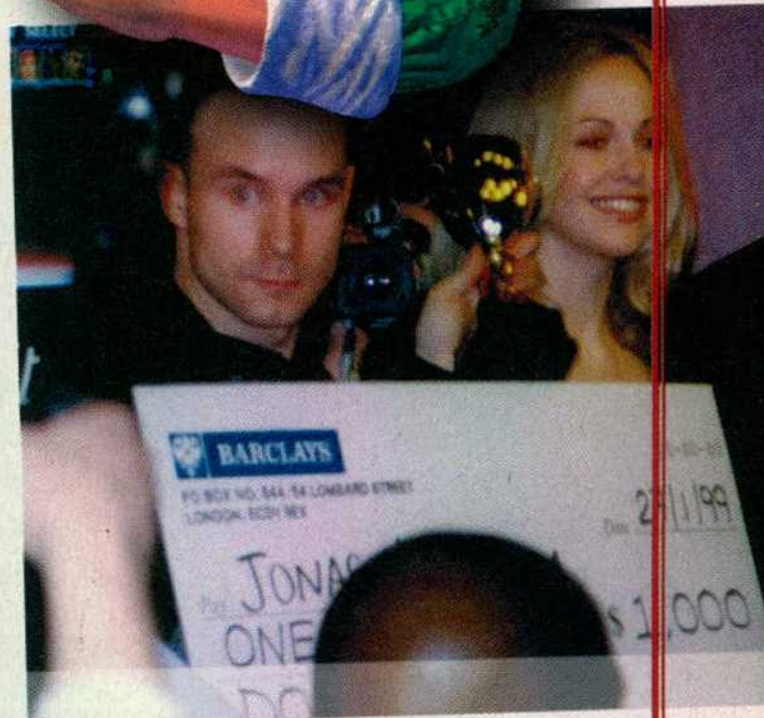
Ganz im Sony-Stil wurde das Ereignis üppig und stilvoll inszeniert. Trotz der fehlenden „sterblichen“ Gäste, da neben den Teilnehmern und ihren Begleitern nur die Fachpresse und diver-

se Fernsehanstalten vor Ort waren, baute sich im Laufe des Abends eine treibende Stimmung auf, die einem Tyson-Boxkampf alle Ehre gemacht hätte. Das Teilnehmerfeld setzte sich aus insgesamt 32 Joypad-Akrobaten zusammen, die aus nahezu allen Ländern dieser Erde nach London gekarrt wurden. 14 der Fighter wurden per Zufall über das Internet ermittelt, der Rest setzte sich aus den Top-Spielern der jeweiligen Länder zusammen. Unter ihnen bspw. der US-Champion C.J. Kyles, der uns in einem kurzen Gespräch immer wieder versicherte, daß eine Niederlage für ihn nicht in Frage käme. Ferner trafen wir noch Kämpfer aus Saudi-Arabien, Schweden, Dänemark, Australien, Österreich, Irland, Belgien usw. Für Deutschland trat der aus der Nähe von Lüdenscheid kommende André Drepper in den Ring. Die jugendlichen Teilnehmer waren zwischen 17 und 26 Jahren alt. Der älteste Haudegen war der aus Irland stammende Gerry Casey, der sich, wenn er nicht gerade in der Kneipe seiner Eltern arbeitet, den Tag mit Tekken um die



Nakamura-san beobachtet erhaben das Geschehen.

André Drepper aus Deutschland kämpfte sich immerhin bis ins Semi-Finale.



Ohren schlägt. Überhaupt konnte man jedem der Wettstreiter deutlich seine Passion für dieses Spiel anmerken. Die Kämpfe wurden an den bekannten PlayStation-Displays ausgeführt und mit klaren Regeln belegt. Jedes Match mußte mit drei Siegpunkten innerhalb eines 60 Sekunden-Zeitlimits beendet werden. Vor jedem Fight hatten die Spieler 15 Sekunden Zeit, die Tastenbelegung nach ihren Ansprüchen zu konfigurieren. Danach standen sich die Kontrahenten in erbitterten Kämpfen gegenüber. Ganz im Stil eines traditionellen Boxkampfes wurde übrigens jeder Kämpfer von zwei netten Blondinen an das Pad geführt. Ob die schweißnassen Hände nach dieser Begleitung für einige Nachteile im Kumite sorgten, sei dahingestellt.

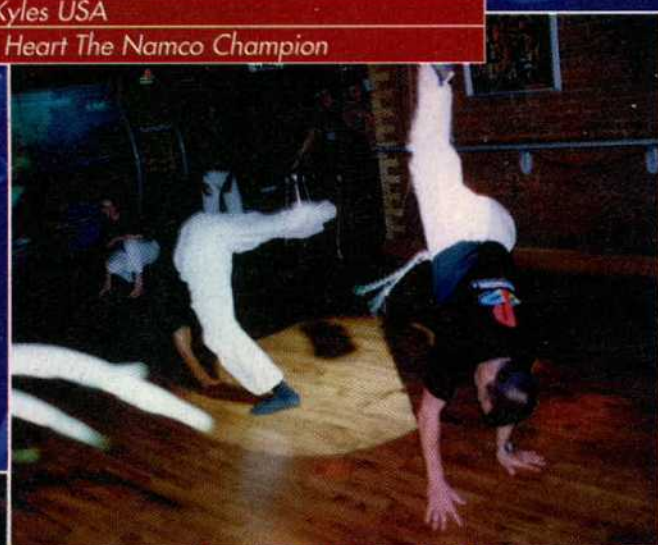
Fast allen Teilnehmern stand die Anspannung förmlich ins Gesicht geschrieben. Mit dem vernichtenden Kampfstil des Heihachi Mishima konnte sich unser deutscher Vertreter André immerhin ohne weitere Probleme bis in das Semi-Finale durchkämpfen. Dort mußte er allerdings gegen den nervenstarken Schweden Jonas Nordstrom antreten, der ihn in einem absolut brillanten Kampf beider Parteien schließlich doch besiegen konnte. Nina Williams zeigte hier eine brisante Achterbahnfahrt aus geschickten Konter-Moves und heftigen Knochenbrüchen. Selten konnten wir jemanden beobachten, der diesen äußerst komplexen Charakter so sehr verinnerlicht hatte wie Nordstrom. Im großen Finalkampf allerdings mußte er gegen den UK-Champion Ryan Hearts, der mit Paul Phoenix praktisch

eins geworden war, den Hut ziehen. Der strahlende Gewinner kann sein Eigenheim jetzt mit einem echten Tekken 3-Automaten verschönern und obendrein einen Scheck mit 5000\$ auf den Kopf haben. Jonas Nordstrom erhielt immerhin noch 1000\$ und eine Paul Phoenix-Lederjacke, was dem exzentrischen Schweden aber auch kein Lächeln entlockte. Überreicht wurden sämtliche Preise von Namcos Oberstem selbst, Herrn Nakamura, und dem Chef von Sony Computer Entertainment Europe, Chris Deering.

Nach diesem spannenden Wettbewerb konnten die Zuschauer noch einer spektakulären Capoeira-Vorführung beiwohnen, die selbst Eddy Gordo in Staunen versetzt hätte. Der Abend klang schließlich im Rahmen einer feuchtföhlichen Party aus, bei der an den zahlreichen Displays noch eifrig weitergezockt wurde. Ein wirklich rundum gelungener Event, der bereits auf die Ereignisse im nächsten Jahr hoffen läßt.

DIE BESTEN DER BESTEN

Carl Maxwell Australien
Markus Schmidt Österreich
Sjoerd Bisserd Benelux
Peter Horak Tschechische Republik
Soren Hasen Dänemark
Pierre Landouzy Frankreich
André Drepper Deutschland
Eleutherios Tzatzanas Griechenland
Gerry Casey Irland
Daneal Carvalhr Portugal
Ahmed A Barbassi Saudi-Arabien
Donavan Morten Südafrika
Juan Caballe Talavera Spanien
Jonas Nordstrom Schweden
Michael Andei Schweiz
Edward Callis Großbritannien
C.J. Kyles USA
Ryan Heart The Namco Champion





TECHNIKECKE

René Meyer

Xploder Pro

Bisher konnten Besitzer ohne PC Cheatmodule nur zur Hälfte nutzen: Nur Codes, die bereits zur Verfügung standen, also entweder bereits eingespeicherte oder selbst eingegebene, standen zur Verfügung. Für den Xploder hat Future Console Design nun einen Aufsatz entwickelt, der es erstmals ermöglicht, selbständig Cheats herauszufinden, ohne einen PC besitzen zu müssen. Wir haben ihn uns angesehen.

Testmuster

Blaze

Bezugsquelle gut sortierter Fachhandel

Erhältlich ab Ende Februar

Preis ca. 149 DM

Im Laufe eines knappen Jahres hat sich der Xploder zum Renner entwickelt. Der Ansporn, gegen den etablierten Gamebuster antreten zu müssen, brachte immer wieder neue Ideen hervor. Der jüngste Geistesblitz ist eine Pro-Version des Xploder, mit deren Hilfe eigene Cheats erstellt werden können - das war bisher nur Besitzern eines PCs vorbehalten. Über ein Kabel wurden Konsole und Computer miteinander verbunden; ein PC-Programm half beim halbautomatischen Suchen von Cheats.

Eine neue Ausführung des Xploder, die 150 Mark teure Professional-Version, wird zusammen mit einem Aufsatz verkauft. Der X-Assist ersetzt einen kleinen Teil der Fähigkeit der PC-Software X-Link, nämlich den Trainer, und beschränkt ihn zudem auf grundlegende, aber im Regelfall ausreichende Funktionen. Der Zusatz ist ein Gerät in ähnlichen Dimensionen wie der Xploder selbst. Sein schlichtes Aussehen, das Anzeigefeld für zweimal 16 Zeichen, vier Tasten und ein Steuerkreuz erinnern eher an ein medizinisches Meßgerät als an eine Erleichterung für Spieler. Über ein rund 85 Zentimeter langes Kabel wird es mit dem Xploder verbunden;



tauscht man es gegen ein Parallelkabel, kann der Xploder wie gehabt mit einem PC Kontakt aufnehmen; denn der Xploder Pro unterscheidet sich sonst kaum von der Standardausführung. Innen ist allerdings ein zusätzlicher Chip implementiert, der den Aufsatz ansteuert und es derzeit verhindert, daß der bisherige Xploder um X-Assist aufgerüstet werden kann. Die Menüsoftware wurde überarbeitet; die Oberfläche erhielt ein neues Aussehen, die Bildschirmseiten werden schneller aufgebaut, einzelne Funktionen wurden überarbeitet, u.a. das Verfahren, das Grafiken einer

Spiel-CD herauszusuchen, damit sie hintereinander betrachtet werden können. Die uns vorliegende Testversion enthält 1.511 Cheats für 212 Spiele, was den Speicher zur Hälfte füllt.

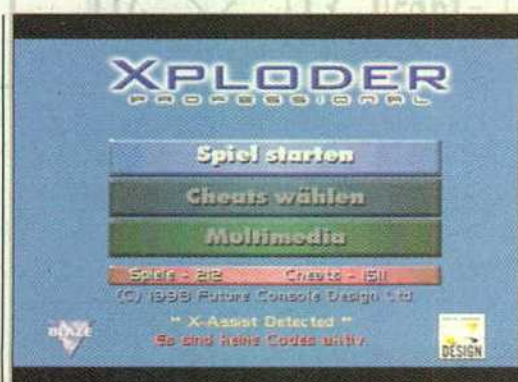
Was ist trainieren?

Ein PlayStation-Spiel ist für den Prozessor eine schier endlose Kette von Zahlen. Das Programm wird von der CD-ROM in den Arbeitsspeicher geladen und dort - und nur dort - abgearbeitet. Jede Zahl hat ihren bestimmten Platz in Form einer Speicherzelle, sozusagen einer Einzimmerwohnung für Zahlen. Die Zellen sind nummeriert; jede hat eine bestimmte Adresse. Die Zahlen sind entweder Teil eines Programmbefehls oder Teil von Daten.

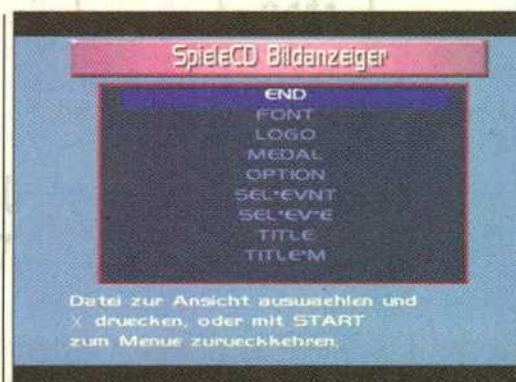
Wenn ein Programmierer ein Jump'n Run-Spiel entwickelt, in dem der Held zu Beginn über drei Leben verfügt, dann wird er eine Speicherzelle für die Lebenszahl reservieren. Und jedesmal, wenn ein Leben verloren wurde, setzt sich ein Automatismus in Bewegung, der den Inhalt der Speicherzelle um 1 reduziert.

Um sich betrügerisch mehr Leben zu verschaffen, sind drei Methoden denkbar:

1. Die Zahl der Leben ist im



Die Oberfläche des Xploder Pro wurde im Vergleich zum normalen Modul überarbeitet.



Der Bildanzeiger durchforstet eine Spiele-CD und listet gefundene Grafiken auf.



Nicht selten besteht eine Abbildung aus vielen kleinen Elementen (Nagano Winter Olympics '98)

Arbeitsspeicher der PlayStation abgelegt, dessen Inhalt nach dem Ausschalten des Gerätes verlorengeht. Dort befand sich die Zahl also nicht immer. Irgendwo im Programmcode steht die Anweisung, daß beim Spielbeginn in eine bestimmte Speicherzelle eine „3“ geschrieben wird, und auf diese Zelle greift das Spiel später zurück, wenn es die Lebenszahl reduziert. Nun bräuchte man nur die Anweisung ein wenig zu manipulieren, indem der Startwert „3“ einfach in „100“ umgewandelt wird. Netter Gedanke, aber dafür müßte der Inhalt der Spiel-CD-ROM verändert werden, womit das Verfahren in der Regel unter den Tisch fällt.

2. Der Automatismus, der die Zahl der Leben beim Bildschirmtod um 1 reduziert, wird einfach ausradiert. Dieser Trick wird gern bei PC-Spielen angewandt, kaum jedoch bei der PlayStation. Die folgende Methode ist viel einfacher. Den Automatismus zu finden, stellt jedoch eine Heidenarbeit dar, vor allem, da sehr genaue Kenntnisse über die Ursprache des PlayStation-Prozessors Voraussetzung sind.

3. Die Zahl der Bildschirmleben wird im Arbeitsspeicher einfach auf einen hohen Wert, z.B. 100, gesetzt. Dies entspricht dem Prinzip von Cheatmodulen.

Mit dem Erweiterungsport hat Sony eine Möglichkeit geschaffen, damit externe Programme auf die Ressourcen der PlayStation - wie den Speicher - zugreifen können. Dieser Zugriff verläuft parallel und unabhängig von einem eventuell gleichzeitig ablaufenden Spiel.



Cheatmodule wie der Xploder knacken alles - mit mehr oder weniger Geduld findet man die Achillesferse jedes Spiels.



Normalerweise ist zum Spielanfang die Schatzkiste leer (Spyro the Dragon)...



... doch dank Xploder kann man auch mit 14.000 Juwelen loslegen.

Cheatmodule machen sich diesen Hintereingang zunutze, indem sie bestimmte Speicherzellen verändern, indem sie beispielsweise die Zelle, in der die Zahl der Leben gespeichert ist, hochsetzen. Um ganz sicher zu gehen, verwandeln die Module nicht einfach nur 3 in 100 Leben, sondern halten die Zelle für die gesamte Dauer eines Spiels auf einem bestimmten Wert. Die Hauptaufgabe eines Cheatmoduls besteht demnach darin, in Abständen von Sekundenbruchteilen in eine bestimmte Speicherzelle eine bestimmte Zahl einzutragen. Zwar bleibt der Automatismus, der die Zahl der Leben reduziert, weiterhin erhalten, doch seine Arbeit ist endlos, da mehrfach je Sekunde immer wieder „3“ oder „100“ Leben in die Zelle geschrieben werden - meist registriert man gar nicht, daß für einen kurzen Zeitpunkt der Zähler beim Bildschirmtod auf „2“ oder „99“ fällt. Für den Spieler ist es dabei egal, ob es immer „3“ oder „100“ Leben bleiben. Zweiteres sieht zweifelsohne schicker aus, doch gibt es Spiele, die derart viele Leben nicht verkraften.

X-Assist

Das Herausfinden solcher Cheats, das sogenannte Trainieren, läuft immer nach dem gleichen Schema ab, benötigt aber ein neben dem Spiel ablaufendes Programm, eine Menge zusätzlicher Speicher und menschliche Hilfestellung - ein plausibler Grund, warum es noch niemand fertiggebracht hat, einen preiswerten Trainer für Spielkonsolen auf den Markt zu bringen. Der X-Assist ist der erste Schritt in diese Richtung, er ist schlichtweg ein kleiner Computer, dessen Funktionalität allein auf das Herausfinden von Cheats heruntergefahren wurde.

Anhand der knappen Bedienführung, wie sie auf einem 32-Zeichen-Display möglich ist, übernimmt X-Assist das halbautomatische Suchen von Cheats. Der Spieler bereitet Situationen vor, in denen nacheinander 3, 2 und 1 Leben zur Verfügung stehen. X-Assist merkt sich jedesmal den Speicherzustand und sucht nach einer Speicherzelle, die beim ersten Versuch eine „3“, beim zweiten eine „2“ und beim dritten eine „1“ enthält. Dabei sinkt nach einer Handvoll von Versuchen - das Spiel

kann und sollte zwischendurch neu begonnen werden, um erneut nach der „3“ zu fahnden - die Zahl der möglichen Speicherzellen im Regelfall auf unter fünf. Entweder man testet nun die möglichen Codes aus, indem man überprüft, ob die Zahl der Leben konstant geblieben ist, oder man unternimmt weitere Versuche, um die Zahl der möglichen Codes auf eins zu reduzieren. Experimentieren ohne Scheu ist gefragt - kaputtgehen können Spiel, PlayStation und Cheatmodul dabei nicht.

In Fällen wie bei Tomb Raider, in dem nicht die Zahl der Leben, sondern der Zustand des Energiebalkens von Bedeutung ist, kann auch nach Ungefähr-Werten gesucht werden, indem man X-Assist mitteilt, daß der gesuchte Wert nun „kleiner“ oder „größer“ geworden bzw. „gleich“ geblieben ist.

Funktioniert die gefundene Adresse, kann der Xploder selbständig den Cheat aufnehmen; die dazugehörige Beschreibung („Luke Luke - unendliche Leben“) muß freilich von Hand eingetippt werden. Die ganze Verfahrensweise ist, wenn man sie einmal verinnerlicht hat, recht einfach nachzuvollziehen, zumal die ausführliche deutschsprachige Anleitung geduldig vorgeht und mit brauchbaren Tips nicht geizt. Sie erklärt etwa, wie man vorgehen kann, um Bonusgegenstände, Extralevel oder versteckte Charaktere freizuschalten.

► Der Xploder Pro stellt einen Kompromiß dar - einen Mittelweg zwischen der Beschränkung auf das rein passive Nutzen eines Cheatmoduls und den vielfältigen Möglichkeiten, die der Xploder für PC-Besitzer bietet. Allerdings kann der Umfang von X-Link auf Neulinge in der Welt von Windows und DOS abschreckend wirken, während der Pro-Aufsatz zwar nicht sonderlich komfortabel, aber dennoch ausreichend ist. Ärgerlich nur für diejenigen, die sich bereits einen Xploder angeschafft haben - eine preiswerte Update-Möglichkeit ist derzeit nicht geplant. Allerdings wird darüber nachgedacht, Xploder-Ausführungen gleich mit dem Steuerungschip zu versehen, so daß nur noch der Aufsatz dazugekauft werden muß; auf der Packung wird dann auf diese Aufrüstmöglichkeit hingewiesen werden.

Angespielt...

FINAL FANTASY VIII

(I) play beißt sich durch

Vampires...

SOUL REAVER

(II) play beißt sich durch

Verkehrsrowdies...

DRIVER

play auf der Flucht

Verwandlungskünstler...

**GEX 3 DEEP
COVER GECKO**

play in geheimer Mission unterwegs

PS-Boliden...

SPORTS CAR GT

play reist zu den Entwicklern

und Bloody Roar 2, Tank Racer, Swing,
Guardians Crusade, Need For Speed IV,
Carmageddon, Street Skater, Racing
Simulation 2, PocketStation...

umfassende und
informativ 148 Seiten

die nächste **play**

ist ab 31. März
überall erhältlich

IMPRESSUM

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play PLAYSTATION

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Fax.: 09 31 / 4 06 91 23

Elektronpost: redaktion@playplaystation.com

Chefredakteur:

Stephan Girlich

stellv. Chefredakteur:

Sven Liebold

Redaktion:

Mark Liebold, Mischa Strecker,

Martin Weidner

Art Direction:

Wolfgang Müller

Layout:

Wolfgang Müller, Frank Bogen,

Oli Koch

Textkorrektur:

Barbara Strobel, Markus Strobel

Freie Mitarbeiter:

Gunter Glas, René Meyer,

Michael Holzappel, Mathias Neuman,

Toni Opl

Titel:

Konami, play PLAYSTATION

Metal Gear Solid is an original game developed by Konami
Computer Entertainment Japan. Konami Co., Ltd. reserves all
copyrights, trademarks and other industrial property rights
with respect to this game. © 1998/1999 Konami Co., Ltd.

All Rights Reserved.

Geschäftsführer:

Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:

Helmut Bolldorf

Tel.: 09 31 / 4 06 91 12

Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:

Maren Binder

Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

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

Elektronpost: vogelabo@dsb-net

ABO-Service:

dsb-Abo-Service GmbH

74168 Neckarsulm

telefonisch erreichbar

zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1999 by play PLAYSTATION,

Nachdruck nur mit schriftlicher

Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:

CyPress VerlagsGmbH

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Anzeigenpreise:

Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel: +49-02234 / 9 63 65-0,
Fax: +49-02234 / 9 63 65-55.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Euro 36,81 (Inland), Euro 45,40
(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 über-
nommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion
lediglich 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 ver-
pflichtet 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
enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen
werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATI-
ON erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuel-
len Patentschutzes, auch

w er den
Warenamen
ohne Gewähr-
leistung einer frei-
en Verwendung
benützt.

CHEATS & INFO**09 31-40 69 17****CYPRESS-HOTLINE**

Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play
PLAYSTATION

Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
Laden, kein Versand!
lynatex
Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



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

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

JETZT NEU:
SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-
PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
ORIG. SONY CD-CASE 29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95

die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!



METAL GEAR SOLID (FEB) 99,95

A BUGS LIFE (FEB) 89,95
ABE'S ODDYSEE (ODDWORLD 2) 79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF) 79,95
AKUJI THE HEARTLESS (FEB) 99,95
ALL STAR TENNIS '99 89,95
ALUNDRA 89,95
AMERICAN DEERHUNTER 89,95
APOCALYPSE 89,95
ASTERIX (MARZ) 89,95
ASTEROIDS 3D 69,95
ATLANTIS 89,95
AZURE DREAMS 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIG AIR (MARZ) 89,95
BLASTO 79,95
BLAZE 'N' BLADE 99,95
BLOOD LINES (APRIL) 79,95
BOX CHAMPIONS - KNOCK OUT KINGS 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. 99,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BRUNSWICK BOWLING 89,95
BUST A GROOVE 89,95
BUST A MOVE 4 (MARZ) 89,95
C3 RACING 84,95
CENTIPEDE (MARZ) 89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG 94,95
CIVILIZATION 2 (MARZ) 99,95
COLIN MCRAE RALLY 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95



Need 4 Speed: Brenn.A. 89,95 Monkey Hero (Feb) 89,95
L.O.K.: Soul Reaver (Mai) 99,95 FIFA '99 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95
CONSTRUCTOR 89,95
COOL BOARDERS 3 89,95
CRASH BANDICOOT 3 89,95
DEVIL DICE 79,95
DIABLO 89,95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APRIL) 89,95
DREAMS (MARZ) 89,95
DRIVER (MARZ) 89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB) 89,95
ELIMINATOR 89,95
FIFA '99 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '98 99,95
G-POLICE 2 (MAI) 99,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO (MARZ) 99,95
GLOBAL DOMINATION (MARZ) 89,95
GOLF PRO (MARZ) 94,95
GRANDSTREAM SAGA (FEB) 79,95
GRAN TURISMO 89,95
GUARDIANS CRUSADE (MARZ) 89,95
HARD EDGE (MARZ) 89,95
HUGO 1 89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 89,95
KENSAL - SACRED FIST (FEB) 89,95



A Bugs Life (Feb) 89,95 Grandstream Saga (Feb) 79,95
Popoules 3 (Feb) 89,95 Civilization 2 (Marz) 99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ABE'S ODDYSEE - PLATINUM 49,95
ACTUA ICE-HOCKEY 49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 44,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM 49,95
CYBALL ZONE 29,95
COMMAND & CONQUER - PLAT. 44,95
COOL BOARDERS 2-PLAT. (APR) 49,95
CRASH BAND. 2 - PLAT. (APR) 49,95
CRIME KILLER 79,95
CROC - PLATINUM 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT. 49,95
FORMEL 1 - PLATINUM 49,95
FORSÄKEN 49,95
G-POLICE - PLATINUM (MARZ) 49,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT. 49,95
HERCULES - PLATINUM 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO-PT. 49,95
JURASSIC PARK - PLATINUM 49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT. 49,95
MICKEY'S WILD ADV. - PLATIN. 49,95
MOTO RACER - PLAT. (MARZ) 44,95
PANDEMONIUM - PLAT. 49,95
PORSCHÉ CHALLENGE - PT. 49,95
R-TYPES 74,95
RAYMAN - PLATINUM 44,95
RESIDENT EVIL 1 - PLATINUM 44,95
RIDGE RACER REVOLUT. - PT. 49,95
ROAD RASH - PLATINUM 44,95
S.C.A.R.S. 49,95
SHADOW GUNNER 49,95
SOUL BLADE - PLATINUM 49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,95
SUPER MATCH SOCCER 49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM 49,95
TOCA TOURING CAR - PLAT. 44,95
TOMB RAIDER 2 - PLAT. (MARZ) 49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM 49,95
V-RALLY - PLATINUM 49,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDIT. 69,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM 49,95
WORMS - PLATINUM 49,95
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 44,95



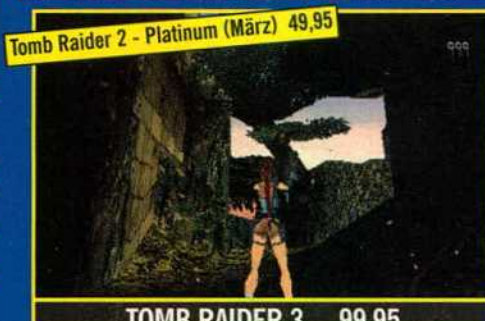
RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95

KINGSLEY (MARZ) 89,95
KKND - KROSSFIRE (FEB) 89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER (MAI) 99,95
LIBERO GRANDE 89,95
MASTER OF MONSTERS (MARZ) 99,95
MEDIÉVIL 89,95
MEGA MAN LEGENDS 79,95
MEGA MAN X4 79,95
METAL GEAR SOLID (FEB) 99,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK (FEB) 159,95
MONKEY HERO (FEB) 89,95
MONSTER SEED (FEB) 89,95
MOTO RACER 2 89,95
MUSIC: MUSIC CREATION 89,95
NASCAR '99 89,95
NBA LIVE '99 89,95
NBA PRO '99 (MARZ) 89,95
NEED 4 SPEED: BRENNEND. ASPHALT (MAR) 89,95
NFL BLITZ 89,95
NFL EXTREME 89,95
NHL '99 89,95
NHL FACE OFF '99 (MARZ) 89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (APRIL) 89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE 79,95
POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN) 154,95
POOL HUSTLER 89,95
POOL SHARK - ACTUA POOL 89,95
POPOULOS - THE 3RD COMING (MARZ) 89,95
POY POY 2 (FEB) 89,95
PREMIER MANAGER '99 79,95



Sports Car GT (Marz) 89,95 Silent Hill (April) 89,95
Blaze 'n' Blade 99,95 Racing Simulat. 2 (April) 89,95
PRINCE NASEEM BOXING (MARZ) 89,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (MARZ) 89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 84,95
PUMA STREET SOCCER (MARZ) 89,95
RACING SIMULATION 2 (MARZ) 89,95
RALLY CROSS 2 (MARZ) 79,95
RATS ATTACK (MARZ) 89,95
RC STUNT COPTER (MARZ) 89,95
RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95

RIVAL SCHOOL 79,95
ROLLCAGE (MARZ) 89,95
RUGRATS (FEB) 89,95
RUNNING WILD (MARZ) 79,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 (FEB) 79,95
SENSIBLE SOCCER 2000 79,95
SENTINEL RETURNS 89,95
SHANGHAI TRUE VALOR (FEB) 89,95
SILENT HILL (APRIL) 89,95
SMALL SOLDIERS 89,95
SPORTS CAR GT (MARZ) 89,95
SPYRO THE DRAGON 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2 (MARZ) 79,95
STREET SKATER (FEB) 89,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95



TOMB RAIDER 3 99,95

T'AI FU (MARZ) 89,95
TEKKEN 3 99,95
TENCHU 89,95
TEST DRIVE 5 89,95
THEME HOSPITAL 89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99 89,95
TOCA TOURING CAR 2 89,95
TOMB RAIDER 3 99,95
TRAP RUNNER (APRIL) 89,95
TUNGUSKA (MARZ) 79,95
UBIK (MARZ) 99,95
VIRUS (MARZ) 89,95
WARZONE 2100 (MARZ) 89,95
WCW VS. NWO: THUNDER (FEB) 89,95
WILD ARMS 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION 69,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
WING OVER 2 (APRIL) 79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
X-FILES - THE GAME (APRIL) 99,95
X-GAMES PRO BOARDER (FEB) 89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
YOYO'S PUZZLE PARK (MARZ) 89,95
ZERO DEVIDE 2 79,95



Wild 9's - Special Ed. 69,95 Driver (Marz) 89,95
CyBall Zone 29,95 S.C.A.R.S. 49,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM-7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GE

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01



AKUJI™

T H E H E A R T L E S S

VOM BRÜDER VERRATEN ⦿ DIE BRAUT GERAUBT ⦿ DAS HERZ ENTRISSE

WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT

(JETZT IST DIE HÖLLE LOS!)



EIDOS
INTERACTIVE