



148 Seiten

NTSC-TESTS: SYPHON FILTER UND DESTREGA!

04/99 April

DM 6,50

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

04

4 394449 806504

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

16 SEITEN
TIPS & TRICKS
SECRETS ZU METAL GEAR SOLID
CHEATS UND GAMEBUSTER-CODES
ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

PLAYSTATION
TEST
RACING
SIMULATION 2
AUCH OHNE SCHUMI AUF
DER ÜBERHOLSPUR!

PLAYSTATION
TEST
GEX DEEP
COVER GECKO
(S)ECHSAPPEAL!

PLAYSTATION
PREVIEW
APE ESCAPE
SCEIS „AFFIGES“ GEHEIMPROJEKT!

PLAYSTATION
PREVIEW
SILENT HILL
RESIDENT EVIL FÜR ERWACHSENE!

PLAYSTATION
PREVIEW
FINAL FANTASY VIII
DER ROLLENSPIEL-FILM!

PLAYSTATION 2

FAKTEN AUS ERSTER HAND – WIR WAREN VOR ORT!

13 SEITEN SPECIAL V-RALLY 2 • SPORTS CAR GT

MIT AUFKLEBER!

ACTIVISION®

TAI FU™

Die Rache des Tigers



Was heißt
hier
Miezekatze?



DREAMWORKS
INTERACTIVE™

www.activision.de

WENN SIE AN REGELMÄßIGEN INFORMATIONEN ZU DEN NEUESTEN PRODUKTEN UNSERER FIRMENGRUPPE INTERESSIERT SIND, WENDEN SIE SICH AN: INFO@ACTIVISION.DE
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. T'ai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. T'ai Fu ist ein Warenzeichen von DreamWorks Interactive L.L.C.
DreamWorks Interactive ist ein Warenzeichen von DreamWorks L.L.C. Von Activision unter Lizenz veröffentlicht und vertrieben. 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.



Liebe Leser

April, April!?? Kaum zu glauben, die angekündigten Fähigkeiten der neuen PlayStation - aber alles andere als ein primitiver Aprilscherz: was Sony an technischen Spezifikationen in den letzten Wochen aus der Schublade zauberte, ist nicht nur die reine Wahrheit, sondern gelinde gesagt erst der Anfang fantastischer Offenbarungen. Wird die Konsole der Zukunft wirklich ein neues Spiel- und Entertainment-Zeitalter einläuten? Ein überzeugendes „JA!“ klingt aus aller Munde. Wie gesagt, laut Insidern soll der PlayStation-Nachfolger noch einiges mehr unter der Haube haben. Kein Wunder also, daß Sony nach Veröffentlichung des Sega Dreamcast die geplante Pressekonferenz selbstsicherer denn je auf Anfang März verlegte. Was wir bis dato in den japanischen HiTech-Bunkern des Elektronik-Giganten ausspionieren konnten, und vor allem wann mit dem Sony-Überflieger zu rechnen ist, erfahrt Ihr ausführlich und in Farbe ab Seite 20.

Apropos Sony: mit Ausgabe 6/99 erscheint exklusiv und in neuem Gewand „Das Offizielle PlayStation Magazin“ im CyPress Verlag. Eine Ehre und Bestätigung, die wir uns mit viel Engagement, durchzockten Nächten und einer Überdosis Energy-Drinks hart erarbeitet haben - ab Mai befindet sich dann das Epi-Zentrum der deutschen PlayStation-Presse unter einem Dach!!! Aber keine Panik, die „play PLAYSTATION“ bleibt so wie Ihr sie kennt und liebt - eine klare Trennung zwischen beiden Magazinen ist Fakt. Daß wir aber dem offiziellen PlayStation Magazin unseren Stempel aufdrücken werden, darauf können wir Euch schon jetzt Brief und Siegel geben. Wie das genau aussehen wird, wollen wir noch nicht verraten - laßt Euch überraschen!

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

**„Wir haben gerade erst
die Spitze des Eisbergs
gesehen...“**

Infogrames-Gründer Bruno Bonnell, renommierter Visionär und Urgestein der Spieleindustrie, zur Präsentation der neuen PlayStation

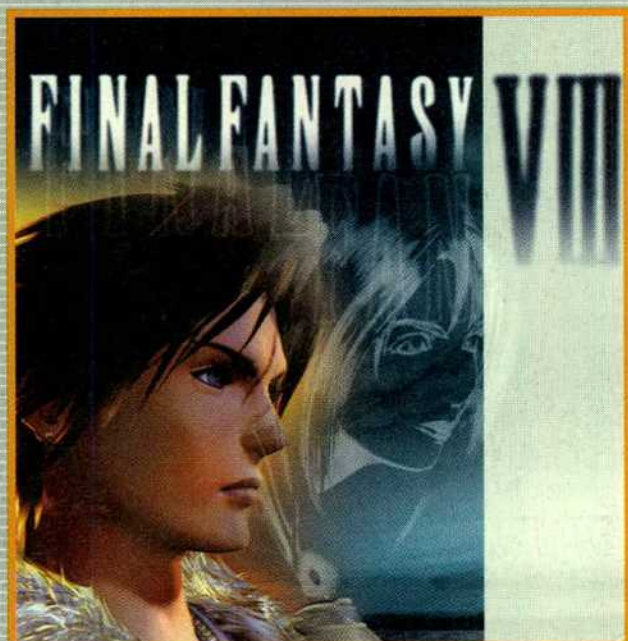




Seite 34-39



Seite 52-58



Seite 40-45



Driver
Seite 84-85



Ape Escape
Seite 28-30



Poy Poy 2
Seite 109



Swing
Seite 108



**UEFA
Champions League**
Seite 134-135



**Street
Sk8er**
Seite 110



Seite 20-26



**Racing
Simulation 2**
Seite 124-129



Hard Edge
Seite 123-133



Bloody Roar 2
**Bringer Of
The New Age**
Seite 102-105



Seite 86-92



Um Jammer Lammy
Seite 48



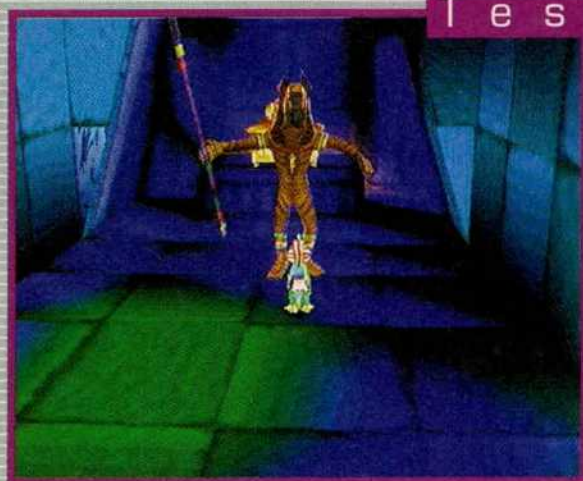
Ridge Racer Type 4
Seite 136-139



Syphon Filter
Seite 94-99



G-Police Weapons of Justice
Seite 62-64



Gex Deep Cover Gecko
Seite 112-118

Metal Gear Solid Alle Secrets
Seite 76-78

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!
Seite 67-75

Play Mail 6-11

Play News 12-18

Play Charts 142

Next Play 146

Impressum 146

Wertungssystem 93

Back Issues 93

Play Cover

PlayStation 2 20-26

Special Screen

Sports Car GT 34-39

V-Rally 2 86-92

Play Tech

Gamebuster Deluxe 144-145

Working Progress

Tom Clancy's Rainbow Six 32-33

Pre Screen

Ape Escape 28-30

Driver 84-85

Final Fantasy VIII - Import 40-45

G-Police Weapons of Justice 62-64

Silent Hill - Import 52-58

Trap Runner 46-47

Um Jammer Lammy 48

Test Screen

Bloodlines 122-123

Bloody Roar 2 Bringer of the New Age 102-105

Civilization II 120-121

Darkstalkers 3 107

Destrega - Import 100-101

Gex Deep Cover Gecko 112-118

Guardian's Crusade 140-141

Hard Edge 132-133

Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter 106

Poy Poy 2 109

Racing Simulation 2 124-129

Ridge Racer Type 4 136-139

Street Fighter Collection 2 107

Street Sk8er 110

Swing 108

Syphon Filter - Import 94-99

UEFA Champions League Saison 1998/99 134-135

WCWnWo Thunder 130

Play Tips

Actua Soccer 3, Apocalypse, Bloody Roar 2 Bringer of the New Age, Box-Champions, Cool Boarders 2 - Platinum, Crash Bandicoot 2 - Platinum, FIFA Soccer 99, Formel 1 98, Frenzy, G-Police - Platinum, Mega Man X4, Moto Racer - Platinum, NHL 99, O.D.T., Oddworld Abe's Exoddus, R-Type Delta - Import, Ridge Racer Type 4, Silent Hill - Import, Small Soldiers, Street Sk8er, TOCA 2 Touring Cars, Tomb Raider II Starring Lara Croft - Platinum, Twisted Metal 3 - Import 67-75
Gamebuster Codes 79-82
Metal Gear Solid - Secrets 76-78



PLAYMAIL

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

**EXTREME
HARDCORE**



Schönen guten Tag,
wir gehören bereits zu den älteren Semestern (30 & 39 Jahre), die vor der kleinen grauen Kiste hocken, genannt Sony PlayStation, und seit einiger Zeit auch Euer Heft kaufen - ab Ausgabe 02/99. Kommentar: SEHR GUT!!! Mit Gier haben wir uns auf Euer neuestes Werk 03/99 gestürzt, das uns bereits auf der Titelseite in feuerroten Lettern mit wohlklingenden Namen wie Driver

& Gran Turismo 2 entgegenleuchtete. Echt spannend!!! Positiv: Das Wertungssystem zum Test gefällt natürlich auch. Negativ: Uns fehlt eine Abstufung, z.B. geeignet für Anfänger - Fortgeschrittene - Profis, oder anders ausgedrückt leicht - mittel - schwer. Denn nicht nur wir zählen zu den sogenannten Anfängern. Hilfreich bestimmt für viele, viele Spielesüchtige. Nun ja, da wäre noch etwas: Wann kommt endlich das ultimative Fremdwörterbuch „Hilfe für Dummies“ auf

den Markt.

Was bedeuten Begriffe wie „Lens Flare“, „CPU“ (klingt wie eine Partei), „Polygonblitzer“, „Engine“ usw.? Wir haben einfach mal Fachverkäufer (?) mit diesen Begriffen bombardiert. Allgemeines Schulterzucken - oder sind nur die Angestellten des Einzelhandels in Hannover besonders dumm? Wie wäre es also mit

BOOT CHIP = 6,77 DM DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

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

DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE: JE HEFT 14,80 DM:

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

(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 Verl. 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

Staubabdeckhaube = 9,99 DM

Lenkrad + Rumble = 109,00 DM

Equalizer = 59,00 DM

RF Unit = 24,99 DM

Leerröhre = 1,99 DM

Movie Card = 109,00 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 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!

einem Lexikon als Beilage bzw. einer entsprechenden Rubrik? Wir hoffen und warten der Dinge, die da kommen mögen.

In diesem Sinne

C. Rother/B. Treichel



Eine Abstufung des Schwierigkeitsgrades halten wir für nicht sonderlich sinnvoll. Als Hilfestellung sollte unser „Extrem Hardcore“-Stempel aber genügen. Derartige Spiele sind selbst für Profis im Normalfall eine ziemlich harte Nuß, alle anderen Titel sollten mit einem gewissen Maß an Geduld und Ausdauer in jedem Fall schaffbar sein. In einem Fachmagazin wie play PLAYSTATION ist es natürlich erforderlich, spezifisches Vokabular zu verwenden. Ab der nächsten Ausgabe werden wir ein Glossar einführen, in dem zumindest die wichtigsten Ausdrücke kurz erklärt sind.



Hallo play PLAYSTATION-Team, ich lese Euer Mag jetzt schon seit langer langer Zeit regelmäßig, denn zu meinem Entsetzen mußte ich feststellen, daß Ihr momentan leider das beste PlayStation-Magazin seid. Ihr fragt jetzt, warum es mir leid tut? Dann hört meine Geschichte:

Ich komme aus einer Zeit, in der Videospiele noch wirklich Spaß machten (es gibt wichtigeres bei Spielen als Grafik & Sound), und Videospielmags (ASM, Power Play, Amiga-/PC-Joker) zu Legenden wurden: Damals gab es noch Zeitschriften, die sich den Namen „TESTzeitschrift“ verdient hatten. Denn dort wurden Spiele auf Bit & Byte getestet. Diese Zeitschriften zeigten keine Angst vor zahlungskräftigen Herstellern, sie zeigten sich eher Verbraucherfreundlich: War ein Spiel schlecht, wurde es nicht nur mit dem Prädikat schlecht bewertet, sondern es bekam auch einen eigenen Titel (z.B. „Flop des Monats“) und eine eigene (sehr amüsante) Seite. Ausreden wie „...kein Spiel ist heute so schlecht, daß es das verdient hätte...“ oder „...in jedem Spiel steckt viel (oder weniger) Arbeit, die wenigstens ein bißchen gewürdigt werden muß...“ gab es damals bei den guten Magazinen (zum Glück) nicht. (Und wenn man ehrlich ist, muß man einsehen, daß für manche Spiele der Hunderter kaum oder besser gesagt gar nicht gerechtfertigt ist - bei diesen übertriebenen Preisen für schlechte Qualität haben es sich die Programmierer verdient, ihre schlechte Arbeit auf diese Weise honoriert zu bekommen).

Feedbacks waren damals um die 10 DIN A 4 Seiten (ohne Werbung) lang (sind die Leute heute so schreibfaul oder wird jeder Mist nicht mehr gedruckt?), die Anmerkungen der Redaktionen (ein Dank an Uli, A-Man & Co.) z.T. cool, z.T. arrogant, auf jeden Fall spaßig aber auch (wenn's drauf ankam) ernst, sachlich und informativ.

Magazine dieser Generation hatten auf 150 Seiten über 50 Spieletests, selbstverständlich aber auch genug regelmäßige Reportagen, Poster, Previews, News und Tips & Tricks (z.T. 20 Seiten lang, mit Pokes, Cheats, Karten und Hilfestellungen für über 60 (!) Spiele).

Niemand der treuen Leserschaft wäre anhand

dieser Darbietungen auf die Idee gekommen Demodisketten oder CDs zu fordern. Und der Preis dieser Zeitschriften lag bei Preisen von über stolzen 7 DM, was beweist, wenn etwas gut ist, zahlt der Kunde gerne.

Schade, daß die damaligen Systeme wie der C 64, der Atari oder der Amiga ausstarben, und mit ihnen die letzten so richtig verdammt guten Magazine.

Deswegen bleibt mir nichts anderes übrig, als mit Ziggy (war 'ne super Idee von Euch ihn zu holen) zu Eurem Mag zu wechseln und hin und wieder meine alten ASMSammlungen hervorzukramen, um mit einem tiefen Seufzer von der guten alten Zeit zu schwärmen.

Viele Grüße vom apfelkorntrinkenden PlayStationspieler, der seiner Jugend mit 21 Jahren hinterhertrauert



Hallo,

- ist es möglich eine Liste der bereits erschienenen Player's Guide's zu bekommen?

- kann man auch online Zeitschriften nachbestellen?

Im voraus besten Dank

MfG

H.Faber



09/97 :

Warcraft II

10/97 :

Overblood

War Gods (Player Moves, Fatalities und Combos)

Twisted Metal World Tour

11/97 :

Formel 1 '97 Setup

Final Fantasy VII (Teil 1)

12/97 :

Final Fantasy VII (Teil 2)

Discworld II - Vermutlich vermißt (Teil 1)

01/98 :

Broken Helix (Teil 1)

Discworld II - Vermutlich vermißt (Teil 2)

02/98 :

Broken Helix (Teil 2)

Baphomets Fluch 2 - Spiegel der Finsternis (Teil 1)

03/98 :

Warhammer: Dark Omen (Strategy Guide)

Baphomets Fluch 2 - Spiegel der Finsternis (Teil 2)

04/98 :

Riven - The Sequel to Myst (Teil 1)

Warhammer: Dark Omen (Teil 1)

05/98 :

Warhammer: Dark Omen (Teil 2)

Riven - The Sequel to Myst (Teil 2)

06/98 :

Colin McRae Rally

Warhammer Dark Omen (Teil 3)

07/98 :

Heart of Darkness

Gran Turismo

08/98 :

Alundra (Teil 1)

Menschen zum
totlachen...



PLAYMAIL

03/99 :
Populous - the
Beginning
04/99 :
Metal Gear Solid
(Secrets)

09/98 :
Alundra (Teil 2)
The Fifth Element
10/98 :
Command & Conquer:
Alarmstufe Rot Gegenschlag (Teil 1)
Alundra - Nachtrag
11/98 :
Command & Conquer:
Alarmstufe Rot Gegenschlag (Teil 2)
12/98 :
Tomb Raider III - The Adventures of
Lara Croft (Teil 1)
01/99 :
Tomb Raider III - The Adventures of
Lara Croft (Teil 2)
02/99 :
Tomb Raider III - The Adventures of
Lara Croft (Secrets)



HALLO play PLAY-
STATION!!

Ihr seid für mich
das beste Playstation-Magazin überhaupt.
Auch Eure Tips+Tricks sind sehr gut gemacht.
Wußtet Ihr, daß es via Satellit digital auf
Astra einen sehr interessanten Sender gibt?
Er heißt: „Game One“ (französisch) und dort
werden am laufenden Band „Demos“ von
aktuellen Spielen gezeigt. Spiele vom PC,
PlayStation, N64 und Dreamcast. Die Demos
werden von fetziger Musik begleitet. Es lohnt
sich auf jeden Fall mal dort reinzuschauen.
Fragen fallen mir im Moment leider nicht ein.
Game One = 12129 GHz / V / SR 27500 /
FEC 2/3 Astra 19,2 Grad ost.
So das war's einmal.
Tschüß

Manfred Gentzwein, Nürnberg



Hallöchen play-Team!

Also erstmal ein dickes Lob an
Euch, Eure ersten Worte an den
Aboservice haben gewirkt. Ich habe mein
Shirt und ich finde es cool. Ich hab's fast über-
rall an (grins) - fast. Jetzt möchte ich aber noch
was zu meinen letzten Brief sagen. Nichts von
dem, was ich geschrieben habe, war unter-
schwellig gemeint. Doch an wen soll sich
unsereins denn sonst wenden? Die vom Abo-
Service nehmen das doch gar nicht ernst,
wenn da jemand von uns anruft und sagt, sie
haben meine ABO-Goodies vergessen! Und
ich glaube die Frau am Telefon kann da
genauso wenig machen wie wir, oder nicht?
Außerdem denke ich, wenn es Euch stört,
daß nicht Ihr immer herhalten solltet, dann
gebt doch einfach die Telefon-Nr. an, wo man
sich beim Abo-
Service beschwe-
ren kann. Und
wenn es dort
noch keine solche
Beschwerdestelle
gibt, dann soll-
ten sie schleu-
nigst eine
einrichten,
nötig wär's.
Na nun gut, ich
hab mein Shirt und



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

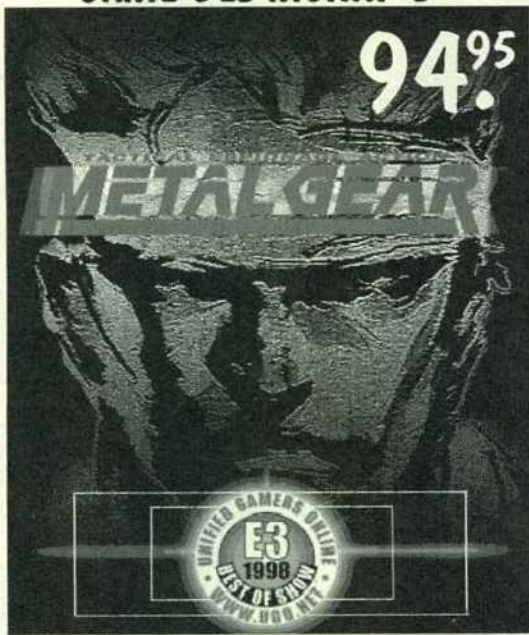
Internet: <http://www.mlc-gmbh.de>

02845-98330

FAX Bestellung: 02845-983323 / 983315

GAME DES MONAT'S

94⁹⁵



Unbedingt Vorbestellen

Clayfighter Extreme	82.95
Dreams	94.95
F1 Racing	82.95
Global Domination	86.95
Indiana Jones	89.95
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	84.95
The Granstream Saga	77.95
Zork Nemesis	86.95

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM** UMBAU

!! mit voller Garantie !!



12 x 25.-Finanzierung**

299⁹⁵

Standard mit 2 D.S. Pad's	269.95
Multinorm mit 2 D.S. Pad's	329.95
*** + RGB + 8Meg MemCard	349.95

DOUBLE SHOCK PAD

2 Motoren Technik

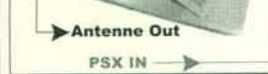
- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis...



29⁹⁵

HF PAL/NTSC BOOSTER

- NTSC/Pal Konverter (Video Chinch)
- HF Modulator (NTSC in Farbe)
- Stereo Output



49⁹⁵

1M MEMORY-CARD

15 Slot Playstation
Memory Card

Erhältlich in
verschiedenen Farben

14⁹⁵



8M MEMORY-CARD

120 Slot Playstation
Memory Card

Erhältlich in
verschiedenen Farben

29⁹⁵



PANTHER

Special Weapon
Light Gun

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



44⁹⁵

D.SHOCK-RACING WHEEL

89⁹⁵



AKTUELLE TOP-HITS

A Bugs Life	86.95
Akuji the Heartless	95.95
Box Champions	89.95
Breath of Fire 3	89.95
Crash Bandicoot 3	84.95
Driver	96.95
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

MLC die Umbauspezialisten...

Multinorm-Umbausatz

Multinorm** SMD-Chip +
Scart/RGB-Audio Kabel
+ G-Con Adapter. 49⁹⁵

Multinorm SMD-Chip** 39.95

Multinorm/Cooler Umbau

SMD-Chip** + Aktivkühler
Einbau durch unsere
Techniker. 69⁹⁵

Multinorm-Umbauaktion

Multinorm SMD-Chip**
Einbau durch unsere
Techniker. 59⁹⁵



1⁹⁵

RGB-Audio/Gcon Kabel

Link Kabel

Pad Verlängerungskabel

Antennen RF-Kabel



89⁹⁵



49⁹⁵



39⁹⁵

PSX Classic Joypad

Lenkrod V3 Racing Wheel

72 Meg Memory Card

Tasche+Pad+Memory Card

mehr wollt ich gar nicht, bis auf Eure Zeitung, die ich ja sowieso jeden Monat frei Haus bekomme.

Mal sehen, was die Zeit so mit sich bringt! Macht Ihr bloß weiter so und glaubt ja nicht, daß dies mein letzter Brief war!

Mirco Albers, Reinbek



Kalte Grüße aus Alaska!

Durch die vielen Artikel in diversen Zeitschriften (besonders durch Eure sehr umfangreichen) kam ich schon ins Grübeln, mein Geld für Metal Gear Solid auszugeben, zögerte aber an der Frage, ob die Realisation Hideo Kojimas „Vision einer völlig interaktiven 3D-Welt für Metal Gear“ (Zitat aus der Spieleanleitung) tatsächlich zu verwirklichen wäre. Immerhin wurden große Ansprüche seitens des Erfinders an das Team von Konami sowie an die PlayStation gesteckt. Doch dann sah ich einen Werbespot für Metal Gear Solid, war so beeindruckt von der Grafik - die übrigens der von Gran Turismo gleichzustellen ist -; so daß ich mich noch am gleichen Tag als Besitzer des wohl zur Zeit besten Spiels der PlayStation (und von Konami) nennen durfte. Kaum beginnt das Spiel, schon denke ich, daß ich mich im Kino befinde. Hinzu kommt noch, daß das Eingangs-„Video“ kein richtiges Video, sondern eine faszinierende In-Game Grafik ist. Nach einer etwas zu langen Studie der Hintergrund-Informationen im Briefing und des guten VR-Trainings, beginne ich das Spiel und werde direkt an meinen Controller gefesselt. Es ist wirklich wie in einem Film, nur diesmal bin ich der Hauptdarsteller. Leider schreckt mich ein Gedanke immer noch etwas ab, es könnten zu große Ladezeiten entstehen. Doch auch hier werde ich dank der perfekt arbeitenden Grafik-engine eines besseren belehrt, da es sich nur um höchstens 3 Sekunden handelt. Hinzu kommt noch die grandiose Hintergrundmusik, die gesamte Soundkulisse, Grafik, Special-Effekte und eine ausgezeichnete, ausgeklügelte Storyline wie in einer teuren Hollywood-Produktion. Außerdem ist das Verhalten und die KI der Gegner einfach genial. Trotz dieser positiven Seiten, die einige wenige negative einfach verdrängen können, gibt es sie doch:

1.) Leider, leider, leider, verschwinden die Leichen getöteter Soldaten einfach vom Erdboden. Es wäre bestimmt noch etwas realistischer, wenn man die Leichen noch verstecken müßte, damit sie nicht von anderen Soldaten gesehen werden.

2.) Es ist etwas schade, daß man im Beobachtungsmodus (Ich-Perspektive) nur um sich schauen, und nicht noch zusätzlich schießen kann. Es wäre gut zu sehen, wie man auch einen Gegner in weiterer Entfernung trifft.

3.) Die Synchronstimme von Mei Ling: Katastrophal!!!

Aber das sind nur Kleinigkeiten, die das Spiel nur noch wenig verbessern könnten. Ich stehe normalerweise Spielen, die so großartig von allen möglichen Seiten angepriesen werden, etwas skeptisch gegenüber. Doch dieses Spiel hat auch mich überzeugt. Es ist halt kein Spiel, in dem man eine vorgeschriebene Route im Dauerfeuer durchlaufen muß, wie es bei

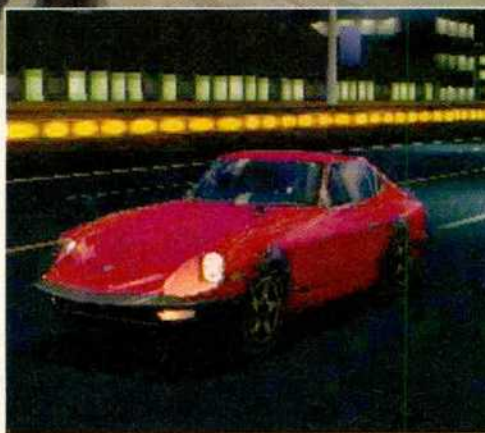
Apocalypse der Fall ist, obwohl das Spiel auch seine Reize hat, sondern es besticht vor allem durch die Verschmelzung von Strategie, Action, Drama, List, etc... was es so besonders macht. Ich ziehe meinen Hut vor Konami, durch deren Leistung das Spiel verwirklicht werden konnte. Und ob nun jemand das Spiel ebenso mag wie ich, oder nun ganz und gar nicht auf diese Art von Spielen steht, ist es in jedem Fall eine Bereicherung für die PlayStation und bestimmt ein zukunftsweisendes Konzept für folgende Spiele.

THE END.



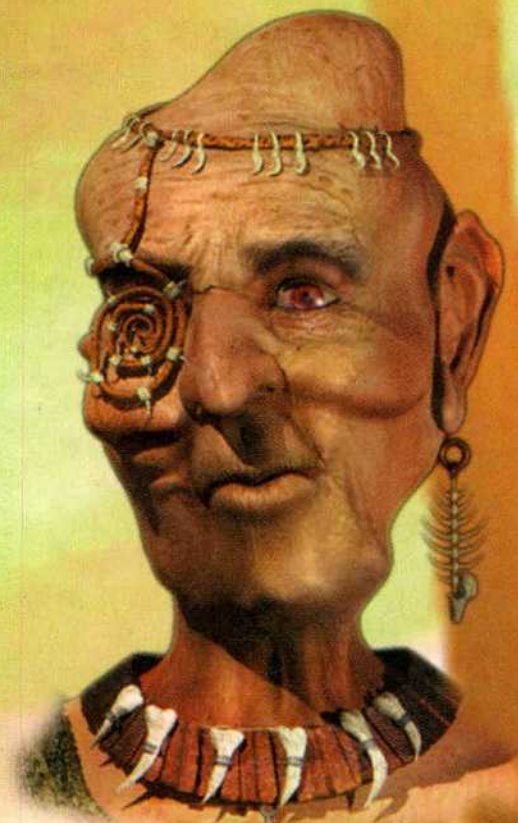
Hallo play!

Ich hätte an Euch mal ein paar „wichtige“ Fragen. Hauptsächlich zum Supergame Metal Gear Solid. Nach dem Ende kommt noch ein Dialog (Änderung der Redaktion, um den restlichen Zockern, die MGS noch nicht gespielt haben, nicht den Spaß zu nehmen). Was hat es damit auf sich? In Ausgabe 12/98 schreibt Ihr in den Play Tips, daß man nach viermaligem Durchspielen ein Ninja-Kostüm erhält. Aber das klappt bei mir nicht. Was nutzt mir die kugelsichere Weste, wenn die Gegner dann auf mich schießen, es



Snake trotzdem Energie abzieht. Kann man, genau wie Meryl, KO-geschlagenen Wachen die Kleidung abnehmen? Wäre einfach prima, so durch die gegnerischen Reihen laufen zu können. Gibt es eine Möglichkeit Meryl die Desert Eagle abzunehmen oder vielleicht andere versteckte Waffen?

Außer meiner Frage zu MGS hätte ich noch ein paar Sachen zum Thema Racer! Wird es bei GT2 einen Link-Mode geben und werden diesmal die Automarken Ford, Lamborghini und Porsche mit von der Partie sein? Erscheint ein Nachfolger von Colin McRea Rally? Wenn ja, wird es einen Link-Mode geben und ist in Kombination dazu eventuell eine Multiplayer-Meisterschaft für bis zu vier Spieler geplant? CMR Rally würde sich dafür geradezu anbieten,



**Mutanten
zum in die
Grimasse
schneiden...**



PLAY
MAIL

weil jeder alleine auf der Strecke ist. Meine Kumpels und ich, wir liefern uns die härtesten Duellen im Zehntelsekundenbereich. Tschüß, und macht so locker und kritisch weiter. Ronny



Leider können wir über den geheimnisvollen Dialog am Ende von MGS nichts genaueres sagen. Nicht einmal Hideo Kojima wollte auf der Pressekonferenz verraten, inwiefern das Ende von MGS mit dem geplanten zweiten bzw. vierten Teil zu tun hat. Die kugelsichere Weste soll Snake auch nicht unverwundbar machen, sondern nur den erlittenen Schaden reduzieren. Laut Hideo Kojima hätte es in MGS noch viel mehr Features, wie etwa das Aufnehmen der Kleidung getöteter Wachen oder das Entwenden von

exklusiv kommen wird, steht wohl außer Frage, oder? Gran Turismo 2 wird wie auch das Original keinen Link-Modus bieten, die Performance der PlayStation reicht einfach nicht aus, um ein derartig aufwendiges Spiel auch im Link-Betrieb ausreichend schnell zu halten, da hier ein Leistungsverlust von ca. 30% zum Tragen kommt. Auf Porsche dürfen wir für diesen Titel leider nicht hoffen, aber nahezu alle restlichen europäischen Hersteller sollen im Spiel mit verschiedenen Fahrzeugen enthalten sein. Über Colin McRae Rally ist bislang nur bekannt, daß es kommen wird, aber wann und für welche Plattform, ist noch nicht entschieden.



Hallo Play-Mag!
Ich hab' hier gerade die Ausgabe März 99 vor mir liegen. Die ist

Meryls Desert Eagle, geben sollen, aber leider reichten für all seine Ideen weder die Zeit, noch wäre die PlayStation dazu technisch in der Lage gewesen, all' diese Ideen umzusetzen. Aber er versicherte, all dies in das geplante Sequel mit einzubringen - für welche Konsole die Fortsetzung

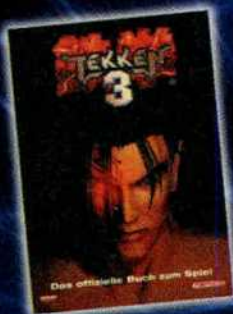


euch auch wieder super gelungen. Wie auch die letzten natürlich. CONGRATULATIONS!!! Das MGS Poster war auch richtig fett. Schön gemacht, Leute. Und das ist auch mein Thema: Metal Gear Solid. Das BEST BUY hat es auf jeden Fall verdient. Aber: in eurem

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.



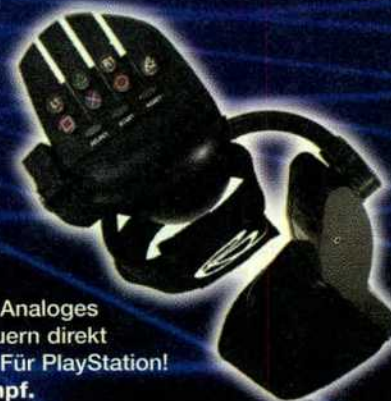
Preisenkung
Unverb. Preisempf.
139,95 DM



Preisenkung
Unverb. Preisempf.
39,95 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.



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 • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48

MGS-Artikel wird von der STEALTH SUIT nach dem BAD ENDING gesprochen. Ihr habt zwar schon in jüngster Zeit reichlich Tips zu MGS gegeben aber wie ich welches Ending bekomme, weiß ich dennoch nicht. Könnt ihr mir und anderen MGS Freaks vielleicht dazu eine Hilfestellung geben, oder spielt ihr sowieso mit dem gedanken einen Walkthrough in einer späteren Ausgabe zu bringen? Es wäre nett wenn ihr mir das beantworten könntet. Ach ja, es soll noch angemerkt werden: Wer Metal Gear Solid nicht spielt wird nie erfahren wie es ist einen „Film“ zu spielen. Interaktiver kann Fernsehen nicht sein....

Grüße



Wir werden keinen kompletten Walkthrough für Metal Gear Solid abdrucken, da das Spiel vom Anfang bis hin zum Ende einen sehr ausgewogenen Schwierigkeitsgrad besitzt. Außerdem sollte man Metal Gear Solid bis zum letzten Dialog selbst - ohne fremde Hilfe - genießen und ausknobeln können. Da aber nicht alle Gimmicks, Extras und Geheimnisse ohne weiteres zu erspielen sind, haben wir in der aktuellen Ausgabe zumindest drei Seiten für Metal Gear Solid geopfert, in denen Du auch die Antworten auf Deine oben gestellte Fragen finden wirst.



Hallo Play-Team, daß Ihr ein cooles Mag sein, das brauche ich Euch ja wohl nicht mehr zu sagen.

Zur Sache: Nachdem ich gestern „Metal Gear Solid“ durchgezockt habe, muß ich erstmal sagen, daß dies wirklich eines der besten Spiele dieses Genre ist. Vor allem die Storyline ist genial und verführt dazu, unbedingt das Ende erfahren zu wollen. Sicherlich gibt es auch Kritikpunkte, die ich mir aber erspare...kein Game ist wohl perfekt Über die geschmacksabhängige Synchronisierung sehe ich mal hinweg, immerhin ist das Game ja komplett auf Deutsch. Der Endkampf und das damit verbundene Happy-End ist das beste, was ich jemals auf einer Spieleplattform erleben durfte. Endlich wurde man mal für seine Mühen mit einem ellenlangen Abspann der absoluten Spitzenklasse belohnt. Jenes, was ich bei Tomb Raider immer vermißt habe. Auch der allerletzte Funkspruch in diesem Game sorgt nochmal für Stirnrunzeln und weckt Erwartungen für einen evtl. zweiten Teil. Ich hoffe für die Zukunft, daß sich andere Softwarefirmen eine Scheibe davon abschneiden. Ach ja, verzichtet auf eine Komplettlösung, man braucht sie nicht, weil es selbst bei den Zwischengegnern immer eine logische Taktik gibt. Ansonsten macht weiter so...

In diesem Sinne...

„ACE“ Piwonka, Berlin



Möge die (dunkle Seite der) Macht mit Euch sein, chhhh! Nachdem ich mich lange Zeit dagegen gewehrt hatte, meine abgezockten Dual-Shock-Hände an den heimischen PC(ihhgitt) zu

packen, möchte ich nun endlich ein Lebenszeichen von mir geben.

1. Wird es jemals ein Star Wars - Spiel für die PlayStation geben?

2. Hat SCE eigentlich ein generelles Problem mit Synchronisationen? MediEvil, Spyro The Dragon und auch Crash Bandicoot 3 wurden schlecht vertont. Die Sprecher hören sich an, als hätte man sie studenlang mit diversen N64-(ätz) Spielen gequält.

3. Stimmt es, daß Turok 2 für die PlayStation umgesetzt wird?

4. Gibt es konkrete Informationen über Präsident Stiefel 3?

5. Wird Silent Hill in Echtzeit berechnet oder bietet es statische Kameraperspektiven wie RE1? Wird es noch 1999 erscheinen? Ist es BPJS-kompatibel?

6. Was ist eigentlich aus dem Resident Evil - Filmprojekt geworden?

7. Inwieweit schätzt Ihr die Möglichkeiten von Segas Dreamcast ein, der PSX den Rang abzu- laufen? Stimmt das mit dem fest integrierten Internet-Anschluß?

8. Welches sind Eurer Meinung nach die schlechtesten Spiele '99? (Erforscht Eure Gefühle...)

9. Wird ARC's Nachfolger zu One Two heißen?

10. Werden die gottverfluchten Nintendo....(Platzhalter für diverse Fäkalwörter) jemals ein Einsehen haben und ihren schwuchteligen Klempner dem Elektromüll zuweisen?

11. Ist das Brennen von play Playstation-Demo CDs illegal (Haha)?

12. Bekommen wir in GT2 wieder Garbage oder Ash zu hören?

Langsam geht hier oben die Luft aus. Wenn dieser Brief nicht in Eurer Mag gedruckt wird, lasse ich den brandneuen Todesstern V3.0 auf Japan los und....

Darth Vader



1. Mit Rebel Assault 2, einem indizierten Ego-Shooter und Star Wars Masters Of Teras Käsi gibt es bereits deren drei, letzteres kann man als völlig verunztes Beat'em Up allerdings vergessen.

2. Vorsicht - das Imperium schlägt zurück!

3. Nein.

4. Nein. In den Play News findest Du zumindest etwas über Dino City, einem weiteren Spiel von den Resident Evil-Entwicklern.

5. Über Silent Hill erfährst Du alles in dieser play.

6.

7. Als äußerst bescheiden...

8. Wo viel Licht, ist auch viel Schatten - aber '99 ist ja noch lange nicht vorbei, oder?

9. Vielleicht One 1/3?

10. Randgruppen soll man nicht auch noch treten...

11. Ist das Schreiben solch' dämlicher Fragen strafbar?

12. Mit Sicherheit einen anderen Soundtrack als unsere japanischen Freunde, konkret benannt sind aber noch keine Gruppen. Emperor Palpatine



Roboter, die für eine Bombenstimmung sorgen...



PLAY
NEWS

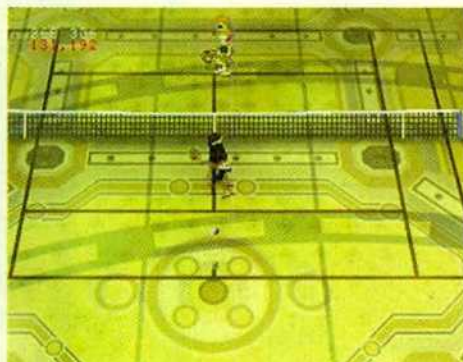
SOFTWARE - HARDWARE - BRANCHENGEFLÜSTER

Anna Kournikova
Smash Court Tennis

Aus dem Hause Namco kommt eine putzige Tennissimulation, dem das Ten-

nissternchen Anna Kournikova ihren guten Namen lieh. Auf Tenniscourts rund um die Welt werden Euch in vielerlei Gameplay-Varianten die Bälle um die Ohren fliegen. Ob der niedliche Grafikstil im Einklang mit der Spielmechanik steht, werden wir in der nächsten Ausgabe beleuchten.

Genre Sportspiel
Hersteller Namco
Entwickler Namco
Erhältlich ab 2. Quartal

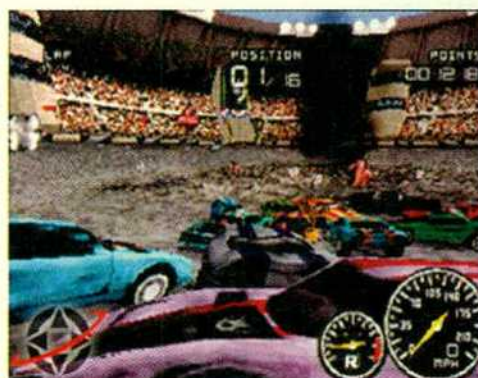


Demolition Racer

Das Bangen und Hoffen um einen Nachfolger zu Destruction Derby

Genre Rennspiel
Hersteller Electronic Arts, Accolade
Entwickler Pitbull Syndicate
Erhältlich ab 3. Quartal

scheint vorbei zu sein - wenn auch unter einem anderen Namen und anderer Firmenflagge. Ganz auf der Fährte des Patenspiels wird man die Wahl zwischen einigen Game-Modi haben. Dazu gehört Stock Car Racing, Demolition Bowl, Last Man Standing oder Suicide Run. Verheißungsvolle Namen für ein verheißungsvolles Spiel. Gerüchten zufolge sind sogar einige Programmierer des Kernteams von Destruction Derby zu Pitbull emigriert, um dem Titel auch wirklich den bekannten DD-Touch zu verpassen. Auf den Spieler warten zwölf Strecken und 16 verschiedene Wagentypen, die natürlich wieder über ein eigenes ausgefeiltes Schadenssystem verfügen. Nachdem sich Pitbull Syndicate mit ihren letzten beiden Titeln (Test Drive 5 und Off-Road 2) nicht gerade mit Ruhm bekleckert haben, besteht mit Demolition Racer die Chance sich erneut ins rechte Licht zu rücken.



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

PlayStation

Abe's Exodus	85,-
Alundra	85,-
Atlantis	85,-
Batman & Robin	89,-
Box Champions	85,-
Breath of Fire 3	89,-
Breath of Fire 3 Special	119,-
C & C Gegenschlag	85,-
Colin Mc Rally	85,-
C & C 1	45,-
Constructor+Memorycard	85,-
Crash Bandicoot 1	45,-
Crash Bandicoot 3	85,-
Crog	45,-
Fifa 99	85,-
Formel 1 98	89,-
Gran Turismo	85,-
Hercules	45,-
Madden NFL 99	85,-
Micro Machines	45,-
Moto Racer 2	85,-
Nascar 99	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,-

Syndicate Wars	85,-
Tekken 2	45,-
Tekken 3	89,-
Test Drive 4x4	85,-
Test Drive 5	85,-
Theme Hospital	85,-
Tiger Woods 99*	85,-
TOCA Touring Car	45,-
TOCA Touring Car 2	85,-
Tomb Raider 1	45,-
Tomb Raider 3	85,-
WWF Warzone	85,-

Hardware

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

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,-

Nintendo 64

Banjo Kazooie	89,-
Bust a Move 2	89,-
Chameleon Twist	59,-
Clayfighter	59,-
F1 World Cup	89,-
F-Zero X	89,-
Fifa Int. Soccer 64	59,-
Frankreich	59,-
ISSoccer98	89,-
Marce Dark Ace	79,-
NBA Courtside	89,-
Turok DT	69,-
Turok 2 DT*	89,-
Turok 2 Engl.PAL*	99,-

Hardware

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

AntennenKabelNachb.	29,-
Memory Card5Meg	69,-
RGB Kabel Nachb.	15,-
Rumble Pak Nachb.	25,-

auch ANKAUF von
Spielen & KonsolenBundesallee 71
12161 Berlin

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

Tel.: 030 - 859 65 085 o. 86

* bei Drucklegung
noch nicht verfügbar

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

Und 2 haben die Arschkarte gezogen!

Du wählst eine Armee aus, dann hört für zwei der Spaß auf.

OPTIMALE STEUERUNG

Die Steuerung des Echtzeitstrategie-Spiels wurde speziell für das PlayStation-GamePad entwickelt: user-freundlich und absolut mehr Spiel-Action!

KOMPLETT IN DEUTSCH



SPECIAL FEATURES

- 3 verschiedene Armeen zur Auswahl
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- 45 non-lineare Einzelspieler-Missionen
- InGame-Konstruktion von Einheiten
- Komplett gerenderte Briefings vor jeder Mission

1,5



84 %



85 %



PSX - DISCOUNTER

KNALLHART KALKULIERTE PREISE

WELTNEUHEIT !!! NUR GEKLAUT IST BILLIGER !

IMPORTE OHNE
BOOTCHIP SPIELEN

(KEINE MB PRODUKTE)

BOOT CHIP*(ALLE MODELLE)	2.90 DM
RGB KABEL	4.90 DM
RGB KABEL + AUDIO	5.90 DM
LINKKABEL	4.90 DM
EXTENSION KABEL	4.90 DM
RF UNIT (TV OHNE SCART)	14.90 DM
MOVIECARD	99.00 DM
PANTHER PISTOLE 007	29.90 DM
DUALSHOCK PAD (ANALOG)	29.90 DM
PAL BOOSTER	19.90 DM

* nur für US + Japan-Importe

- ALLE BESTELLUNGEN GEHEN NOCH AM SELBEN TAG RAUS
- ALLE ARTIKEL SIND SELBSTVERSTÄNDLICH IM FARB KARTON
- HÄNDLER ANFRAGEN WILLKOMMEN



+ 50 STK. 24.90 DM +100 STK. 19.90 DM
+200 STK. 17.90 DM +500 STK. 13.90 DM



STRESEMANNT. 167 22769 HAMBURG

HOTLINE : 040 - 853 73 196

Anzeigen-
schluß

06/99

am
28.04.

**NICH' NUR BILDER GUCKEN !
MITMACHEN !**

ELECTRONIC ARTS GERMANY
PASCALSTRASSE 6
52076 AACHEN

SUCHT ZWEI JUNGE LEUTE IM ALTER
VON 20-26 JAHREN, DIE DEM TÄGLICHEN
HOTLINEBETRIEB BEIWOHNEN.

MINIMUM REQUIREMENTS:

- EXCELLENTE DEUTSCH- UND ENGLISCH-
KENNTNISSE IN WORT UND SCHRIFT
- FUNDIERTE HARD- UND SOFTWARE-
KENNTNISSE IM BEREICH PC
- FÄHIGKEIT ZUR TEAMARBEIT
- BEREITWILLIGKEIT ZU WOCHENEND-
ARBEIT
- SOLLTE AUS DEM BEREICH AACHEN
KOMMEN

BEWERBUNGEN BITTE Z.HD. FRAU PALM SENDEN

www.COM-CO.de

US-JP-MOD-CHIP
nur 3,95
für alle Modelle

Game Booster
mit
MOD-Chip-Funktion
49,95

Playstation:

Memory Card 1MB Microboss	9,-
Memory Card 2MB Microboss,non compressed	19,-
Memory Card 4MB Microboss,non compressed	25,-
Memory Card 8MB Microboss	24,-
Memory Card 24MB Microboss	34,-
Memory Card 40MB Microboss	44,-
RGB-Kabel Microboss	6,95
RGB-Kabel m. Audio Microboss,m. Anschluß für HiFi & Video	9,95
JoyPad Verlängerung Microboss	5,95
JoyPad m. Turbo Microboss	15,-

alle Preise in DM incl. Mwst.

Händleranfragen erwünscht!

Alle Angebote
solange Vorrat reicht.
Preise zzgl. Versand+Porto
von 15,- DM. Bei
Annahmeverweigerung
berechnen wir pauschal 30,- DM.

Pistole „Panther“ Microboss, Walter PPK-Design	39,95
TwinShock Pad	34,95
Dual Shock Original Sony	54,-
JoyPad Original Sony	29,-
Dreamcast:	
Dreamcast Console incl. Controller u. Spannungswandler	599,-
Video Converter NTSC/PAL	84,95
VMS-Memory Card	59,95
Controller	64,95
Arcade Stick	124,95
Spiele ab.	119,95

Ladenlokal & Versand:
COM-CO
Claubergstraße 21
47051 Duisburg
Bestell-Hotline:

Tel.: 0203 / 73 91 883
Fax: 0203 / 73 91 884

Nicht vergessen...

Die nächste
play **PLAYSTATION**
erscheint
am 28.04.

PLAY NEWS

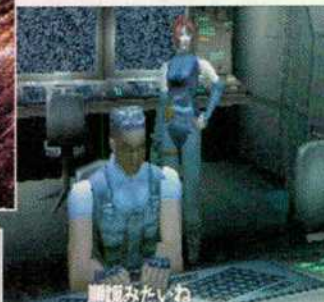
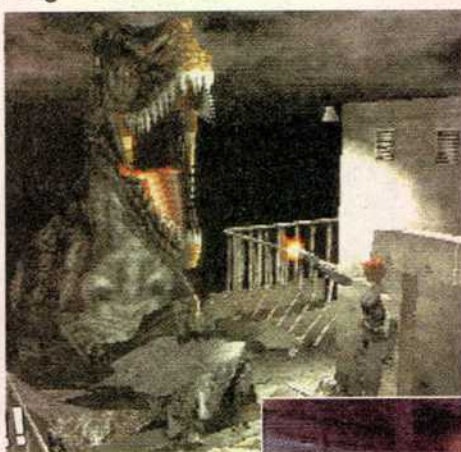
Neues von Future Press

Passend zur Veröffentlichung von Ridge Racer Type 4 am 16.04. wird ein umfassendes offizielles Lösungsbuch von Future Press erscheinen und in gewohnt umfassender Form über das Spiel informieren. Der Preis liegt bei 24 DM. Außerdem ist ein offizielles Hint Book zu Street Fighter Alpha 3 in Planung, welches zwischen April und Mai erscheinen wird.

Dino Crisis

Capcoms inoffizieller Nachfolger zur erfolgreichen Resident Evil-Serie wird den Titel Dino Crisis tragen und den Spieler, ganz im Stile von Michael Crichtons Jurassic Park auf die entlegene, dinoverseuchte Insel Ibis Island entführen. Eigentlich wollte das Wissenschaftsgenie Kirk mit seiner neuen, sauberen Form der Energiegewinnung den verschmutzten Planeten retten, doch niemand konnte ahnen, welche Folgen die Experimente des Professors auf die Umwelt haben würden. Aus ungeklärter Ursache wimmelte es eines Tages plötzlich auf der gesamten Insel nur so vor Dinosauriern. Der Spieler schlüpft in die Rolle der Regierungsagentin Regina, die zusammen mit einem Ermittlungsteam nach Ibis Island gekommen ist, um den verschollenen Professor zu finden und nach einem Zusammenhang zwischen den dubiosen Experimenten und dem unerwarteten Auftauchen der prähistorischen Ungetüme zu suchen. Im Gegensatz zu Resident Evil wird Dino Crisis mit Echtzeit-3D-Grafik aufwarten und völlig neue Spielelemente enthalten. Dino Crisis soll auf der Tokyo Game Show Spring '99 erstmals vorgestellt werden.

Genre Action-Adventure
Hersteller Capcom
Entwickler Capcom
Erhältlich ab 4. Quartal



Electronic Arts erwirbt Formel 1-Lizenz

Electronic Arts sicherte sich die Lizenz zu sämtlichen Teams, Fahrern, Strecken und Fahrzeugen der Formel 1. Ein erstes Formel 1-Spiel befindet sich laut Hersteller bereits in der Entwicklung. Zu den weiteren Lizenzhaltern zählen Psygnosis, MicroProse und Video System (vgl. play PLAYSTATION 3/99).

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

+++ Ubi Soft sichert sich die Lizenz an Videospieladaptionen der Comicserie „Die Abenteuer von Batman & Robin“. +++ Havas Interactive beabsichtigt, noch im Sommer in den PlayStation-Markt einzusteigen. Ihr erster Titel: **You Don't Know Jack**. +++ Smart Dog arbeitet für Cryo Interactive an dem futuristischen Racer **3Sixty**. +++ Eidos Interactive beabsichtigt, das Sequel zu ihrem PC-Echtzeitstrategiespiel **Commandos** auch für die PlayStation zu veröffentlichen. +++ **Carma day**: Die PlayStation-Version von SCis umstrittenem Shooter Carmageddon soll am 4. Juni erscheinen. +++ Partyvampir gefaßt! +++ Hasbro Interactive wird einen neuen **Tetris-Titel** veröffentlichen +++ In den USA wird es bald **Briefmarken** zu bestimmten Videospielen geben. +++ Infogrames sichert sich die Publishingrechte an Rage Softwares **Road Gullit Striker**, das nun voraussichtlich unter dem Titel **UEFA Striker** auf den Markt kommen wird, sowie an **Expendable**. +++

- 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	dtDM 239,00
Control Pad Dual Shock farbig	dtDM 59,95
Gamebuster Deluxe pro	kpl. dtDM 99,95
Interactor Rucksackvibrator	dtDM 69,95
Leerröhre 1/2CD's, schwarz, stabil	DM 2,00
Lösungshefte für PSX-Spiele	abDM 9,95
Memory Card 15 Blocks farb.	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
Remote Station mit 3 Batterien	dtDM 79,95
Space Station	dtDM 49,95
X-Ploder Pro	dtDM 119,95
360*	kpl. dtDM 89,95
A Bugs Life	dtDM 89,95
Actua NHL Hockey '99*	kpl. dtDM 79,95
Akuji - The Heartless	kpl. dtDM 94,95
Alundra	kpl. dtDM 89,95
Asterix*	kpl. dtDM 89,95
Big Air*	kpl. dtDM 89,95
Blood Lines*	dtDM 79,95
Bust a Move 4*	dtDM 69,95
Carmageddon*	dtDM 89,95
Centipede*	dtDM 89,95
Civilization II*	dtDM 89,95
Dark Stalkers III*	dtDM 99,95
Dreams*	dtDM 89,95
Driver*	kpl. dtDM 94,95
Flottenmanöver*	kpl. dtDM 89,95
Earthworm Jim 3D*	dtDM 89,95
G-Police Platinum*	dtDM 49,00
Gex - Deep Cover Gecko*	kpl. dtDM 94,95
Global Domination*	kpl. dtDM 89,95
GTA: London*	dtDM 49,95
Guardian's Crusade*	dtDM 89,95
Hogs of War*	kpl. dtDM 89,95
Hugo II*	dtDM 94,95
Kensei-Sacred Fist*	dtDM 89,95
KKND*	dtDM 89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver*	dtDM 99,95
Live Wire*	dtDM 89,95
Metal Gear Solid	kpl. dtDM 99,95
Monkey Hero*	dtDM 89,95
Monster Seed*	dtDM 89,95
Moto Racer Platinum*	kpl. dtDM 49,95
Need for Speed 4*	kpl. dtDM 89,95
NFL Blitz*	dtDM 89,95
NHL Face Off '99*	dtDM 79,95
Populous: The Beginning	kpl. dtDM 89,95
Pro 18: World Tour Golf*	dtDM 89,95
Quake II*	dtDM 94,95
Raycing Simulation 2*	dtDM 89,95
Rally Cross 2	dtDM 84,00
RC Stunts Copter*	dtDM 89,95
Ridge Racer Type 4*	dtDM 99,95
Rollcage*	dtDM 89,95
Running Wild*	dtDM 79,95
Shanghai True Valor	dtDM 99,95
Sports Car GT*	kpl. dtDM 89,95
Street Skater*	kpl. dtDM 89,95
Swing*	kpl. dtDM 69,95
T'ai-Fu*	dtDM 89,95
Tomb Raider II Platinum*	dtDM 49,00
Tomb Raider 3	kpl. dtDM 89,95
Total Driving Platinum*	dtDM 49,00
Tribal*	dtDM 89,95
Ubik*	kpl. dtDM 89,95
UEFA Champ. League 98/99*	dtDM 94,95
Virus*	dtDM 89,95
Warzone 2100*	dtDM 89,95
Wing Over 2*	dtDM 89,95
WWF: Attitude*	dtDM 89,95
Yoyo's Puzzle Park*	dtDM 79,95

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

PLAY NEWS

Vincent die zweite

Unser Space-Rat-Zeichner Mathias Neumann veröffentlicht den zweiten Band der „Modernen Zeiten“. Der Internet-geplagte Vincent findet sich erneut in einer schrägen Computerwelt wieder, die sich einfach nicht unter Kontrolle bringen lassen will.

ISBN 3-89719-060-5, Preis: ca. 14,80 DM



Castrol Honda Superbike

Nach Moto Racer 2 begibt sich Electronic Arts erneut mit heißen Zweirädern auf die Piste. Castrol Honda Superbike soll eine ernsthafte Simulation rund um den Motorradrennzirkus werden. Die Rennen finden auf 14 authentischen Strecken rund um den Erdball statt. Sei es in Indonesien, Kalifornien oder der Test-Track von Honda in Japan, die Maschinen können für jedes Rennen in detaillierten Setups getunt und optimiert werden. Wem der Parameterwahn zu viel Streß mitbringt, kann aber ebenso in einem vereinfachten Arcade Mode über die Piste flitzen.

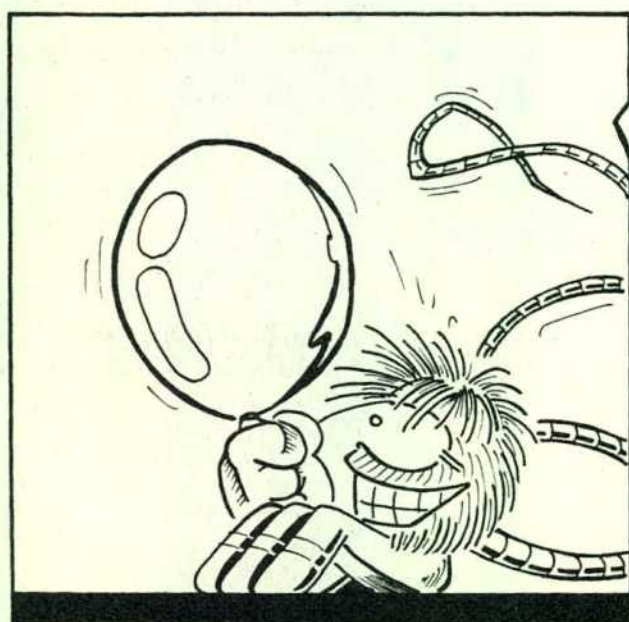
Genre Rennspiel
Hersteller Electronic Arts
Entwickler Intense Interactive
Erhältlich ab 3. Quartal



Tomb Raider IV bereits in Planung?

Core Design wird im Mai auf der E3-Messe in Los Angeles ein offizielles Statement zur Fortführung der Tomb Raider-Serie abgeben. Ferner werden die geschäftigen Engländer einen neuen Kampf-/Strategie-Titel vorstellen. Ob es sich dabei vielleicht um Fighting Force 2 oder eine völlig neue Innovation, handelt bleibt abzuwarten.

MATHIAS NEUMANN



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. Preisempfl.

DM 49,99



SV-1128 DEXDRIVE PSX

- Ermöglicht das Speichern von Spielständen von der PSX Memory Card auf einen PC
- Praktisch unbegrenzte Speicherkapazität
- Verwalten der vorhandenen Memory Cards: Kopieren, formatieren und löschen
- Laden Sie Spielstände von Internet-Seiten und News-Groups

unverbindl. Preisempfl.

DM 79,99



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

GTA London 1969

Um die Wartezeit auf Grand Theft Auto 2 zu verkürzen, wirft

Genre Crime-Simulation
Hersteller Take 2 Interactive
Entwickler Take 2 Interactive
Erhältlich ab April

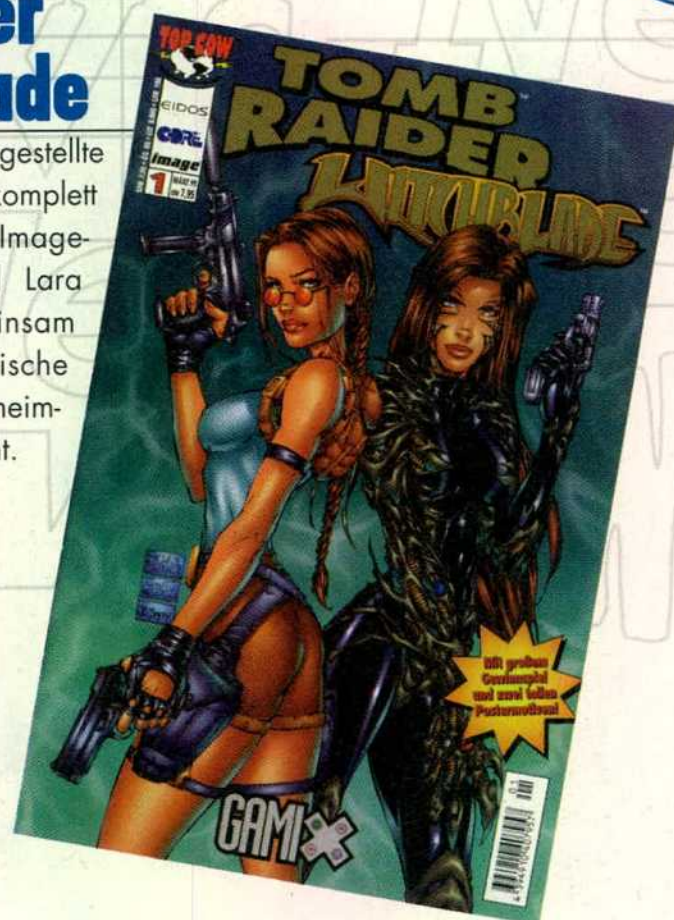
Take Two Interactive ein Add-on zu ihrer erfolgreichen Crime Simulation auf den Markt. Die Zusatzmissionen sind im London der späten Sechziger Jahre angesiedelt und spiegeln mit Bandenkriegen und politischer Korruption das damalige düstere Ambiente der britischen Hauptstadt wieder. Gameplay und Grafik wurden nahezu unverändert übernommen. Neben umfangreicheren Missionen, einem naturgetreuen Stadtbild und stilechter Musik bietet das Zusatzpaket 35 neue Fahrzeuge. Um in den Genuß der kriminellen Machenschaften zu kommen, ist allerdings das Original GTA erforderlich (Screenshots: PC-Version).



Tomb Raider + Witchblade

Das von uns bereits vorgestellte Top Cow-Comic ist nun komplett in Deutsch erhältlich. Image-Heldin Witchblade und Lara Croft kämpfen gemeinsam gegen eine dämonische Macht, die von einem geheimnisvollen Talisman ausgeht.

Preis: 7,95 DM.



Play Tech - Errata

In die Vergleichstabelle auf Seite 145 haben sich leider einige Fehler eingeschlichen, die wir an dieser Stelle berichtigen möchten. Der unverbindliche Verkaufspreis des Gamebuster Deluxe liegt bei 99 DM. Die maximale Codekapazität der drei Schummelmodule liegt bei 3.500 für den Gamebuster Deluxe, 3.500 für den Xploder bzw. 3.000 für den Xploder Pro, sowie bei 2.000 für den Equalizer.

17

PlayStation Platinum-Nachschub

Titel	Genre	Publisher	Test in play	Rating	Erhältlich ab
G-Police	Shooter	Psygnosis	09/97	10	19. März
Tomb Raider II	Action-Adventure	Eidos Interactive	12/97	10	19. März
Moto Racer	Rennspiel	Electronic Arts	11/97	9	29. März
Crash Bandicoot 2	Jump'n Run	SCEE, UIS	11/97	9	01. April
Cool Boarders 2	Sportspiel	SCEE	01/98	7	16. April
Heart Of Darkness	Jump'n Run	Infogrames	07/98	9	16. April



unverbindl. Preisempf.

DM 79,99

SV-507 PSX INFRAROT-SET

- Empfangsteil und zwei GamePads
- Reichweite bis zehn Meter
- Digitales Steuerkreuz
- Vier Feuertasten
- Dauerfeuer
- Benötigt zweimal zwei Batterien (AAA)

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

PLAY
NEWSCrash Bandicoot
bricht alle Rekorde

In weniger als drei Jahren wurden bis jetzt mehr als 11,5 Millionen Titel dieser Serie verkauft. Allein Crash Bandicoot 3 Warped knackte bereits acht Wochen nach der Veröffentlichung die magische Millionengrenze. Jason Rubin, Präsident von Naughty Dog, kommentiert: „Wir sind schlichtweg aus dem Häuschen über den großen Anklang von Crash Bandicoot Warped. Wir standen vor einer großen Herausforderung, die ersten beiden Crash-Titel zu übertreffen. Der überwältigende Zuspruch von Warped beweist, daß wir den Erwartungen aller Fans gerecht geworden sind.“



VERKAUFZAHLEN

Crash Bandicoot (1996)

Nordamerika:	2 084 553
Japan:	793 375
Europa:	1 613 367

Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back (1997)

Nordamerika:	2 114 535
Japan:	1 100 189
Europa:	874 554

Crash Bandicoot Warped (1998)

Nordamerika:	1 236 855
Japan:	1 064 980
Europa:	622 405

Des
Controllers
neue Kleider

Sony Computer Entertainment Europe erweitert ihre Produktpalette. Der hervorragende Dual Shock Analog Controller wird in vier neuen Farben produziert werden. Neben einem vollständig durchsichtigen Modell wird es ab Anfang April eine schwarze, transparent-grüne und transparent-blaue Variante des beliebten Analog Pads geben. Preis: ca. 59,- DM.

Jade Cocoon
Story of the Tamamayu

Squares hat erarbeiteter Final Fantasy-Thron scheint gefährdet. Crave Entertainment bastelt an einem epischen RPG mit Resident Evil-ähnlichen Kameraperspektiven. In der Rolle des jungen Levant wird man mit der obligatorischen „Ich-muß-die-Welt-retten-Aufgabe“ in ein grafisches und spielerisches Feuerwerk versetzt. Vorrangig benutzt man zur Darstellung des Spielareals eine Kombination aus Polygonfiguren und vorgeordneten Backdrops. Ähnlich wie in Zelda Ocarina of Time benutzt man ebenfalls eine Flöte, um in Kampfsequenzen Monster mit Zaubersprüchen zu beschwören. Bereits in einem sehr frühen Stadium konnten die liebevoll konstruierten Polygonhelden für große Begeisterung sorgen.



SEGA DREAMCAST 679.-Software auf Anfrage

Sony Playstation dt	239,-	Maus original Sony	54,-	RGB Scart Kabel	14,-	Live Wire	82,-
SONY Analog Dual Shock	49,-	Metal Gear Solid	92,-	RGB Scart Kabel	24,-	Poy Poy 2	84,-
Control Pad (farbig)	24,-	Swing	69,-	mit 2 m Audio Kabel		Silent Hill	84,-
Tomb Raider 3	79,-	V3 Racing Wheel	129,-	Boot-Chip & RGB Kabel	25,-	Gex 3 Deep Cov.	79,-
Kensei-Sacred Fist	84,-	X-Ploder	79,-	K.K.N.D.	84,-	Warzone 2100	84,-
Infrarot Pad 2 Stück	59,-	Game Buster	79,-	Croc 2	79,-	Driver	79,-
Pad Verlängerung	14,-	NFS High Stakes	82,-	Memory Card mit LED Display		Eliminator	79,-
Link Kabel	14,-	Grandteam Sega	72,-	360 Speicherplätze	49,-		
Tai FU	82,-	Multi Tab (4 Spieler Ada.)	59,-	720 Speicherplätze	79,-		
Popoules	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 MarburgTel.: 06421 / 94100
Fax: 06421 / 47526Internet Online-Bestellen! <http://www.playsoft.de> E-mail: verkauf@playsoft.de

LÖSUNGSBÜCHER

LÖSUNGHEFTE

- ab DM 9,95

Abe's Oddysee	19,95
ALUNDRA (DM 14,80)	
Ark of Time	19,95
Baphomet	19,95
Fluch 1 & 2 (14,80)	
Batman & Robin	19,95
BREATH OF FIRE 3	19,95
Broken Helix	19,95
Casper, Castlevania	19,95
Clock Tower	19,95
DAS 5. ELEMENT	19,95
Diablo	19,95
Discworld 1&2	19,95
Excalibur (14,80)	
Fade to Black	19,95
Final Fantasy 7	19,95
FORSAKEN, G-Police	19,95
Gex 3D & Rayman	19,95
HEART OF DARKNESS	19,95

LÖSUNGSBÜCHER

- ab DM 19,95

Abe's Oddysee	19,95
ABE'S EXODUS	19,95
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

PSX Mogelpower '99

Die größte jemals gedruckte Cheat-Sammlung für die Sony PlayStation. Mit Cheats & Codes (auch für GameBuster/Xploder) zu weit mehr als 500 Spielen! DM 24,95

Gran Turismo, Tactics Ogre	19,95
Final Fantasy Tactics	19,95
Granstream Saga, Kartia	19,95
Parasite Eve, Saga Frontier	19,95
Crash Bandicoot 3, Turok 2	19,95
WWF Warzone, Xenogears	19,95
Silent Hill, WCW/NWO Thunder	19,95
über 500 US-Bücher lieferbar!!	

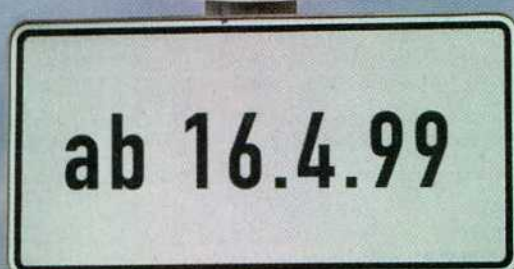


TEL/FAX: 04921/44631

Tel. Bestellannahme

Montag-Freitag 16-20 Uhr!

Versandkosten: bei Nachnahme DM 7,20
bei Vorkasse Inland DM 4,00ONLINE-BUCHHANDLUNG: WWW.MADROM.DE -HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
MADROM SOLUTIONS - Postfach 1115 - 26691 Emden



PlayStation-Powerline:
01 90/57 85 78 (1.21 DM/Min.)



www.playstation-europe.com/ridge4



DUAL SHOCK™
kompatibel

namco®



IT'S NOT A GAME

**RIDGE RACER
TYPE 4**

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome.  and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  is a trademark of Sony Corporation.

Published by Sony Computer Entertainment Europe. Ridge Racer Type 4™ & © 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

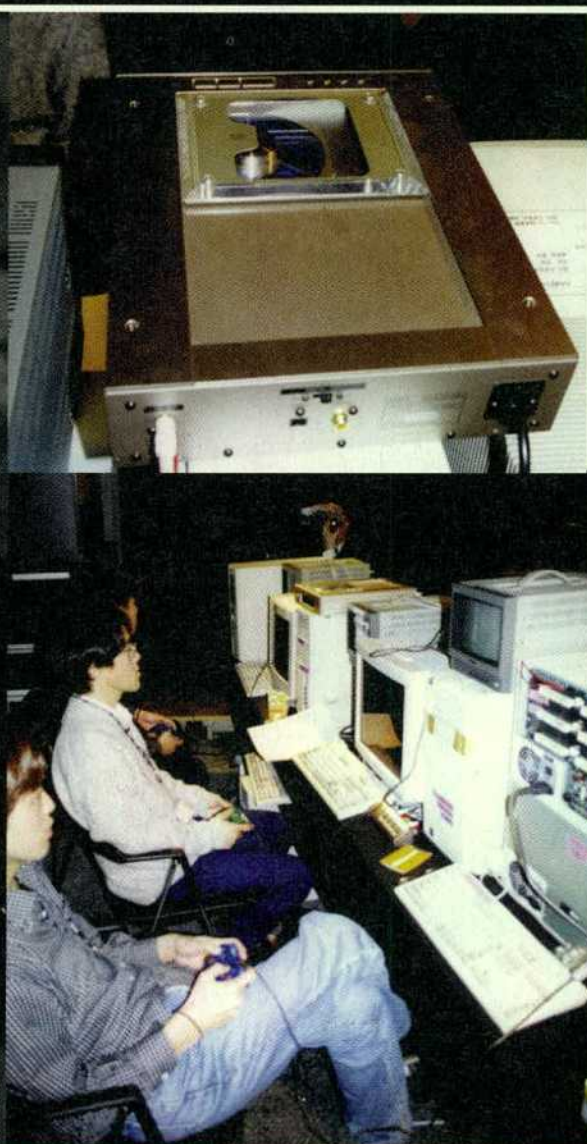
PS2 playStation 2

Martin Weidner

02.03.99, 13.00 Uhr, Tokyo International Forum: Unter dem Leitgedanken „A glimpse of the future“ enthüllte Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) auf dem PlayStation Meeting 1999 vor 1.500 eingeladenen Gästen aus Industrie und Presse das Chipset der neuen PlayStation - mit atemberaubenden Demos. play war vor Ort in Tokio, unterhielt sich mit Ken Kutaragi, dem „Erfinder“ der PlayStation, über die vorgestellten Demos, eine Anbindung an das Internet, DVDs, Rivalen und Visionen, sowie mit Bruno Bonnell, dem Managing Director von Infogrames, über seine ersten Eindrücke von dem Chipset, Markttrends, Infogrames' Zukunftspläne und die EmotionStation.

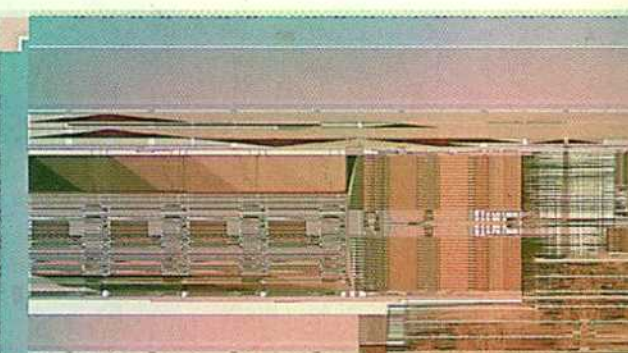
PlayStation Meeting 1999

„Sony Computer Entertainment freut sich Ihnen heute mitzuteilen, daß das R&D-Projekt zur Entwicklung des Nachfolgers der PlayStation abgeschlossen wurde, die erstmals 1994 in Japan erschienen war. Die zukunftsorientierte Technologie dieses Next Generation-Systems bildet die Basis für eine aufregende neue Ära des Total Home Entertainments.“, so die nüchterne Aussage der Presseerklärung anlässlich des Verkaufs der weltweit fünfzigmillionsten PlayStation. Die Agenda auf dem „50 Mio. Event“ war hingegen, wie zu erwarten, eine andere. Masakazu Suzuoki, der Director der Software R&D-Division von SCEI, hatte nämlich bereits auf der International Solid State Circuits Conference (ISSCC), die am 16.02.99 in San Francisco stattfand, eine neuartige 128-Bit CPU, die „Emotion Engine“, vorgestellt. Mitverfaßt wurde das diesbezügliche Designdokument u.a. von Ken Kutaragi. Während SCEI damals noch die Einsatzmöglichkeiten des Chips herunterspielte - „(...) eines der Ergebnisse des nachhaltigen Engagements unserer R&D-Abteilung, die für zukünftige Applikationen in der interaktiven Unterhaltung erforderliche Rechenpower zu ermitteln.“ - gab sich der Ausrichter der ISSCC schon etwas redseliger: „Die Emotion Engine wird das Herz der neuesten PlayStation bilden.“



EIN ZUKUNFTSSCHIMMER

Die noch namenlose Konsole wird vollständig abwärtskompatibel zur heutigen PlayStation und ihren Peripheriegeräten sein. SCEI entwickelte in Zusammenarbeit mit LSI Logic einen I/O-Prozessor, der auf der 32-Bit RISC R3000A CPU der PlayStation 1 basiert, aber einen höheren Data Cache (24 KB, bisher: 1 KB) enthält und eine überarbeitete DMA-Architektur aufweist. Dies erhöht die Datentransferrate gegenüber der derzeitigen PlayStation um das Vierfache, d.h. PlayStation User können sich auf kürzere Ladezeiten gefaßt machen. Es wäre theoretisch gesehen sogar denk-

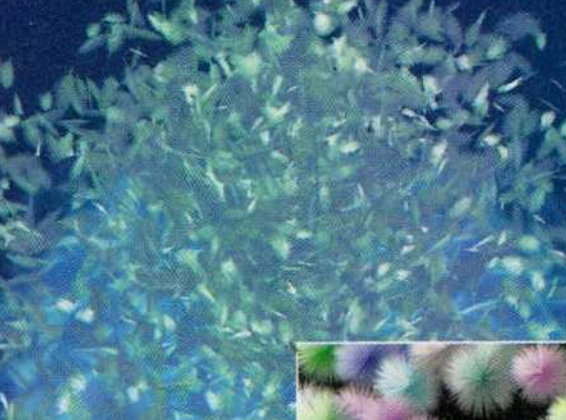


1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998

+++ 23.03. Die Nachrichtenagentur Reuters berichtet, daß LSI Logic bis zum 4. Quartal Prototypen ihres neuen **G12-Chips** fertiggestellt haben und die Serienproduktion im 2. Quartal '99 anlaufen wird. Die **G12-Technologie** (später: MediaPC) könnte drei oder vier Produkte in einem Gerät vereinigen, wie z.B. eine Set Top Box, einen DVD Player und einen Videorecorder. +++ 15.06. In einem Interview mit dem US-Branchenmagazin **Business Week** bestätigt Ken Kutaragi, daß SCEI an Plänen für eine Next Generation-Konsole arbeitet. Teruhisa Tokunaka hält eine **DVD-Spielekonsole** für möglich. +++ 07.10. Ken Kutaragi bestätigt in einem Interview mit dem US-Branchenmagazin Electronic Engineering Times, daß SCEI an einer neuen Generation von **Echtzeitrendering-Technologie** arbeitet. +++

1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998





EMOTION ENGINE

Floating Point Vector Calculation (VU0/VU1)-Units, einen MPEG2 Decoder (IPU) und die DMA Controller auf einem einzigen Chip. Die VU0-Einheit wird dafür verwendet, komplex physikalische Simulationen zu berechnen, die VU1-Einheit hingegen für elementare Funktionsberechnungen wie geometrische Operationen. Das Main Memory, 32 MB Direct Rambus DRAM erreicht eine Datenbusbreite von 3,2 GB pro Sekunde, d.h. eine laut SCEI bis um den Faktor 3 höhere Performance als ein Pentium III 500 MHz. Die PlayStation 1 weist im Vergleich „lediglich“ eine maximale Datenbusbreite von 132 MB pro Sekunde auf. Der MPEG2 Decoder der Image Processing Unit (IPU) erlaubt es synchron zur Berechnung von 3D-Grafikdaten MPEG2-Material zu dekomprimieren und dieses als Texturen in unterschiedlichen Auflösungen auf die per Computer generierten Polygone zu legen. Die Emotion Engine soll, was die Grafikberechnung ohne Spezialeffekte betrifft, bis zu 66 Mio. Polygone pro

Masakazu Suzuoki, Director Software R&D-Division, Sony Computer Entertainment Inc.

Baustein. Die Rendering Performance erreicht dadurch bei kleinen Polygonen bis zu 75 Millionen pro Sekunde, d.h. Bilder in Filmqualität zu rendern ist erstmals vorstellbar. Das Rendering, zu dessen Funktionen nun auch Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, bi- und trilineares Filtering, Mipmapping

[illegible]

[illegible]



Squares Tochtergesellschaft Dream Factory und Riverhill Soft, die in Europa außer durch Armored Core noch nicht viel von sich reden ließen, zeigten weiter, völlig frei beeinflussbar Demos.



„DIE PLAYSTATION 2 IST NOCH ÜBER 18 MONATE ENTFERNT. FÜR DIE DERZEITIGE PLAYSTATION KOMMEN WEITERHIN TOPTITEL WIE GRAN TURISMO 2, SILENT HILL UND FINAL FANTASY VIII AUF DEN MARKT. ZU BEHAUPTEN, DASS DIE VERBRAUCHER LIEBER AUF DIE NEUE PLAYSTATION WARTEN WÜRDEN ANSTATT MIT DER JETZIGEN ZU SPIELEN, WÄRE SO ALS WENN MAN BEHAUPTEN WÜRD, DASS MAN NICHT MEHR INS KINO GEHEN MÖCHTE, WEIL DER NEUE STAR WARS-FILM ERST IN 18 MONATEN ANLAUFEN WIRD.“ Ian Stewart, Managing Director Gremlin Interactive

Turismo 2 ablaufen, Namco zeigte das aus dem Ridge Racer Type 4-Intro bekannte Mädel in allen hoch aufgelösten Details und einige Charaktere aus ihrer Tekken-Serie. Wer sich eine Vorstellung von der von SCEI in Aussicht gestellten Rechenpower machen möchte, sollte sich vor Augen führen, die CGI Intros von Gran Turismo 2 oder Ridge Racer Type 4 in Hires mit 60 fps zu spielen. Den Entwicklern genau dieses Hardwarepotential zur Verfügung zu stellen, war Sonys erklärtes Ziel.

Der zweistündigen Vorführung, die die Technologie des Chipsets sehr in den Vordergrund stellte, wohnte die Führungsspitze der Sony Corporation und ihrer Tochtergesellschaft SCEI bei - ein Zeichen dafür, welche Bedeutung die Firma dem Event einräumte. Daß SCEI auch einen Herzenswunsch ihrer Publisher- und Entwicklergemeinde erfüllt hatte, ging erst am Ende der Präsentation des Chipsets hervor. Die Ankündigung, daß die neue PlayStation abwärtskompatibel sein werde, wurde von dem Fachpublikum mit begeistertem Applaus aufgenommen. Um die Entwicklungskosten nicht explodieren zu lassen, beabsichtigt SCEI, ein Lizenzprogramm zu initiieren, das es anderen Softwarehäusern erlauben soll ebenfalls Entwicklungstools für die neue PlayStation anzubieten. Zu den bisherigen Bewerbern zählen u.a. Alias

Wavefront, NewTek, Nichimen Graphics, Softimage und Autodesk.

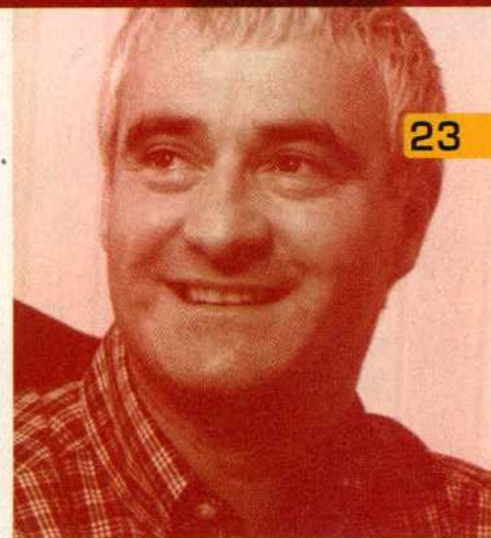
STRATEGISCHE ALLIANZ MIT TOSHIBA

Für die Fertigung der Emotion Engine gründen SCEI und Toshiba im April ein neues Joint Venture-Unternehmen. Erst am 15.05. 98 gingen SCEI und Whoopee Camp ein Joint Venture an dem neu gegründeten Studio Deep Space ein. Am 12.03.97 erfolgte die Gründung eines weiteren Joint Ventures mit Namco und Polygon Pictures - das CGI-Studio Dream Pictures. Während der I/O-Prozessor erneut bei LSI Logic hergestellt und die Produktion der neuen Sound Processing Unit (SPU2) von der Sony Corporation übernommen wird, gründet SCEI im April ein weiteres Tochterunternehmen, das mit der Fertigung des Graphics Synthesizers beauftragt wird. Die Massenproduktion der Emotion Engine soll bereits im Herbst anlaufen, der Graphics Synthesizer aus der neuen Produktionsstätte wird erst im Frühjahr 2000 verfügbar sein. Bis dahin wird eine Sony-eigene Fabrik den Chip fertigen. Für die Entwicklung der Emotion Engine hat SCEI nach eigenen Angaben 50 Milliarden Yen aufgewandt, für den

Aufbau der neuen Halbleiterfabrik weitere 70 Milliarden Yen.

JAPAN-LAUNCH AM 3. DEZEMBER?

Die neue PlayStation soll laut SCEI „(...) auf dem japanischen Markt im Laufe des Geschäftsjahres, das im März 2000 endet, erscheinen. Eine Veröffentlichung in Übersee ist für Herbst 2000 geplant.“. play tippt als japanischen Launchtermin auf den 03.12.99, d.h. exakt fünf Jahre nach dem Erscheinen der PlayStation 1 in Japan. Erste Dev Kits, d.h. Entwicklungssets sollen in den nächsten Wochen ausgeliefert werden. Da SCEI beabsichtigt, mit der neuen PlayStation in Japan spätestens Ende März 2000 auf den Markt zu kommen und die Entwicklungszeit für einen Titel ca. 12 bis 18 Monate beträgt, ist aber davon auszugehen, daß sich bei den vier Satellitenstudios von SCEI, namentlich Arc Entertainment, Contrail, Sugar & Rockets und Polyphony Digital erste Projekte im Designstadium befinden; genauso, was die Entwicklerstudios von SCEE in London und Cambridge,



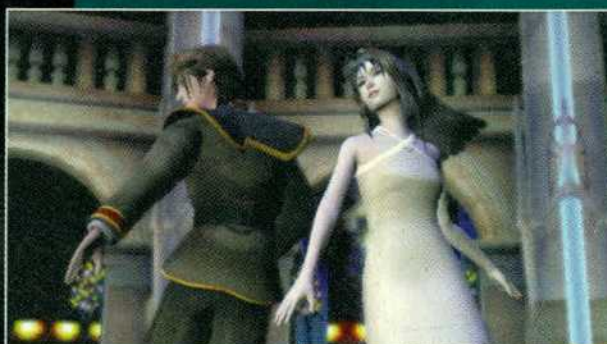
23

PLAY COVER

+++ 04.03. Die neue PlayStation wird als **Betriebssystem Linux** verwendet. +++ 08.03. SCEI, bisher ein Joint Venture der Sony Corporation und der Sony Music Entertainment, wird eine reine Tochter der Sony Corporation. Ken Kutaragi, der „Erfinder“ der PlayStation, wird zum President & CEO von SCEI ernannt. +++ 09.03. Die neue PlayStation wird als Entwicklungsumgebung **Silicon Graphics Workstations** verwendet. +++ 18.03. Phil Harrison, Vice President Third Party Relations & R&D von Sony Computer Entertainment America (SCEA), stellt auf der Game Developers Conference (GDC) in San José den US-Entwicklern die neue PlayStation vor. +++

[illegible]

Square zeigte erneut die „Tanzstunde“ aus Final Fantasy VIII, diesmal allerdings in Hires und frei manipulierbar



Tech Specs

	PlayStation 2	PlayStation
CPU	128 Bit-RISC „Emotion Engine“	32 Bit-RISC R3000A
Taktfrequenz	300 MHz	33,8 MHz
Instruction Cache	16 KB	4 KB
Data Cache	8 KB + 16 KB	1 KB
Bus-Übertragungsrate	3,2 GB/Sek.	132 MB/Sek.
Main RAM	32 MB	2 MB
Video RAM	entfällt	1 MB
Sound RAM	k.A.	512 KB
Buffer RAM	k.A.	32 KB
OS ROM	k.A.	512 KB
Coprozessor	2 Floating Point Unit 2 Vector Unit	Geometry Transfer Engine
Floating Point Performance	6,2 GFLOPS/Sek.	k.A.
3D CG Geometric		
ohne Spezialeffekte	66 Mio. Polygone/Sek.	k.A.
+ Lichteffekte	38 Mio. Polygone/Sek.	k.A.
+ Nebel	36 Mio. Polygone/Sek.	k.A.
+ Kurvengeneration	16 Mio. Polygone/Sek.	k.A.
Compressed Image Decoder	MPEG2	-
	MDEC - JPEG (I/O)	MDEC - JPEG
Grafik	„Graphics Synthesizer“	Graphics Processing Unit
Taktfrequenz	150 MHz	k.A.
VRAM	4 MB	entfällt
DRAM Bus Bandbreite	48 GB/Sek.	entfällt
Farbtiefe	32 Bit	24 Bit
Maximum Polygon Rate	75 Mio. Polygone/Sek.	k.A.
Rendering-Funktionen		
Texture Mapping	ja	ja
Lighting	ja	ja
Alpha Blending (Transparency)	ja	ja
Fogging	ja	ja
Bump Mapping	ja	nein
Bi- und trilinear Filtering	ja	nein
Mipmap	ja	nein
Anti-aliasing	ja	nein
Multi-pass Rendering	ja	nein
Max. Polygon Drawing Rate	75 Mio. Polygone/Sek.	k.A.
Ausgangssignal	NTSC	NTSC
	PAL	PAL
	HDTV	-
	VESA	-
Max. Auflösung	1.280 x 1.024 Pixel	640 x 512 Pixel
Sound	SPU2 + CPU	SPU
Anzahl der Kanäle	48 (SPU2)	24
	programmierbar (CPU)	programmierbar (CPU)
Samplingfrequenz	44,1 kHz	44,1 kHz
	48 kHz	-
IOP	I/O Prozessor	entfällt
CPU Core	PlayStation 1 CPU	entfällt
Taktfrequenz	33,8 MHz	entfällt
Sub Bus	32 Bit	entfällt
Interface Typ	IEEE1394 (Firewire)	entfällt
	USB	entfällt
Kommunikation	PCMCIA (PC Card)	entfällt
Datenträger	DVD-ROM	-
	CD-ROM	CD-ROM
	Audio CD	Audio CD

Psygnosis, Sony Computer Entertainment America (SCEA), 989 Studios, Square, Namco und From Software betrifft.

Die Präsentation ließ letztlich mehr Fragen offen als sie beantwortete. SCEI veranschaulichte mit den Demos die erstaunliche Rechenpower des neuen Chipsets. Es ist allerdings fraglich, ob die Spiele für die neue PlayStation letztlich so und nicht abgespeckt aussehen werden. Dem Zusammenspiel der einzelnen Hardwarekomponenten fällt in dieser Hinsicht ebenfalls eine wichtige Rolle zu.

Wie anfangs erwähnt, gab SCEI noch keine konkrete Entscheidung über das eventuelle Extrafeature der neuen PlayStation, DVD Videos abzuspielen, bekannt. Ob SCEI dem Anwender einen Internetzugang zur Verfügung stellen wird, wurde ebenfalls noch nicht mitgeteilt. „Diese neue Unterhaltungsform ist sehr reizvoll. Die Infrastruktur ist für uns aber noch nicht zufriedenstellend. Das PCMCIA-Interface erlaubt es uns hingegen, diese Möglichkeit zu einem späteren Zeitpunkt einfach in das System einzubeziehen. Es ist auch eine Frage der Inhalte, aber grundsätzlich ist dies vorstellbar.“, so Ken Kutaragi. Multimedia-Experimente bleiben bei der neuen PlayStation scheinbar vorerst außen vor.

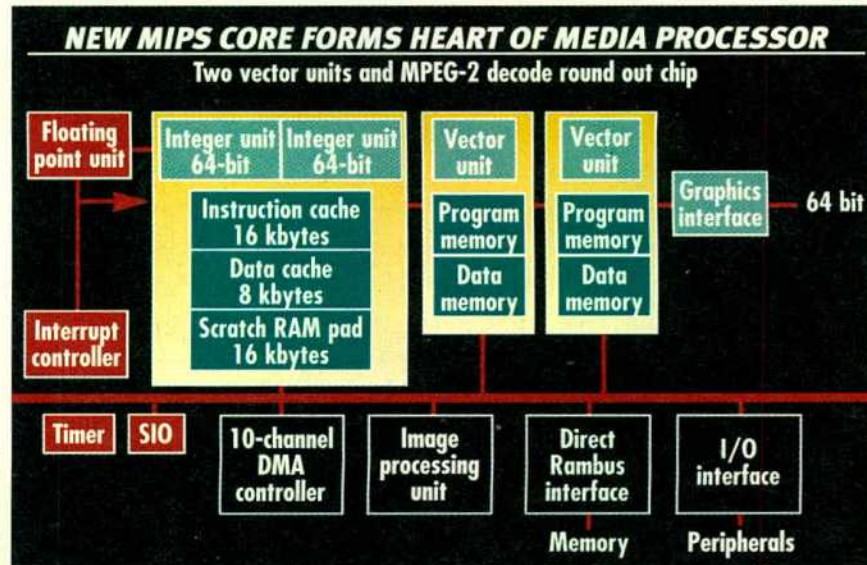
Bei dem Erscheinungstermin drückte sich SCEI ebenfalls nur andeutungsweise aus, genauso was die Positionierung der neuen Hardware im Markt betrifft: „Die heute angekündigte Next Generation PlayStation übernimmt einen bedeutenden Anteil an dem



Auftrag von Sony Computer Entertainment, durch die Integration von innovativer Computertechnologie mit digitaler AV-Technologie „eine neue Unterhaltungsform über Spiele hinaus“ zu schaffen.“

Über das ins Auge gefasste Gehäuse, den anvisierten Verkaufspreis, die Namen von Third Party Licensees oder die erste Software hüllte sich SCEI noch in Schweigen. Apropos „neue PlayStation“ - wie heißt die Konsole eigentlich? PlayStation 2? PlayStation 2000? play PlayStation? Emotion-Station?

Kritiker mögen zu Recht einräumen, daß das PlayStation Meeting 1999 als ein kleiner Einblick in die Zukunft aufgefaßt werden sollte - deshalb auch der Leitgedanke „A glimpse of the future“. Weitere Infos werden wohl von nun an nur noch tröpfchenweise an die Öffentlichkeit durchsickern, um der gegenwärtigen PlayStation nicht im Vorfeld den Markt abzugraben. Unter diesem Gesichtspunkt ist wohl auch die an das PlayStation Meeting 1999 nachfolgende Vorstellung neuer PlayStation-Projekte in den Firmenzentralen von Namco und SCEI zu verstehen. Nur ob Sony die bösen Geister, die sie rief, wieder los wird?



Die Image Processing Unit (IPU) erlaubt es, fotorealistische Bilder als Textur auf eine per Computer generierte Grafik zu legen.

Im Gespräch mit Bruno Bonnell, Managing Director Infogrames

play: Was halten Sie von den Demos, die Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) am 2. März in Toko gezeigt hat?

Bruno Bonnell: Ich hatte den Eindruck, daß wir es hier mit einer ausgezeichneten Hardware zu tun haben. Meine persönliche Einschätzung ist, daß diese Maschine wohl die erste Konsole sein wird, die die Grenze von 100 Millionen verkauften Einheiten überschreiten wird. Die neue PlayStation ist ein absolut bahnbrechendes Produkt und ihre technischen Daten wegweisend für die gesamte Videospielinindustrie.

play: Man sollte sich aber auch vor Augen halten, daß die Demos in nicht einmal zwei Wochen auf die Beine gestellt wurden.

Bruno Bonnell: Das ist richtig. Ich glaube aber, daß es SCEI viel mehr darum ging den Entwicklern und der Presse zu zeigen, welches Potential in ihrer neuen Hardware steckt und weniger darum, irgendein fertiges Gerät zu präsentieren. Die Demos waren für mich sehr aufschlußreich. Ich kann Euch nur versichern, daß die neue PlayStation über sehr, sehr viel Rechenpower verfügt.

play: In einem Demo sind solche Special Effects relativ einfach zu realisieren. Bei richtigen Spielen verhält es sich doch etwas anders.

Bruno Bonnell: Die Fließkommaprozessoren der neuen PlayStation werden dafür sorgen, daß das Spielgefühl der Demos auch bei den eigentlichen Spielen 'überkommt. Diese Demos sollten zeigen, welche Ergebnisse man auf dieser Hardware innerhalb von nur zwei Wochen erreichen kann.

play: Die erste Softwaregeneration wird aber wohl nur einen Bruchteil dieser Performance ausschöpfen.

Bruno Bonnell: Es braucht immer eine gewisse Zeit, um mit einer neuen Hardware vertraut zu werden. Es ist im Grunde ähnlich wie bei einem Eisberg. Wir haben gerade erst die Spitze des Eisbergs gesehen, mehr noch nicht. Alles darunter ist noch viel größer als das, was wir gesehen haben. Die erste Softwaregeneration wird vielleicht nicht so ausgereift wie die gezeigten Demos sein, aber mit Sicherheit sehr beeindruckend.

play: Wird bei den Spielen die technische Seite mehr in den Vordergrund gerückt werden?

Bruno Bonnell: Die Spiele werden sich noch viel offensichtlicher als in der Vergangenheit am breiten Massenmarkt orientieren. Die Steuerung wird weiter vereinfacht und der audiovisuelle Aspekt mehr betont werden, d.h. es wird wohl auch einige echte Videos geben. Die Zielgruppe der neuen PlayStation sind meines Erachtens nach nicht die Hardcore-, sondern die Gelegenheitsspieler.

play: Wird die neue PlayStation dem User später einen Internetzugang ermöglichen, und wie ist es um die DVD bestellt?

Bruno Bonnell: Die Konsole ist DVD-kompatibel. Ich hoffe, daß wir sie eines Tages auch mit dem Internet verbinden können. Jede Verbindung an die Außenwelt wird über ein Zusatzgerät erfolgen.

play: Werden die Entwicklungskosten für neue Projekte explodieren?

Bruno Bonnell: Die Tatsache, daß die neue PlayStation abwärtskompatibel ist, wird den Übergang von der PlayStation 1 zu der neuen Hardware viel reibungsloser gestalten. SCEI hat in dieser Hinsicht eine sehr weise Entscheidung getroffen.

play: Wann werden die Verkaufszahlen der PlayStation 1 ihren Zenit überschreiten?

Bruno Bonnell: In den Vereinigten Staaten in diesem Weihnachtsgeschäft, in Europa Weihnachten 2000.

keiten wie TV, CD-Player, Camcorder und DVD-Player rücken immer näher zusammen; „Kompatibilität“ heißt das Zauberwort. Eines Tages wird es möglich sein, ein digitales Bild von seinem Gesicht zu erstellen und dieses Bild dann als Charakter in ein Videospiel auf der neuen PlayStation einzubauen.

play: Zu welchem Preis wird SCEI die neue PlayStation anbieten?

Bruno Bonnell: Der Preis wird ähnlich wie bei der Markteinführung der PlayStation 1 ausfallen. Um einen breiten Massenmarkt zu erschließen, wird SCEI später natürlich den Preis senken.

play: Wann erwarten Sie die ersten Development Kits der neuen PlayStation?

Bruno Bonnell: Die Dev Kits werden nicht vor Sommer verfügbar sein - vor Mai oder Juni werden wir wohl keine erhalten. Bis dahin wird SCEI aber auch bekanntgeben, daß wir beabsichtigen, für die neue PlayStation Spiele zu entwickeln.

„ES BRAUCHT IMMER EINE GEWISSE ZEIT, UM MIT EINER NEUEN HARDWARE VERTRAUT ZU WERDEN. ES IST IM GRUNDE ÄHNLICH WIE BEI EINEM EISBERG. WIR HABEN GERADE ERST DIE SPITZE DES EISBERGS GESEHEN, MEHR NOCH NICHT.“

Bruno Bonnell, Chairman & CEO Infogrames

play: Bei der Software sieht es hingegen etwas anders aus.

Bruno Bonnell: Das ist richtig. Wir haben noch zwei sehr gute Jahre vor uns, gerade weil die neue PlayStation abwärtskompatibel sein wird.

play: Das heißt, Ihr werdet so bald wie möglich für die PlayStation 2 entwickeln.

Bruno Bonnell: Wir werden versuchen, die Entwicklungszeit eines Titels auf 18 Monate zu verkürzen, damit wir auf die Veröffentlichung der neuen PlayStation im Herbst 2000 gut vorbereitet sind.

play: Stellen Eure ersten Projekte für die neue PlayStation Konvertierungen dar oder wagt Ihr Euch gleich an eine Eigenentwicklung?

Bruno Bonnell: Die neue PlayStation stellt einen sehr großen Sprung nach vorne dar. Das Design der Hardware und die Specs sind derartig neu, daß wir uns auch um entsprechend neue Storylines, neue Steuerungsvarianten und ein neues Gameplay bemühen werden müssen.

play: Welche Möglichkeiten sehen Sie in der Vernetzung der neuen PlayStation?

Bruno Bonnell: Als die PlayStation 1 seinerzeit auf den Markt kam, war ich anfangs noch etwas skeptisch. SCEI hat jedoch bewiesen, daß sie Gewähr bei Fuß hinter der Konsole stehen. Die PlayStation 2 ist für Sony einer der wichtigsten Bestandteile ihrer weltweiten Firmenstrategie. Die einzelnen Elemente der digitalen Unterhaltungsmöglich-

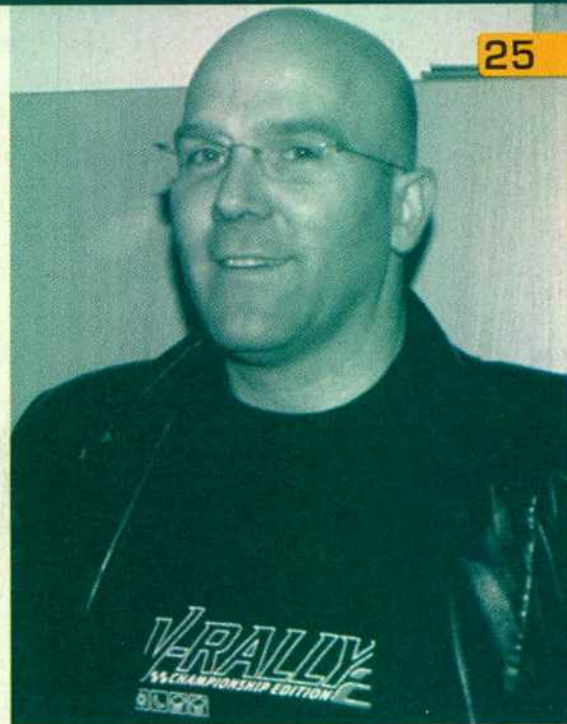
play: Was den Namen der neuen Hardware betrifft, hält sich SCEI noch sehr bedeckt.

Bruno Bonnell: Wir wissen noch nicht, wie SCEI den Nachfolger ihrer PlayStation nennen wird, aber es wäre doch eine nette Idee, wenn Ihr in Eurem Magazin einen Wettbewerb veranstaltet, in dem Ihr die Leser um Namensvorschläge bittet. „PlayStation 2“ wird die Konsole jedenfalls nicht heißen. Ich würde auf... Hm.. Eigentlich habe ich mir noch gar keine Gedanken über irgendwelche Alternativen gemacht. „Emotion Engine“ ist aber ein sehr schöner Name für einen Computerprozessor.

play: Wie wäre es mit „Emotion Station“ als Name für die neue Hardware?

Bruno Bonnell: Das hört sich gut an. Vielleicht sollten wir uns den Namen schützen lassen, bevor jemand anderes auf die gleiche Idee kommt.

play: Vielen Dank für das ausführliche Gespräch.



Im Gespräch mit Ken Kutaragi, President & CEO SCEI, Chairman & CEO SCEA

play: In welchem Rahmen wird sich der Verkaufspreis der neuen PlayStation bewegen?

Ken Kutaragi: Vor der Veröffentlichung der aktuellen PlayStation hatten wir mit einer Ankündigung der Hardware begonnen. Im Anschluß daran gaben wir im Zwei-Wochen-Turnus weitere Details bekannt, den Produktplan, den Marketingplan, den Businessplan, also auch die Frage des Verkaufspreises. Ich möchte diese Frage gerne noch für einige Zeit zurückstellen.

play: Wann wird SCEI den Namen der Konsole bekanntgeben?

Ken Kutaragi: Über den Namen des PlayStation-Nachfolgers wurde noch keine Entscheidung getroffen. Ich persönlich favorisiere zwar einen bestimmten Namen, aber es gibt viele denkbare Möglichkeiten.

play: Wann beabsichtigt SCEI, das Gehäuse der Hardware vorzustellen?

Ken Kutaragi: Wir werden die eigentliche Konsole im Spätsommer vorstellen.

play: Wieviele Controller werden sich an der neuen PlayStation anschließen lassen?

Ken Kutaragi: Wieviele möchten Sie denn gerne haben (lacht)?

play: Neun.

Ken Kutaragi: Die gegenwärtige PlayStation verfügt über zwei Controller

Ich persönlich würde diese Technologie, dieses Extrafeature, DVD-Filme abspielen zu können, sehr begrüßen, aber wir haben noch keine Entscheidung darüber getroffen. Es ist aber im Bereich des möglichen.

play: Wird die neue PlayStation dem User die Möglichkeit geben im Internet zu surfen?

Ken Kutaragi: Diese neue Unterhaltungsform ist sehr reizvoll. Die Infrastruktur ist für uns aber noch nicht zufriedenstellend. Das PCMCIA-

„OBWOHL DIE ARBEIT AN DEN DEMOS ZUM TEIL ERST VOR ZWEI WOCHEN AUFGENOMMEN WORDEN WAR, WAREN DIE ERGEBNISSE SEHR, SEHR BEEINDRUCKEND.“

Ken Kutaragi, President & CEO SCEI, Chairman & CEO SCEA

Interface erlaubt es uns hingegen, diese Möglichkeit zu einem späteren Zeitpunkt einfach in das System einzubeziehen. Es ist auch eine Frage der Inhalte, aber grundsätzlich ist dies vorstellbar.“

play: Die Demos von Namco und Square zeigten Footage aus aktuellen PlayStation-Titeln wie Ridge Racer Type 4, Final Fantasy VIII und Ehrgeiz. Bedeutet dies, daß Namco und Square an entsprechenden Sequels für die neue Konsole arbeiten?

play: Die Demos, die wir auf dem PlayStation Meeting 1999 gezeigt hat-

Ken Kutaragi: Eine Sache ist sicher: Wenn die Software nicht fertig wird, wird es keinen Launch geben. Als wir die PlayStation angekündigt hatten, waren wir sehr angenehm davon überrascht, daß die Third Party Licensees die Entwicklung ihrer Produkte vorantrieben, um zum Launch Date mit ihrem Spiel auf den Markt zu kommen. Wir waren damals etwas besorgt, was die Software betraf, aber es stellte sich heraus, daß die Weiterentwicklung der Launch-Titel in Riesenschritten voranging. Letztlich sind wir mit acht Spielen am 03.12.94 gestartet, insofern bin ich diesmal eher optimistisch als pessimistisch eingestellt.

play: Wird es einige Third Party Licensees geben, die ausschließlich für die neue PlayStation Spiele entwickeln?

Ken Kutaragi: Wir sind gerade im Begriff mit den Third Party Licensees über ihre Software für die Next Generation PlayStation zu sprechen. Einige darunter beabsichtigen, nur für die neue PlayStation Spiele zu entwickeln, andere haben vor, weiterhin viele Plattformen zu unterstützen. Dies ist im Grunde eine Frage, die nicht von uns, sondern von der Firmenstrategie und der jeweiligen Managementpolitik der einzelnen Hersteller abhängt.

play: Werden nur die wirklich großen Publisher und Entwickler die Übergangsphase schaffen?

Ken Kutaragi: Das würde ich nicht sagen. In der Filmindustrie z.B. gibt es hohe Budgets für aufwendige Produktionen, aber es gibt auch viele kleine, unabhängige und dennoch erfolgreiche Filme.

play: Vielen Dank für das Interview, Herr Kutaragi.

„VOR DER VERÖFFENTLICHUNG DER AKTUELLEN PLAYSTATION HATTEN WIR MIT EINER ANKÜNDIGUNG DER HARDWARE BEGONNEN. IM ANSCHLUSS DARAN GABEN WIR IM ZWEI-WOCHEN-TURNUS WEITERE DETAILS BEKANNT, DEN PRODUKTPLAN, DEN MARKETINGPLAN, DEN BUSINESSPLAN, ALSO AUCH DIE FRAGE DES VERKAUFSPREISES.“

Ken Kutaragi, President & CEO SCEI, Chairman & CEO SCEA

Ports. Wir wägen zur Zeit noch ab, wieviele Controller für die neue Konsole erforderlich sind.

play: Weshalb haben Sie sich für Linux als Betriebssystem entschieden?

Ken Kutaragi: Linux ist, was die Tools betrifft, ein sehr offenes und stabiles Betriebssystem.

play: Ist es möglich, die neue PlayStation mit einer DVD Movie-Karte nachzurüsten?

Ken Kutaragi: Als ich im Februar für ein paar Tage der ISSCC Conference wegen nach San Francisco geflogen war, war ich ganz überrascht, daß dort die großen Ketten wie Virgin Megastore gerade im Begriff waren ihren Bestand an DVD-Filmen aufzustocken. DVD-Filme anzusehen ist sehr unterhaltsam, aber letztlich eine passive Form der Unterhaltung. Bei der PlayStation dreht sich alles um interaktive Unterhaltung.

ten, sollten die Spezifikationen des Chipsets veranschaulichen.

play: Wieviele Spiele sollen parallel zur Veröffentlichung der Hardware in Japan erscheinen?

Ken Kutaragi: So viele wie möglich (lacht). Wir sehen der Zukunft sehr optimistisch entgegen. Obwohl die Arbeit an den Demos zum Teil erst vor zwei Wochen aufgenommen worden war, waren die Ergebnisse sehr, sehr beeindruckend. In ein bis zwei Jahren werden wir wohl die gleiche Zahl an Spielen zur Auswahl haben wie 1994 bei der aktuellen PlayStation.

play: Einige Entwickler, mit denen wir uns auf dem Event unterhalten hatten, meinten, daß das Timing nicht gut plazierte gewesen wäre, d.h. daß ihnen nicht genügend Zeit bleiben würde, um ein Spiel bis zur Veröffentlichung der Hardware fertigzustellen.

Das offizielle

PlayStationTM

Magazin

Nr. **6**
/99

*„Was
lange
währt
wird
endlich
gut!“*

ab 19. Mai für Euch am Kiosk

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

APE ESCAPE

Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	SCEI
Entwickler	SCEI
Testmuster	SCEI
Erhältlich ab	3. Quartal



Nach einer Notlandung steckt Spikes Rakete im Berg fest.



Mit dem Fangnetz fängt Spike die paralysierten Affen ein.



tal auf den Grund der Dinge begeben haben müssen, spiegelt die wie so oft krude Hintergrundstory wieder. Ein superintelligenter Affe klagt eine Zeitmaschine, um seine dümmlichen Artgenossen auf die Menschheitsgeschichte loszulassen und den Lauf der Geschichte zu verändern. Spike und Buzz, zwei jugendliche Paradehelden, verfolgen die Affenbande, um mit innovativen Fallen dem anstehenden Chaos Einhalt zu gebieten.

Noch lange bevor die PlayStation-Weltöffentlichkeit etwas mit dem Begriff Analog Controller anfangen konnte, besuchte Kenji Kaido die Research & Development-Abteilung von Sony Computer Entertainment Inc. in Tokio, die bequemere nur ein paar Stockwerke unterhalb seines Büros im imposanten Building von SCEI liegt. Dort machte er sich mit der zukünftigen Standard-Peripherie der PlayStation vertraut und beschloß, die innovativen Möglichkeiten voll und ganz in sein Konzept einzupassen. Ape Escape wird deshalb das erste

Seit dreieinhalb Jahren haben Susumu Takatsuka, Kenji Kaido und ein 30köpfiges Team von Designern und Programmierern Stillschweigen bewahrt. Es muß ihnen schwer gefallen sein, so viele PlayStation-Produkte kommen und gehen zu sehen, während man selbst mit dem ehrgeizigen Projekt Ape Escape in aller Heimlichkeit immer noch einen Schritt weiterzugehen versuchte. Nun endlich erlaubt man es sich, mit dem in-house-Produkt an die Öffentlichkeit zu treten.

Wie sehr sich Kaidos Mannen men-



Ist der Level geschafft, springt Ihr durch das Zeitloch weiter.



Spike benutzt unter Wasser eine motorisierte Schwimmhilfe.



Der riesige Schneeffe ist ein Endgegner.

Spiel sein, welches ausschließlich mit dem Analog Controller gespielt werden kann.

Die siebzehn Level repräsentieren jeweils eine zeitliche Epoche, wobei das erste Szenario, welches im Wald- und Wiesendesign gehalten wurde, als Trainingsmöglichkeit dient. Ganz nach der Devise „Gut geklaut ist manchmal besser“ bediente man sich des Extrawaffensystems aus Zelda 64. Maximal vier Waffen kann man aktiviert mit sich herumtragen und durch die vier Action-buttons auslösen, wobei man nach Lust und Laune aus seinem vielfältigen Arsenal auswählen kann. Zur Grundausstattung gehört ein Fangnetz, ähnlich einem Kescher zum Angeln oder zur Schmetterlingsjagd. Dieses stülpt man dem flüchtenden Affen über, der sich allerdings in der dreidimensionalen Landschaft schnell aus dem Staub macht. Um listenreiches Jagen zu ermöglichen, besitzen oder finden die Protagonisten Extras wie bspw. eine Steinschleuder, Beschleuniger, einen Propeller oder ein ferngesteuertes Auto, mit dem man die Affen anfahren und kurzzeitig benommen machen kann. Desweiteren sogar einen Panzer, ein Ruderboot und diverse andere Fahrzeuge, um auftretende Unwegbarkeiten



rollcage

360° - NO RULES, NONSTOP RACING



AUCH AUF PC

Soundtrack featuring

**APHRODITE, ASHLEY
BEEDLE PRESENTS THE
USCHI CLASSEN BAND,
DANMASS, ED RUSH &
NICO, EZ ROLLERS, FATBOY
SLIM, FREESTYLES, HOAX,
LES ROSBIFS, PASCAL,
PRESSURE RISE, RATMAN.**

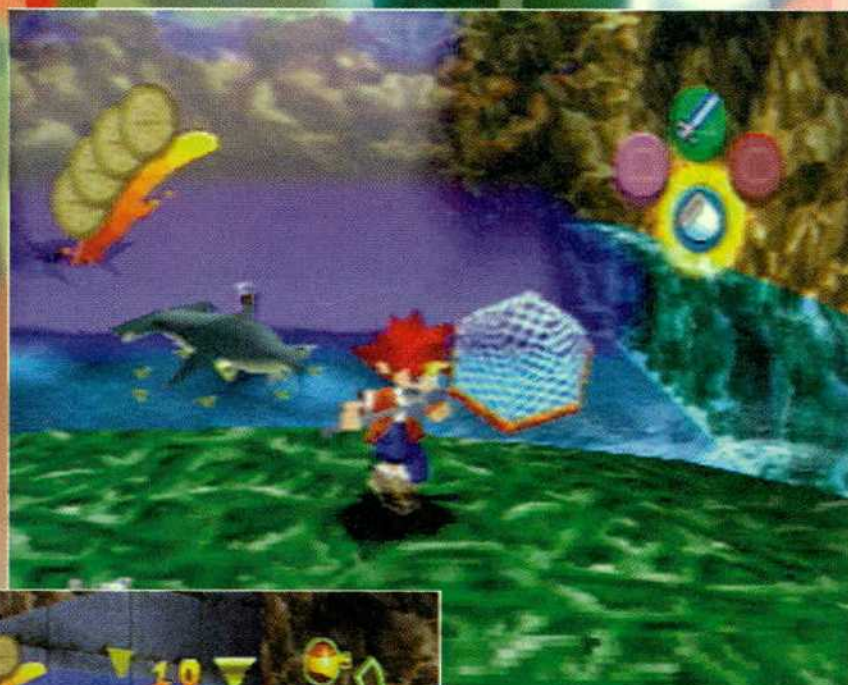
**"WIPEOUT AUF VIER RÄDERN: RASANTES ACTION-RENNEN MIT
UNGEWÖHNLICHEN FAHRZEUGEN UND TOLLEN LICHTEFFEKTEN!"**

MANIAC



**MEHR INFOS GIBT'S HIER:
www.rollcage-game.com
www.psygnosis.com**





zu überwinden; denn in den Abschnitten haufen sich nicht nur Affen, sondern auch allerlei aggressive Viehzeug wie Riesenfische, Maulwürfe oder undefinierbare

Fantasiewesen, die Eure Jagd stören und ihrerseits versuchen, Euch ans Leder zu gehen. Gegen die meisten Feinde empfiehlt es sich auch, das 1A-Lichtschwert einzusetzen, um die Feinde in bester Luke Skywalker-Manier in klingende Münze zu verwandeln; dies ist allein schon wichtig, um sich uneingeschränkt auf die Jagd konzentrieren zu können. Die Affen tragen auf ihrem Kopf eine Warnlampe. Lungern sie nur unbeteiligt in der Gegend herum, leuchtet der Kopfschmuck grün, wittern sie hingegen nahende Gefahr, springt die Farbe auf gelb um. Sobald sie Euch entdeckt haben oder ein Fangversuch fehlschlägt, leuchtet die Lampe rot auf und warnt somit auch die Umgebung vor dem unliebsamen Eindringling. In den komplexeren Leveln besteht Eure Hauptaufgabe vor der eigentlichen Jagd im Aufspüren des Affen. Dafür trägt Ihr ein patentiertes Affenradar mit Euch herum, das Euch zwar den aktuellen Platz des Affen verrät, nicht aber den Weg zum Primaten. Sonys in-house Team hat sich in puncto Design gewaltig ins Zeug gelegt. Die lebensecht und im Verhalten vermenschlicht wirkenden Auftritte der Affen werden Euch anfangs vor dem gänzlich gnadenlosen Jagen zurückschrecken lassen.

Vor der chinesischen Mauer bspw. trainieren die Viecher ungestört im Einklang mit der Natur die Meditationsgymnastik Tai Chi und erschrecken mit einer theatralischen Geste, sobald Ihr die Ruhe stört. Die verschiedenen Outfits, die den jeweiligen Thematiken angepasst sind, könnten

auch unterschiedlicher kaum sein. In den Eisleveln tragen die pelzigen Gesellen dicke Winterklamotten - trotzdem schlottern die weitaus wärmere Gefilde gewohnten Tiere immer noch erbärmlich. Im Weltraum hingegen sind sie in futuristische Anzüge gehüllt und benehmen sich auch ziemlich strange. Die künstliche Intelligenz der Tiere scheint bemerkenswert zu sein. Sonys Team nahm unbewußt schon vor der Emotion Engine-Idee der neuen PlayStation den Ball auf und programmierte dumme, weniger dumme und schier geniale Affen, die sich nur durch komplexe Fallenkonstrukte fangen lassen. So möchte man sowohl dem Einsteiger als auch den Profis Anreiz bieten, Ape Escape so lange wie möglich zu spielen.

„NOCH LANGE BEVOR DIE PLAYSTATION-WELTÖFFENTLICHKEIT ETWAS MIT DEM BEGRIFF ANALOG CONTROLLER ANFANGEN KONNTE, BESUCHTE KENJI KAIDO DIE RESEARCH & DEVELOPMENT-ABTEILUNG VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. IN TOKIO, DIE BEQUEMERWEISE NUR EIN PAAR STOCKWERKE UNTERHALB SEINES BÜROS IM IMPOSANTEN BUILDING VON SCE LIEGT.“

Man muß nicht jeden Affen in den Abschnitten fangen, kann jedoch nur mit einem sehr guten Ergebnis auf die drei Mini-Spiele zurückgreifen - und wer möchte nicht das Affen-Skirennen oder den Affen-Boxkampf genießen, von den zahlreichen Bonus-Leveln mal ganz abgesehen.

Die Grafikengine, die Ape Escape benutzt, läßt erahnen, daß Sony die Spieler nun an die technischen Grenzen der PlayStation führen will. Pop Ups oder Geschwindigkeitsverluste konnte man selbst mit der sprichwörtlichen



Lupe nicht ausmachen, und da Ape Escape in einer nahezu vollendeten Version präsentiert wurde, wird sich daran wohl auch nichts mehr ändern. Egal, ob im Vergnügungspark, in dem Riesentrampeln oder Achterbahnen den Horizont säumen, oder in einer Fabrik, am Strand, in den Bergen, einer gigantischen Höhle oder im Magen eines noch weitaus gigantischeren Tieres - man hat

kaum noch das Gefühl, daß man es mit einem konventionellen PlayStation-Titel zu tun hat.

Den einzigen Wermutstropfen stellt das Erscheinungsdatum des Spiels dar. Leider wird man Ape Escape erst im Herbst spielen können, und das wird weltweit der Fall sein. Ob man den Namen des Spiels, der doch stark an einen verzweiferten Mudoken Abe aus Oddworld erinnert, ändert, oder das stark japanoide Outfit der Protagonisten überarbeitet, wird sich zeigen.



Greift Ihr einen Affen an, fängt seine Lampe an zu leuchten und warnt dadurch seine Kollegen.



Ihr müßt alle Dreieckssymbole einsammeln, um in die Bonuslevel zu gelangen.

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.

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
Metal Gear Solid
dt. DM 89,99



PlayStation™

PSX
Vs. (Versus)
dt. DM 29,99



PlayStation®

PSX
KKND Krossfire 2
dt. DM 84,99



PlayStation®

PSX
Racing Simulation 2
dt. DM *79,99



PlayStation®

PSX
Ridge Racer Type 4
dt. DM *89,99

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

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

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

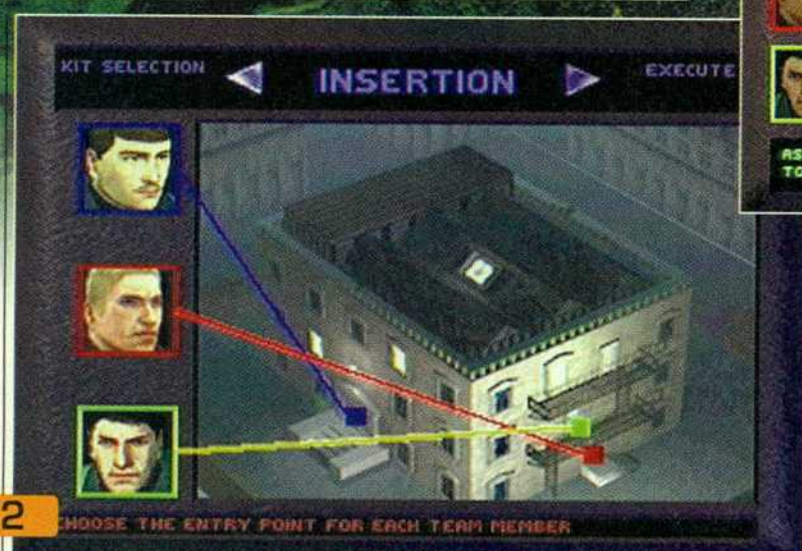
- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

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.

MARK LIEBOLD

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Genre Shooter, Strategie
 Hersteller Take 2 Interactive
 Entwickler Red Storm Entertainment
 Erhältlich ab Juli



Vor dem Einsatzbeginn müssen die Ausrüstung des Teams und die einzelnen Einstiegspunkte ganz genau festgelegt werden.

Im November 1996 gründete der weltberühmte Autor Tom Clancy, aus dessen Feder Werke wie „Die Jagd nach Roter Oktober“, „Die Stunde der Patrioten“ oder „Das Kartell“ stammen, zusammen mit der Virtues Corporation Red Storm Entertainment. Der erste Titel des noch relativ jungen Studios, das neben Computer- und Konsolenspielen auch klassische Brettspiele entwickelt, war „Tom Clancy's Politika“. Der große Durchbruch gelang Red Storm Entertainment im Sommer des letzten Jahres mit „Tom Clancy's Rainbow Six“ für den PC. Die Vorlage für das Spiel lieferte - wie bei allen Red Storm-Produkten - ein Roman von Tom Clancy. Aufgrund des großen Erfolges der PC-Version wird im Augenblick an einer PlayStation-Fassung gearbeitet, auf die wir schon einmal einen ersten Blick werfen durften.

Jedes Jahr mehren sich Anschläge von Terroristen. Die selbsternannten Patrioten werden immer skrupelloser und schrecken schon lange nicht mehr davor zurück, das Leben unschuldiger Zivilisten für das Erreichen ihrer

Ziele zu opfern. Zur Bekämpfung und Verhinderung von terroristischen Aktivitäten verfügt jedes Land über eine oder mehrere Anti-Terror-Sondereinheiten wie etwa das amerikanische SEAL (SEa-Air-Land) Team Six oder den englischen SAS (Special Air Service). Deren Einsätze jedoch lassen meist neue politische oder gar militärische Konflikte entflammen. Um dies zu verhindern, wurde vor einiger Zeit die internationale Anti-Terror-Einheit „Rainbow Six“ ins Leben gerufen.

In der Rolle des ehemaligen Navy SEALs John Clark, der schon in einigen Büchern von Tom Clancy für Recht und Ordnung sorgte, übernimmt man die Führung der „Rainbow Six“. Die erste Mission führt das SpecOps (Special Operations) Team nach London. In der englischen Hauptstadt wurde die belgische Botschaft von einer Gruppe Terroristen besetzt. Da weder der SAS noch eine belgische Anti-Terror-Einheit gewillt sind, durch ihr Eingreifen einen internationalen Zwischenfall heraufzubeschwören, muß John Clark mit seinem Team anrücken. Vor dem Einsatz können bis zu drei der neun zur Auswahl stehenden Spezialisten für die Mission bestimmt werden. Jedes Mitglied der „Rainbow Six“ mußte ein monatelanges Grundtraining durchlaufen. Im anschließenden Zusatzlehrgang werden



Der Restlichtverstärker läßt die Agenten selbst in der größten Finsternis noch problemlos ihre Umgebung erkennen.

eine der Agenten in einem weiteren Aufgabenbereich wie etwa Sprengstofftechnik oder Elektronik unterwiesen. Je nach Einsatz benötigt man neben den „normalen“ Soldaten noch einen dieser Spezialisten - besonders dann, wenn es darum geht, Geiseln aufzuspüren, Hochsicherheitsschlösser zu knacken oder Bomben zu entschärfen. Neben ihren Spezialkenntnissen verfügen die Mitglieder auch über allgemeine Fähigkeiten und Eigenschaften. Diese geben an, wie leise sich der Agent bewegen kann oder wie schnell er in Panik gerät. Nach einigen Einsätzen oder wenn der Soldat verwundet wurde, sinken die Statusanzeigen und er wird gezwungen, einige Missionen auszusetzen, um sich wieder zu erholen. Besonders wichtig ist es, das Team dem Einsatzort entsprechend auszurüsten. Begibt sich die Einheit auf eine Dschungelmission, muß der Spieler darauf achten, daß der Camoanzug zum einen Woodland-Tarnfleck ist, um nicht aufzufallen, und zum anderen berücksichtigen, daß die-



Einen ungünstigeren Augenblick für das Wechseln des Magazins, was ein paar Sekunden in Anspruch nimmt, konnte man sich wohl kaum aussuchen.





Die Geisel muß mit größter Vorsicht aus der belgischen Botschaft eskortiert werden.



ser nicht zu schwer ist, da die extremen klimatischen Bedingungen in solchen Regionen die Agenten an den Rand des physisch Möglichen treiben. In einer Stadt wie London hingegen empfiehlt sich eher ein mittelschwer gepanzerter Schutzanzug in einem schlichten Grau. Die Primärwaffe der „Rainbow Six“ ist wie bei den meisten SpecOps-Einheiten die Heckler&Koch MP5. Die Vollautomatische kann nach Wunsch auch mit einem Schalldämpfer versehen werden. Desweiteren führen die Anti-Terror-Spezialisten noch eine Sekundärwaffe (meistens eine Faustfeuerwaffe), Granaten sowie Extramunition mit. Den Soldaten stehen aber auch andere Waffen zur Verfügung. Sollte das Missionsgebiet ein weites Terrain aufweisen, so empfiehlt sich der Einsatz einer M-16. Im engen Häuserkampf sollte man jedoch auf die altbewährte Schrotflinte setzen. Nachdem alle Vorkehrungen getroffen und alle Teammitglieder ausgerüstet wurden, müssen nur noch die Einstiegspunkte der drei am Einsatz beteiligten Agenten gewählt werden. Im Falle der belgischen Botschaft in London können die Soldaten jeweils über das Dach, die Feuerleiter oder die Hintertür in das Gebäude eindringen. Bei der PC-Version kann die Bewegung von ganzen Gruppen vor dem Einsatz festgelegt werden. Dieses taktische Feature fällt

auf der PlayStation allerdings vollkommen weg. Mit Hilfe eines Untermenüs, in dem man auch eine genau Übersichtskarte der bereits betretenen Räume erhält, kann man zwischen den drei Agenten wechseln. Der angewählte Soldat wird aus der First Person-Perspektive gesteuert. Durch gleichzeitiges Drücken der Shoulder- und der Main-Buttons können die Protagonisten ihre Waffen und Magazine wechseln, Türen öffnen oder ihren Restlichtverstärker ein-

ewigen Jagdgründe eingehen. Während des Einsatzes sollte auch immer ein Auge auf den Munitionsvorrat geworfen werden, da die Mitglieder der Eliteinheit nicht in der Lage sind, die Waffen oder die Munition der getöteten Gegner zu verwenden. Sobald der gefangengenommene Botschafter gefunden ist, muß man ihm die Anweisung geben, dem Agenten zu folgen. Verliert die Geisel den Blickkontakt zu ihrem Retter, so bleibt sie verängstigt stehen und muß erneut geholt werden. Sobald die „heiße Fracht“ die Safety Zone

„IN DER ROLLE DES EHEMALIGEN NAVY SEALS JOHN CLARK, DER SCHON IN EINIGEN BÜCHERN VON TOM CLANCY FÜR RECHT UND ORDNUNG SORGT, ÜBERNIMMT MAN DIE FÜHRUNG DER RAINBOW SIX.“

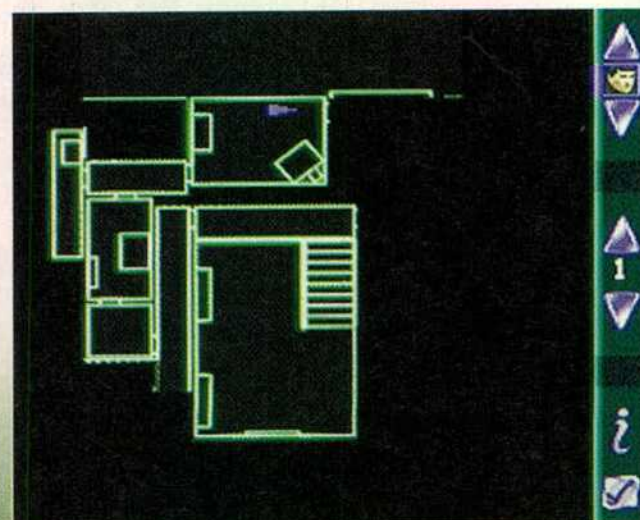
schalten. Die Botschaft wimmelt nur so von Terroristen, aber mit ein paar kontrollierten Feuerstößen liegen die vermummten Gestalten schnell leblos am Boden. Trotz der Überlegenheit der Spezialeinheit ist beim Sturm auf das belgische Staatsgebäude höchste Vorsicht geboten. In „Tom Clancy's Rainbow Six“ gibt es keinen Energiebalken oder eine ähnliche Anzeige für die Lebenskraft - ein Treffer bedeutet meist den sicheren Tod. Senkt man den Schwierigkeitsgrad vor Beginn des Spiels, so überleben die Agenten mitunter bis zu vier Treffer, bevor sie in die

erreicht hat, gilt die Mission als erfolgreich abgeschlossen. Insgesamt müssen die Anti-Terror-Spezialisten zwölf Missionen meistern. Spätere Einsätze führen die „Rainbow Six“ in den Kongo, auf eine Ölbohrplattform oder in einen spanischen Vergnügungspark.

„Tom Clancy's Rainbow Six“ war auf dem PC zweifelsohne ein großer Erfolg. Ob dies der actionlastigeren PlayStation-Version ebenfalls gelingt, bleibt allerdings abzuwarten.



Vorsichtig arbeiten sich die beiden Mitglieder der „Rainbow Six“ durch die besetzte Botschaft.



SPORTS



SVEN LIEBOLD

Über eines sind sich die Videospielfreaks mittlerweile im klaren: Wer sich für jegliche Form von Rennspielen interessiert, kommt nicht um den Kauf einer PlayStation herum. Derzeit wird man von dem riesigen Angebot an Software rund um den Motorsportzirkus fast erschlagen. Wen wundert es, daß die Hersteller mit immer härteren Bandagen um die Gunst des Käufers buhlen. Ein sehr gefragtes Feature werden wohl immer offizielle Lizenzen bekannter Automobilhersteller sein. Der Joypad-Pilot setzt sich eben lieber hinter das Steuer eines waschechten Polygon-Ferraris, anstatt in einer fiktiven Karosse nach dem Sieg zu ringen. Lizenzkönig Electronic Arts hat diesen logischen Gedankengang schon längst verstanden und versorgt die PlayStation-Gemeinde seit jeher mit einer authentischen Spielumgebung.



CAR GT



Genre Rennspiel
 Hersteller Electronic Arts
 Entwickler Westwood Studios/Point of View
 Testmuster Electronic Arts
 Erhältlich ab April
 Preis ca. 99,- DM



Mit 104 mph über den Randstein?

Sports Car GT versetzt Euch in eine spannende Rennliga, welche sich besonders in den USA größter Beliebtheit erfreut. Die GT-Wagen bilden eine bunte Mischung aus hochgezüchteten Serienwagen oder seltenen Prototypen bekannter Autohersteller. Unterteilt in verschiedene Klassen (GT1, GT2, GT3) klemmt man sich vorzugsweise hinter den Analog Controller, um stetig sein Konto aufzubessern; denn nur mit genug Bargeld können neue Vehikel gekauft, modifiziert oder getunt werden. Der Spieler startet zunächst in der GTQ-Klasse, die vorrangig der allgemeinen Gewöhnung an das Handling der PS-Monster dient. Plaziert man sich unter den ersten dreien, rollt der Rubel.

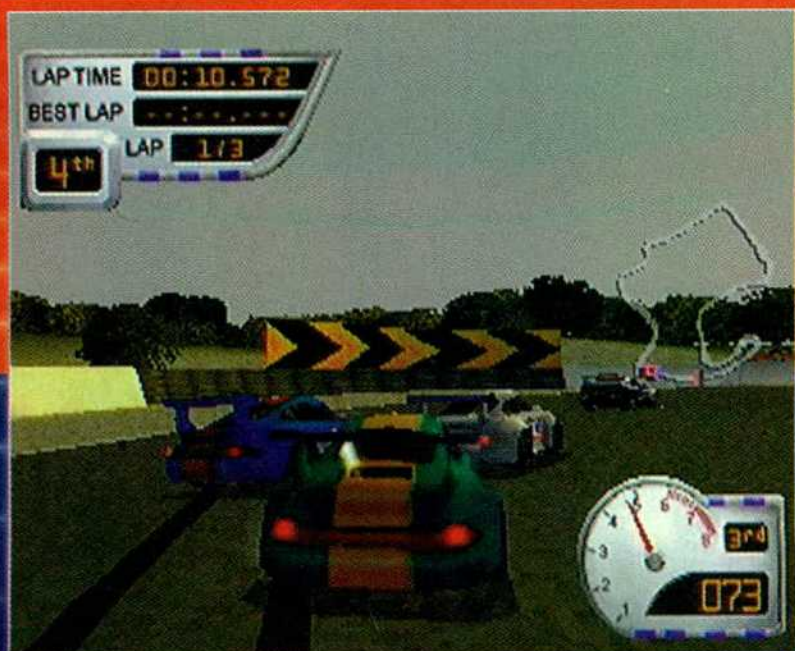
Mit dem hart erarbeiteten Geld kann der Fahrer andere Vehikel erstehen oder seinen eigenen Boliden tunen. Anders als in Gran Turismo muß man sich hier aber nicht durch einen Wust von Kleinteilen kämpfen. Für die jeweilig essentiellen Segmente im Wagen werden ganze Tuning-Pakete angeboten. Aufgebohrt wird das Fahrzeug in Sachen Bremsen, Federung, Auspuffanlage, Motor, Getriebe, Spoiler und Bereifung. Ein Motor-Paket der GT2-Klasse beinhaltet beispielsweise ein Chip-Tuning, Iridium-Zündkerzen und eine spezielle Verkabelung der Elektronik. In einem speziellen Menüpunkt können sogar noch Feinabstimmungen einzelner Komponenten, wie Luftdruck, Verteilung der Bremskraft oder Federhärte vorgenommen werden. Erfreulicherweise ist nach den Veränderungen auch wirklich eine Änderung in der Fahrphysik festzustellen. Nach ein wenig Experimentieren bekommt man schnell ein Gefühl dafür, mit welchen Parametern optimale Ergebnisse erzielt werden können. Das Fahrzeugreper-

toire beinhaltet klanghafte Namen wie Porsche, BMW, Lister Storm oder Panoz.

Nach diesem Spielprinzip kämpft man sich bis hin zur Crème de la Crème der GT1 Klasse. Lobend zu erwähnen ist hier, daß man nach einem Klassensieg nicht daran gebunden ist, alle Folgerennen in der nächsthöheren Liga zu fahren. Es ist nach wie vor möglich, in den vorherigen GT-Kategorien eine Saison zu fahren, um sich so seinen GT2 Renner zu einer echten Tuning-Rakete auszubauen. Auf fünf authentisch nachgebildeten Kursen, die in unterschiedlicher Distanzvariation vorliegen, kann der GT-Pilot in einem Verfolgerfeld aus sechs weiteren Kontrahenten so richtig Gummi lassen. Ist auch die GT1 Liga geknackt, kommt man in den Genuß zweier Phantasiestrecken, die sich beide durch die Innenstadt von Paris schlängeln. Per Splitscreenduell können zwei Spieler in drei unterschiedlichen Spielvariationen gegeneinander antreten. Eine nette Idee ist der Pink-Slip Mode, in dem jeder Fahrer jeweils um einen Wagen aus seinem teuer eingekauften Bestand fährt.



In den zwei Bonusstrecken sind der Triumphbogen als auch der Eiffelturm zu bestaunen.



In den höheren Ligen gibt es deutlich mehr Kohle zu scheffeln.

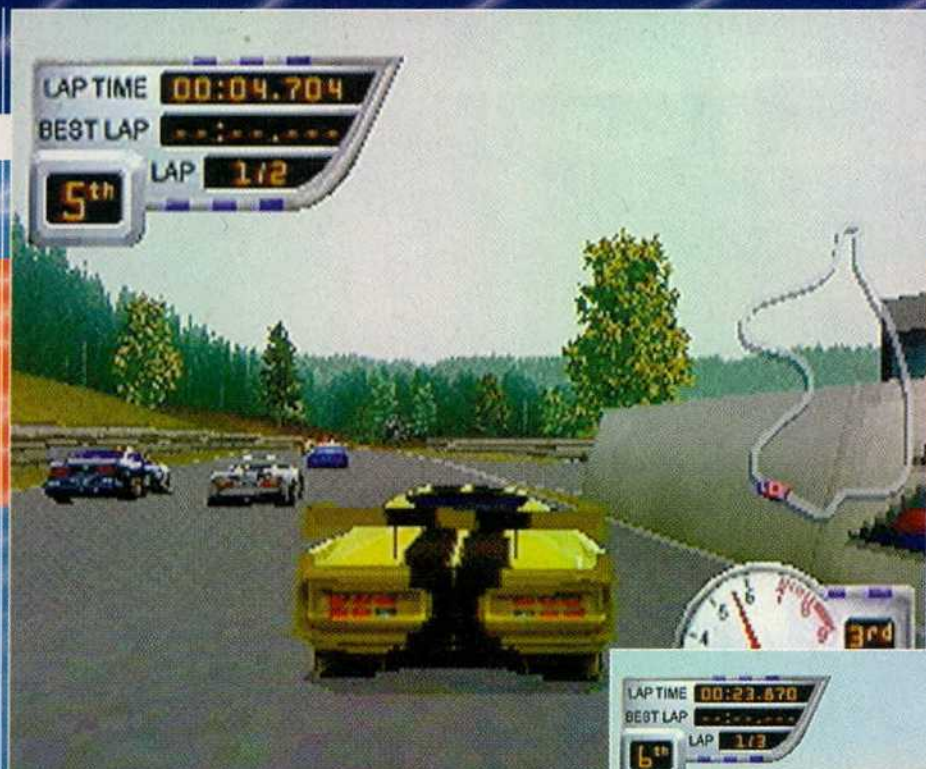
DIE ALTERNATIVE Gran Turismo

SCEI, Polyphony Digital



Was soll man zu diesem Rennsport-Meisterwerk noch Worte verlieren? Jeder, der sich für dieses Genre interessiert, sollte diesen Titel schon längst sein eigen nennen. Der Nachfolger befindet sich

bereits in Entwicklung und sollte, falls man sich auf die Aussagen der Entwickler verläßt, den Maßstab erneut ein weiteres Stück nach oben setzen.



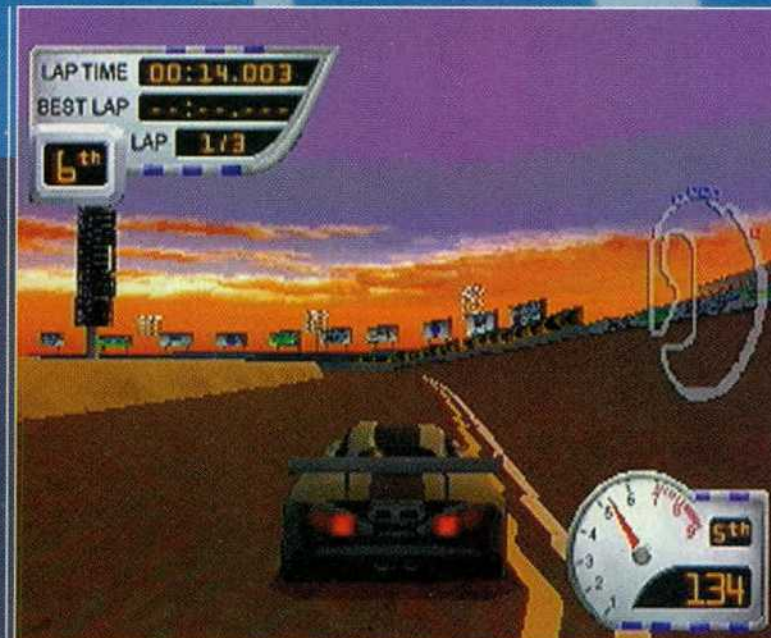
Die künstliche Intelligenz der CPU-Fahrer ist zufriedenstellend.



Seltsamerweise wirkt sich die regennaße Fahrbahn nicht auf die Bodenhaftung aus.



Die Grafik ist leider nicht mehr Stand der Dinge.



Am Mittelstreifen ist sehr gut die dürtige Perspektivenkorrektur zu erkennen.

Größter Kritikpunkt an Electronic Arts' neuestem Erguß ist ohne Frage die sehr unzeitgemäße Optik des Racers. Die lieblos ausgestaffierten Tracks beschränken sich im wesentlichen auf die Streckenführung, ohne genauer auf die Details der Umgebung einzugehen. Besonders in den beiden Bonusstrecken fühlt man sich schon arg in die Anfänge der PlayStation zurückversetzt. Ferner schienen die Entwickler etwas Probleme mit einer perspektivisch korrekten Darstellung der Fahrzeuge zu haben, da man ab und an das Gefühl hat, sich mit Matchbox-Autos zu duellieren. Trotz der zweifelhaften Darstellung der GT-Renner kann sich die Fahrphysik durchaus sehen lassen. Nach einer etwas längeren Eingewöhnungsphase lassen sich die Nobelkarossen elegant durch die Kurve driften. Im Zusammenspiel mit den verschiedenen Tuningmöglichkeiten entwickelt sich dann trotz der dürftigen Optik viel Spielspaß. Simulationsfanatiker sollten sich allerdings nicht allzuviel erhoffen, da das Fahrmodell wie auch das gesamte Spiel sehr arcadela-

stig gestaltet worden ist. Im Vordergrund steht klar ein unkomplizierter Rennlauf für jedermann. Schade nur, daß sich die Vehikel auch bei Regenschauer nicht anders verhalten, als wenn sie auf trockener Fahrbahn Kitt geben würden. Ebenfalls scheint die Möglichkeit das Beschädigen der Fahrzeuge zuzuschalten reine Zierde zu sein, da keine nennenswerten Änderungen im Handling eintreten.

durch deutlich mehr Strecken und eine wesentlich größere Vielfalt an Tracks und Wagen. Für Rennsport-Junkies ist dieser Titel in jedem Fall ein neuer Haken auf der Einkaufsliste. Anspruchsvolle Gemüter sollten lieber erst eine

„GEMESSEN AN DEN BEREITS ERSCHIEENENEN TOP-TITELN WIE TOCA 2 ODER GRAN TURISMO WIRKT SPORTS CAR GT IN JEDEM FALLE ETWAS ANTIQUIERT.“

► Man sieht es Sports Car GT einfach an, daß es entweder unter erheblichem Zeitdruck fertiggestellt wurde oder absichtlich als lieblose Light-Variante des großen PC-Bruders produziert wurde: denn diese Version besticht

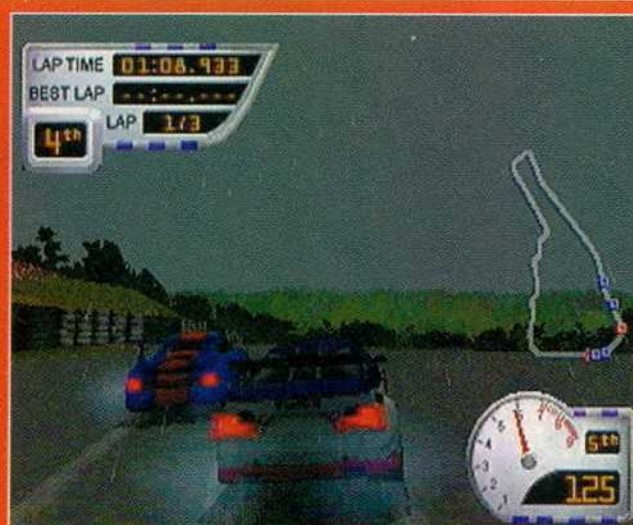
ausführliche Testfahrt wagen, um nicht allzu herb enttäuscht zu werden. Gemessen an den bereits erschienenen Top-Titeln wie TOCA 2 oder Gran Turismo wirkt Sports Car GT in jedem Falle etwas antiquiert.



Jede Komponente kann in zwei Stufen ausgebaut werden.



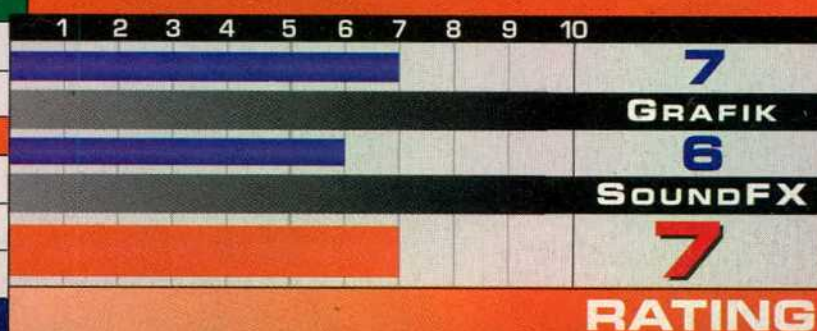
Leider wirkt sich der Schaden in keinsten Weise auf die Fahrtüchtigkeit der Karosse aus.

**POSITIV**

- lizenzierte Hersteller
- schöner Saison-Mode

NEGATIV

- sehr schlichte Optik
- lange Eingewöhnungsphase
- etwas wenig Realismus



SPORTS CAR GT



In dem malerischen Städtchen Costa Mesa herrschten bereits im Februar sommerliche Temperaturen. Los Angeles ist eben eine Stadt mit Sonne im Herzen. Kein Wunder, daß sich hier viele renommierte Entwickler die Klinke fest in die Hand geben. Neben Blizzard, die vor allem durch Warcraft, Diablo und Starcraft Ruhm erlangten, finden wir auch eine Außenstelle der Westwood Studios, deren Name wohl auf ewig mit der Echtzeitlegende Command & Conquer verbunden sein wird. Mit Sports Car GT begibt sich Westwood in völlig neue Gefilde. Der langjährige Konsolenveteran Frank Hsu arbeitete schon zu Mega Drive Zeiten bei SEGA und hat seither alle Höhen und Tiefen der Videospielbranche erlebt. Als ausführender Produzent von Westwoods Versuch im Racing-Genre Fuß zu fassen, stand er play PLAYSTATION Rede und Antwort.

play: Worauf seid Ihr besonders stolz?

Frank: Die Sebring Strecke in Florida machte uns am meisten Schwierigkeiten. Der Track besteht teilweise aus einem alten Flugplatz, weshalb das gesamte Gelände sehr flach gehalten ist. Trotz der üblichen Sichtweitenprobleme der PlayStation schaffte es das Team, den Weitblick auf einen Kilometer zu bringen. Da es sich um echte Rennstrecken handelt, konnten wir auch keine Veränderungen an der Streckenführung

vornehmen, um sie bei Bedarf der zugunsten CPU etwas zu optimieren.

play: Wie wurde die Fahrphysik entwickelt?

Frank: Im Grunde genommen starteten wir mit einem Modell, das so realistisch wie möglich gehalten wurde. Danach nahmen wir einige Sachen wieder heraus, um das Spiel einer breiteren Masse zugänglich zu machen. Während der Entwicklung arbeiteten wir sehr eng mit einigen echten GT Fahrern zusammen, die uns immer wieder Tips

Unterlagen der unterschiedlichen Strecken.

Dank der genauen Bemessung konnten wir so recht schnell eine authentische Replik konstruieren. Besonders einfach war es bei Laguna Seca, da von diesem Kurs neulich eine komplette Computervermessung erstellt wurde. Wir hatten im Prinzip ein vorgefertigtes 3D-Modell, das nur noch unserer Engine angepaßt werden mußte.

play: Die PC-Version von Sports Car GT ist um einiges umfangreicher und

„VIELE MOTORSPORTCLUBS VERFÜGEN ÜBER DETAILLIERTE UNTERLAGEN DER UNTERSCHIEDLICHEN STRECKEN. DANK DER GENAUEN BEMESSUNG KONNTEN WIR SO RECHT SCHNELL EINE AUTHENTISCHE REPLIK KONSTRUIEREN.“

Frank Hsu, Executive Producer Sports Car GT, Westwood Studios

zum Handling und der Streckenführung gaben.

play: Ist es eigentlich sehr schwer, an die genauen Pläne solcher Kurse zu kommen?

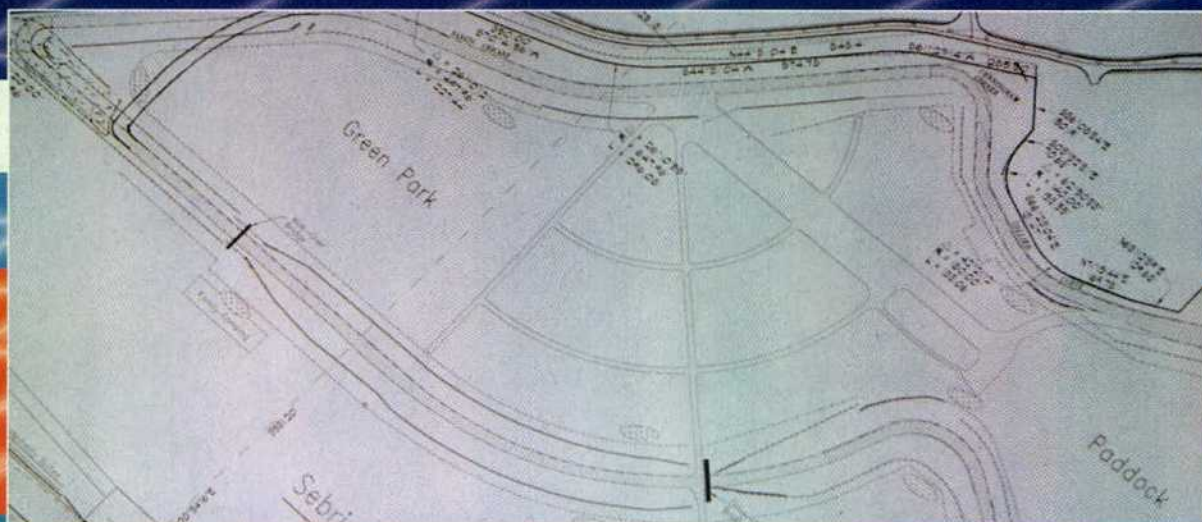
Frank: Im Prinzip nicht. Viele Motorsportclubs verfügen über detaillierte

anspruchsvoller. Obwohl die PlayStation natürlich so einem Hardware-Monster nicht gewachsen ist, hätte man doch wenigstens ein bißchen mehr Realismus integrieren können.

Frank: Wir wollen einfach ein ganz anderes Publikum ansprechen. Die



Das „Sports Car GT“-Team
Reihe vorne:
Michael Dean, Artist
Mittlere Reihe,
von links nach rechts:
Samuel Fung - Artist, Tim Nigh -
Lead Artist, John Gerhardt -
Artist, Charles Workman - Artist,
Frank Lucero - Manager
Hintere Reihe, von links nach
rechts:
Christopher Warner - Technical
Director, Roberto Anguiano -
Artist, Steven Lashower - Lead
Programmer, Jeffrey Warner -
Project Manager, Mark Nausha -
Director of Product Development,
Kamran Manoochehri -
Programmer, Mike Michaels -
Programmer



PlayStation-Fassung wurde für die breite Masse der Konsolenspieler optimiert, die sich im Normalfall nicht durch viele Setups und Menüs klicken wollen, bevor sie endlich hinter dem Steuer Platz nehmen können. Außerdem heißt das nicht, daß wegen des arcadelastigen Handlings kein Anspruch mehr vorliegt. Ridge Racer überzeugte noch nie mit einem realistischen Fahrmodell, begeisterte aber doch durch sein ganz eigenes Feeling.

play: Wurden beide Projekte simultan gestartet oder klinkten sich die PlayStation Programmierer erst später ein?

Frank: Vor zwei Jahren startete das PC-Team mit der Entwicklung. Point of

„WIR WOLLEN EINFACH EIN GANZ ANDERES PUBLIKUM ANSPRECHEN. DIE PLAYSTATION-FASSUNG WURDE FÜR DIE BREITE MASSE DER KONSOLENSPIELER OPTIMIERT, DIE SICH IM NORMALFALL NICHT DURCH VIELE SETUPS UND MENÜS KLICKEN WOLLEN, BEVOR SIE ENDLICH HINTER DEM STEUER PLATZ NEHMEN KÖNNEN.“

Frank Hsu, Executive Producer Sports Car GT, Westwood Studios

View begann schon kurz danach mit der Konsolenfassung.

play: Also wurden beide Titel praktisch unabhängig voneinander kreiert?

Frank: Ja, das liegt alleine schon an der großen Distanz zwischen beiden Teams. Die PC Jungs sitzen nämlich in einer kleinen Stadt ungefähr 200 Meilen von hier, während das PlayStation-Team hier in Los Angeles stationiert ist.

play: Wie seid Ihr an die Gegnerintelligenz herangegangen?

Frank: Im Grunde arbeiten wir hier mit einem kleinem Trick. Die gegnerischen Fahrzeuge folgen zwei vorgegebenen Ideallinien, zwischen denen sie beliebig wechseln. Hinzu kommen noch einige Parameter wie beispielsweise abrupte Überholversuche oder Karambolagen. Wir waren sehr bedacht darauf, die anderen Fahrer nicht nur als sterile Statisten erscheinen zu lassen.

play: Wurden die Fahrzeuge nach original Vorbildern design?

Frank: Aus diesem Grund besuchten wir viele Rennen, um bei den Teams vor Ort die Fahrzeuge zu fotografieren. Die PC Leute hatten den Vorteil, daß dank der verwendeten hohen Auflösung die

Fotos im Prinzip nur auf das Polygonmodell geklebt wurden. In der Konsolenvariante mußten alle Grafiken praktisch von Hand neu interpretiert werden, da sowohl der nötige Speicher als auch die verwendete Bildschirmauflösung geringer ausfällt.

play: Bestehen schon konkrete Pläne, was nach Sports Car GT folgen soll?

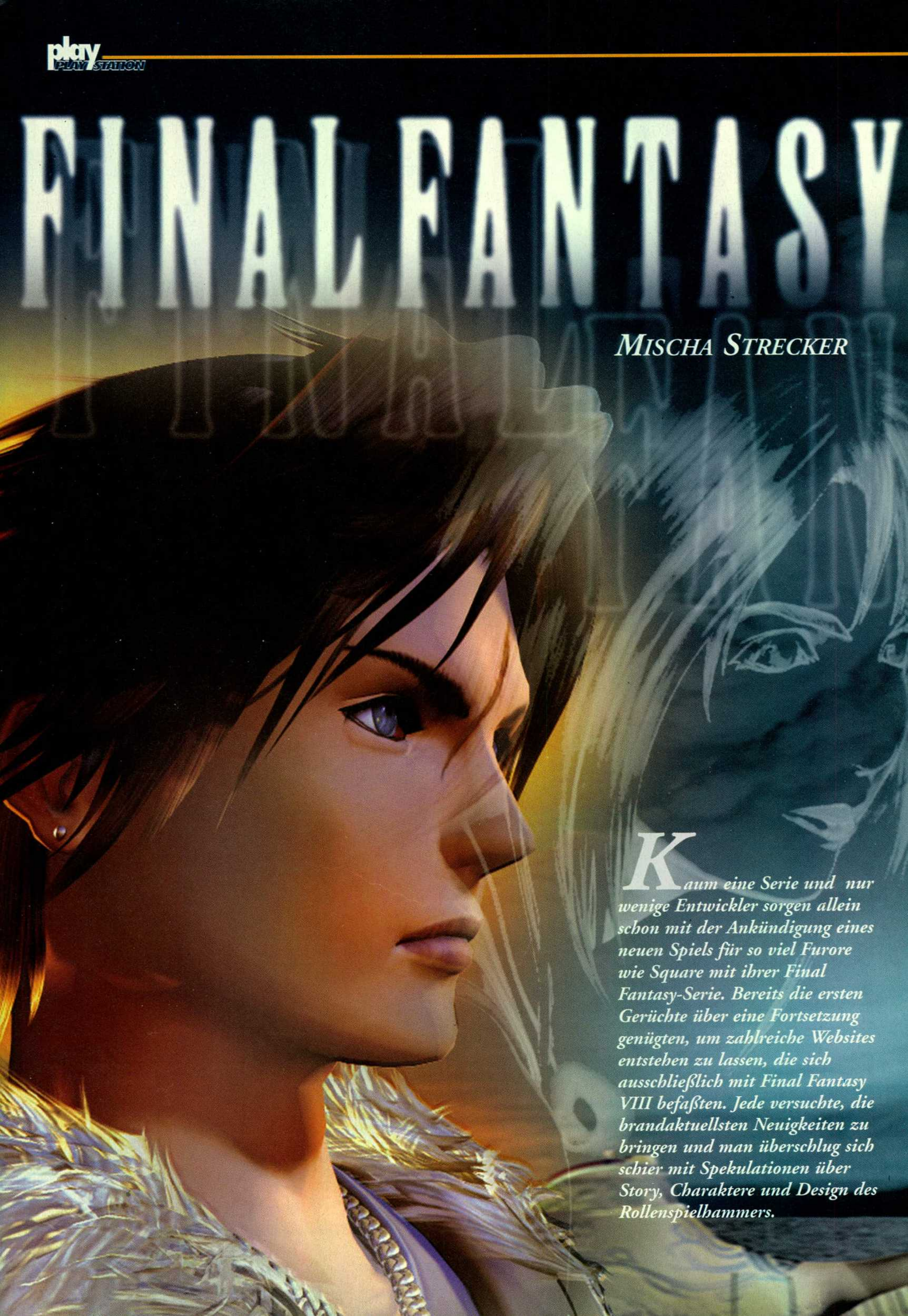
Frank: Wir werden uns erst einmal einen langen Urlaub gönnen. Danach gehen wir unser nächstes großes Projekt an, von dem ich allerdings noch nichts verraten darf. Es wird sich jedoch nicht um einen Nachfolger handeln.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



FINAL FANTASY

MISCHA STRECKER



Kaum eine Serie und nur wenige Entwickler sorgen allein schon mit der Ankündigung eines neuen Spiels für so viel Furore wie Square mit ihrer Final Fantasy-Serie. Bereits die ersten Gerüchte über eine Fortsetzung genügten, um zahlreiche Websites entstehen zu lassen, die sich ausschließlich mit Final Fantasy VIII befaßten. Jede versuchte, die brandaktuellsten Neuigkeiten zu bringen und man überschlug sich schier mit Spekulationen über Story, Charaktere und Design des Rollenspielhammers.

Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort - Japanimport Ende '99 - USA, Europa



41

P R E S C R E E N

Seit einem Monat sind alle Mutmaßungen hinfällig; denn in Japan ist es inzwischen erhältlich. Allein in den ersten Tagen und allen Kontroversen über das nun „westlichere“ Erscheinungsbild des japanischen Rollenspiels zum Trotz gingen fast 2 Millionen Kopien über die Ladentheken.

Zwei Intros stimmen auf das Spiel ein. Im ersten gewinnt man den Eindruck, einen Spielfilmvorspann und nicht den eines Rollenspiels zu sehen. Hochauflösende Bilder in Schwarzweiß zeigen die Hauptdarsteller, während nacheinander die Mitwirkenden an FF VIII eingeblendet werden. Klickt man dann nach diesem Intro auf die Option „Neues Spiel“, beweist Squaresoft einmal wieder, weshalb sie den Ruf haben, einer der bedeutendsten Entwickler im Rollenspielbereich zu sein. Zu Opernmusik stürzt eine Flut von Bildern, schnellen Schnitten und ständig wechselnden Darstellern auf den Beobachter ein und fesselt ihn mit offenem Mund gebannt vor dem Monitor.

Squall Leonhart erwacht nach einem Kampf mit Seifer Almsy in einem Krankenzimmer der Militärakademie „The Garden“, einem weltumspannenden Ring von Schulen, deren Kadetten vor allem in militärischem Wissen, aber auch in der Kunst der Magie ausgebildet werden. Üblicherweise schließen

sich Abgänger des Gartens der jeweiligen Armee ihres Heimatlandes an, in der sie dann als hochrangige Offiziere dienen. Einige wenige aber verzichten auf den Abschlußtest und stellen sich der Aufnahmeprüfung zur akademie-eigenen Spezialeinheit SeeD, einer Art internationalen Anti-Terrortruppe.

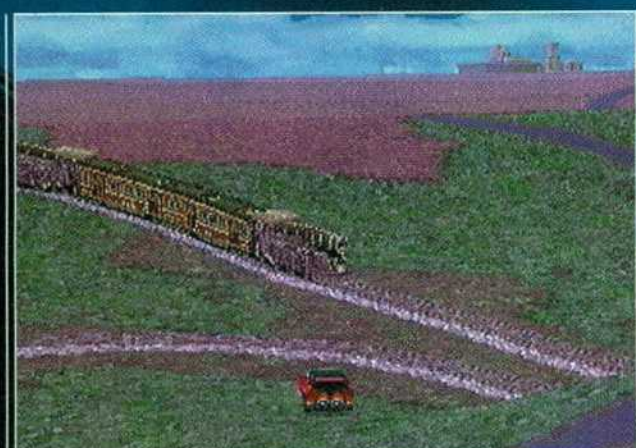
Squall unterzieht sich zusammen mit seinen Klassenkameraden Zell Dincht und Selphie Tilmitt dem Test und besteht ihn. Ihre erste Mission besteht darin, eine Rebellengruppe darin zu unterstützen, den galbadischen Präsidenten Derring zu entführen und so eine Allianz zwischen ihm und der mächtigen Hexe Edea zu verhindern.

Von da an entwickelt sich eine Square-typische Story epischen Ausmaßes, die die Hauptcharaktere über den ganzen Globus (und noch viel weiter) führt. Wie schon in Final Fantasy VII darf man auf eine komplexe Geschichte hoffen, die erst am Ende alle losen Fäden zu einem einzigen Strang ver-





Spektakuläre Lichteffekte bei den Beschwörungen und Zaubern machen jeden Kampf zu einem Genuß.



Selbst Überlandreisen bergen Überraschungen. Die Schienen werden tatsächlich genutzt und sind nicht nur zur Zierde da.



Im Kampf werden die sichtbaren Menüs auf die wesentlichen beschränkt. Selbst die Befehlsleiste taucht nur auf, wenn sie benötigt wird.



Hier wird nur ein Knopfdruck für den Move benötigt, aber dafür ist er grafisch umso spektakulärer.

bindet und alle Mutmaßungen, die der Spieler im Verlauf des Spiels anstellt, Makulatur werden läßt. Sicher ist, daß wieder eine Liebesgeschichte einen Teil der Handlung einnehmen wird. Diese wird aber nicht in einer Dreiecksliste enden, wie es im letzten Teil der Reihe der Fall war, sondern eine Beziehung zwischen Rinoa und Squall darstellen. Augenscheinlicher und auch viel leichter zu beschreiben ist die Grafik, die in nicht geringem Umfang zur Atmosphäre des Spiels beiträgt.

Final Fantasy VIII wirkt um ein Vielfaches lebendiger und „echter“ als der letzte Teil. Fast alle Schauplätze enthalten animierte Stellen, seien es nun Wasserflächen oder wehende Vorhänge. Durch die Straßen der Städte fahren Busse und Autos, und die Statisten stehen nicht einfach nur in der Gegend herum, sondern bewegen sich und agieren, als besäßen sie ein Eigenleben. Durch die realistische Animation der Figuren verdichtet sich die Atmosphäre zusätzlich; denn auch wenn man aufgrund der japanischen Texte kein Wort versteht, so kann man der Körpersprache (und selbstverständlich auch der Musik) entnehmen, ob es sich um einen Streit, eine Plauderei oder einen Plan handelt.

Das größte grafische Lob gebührt Final Fantasy VIII für die stets gleich modellierten Charaktere, ob nun im Kampf, unterwegs oder in den FMVs. So muß der Spieler sich nicht stets auf ein neues Erscheinungsbild des Charakters einstellen, und das Game wirkt insgesamt runder und erwachsener.

Der absolute Überhammer aber sind die famosen, fantastischen, atemberaubenden und überwältigenden Videosequenzen. Perfekte Schnitte, eine bombastische Hintergrundmusik und genial animierte Charaktere machen sie zu den besten ihrer Art. Es fehlt wirklich nicht mehr viel, um zu glauben, einen Film mit realen Schauspielern zu betrachten.

Während die in-game-Charaktere „lediglich“ eine sehr gute Körpersprache an den Tag legen, kommt bei den FMVs auch die Mimik ins Spiel. Da stört es nicht einmal mehr, daß im gesamten Spiel nicht ein Wort gesprochen wird. Diese Sequenzen machen Final Fantasy VIII zum schönsten Stummfilm der Videospiegelgeschichte. Screenshots werden diesen Meisterwerken nicht im mindesten gerecht. Man muß sie einfach gesehen haben. Aber dem nicht genug, gehen FMVs und Spiel fast nahtlos ineinander über. Zum Teil schaut man sich noch die Zwischensequenz an und bemerkt gar nicht, daß inzwischen die Protagonisten aufgetaucht sind und das Spiel weitergeht.

Während eines Kampfes zeigt Square noch einmal, was so alles in



Um die „Desperation Moves“ auszuführen, genügt in den meisten Fällen ein einfacher Knopfdruck nicht mehr. Bei Zell muß man Combos eingeben.



Der Lageplan der Akademie bietet nicht nur einen Überblick über die Anlage. Ein Knopfdruck auf den gewünschten Raum bringt Squall sofort dorthin.



Der angebliche Präsident Derring verwandelt sich vor den entsetzten Augen der Gruppe in einen mörderischen Mutanten.



Der Tanz muß Rinoa beeindruckt haben. Die zweite Begegnung der beiden beginnt stürmisch.

Sounddetails wurden endlich aufgebessert und fast jede Aktion der Charaktere wird von entsprechenden Klangeffekten begleitet.

Squares Designer hielten am bewährten Spielprinzip fest. Aus der Vogelperspektive bewegt man die Spielfiguren über den Bildschirm. Man wählt



43

„FINAL FANTASY VIII WIRKT UM EIN VIELFACHES LEBENDIGER UND ECHTER ALS DER LETZTE TEIL.“

Sonys grauer Kiste steckt. Phänomenale Licht- und Morphingeffekte in Echtzeit erfreuen das Spielerauge und lassen die wenigen Makel der Grafik fast vergessen. Leider nur fast, da die pixelig geratene Weltkarte und einige der Kampfarenen durchaus hätten feiner ausfallen können.

Der größte Teil der Musik wurde von Final Fantasy VII übernommen und lediglich neu arrangiert. Die Themen blieben erhalten und werden immer passend zur jeweiligen Szene eingespielt. Somit ist die musikalische Untermalung aus dem Spiel nicht wegzudenken.

An besonders dramatischen Stellen - etwa gegen Ende der ersten CD, wenn Edea ihre Parade abhält - gesellt sich zu den an und für sich schon eindrucksvollen Bildern ein Orchester, dessen Trommeln das Blut in Wallung bringen und dessen stimmungsgewaltiger Chor für eine Gänsehaut beim Zuhörer sorgt. Die

unter den verfügbaren Charakteren drei für die Kampfeinheit aus, der Rest bleibt - je nach Situation - entweder zurück oder agiert als eigenständige Truppe. In diesem Fall wechselt die Steuerung ständig zwischen den beiden Gruppen hin und her. Im Notfall lassen sich die Teammitglieder wieder per PHS auf der Weltkarte oder an Speicherpunkten austauschen. Neu ist, daß die Gruppe nicht mehr zu einer Person verschmilzt, sondern wie durch eine unsichtbare Schnur verbunden hinter dem Anführer herläuft. Der besonders eilige Final Fantasy-Spieler wird außerdem mit Freude feststellen, daß die Charaktere standardmäßig rennen und nur durch leichtes Neigen des Analog-Sticks oder einen Druck auf die X-Taste gehen. Die Reise wurde sowohl innerhalb als auch zwischen den Städten erleichtert, wenn

nicht gar entschärft. In größeren Städten fahren Busse, die von Squall & Co. kostenlos genutzt werden können, in kurzen Abständen fast jeden Schauplatz der Stadt an.

Von einer Stadt in die nächste gelangt man entweder auf die herkömmliche Weise, indem man zu Fuß geht und damit das Risiko auf sich nimmt, ständig kämpfen zu müssen, oder man leistet sich einen Mietwagen oder ein Bahnticket und umgeht so die Zufallskämpfe. Die Fights basieren wieder auf dem Zufallsprinzip. Stellt die



Alle 30 Minuten erhält Squall - abhängig von seinem Rang - sein Einkommen gutgeschrieben.



Mit dem Auto kann man längere Strecken zurücklegen, ohne Gefahr zu laufen, ständig angegriffen zu werden. Leider reicht das Benzin nicht lange.



In den Städten geht es nur selten ruhig zu. Alle „Statisten“ agieren und bleiben nur selten still stehen.

PlayStation fest, daß es mal wieder an der Zeit wäre, die Gruppe in eine Horde Monster stolpern zu lassen, wechselt der Schirm zur bekannten Kampfarena und die Kontrahenten stehen sich mit gezogenen Waffen gegenüber. Das erste, was hier auffällt, sind die deutlich abgespeckten Menüs. Ständig angezeigt wird nur noch die Zeitleiste und die Lebensenergie sowie der dazugehörige Name. Selbst die Befehle werden nur bei Bedarf eingeblendet. Eine weitere Neuerung überrascht den Spieler, wenn er vor dem Kampf verschwitzt hat, das Befehlsmenü einzurichten und er auf den einsamen Angriffsbefehl blickt. Abhilfe schafft man durch Ausrüstung einer „Guardian Force“. Dann stehen die Befehle „Magie“, „G.F.“, „Gegenstände“ und „Zauber klauen“ zur Verfügung und lassen sich auf die drei freien Slots verteilen.



Um den Zug abzukoppeln, muß Squall Zahlencodes eingeben. Dabei muß er aber auf die Wachen achten, damit er nicht entdeckt wird.



Busse bringen die Protagonisten innerhalb einer Stadt schnell (und vor allem kostenlos) in die Nähe des Ziels.

Ansonsten laufen die Kämpfe nach dem alten Schema ab. Sobald die Zeitleiste voll ist, erhält der Charakter die Möglichkeit, eine Aktion auszuführen. Der Limit Break des Vorgängers wurde durch einen „Desperation Move“ ersetzt und besitzt keine eigene Zeitleiste mehr. Solange man noch gut bei Gesundheit ist, kommt er nur sehr selten zum Einsatz. Erst, wenn die LE-Anzeige gelb oder gar rot erscheint, bietet sich bei fast jedem Angriff die Möglichkeit, diese Verzweigungstat auszuführen.

Auch das Magiesystem hat einige Veränderungen erfahren. So gibt es in der jetzigen Version keine Zaubersubstanzen und Magiepunkte mehr. Zauber erhält man nur noch, indem man sie den Feinden klaut. Wenn man während eines Kampfes die Option „Draw“ anwählt, zeigt eine Liste die Zauber an, die der Gegner zu bieten hat. Entweder man entzieht ihm jetzt eine Anzahl dieser Zauber für sein Grimoire, oder man setzt den Zauber sofort gegen den Feind ein - dann allerdings in einer schwächeren Variante.

Seltener kann man in Städten und Gebäuden „Draw Points“ entdecken, die ebenfalls einige Zauberladungen auf einen Charakter übertragen. Das Aussprechen der Zauber funktioniert dann wie gehabt - Befehl anklicken, Ziel wählen und um Gottes willen darauf achten, keinen Feuerball gegen ein Feuerwesen zu sprechen (außer man entdeckt seine mitfühlende Seite und will es unbedingt heilen).

Bedingt durch den Wegfall der Substanzen werden auch die Beschwörungen etwas anders gehandhabt. Sie heißen nun „Guardian Forces“ und müssen, ähnlich wie in Final Fantasy VII - erst besiegt werden, bevor man sie einsetzen darf. Einen Teil der Guardian Forces stellen die Endbosse eines Dungeons, während andere von Gegnern erobert werden. Einmal besiegt, verhalten sie sich wie zusätzliche Charaktere. Sie erhalten Erfahrungspunkte, werden mit der Zeit besser, entwickeln Spezialfähigkeiten und besitzen genau wie die richtigen Helden Lebensenergie, die man mit Tränken wieder auffrischen kann. Sobald ein Charakter während eines Kampfes mit der Beschwörung beginnt, wird seine LE durch die des Guardian Forces ersetzt und die Zeitleiste beginnt einen langsamen Countdown. Jeder Schaden, den die Feinde in dieser Zeit anrichten, wird von der LE des Guardians abgezogen. Sinkt diese dabei auf Null, „stirbt“ er und kann erst wieder eingesetzt werden, wenn er mit einem „Guardian Phoenix Dawn“ wiederbelebt wird. Sie lassen sich aber im Gegensatz zur Substanzen-Variante beliebig oft einsetzen und verursachen massiven Schaden.

Magie, Befehle und Guardian Forces können zusätzlich miteinander kombiniert werden, so daß eine Palette von Optionen zur Verfügung steht, um seine Kämpfer zu den gefürchtetsten Schweinehunden diesseits der Galaxis zu machen. Diese Verflechtung ist auch dringend notwendig, da neue Gegen-



Besprechung – leider auf japanisch. Es wäre aber kein Rollenspiel, wenn nicht dann und wann ellenlange Textpassagen ablaufen würden.





Bevor man den Ifrit beschwören kann, muß man ihn erst einmal besiegen.

stände, Ausrüstung und Geld keinen so großen Stellenwert mehr einnehmen wie in den Vorgänger-Spielen. Sämtliche Charaktere bleiben ihren Waffen treu, Rüstungen fassen sie nicht einmal mit zwei Fingern an. Stattdessen bietet sich die Möglichkeit, die vorhandenen Waffen in speziellen Shops aufzurüsten (ähnlich wie in Parasite Eve). Dementsprechend tragen Gegner keine teuren Rüstungen mit sich, sondern allerhöchstens Heiltränke, Guardian Forces oder Trading Cards (dazu später mehr). Geld haben sie schon gar keines dabei; denn schließlich bezieht Squall als Angehöriger einer Spezialeinheit ein festes Gehalt. Alle 25-30 Minuten Spielzeit überweist SeeD - abhängig vom Rang - ein bestimmtes Gehalt auf das Konto, so



Allerdings entpuppt er sich danach als einer der coolsten Beschwörungszauber.

eine höhere Entlohnung) erhält Squall, indem er Missionen für SeeD erfüllt oder sich diversen Tests unterzieht. Bleibt er längere Zeit faul und präsentiert keine Ergebnisse, fällt sein Rang. Also sollte man nicht dauernd das Mini Game spielen, auch wenn es eine, für ein Videospiel witzige Idee ist. Im Laufe seiner Reisen erhält und erwirbt Squall eine ganze Reihe an Karten, die er entweder tauschen oder als Spiel verwenden kann. Das zugrundeliegende Prin-

"DIE EINZELNEN ELEMENTE DIESES SPIELS WIRKEN FÜR SICH SCHON AUSSERST BEEINDRUCKEND, ZUSAMMENGEKOMMEN ABER BILDEN SIE DAS ROLLENSPIEL, AN DEM SICH ANDERE MESSEN LASSEN MÜSSEN!"

zip beruht auf dem der echten Trading Cards, die inzwischen von ganzen Massen von Rollenspielern verwendet werden. Es geht darum, mit den Karten, welche Zauber, Armeen oder etwas anderes darstellen, einen Zweikampf - oder was auch immer - zu gewinnen.

Square hat es geschafft, Final Fantasy VII von seinem Thron zu stoßen und eine Referenz zu schaffen, die für lange Zeit Bestand haben wird. Die einzelnen Elemente dieses Spiels wirken für sich schon äußerst beeindruckend, zusammengekommen aber bilden sie DAS Rollenspiel, an dem sich andere messen lassen müssen! Wer in der glücklichen Lage ist, eine japanische PlayStation sein eigen zu nennen, sollte getrost zugreifen. Die erste CD läßt sich auf jeden Fall durchspielen. Allerdings muß man auf einen Großteil der Geschichte verzichten (oder man spinnt sich seine eigene Version aus), was den Spielspaß doch etwas senkt. Alle anderen sollten aber auf die PAL-Version warten - auch wenn bis zu deren Veröffentlichung noch viel Zeit vergehen wird, in der man sich mit der Vorfreude begnügen muß.

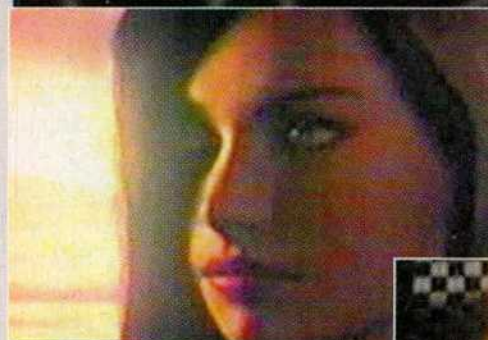
Sonys Importstop trägt Früchte. Um Importe vor dem US-Release zu verhindern, enthält Final Fantasy VIII eine Abfrage, die beim Starten der PlayStation überprüft, ob es sich um die original Hardware handelt oder ob eventuell ein MOD-Chip sein Unwesen treibt. Wird ein Chip entdeckt, bricht der Ladevorgang ab und ein „Verboten“-Schirm erscheint. Der Japanimport lohnt sich also nur, wenn man auch eine japanische PlayStation besitzt.

ÜBRIGENS...

強制終了しました。
本体が改造されている
おそれがあります。

Sonys Importstop trägt Früchte. Um Importe vor dem US-Release zu verhindern, enthält Final Fantasy VIII eine Abfrage, die beim Starten der PlayStation überprüft, ob es sich um die original Hardware handelt oder ob eventuell ein MOD-Chip sein Unwesen treibt. Wird ein Chip entdeckt, bricht der Ladevorgang ab und ein „Verboten“-Schirm erscheint. Der Japanimport lohnt sich also nur, wenn man auch eine japanische PlayStation besitzt.

FINAL FANTASY DER FILM



Im Sommer 2001 heißt es für Final Fantasy Fans dem bisherigen Medium Videospiel-konsole untreu zu werden und den Gang ins Kino zu wagen. Columbia/TriStar wird dann den Final Fantasy Film in die

Kinos bringen. Squares Tricktechniker und Grafiker in Honolulu arbeiten zur Zeit mit Hochdruck an dem aufwendigen Render-epos, das sich an der Final Fantasy Serie orientiert.

Neueste Animationssoftware und Silicon Graphics-Maschinen im Wert von 10 Millionen US-Dollar helfen dabei, die Grafiken so realistisch wie möglich zu gestalten.

Der Film soll auf der Final Fantasy Serie basieren und auf der Erde im Jahre 2065 spielen. Über die genaue Story und ob man Charaktere aus den Spielen wiedertrifft, ist noch nichts bekannt. Die beiden Screenshots aus einem Demo Video, welches auf der SIGGRAPH 98 gezeigt wurde, lassen allerdings auf einen weiteren Meilenstein hoffen. Die Grafiken und Animationen sind einfach nicht von dieser Welt!



Die Animationen gehören - dank Motion Capturing - zu den Besten.



TRAP RUNNER

MISCHA STRECKER

Genre Shooter, Strategie, Beat'em Up
 Spieler 1-2
 Hersteller THQ
 Entwickler Atlus
 Testmuster Konami
 Erhältlich ab April



Jeder Charakter hat im Story Mode neun Missionen zu bewältigen.

Hersteller THQ wartet mit einem neuen Genre Mix auf. Strategieelemente, Shooter-Anleihen und zu guter Letzt auch ein Quentchen Beat'em Up vereinigen sich in Trap Runner zu einem eher gewöhnungsbedürftigen Spiel. Die Geschichte dreht sich um die Mitglieder einer Organisation namens GAIN und den geheimnisvollen Virus D-Cell, der Menschen angeblich unsterblich macht. Allerdings wird dies mit fiesen Mutationen erkauft.

Im Story-Modus muß jeder der sechs Agenten acht Missionen erfolgreich



Entdeckte Fallen lassen sich entschärfen, indem man innerhalb eines Zeitlimits mal mehr, mal weniger komplizierte Codes eingibt.



Wenn das Time Limit erreicht wurde, gewinnt der, der die meisten Hit Points übrig hat.

beenden, um schließlich gegen den Big Boss anzutreten und dessen Posten zu übernehmen. Je nachdem, mit welchem Charakter man spielt, verwandeln sich alle weiteren Kumpane in Verräter, die eliminiert werden müssen. Jeweils zwei Missionen bieten insofern Abwechslung, weil man nicht gegen menschliche und Mutantengegner antritt, sondern ein Gebiet nach Minen absucht und entschärft.

In den beiden Versus-Modi konzentriert man sich aufs Wesentliche und versucht, dem Gegner, sei es ein computergenerierter oder menschlicher, so

schnell wie möglich den Garaus zu machen. Dazu steht den Agenten nicht nur eine Hauptwaffe wie Pistole, Shuriken oder Rakete zur Verfügung, sondern auch ein nicht kleines Sortiment an Fallen. Neben Minen die, richtig eingesetzt, ein spektakuläres Feuerwerk auslösen, und zudem die Energieleiste des Gegners spürbar senken. Indirekt aggressive „Sumpffallen“ halten den Unglücklichen eine Zeitlang gefangen und „Beschleuniger“ schließlich beför-



Der große Boss.



Die beste Methode, um einen Gegenspieler loszuwerden besteht darin, zu warten, bis er in eine Falle läuft.



Neben den Kontrahenten machen Euch auch diverse fest installierte Waffensysteme das Leben zur Hölle.



Mit der Dreieckstaste kann man nach Fallen suchen.

den den Feind bis zum nächsten Hindernis. Selbstverständlich lassen sich die Fallen zum Zwecke eines höheren Wirkungsgrades kombinieren. Um ihnen zu entgehen, steht es Euch jederzeit frei, die Gegend abzusuchen und sie, nach Eingabe des richtigen Codes, zu entschärfen.

Zusatzwaffen und Power Ups, die von Zeit zu Zeit an den sogenannten P.O.D.s aufgesammelt werden, bieten weitere Möglichkeiten, dem virtuellen Leben seines Kontrahenten ein Ende zu setzen. Wer Handbücher scheut, findet im Tutorial-Modus eine komplette Anleitung in Form eines Films, der die Feinheiten des Eliminierens mithilfe der Fallen erläutert. Trap Runner ermöglicht dem Spieler, aus sechs Charakteren mit unterschiedlicher Bewaffnung und eigenem Kampfstil sowie zwölf Arenen aus-

„...NOCH KRIECHEN DIE KÄMPFER IM SCHNECKENTEMPO DURCH DIE ARENA UND ZEIGEN MOMENTAN NOCH KEINERLEI ANZEICHEN VON INTELLIGENZ.“

zuwählen (in drei verschiedenen Versionen). Fällt die Wahl zu schwer, überläßt man sie durch Druck auf die Start-Taste der PlayStation, die dann aufs Geratewohl Arena und Kämpfer aussucht.

Bis das Spiel aber erscheint, sollten noch einige Schönheitskorrekturen im Bereich der Spielgeschwindigkeit erfolgen; denn noch kriechen die Kämpfer im Schneckentempo durch die Arena und zeigen momentan noch keinerlei Anzeichen von Intelligenz.



Ein Bombenteppich der etwas anderen Art.



Spezialwaffen sorgen für Abwechslung und eine überlegene Feuerkraft.

FREAK'S SHOP

A Bug's Life	79,95	Granstream Saga	74,95
Abe's Exodus	69,95	Int. Superstar Soccer 98	69,95
Actua Pool	79,95	KKND - Krossfire(03)	89,95
Akuji	84,95	Metal Gear Solid & MC	99,95
Apocalypse	79,95	Monopoly	79,95
Asterix (03/04)	84,95	Music	79,95
Atlantis	79,95	Need for Speed 4 (04)	84,95
Blaze'n Blade	84,95	Newman Haas Racing	59,95
Box Champions	79,95	Nightmare Creatures	89,95
Breath of Fire 3	79,95	<dt. & ungeschnitten - rotes Blut>	
Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur	99,95	Ninja	59,95
Buggy	59,95	Populous (03)	84,95
Bust A Groove	69,95	Premier Manager 99	79,95
Caesars Palace 2	59,95	Pro Pinball Big Race	74,95
Cardinal Syn	69,95	Rally Cross 2	74,95
Colin McRae Rally	79,95	Ridge Racer 4 (04)	84,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	69,95	Rogue Trip	59,95
C & C 2 Gegenschlag	79,95	Silent Hill (04/05)	84,95
Constructor	79,95	Streak	59,95
Cool Boarders 3	89,95	Tai-Fu (03)	89,95
Crash Bandicoot 3	79,95	Tekken 3	89,95
Driver (03/04)	84,95	Tenchu	84,95
FIFA '99	84,95	Toca Touring Car 2	79,95
Fighting Force	59,95	Vigilante 8	59,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spielberater <1000 Bilder>	104,95	WCW NWO Thunder	69,95
Grab des Pharao (03)	84,95	Wild Arms	69,95

Zubehör:

Analogpad mit Dauerfeuer & Zeitlupe & Program.	39,95
Baracuda 2 Pad	59,95
CD-Case	9,95
2er-Leerhüllen 10er Pack	8,95
Dual Rumble Pad	ab 34,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real Arcade"	79,95
Gun & Laseraufsatz	69,95
Joypad	9,95
Lenkrad & Rumble	119,95
Memory Card 1MB	9,95
Memory Card 8 MB	39,95
Mouse	34,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel Special	14,95
Spielberater Alundra	19,80
Spieleb. Final Fantasy 7	19,80
<über 1000 Bilder>	
Spielberater Resident Evil & Resident Evil D.C.	19,80
Xploder	79,95

Figuren:

Resident Evil, South Park, Spawn, Star Wars, Tombräider uva. ab 9,95 DM



Actua Golf 1 & 2	je 44,95	Frankreich '98	44,95	Rapid Racer	44,95
Actua Ice Hockey <a>	39,95	Frogger	49,95	Rascal	44,95
Air Race	44,95	Future Cop	44,95	Rayman	39,95
Alien Trilogy a-uncut	49,95	G-Darius	49,95	Resident Evil & Berater	44,95
Armored Core	39,95	G-Police (03)	44,95	Riot	39,95
Assault Riggs	39,95	Gex 3D	49,95	Road Rage	49,95
A. Senna Kart Duel 1	44,95	Golden Goal 98	39,95	Rock'n Roll Racing	39,95
Azure Dreams	49,95	Grand Theft Auto	44,95	S.C.A.R.S.	44,95
B-Movie	49,95	GTA Auto Mission*	44,95	Sentinent incl. Music-CD	49,95
Batman & Robin	49,95	Hero's Adventure <a>	39,95	Shadowmaster	49,95
Battle Sport	39,95	Hercules	39,95	Soulblade	39,95
Bedlam	39,95	Invasion	44,95	Soviet Strike	39,95
Bio Freaks	49,95	Iznogud	44,95	Spider	39,95
Blast Radius	49,95	J. Grath Motorcross	49,95	Super Football Champ	44,95
Blood Omen	44,95	Jurassic Park	44,95	Super Match Soccer	39,95
Bug Riders	44,95	Kick Off World	44,95	Super Puzzle Fighter	39,95
Caesars Palace	44,95	Lemmings Compilation	44,95	Test Drive 4	44,95
Casper	44,95	Little Big Adventure	39,95	Thunderhawk 2 <a>	49,95
Castlevania	49,95	Marvel Super Heroes	49,95	<ungeschnittene PAL-Version>	
Circuit Breakers	49,95	MDK & Soundtrack	39,95	Toca Touring Car	44,95
Command & Conquer	39,95	Megaman Battle & Ch.	44,95	Tombräider	44,95
Contra	39,95	Mickey's Wild Adv.	39,95	Tombräider 2*	44,95
Cool Boarders 2 (04)	44,95	Micro Machines V3	39,95	Tunnel B1	39,95
Crash Bandicoot 2 (04)	44,95	Moto Racer (03)	44,95	V-Rally	44,95
Crime Killer	39,95	Need for Speed 2 <a>	49,95	Versus	39,95
Critical Depth	44,95	NHL Hockey '97	39,95	Virtual Pool	44,95
Croc	39,95	NHL Power. Hockey 98	39,95	W. Gretzky Hockey '98	39,95
Crow, The	44,95	Olympic Games	49,95	Wing Commander 4	49,95
Cyball Zone	39,95	One	44,95	Wreckin' Crew	39,95
Dark Omen Warhammer 2	44,95	Pandemonium	39,95	X-Men Children of Atom	44,95
Deathtrap Dungeon	49,95	Pandemonium 2	49,95	Zero Divide	39,95
Defcon 5	44,95	Parodius Deluxe	39,95		
Diablo	44,95	Pitball	29,95		
Dodg'em Arena	49,95	Powerboat Racing	39,95		
FIFA '97	39,95	Poy Poy	44,95		
Formel 1 '97	49,95	Premier Manager '98	49,95		
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

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

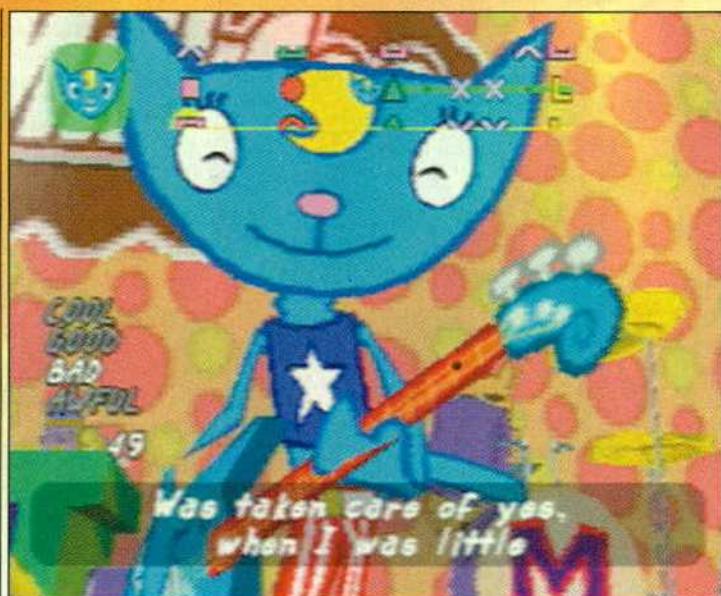
An- und Verkauf

Alfred-Krupp-Str. 24 / 48291 Telgte

Fax: 02504 - 9330-99

UM JAMMER LAMMY

SVEN LIEBOLD



In der letzten Stage steht Lammy mit ihrer Band MilkCan auf der Bühne.

Andere Länder, andere Sitten. PaRappa the Rapper konnte, aus welchen Gründen auch immer, in unseren Gefilden einfach nicht den verdienten Anklang finden. In Japan heimste dieser Titel bereits schon einige Preise ein und kann über 700.000 verkaufte Exemplare vorweisen. Kein Wunder also, daß das Party Game förmlich nach einem Sequel schreit. Anstatt aber das knuffige Hündchen wieder auf die Bühne zu schicken, rockt nun die kleine Lammy Richtung Ruhm.

Die ehrgeizige Gitarristin bekommt die einmalige Chance an einer großen Show mit der berühmten Soul Diva teilzunehmen. Ihr Weg dorthin ist jedoch gesäumt mit vielerlei Hindernissen, die es aus dem Weg zu „rocken“ gilt. Als seelischer Beistand findet sich wieder Rap-Legende Master Chop Chop Onion an Lammys Seite, der ihr beigebracht



hat, daß sie, bei welchen Problemen auch immer, die Melodien in ihrem Kopf benutzen soll, um jede Schwierigkeit meistern zu können. Wie auch schon bei PaRappa sind die Figuren in dem ganz eigenen 2D-Stil gehalten und anstatt jetzt munter drauflos zu rappen, muß Lammy wahre Fingerwunder vollbringen, indem sie den jeweiligen Track mit ihren derben Klängen untermalt. Der Schwierigkeitsgrad ist im Gegensatz zu dem populären Prequel fast verdreifacht worden. Selbst Jimi Hendrix wäre bei den haarsträubenden Button-Kombinationen ins Schwitzen geraten. Um diese rhythmisch korrekt zu bewerkstelligen, ist viel Übung und vor allem Taktgefühl gefragt. Die unterschiedlichen Musikstücke reichen von Funk über Surf-Rock und Soul bis hin zu einer echten Metal-Einlage. Wie gewohnt sind sämtliche Tracks brillant produziert und jeder ein eigenständiger Ohrwurm für sich. Aber auch spielerisch gibt es einige Neuerungen. Beispielsweise kann man nun auch zu zweit am Joypad-Karaoke teilnehmen. Mit dem anderen Controller schlüpft man in die Rolle von Katty, die nun abwechselnd mit Lammy versucht, das Rating nicht ganz nach unten rutschen zu lassen. Denn wenn

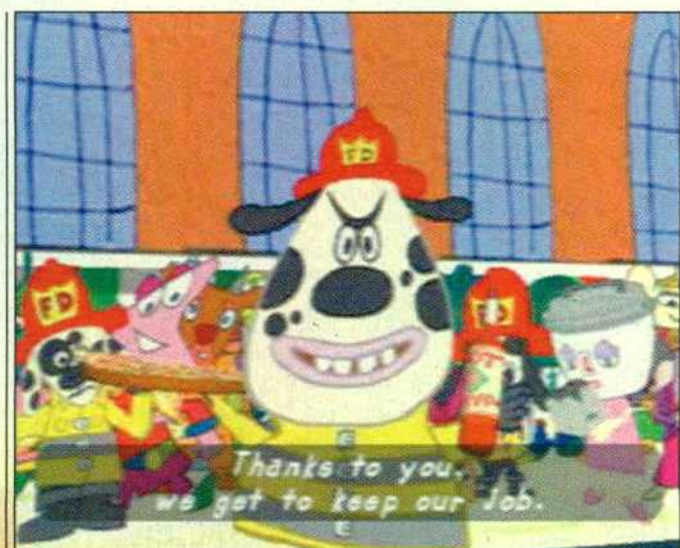
Genre	Party Game
Spieler	1-2
Hersteller	SCEI
Entwickler	SCEI
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	2. Quartal



Auch PaRappa hat einen kurzen Gastauftritt.

sich zu viele Fehler einschleichen, fängt die Musik langsam an zu verzerrern, bis letztendlich das Spiel abgebrochen wird und man von Neuem beginnen muß.

Bleibt nur zu hoffen, daß Um Jammer Lammy diesmal von den Medien ins rechte Licht gerückt wird, damit dieser brillante Titel nicht das selbe Schicksal wie der kleine Rapper erleidet. Man sollte hier nicht unnötig versuchen, neue Spielideen hinter dem Argument „Kulturshock aus Japan“ abtun. Wer erst einmal vom Groove der Gitarren gepackt worden ist, wird so schnell nicht mehr losgelassen.



Der eigenwillige Grafikstil ist beibehalten worden.



Viele Tastenkombinationen sind wirklich nicht von dieser Welt.

DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

- > ALLE GP-RENNSTRECKEN WELTWEIT
- > 11 TEAMS MIT 22 FAHRERN
- > GRAND PRIX REGLEMENTS
- > SETUP-STEUERUNG
- > EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG
- > KARRIERE-MODUS
- > RETRO-MODUS
- > 3D-SOUND- UND LICHTEFFEKTE
- > MULTIPLAYER-MODUS
- > FORCE-FEEDBACK-EFFEKT
- > MAP-EDITOR



Racing 2

SIMULATION

WWW.UBISOFT.DE

AB APRIL AUCH
FÜR KONSOLE



Jetzt macht jeder sein Rennen.

WER SICH SONNTAGS NICHT MEHR ÜBER FAHRFEHLER IM LIEBLINGSTEAM ÄRGERN WILL, GEHT JETZT SELBST AN DEN START. MIT RACING SIMULATION2. DAS IST DIE ULTIMATIVE RENNSIMULATION VON UBI SOFT, DIE SIE MITTEN INS COCKPIT SETZT. ECHTE GRAND PRIX REGLEMENTS, DURCHDACHTE REIFENTAKTIK, PERFEKTE SET-UP STEUERUNG UND EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG SORGEN DAFÜR, DASS SICH BIS ZU 22 FAHRER AUF EINER VON 16 RENNSTRECKEN EIN HEISSES RENNEN LIEFERN. UND SIE SIND EINER DAVON.

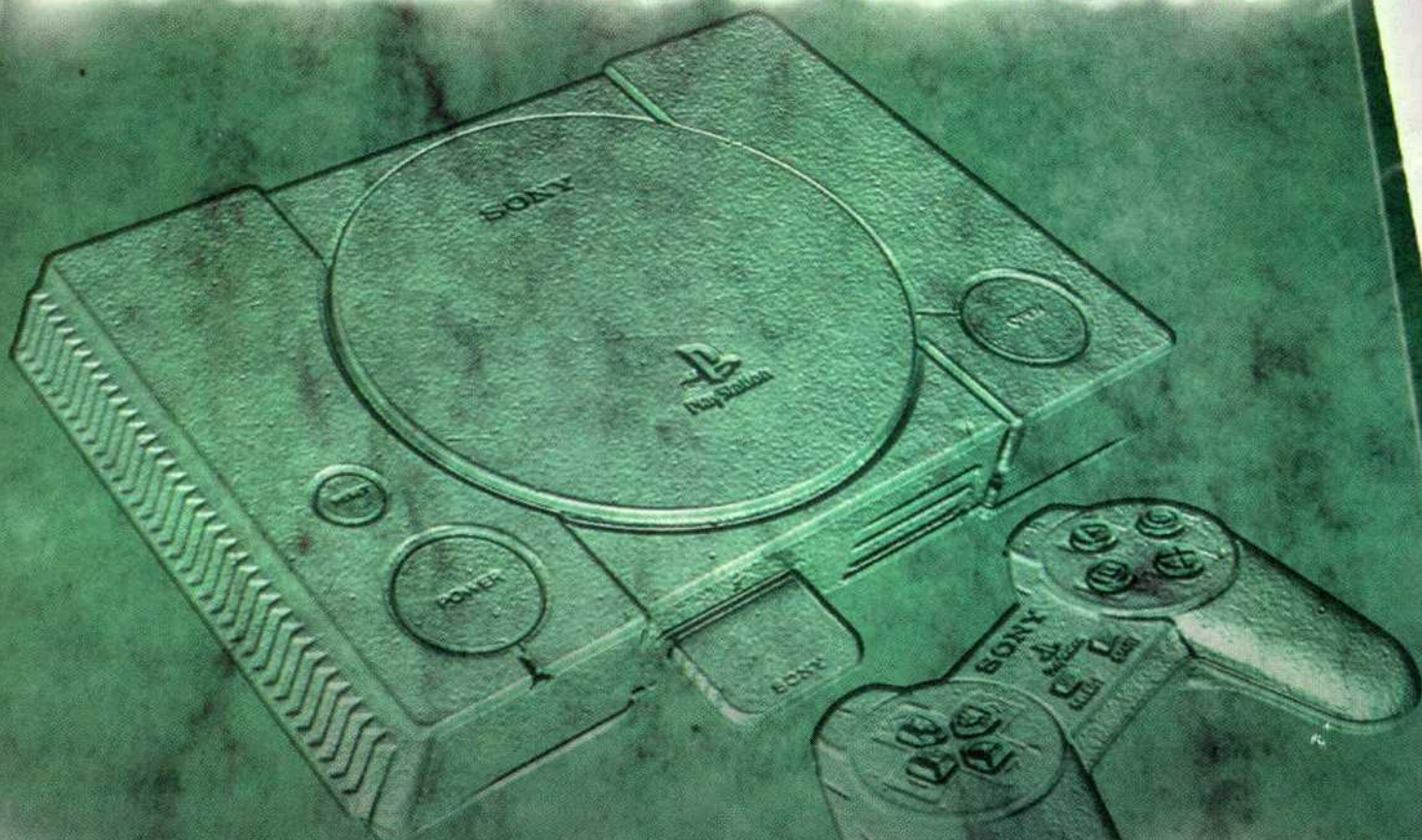
AUF RACING SIMULATION2, SO SPANNEND UND SCHNELL, WIE NOCH NIEMALS ZUVOR.

IN KOOPERATION MIT:



ALL THE OF PLAYS

play PLAYSTATION



POWER STATION!

Das play PLAYSTATION

ABO

+ SHIRT

+ POSTER

DIN A1, FÜNFFARBENDRUCK,
ÜBERRASCHUNGSMOTIV!

play DAS KOMPETENTE MAGAZIN
PLAYSTATION

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

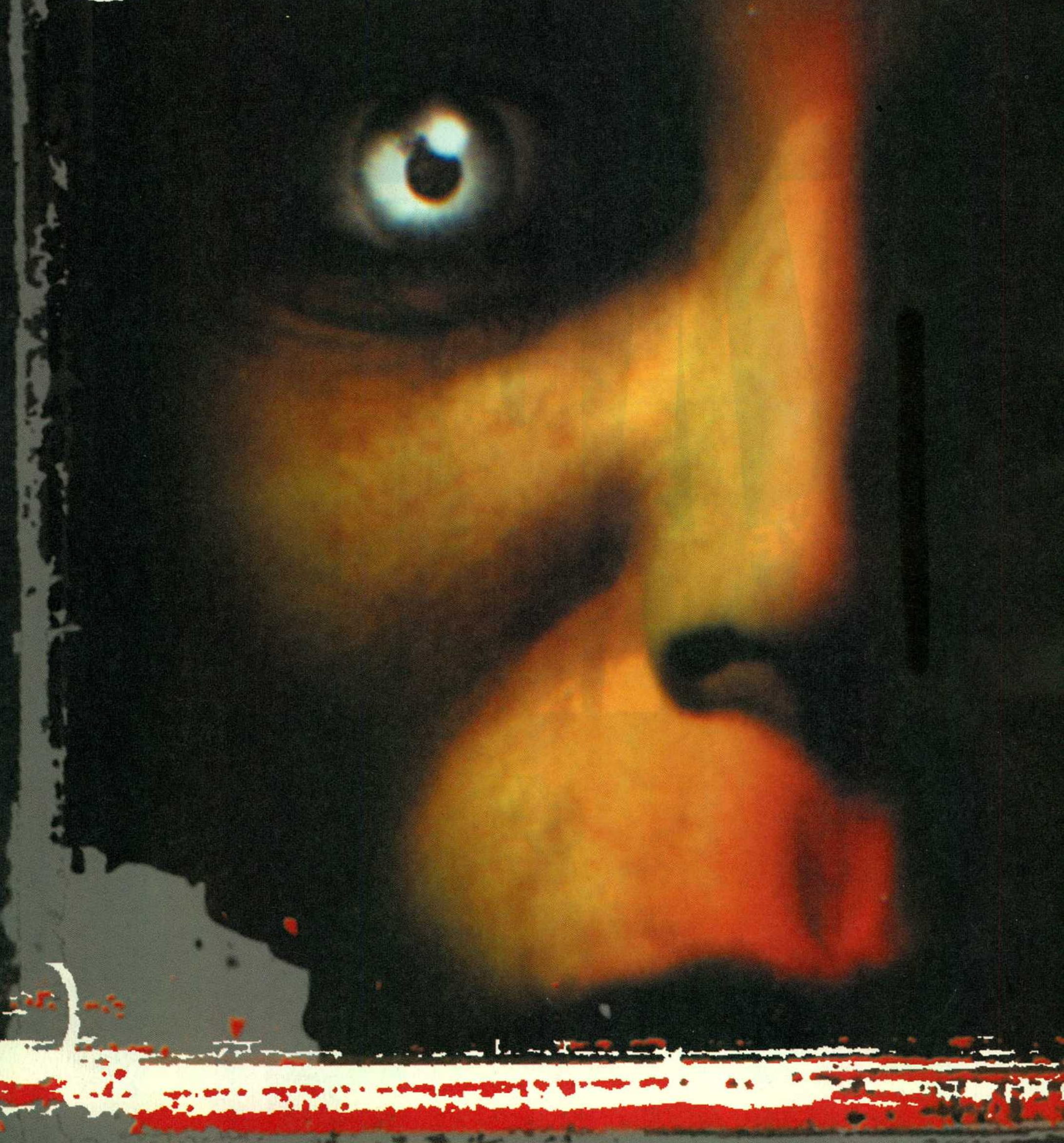
Dein play PLAYSTATION T-Shirt
unterstreicht Kompetenz und
Attraktivität!?

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



play
PLAY STATION

SHOGUN



SVEN LIEBOLD

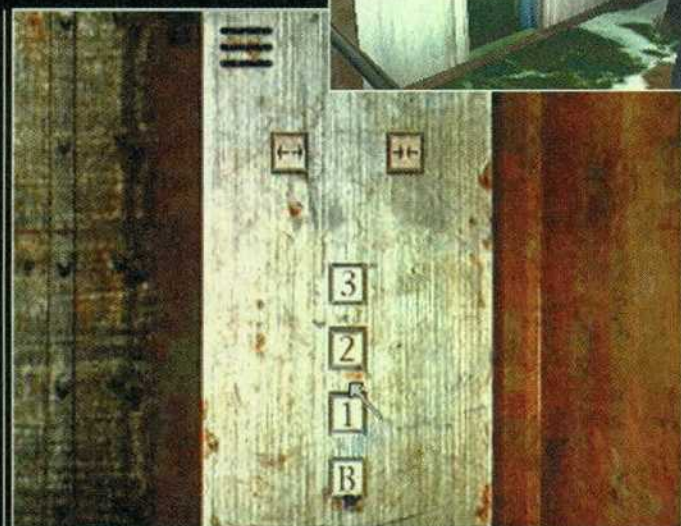
APRIL 1999



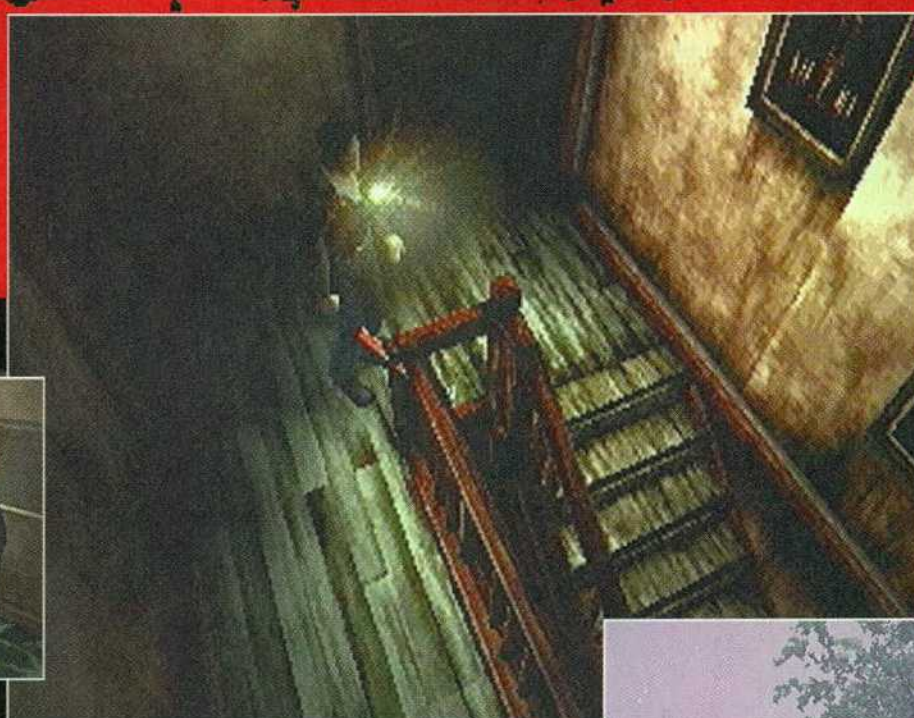
ES ÜBERKOMMT EINEN IMMER WIEDER – DIESES GEFÜHL. NICHT ALLEINE
IN EINEM RAUM ZU SEIN, OBWOHL WEIT UND BREIT KEINE MENSCHENSEELE ZU SEHEN IST.
DAS LEICHTE SCHAUDERN, WENN MAN DIE VERMODERTEN KELLERRÄUME EINES
LÄNGST BAUFÄLLIGEN MIETHAUSES BETRETEN MUSS.
DIE ANGST-INSTINKTE DES MENSCHEN SIND FACETTENREICH UND VOR ALLEM
UNDURCHSICHTIG. NIEMAND WEISS GENAU, WO DIESES BEKLEMMENDE GEFÜHL
HERRÜHRT ODER WOVOR MAN SICH EIGENTLICH FÜRCHTET. UM SO SCHLIMMER,
WENN SICH EINE GRUPPE TALENTIERTER ENTWICKLER DAS ZIEL GESETZT HAT,
IN EINEM NEUEN HORROR-SPIEL EBEN DIESE NERVENSTRÄNGE BIS ZUM EXZESS ZU
DRANGSALIEREN. KONAMI LÄDT ZU EINEM SCHAURIGEN TANZ DER SINNE, DER JEDEM NOCH
SO RESIDENT EVIL-GESTÄHLTEN SPIELER DAS BLUT IN DEN ADERN
GEFRIEREN UND IHN VOR ALLEM AN SEINEM VERSTAND ZWEIFELN LÄSST.



Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Konami
Entwickler	KCET
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort - US-Import
PAL-Release	Oktober
Preis	ca. 130,- DM



Der Fahrstuhl bringt Harry auf die unterschiedlichen Ebenen.



Die Umgebung ist unglaublich detailliert.



Viele Straßen Silent Hills enden merkwürdigerweise in Sackgassen.



Um Verwirrung zu vermeiden, werden unwichtige Türen als solche angezeigt.

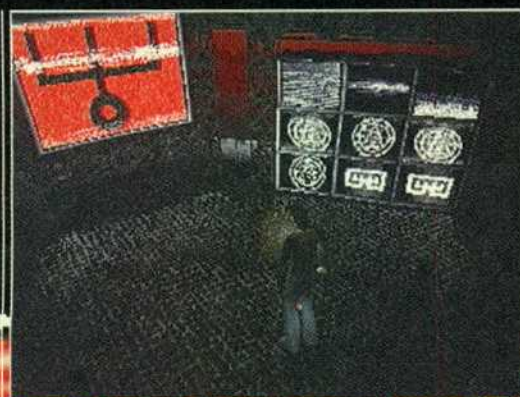
Harry Mason wollte sich mit seiner kleinen Tochter Cheryl im Grunde genommen nur ein paar schöne Tage machen. Keiner konnte voraussehen, in welchem Desaster dieser Urlaub enden sollte. Auf dem Weg in das malerische Städtchen Silent Hill gerät Harrys Jeep von der Fahrbahn ab, als er einem praktisch aus dem nichts aufgetauchten Mädchen ausweichen will. Der Wagen stürzt die Böschung hinab. Noch sichtlich benommen von dem heftigen Aufschlag gilt der erste Blick des besorgten Vaters dem Beifahrersitz, auf dem sich zu seiner Verwunderung jedoch keine Cheryl mehr befindet. Leicht torkelnd macht sich Harry auf den Weg in die Stadt, um dort nach seiner Tochter zu suchen. Im dichten Schneegestöber sind plötzlich Schritte zu hören. Nur wenige Meter entfernt ist die Silhouette eines kleinen Kindes zu erkennen, welche der der siebenjährigen Cheryl zum verwechseln ähnelt. Geschwind hastet man dem Mädchen hinterher, das allerdings in einer dun-

klen Gasse verschwindet. Begleitet von dynamischen Kamerafahrten, die bis jetzt in einem Videospiel ihresgleichen suchen, bahnt man sich den Weg durch den immer düsterer werdenden Hinterhof. Nur mit einem Streichholz in der Hand leuchtet Harry die unheimliche Passage aus. An den Wänden häufen sich immer mehr grausige Blutgemälde, der Pfad ist gesäumt von Rollstühlen und anderem Krankenhausinventar. Nur wenig später entdeckt der Protagonist den grausigen Ursprung des rotgefärbten Bodens und wird von überraschend aufgetauchten kleinwüchsigen Zombies angegriffen. Ohne den Hauch einer Chance sinkt der gepiesackte Körper des verzweiferten Vaters in sich zusammen. Szenenwechsel. Harry schreckt wie aus einem bösen Traum auf. Er erwacht auf einer Sitzreihe eines Stadtcafes und blickt in die Augen der hübschen Polizistin Cybil Bennett. Sollte alles nur eine Vision gewesen sein? Wo ist Cheryl? Warum ist keine Menschenseele mehr in der Stadt zu finden? Diese und andere Fragen stellen sich dem Spieler des neuen Grusel-Adventures von Konami.

Für viele Fans dieses Genres gibt es nur eine entscheidene Überlegung: Ist es

nun „besser“ als Resident Evil? Einerseits übertrifft dieses moderne Horrorwerk deutlich die eher klassische Zombie-Atmosphäre, andererseits mangelt es noch etwas an Komplexität und Variation.

Der wohl größte Unterschied liegt ganz klar in der Darstellungsweise der zu erkundenden Umgebung. Während Resident Evil auf detaillierte Renderbackdrops schwört, wird die gesamte Silent Hill Welt in einer Echtzeit 3D-Engine auf den Bildschirm gebannt. Harry Mason bewegt sich sehr geschmeidig durch die frei begehbare Kleinstadt. Die Wetterverhältnisse entsprechen ganz dem mystischen Ambiente, da es praktisch unentwegt schneit. Schön anzuschauen sind die Schneeflocken, die, nachdem sie gemächlich vom Himmel gefallen sind, am Boden schmelzen. Der



Satan-TV!



Findet man im Krankenhaus endlich Antworten?

kleine Kältesturm kommt der Grafik-engine gerade recht, da somit nur ein begrenztes Blickfeld zur Verfügung steht. Sämtliche Häuserblocks und Straßenzüge tauchen langsam aus dem Schneegestöber auf und geben dem Spieler die Illusion einer wirklichen Stadt. Überhaupt läßt Silent Hill mächtig die Technik-Muskeln der PlayStation spielen. Auf dem Weg durch die verlassenen Gassen und Straßenzüge fallen vor allem die vielen akribischen Details auf, die bei anderen Spielen wegen



Einer der größeren Gegner stellt sich vor.

Da Silent Hill sehr storybezogen ist und man bis zum Schluß eigentlich nicht genau weiß, was in dieser Stadt gespielt wird, werden wir uns hüten explizite Segmente der Geschichte zu enthüllen, um dem stolzen Käufer nicht den Spaß am Spiel zu nehmen. Die Hauptaufgabe des verzweiferten Harry Mason besteht im Grunde aus der Suche nach seiner Tochter Cheryl. In diesem Abenteuer erlebt er sonderbare Geschehnisse, die

„OHNE ZU DREIST KLINGEN ZU WOLLEN KÖNNTE MAN DURCHAUS VON EINEM RESIDENT EVIL FÜR ERWACHSENE SPRECHEN“

akuten Speichermangels ein Opfer der Zensurschere werden. Abfalltonnen säumen vergammelte Hinterhöfe, Parkbänke, Telefonzellen, Briefkästen, Hundehütten, Tankstellen - einfach alles, was ein gesundes Stadtbild ausmacht, ist auf dem Bildschirm zu finden. All diese Grafikpracht konnte jedoch nur durch eine intelligente Streamingtechnologie realisiert werden. Die PlayStation lädt, ohne daß der Spielfluß in irgendeiner Form gehemmt wird, ständig neue Daten nach.

entfernt an den Streifen „Die Mächte des Wahnsinns“ (orig. In the mouth of madness) von Kult-Regisseur John Carpenter erinnern. Im Prinzip existieren zwei Versionen der Realität, die miteinander zu verschmelzen drohen. Eben an diesem Punkt unterscheidet sich Silent Hill deutlich von dem an sehr klassischen Gruselmotiven orientierten Resident Evil. Man bediente sich hier ganz bewußt neuer Elemente der modernen Horrorerzählung im Stile der Autoren



HARRY MASON

Seine Frau erkrankte an einer tödlichen Krankheit und verstarb binnen kürzester Zeit. Die kleine Cheryl ist der einzige Lichtblick in seinem Leben. Eigentlich wollte er nur seinen Urlaub in Silent Hill verbringen. Er konnte nicht ahnen, welche Pfade das Schicksal für ihn eingeschlagen hatte. Sollte dies gar seine Bestimmung sein?



CHERYL MASON

Das siebenjährige Mädchen wird das Opfer bizarrer Vorgänge. Ein völlig normales Kind, das sich nach dem Tod seiner Mutter völlig auf den Vater fixierte. Sie freute sich so sehr auf die Ferien in Silent Hill.



CYBIL BENNETT

Nach dem ersten Schock wacht Harry in den Augen der bildhübschen Polizistin auf. Warum ist sie jedoch der einzige „normale“ Mensch in dieser Stadt? Ist Cybil ein Teil von Silent Hill?



DAHLIA GILLESPIE

In mystischen Worten kreuzt sie einige Male den Weg des eifrig nach Antworten suchenden Harry Masons. Sie spricht in Rätseln und ist leider genauso schnell verschwunden, wie sie erschienen ist.



MICHAEL KAUFMANN

Ein weiterer Charakter dessen Ursprung, Bestimmung und Wesenheit ein einziges Rätsel sind. Gefangen in der Paralleldimension sucht er einen Ausweg aus diesem Alptraum. Oder gibt er das nur vor?



LISA GARLAND

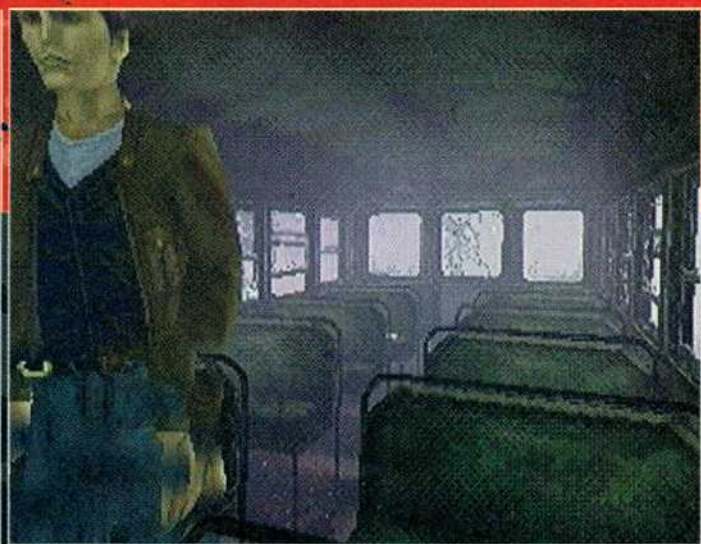
Die verängstigte Krankenschwester folgte immer nur den Anweisungen, war stets hilfsbereit und tüchtig. Jetzt ist sie alleine. Alleine mit ihrer Angst und dem Gedanken an den Keller, den sie niemals betreten durfte.



ALESSA

Harry begegnet diesem Namen an einigen Orten. Wer oder was ist sie?





Die Kameraführung paßt sich immer optimal der jeweiligen Umgebung an.



Starke Nerven sind ein absolutes Muß.



An den Notizblöcken kann der Spielstand zu jeder Zeit gespeichert werden.



Harry markiert automatisch wichtige Stellen in der Karte.

muß tatsächlich harter Denksport betrieben werden, der in seiner Intensität manchmal an Hirnwindungsschmerz wie Myst und Riven erinnert. Zahlreiche Gedichte gilt es, pragmatisch zu analysieren, um die notwendigen Hinweise zur Lösung zu finden. Gemälde müssen nach Anhaltspunkten durchforstet werden und logische Folgerungen gezogen werden.

Andererseits bedient sich Silent Hill in vielen Fällen etwas zu auffällig der Spielmechanik des Capcom Pedanten; denn die Steuerung des Charakters funktioniert nahezu identisch. Harry kann laufen, rennen und drohender Gefahr mit einem eleganten Sidestep ausweichen. Die Select-Taste bringt das Inventory auf den Screen, welches unzählige Items aufnehmen kann. Bei Bedarf kann der Protagonist somit mittels Erster-Hilfe-Kästen oder diverser

Aufputzmittel seinen Gesundheitsstatus wieder in den grünen Bereich bringen. Im selben Menü werden auch sämtliche Gegenstände und Waffen gewählt. Per L2-Taste macht sich Harry kampfbereit, mit dem X-Button wiederum tritt das Instrument der Verteidigung in Aktion. Das Waffenrepertoire reicht von einem plumpen Küchenmesser über die obligatorische Schrotflinte bis hin zu einer Schlagbohrmaschine. Mason hat jedoch bei seinem ersten Durchgang in Silent Hill noch keinen Zugriff auf die fünf Bonuswaffen. Erst bei erfolgreichem Abschluß des Spiels werden die zusätzlichen Items, abhängig vom erspielten Ende, freigeschaltet. Satte vier Storyvariationen warten darauf, erkundet zu werden. Abhängig vom Verhalten des Hauptcharakters ergeben sich hieraus zwei schlechte und zwei gute Enden der Geschichte. In einem Schlußresümee

Dean Koontz und Clive Barker. Aus diesen Visionen resultiert eine sehr viel düsterere und bössere Welt als in Capcoms Zombiefest. Ohne dreist klingen zu wollen, könnte man durchaus von einem „Resident Evil für Erwachsene“ sprechen. Allein die Tatsache, daß sich zahlreiche Rätsel erfreulich vom typischen „trage Gegenstand A nach B“ abheben, bringt einen neuen Ideenschub in dieses Spielgenre. Es



ÜBRIGENS.....

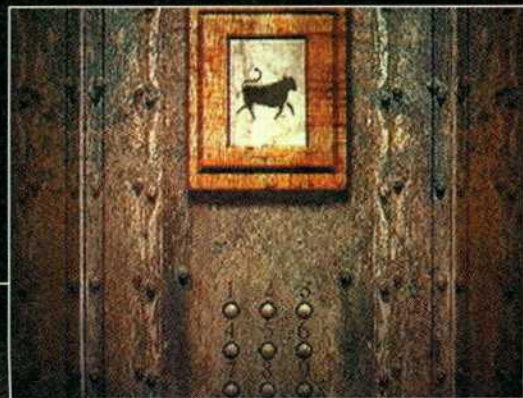
Der Hyper Blaster ist Konamis offizielle Lightgun. Außerdem findet man im Spiel noch viele weitere versteckte „Insider“. Beispielsweise sind in der Schule die ersten drei Namen der Lehrerliste Bandmitglieder der Seattle Grunge-Könige Sonic Youth.

„WHO WANTS SOME?“

Waffe:	Zielen:	Im Laufen benutzbar:	Eigenschaften:
Messer	Nein	Ja	schnell, kurze Reichweite
Stahlrohr	Nein	Nein	langsam, große Reichweite
Hammer	Nein	Nein	langsamer, aber stärker als das Stahlrohr
Handgun	Ja	Ja	beste Allroundwaffe
Shotgun	Ja	Ja	grob ins Ziel gehen und abdrücken!
Hunting Rifle	Ja	Nein	verursacht sehr viel Schaden
Kettensäge	Nein	Ja	Töten mit Stuhl
Schlagbohrer	Ja	Nein	träge, aber sehr „durchschlagend“
Katana	Nein	Ja	schnell und scharf
Hyperblaster	Ja	Ja	zielsuchend

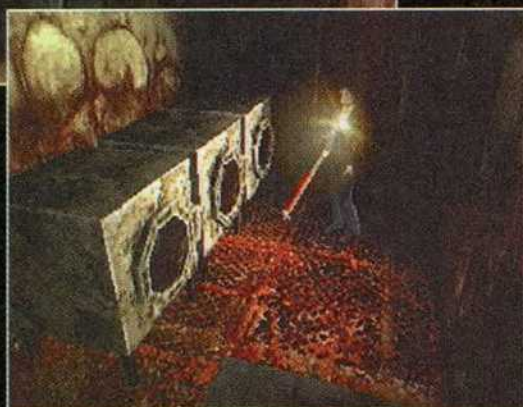


Knifflige Rätsel fordern den Verstand.





Die Schaltzentrale Harry Masons.



dieht an der Brut vorbeiläuft wird trotz Dunkelheit angegriffen. Der dünne Schein der an der Schulter montierten Taschenlampe wird zum zentralen Stimmungsmacher. In Verbindung mit den filmreifen Kameraeinstellungen könnte man wirklich meinen der Hauptdarsteller eines neuen Horrorstreifens zu sein. Geschickt gewählte Perspektiven sorgen stets für bedrohliche Szenarios und optimalen Überblick. Dank der L2-

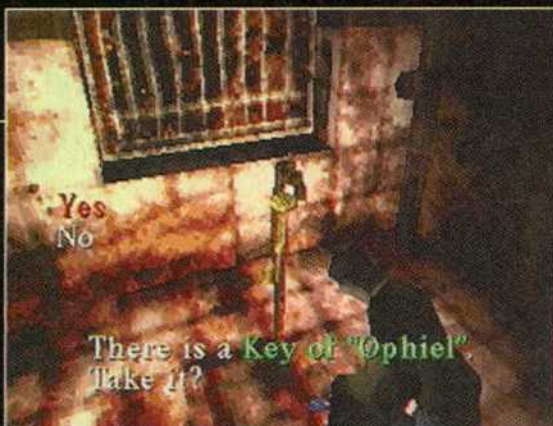
sieht der Spieler, welches Ranking er erreicht hat, wieviele Kilometer zurückgelegt worden sind oder wie treffsicher seine Schüsse waren.

Selten haben es die Entwickler bei einem Videospiel geschafft, eine solch dichte und angsteinflößende Atmosphäre zu erzeugen. Nur mit einer Taschen-

„TECHNISCH ÜBERZEUGEND BLÄST KONAMI KURZ NACH DEM MEILENSTEIN METAL GEAR SOLID ZUR ANGRIFE AUF DEN BISLANG UNANGEFOCHTENEN KÖNIG DES GENRES“

lampe als einziger Lichtquelle erkundet man die dunklen Hallen eines Schulgebäudes oder eines Hospitals. Allein der Anblick eines Zwergdämons, der langsam in den Lichtkegel schlurft, lässt echte Gänsehaut aufkommen. Glücklicherweise kann man die Taschenlampe jederzeit auch ausschalten; denn fast alle Kreaturen werden erst durch das helle Licht auf den Spieler aufmerksam gemacht. Wenn die Munitionsvorräte erschöpft sind, ist es ratsam die Lampe zu löschen und sich an den Monstern vorbeizuschleichen. Wer allerdings zu

Taste, die für einen Rundumblick sorgt, kann man sich zusätzlich schnell in der Umgebung orientieren. Ähnlich wie bei Metal Gear Solid erlebt man dank der guten Unterstützung des Dual Shock Controllers das Geschehen hautnah mit. Das Sahnehäubchen auf dem Horrorcocktail bilden schließlich die unglaublich gelungenen Soundeffekte und Musikcollagen. Passend zur jeweiligen Szene hämmern herrlich schrille Klänge



There is a key in the faucet,

Mit der Zange holt man den Schlüssel aus dem Wasserhahn.

HÖLLENBRUT

HUNDE

Die mutierten Vierbeiner treten selten alleine auf. Das Stahlrohr oder das Messer sollte sie jedoch ohne größere Probleme in Schach halten.

HARPIEN

Wie aus dem Nichts tauchen die geflügelten Monster aus dem Nebel auf, um mit einem deftigen Schnabelhieb Kopfschmerzen zu verursachen. Ohne genug Munition in den Knarren, wird man diese Pest nur schwer los.

ZWERGDAEMONEN

Solange er nicht von dreien umzingelt wird, kann sich Harry recht geschickt an diesen vorbeischnuggeln. Wird man doch von ihnen ergriffen, so gilt es, das Steuercross fix nach rechts und links zu bewegen, damit man die kleinen Scheusale abschütteln kann.

RIESEN-KAKERLAKEN

Sind eigentlich mehr nervig als gefährlich. Ein einzelner Schuss oder Hieb verwandelt die Krabbeltiere in Käfermus.

GHOULS

Diese Wesen sind schon weit aus der Ferne zu hören. Harry sollte tunlichst einen zu nahen Kontakt meiden, da er sonst unweigerlich zu Boden gerissen und einiger Milliliter Blut beraubt wird.

KANALWESEN

Im Grunde sind sie nur an der Decke gefährlich. Am Boden kann der Protagonist diese Plage leicht abhängen oder mit einer Schlagwaffe bearbeiten.

MUTIERTES KRANKENHAUSPERSONAL

Die netten Schwestern mit dem Alien im Genick sind auf einen Einlauf der ganz besonderen Art aus. Besonders wenn sie im Rudel auftauchen kann sich der Gesundheitszustand ganz schnell in den roten Bereich begeben.

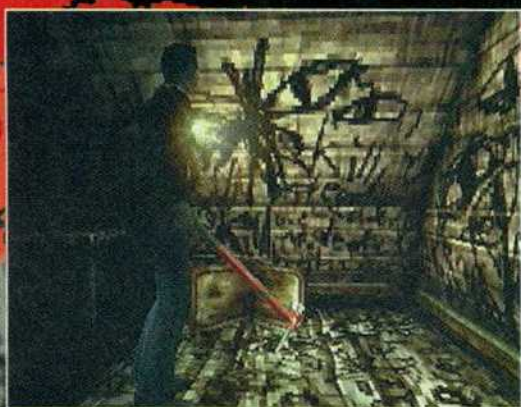
SCHWARZER GEIST

Eine absolut harmlose Erscheinung, die lediglich als „Stimmungsmacher“ eingesetzt wird.

SCHWARZE ZWERGDAEMONEN

Durch ihr schemenhaftes Erscheinungsbild sind sie nur schwer auszumachen. Im Grunde sind sie den normalen Zwergdämonen gleich.





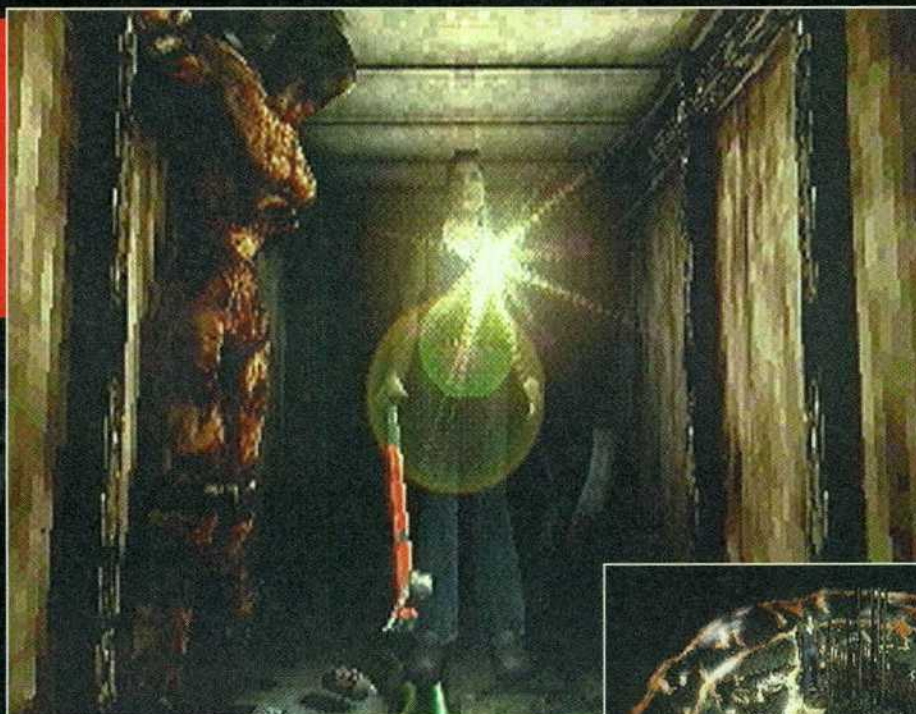
Hier sind besonders die schön gezeichneten Texturen zu erkennen.

aus dem heimischen TV-Gerät, die dem Spiel einfach eine ganz eigene Atmosphäre verschaffen. Sollte der ein oder andere noch seine HiFi-Anlage mit der PlayStation gekoppelt haben oder gar über ein Heimkino verfügen, so wird ihm ein Klangerlebnis sondersgleichen geboten werden. Besonders die diabolischen Bassfrequenzen werden den bibeltreuen Nachbarn in den Wahnsinn treiben.

Kaum zu glauben, daß sich die Entwickler vor diesem Projekt noch nie so richtig mit dem Horror- und Fantasy-



Eine Geisterscheinung sorgt für Gänsehaut.



Ist schon alles zu spät?

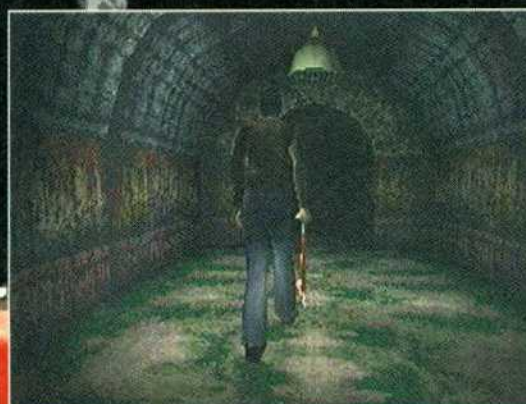


Auf dem Karussell kämpft Harry um sein Leben. Gegen wen? Verraten wir nicht!

milieu beschäftigt haben. Erst nach dem Auftrag von Konami einen echten Schöcker für die PlayStation zu produzieren, studierten sie eine große Auswahl an Literatur und Filmen der Neuzeit. Daraus resultierte aber keineswegs ein kunterbunter Fiktionsmischmasch, sondern eine klar aufgebaute Story, die den Zuschauer immer mehr in ihren Bann zieht. Es ist schon fast ein kleines Kunstwerk, wie die Geschichte sich im Laufe des Spiels pausenlos dreht und wendet, um dann am Ende aber doch klar durchschaubar zu sein. Immer wieder bekommt der Spieler kleine Fetzen eines möglichen Ablaufs vorgesetzt, die sich aber bis zum Schluß nicht so recht in ein deutliches Bild verwandeln wollen. Letztendlich bestimmt ja auch der Protagonist durch sein Handeln selbst den Ausgang der Geschichte.

Silent Hill ist eine unbarmherzige Attacke auf das Nervenkostüm. Technisch überzeugend bläst Konami kurz nach dem Meilenstein Metal Gear Solid zum Angriff auf den bislang unangefochtenen König des Genres. Obgleich nicht die Perfektion eines Solid Snake erreicht

wurde, ist jedoch deutlich die Liebe bei der Entwicklung zu erkennen. Die Tatsache daß eine komplett begehbare Stadt auf der PlayStation verwirklicht wurde, die außerdem alles andere als steril wirkt, begeistert von der ersten Minute an. Löblich ist auch das eindeutige Anstreben einer erwachsenen Zielgruppe, da das Niveau der Rätsel und vor allem der Story enorm hoch ist. Der hohe Gewaltfaktor im Spiel sollte dennoch nicht unerwähnt bleiben, obwohl sich Harry im Prinzip nur seiner Angreifer erwehrt. Trotz der recht derben Waffen wird der Kampf nicht zelebriert, sondern nur zweckdienlich dargestellt. Der Schwerpunkt von Silent Hill liegt ganz klar in der Geschichte und der beklemmende Atmosphäre. Insgesamt kann Silent Hill aber dennoch Capcoms Untoten-Abenteuer nicht das Wasser reichen. Beide ähneln sich zwar oft frappierend im Spielablauf, da beispielsweise auch in Silent Hill FMVs in Verbindung mit der 3D-Engine benutzt werden, um kurze cineastische Storyeinschübe darzustellen, jedoch sind in Konamis Psycho-Suche oftmals etwas größere Handlungs-Durststrecken zu bewältigen. Als Einstieg ins Horrorbusiness zeigt sich dieser Titel jedoch von seiner besten Seite; denn wer kann schon von sich behaupten, in einem Zug mit Resident Evil genannt zu werden. Sollte Konami diese Schiene konsequent weiterverfolgen, stehen uns noch große Spielerlebnisse bevor.



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 Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!**
- **Portofreie Lieferung in umweltschonender 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:

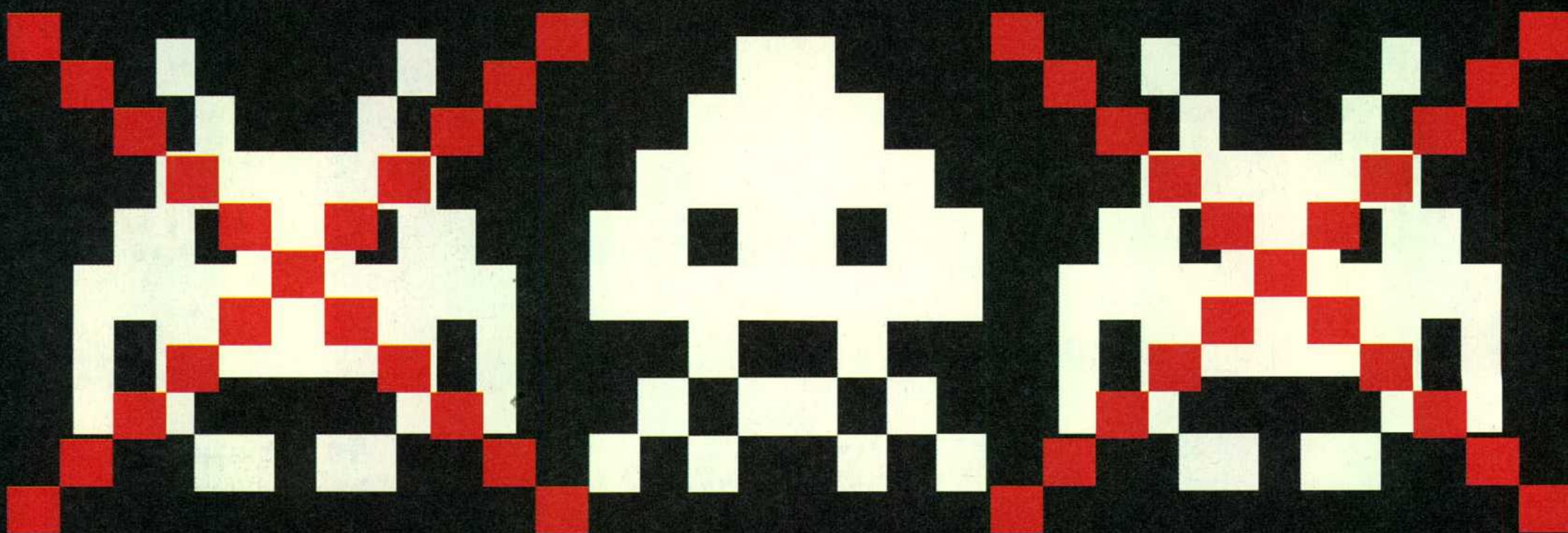
Datum/2. Unterschrift _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

fun.generation

DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE



Du sollst keine anderen [...] haben neben mir!

(Die Bibel / Das alte Testament / 2.Mose 20,3)

fun.generation

das fachmagazin für videospiele und artverwandte medien **spiele.lifestyle.kompetenz**

am kiosk

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

ACTIVATOR®

3179



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

Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 1000 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

neuer Preis: nur 98 DM

MEMORYCARDS



1 MB 9 DM 1701
8 MB 29 DM 1708
24 MB 38 DM 1724
40 MB 52 DM 1740
56 MB 62 DM 1756
72 MB 74 DM 1772



SONY DUALSHOCK CONTROLLER BEI UNS NUR 49,99 DM !

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist (CoolBoards 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis ! Achtung ! Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controller !

auf unserer Internetseite befindet sich ein neues revolutionäres Produkt. Nähere infos waren zum Druckschluss noch nicht verfügbar, aber schaut rein, es lohnt sich !!!

nur 179,99 DM

Linkkabel 2 Meter 17 DM 1109
Linkkabel 7,5 Meter 38 DM 1130
Linkkabel 30 Meter 98 DM 1175
RGB-Kabel 15 DM 1100
RGB-Kabel mit Audio 22 DM 1120
RGB-Kabel G-CON 25 DM 1140
RGB-Kabel mit Superchip 20 DM 1101
Padverlängerung mit Shock 15 DM 1292
Padverlängerung ohne Shock 5 DM 1299
Desktop-Joystick PSX 14 DM 1301
Playstation-Tasche 28 DM 5001

SUPERCHIP®

Der Superchip® mit SYPOC® - Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET !

1001
Stück 15 DM
3 Stück je 12 DM
5 Stück je 7,80 DM
10 Stück je 5,90 DM
25 Stück je 5,56 DM
50 Stück je 4,98 DM

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitinsensitive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 20 cm lang, am Ende abisoliert und verzinkt. Der Chip wird gesockelt !

5 DM, 15 Stück je 3,50 DM

VIRTUAL GUN

Wir haben lange gesucht, und wir haben Sie gefunden: Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle ! Der Schlitten der Waffe fährt zum Nachladen zurück ! Absolut realistisches Waffenverhalten !

119 DM

mit Fusspedal !!!

www.activated.de

Faxabruf 030-399 031 58

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

Compi
Corner

Alles für Ihre
PlayStation™

PSX-Bootchips
UNGLAUBLICH
4,99 DM
(Für Japan und US)
Für alle PlayStation-Modelle;
mit ausführlicher
Einbauanleitung.

PlayStation-Umbauservice
nur 29,00 DM
mit Garantieübernahme
innerhalb von 24 Std. nach Zusendung
erhalten Sie Ihre PlayStation
umgebaut per Express zurück -
mit Garantie!

UNGLAUBLICH I
Umbauchip + RGB-Kabel
Nur 12,50 DM

UNGLAUBLICH III
Umbauchip + Memory-Card 8 MB
Nur 29,50 DM

UNGLAUBLICH II
Umbauchip + Memory-Card 1 MB
Nur 13,50 DM

Händleranfragen
erwünscht!

RGB-Kabel	8,99 DM
RGB-Kabel mit Audioanschluß	11,99 DM
1 MB Memory-Card	9,99 DM
2 MB Memory-Card	18,99 DM
4 MB Memory-Card	28,99 DM
8 MB Memory-Card	22,99 DM
24 MB Memory-Card	35,99 DM
PSX-Joypad	14,99 DM
PSX-Joypad Bunt	14,99 DM
Panther-Pistole	44,95 DM
Panther II-Pistole	89,99 DM
MB PSX-Dualshok	32,99 DM
MB Game-Booster	39,99 DM
RF-Unit	21,99 DM
Pal Booster	29,99 DM
Linkkabel	13,99 DM
Joypad-Verlängerung	8,99 DM
Jordan Wheel für PSX/N64	119,99 DM
PSX Maus	22,99 DM

Telefonische Bestellung unter:
Tel.: 0203 / 44 91 045
Bestellfax: 0203 / 44 91 046

Lieferung erfolgt ab Lager Moers
Rheinberger Straße 17
47441 Moers

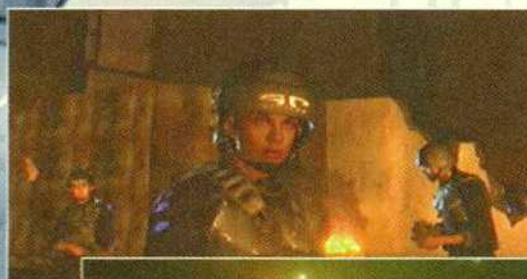
Lieferung nur gegen Nachnahme
+ Fracht und Verpackung

www.compi-corner.de

MARTIN WEIDNER

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Psygnosis Studio Strout
Testmuster	Psygnosis
Erhältlich ab	Juni



Zur Storyline: Nanosoft und Krakov, die beiden Rüstungs- und Minenkonzerne auf dem Jupitermond Callisto, begehen gegen den ihnen von der G-Police aufgezwungenen Frieden auf. Dem G-Police-Piloten

Jeff Slater wächst die Lage allmählich über den Kopf. Er sieht sich gezwungen die Marines zu alarmieren. Deren Oberbefehlshaber Grice verfolgt aber scheinbar ganz andere Absichten...



„Business as usual“ bei Psygnosis? Auf den ersten Blick scheint dies sogar der Fall zu sein, auch wenn Psygnosis erst vor kurzem ihr Studio in San Francisco und ihre Niederlassung in Frankfurt geschlossen, sowie ihre Publishingaktivitäten in den Staaten abgegeben hatte. Die verbleibenden Studios in Liverpool, Camden, Leeds, Paris und Strout berichten von nun an direkt an Juan Montes, den Vice President of De-

velopment von Sony Computer Entertainment Europe.

Psygnosis' Studio in Strout arbeitet dessen ungeachtet weiterhin an Weapons of Justice, d.h. ihrem Sequel zu G-Police - nach Assault Rigs (1996), G-Police (1997) und Overboard! (1997) ihr vierter PlayStation-Titel. Tanuki's Tale, ein Jump'n Run im Stil von Rarewares Banjo Kazooie, ist ebenfalls noch für dieses Jahr geplant.

Kenner des ersten Teils werden sich in Weapons of Justice im Nu zurechtfinden; denn die beiden Kampfhubschrauber Havoc und Venom finden sich auch

im Sequel wieder. Nach und nach wird der Spieler mit den neuen Vehikeln vertraut gemacht - sei es die Venom Mk II und die Cobra Mk II, oder die Rhino, ein äußerst wendiges, aber nicht einmal hinreichend gepanzertes Bodenfahrzeug. Die Raptor wiederum stellt einen furchteinflößenden, waffenstarrenden Mech dar und ist ebenfalls in zwei Varianten verfügbar. Nur der Raumgleiter Corsair, der in das letzte Gefecht über dem Jupitermond Callisto ausgesandt wird, war in der uns zur Verfügung stehenden Preview-Version noch nicht integriert. Wer nun glaubt, für jedes Vehikel wäre eine andere Steuerung vorgesehen, irrt sich. Nicht nur, daß Psygnosis den Spieler vor dem Umstieg in ein anderes Gefährt ausführlich brieft, sondern auch die Unterschiede zwischen den einzelnen Varianten halten sich im Grunde in Grenzen. Gerade hier wird deutlich, daß sich die Entwickler sehr darum bemüht haben, G-Police im zweiten Anlauf noch einsteigerfreundlicher als bisher zu gestalten - galt doch die Steuerung als eines der Mankos, die dem Spiel (zu Recht)



Die Squad Cars stellen kein ernstzunehmendes Hindernis dar und sollten deshalb den Wingmen überlassen werden.



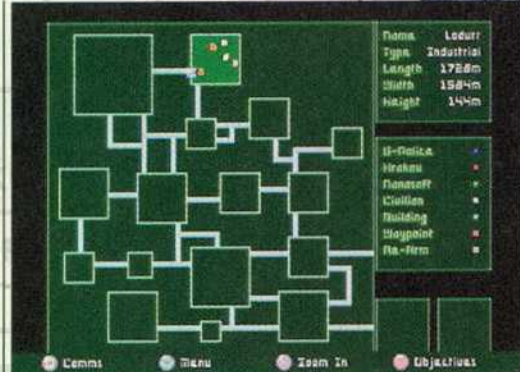
Vor dem eigentlichen Einsatz lassen sich die Primary- und Secondary Weapons bestimmen.



angekreidet wurden. Neu hinzugekommen ist u.a. eine Strafe-Funktion, die über die seitlichen Taster aufgerufen wird und einem gerade bei heftigem Feindkontakt sehr zugute kommt. Neben der Einführung neuer Vehikel gibt es tiefgreifende Neuerungen, was das eigentliche Gameplay betrifft. So sind die Bodenmissionen - sei es mit der Rhino oder der Raptor - völlig anders als die klassischen Aufträge mit der Cobra oder der Venom aufgebaut. Während der Mech dafür ausgelegt ist, alles, was sich ihm in den Weg stellt, in Schutt und Asche zu verwandeln, ist das Polizeifahrzeug eher dafür geeignet,



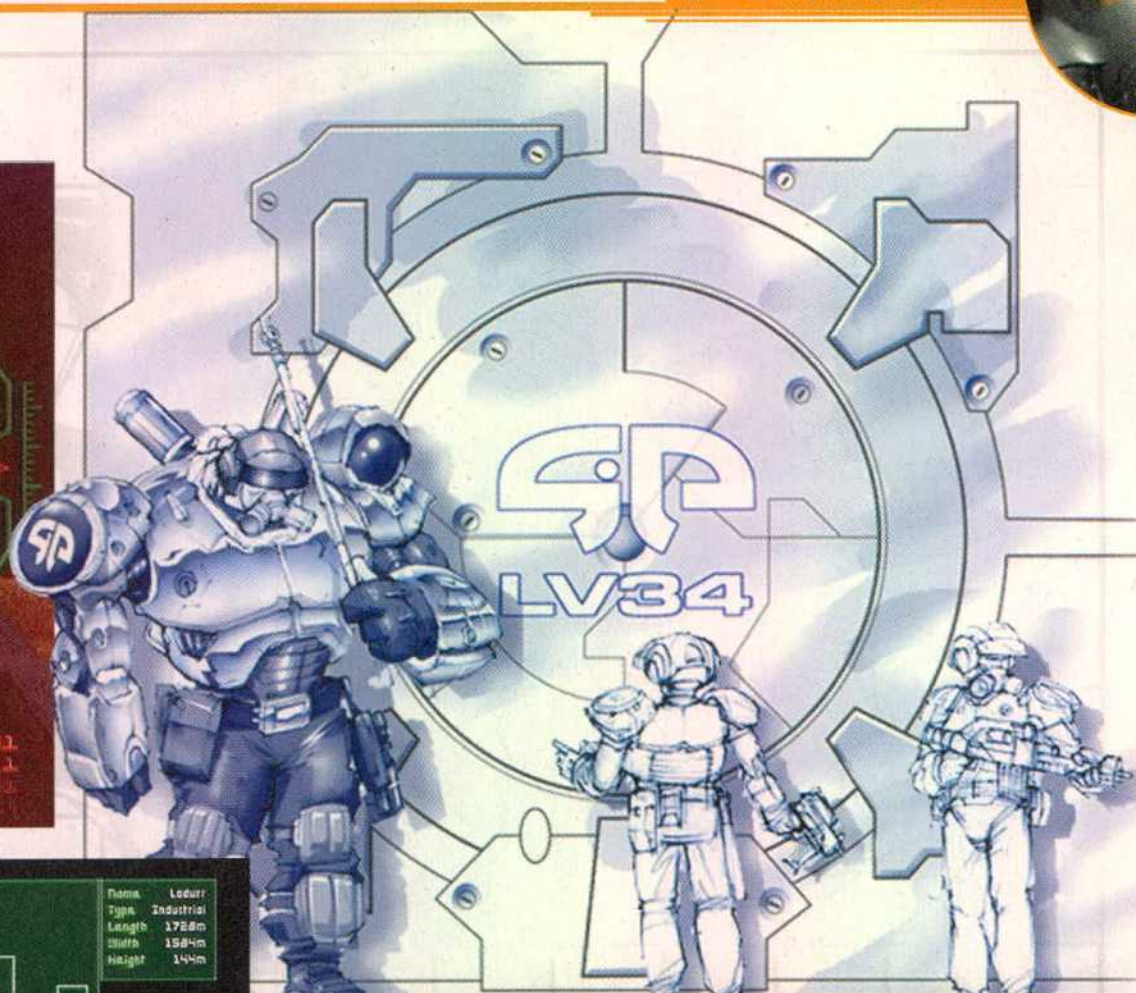
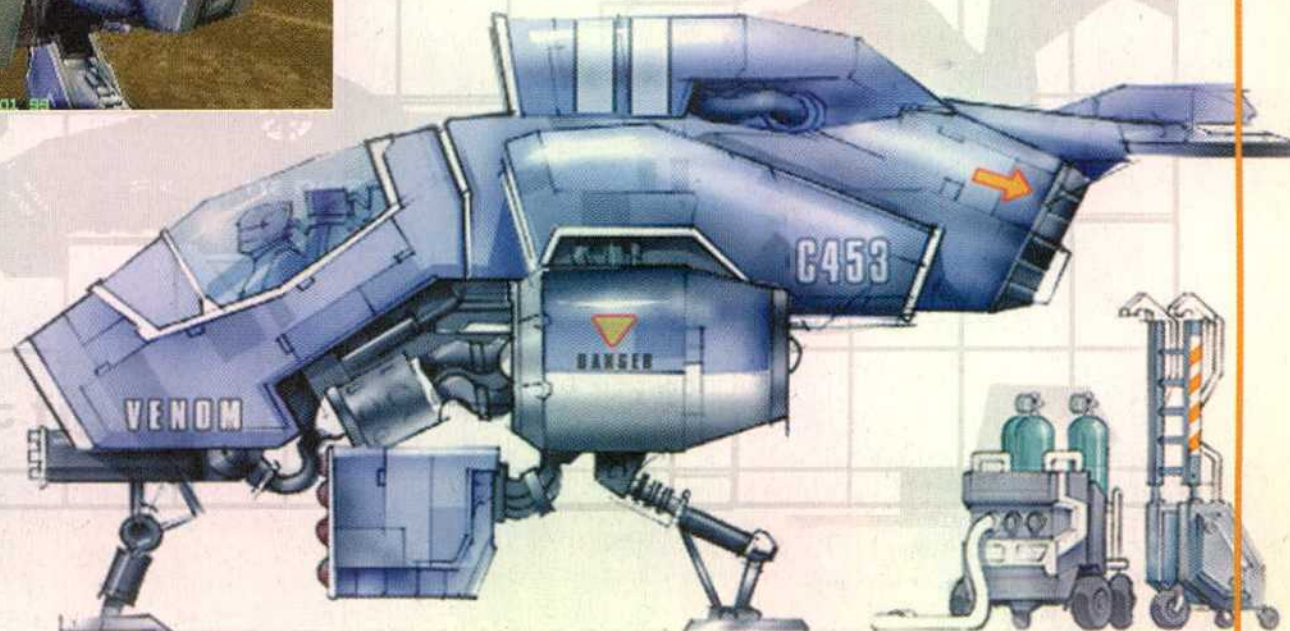
Die Wireframes, d.h. die Drahtgittermodelle der Objekte werden nun merklich früher eingeblendet.



Im Pause-Modus lassen sich u.a. die Mission Objectives, der Funkverkehr (in Textform) und eine Karte aufrufen.

die nähere Umgebung auszukundschaften und sich im Krisenfall schnell zurückzuziehen - eine Tatsache, die völlig neue Perspektiven in der Missionsstruktur eröffnet und noch mehr spielerische Abwechslung verspricht.

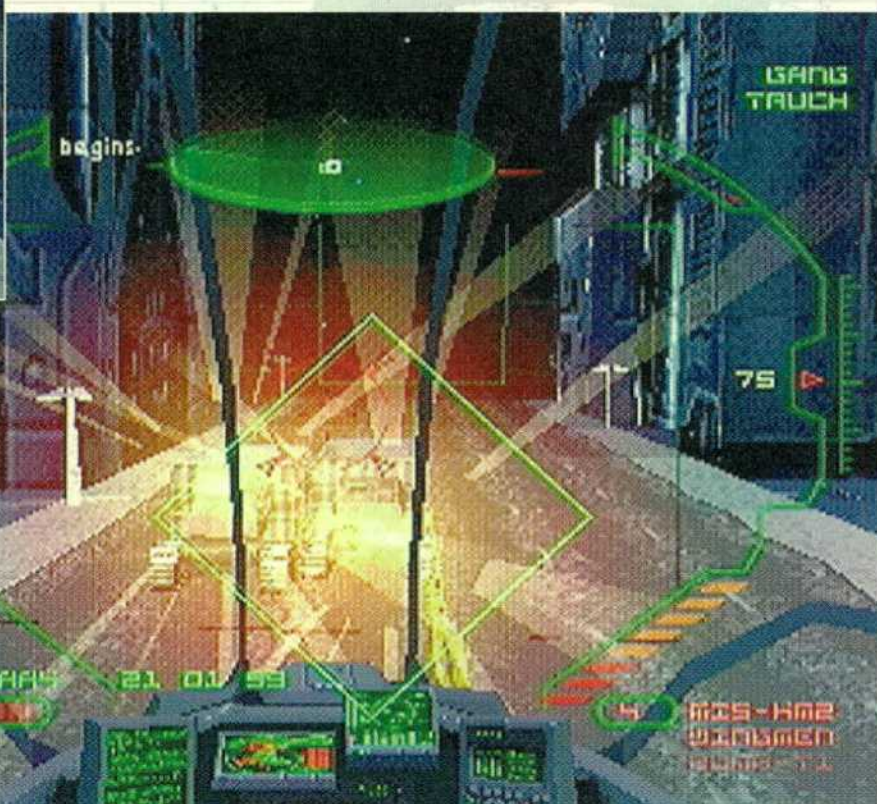
Was die technische Seite anbelangt, hat sich Psynopsis ebenfalls gut aus der Affäre gezogen. Während im ersten Teil weiter entfernte Objekte wie z.B. Gebäude und Brücken nur ruckhaft auf dem Screen auszumachen waren und dadurch ein vorausschauendes Manövrieren des Helikopters mitunter erschwert wurde, werden die Wireframes der Objekte (d.h. deren Drahtgittermodelle) nun merklich rascher einge-



Die Raptor ist für jeden Einsatz gewappnet, und mit den Upgrades bleibt der gegnerischen „Übermacht“ bald nicht der Hauch einer Chance.

blendet. Den schmalen Grat zwischen Lust (hohe Framerate) und Frust (niedriges Depth Cueing) zu finden, erwies sich für die Entwickler sicherlich nicht als ein leichtes Unterfangen, zumal die Special Effects noch imposanter ausfallen - dies zeigt sich vor allem bei den Lichteffekten und den Explosionen.

Die neuen Vehikel und die überarbeiteten Special Effects stellen aber bei weitem nicht die einzigen Neuerungen in „G-Police 2“ dar. Vielmehr wurde das Layout der G-Domes, d.h. der riesigen Kuppeln auf dem Jupitermond Callisto vollständig neu gestaltet. Nicht nur 30 Missionen sollen in der finalen Version enthalten sein, sondern auch Bonus-



Die Lichtreflexionen zählen zu den besten, die man bisher auf der PlayStation bewundern konnte.



aufträge, die freigeschaltet werden, sobald der Spieler bestimmte Mission Objectives erfüllt, die für das Gelingen eines Auftrags allerdings nicht maßgeblich sind. Die Zwischensequenzen werden diesmal nicht per Computer generiert, sondern mit der in-game-

Die sieben bisher vorliegenden Missionen lassen bereits Rückschlüsse auf ein sehr vielschichtiges Gameplay und ein sorgfältig angelegtes Storyboard zu. Nicht nur, daß bis auf die Corsair schon sämtliche Vehikel einschließlich ihrer Mk II-Varianten vertreten sind, die Mission Objectives reichen von Search & Destroy- über Begleitschutz- bis hin zu Aufklärungsaufträ-

„DEN SCHMALEN GRAT ZWISCHEN LUST (HOHE FRAMERATE) UND FRUST (NIEDRIGES DEPTH CUEING) ZU FINDEN, ERWIES SICH FÜR DIE ENTWICKLER SICHERLICH NICHT ALS EIN LEICHTES UNTERFANGEN, ZUMAL DIE SPECIAL EFFECTS NOCH IMPOSANTER AUSFALLEN - DIES ZEIGT SICH VOR ALLEM BEI DEN LICHTEFFEKTEN UND DEN EXPLOSIONEN.“

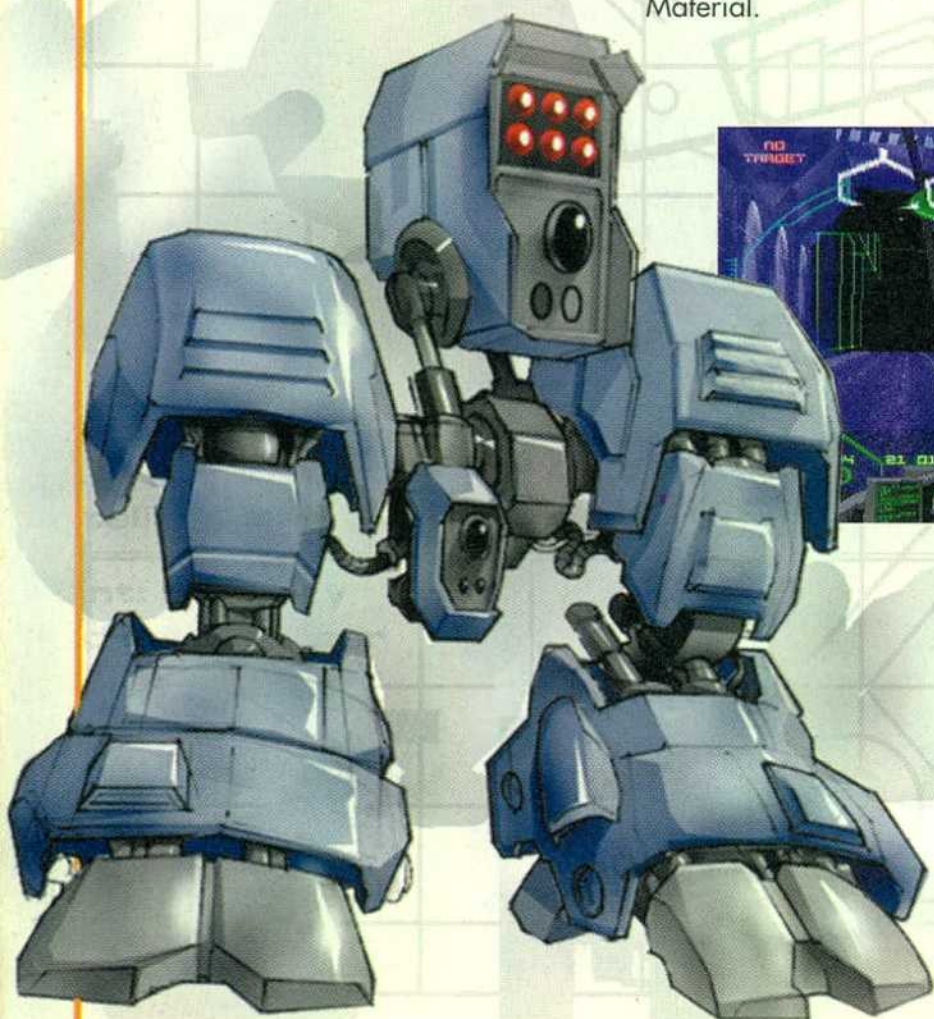
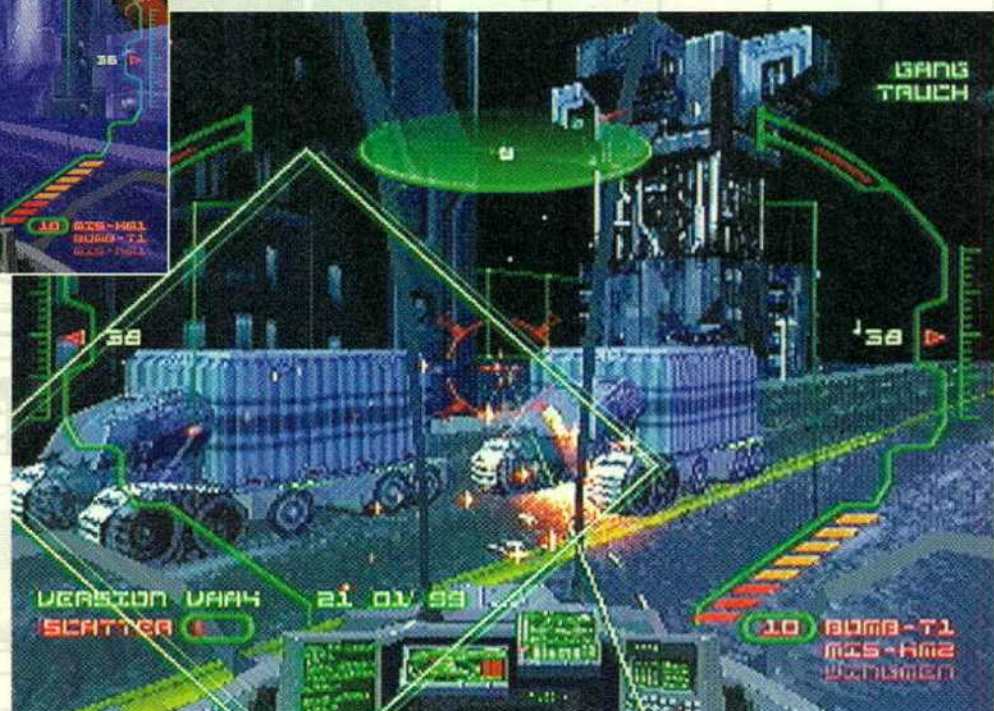
Grafikengine erstellt, was Weapons of Justice spürbar abgerundeter wirken läßt. Beim Intro, das in der uns vorliegenden Version leider noch nicht fertiggestellt war - die Voice Overs fehlten sogar noch völlig - setzt Psygnosis hingegen auf bewährtes CGI-Material.

gen. In Mission 15 z.B. sind die Marines gerade dabei, ihren Angriff auf einen Dome zu beginnen. Scanner entdecken eine Unmenge an Signalen, die von den Eingängen der Tunnel herrühren. Slater führt die Bodentruppen an und schirmt die Airbase ab, in der Upgrades für die Waffensysteme seiner Raptor lagern. In der siebten Mission wiederum geht man zunächst mit einer Venom gegen Banden und Droiden vor, um später in ein Bodenfahr-



Für G-Police Weapons of Justice kooperiert Psygnosis erneut mit Diesel, d.h. deren Logo wird auf Raumtransportern und Bannern im Spiel zu sehen sein. Im Gegenzug entwirft Diesel eine G-Police-Kollektion.

zeug der G(overnment) Police umzusteigen. Auf den ersten Blick etwas einfach gestrickt scheint die 16. Mission zu sein: Transporter der Marines, die sich gerade im Lodurr Dome aufhalten, haben offenbar wertvollen Treibstoff geladen. Slaters Aufgabe besteht darin, die Verteidigungs- und Kommunikationseinrichtungen auszuschalten und daraufhin zwei der Transporter zu einer temporären Basis zu eskortieren. Dies hört sich aber leichter an, als es in Wirklichkeit der Fall ist. Die Marines erhalten unvermittelt Luftunterstützung, die den Konvoi, aber auch dessen Weg





Die Cut Scenes, d.h. die Sequenzen, die am Ende einer Mission erscheinen, greifen die Storyline erneut auf. Der Ablauf wird nicht mit computergeneriertem Material, sondern mit der in-game Engine geschildert, was G-Police Weapons of Justice sehr harmonisch wirken läßt. Intro und Outro werden in CGI-Filmen erzählt.



über eine Brücke bombardiert. Slaters Mech kann dagegen nur wenig ausrichten.

Für die Endversion, die voraussichtlich im Juni in den Handel kommen soll, sichern die Entwickler aber noch etliche weitere Features zu; z.B. überarbeitete Soundeffekte, digitalisierten Funkverkehr zwischen Jeff Slater und seinen Wingmen, oder eine vollständige Lokalisierung für den deutschen Markt. Sehr vorbildlich ist natürlich die Tatsache, daß sich Psygnosis bei G-Police Weapons of Justice nicht bloß mit dem Nachliefern weiterer Missionen zufrieden gibt und einige Mankos des ersten Teils ausgleicht, sondern darüber hinaus auch gleich drei vollständig neue Vehikel anbietet.

The Wheelhouse



Psygnosis' Studio in Strout residiert in einer alten, unscheinbaren Mühle. Wohl deshalb verwendeten die Designer von Assault Rigs, G-Police und Overboard! „The Wheelhouse“ als ihr Markenzeichen.

Das 14köpfige Entwicklerteam von G-Police Weapons of Justice stellt sich - bis auf Graham Davis, den Design Manager - den Kameras der Fachpresse.



Labra Soft

Universal Bootchip*

- für US, JP Importe
- Für alle Playstationgenerationen mit Anleitung

4,99 DM

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

Sony Playstation + Dualshock Pad
mit Universalumbau

249,90 DM
269,90 DM

JAM !! 169,99 DM

Endlich PSX/Dreamcast/N64 auf dem PC-Monitor
in bester Farb-(auch NTSC) und Bildqualität.

Activator 119,99 DM

Schummelmodul mit Bootchipfunktion (ohne Garantieverlust)

Top Knüller

ExpActivator 49,99 DM

Funktion von Activator mit englischem Bildschirmtext

XPLoder	Mogelmodul	79,99 DM
XPLoder Pro	Mogelmodul m. Suchfunktion	139,99 DM
MB Dualshock	Controller	34,99 DM
Cyber Shock Analog	Controller	54,99 DM
MB Turbo Pad	Controller	14,99 DM
Infrarot Pads (2 Stück)	ohne Kabel	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	NTSC/Pal Converter inFarbe	29,99 DM
RF Unit	Antennenadapter	19,99 DM
MB Multi Player/Tap	4 Spieler Adapter	55,99 DM
MB Scorpion/Panther	Pistole m. Rückschl.	49,99 DM
PSX Mouse		39,99 DM
Lenkrad V3	mit Rumble	129,99 DM

Tel.: 02171 - 404172

Mo - Fr 10.00 - 20.00 Uhr // Sa 10.00 - 16.00 Uhr: Persönliche Bestellannahme
Lieferung nur gegen Nachnahme+Versand. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20 pauschal.

Händleranfragen erwünscht: Fax: 02171 - 404173

Kein Ladenverkauf // Nur Versand !!!

PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

**GAME
BUSTER
DELUXE**

DELUXE

**FOR
REAL
CODE
JUNKIES**

DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL



ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • **PLUS FREEZE-MODUS:** HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK!
PLUS CODE GENERATOR: FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • **PLUS VIRTUAL MEMORY:** EINGebaute 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!
 • TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER:
 FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT*: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!
 * NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION

NEU!

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64!

bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

INTERACTOR

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

DM 119,-

DM 79,-

SHOCKWAVE

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

DM 99,-

DM 79,-

DM 79,-

DM 49,-

DM 79,-

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

15 BLOCKS MEMORY CARD

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

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

V MEMORY 1000

- SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE
- 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD
- GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN

**1080
SPIEL
STÄNDE!**

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,-

DM 49,-

DM 119,-

DM 119,-

DM 79,-

POWER RAM

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

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



Tips & Tricks

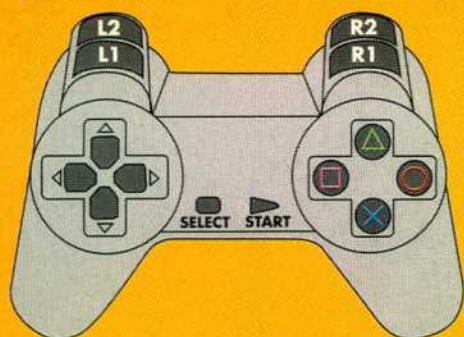
Gunter Glos

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...

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.

INHALT 04/99

Crash Bandicoot 2 - Platinum	67-68
FIFA Soccer 99	68
Box-Champions	69
Actua Soccer 3	69
Small Soldiers	69
R-Type Delta - jap	69-70
Bloody Roar 2 Bringer Of The New Age	69-70
TOCA 2 Touring Cars	70
Mega Man X4	70
Apocalypse	71
Twisted Metal 3	71
G-Police - Platinum	71-72
Tomb Raider II - Platinum	71-72
Frenzy	72
NHL 99	72
Oddworld Abe's Exoddus	73
Formel 1 98	73
Cool Boarders 2 - Platinum	73-74
O.D.T.	73-74
Street Sk8er	74
Moto Racer - Platinum	75
Silent Hill	75
Ridge Racer Type 4	75
Gamebuster Codes	79-82

Secrets

Metal Gear Solid	76-78
------------------	-------

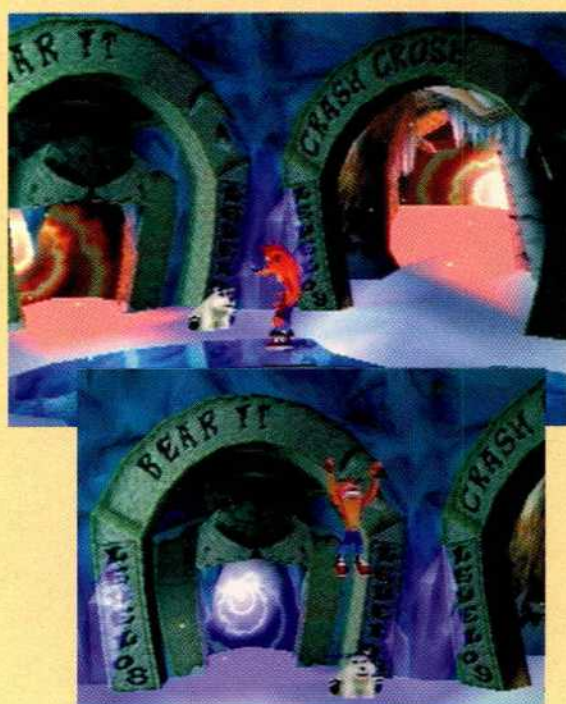
Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Zehn Extra-Leben

An der folgenden Stelle bekommt Ihr Extra-Leben: Im zweiten Warp-Room (Level 6-10) geht Ihr zu dem kleinen schreienden Bär, springt auf ihn und hüpf so lange auf seinem Kopf herum, bis Ihr zehn Extra-Leben gutgeschrieben bekommt. Leider funktioniert dieser Trick nur einmal.



Zwei Extra-Level

Im Level „Unbearable“, wenn der zweite Eisbär von der Brücke springt, solltet Ihr ihm nachspringen, um in einen zusätzlichen Level zu gelangen.

Im Level „Turtle Woods“ findet Ihr nach dem Checkpoint ein Achteck auf dem Boden, auf dem ein furchteinflößendes Gesicht abgebildet ist. Springt hoch und laßt Euch mit dem Bauch auf das Gesicht fallen, um in einen weiteren Level zu gelangen.

67

Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 3



Alle farbigen Diamanten Blauer Diamant

Den blauen Diamanten erhaltet Ihr, wenn Ihr im ersten Warp-Room in den Level „Turtle Woods“ geht und, ohne eine Kiste zu zerstören, den Level beendet. Bei der Kistenwand, die zwei Kisten hoch und fünf Kisten breit ist, springt Ihr auf die gestreiften Kisten, um auf die andere Seite zu gelangen. Vorsicht! Springt nicht auf die Kiste mit der Voodoo-Maske hinter der Wand. Jetzt geht Ihr in den Level „Hang Eight“ (auch im ersten Warp-Room), und der blaue Diamant ist aktiviert.

Roter Diamant



Den roten Diamanten erreicht Ihr über den Umweg über den Level „Air Crash“ im zweiten Warp-Room. Lauft so lange, bis Ihr an eine Stelle kommt, an der Ihr auf einen Jet-Ski springen könnt. Springt aber nicht darauf, sondern hüpf über die fünf Kisten bis zu der kleinen Plattform auf der rechten

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Platinum

Versteckte Warps

Im Verlauf des Spiels sind fünf Warp Points versteckt. Hier geben wir Euch kurze Tips, wie Ihr sie findet:

Warp 1 - BEAR DOWN: Die kleine Eischolle, die im Wasser treibt.

Warp 2 - AIR CRASH: Im zweiten Fluß. Springt nicht auf den Jet Ski, sondern springt über die Boxen auf die Plattform.

Warp 3 - UNBEARABLE: Wenn der Kleine Euch abwirft, geht Ihr so lange zurück, bis Ihr ihn wieder sehen könnt.

Warp 4 - HANGIN' OUT: Wenn Ihr in das Loch springt, lauft Ihr auf den vorderen Bildschirmrand zu und springt in das Loch. Benutzt die R1-Taste, um höher zu springen.

sich drehenden Plattform, die herum-schwirrt. Springt hoch und laßt Euch auf sie herunterfallen.

Den Boß noch einmal spielen

Wenn Ihr den Kampf gegen den einen Obermütz noch einmal beginnen wollt, stellt Ihr Euch in die Mitte des Warp-Rooms, auf die Plattform und wartet, bis Crash mit der Hand nach oben oder unten zeigt. Wenn er die Hand wieder herunter nimmt, haltet Ihr L1+L2+R1+R2+△ und drückt ○.



Warp 5 - DIGGIN' IT: Kurz vor dem Ende seht Ihr eine Pflanze auf einer

FIFA Soccer 99

Superstars

Begeht Euch in den Team-Management-Bildschirm, wählt die Option „Transfer“ und gebt L2,L1,R2,R1,□,△,○,○,○,SELECT ein. Wenn Ihr die Tastenkombination richtig eingeben habt, dann hört Ihr als Bestätigung einen Sound. Jetzt könnt Ihr unter 25 neuen Spitzenspielern Eure Auswahl treffen.



Mit Ronaldo spielen

Der Spitzenspieler Ronaldo ist anscheinend aus Lizenzgründen unter falschem Namen als Spieler im Game verewigt. Ihr findet ihn als A. Calcio im Team von Inter Mailand und in der brasilianischen Nationalmannschaft wieder.

Hohe Spielerattribute

Im Player Edit-Bildschirm geht Ihr mit dem Cursor über eine der Eigenschaften und drückt L1,L2,R1,R2,□,□,○,○. Wenn Ihr die Tastenkombination richtig eingegeben habt, dann hört Ihr einen Sound als Bestätigung. Jetzt könnt Ihr alle Werte auf den maximalen Wert von 99 einstellen.



Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Platinum

Seite. Jetzt erreicht Ihr einen versteckten Warp-Room. Hier betretet Ihr den Level „Snow Go“. Wenn Ihr diesen Level meistert, kommt Ihr zum roten Diamanten.

Grüner Diamant

Den grünen Diamanten findet man nur rein zufällig im zweiten Warp-Room im Level „The Eel Deal“. Lauft so lange, bis Ihr in einen Raum gelangt, der mit Nitro-Kisten gefüllt ist. Hier lauft Ihr durch die hintere Wand und findet das ersehnte Stück.

Gelber Diamant

Den gelben Diamanten findet Ihr im dritten Warp-Room im Level „Plant Food“. Beendet diesen Level komplett, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Violetter Diamant

Den violetten Diamanten bekommt Ihr im vierten Warp-Room im Level „Bee-Having“. Auf dem Weg durch diesen

Level kommt Ihr an eine Stelle, an der Ihr eine Treppe aus Nitro-Kisten seht. Diese Kisten sind nicht echt. Somit besteht keine Gefahr, wenn Ihr sie hinaufklettert. Ihr kommt in einen Raum, in dem Ihr den letzten Diamanten findet.

Die Bonus Voodoo-Maske

Wenn Ihr ein Leben verliert, haltet Ihr so lange ○+○, bis Crash wieder auf-erstanden ist oder wenn Ihr Euch in einem Warp-Tunnel befindet, dann drückt Ihr X,X,X+○.

Laßt die Tasten wieder los, wenn Crash die Voodoo-Maske erhalten hat.



Box-Champions

Den Gegner beschimpfen

Während eines Kampfes drückt Ihr $R1+R2+X$, um Euren Gegner wüst zu beschimpfen.

Actua Soccer 3

Leeds United All Stars Team

Um dieses Team zur Auswahl zu haben, gebt Ihr im Team-Creation-Bildschirm „BREMNERS BOOT“ als Namen für ein Custom Team ein.

Small Soldiers

Unendlich Munition

Um unendlich Munition im Spiel zur Verfügung zu haben und nach Lust und Laune auf Eure Gegner zu schießen, ohne ein Auge auf Eure Munitionsvorräte haben zu müssen, gebt Ihr $\Delta, O, O, O, \square, X, \Delta, \square$ als Paßwort ein.



CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen... ✂

R-Type Delta

JAP-Import

Level-Anwahl

Wenn Ihr die Bomben mehr als 10.000 Mal benutzt, erscheint eine Level-Auswahl-Option, wenn Ihr das Level-Ende erreicht habt. Wie oft Ihr die Bomben benutzt habt, könnt Ihr im Menü „**Notes**“ nachsehen.



Das rote Power Up

Sammelt einen Force Pod ein, geht in den Pause-Modus, hält L2 und drückt          + .

Wenn Ihr den Pause-Modus wieder

verläßt, dann steht Euch dieses Item zur Verfügung.

Das blaue Power Up

Sammelt einen Force Pod ein, geht in den Pause-Modus, hältet L2 und drückt         + X.

Wenn Ihr den Pause-Modus wieder verläßt, dann steht Euch dieses Item zur Verfügung.

Das gelbe Power Up

Sammelt einen Force Pod ein, geht in den Pause-Modus, hält L2 und drückt +O.
Verläßt den Pause-Modus wieder, und Euch steht dieses Item zur Verfügung.

Mehr Continues

Wenn Ihr mehr als drei Stunden
gespielt habt, dann erhöht sich die
Anzahl der Credits auf Neun.

>>>>>

Bloody Roar 2 Bringer Of The New Age

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als Gado spielen

Um mit Gado zu kämpfen, solltet Ihr den Arcade-Modus mit einem beliebigen Charakter durchspielen.



Gegen Shen Long kämpfen

Gewinnt das Spiel im Arcade-Modus mit einem beliebigen Charakter, ohne ein Continue zu brauchen, um mit ein wenig Glück gegen Shen Long in der Special Stage anzutreten.

Als Shen Long spielen

Wenn Ihr Shen Long in der Special Stage besiegt, so könnt Ihr ihn im Charakter-Auswahl-Menü anwählen. Desweiteren könnt Ihr ab diesem Zeitpunkt auch den ersten Abspann im Movies- und Pictures-Menü ansehen.

Zusätzliche Option

Schlagt den Arcade-Modus, um die zusätzlichen Optionen für große Köpfe, Schnelligkeit wiederherstellen usw. anwählen zu können.

Die Model Type-Optionen

Um diese zusätzliche Option zu erhal-

>>>>>



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

R-Type Delta

JAP-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Die Force-Power auffüllen

Während des Spiels aktiviert Ihr den Pause-Modus, haltet L2 und gebt **○,○,○,○,○,○,○,○+△** ein. Jetzt könnt Ihr einen Blast abfeuern.



Power auffüllen"-Cheat ausführen.

Unendlich Continues

Wenn Ihr mehr als sechs Stunden gespielt habt, dann erhaltet Ihr unbegrenzt Continues. Euch stehen von nun an unendlich viele Leben zur Verfügung.

Power Armour

Die Power Armour ist das beste Schiff des Spiels. Ihr erhaltet es, wenn Ihr das Spiel mehr als 100mal gespielt habt oder wenn Ihr das Game in der Schwierigkeitsstufe Human oder höher schlagt.

WICHTIG:

Bevor Ihr die folgenden drei Power Up-Codes anwendet, solltet Ihr unbedingt einen Force Pod aufgesammelt haben. Wenn Ihr keinen zur Verfügung habt, könnt Ihr ebenso die Force Power mit dem vorangegangenen „Force-

TOCA 2 Touring Car

Den Ford Mondeo fahren

Wenn Ihr als Spielernamen „**CMFORD**“ eingibt, könnt Ihr mit dem heißbegehrten Ford Mondeo ein Rennen fahren.



Mega Man X4

Alle Waffen, Fähigkeiten und Munition

Im Titel-Bildschirm drückt Ihr **○,○,○,○,○,□,△,X,X,X,○,○**, um Euch das Spiel leichter zu gestalten.

Die ultimative Rüstung

Im Spieler-Auswahl-Bildschirm bringt Ihr den Cursor über den Charakter Mega Man X und drückt **○,○,○,○,○,○,○,○**. Jetzt haltet Ihr L1+R2 und drückt die START-Taste. Jetzt haltet Ihr so lange L1+R2, bis das Spiel beginnt und Ihr Eure neue Rüstung erhaltet.

Zeros schwarze Rüstung

Im Spieler-Auswahl-Bildschirm bringt Ihr den Cursor über den Charakter Zero, haltet R1 und drückt **○,○,○,○,○,○**. Jetzt haltet Ihr die O-Taste und drückt auf die START-Taste.

Bloody Roar 2 Bringer Of The New Age

play CheatCard
PLAY STATION page 2

ten, solltet Ihr mit einem beliebigen Charakter den Story-Modus durchspielen.

Die Speed-Option wiederherstellen

Um diese zusätzliche Option zu erhalten, solltet Ihr mit einem beliebigen Charakter den Story-Modus durchspielen, ohne ein Continue zu brauchen.



An jeder Stelle das Spiel beenden

Wenn Ihr mindestens 15 Gegner im Survival-Modus besiegt, so steht Euch in Zukunft die Option zur Auswahl, das Spiel an jeder beliebigen Stelle zu beenden.

Extra Outfit

Wenn Ihr das Spiel mit allen Standard-Charakteren im Arcade-Modus durchspielt, dann könnt Ihr im Charakter-Auswahl-Bildschirm durch das Selektieren des Spielers mit der START-Taste ein viertes Outfit zum Vorschein bringen.



Der Expert-Modus

Im Titel-Bildschirm haltet Ihr L1+L2+R1+R2, um die höchste Schwierigkeitsstufe des Spiels zu aktivieren.



Apocalypse

Der endlose Fall

Aktiviert den Pause-Modus und drückt L1, X, X, X, X, X, X.

Ihr hört Ihr einen Schuß als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats. Wenn Ihr das nächste Mal in einen Abgrund fällt, so wird Euer Sturz unendlich lange sein. Um den Cheat wieder zu deaktivieren, müßt Ihr die Tastenkombination ein weiteres Mal im Pause-Modus eingeben.



Die Waffen und Energie-Anzeige verschwinden lassen

Geht in den Pause-Modus, haltet L1 und drückt O, □, O, X.

Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, dann hört Ihr einen Schuß. Der Bildschirm ist jetzt frei von allen störenden Anzeigen, die Euch die Sicht verstellen könnten.

Twisted Metal 3

Flower Power ganz sexy

Wenn Ihr als Paßwort O, □, □, □, O eingibt, dann seht Ihr einen neuen Charakter-Infos-Bildschirm von Flower Power, auf dem sie mit einem kurzen Rock aus Leder abgebildet ist.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...



G-Police

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Geheime Missionen

Wenn Ihr einfach herumfliegen wollt, solltet Ihr das Paßwort „PANTALON“ eingeben. Der Schriftzug CHEAT erscheint in der unteren, rechten Ecke des Bildschirms und bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Paßworts. Jetzt könnt Ihr sechs versteckte Missionen fliegen, in denen Ihr u.a. ein Auto fahrt und einen Kampfdroiden steuert.

Der Zivilverkehr bewegt sich schneller

Wenn Ihr wollt, daß sich die Autos, die Laster, die Busse und die Zivilisten schneller fortbewegen, so gebt Ihr „BENIHILL“ als Paßwort ein.

Die Sirenen aufheulen lassen

Mit dem Paßwort „WOOWOO“ hört Ihr im Spiel von überall her Sirenen aufheulen.

Action-Camera

Wenn Ihr immer genau sehen möchtet, wie das Vehikel des Gegners nach Eurem Abschuß in Flammen aufgeht, gebt Ihr als Paßwort „SUPACAM“ ein. Bei Abschüssen zoomt die Kamera das Objekt ganz nahe heran.



Alle Waffen und unendlich viel Munition

Haltet L1+L2+R1+R2+O+△+□, O im Waffenauswahl-Menü kurz nach dem Mission Briefing gedrückt. Ein Geräusch ertönt und Ihr könnt Euch ab sofort in dem bevorstehenden Level frei bewegen und eine sinnvolle Strategie entwickeln. Wenn Ihr diesen Cheat eingegeben habt, sperrt das Spiel den Zugriff auf weitere Level. >>>>>

Tomb Raider II Starring Lara Croft

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Der Level Skip

Während des Spiels führt Ihr mit Lara folgende Bewegungen aus: Drückt L2, um eine Magnesium-Fackel anzuzünden. Haltet R1, geht einen Schritt nach vorne und einen Schritt zurück. Laßt R1 wieder los und dreht Euch dreimal um Eure eigene Achse nach rechts oder nach links. Springt nach vorne, indem Ihr O+□ drückt. Paßt aber auf, daß Ihr die Standard-Pad-Konfiguration eingestellt habt.

Alle Waffen erhalten

Dieser Cheat funktioniert fast genauso wie der Level Skip. Der einzige Unterschied ist, daß Ihr am Ende anstatt O+□ die Tastenkombination O+□ drückt. Auch hier gehen wir davon aus, daß Ihr die Tasten Eures Pads nicht umbelegt habt.

Unendlich Magnesium-Fackel

Aktiviert den Level Skip oder den Alle Waffen-Cheat. Jetzt drückt Ihr △, damit

Lara die Waffe zieht, und drückt L2. Eine Magnesium-Fackel erscheint, obwohl Lara keine mehr in ihrem Inventar hatte.

Lara explodieren lassen

Haltet R1 und geht einen Schritt nach vorne und einen Schritt zurück. Haltet weiter R1 und dreht Euch dreimal in beliebiger Richtung um Eure eigene Achse. Jetzt macht Ihr einen Sprung zurück.



>>>>>

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

G-Police

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2**Unverwundbarkeit**

Während der Missions-Beschreibung haltet Ihr L1+L2+R1+R2+O+△+□, O. Wenn Ihr die Tastenkombination richtig eingegeben habt, dann hört Ihr einen Sound als Bestätigung.

Bonus-Mission

Mit dem Paßwort EAGSATGD könnt Ihr eine zusätzliche Mission spielen, die im Spiel versteckt ist. Die „Geheim-Mission 3“ findet Ihr, wenn Ihr im Hauptmenü „Training“ anwählt.

Level-Paßwörter

Level 01	MADGAV
Level 02	DOLMAN
Level 03	SONAGAV
Level 04	ACEDUF
Level 05	JOJOGUN
Level 06	WENSKI
Level 07	SAEGGY
Level 08	MAZMAN
Level 09	DAZMAN

Level 10	DELUCS
Level 11	ANDOOOO
Level 12	KIMBCHS
Level 13	ANDYMAC
Level 14	YERMAN
Level 15	OLLIEB
Level 16	THEYOLK
Level 17	TONYMASH
Level 18	ANDYCROW
Level 19	BIONIC
Level 20	TSLATER
Level 21	IAINTHOD
Level 22	JONRITZ
Level 23	CLAIREC
Level 24	STEEBOT
Level 25	ANGUSF
Level 26	EUANLEC
Level 27	EDFIRE
Level 28	STUBOMB
Level 29	THONBOY
Level 30	JIMMAC
Level 31	PUGGER
Level 32	ROSSCO
Level 33	CAKEBOY
Level 34	NIKNAK
Level 35	SAGLORD

Tomb Raider II Starring Lara Croft

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2**Bonus-Audio-Track**

Wenn Ihr die Tomb Raider II-CD in Euren CD-Player oder den CD-Spieler der PlayStation einlegt, dann solltet Ihr Euch einmal den zweiten Track anhören, in dem Ihr Musik und Stimmen aus dem Spiel hören könnt, die sonst nicht zu hören sind.

Mit einer Rolle eintauchen

Die Rolle während eines Sprungs ins Wasser funktioniert nur aus sehr großer Höhe. Springt ab wie immer und drückt die Taste, mit der Lara sonst eine Rolle macht. Mitten in der Luft macht Lara auch hier eine Rolle, bevor sie ins Wasser eintaucht.

Den Butler loswerden

Nervt es Euch, daß Euch der Butler unaufhörlich hinterher läuft? Dann solltet Ihr ihn in den Kühlraum in der Küche locken. Stellt Euch mit dem Rücken zur hinteren Wand auf und

wartet, bis er vor Euch steht. Rennt an ihm vorbei, macht eine Rolle, um Euch schnellstmöglich umzudrehen, und schließt den Kühlraum. Das hält ihn auf alle Fälle frisch!

**Der Handstand**

Wenn Lara an einer Kante hängt, haltet Ihr R1 und drückt O, damit sie sich nach oben in einen Handstand zieht.

Tip zum Kloster in Barkhang

Helft den Mönchen die Eindringlinge zu töten und vermeidet es auf alle Fälle auf sie zu schießen. Wenn Ihr sie verschont, helfen sie Euch später auch bei den stärkeren Gegnern.

Frenzy**Das Cheat-Menü**

Gebt „PICKLE“ als Paßwort ein und laßt Euch nicht von der Meldung, daß dies kein gültiges Paßwort sei, beirren. Jetzt drückt Ihr △, um in das Haupt-Menü zurückzukehren. Wählt die Option Cheat-Menü an, um in einem beliebigen Level das Spiel zu beginnen.

Level	Paßwörter
Level 02	ADRIAN
Level 03	CORRODE
Level 04	GLUGGLUG
Level 05	SNOWBALL
Level 06	FLATPACK
Level 07	SPOOKY!
Level 08	BOSSMAD!
Level 09	RUNAWAY!

NHL 99**Super-Spieler**

Um ein paar Super-Spieler zum Vorschein zu bringen, solltet Ihr für Euren Charakter „JAY MACDONALD“, „BRYCE COCHRANE“, „MARK JOHNSTON“ oder einen anderen Namen eines Entwicklers des Spiels eintragen. Sucht im Handbuch nach weiteren Namen.

**Neue Scoring Sounds**

Wenn Ihr ein Tor geschossen habt, dann drückt Ihr △, um einen neuen Sound zu hören. Wenn Ihr ein weiteres Mal die △-Taste drückt, stellt Ihr wieder den alten Sound ein.



Oddworld Abe's Exoddus

Versteckte Mudokons finden

Fehlen Euch noch einige Mudokons? Ein guter Tip ist, nach Soulstorm-Flaschen Ausschau zu halten. Denn jede herumliegende Flasche markiert eine Secret Area, die Ihr auf Eurem Weg durchforsten müßt, um am Ende alle 300 Mudokons gerettet zu haben.

Formel 1 98

Bonus-Strecke

Wenn Ihr „CHEESY POOFS“ als Fahrername im Fahrer-Editieren-Menü eingibt, so erhaltet Ihr zu den normalen Strecken noch eine Bonus-Strecke.

Die Kolosseum-Strecke

Wenn Ihr als Fahrername „GO COWS“ eingibt, dann schaltet Ihr diesen Bonus-Kurs frei.



Cool Boarders 2

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Alien und Snowman

Führt alle 100 Moves im Master-Mode „One-Make-Jump“ durch und brecht alle Rekorde im FREESTYLE-Modus

Bonus Boards

Geht in den Freestyle-Modus, in dem alle Strecken freigeschaltet sind, und erspielt einen High Score, um neue Boards zu bekommen.

Spiegel-Strecken

Um in den Mirror-Modus des Spiels zu gelangen solltet Ihr den Snowboarding-Competition-Modus schlagen, in das Options-Menü gehen und auf dem zweiten Pad die SELECT-Taste drücken und halten. Jetzt drückt Ihr R1+□ im Auswahlmenü.

Kleidung verändern

Wenn Ihr folgenden Cheat eingibt, dann trägt Cindy einen Lederanzug und Irin eine Schuluniform. Hierzu geht

Ihr im Haupt-Menü mit dem Cursor über den Menü-Punkt Snowboarding-Competition-Modus und drückt folgende Tastenkombination:

○,R1,○,R1,○,R2,○,R2,○,○,R1,○,○,R2.

Bei der Eingabe dieses Codes solltet Ihr jedesmal, wenn Ihr R1 oder R2 drückt, eine Stimme hören, die „Here we go“ sagt. Die neuen Outfits sind in allen Modi außer im Snowboarding-Competition-Modus verfügbar.

Alle zehn Strecken freischalten

Im Auswahlmenü bringt Ihr den Cursor im Zeitraum von vier Sekunden in der folgenden Reihenfolge über die einzelnen Menüpunkte: Snowboarding-Competition, One Player, Freestyle, Options, Boardpark, Halfpipe, Freestyle. Danach drückt Ihr O. Im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus-Bildschirm drückt Ihr diese Tasten: L1+L2+R1+R2+O.

>>>>>

O.D.T.

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als Sophia spielen

Mit dem Charakter Sophia spielt Ihr, wenn Ihr im Hauptmenü L1, L2, R2, R1 eingibt und ein neues Spiel startet.



Als Karma spielen

Wenn Ihr mit dem Charakter Karma

spielen wollt, dann solltet Ihr im Hauptmenü folgende Tastenkombination eingeben: R1,R2,L2,L1.



Volle Energie

Um die Energie-Leiste aufzufüllen gebt Ihr im Pause-Modus ○,○,○,○,□ ein.

Volle Munition

Pausiert das Spiel und gebt ○,○,○,○,○,□ ein, um Eure Munitionsvorräte aufzustocken.

>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Cool Boarders 2

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2**Als Boß spielen**

Wenn Ihr den Spiegel-Modus gewinnt, dann könnt Ihr auch mit dem Boß als Charakter spielen.

Als Gray spielen

Gray könnt Ihr im Trick-Master-Modus erspielen oder Ihr erreicht mindestens 37,5 Punkte im Half-Pipe-Modus.

Das Alpine SP Board

Beendet den Freestyle-Modus auf dem ersten Platz in der Kategorie Zeit in mindestens fünf verschiedenen Kursen, um das Alpine SP Board in allen Modi außer dem Tour-Competition- und Half-Pipe-Modus zu erhalten.

Das All-Around SP Board

Schlagt den Freestyle-Modus auf dem ersten Platz in der Kategorie Total in mindestens fünf verschiedenen Kursen, um das All-Around-SP-Board in allen Modi außer dem Tour-Competition- und Half-Pipe-Modus zu erhalten.

Das Freestyle SP Board

Um das Freestyle SP Board zu erhalten, solltet Ihr den Freestyle-Modus auf dem ersten Platz in der Kategorie Trick in mindestens fünf verschiedenen Kursen beenden.

Umgekehrte Strecken

Beendet alle neun Runden des Snowboarding-Competition-Modus, ohne auf Eure Platzierung zu achten. Jetzt haltet Ihr im Modi-Auswahl-Bildschirm R1 und wählt den Freestyle oder Snowboarding-Competition-Modus, um alle Kurse spiegelverkehrt zu spielen.

Die Musik abschalten

Während eines Spiels, drückt Ihr so lange die START-Taste, bis Ihr die Musik auch im Pause-Menü spielen hört. Wenn Ihr jetzt in das Spiel mit der START-Taste zurückkehrt, dann ist die Musik aus.

Street Sk8er

Der Bonus-Charakter Sarah

Wenn Ihr den Street-Tour-Modus zweimal mit T.J. durchspielt, dann bekommt Ihr Sarah als Bonus-Charakter.

Der Bonus-Charakter Mick

Wenn Ihr den Street-Tour-Modus zweimal mit Jerry durchspielt, dann bekommt Ihr Mick als Bonus-Charakter.

Der Bonus-Charakter Bonobo

Wenn Ihr den Street-Tour-Modus zweimal mit Ginger durchspielt, dann bekommt Ihr Bonobo, den Affen als Bonus-Charakter.

Der Bonus-Charakter Saho

Wenn Ihr den Street-Tour-Modus zweimal mit Frankie durchspielt, dann bekommt Ihr den Roller-Blade fahrenden Ninja Saho als Bonus-Charakter.

Die Tore freischalten

Jedes Mal, wenn Ihr den Street-Tour-Modus mit einem der vier Standard-Charaktere durchspielt, werden zwei blaue Tore freigeschaltet. Also spielt das Game viermal durch, um alle Tore zu öffnen.

Bonobo Geheimnis

Wenn Ihr das Spiel einmal mit Bonobo durchspielt, dann bekommt Ihr als Belohnung ein neues Skateboard. Wenn Ihr das Spiel mit diesem Charakter das zweite Mal gewinnt, dann steht Euch die Strecke Los Angeles in den normalen und den umgekehrten Strecken-Modi zur Auswahl.

Extra Skateboards

Jedes Mal, wenn Ihr das Spiel mit einem der Bonus-Charaktere meistert, bekommt Ihr ein weiteres Skateboard freigeschaltet. Um alle möglichen Boards zu erhalten, solltet Ihr das Game mit allen vier Bonus-Charakteren beenden.

O.D.T.

play CheatCard
PLAY STATION page 2**Volles Mana**

Wenn Ihr zu wenig Mana habt, dann solltet Ihr den Pause-Modus aktivieren und **0,0,0,0,0** eingeben.

Volle Erfahrungspunkte

Begebt Euch in den Pause-Modus und gebt **0,Δ,L1,L2,R1,SELECT** ein, um Eure Erfahrungspunkte auf das Maximum anzuheben.

**Zaubersprüche verbessern**

Um die Macht der Euch zur Verfügung stehenden Zaubersprüche auf das Maximum auszubauen, gebt Ihr im Pause-Modus

0,Δ,SELECT,L1,R1,SELECT ein.

Jetzt könnt Ihr mit voller Magic Power Eure Gegner bekämpfen.

Die Waffen verbessern

Begebt Euch während des Spiels in den Pause-Modus und gebt **R1,L1,R2,L2,0,0,0,0** ein. Eure Waffen haben jetzt die höchste Ausbaustufe erreicht.

Das Spiel beenden

Um das Spiel wirklich komplett durchgespielt zu haben, müßt Ihr es in der Schwierigkeitsstufe „Schwer“ durchspielen.



METAL

Secrets • Extramodi • Geisterfotos • Ranking

In Metal Gear Solid sind die Ziele, die Aufgabenstellung und die Vorgehensweise genauestens vorgegeben – daher erschien uns ein vollständiger Players Guide mehr oder weniger sinnlos. Allerdings enthält MGS trotzdem unzählige kleine Geheimnisse und versteckte Spielmodi. Darum entschlossen wir uns, lieber das Augenmerk auf diese zu richten, um Euch die Möglichkeit zu geben, das Spiel wirklich vollkommen auszukosten.

Secrets

1. Stealth-Anzug

Um an den Stealth-Anzug zu gelangen, muß man während der Folter aufgeben. Am Ende des Spiels erhält man von Otacon denselben Anzug, den er und Ninja bereits im Spiel benützen. Startet man anschließend das Spiel erneut mit dem alten Speicherstand, so wird der Stealth Anzug zusätzlich im Inventar aufgeführt. Mit Hilfe des Anzugs kann sich Snake – außer in den Gefechten gegen die ehemaligen FOX-HOUND-Mitglieder (Vulcan Raven, Psycho Mantis usw.) – für seine Feinde unsichtbar machen.

2. Bandana

Das Bandana erhält Snake am Ende des Spiels von Meryl. Die Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß Snake die Folter überlebt. Um das Bandana, das den Spieler mit unendlich viel Munition versorgt, benutzen zu können, muß man mit seinem letzten Speicherstand das Spiel erneut von vorne beginnen.

3. Kamera

Um an die Kamera zu gelangen, benötigt man eine Level 6-Security-Karte. Snake muß zurück in den Keller der Panzerhalle gehen, in der er gegen Revolver Ozelot gekämpft hatte. Rechts neben dem aufgesprengten Durchgang, der ihn zu Ozelot und zu dem ArmsTech-Chef führt, befindet sich eine weitere Wand, die mit Hilfe einer C4-Ladung gesprengt werden kann. Dahinter liegt ein, von zwei Selbstschußkameras gesicherter Gang verborgen, in welchem sich zwei Türen befinden. Hinter der Level 6-Tür entdeckt unser Held die Kamera, mit der er während des Spiels Bilder schießen kann, um sie sich anschließend im Album Mode anzuschauen.

4. Fa-Mas-Laserpointer

Die Fa-Mas kann mit einem Laserzielvisier ausgestattet werden. Hierfür benötigt Snake das Bandana. Man muß warten, bis nur noch drei Schuß übrig sind. Anschließend benutzt Snake das Bandana und kann dadurch die Fa-Mas (ähnlich der SOCOM) mit Hilfe eines Laserstrahls besser ins Ziel lenken.

5. Smoking

Beginnt Snake sein Abenteuer zum dritten Mal (rot markierter Spielstand), so zieht er sich im Aufzug wie gewohnt aus – allerdings steht er anschließend nicht mehr in seinem grauen Kampfanzug, sondern in einem feinen Smoking à la James Bond da.

6. Roter Ninja

Trifft Snake (während er seinen Smoking trägt) auf den Ninja, so ist dieser nicht mehr wie gewohnt grau, sondern rot.

7. Meryls Unterwäsche 1

Auf dem Weg durch die Lüftungsschächte zur Zelle des DARPA-Vorsitzenden trifft Snake zum ersten Mal auf Meryl. Sieht man ihr länger bei ihren Fitneßübungen zu, streift sie nach einiger Zeit ihre Hosen ab und trainiert in ihrer Unterwäsche weiter.

8. Meryls Unterwäsche 2

Verfolgt man Meryl schnell genug in die Damentoilette, so wird nicht Snake überrumpelt, sondern sie. Da sie sich nicht schnell genug umziehen konnte, führt sie den größten Teil des Gesprächs mit Snake in Unterwäsche.

9. Transporter

Mit Hilfe der Transporter kann sich Snake schnell von einem Punkt zum nächsten transportieren lassen. Hierfür muß er sich einfach vor dem LKW in einem Karton verstecken und so lange warten, bis eine Wache kommt. Sobald der Genomsoldat den Karton entdeckt,

wirft er diesen auf den Truck und fährt ihn zu dem Zielort, der auf dem Karton steht.

10. Beschämte Meryl

Startet man Meryl zu lange an (Egoperspektive), so nimmt diese mit der Zeit eine feuerrote Hautfarbe an und fragt Snake immerzu, warum er sie so anstarrt?

11. Wolfshöhle

Es gibt zwei Möglichkeiten, um unbeschadet durch die Wolfshöhle zu gelangen. Bei der ersten muß man einfach Sniper Wolfs Taschentuch in die Hand nehmen. Die zweite ist etwas komplizierter: Zuerst müssen alle Wölfe, bis auf das Jungtier neben Meryl, getötet werden. Anschließend schießt man auf Meryl und versteckt sich unter dem Faltkarton. Der kleine Wolf ist so verängstigt, daß er seine Notdurft auf dem Karton entrichtet. Von nun an kann Snake, wenn er den Faltkarton anwählt, ohne Probleme durch die Wolfshöhle kriechen.

12. Mei Ling verärgern

Hierfür muß Snake Mei Ling insgesamt zehnmal hintereinander anfunken, ohne zu speichern. Sie ist dadurch so verärgert, daß sie ihre Zunge herausstreckt und wortlos den Funkkontakt abbricht.

13. Meryl-Perspektive

Schaltet man kurz vor dem Kampf gegen Psycho Mantis in die Egoperspektive, so sieht man nicht durch Snakes, sondern durch Meryls Augen.

14. Aus der Folter seinen Nutzen ziehen

Überlebt man fünf Folterdurchgänge, werden Snake zur Belohnung sämtliche Items (Munition, Rationen usw.) bis auf das Maximum aufgestockt.



Solid Mark

GEAR SOLID

15. Kraft der Erinnerung

Befinden sich auf der Memory Card irgendwelche Saved Games von Konami-Titeln, so werden diese von Psycho Mantis aufgezählt. Der mental begabte Widersacher erkennt sogar einen Spielstand des kommenden Horror-Adventures Silent Hill.

16. Tierquälerei

Sprengt man im Blast Furnace mit ein paar Raketen den Lastenkrane, so erscheint an der Kante eine Maus. Diese muß schnell mit einer Handgranate getötet werden. Von diesem Moment an ist Snake in der Lage, Vulkan Ravens Raben abzuschießen.

17. Rationen erhitzen

Sollten die Rationen einfrieren, muß man nicht ewig darauf warten, daß diese von selbst wieder auftauen. Snake muß einfach in den Toilettenraum (Nuke Building B1) gehen und die Rationen dort unter den Händetrockner halten.

Extra-Modi

Time Attack Mode

Um den Time Attack Mode zu erhalten, müssen alle zehn Stages des Practice Mode durchgespielt werden. Der Time Attack Mode unterscheidet sich vom Practice Mode nur dahingehend, daß Snake die Level innerhalb einer vorgegebenen Zeit erledigen muß.

Gun Shooting Mode

Um den Gun Shooting Mode zu erhalten, müssen alle zehn Stages des Time Attack Mode durchgespielt werden. Neben der zeitlichen Begrenzung muß Snake auch noch alle Wachen töten. Allerdings steht ihm dafür nicht sehr viel Munition zur Verfügung.

Survival Mode

Um den Survival Mode zu erhalten, müssen alle zehn Stages des Gun Shooting Mode durchgespielt werden. Insgesamt stehen Snake für alle zehn

Level nur sieben Minuten zur Verfügung. Desweiteren müssen alle Wachen getötet werden. Im Gegensatz zum Gun Shooting Mode wird der Munitionsvorrat jedoch nicht nach jeder Stage wieder aufgefüllt.

Technical Demonstration Mode

Dieser Mode zeigt, wie alle Gun Shooting Modes in Rekordzeit zu schaffen sind.

Extreme Mode

Der Extreme Mode ist doppelt so anspruchsvoll wie die Hard-Schwierigkeitsstufe. Kein Radar, Rationen werden nur von den Wachen fallengelassen, intelligentere und aggressivere Gegner und insgesamt weniger Rationen und Munition.

Photo Album Mode

Findet Snake während seines Abenteuers die Kamera, so erhält man am Ende den Photo Album Mode. Hier können sämtliche geschossenen Fotos angesehen und bearbeitet werden.

Geisterfotos

Mit etwas Glück kann man auf einem seiner geschossenen Fotos die schemenhaften Umrisse eines der Entwickler erkennen. Dazu muß Snake jedoch immer ein ganz bestimmtes Objekt fotografieren. Je nach Motiv erscheint ein anderer Programmierer. Die Liste soll aufzeigen, wo man was auf den Film bannen muß, um ein Geisterfoto zu erhalten.

Kojima

Das linke Policenauts-Poster in Otacons Labor.

Matsuhana

Der noch lebende Genomsoldat außerhalb von Otacons Labor.

Sato

Die von der Hind zerstörte Satellitenschüssel.

Nakamura

Der Blutfleck der niedergeschossenen Meryl.

Shinkawa

Hinter der zweiten Säule mit der Kamera in Richtung Sniper Wolf zielen (erster Kampf).

Uehara

Die Kante des mit Raben besetzten Lastenaufzugs.

Negishi

Der Wasserfall des Abwasserkanals (Raum vor Metal Gear Rex).

Mizutani

Metal Gear Rex (während des Kampfes).

Korekado

Der Genomsoldat beim Verrichten der Notdurft auf der Männertoilette.

Sasaki

Die Bilder in Psycho Mantis Büro.

Sonoyama

Ozelots Foltermaschine.

Toyota

Die mittlere Containerpalette in Ravens Lagerhaus.

Kozyou

Die Wassertank-Konstruktion im Schneecanyon (erste Begegnung mit Vulcan Raven).

Shimizu

Der erste Kriechpunkt in der Wolfshöhle.

Kaneda

Der Spiegel in der Damentoilette.

Fukushima

Der Heliport in Blickrichtung Meer.

METAL GEAR
SOLID

Secrets • Extramodi • Geisterfotos • Ranking

Takade

Die Glastrennwände in Otacons Büro.

Fujimura

Der Aufzug im Commando Tower B.

Shikama

Der elektrisch geladene Fußboden.

Kimura

Die Spitze von Metal Gear Rex' Maschinengewehr.

Kobayashi

Der Felsen im Schneecanyon.

Okajima

Die Maden des toten DARPA-Chefs.

Nishimura

Bakers Leichnam.

Mukaide

Die Reflexion in der Wolfshöhle.

Onoda

Der gefesselte Baker.

Kitao

Decoy Octopus (falscher Leichnam des DARPA-Chefs).

Yoshimura

Die Sackgasse im Lüftungsschacht.

Hirano

Der Aufzug (Commando Tower B) der obersten Plattform.

Muraoka

Das Wasser in der Ladebucht.

Ishiyama

Das Dach der Panzerhalle (vom Heliport aus).

Ito

Das Interieur des Aufzugs (Panzerhalle).

Jerem Blaustein

Sniper Wolfs Leichnam.

Yoshioka

Die Brücke im dritten Stock (Blast Furnace).

Mori

Die niedrigste Position des Aufzugs (Comm Twr B).

Kinbara

Die dunkelsten Treppenstufen.

Tougo

Das Ende des Dampftraumes (gleich neben Blast Furnace).

Makimura

Das versteckte Ausrüstungsdepot (wo die Kamera liegt).

Kutome

Der Observationsraum.

Tanaka

Der schlafende Soldat am Heliport.

Shigeno

Der Wachsoldat (bei den Treppen) am Heliport.

Yamashita

Die Spitze der Atomrakete (Nuke Building).

Kobayashi

Johnny Sasaki (Wachsoldat) in der Nähe des toten DARPA-Chefs.

Scott Dolph

Die dunklen Stellen auf dem Weg zwischen Comm Twr A und B.

Ranking

Am Ende des Spiels erhält man in der Zusammenfassung ein Rating. Je nachdem wie gut oder wie schlecht Snake sich angestellt hat, bekommt er einen Codenamen. Je niedriger der Rank, desto besser die Platzierung.

Rank 1

Hound, Doberman, Fox, Big Boss

Rank 2

Pigeon, Falcon, Hawk, Eagle

Rank 3

Piranha, Shark, Jaws, Orca

Rank 4

Pig, Elephant, Mammoth, Whale

Rank 5

Cat, Deer, Zebra, Hippopotamus

Rank 6

Koala, Capibara, Sloth, Giant Panda

Rank 7

Chicken, Mouse, Rabbit, Ostrich

Rank 8

Puma, Leopard, Panther, Jaguar

Rank 9

Komodo Dragon, Iguana, Alligator, Crocodile

Rank 10

Mongoose, Hyena, Jackal, Tasmanian Devil

Rank 11

Spider, Tarantula, Centipede, Scorpion

Rank 12

Flying Squirrel, Bat, Flying Fox, Night Owl

Die Wertung hängt von einigen Faktoren ab. Hier ein paar Voraussetzungen, um in die vorderen Ränge zu gelangen:

Rank 1

- Das Spiel in weniger als drei Stunden beenden.
- 25 oder weniger Männer töten.
- höchstens eine Ration essen.
- kein Continue verwenden.

Rank 2

- Das Spiel in weniger als zwei Stunden und dreißig Minuten beenden

Rank 3

- 250 oder mehr Männer töten.

Rank 4

- 130 oder mehr Rationen verwenden.

Rank 5

- 80 mal oder öfter speichern.

Rank 6

- über 18 Stunden benötigen, um das Spiel zu beenden.

Rank 7

- Eine Kombination aus Rank 4, 5 oder 6.



GAMEBUSTER CODES

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

Breath of Fire III

Diverse Codes
Eine Menge Zennies
.....8014 4F50 4450
.....8014 4F52 00A8
Zeit bleibt bei 00:00
.....8014 4FC0 0000
Kampf Codes
Unendlich HP Charakter 1
.....8014 5F18 0063
Unendlich HP Charakter 2
.....8014 6058 0063
Unendlich HP Charakter 3
.....8014 6198 0063
Unendlich MP Charakter 1
.....8014 5F1A 0063
Unendlich MP Charakter 2
.....8014 605A 0063
Unendlich MP Charakter 3
.....8014 619A 0063
Immun gegen Status-Wechsel
Charakter 1 ...8014 5F10 0000
Immun gegen Status-Wechsel
Charakter 2 ...8014 6050 0000
Immun gegen Status-Wechsel
Charakter 3 ...8014 6190 0000
Ryu Codes
Max SP8014 497C 03E7
.....8014 4984 03E7
Max MP8014 497E 03E7
.....8014 4986 03E7
Max Power8014 4988 03E7
Max Verteidigung
.....8014 498A 03E7
Max Beweglichkeit
.....8014 498C 03E7
Max Intelligenz .8014 498E 03E7
Max Level8014 496E 0063
Erfahrung8014 4970 FFFF
Max Erfahrung
.....8014 4972 03E7

Constructor

2000000 \$ mit L1+L2+R1
.....D00B141C 000D
.....800A35C8 88DD
.....D00B141C 000D
.....800FAA18 88DD
.....D00B141C 000D
.....800A35CA 001E
.....D00B141C 000D
.....800FAA1A 001E

100000 \$ mit L1+L2+R2
.....D00B141C 0007
.....800A35C8 86A0
.....D00B141C 0007
.....800A35CA 0000
.....D00B141C 0007
.....800FAA18 86A0
.....D00B141C 0007
.....800FAA1A 0000

G-Darius PAL

Unendlich Leben .800B A8BE 0006
Unendlich Capture Balls
.....300B AE4B 0006

Lemmings & Oh No! More Lemmings PAL

Unendlich Zeit ...80084EF0 003B
Lemminge fallen mit Rate 1 aus der
Falltür
.....80057DEC 0001
Nur einen Lemming retten
.....8005CE84 0001
Unendlich Climbers
.....8005CEB0 0063
Unendlich Floaters
.....8005CEB4 0063
Unendlich Bombers
.....8005CEB8 0063
Unendlich Blockers
.....8005CEBC 0063
Unendlich Builders
.....8005CEC0 0063
Unendlich Bashers
.....8005CEC4 0063
Unendlich Miners
.....8005CEC8 0063
Unendlich Diggers
.....8005CECC 0063

Mickey's Wild Adventure PAL

Unendlich Leben .800B 037C 0003
Unendlich Murmeln
.....800A FFC4 000A

Unverwundbar ...800A FBF0 0033

NBA Live 99

Ergebnis Heimmannschaft
.....8009 11BC 00??
Ergebnis Gastmannschaft
.....8009 FD5C 00??

Tomb Raider III

Unendlich Speicherkristalle
.....8009720A 0063
Unendlich kleine Medipacks
.....80097208 0063
Unendlich große Medipacks
.....80097206 0063
Unendlich Magnesiumfackeln
.....80097204 0063
Unendlich Luft ...80098E4E 0708
Unendlich Sprint .80098F28 0078
Indra Schlüssel .8009728C 000A
Unendlich Gesundheit Codes
Indien80096478 03E7
.....801D2FC2 03E7
.....801DB47E 03E7
.....801D3C32 03E7
.....8017B756 03E7
Südseeinseln ...801D6E86 03E7
.....801DC786 03E7
.....801DABA2 03E7
.....8018E0FA 03E7
Nevada801D659E 03E7
.....801DF93E 03E7
.....801DF66A 03E7
London801E1F8A 03E7
.....801D69BA 03E7
.....801E2662 03E7
.....8019276A 03E7
Antarktis801D980E 03E7
.....801DCB4A 03E7
.....801D89DA 03E7
.....801A5B32 03E7
Laras Anwesen ..801B9076 03E7
Unendlich Munition
Harpune80098F14 1388
Granatwerfer ...80098F1C 1388
Raketenwerfer ..80098F18 1388
MP580098F20 1388
Uzi80098F0C 1388
Desert Eagle ...80098F08 1388
Gewehr80098F10 0A90

Victory Boxing 2 PAL

Erholungszeit mit R1+L1 (Spieler1)
.....D005 2E3A 000C
.....8007 7B7E 00BB
Unendlich Kraft
.....Spieler 1: 8005 232C 1914
.....Spieler 2: 8005 27DC 1914
Unendlich Gesundheit
.....Spieler 1: 8005 232E 1912
.....Spieler 2: 8005 27DE 1912
Keine Niederlage durch K.O.

GAMEE

Die Gamebuster Codes wurden von Stefan Redel herausgefunden und uns freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Auf seiner Homepage finden sich noch weitere Codes, auch für US- und Japanimporte. www.gbparadise.de

Metal Gear Solid Deutsch

Unendlich Leben
.....800B 61A6 0600
Max Leben800B 61A8 0600

Unendlich Luft800A CE2C 0400
Bekomme keinen Schnupfen
.....800B 61AA 0000
Geister-Modus
.....800A CE08 0000
.....800A CE0A 0000
Radar nicht gestört, wenn entdeckt
.....800A CDF8 0000
Alle Modi im VR Training
.....300B 53AB 0020
Waffe in Hand
.....800B 61AC ????
Gegenstand in Hand
.....800B 61AE ????
Besitze Socom (Pistole)
.....800B61B2 03E7
.....800B61C6 03E7
Besitze Fa-Mas (Sturmgewehr)
.....800B61B4 03E7
.....800B61C8 03E7
Besitze Grenades (Splittergranate)
.....800B61B6 03E7
.....800B61CA 03E7
Besitze Nikita (Lenkrakete)
.....800B61B8 03E7
.....800B61CC 03E7
Besitze Stinger (Stinger-Rakete)
.....800B61BA 03E7
.....800B61CE 03E7
Besitze Claymore (Minen)
.....800B61BC 03E7
.....800B61D0 03E7
Besitze C4 (Plastiksprengstoff)
.....800B61BE 03E7
.....800B61D2 03E7
Besitze Stun Grenades (Blendgranate)
.....800B61C0 03E7
.....800B61D4 03E7
Besitze Chaff (Dueppel)
.....800B61C2 03E7
.....800B61D6 03E7
Besitze PSG1 (Scharfschützengewehr)
.....800B61C4 03E7
.....800B61D8 03E7
Besitze Cigs (Zigaretten)
.....800B61DA 0001

Besitze Scope (Fernglas)
.....800B61DC 0001
Besitze C. Box A (Karton A)
.....800B61DE 0001
Besitze C. Box B (Karton B)
.....800B61E0 0001
Besitze C. Box C (Karton C)
.....800B61E2 0001
Besitze N.V.G. (Nachtsichtgerät)
.....800B61E4 0001
Besitze Therm. G (Infrarotsichtgerät)
.....800B61E6 0001
Besitze Gas Mask (Gasmask)
.....800B61E8 0001
Besitze B. Armor (Schutzweste)
.....800B61EA 0001
Besitze Ketchup
.....800B61EC 0001
Besitze Stealth
.....800B61EE 0001
Besitze Bandana
.....800B61F0 0001
Besitze Camera
.....800B61F2 0001
Besitze 255 Rationen
.....800B61F4 03E7
.....800B620A 03E7
Besitze 255 Medicine (Medizin)
.....800B61F6 03E7
.....800B620C 03E7
Besitze 255 Diazepam
.....800B61F8 03E7
.....800B620E 03E7
Besitze PAL Key (PAL Schlüssel)
.....800B61FA 0001
Besitze ID-Karte
.....800B61FC 0064
Besitze nie Zeitbombe
.....800B61FE 0000
Besitze Minendetektor
.....800B6200 0001
Besitze MO Disc
.....800B6202 0001

Besitze Rope (Seil)
.....800B6204 0001
Besitze Handker (Taschentuch)
.....800B6206 0001
Besitze Suppressor (Schalldämpfer)
.....800B6208 0000
Besitze cold PAL Key (Dreieck+O)
(Anm. 1)
.....800B6212 0002
Besitze hot PAL Key (O+X)
(Anm. 1)

.....D00ACD48 0030
.....800B6212 0001
Besitze alle Waffen
(ab GameBuster 2.2)
(ersetzt die obigen Waffencodes)
.....50001402 0000
.....800B61B2 03E7
Besitze die meisten Gegenstände (ab
GameBuster 2.2)
(ersetzt die obigen
Gegenständecodes)
.....50000D02 0000
.....800B61DA 0001
Waffen in Hand Codes
.....0000 - Socom (Pistole)
.....0001 - Fa-Mas (Sturmgewehr)
.....0002 - Grenade (Splittergranate)
.....0003 - Nikita (Lenkrakete)
.....0004 - Stinger (Stinger-Rakete)
.....0005 - Claymore (Minen)
.....0006 - C4 (Plastiksprengstoff)
0007 - Stun Grenade (Blendgranate)
.....0008 - Chaff (Dueppel)
0009 - PSG1 (Scharfschützengewehr)
.....FFFF - Nichts
Gegenstände in Hand Codes
.....0000 - Cigs (Zigaretten)
.....0001 - Scope (Fernglas)
.....0002 - C.Box A (Karton A)
.....0003 - C.Box B (Karton B)
.....0004 - C.Box C (Karton C)
.....0005 - N.V.G. (Nachtsichtgerät)
.....0006 - Therm. G (Infrarotsichtgerät)
.....0007 - Gasmask
.....0008 - B. Armor (Schutzweste)
.....0009 - Ketchup
.....000A - Stealth
.....000B - Bandana
.....000C - Camera
.....000D - Ration
.....000E - Medicine
.....000F - Diazepam
.....0010 - PAL Key (PAL Schlüssel)
.....0011 - Level ? Card
.....0012 - Timer Bomb (Zeitbombe)
.....0013 - Mine D. (Minendetektor)
.....0014 - MO Disc
.....0015 - Rope (Seil)
.....0016 - Handker (Taschentuch)
.....0017 - Suppressor (Schalldämpfer)
.....FFFF - Nichts

Anm. 1: Diese Codes sind nur für ungefähr eine Sekunde aktiv!



MASTER CODES

Libero Grande

Tore Heimmannschaft

.....8012 87A0 00??

Tore Gastmannschaft

.....8012 87A4 00??

Anstelle der Fragezeichen einfach die gewünschte Anzahl an Toren eingeben.

Pool Hustler

Max Kohle (L1 drücken)

.....D0078E60 0004

.....800BE06E FFFF

Alle Level Freischalten (L1 drücken)

.....D0078E60 0004

.....800A4B80 FFFF

Die Kugel ständig in der Hand halten

.....80078E68 0000

Alle Queues (L1 drücken)

.....D0078E60 0004

.....800A4B68 000F

Alle Trick Shots abgeschlossen Set 1

.....300A4B93 001F

.....800A4B94 1F1F

.....800A4B96 1F1F

.....800A4B98 1F1F

.....800A4B9A 1F1F

.....800A4B9C 1F1F

.....800A4B9E 1F1F

.....800A4BA0 1F1F

.....800A4BA2 1F1F

.....800A4BA4 1F1F

.....800A4BA6 1F1F

.....800A4BA8 1F1F

.....800A4BAA 1F1F

.....800A4BAC 1F1F

Alle Trick Shots abgeschlossen Set 2

.....800A4BAE 1F1F

.....800A4BB0 1F1F

.....300A4BB2 001F

Alle Trick Shots abgeschlossen

(GameBuster 2.2 oder höher)

(ersetzt die obigen Trick Shot codes)

.....50002001 0000

.....300A3F63 001F

Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Spieler 1 wirft 99 Steine zu Spieler 2

.....301BA366 0063

.....301BA536 0063

Spieler 2 wirft 99 Steine zu Spieler 1

.....301BA286 0063

.....301BA616 0063

.....301BA65C 0063

Descent 2

Unendlich Energie

.....800E80C6 2710

Dieser Code schenkt Euch am Ende eines Levels ungefähr 10000 zusätzliche Punkte

Unendlich Schilde

.....800380CA 0064

Unendlich Leben

.....300E80CC 000A

Unendlich Zeit, um zu entkommen

.....800A9272 003B

Alle primären Waffen

.....800E80D4 FFFF

Alle sekundären Waffen

.....800E80D8 FFFF

Unendlich Konkussionsraketen

.....800E80F0 0063

Unendlich Vulkan und Gaussmuni

.....800E80DE 0063

Unendlich Zielsuchraketen

.....800E80F2 0063

Unendlich Annäherungsbomben

.....800E80F4 0063

Unendlich Raketen

.....800E80F6 0063

Unendlich Mega Raketen

.....800E80F8 0063

Unendlich Flash Raketen

.....800E80FA 0063

Unendlich Smart Bomben

.....800E80FE 0063

Unendlich Mercury Raketen

.....800E8100 0063

Unendlich Earthshakers

.....800E8102 0063

Laser Level

.....800E80CE 04??

An Stelle der Fragezeichen gebt ihr folgende Zahlen ein:

.....01 - Laser Stufe 1

.....02 - Laser Stufe 2

.....03 - Laser Stufe 3

.....04 - Laser Stufe 4

.....05 - Laser Stufe 5

.....07 - Laser Stufe 6

Unendlich Waffen

(ab GameBuster 2.2)

(Ersetzt die obigen Waffencodes)

.....50000B02 0000

.....800E80DE 0063

Disruptor

Unsichtbar80077BA8 00C8

Unendlich Psionic80077BB0 00C8

HiFreq Munition Phase Guns

.....80056F70 0032

Munition Lock On Gun

.....80056F78 000A

Besitze Zodiac ...80077660 007D

Besitze Plasma Lance

.....8007765C 0001

Unendlich Ammo 18mm Gun

.....80056F68 0014

Unendlich Ammo Phase Guns

.....80056F74 0014

Unendlich Ammo AM Blaster Guns

.....80056F7C 0014

Besitze 18mm Automatic

.....80077644 0001

Besitze Phase Rifle

.....80077648 0001

Besitze Phase Repeater

.....80077650 0001

Besitze Lock On Gun

.....8007764E 0001

Besitze AM Blaster

.....80077654 0001

Besitze AM Cyclone

.....80077658 0001

Schnellfeuer

.....80077BCC 0000

Hexen

Unendlich Mana Y

.....800E81C4 C800

Unendlich Mana Z

.....800E81C8 C800

Hoher Rüstungsschutz

.....800E8082 01E0

N20

Unendlich Leben Spieler 1

.....3011B354 0003

Unendlich Smartbomben

.....3011AA12 0009

.....3011C958 0009

Unendlich Spezial Waffen

.....3011AA13 0009

.....3011C885 0009



GAMEBUSTER CODES

Ändert den Münzenwert
.....3011AB44 0255
Ändert die Geschwindigkeit
.....3011A9D8 0255
.....3011A9DC 0255
.....3011A9ED 0255
.....3011AD18 0255

Tommi Mäkinen Rally

Position = 1300D3BF8 0001
Prafen = 608009F43C 003C
Geschwindigkeits Code (Außenansicht
drücken)
.....D00ADED6 0000
.....800D39EE 0030

Need for Speed 3 PAL

Aktiviert CLK-GTR und XJR-15
.....8004 3F0A 0101
Aktiviert Ferrari 550 und Diablo SV
.....8004 3F08 0101
Aktiviert Nazca C2
.....8004 3F06 0101
AFTERBURNER!!!
(ab GameBuster 2.2)
.....D311 DFEA 001F
.....8011 DFEA 005D

Colin McRae Rally

Timer einfrierenD00C607E 000F
.....800C607E 000A
Unendlich Zeit800C5FD8 003C
Rennen auf Platz 1 beenden (Anm.1)
.....8007BDF0 0000
.....8007BDF2 0000
.....D00CE0E4 0800
.....800C6C38 02F0
Unendlich Zeit für Car Setup
.....800CF160 003C
Anm.1: Ihr müßt während des
Rennens R1 drücken. Das Spiel nimmt
dann an, das Rennen wäre beendet.
Wann ihr den Cheat anwendet, bleibt
Euch überlassen.

FIFA 99

Unbegrenzte Transfers
.....8009 C61A 2400

A Bug's Life Deutsch

Unendlich Leben
.....300A91B0 0005
Unendlich Energie
.....300A91A4 0004
50 Samen300A 91B1 0032
FLIK300A 91B2 000F
Alle Level anwählbar

.....30082914 000F
Unverwundbar
.....300A91A2 0021
Unendlich springen (Kreis-Taste)
.....D0082974 2000
.....300A9141 00F9

Akuji - The Heartless

Unendlich Gesundheit
.....8006 E0C2 2400
Unendlich Leben
.....8008 56E2 2400
Unendlich Zauber
.....8009 7F4A 2400

The Granstream Saga Deutsch

Unendlich EP801C915C 869F
.....801C915E 0001
Level 99801C9820 0063
Max MP801C981E 03E7
Max HP80095C90 00FF
.....801C981C 00FF
Max AT80095C96 00FF
Max DF80095C98 00FF
Max LP80095C8E 0011
Unendlich HP im Kampf
.....800C201C 001E
Unendlich MP im Kampf
.....800C201E 03E7
Besitze alle Items
(ab GameBuster 2.2)
(ersetzt die nachfolgenden Codes)
.....50002A01 0000
.....301C9100 0001
Besitze Windjuwel
.....301C9100 0001
Besitze Mondstein
.....301C9101 0001
Besitze Sternstein
.....301C9102 0001
Besitze Teeservice
.....301C9103 0001
Besitze Zerbrochenes Schwert
.....301C9104 0001
Besitze Okarina-Buch
.....301C9105 0001
Besitze Amulett
.....301C9106 0001
Besitze Magischer Stein
.....301C9107 0001
Besitze Ehering
.....301C9108 0001
Besitze Emblem der Jugendtruppe
.....301C9109 0001
Besitze Gefängnischlüssel
.....301C910A 0001

Besitze Zirua's Zauberelixier
.....301C910B 0001
Besitze Geintz' Steine
.....301C910C 0001
Besitze Neutralisierende Lösung
.....301C910D 0001
Besitze Säurelösung
.....301C910E 0001
Besitze Gandors Dolch
.....301C910F 0001
Besitze Steintafel
.....301C9110 0001
Besitze Angelausrüstung
.....301C9111 0001
Besitze Goldstück
.....301C9112 0001
Besitze Silberstück
.....301C9113 0001
Besitze Bronzestück
.....301C9114 0001
Besitze Korallenkette
.....301C9115 0001
Besitze ID-Karte (Ebene 1)
.....301C9116 0001
Besitze ID-Karte (Ebene 2)
.....301C9117 0001
Besitze Schwefelsäure
.....301C9118 0001
Besitze Falscher Schatz
.....301C9119 0001
Besitze Karte des Windgottes
.....301C911A 0001
Besitze Karte des Wassergottes
.....301C911B 0001
Besitze Karte des Feuergottes
.....301C911C 0001
Besitze Karte des Erdgottes
.....301C911D 0001
Besitze Karte des Riesengottes
.....301C911E 0001
Besitze Karte des Drachengottes
.....301C911F 0001
Besitze Tagebuch des Soldaten
.....301C9120 0001
Besitze Codekarte
.....301C9121 0001
Besitze Systemkarte
.....301C9122 0001
Besitze Zelläschlüssel
.....301C9123 0001
Besitze Metallstück
.....301C9124 0001
Besitze Silberner Kamm
.....301C9125 0001
Besitze Zerfallenes Wappen
.....301C9126 0001

IMPORTE OHNE BOOTCHIP!

- IMPORTE OHNE CHIP SPIELEN
- BOOTMASTER EINSTECKEN & LOS GEHTS - KEIN LÖTEN
- LÄUFT MIT JEDER PLAYSTATION
- INKL. CHEATMODUL F. LEBEN, ENERGIE USW.
- GARANTIE BLEIBT ERHALTEN!

59,99 DM

HÄNDLERANFRAGEN
EBENFALLS
ERWÜNSCHT!

PREISE ZZGL.
PORTO.
(NACHNAHME:
9,50 DM)

TEL: 04131 / 850 610
FAX: 04131 / 850 620
WWW.BOOTMASTER.DE



Schützenstraße 20
67061 Ludwigshafen
Karl-Helfferich-Str. 2
67433 Neustadt/Wstr.

Jetzt vorbestellen:
E3-Messevideo 49,95 DM
Silent Hill 99,95 DM
Driver 99,95 DM

Aktuelle Titel:
Civilisation II 89,95 DM
KKND Krossfire 99,95 DM
Populous - the Beginning 89,95 DM
Shanghai 89,95 DM
Tai Fu 89,95 DM

Unsere Bundels
Metal Gear Solid +
Spieleberater (Konami) +
Memory Card 1.5 Block
129,95 DM

Ridge Racer Type 4 +
Lenkrad incl. Pedale
179,95 DM

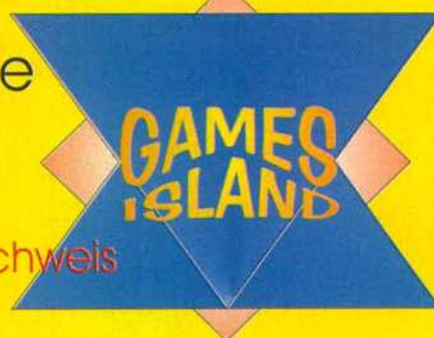
Weitere Titel und Preise erhalten Sie in unserer
kostenlosen und unverbindlichen Preisliste
Und so erreichen Sie uns:

Bestellannahme 0621 - 52 96 265
Ankauf 0621 - 56 68 554

Internet: <http://beam.to/gamesisland>

Video & Computerspiele
An & Verkauf

Händleranfragen
gegen schriftlichen Gewerbenachweis
an FAX 0621-5296387



B Scart Kabel
ezial
aystation kompatibel
lang
NCH-Ausgänge für
Stereo-Anlage
al Arcade Gun,
Con Unterstützung

**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

JORDAN-GP-LENKRAD V2

aystation™ kompatibel
Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
ngebaute Elektromotoren für Force-Feedback-Action
ompatibel mit allen gängigen Modi: Dual Shock™ Digital,
al Shock™ Analog, Namco Negcon™ Analog und
ny™ Digital
ngschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
s- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
2,4 m Kabel zum Lenkrad
2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

NEU

Jordan
GRAND PRIX

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>

MARK LIEBOLD

DRIVER

Genre	Rennspiel
Spieler	1
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Reflections Interactive
Testmuster	GT Interactive
Erhältlich ab	Mai



In Driver bleiben nicht einmal die Vororte mit ihren weißen Gartenzäunen vor dem Zerstörungswahn verschont.

Seit den ersten bewegten Bildern von Driver vor gut drei Monaten (vgl. play 2/99 Work In Progress und play 3/99 Reflections Interactive-Special) steht die gesamte play-Redaktion Kopf. Jeder von uns wartet sehnsüchtig auf das fertiggestellte Spiel, aber noch müssen wir uns mit der Preview-Version begnügen.

Driver versetzt den Spieler in die Welt der wilden Seventies. In der Rolle eines Undercover Cops - stiehlt mit Cowboystiefeln, buschigen Koteletten und abgewetzter Lederjacke - muß man versuchen, einen nationalen Gangsterring auszuheben. Da die Bosse in letzter Zeit jedoch ziemlich



Bei besonders viel Verkehr sollte man immer eine kleine Abkürzung über eine Seitengasse nehmen.

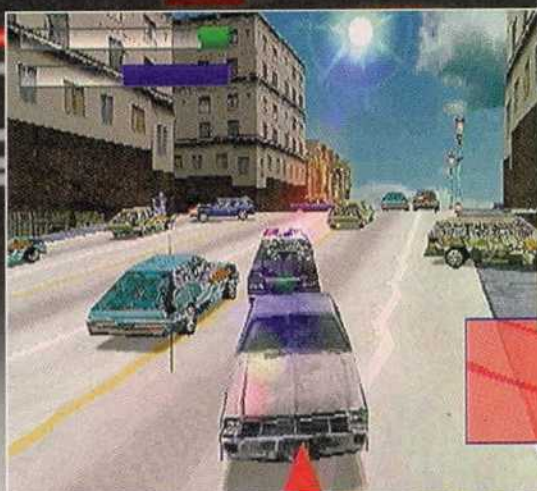


vorsichtig geworden sind, besteht nur eine Möglichkeit, in das Syndikat zu gelangen: als Fahrer. Derselbige, verantwortlich für Fluchtfahrten, heikle Transporte (Drogen oder Schmiergeld) und andere kriminelle Jobs fahrtechnischer Natur, erfährt von seinen Einsätzen immer erst kurz vor deren Beginn und trägt dabei noch das meiste Risiko - perfekt, um ohne großes Aufsehen den Ring zu unterwandern.

Dies ist jedoch gar nicht so einfach. Bevor der Undercover Cop überhaupt in den Kreis der Gangster aufgenommen wird, muß er in einer Tiefgarage zeigen, wie gut er mit einem Wagen umgehen kann. Innerhalb einer Minute müssen grundlegende Fahrtechniken (Slalom, Bremsstest) und etwas ausgefallene Manöver (Burnouts, 180°, 180° Reverse - und 360°-Drehungen) demonstriert werden. Mit etwas Gefühl für die Steuerung, die neben den obligatorischen Gas-, Brems- und Handbremse-Buttons auch eine Taste für einen Burnout bietet, kann man mühelos durch das



Kleine Details, wie etwa hier das Aufleuchten des Blinkers, sind in Driver keine Seltenheit.



durch nicht auf der Karte eingezeichnete, vor Müll und Unrat nur so strotzende Seitengassen, relativ schnell los ist. Allerdings macht einem der enorme Verkehr der Stadt einen Strich durch die Rechnung. Stets muß der Spieler auf der Hut sein, die anderen Wagen nicht zu rammen und beten, daß kein anderes Fahrzeug kommt, wenn er ohne sich vorher umzusehen über die Kreuzung schießt. Paßt Jack nicht auf und rammt ein anderes Auto oder nimmt er hier und da einmal eine Laterne oder ein Häuserock mit, so kommt sein eigenes Fluchtfahrzeug nicht ohne Schaden davon. Dies äußert sich nicht nur auf der kleinen Damage-Skala, sondern auch sichtbar am Vehikel. Unvorsichtige und ungeübte Fahrer brausen schnell mit einer verbeulten Karosserie, zersplitterten Scheinwerfern oder gar einem brennenden Motorblock durch die Straßen.

Sobald die Polizeiwagen abgehängt sind und der Zielpunkt erreicht ist, darf man sich wieder in seinem Apartment



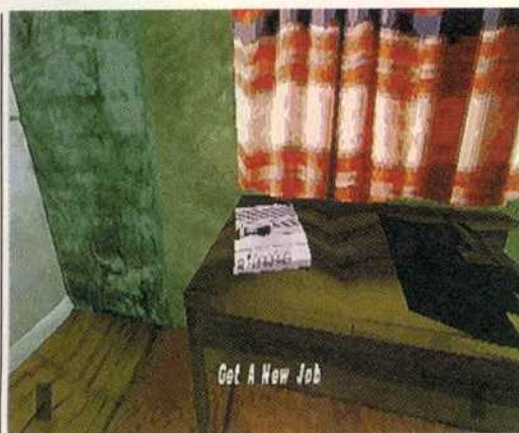
an. Jedes der Fahrzeuge unterscheidet sich nicht nur durch sein kerniges Äußeres, sondern auch durch die Fahreigenschaften. Das schwarze PS-Monster der ersten Mission ist trotz seiner typisch schwammigen Steuerung gut zu beherrschen, während der rosa Cadillac eines späteren Auftrags eine wirklich üble Heckschleuder ist, mit der man lieber nicht driften sollte. Aber selbst die griffigsten Reifen der Muscle Cars verlieren in regennassen oder gar gefrorenen Kurven jeglichen Halt -

„DRIVER VERSETZT DEN SPIELER IN DIE WELT DER WILDEN SEVENTIES. IN DER ROLLE EINES UNDERCOVER COPS - STILECHT MIT COWBOYSTIEFELN, BUSCHIGEN KOTELETTEN UND ABGEWETZTER LEDERJACKE - MUSS MAN VERSUCHEN, EINEN NATIONALEN GANGSTERRING AUSZUHEBEN.“

zurücklehnen und auf neue Einsätze warten. Insgesamt gibt es 44 Missionen, die neben Miami auch in New York, Los Angeles und San Francisco stattfinden. Der Spieler hat meist die Auswahl zwischen mehreren Aufträgen und kann so den Weg der Storyline selbst bestimmen. Im Laufe des Spiels sammeln sich in Jacks Tiefgarage bis zu zwölf Wagen

daher sollte man auch immer seinen Fahrstil den wechselnden Witterungsverhältnissen anpassen.

Neben dem knallharten Story-Modus wird man in Driver auch fünf nervenaufreibende Mini Games spielen können. Bei Pursuit, so der einfache Name eines Zusatzspiels, muß ein anders Fahrzeug verfolgt und mit allen Mitteln zum Anhalten gebracht werden. In Get Away und Cross Toon Checkpoint dagegen gilt es, kleine Fähnchen einzusammeln bzw. Checkpoints abzufahren. Am fesselndsten ist jedoch Survival. Die Aufgabenstellung hier ist simpel: So lange wie möglich vor einer höchst aggressiven Horde Polizeifahrzeuge davonfahren. Bereits die Preview-Version von Driver fesselte die gesamte play-Redaktion für Stunden vor den Fernseher. Deshalb hoffen wir alle, daß die Zeit bis zum Release von Driver genauso schnell vergeht wie die Zeit von Silvester bis Neujahr.



Über den Anrufbeantworter erhält man neue Aufträge.



Die Egoperspektive vermittelt zwar eine spektakuläres Fahrfeeling, sollte aber aufgrund ihrer Unübersichtlichkeit Profis vorbehalten bleiben.

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION 2

DAS BELIEBTESTE SPIELEGENRE AUF DER PLAYSTATION, RENNspiele, HAT IN DEN LETZTEN BEIDEN JAHREN EINE RASANTE WEITERENTWICKLUNG ERFAHREN. GRAN TURISMO SETZTE IN PUNCTO REALITÄTSNÄHE EINEN NEUEN STANDARD, WÄHREND DIE TOCA-SERIE UND COLIN MCRÆ RALLY KOMPROMISSLOS DIE FAHRPHYSIK IN DEN VORDERGRUND STELLTEN. ETWAS STILL WURDE ES HINGEGEN UM V-RALLY, DAS, IM JUNI 1997 ERSCHIENEN, ZU JENER ZEIT ZWAR DAS FELD ANFÜHRTE, ABER INZWISCHEN VON DER KONKURRENZ ÜBERHOLT WURDE. PLAY WAR BEI DEN EDEN STUDIOS, D.H. DEN ENTWICKLERN VON V-RALLY 2 ZU BESUCH, WARF EINEN ERSTEN BLICK AUF DAS SEQUEL, UND UNTERHIELT SICH MIT STÉPHANE BAUDET, DEM MANAGING DIRECTOR DER FIRMA, SOWIE DAVID NADAL, DEM LEAD PROGRAMMER, ÜBER DIE NEUERUNGEN IN V-RALLY 2, INFOGRAMES, GENREKONKURRENTEN, SLAVE CDS, SONYS PDA UND DIE PLAYSTATION 2.

EDEN STUDIOS - EIN FIRMENPORTRAIT

V-Rally war eigentlich als Formel 1-Simulation gedacht. Als sich jedoch herauskristallisierte, daß Psygnosis bereits im Besitz einer Lizenz war - Sony hatte Infogrames diese Tatsache wohlweislich verschwiegen - und ihr Spiel noch dazu früher auf den Markt kommen würde, entschied sich der französische Publisher kurzerhand dafür, die Engine stattdessen in einer Rallyesimulation zu verwenden. Infogrames geriet allerdings bald erneut unter Zugzwang. V-Rally sollte auf Biegen und Brechen im Juni 1997 veröffentlicht werden, da einige andere Publisher für das Weihnachtsgeschäft bereits weitere Rennspiele angekündigt hatten.

Diese Tatsache spaltete das Entwicklerteam bald in zwei Lager. Ein Teil plädierte dafür, den Streckeneditor, den Split Screen für vier Spieler und die Linkoption beizubehalten, und den Erscheinungstermin kurzerhand zu verschieben. Ander wiederum wollten an dem Street Date festhalten und drängten darauf, diese Features vorerst unter den Tisch fallen zu lassen und sie unter Umständen in eine spätere Version zu integrieren. Infogrames duldete letztlich keinen Aufschub, woraufhin ein Teil des Teams der Firma den Rücken kehrte.

V-Rally wurde trotz der langwierigen

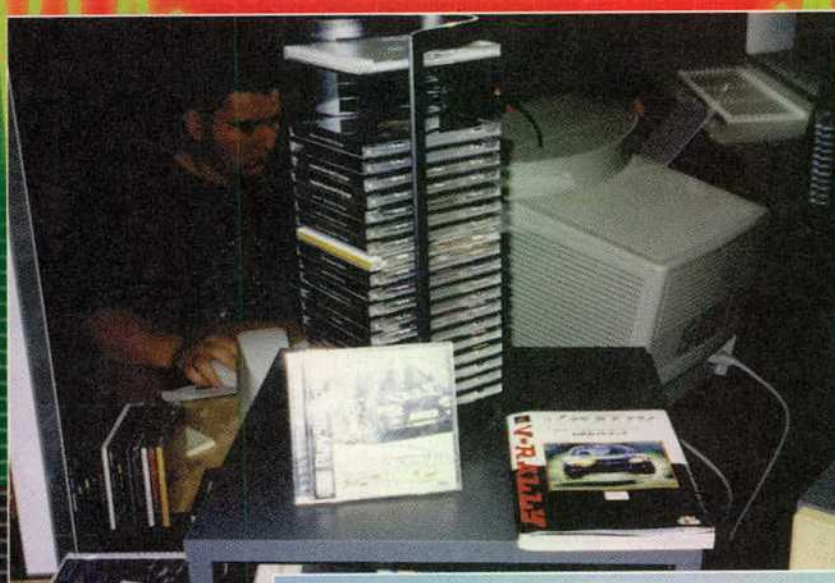
Infogrames wurde für V-Rally geradezu mit Preisen überschüttet, u.a. von Sony Computer Entertainment Deutschland auf dem Millionäre!-Event, der Anfang November 1997 in Frankfurt stattfand. In den Vereinigten Staaten erschien das Spiel über Electronic Arts unter dem Titel „Need For Speed V-Rally“



David Nadal, eines der Gründungsmitglieder der Eden Studios, entwickelte die künstliche Intelligenz von V-Rally 1. Für das Sequel trat er als Lead Programmer in Erscheinung.



Der Ex-Rallyweltmeister Ari Vatanen stand den Eden Studios wieder mit Rat und Tat zur Seite.



gen Entstehungsgeschichte ein ausgesprochenen Erfolg zuteil, und die verbleibenden Mitarbeiter des in-house Teams machten sich alsbald unter der Führung von Stéphane Baudet, Frédéric Jay und David Nadal daran, ein eigenes, unabhängiges Entwicklerstudio, die Eden Studios, ins Leben zu rufen. Als Gründe gibt Stéphane Baudet, heute Managing Director der Firma, an, daß ihm Infogrames als Publisher zu groß geworden sei. Ein kleines Studio ermögliche es, eine eigene Unternehmensstrategie zu verfolgen und die Entscheidungswege zu verkürzen. Die Eden Studios seien für ihn zwar mit einem höheren Arbeitsaufwand und einem höheren Risiko verbunden. Allerdings werde der Profit durch Royalties und Boni gebührender verteilt.

Seit der Gründung des Unternehmens am 4. Januar 1998 ist der Teamkader von anfangs 12 auf heute 25 Leute angestiegen. Die überwiegende Zahl der Angestellten ist in die Entwicklung der PlayStation-Version von V-Rally 2 involviert. Einige Leute arbeiten aber auch an der PC- bzw. Dreamcast-Version, die parallel entwickelt werden, während andere Mitarbeiter gerade im Begriff sind die NTSC-Anpassung von V-Rally 1 für das Nintendo 64 abzuschließen. Darüber hinaus befinden sich noch zwei weitere Projekte, darunter eines für die

PlayStation, im Designstadium, welche beide über Infogrames erscheinen werden. Stéphane Baudet hielt sich bei unserem Besuch aber hinsichtlich der Frage noch bedeckt, mit welchem Publisher man im Anschluß an dieses Projekt zusammenarbeiten möchte. Für die Entwicklung der PlayStation-Version von V-Rally 2 sei man jedenfalls noch vertraglich an Infogrames als Publisher gebunden, die auch die Lizenz an dem Namen „V-Rally“ besitzen. Die Copyrights bezüglich Code und Design des Sequels lägen jedoch bei den Eden Studios, so Stéphane Baudet, da die Grafikengine von ihnen vollständig neu entwickelt wurde. In Zukunft würde man aber auch gerne einmal anderes Projekt - also nicht gleich wieder ein neues Rennspiel - verwirklichen wollen.

Zu der Zusammenarbeit mit dem ehemaligen Paris-Dakar- und World Rally Championship-Gewinner Ari Vatanen kam es eigentlich recht kurzfristig. Stéphane Baudet lernte den Rallyeveteranen erst sechs Monate vor der Veröffentlichung von V-Rally 1 auf der Milia Show in Cannes kennen und fragte ihn dort gleich, ob er nicht Lust hätte, Infogrames bei der Entwicklung von V-Rally etwa einmal pro Woche über die Schulter zu sehen. Ari Vatanen stimmte spontan zu und stellt damit einen der wenigen „Namensgeber“ dar, die auch wirklich aktiv an der Gestaltung eines Spiels mitbeteiligt waren. Für das Sequel griff Infogrames natürlich wieder auf dessen erfolgreiche Mithilfe zurück. Der Firmenname „Eden Studios“ läßt sich laut Stéphane Baudet auf das biblische Paradies zurückführen - außerdem war er prägnant und leicht auszusprechen. Das „V“ in „V-Rally“ hingegen beruht auf den Begriff „Virtua“.



Neben 25 in Vollzeit beschäftigten Mitarbeitern greifen die Eden Studios bei Bedarf auf einen Pool von 15 externen Designern zurück. Das Testing übernimmt Infogrames.



Die Führungsmannschaft der Eden Studios im Rallyelook.



INFOGRAMES

87

SPECIAL SCREEN

Infogrames Heroes

bekannte Charaktere wie z.B. Asterix, Lucky Luke und die Looney Tunes

Infogrames Motion

Adventures, Strategiespiele, RPGs usw.

Infogrames Sports

Sport- und Rennspiele

Entwicklungsstudios, mit denen Infogrames Verträge über ein oder mehrere Produkte eingegangen ist



Amazing Studios

Appaloosa

Appeal

Behaviour Interactive*

Bit Managers

Curly Monsters

Darkworks

Digital Image Design

Eden Studios

Eutechnyx

Hellio Visions

Housemarque

Kuju Entertainment, Glass Ghost

New Wave

Paradigm

Particle Systems

Rage Software

Rebellion

Sourcery

Velez et Dubail

X-Ample Architectures

Zed Two

Wacky Racers

Bugs Bunny Lost In Time

TBA

V-Rally 2

24 Stunden Le Mans

Die Schlümpfe

Eagle One Harrier Attack

Expendable, UEFA Striker

Asterix

Mission Impossible

* ehemals Mega Toon Studios

TBA - to be announced: wird erst angekündigt

V-RALLY 2

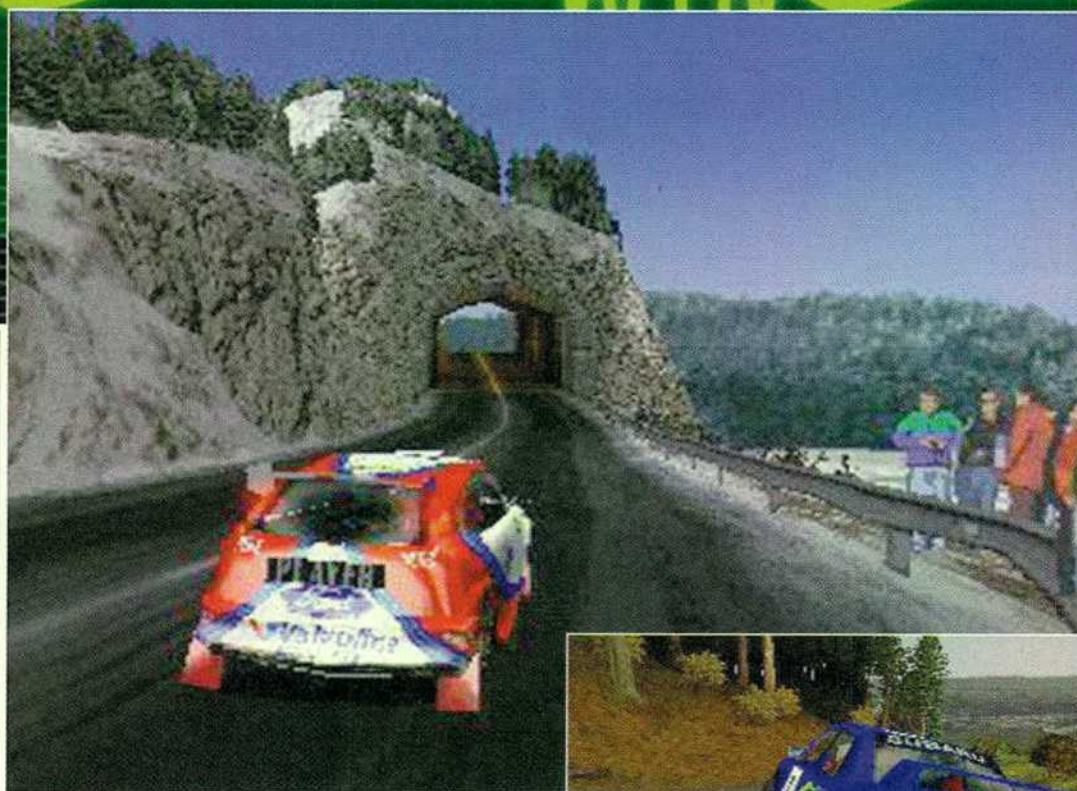
CHAMPIONSHIP EDITION



Im Four Player Split Screen Mode, der entweder simultan gegen die Zeit oder direkt gegeneinander ausgetragen wird, fällt die Framerate angesichts der Verwendung eines Hires-Grafikmodus auf 20 fps ab.

Womit wir schon beim eigentlichen Thema wären - V-Rally 2! Für die Eden Studios eine willkommene Gelegenheit, endlich all' die Features zu integrieren, die von Infogrames bereits im ersten Teil in Aussicht gestellt wurden, aber letztlich dann doch unter den Tisch fielen, um den zu eng abgesteckten Zeitplan nicht noch weiter zu gefährden.

So sieht Stéphane Baudet den Streckeneditor auch als eines der wichtigsten Features im Sequel an. In Windeseile lassen sich hier mit Parametern, wie z.B. für die Anzahl der Kurven, die Länge einer Strecke, den Schwierigkeitsgrad, das Terrain oder die Witterungsverhältnisse nach dem Baukastenprinzip eigene Tracks kreieren und abspeichern. Bis zu 15 finden auf einer handelsüblichen Memory Card



Nicht nur, daß diesmal der Fahrer und der Kopilot animiert sind, auch die Zuschauer wohnen dem Rallyegeschehen aktiv bei.



Während die Eden Studios für das PlayStation-Original, das Platinum-Update mit Vibrationseffekten und dem neuen Rallye-Boliden Toyota Corolla WRC 98, sowie für die Nintendo 64-Adaption von V-Rally verantwortlich waren, wurden die Versionen für den Game Boy, den PC und den Game Boy Color an externe Entwickler abgegeben.

Platz. Damit gehen allerdings gleichzeitig Einbußen im grafischen Bereich einher. Die bisher fertiggestellten sieben Strecken wirkten bei unserem Besuch in Lyon jedenfalls noch etwas zusammengeklippt, was sich bis zur Endversion natürlich noch ändern könnte. Insgesamt 92 Tracks bzw. Special Stages (bisher: 44) in 12 unterschiedlichen Ländern versprechen die Entwickler - eine theoretische Zahl natürlich, da hierzu auch die spiegelverkehrt und rückwärts zu fahrenden Strecken zählen. Dessen ungeachtet fällt die Framerate deutlich höher als noch im ersten Teil aus; eine Tatsache, die auch nicht sonderlich verwundern sollte, entwickelten die Eden Studios die Grafikengine von V-Rally 2 doch komplett neu. Insbesondere die Details an den Fahrzeugen sind es, die den Reiz beim ersten Anspielen ausmachen. Die Scheiben wirken transparent, Fahrer und Kopilot sind einwandfrei auszumachen, die Vehikel wühlen in den engen Kurven mächtig Staub auf und im Expert-Schwierigkeitsgrad sind Schäden an den Fahrzeugen, die sich sogar auf das Handling auswirken, keine Seltenheit. Der Wahl des richtigen Setups - allein bei den Reifen sind acht unterschiedliche Varianten möglich - kommt eine besondere Bedeutung zu.

Aber auch die Vielfalt an Spielmodi

spricht eindeutig für das Sequel. Aus dem ersten Teil bekannt sind der Arcade-Modus, in dem man gegen ein Zeitlimit antritt, um Zugang zur nächsten Runde zu erhalten, der Rally Championship-Modus, aber auch das Time Trial, welches wahlweise gegen den Ghost oder einen Gegenspieler zu fahren ist. Apropos Gegenspieler: In V-Rally 2 ist es nicht nur möglich, zu zweit gegeneinander zu spielen, das Sequel wartet mit einem Split Screen Mode für bis zu vier Spieler gleichzeitig auf. Duelle via Linkkabel sind ebenfalls machbar. Neu hinzugekommen sind die V-Rally Trophy und eine Fahrschule für angehende World Rally Championship-Piloten.

Was den Fuhrpark angeht, hat sich ebenfalls einiges verändert. Die Anzahl der Kit Cars und der Formel 3-Wagen wurde etwas zurückgeschraubt, während die Liste der offiziellen Fahrzeuge, d.h. der Wagen der aktuellen WRC-Saison von bisher 11 auf nunmehr 18 Fahrzeuge erhöht wurde. Die Fahrer-namen hingegen sind edierbar, da Infogrames nur die Lizenz an den WRC-Fahrzeugen erworben hat. Für die Endversion, die voraussichtlich Ende Juni auf zwei CDs als für den deutschen Markt vollständig lokalisierte Version, d.h. inkl. deutscher Voice-overs für den Kopiloten, in den Handel kommen soll, planen die Entwickler, u.a. bis zu zehn Klassiker der Rallyegeschichte als versteckte Wagen im Spiel zu integrieren. Desweiteren sollen noch mehr Special

EDEN STUDIOS - EINE SPIELOGRAPHIE

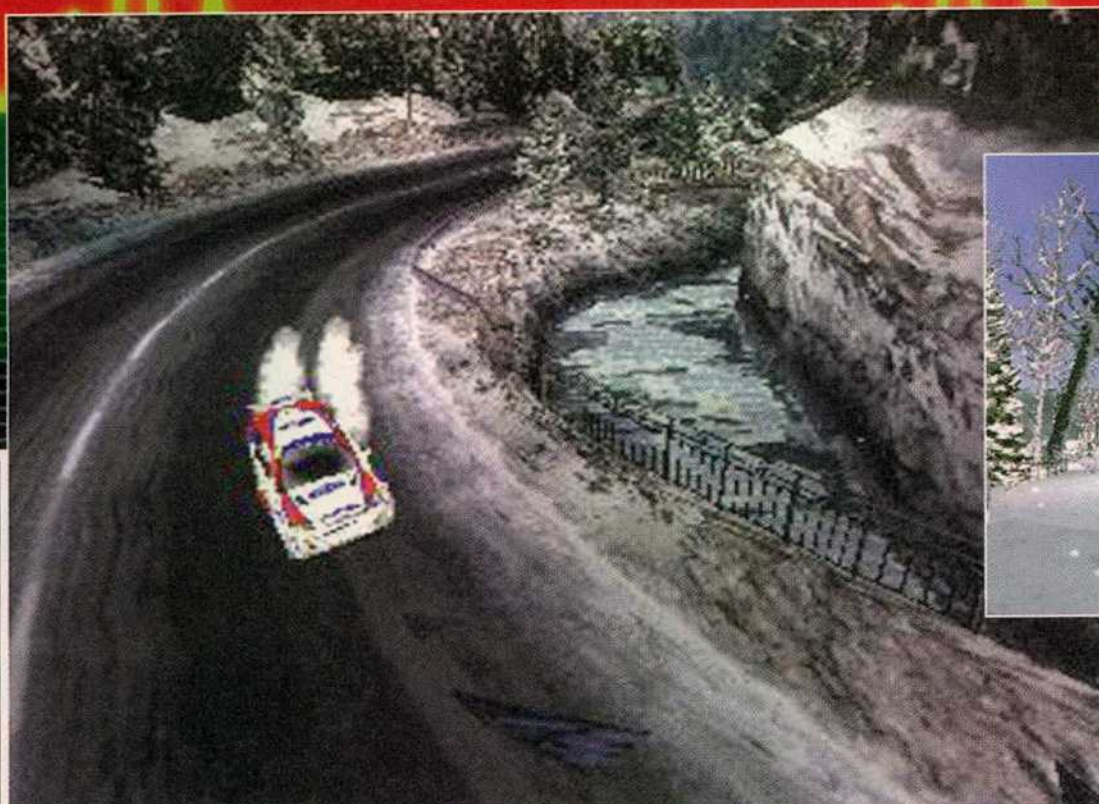
	Titel	Format
1997		
Juni	V-Rally	PlayStation
August	V-Rally	Game Boy*
1998		
September	V-Rally - Platinum	PlayStation
November	V-Rally	Nintendo 64
1999		
März	V-Rally	Game Boy Color*
März	V-Rally	PC*
Ende Juni	V-Rally 2	PlayStation
1999	V-Rally 2	PC
1999	V-Rally 2	Dreamcast
2000	Riders	TBA
	TBA	TBA

* wurde extern entwickelt

TBA - to be announced: wird erst angekündigt



Die Beta, die uns in Lyon vorgestellt wurde, litt noch etwas unter Pop-ups. Die Endversion soll jedoch optimiert werden.



In V-Rally 1 ließen die Eden Studios die Sony Libraries außen vor und programmierten den GPU- und den GTE-Prozessor direkt in Assembler, um eine höhere Framerate und mehr Details im Spiel verwirklichen zu können. Die Engine von V-Rally 2 wurde noch einmal vollständig neu entwickelt.

Effects wie z.B. Flammenstöße aus den Auspuffrohren der Fahrzeuge das Game aufwerten. Gerade die Lichtreflexionen und die Partikeleffekte sollen noch erheblich besser ausfallen. Falls es ihr Zeitplan noch erlauben sollte, beabsichtigen die Eden Studios darüber hinaus, dem Spieler die Möglichkeit zu geben einzelne Fahrzeugteile zu entfernen, um die Performance der Wagen zu optimieren. Eine Unterstützung der PocketStation ist ebenfalls noch im Gespräch.

Zu den Steuerungsmöglichkeiten zählen diesmal nicht nur ein digitaler Controller - die Platinum-Edition des Vorgängers bot lediglich Vibrations-effekte -, das neGcon Pad und Lenkräder, sondern auch Sonys Analog Controller und das neue joGcon. David Nadal, der Lead Programmer von V-Rally 2, favorisiert das neGcon, während er von Namcos neuem Controller nicht gerade angetan ist. Zu schwammig zu steuern und nicht sonderlich gut verarbeitet, so seine Aussage. Das joGcon unterstütze er eigentlich bloß, weil er hoffe, daß eines Tages ein „echtes“ Force Feedback-Lenkrad auf den Markt komme, das sich dessen Code zunutze mache. Was die Unterstützung von Memory Cards betrifft, griffen die Eden Studios erneut in die Vollen. Nicht nur, daß sich, wie anfangs erwähnt, selbst erstellte Strecken auf einer Karte abspeichern lassen, auch Replays lassen sich mit

oder ohne Geisterfahrzeug sichern. Gerade die PocketStation wäre sehr von Vorteil, wenn es darum geht, Punktzahlen, Replays, Tracks und Bonusfahrzeuge mit anderen Spielern auszutauschen.

Colin McRae Rally betrachtet Stéphane Baudet als den einzigen, wirklich ernstzunehmenden Genrekurrenten, weist aber gleichzeitig darauf hin, daß V-Rally 2 über sämtliche offizielle WRC-Fahrzeuge, wesentlich mehr Strecken und bessere FX als im ersten Teil verfügt, und auch einen Four Player Split Screen Mode und eine Linkoption aufweist, von der komplett neuen Grafiken ganz zu schweigen; dies konnten wir nur bestätigen. Die Grafik ist schon in der Beta äußerst rasant und detailliert, und die Wagen lassen sich bereits jetzt derartig wild driftend um die Kurven jagen, daß es eine wahre Freude ist. In spielerischer



Wetterkapriolen wie Nebelbänke, starker Regen und Schnee gehören zur Tagesordnung. Nachtfahrten sind ebenfalls Pflicht.

Hinsicht ist den Eden Studios mit Sicherheit ein deutlicher Sprung nach vorne geglückt. V-Rally 2 macht einfach Laune und erweckt im Nu Lust auf mehr - gerade weil einem der Einstieg ins Spiel der anspruchsvolleren Steuerung zum Trotz leicht fällt.



Für die Endversion versprechen die Entwickler u.a. Short Cuts, bis zu zehn klassische Rallyefahrzeuge und Special Stages.



Der noch für V-Rally 1 geplante Streckenbaukasten erinnert auffallend an den Track Editor von Tommi Mäkinen Rally.



V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

IM GESPRÄCH MIT STÉPHANE BAUDET, MANAGING DIRECTOR EDEN STUDIOS,
UND DAVID NADAL, LEAD PROGRAMMER V-RALLY 2

play: Glaubst Du nicht, daß V-Rally seinerzeit etwas überhastet auf den Markt gekommen ist, Stéphane?

Stéphane Baudet: Um aufrichtig zu sein, lagen uns der Vier-Spieler-Modus, der Track Editor und auch der Linkmodus in mehr oder weniger lauffähiger Form vor. Nur war unser Zeitplan zum damaligen Zeitpunkt bereits derartig eng abgesteckt, daß wir nicht umhin konnten, diese Features wieder zu streichen, um die Sony QA (Anm.d.Red.: QA: Quality Assurance - Qualitätssicherung) nicht zu verpassen. Es erwies sich sogar als ein sehr schwieriges Unterfangen, all' diese Features wieder aus dem Code zu entfernen. Wir waren bereits sehr weit damit vorangekommen.

play: Wann wäre das Spiel denn auf den Markt gekommen, wenn Ihr all' diese Features noch integriert hättet?

Stéphane Baudet: Hm... Vermutlich noch rechtzeitig zu Weihnachten 1997. Selbst dann wäre es mit Sicherheit noch ein sehr großer kommerzieller Erfolg gewesen - mit Linkoption, Vier-Spieler Split Screen und dem Streckeneditor. Die realitätsnahen Schäden an den Fahrzeugen wären aber auch dann nicht im Spiel gewesen, da wir dieses Feature etwa in der Mitte des Entwicklungszeitraums wieder fallengelassen haben. Ähnlich verhält es sich mit dem Schmutz an den Fahrzeugen oder den animierten Fahrern. Dies waren Elemente, an die wir damals noch gar nicht gedacht hatten.

play: Was haltet Ihr eigentlich von Gran Turismo?

David Nadal: Gran Turismo ist ein sehr, sehr beachtliches Spiel. Mir persönlich hat jedoch der Grundgedanke nicht so gut gefallen, an den Rennen in

erster Linie der neuen Fahrzeuge wegen teilzunehmen. Für mich ist der reine Fahrspaß wichtiger.

Stéphane Baudet: Im Grunde bin ich der gleichen Ansicht. Man fährt die Rennen in erster Linie, um Kapital zu erwirtschaften, das man dann in neue Vehikel investiert. Ich bin mir aber durchaus bewußt, daß es sehr, sehr viele Spieler gibt, die Gran Turismo gerade deshalb so lieben.

„DIE ZWEITE CD IST EINE SLAVE CD, D.H. ES IST NUR EIN SPIEL NOTWENDIG UM ZU ZWEIT GEGENEINANDER VIA LINK ZU SPIELEN. DIES IST AUCH DIE PRAKTIKABELSTE LÖSUNG, DENN DER SPIELER MUSS OHNEHIN EIN LINKKABEL KAUFEN, UND ZWEI FERNSEHER SOWIE ZWEI PLAYSTATIONS HERBEISCHAFFEN, WAS MIT EINEM SEHR HOHEN AUFWAND VERBUNDEN IST.“

Stéphane Baudet, Managing Director Eden Studios

play: Wie sieht es mit den Features von V-Rally 2 aus? Habt Ihr diesmal alle Eure Ideen in die Tat umsetzen können?

Stéphane Baudet: Hm... Haben wir bis jetzt ein wichtiges Feature außen vorgelassen, David?

David Nadal: Der PocketStation Code ist noch offen. Wir setzen uns aber sehr dafür ein (lacht).

Stéphane Baudet: Um es auf den Punkt zu bringen, David ist derjenige, der sich vehement dafür einsetzt (lacht). Er ist für den Pocket Station-Programmcode zuständig. Die Sachlage ist nämlich folgendermaßen: Sony Computer Entertainment Europe beabsichtigt, die PocketStation erst im Oktober auf den Markt zu bringen. Erst Anfang dieser Woche hatte ich ein Gespräch mit Sony darüber geführt, in dem sie meinten, daß es sinnvoller wäre, die PocketStation vorerst noch nicht zu unterstützen. V-Rally 2 wäre auch für sie der erste PocketStation-kompatible PAL-Titel, d.h. den PDA-Programmcode durch die Sony QA zu schleusen wäre gar nicht so einfach gewesen. Sony ist momentan einfach noch nicht so weit. Wenn V-Rally 2 etwas später auf den Markt kommen würde, wäre eine Unterstützung der PocketStation sicherlich kein Problem, aber zum momentanen Zeitpunkt...

play: Vielleicht ein Jahr später als Bonusfeature für die Platinum-Edition...

Stéphane Baudet: Eher noch etwas früher (lacht). Vielleicht für die japanische Version. Das ist eigentlich sehr schade, denn die PocketStation eröffnet einem viele neue Möglichkeiten, wie z.B. selbst kreierte Strecken oder High Scores auszutauschen. Wir hatten sogar an einen Challenge Mode via PocketStation gedacht.

play: Wäre es auch denkbar seinen Ghost auf Memory Card abzuspeichern und einen anderen Spieler gegen diesen antreten zu lassen?

Stéphane Baudet: Ja, dies wäre technisch gesehen möglich.

play: Wieviel Zeit hätte es denn in Anspruch genommen, die ganzen PocketStation-Features noch in das Spiel zu integrieren?

Stéphane Baudet: Das ist schwierig zu sagen, weil wir das dazugehörige Dev Kit (Anm.d.Red.: Dev Kit: Development Kit - Entwicklungsset) noch nicht hier im Haus haben. Es ist bei Infogrames eingetroffen, aber dort wird es wohl vorerst auch bleiben, weil Infogrames möchte, daß wir zuerst das Spiel fertigstellen, bevor wir uns mit „zweitrangigen“ Dingen wie einer Unterstützung der PocketStation befassen. Im Grunde haben sie auch Recht. Es ist schließlich ein Extrafeature. Falls uns aber am Schluß noch etwas Zeit bleibt...

play: Eine Standardfrage: Wieviele Mitarbeiter sind an der Entwicklung von V-Rally 2 beteiligt?

Stéphane Baudet: Zur Zeit sind 14 Leute daran beteiligt. Damit meine ich aber nur die eigentlichen Entwickler, d.h. nicht irgendwelche Producer oder Product Manager. Das ist eine verhältnismäßig hohe Zahl. Ich arbeite eigentlich lieber mit kleinen, überschaubaren Teams, aber in der heißen Phase der Produktion benötigt man einfach noch mehr Leute.

play: Das heißt, Ihr seid schon etwas spät dran?

Stéphane Baudet: So könnte man es ausdrücken. Wir hinken unserem Zeitplan etwa um einen Monat hinterher, aber ich bin guter Dinge und ich glaube, daß wir wieder aufschließen wer-



den. In einem Monat werden wir hoffentlich mit dem Spiel fertig sein - danach bleibt uns noch ein Monat Zeit für das Feintuning und das Debugging, vorausgesetzt die Testphase verläuft problemlos... Einen Bug zu beheben geht nämlich viel schneller als einen Bug aufzuspüren. Da wir etwas spät dran sind, hat Infogrames für das Testing nur wenig Zeit, d.h. wir werden sehr viele Betatester heranziehen müssen. Anschließend müssen wir V-Rally 2 noch durch die Sony QA schleusen. Wenn das Spiel clean ist, geht es noch rechtzeitig in die Produktion. Über diesen ganzen Prozeß mache ich mir aber eigentlich gar nicht so viele Sorgen. Wir haben seit der Entwicklung des ersten Teils viel hinzugelernt und kennen viele mögliche Hürden wie z.B. die Verwaltung der Memory Cards. Es gibt gewisse Richtlinien, die man beachten sollte, geschriebene und ungeschriebene.

play: Habt Ihr schon einmal selbst an einer Rallye teilgenommen?

Stéphane Baudet: Wir waren einmal mit Ari (Anm.d.Red.: Ari Vatanen, Ex-Rallyweltmeister) in Finnland unterwegs, mehr haben wir nicht unternommen. Wir stehen jedoch in engem Kontakt zu Fahrern, die an der französischen Meisterschaft teilnehmen, d.h. wir kommen auch über sie an sehr viele Informationen heran, nicht nur über Ari.

play: Wer ist auf die Idee gekommen, das Spiel auf zwei CDs auszuliefern?

Stéphane Baudet: Glaubst Du, daß es unsere oder Infogrames' Idee war?

play: Es war wohl eher Eure Idee...

Stéphane Baudet: Genau. Wir haben auch versucht, Infogrames die Sache mit den zwei CDs plausibel zu erklären. Der Spieler gewinnt bei einem Spiel, das zwei CDs umfaßt, den Eindruck, daß er mehr bekommt als bei

einem vergleichbaren Spiel auf einer CD. „Mehr“ bedeutet nicht unbedingt „besser“, aber ich glaube schon, daß sich diese Tatsache etwas auf die Verkaufszahlen auswirken wird. Die zweite CD ist eine Slave CD, d.h. es ist nur ein Spiel notwendig, um zu zweit gegeneinander via Link zu spielen. Dies ist auch die praktikabelste Lösung, denn der Spieler muß ohnehin ein Linkkabel kaufen, und zwei Fernseher sowie zwei PlayStations herbeischaffen, was mit einem sehr hohen Aufwand verbunden ist. Weshalb sollte man noch zweimal ein- und dasselbe Spiel kaufen müssen? Der Linkmodus ist meines Erachtens die Art und Weise, wie man zu zweit spielen sollte. Natürlich verschwenden wir und Infogrames damit Zeit und Geld. Das Linkkabel war nicht sonderlich erfolgreich.

play: Wann seid Ihr genau auf die Idee gekommen?

Stéphane Baudet: Ende letzten Jahres haben wir eine Liste mit Features zusammengestellt, die wir alle noch in das Spiel integrieren wollten. Da wurde uns auf einmal klar, daß wir wohl doch eine zweite CD benötigen würden. Ich ging natürlich gleich zu Infogrames und war so gutmütig zu sagen, daß wir eine zweite CD machen wollten. Infogrames reagierte gar nicht begeistert, und als ich noch sagte, daß wir die zweite CD als Slave CD verwenden möchten... (lacht).

play: Das heißt, Ihr könntet später eine Data CD mit neuen Strecken und Fahrzeugen auf den Markt bringen.

Stéphane Baudet: Nicht mehr. Dies ist das einzige Feature, das wir entfernt haben. Der Code ist nicht mehr offen, d.h. zumindest nicht offiziell.

David Nadal: Der Kern der Engine ist noch offen.

Stéphane Baudet: Wir hatten eine



Menge alter Rallyefahrzeuge als Bonuswagen für das Spiel geplant. Später stellte sich aber heraus, daß uns dafür die Zeit nicht mehr reichen würde. Also habe ich Infogrames angeboten, nur einen Teil davon zu integrieren und später eine Data CD mit zwei weiteren Ländern und etwa 20 neuen Fahrzeugen herauszubringen, die natürlich deutlich günstiger als das Hauptspiel sein sollte. Infogrames war von dieser Idee allerdings nicht sonderlich angetan. Der Programmcode, der sicherstellen sollte, später eine Data CD auf den Markt zu bringen, wäre mit mehr Zeitaufwand und einem neuen Approval durch Sony verbunden gewesen. Also haben wir dieses Feature wieder entfernt.

play: Take 2 Interactive hat vor kurzem eine Data CD für GTA Grand Theft Auto angekündigt.

Stéphane Baudet: Das ist gut. Take 2 Interactive beschreitet nämlich damit Neuland und öffnet den Weg für andere. Für mich erwies es sich jedenfalls als ein sehr schwieriges Unterfangen, Infogrames und Sony von dieser Idee zu begeistern. Infogrames meinte, daß wir zuerst das eigentliche Spiel fertigstellen sollten. Vielleicht wird es später einmal eine neue Version von V-Rally geben, wer weiß?

play: Glaubst Du, daß die Platinum-Edition von V-Rally die Verkaufszahlen des Sequels beeinträchtigen könnte?

Stéphane Baudet: Das ist eine gute Frage. Wir hatten selbst erst vor ein paar Monaten die gleiche Diskussion. Infogrames bat uns damals darum, in V-Rally Platinum einige neue Features einzubauen. Ich meinte damals, daß die Platinum-Version unter Umständen die Verkaufszahlen von V-Rally 2 beeinträchtigen könnte, aber Infogrames vertrat die Ansicht, daß gerade dadurch die Nachfrage nach einem Sequel angekurbelt werde. Tomb Raider II war ein typisches Beispiel dafür. Als der erste Teil als Platinum-Edition wiederveröffentlicht wurde, gingen die Verkaufszahlen des Sequels merklich zurück. Um

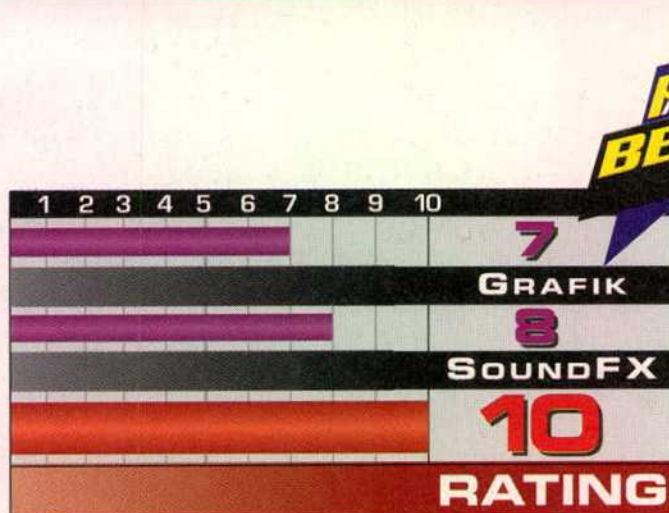


Das Wertungssystem

10	Ausnahmetitel mit Referenzcharakter
9	Herausragender Titel
8	Sehr guter Titel
7	Überdurchschnittlicher Titel
6	Genrefans testen an
5	Nur für Sammler
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 Wertungsschema 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.

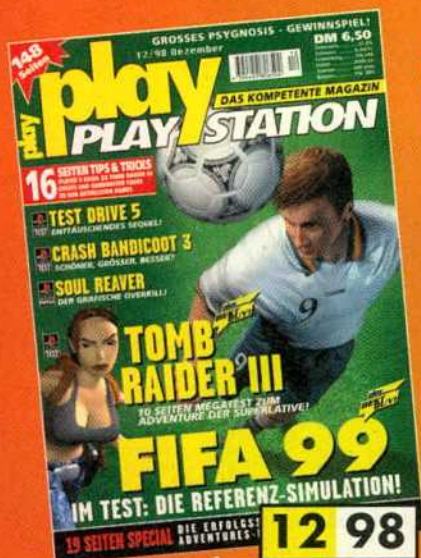
Spiele, deren Schwierigkeitsgrad extrem hoch ausfällt, bekommen den „Extreme Hardcore“-Stempel.



EXTREME
HARDCORE

EINFACH BESTELLEN - UND DIE SAMMLUNG IST KOMPLETT!

- 01/98 Player's Guide
Broken Helix (Teil 1)
Discworld II Vermutlich
ermißt...!? (Teil 2)
- 02/98 Player's Guide
Aphomets Fluch 2 (Teil 1)
Broken Helix (Teil 2)
- 03/98 Player's Guide
Aphomets Fluch 2 (Teil 2)
Strategy Guide
Varhammer Dark Omen
- 04/98 Player's Guide
iven The Sequel To Myst
Teil 1)
Varhammer Dark Omen
Teil 1)
- 06/98 Player's Guide
olin McRae Rally
Varhammer Dark Omen
Teil 3)
- 07/98 Player's Guide
ran Turismo
Heart Of Darkness
- 08/98 Player's Guide
lundra (Teil 1)
- 09/98 Player's Guide
lundra (Teil 2)
he Fifth Element
- 10/98 Player's Guide
&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 1)
- 11/98 Player's Guide
&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 2)
- 12/98 Player's Guide
omb Raider III
adventures of Lara Croft (Teil 1)
- 01/99 Player's Guide
omb Raider III
adventures of Lara Croft (Teil 2)
- 02/99 Player's Guide
omb Raider III (All the Secrets)
olony Wars Vengeance
- 03/99 Player's Guide
opulous The Beginning



- play 01/98 ☐
- play 02/98 ☐
- play 03/98 ☐
- play 04/98 ☐
- play 06/98 ☐
- play 07/98 ☐
- play 08/98 ☐
- play 09/98 ☐

- play 10/98 ☐
- play 11/98 ☐
- play 12/98 ☐
- play 01/99 ☐
- play 02/99 ☐
- play 03/99 ☐

pro Heft 6,50 DM =

+ Porto
Inland: 3,- DM
ab 3 Hefte 4,- DM
ab 4 Hefte 7,- DM
Ausland: 8,- DM
ab 3 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag:

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

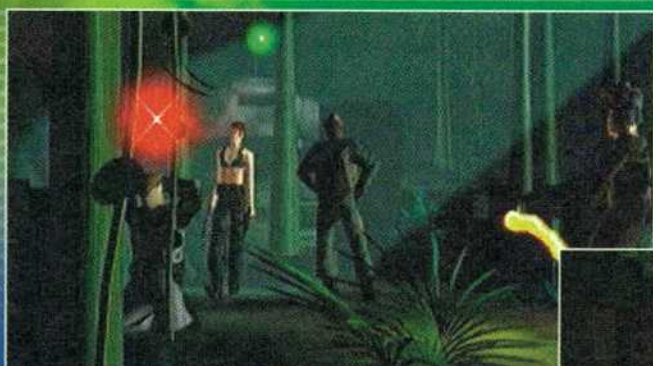
Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

SYPHON



Genre	Action Adventure
Hersteller	989 Studios
Entwickler	Eidetic
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	US-Importversion - sofort
Preis	ca. 109,- DM



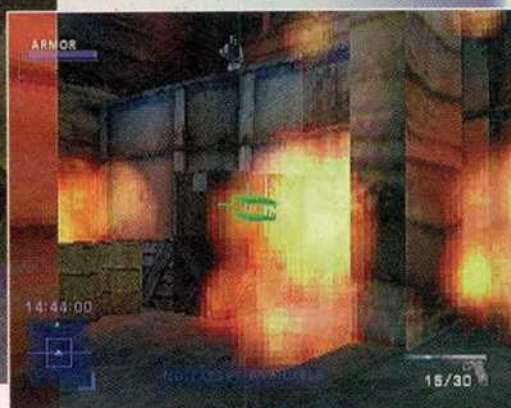
Seit der Veröffentlichung in den USA am 26. Februar ist Syphon Filter dort der absolute Verkaufsschlager, was nicht nur an der gigantischen Werbekampagne, sondern durchaus auch an der Qualität des Titels liegt. Leider werden wir höchstwahrscheinlich von Syphon Filter in Deutschland niemals etwas offiziell zu sehen bekommen. Laut Sony ist das Spiel für den deutschen Markt zu brutal und würde sofort auf dem Index landen. Deshalb wurde - ähnlich wie bei Cardinal Sin - ganz auf einen Deutschland-Release verzichtet. Zwar äußerten bereits einige Publisher Interesse an Syphon Filter, doch ob Sony den Titel auch freigibt, bleibt abzuwarten. Bis endlich entschieden ist, ob Syphon Filter offiziell erscheinen wird oder nicht, muß man sich entweder bereits jetzt mit der US-Version oder etwas später mit einer PAL-Version aus Österreich oder England begnügen.

Gabriel Logan ist schon lange im Geschäft - fünf Jahre in einer Special Operations-Einheit der Army, während des Golfkriegs geheime Einsätze hinter den feindlichen Linien, mit unzähligen Auszeichnungen und Orden dekoriert.



FILTER

MARK LIEBOLD



Seit 1993 arbeitet er als Agent für die Regierung der Vereinigten Staaten von Amerika. Nur die wenigsten in Washington wissen von Gabriel Logan und für wen er tätig ist. In erster Linie besteht die Aufgabe der „Agentur“ und ihrer Angestellten darin, die USA vor terroristischen Anschlägen zu schützen. Dank Gabe, wie Logan von seinen Freunden und Kollegen genannt wird, können solche Angriffe auf die nationale Sicherheit meistens bereits im Vorfeld vereitelt werden. Doch diesmal scheint es für den Top-Agenten nicht ganz so einfach zu werden. Erich Rhömer, ein ehemaliger Offizier der NVA, droht, die gesamte Bevölkerung Washingtons mit dem tödlichen Virus Syphon Filter, das bereits in Nepal für einige hundert Tote verantwortlich war, zu infizieren. Laut CIA und NSA hält sich der höchst gefährliche Terrorist zusammen mit seinen Kumpanen im Süden der Stadt versteckt und wartet nur darauf, die letalen Krankheitserreger, die im Kern einiger hochexplosiver Bomben eingebettet sind, auf die Menschheit loszulassen.

Bevor man sich mit Logan in den Straßenschluchten Washingtons auf die Suche nach Rhömer und den virulenten Sprengsätzen begibt, sollte ein Blick in den Einführungs-Modus geworfen werden. In dem kurzen Videoclip gibt die Kommunikationsexpertin und Partnerin von Gabe, Lian Xing genaue Anweisungen, wie der Regierungsagent mit dem Joypad durch die 20 Level zu steuern ist. Diese kleine Hilfestellung zu Beginn des Spiels ist auch notwendig, da Syphon Filter eine relativ komplexe Steuerung aufweist. Auf den ersten Blick

erscheint diese zwar - trotz des komplett belegten Joypads - nicht besonders kompliziert, doch erfordert das schnelle, zum Überleben notwendige Wechselspiel der Feuer-, Ausweich- (Abrollen, Ducken und Schleichen), Strafe- und Targetingtasten einige Übung und Fingerfertigkeit.

Nach der kurzen theoretischen Einführung darf man selbst seine Finger um das Pad legen, um die Bevölkerung der Hauptstadt der Vereinigten Staaten vor ihrem schier unausweichlichen Schicksal zu bewahren. Vor jedem Level gibt es ein kurzes Briefing, das Logan über den Hintergrund der folgenden Mission und sämtliche zu erfüllende Aufgaben Aufschluß gibt. Der erste Einsatz führt den Agenten in den, von Rhömer bedrohten Stadtteil Washingtons und ist bestens geeignet, um mit der Steuerung etwas firm zu werden. Gabe soll Rhömer, dessen rechte Hand Kravitch und die Kommunikationseinheit, mit der die Bomben zur Detonation gebracht werden sollen, ausschalten.

Mit Hilfe des Tactical Screens, der während der Mission mit dem Start-Button aufgerufen werden kann, ist man in der Lage, sich einen genauen Überblick über die territorialen Gegebenheiten des Einsatzortes, die bereits erledigten und noch zu erfüllenden Missionsziele und genaue Details (Schußfrequenz, Durchschlag, besondere Eigenschaften) bzgl. der mitgeführten Waffen zu verschaffen. Anfänglich muß sich Logan auf seine Standardausrüstung beschränken. Diese beinhaltet neben einer schallgedämpften 9mm Beretta und einer Taschenlampe, mit der

im Verlauf des Spiels so manche dunkle Ecke nach Gängen und Schaltern ausgeleuchtet werden muß, auch einen Taser. Der Elektroschocker erscheint zwar auf den ersten Blick recht nutzlos, doch können mit seiner Hilfe die Gegner auf relativ große Distanz mehr oder weniger geräuschlos eliminiert werden. Allerdings ist der Gebrauch des Tasers mit großer Vorsicht zu genießen, da die





Besonders in der alten Kathedrale (Rhömers Unterschlupf) kommt das aufwendige Leveldesign zur Geltung.



Terroristen, wenn man sie zu lange mit 50.000 Volt quält, sehr schnell in Flammen aufgehen und durch ihr Geschrei ihre Kameraden anlocken könnten. Je nach Art des Einsatzes erhält Gabe von der „Agentur“ auch ein Scharfschützengewehr.

Mit dem R1-Button können die Gegner ins Visier genommen werden. Sobald einer der Feinde angelockt ist, behält ihn Logan so lange im Fadenkreuz, bis dieser entweder tot ist oder ein anderer Kontrahent ausgewählt wurde. Unter Zuhilfenahme des L1-Tasters aktiviert man den Sniper-Modus, der je nach Waffenart mehr oder weniger dicht an das Ziel heranzoomt. Die Zieloptik der Beretta ändert sich bspw. nur minimal, wohingegen man mit dem Visier des Scharfschützengewehres das Opfer stufenlos mit einem Vergrößerungsfaktor von bis zu 36 heranholen kann. Der Sniper-Modus eignet sich vor allem dafür, mit Kevlarwesten ausgestattete Gegner in die ungeschützten Beine und Arme zu schießen. Besonders wirkungsvoll ist allerdings ein schneller, sauberer Schuß in den Kopf. Egal wieviele Schichten Kohlefaser den Oberkörper des Terroristen schützen - einen direkten Treffer in den Schädel überlebt niemand. Wird ein Feind auf diese Art ausgeschaltet, so hinterläßt er seine unbeschädigte Schutzweste, die, wenn man ihn auf die konventionelle Weise durchlöchert hätte, zerstört worden wäre. Neben dem Kevlarpanzer bleibt neben dem leblosen Körper des Terroristen auch

seine Schußwaffe und etwas Munition liegen. Durch das Aufsammeln der Pistolen, MPs, Granaten und Gewehre kann Logan binnen kürzester Zeit ein beachtliches Waffenarsenal ansammeln. Einige der Waffen scheinen kaum Unterschiede aufzuweisen, doch ist jeder der insgesamt 17 zur Verfügung stehenden Schußapparate mit verschiedenen Vor- und Nachteilen behaftet. Die G-18 MP kann ihr 33 Schuß starkes Magazin zwar innerhalb einer Sekunde entleeren, dafür dauert es aber einige Augenblicke, bis man nachgeladen hat. In dieser Zeitspanne ist Gabe, falls bei einer solch hohen Schußfrequenz überhaupt noch Gegner stehen, extrem verwundbar. Die K3G4 hingegen feuert nicht ganz so schnell und weist auch keinen so großen Munitionsvorrat wie

DIE ALTERNATIVE Tomb Raider-Trilogie

Eidos Interactive, Core Design

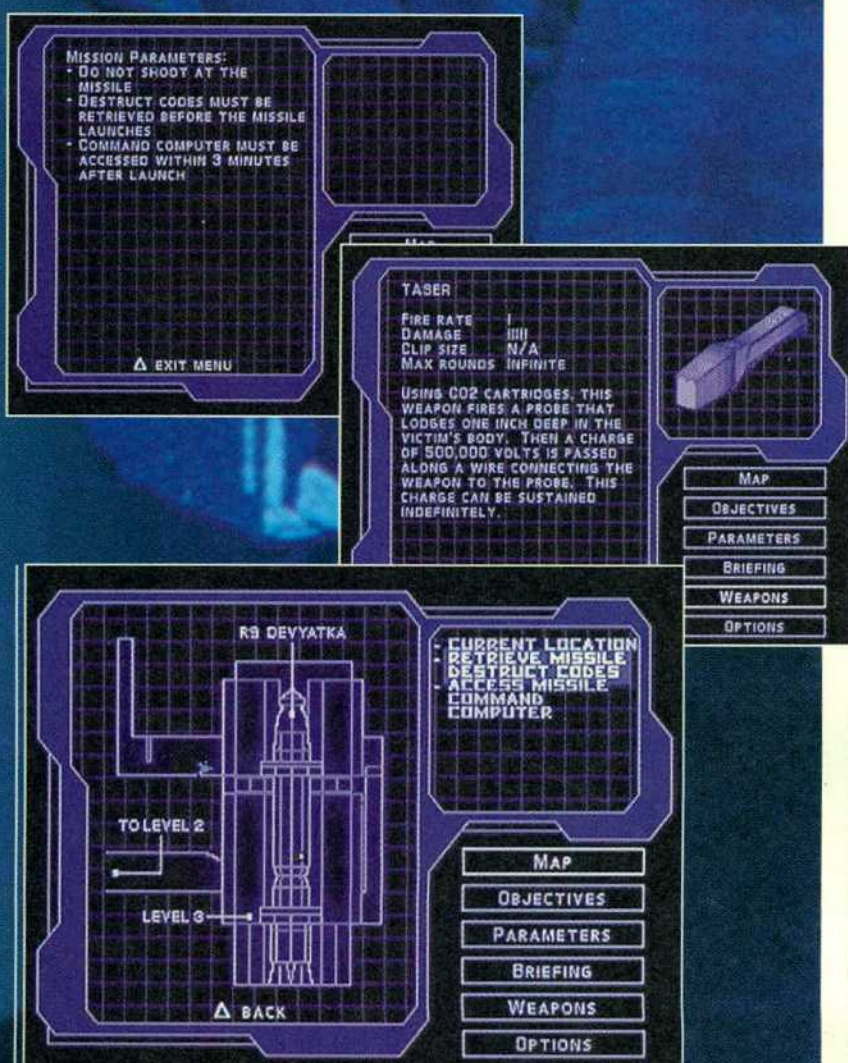


Lara Croft ist bereits seit ihrem ersten Auftritt am 15.11.96 mehr als nur eine Videospielfigur, sondern ein Phänomen - Objekt der Begierde, das unzähligen Männern schlaflose Nächte besch

te und ihnen so manchen Ärger mit ihren Freundinnen und Frauen einbrachte. Nichtsdestoweniger sollte man den Ursprung des Cyber Babes, die Welt der Videospiele, nicht außer Acht lassen. Nach wie vor sind die drei Teile erstklassige Titel. Spannend, eine lange Spieldauer und Lara Croft - was will man mehr? Vielleicht hier und da ein paar Verbesserungen in Sachen Steuerung und ein nicht ganz so unmenschlich schweres Spielniveau. Einige neue Spielideen wären auch nicht schlecht. Inzwischen weiß man, daß es besser geht. Vor allem an der sauberen Steuerung des Protagonisten in Syphon Filter ist zu erkennen, was besonders in Tomb Raider III noch hätte besser gemacht werden können. Aber spätestens Ende des Jahres werden wir wohl erfahren, ob Lara etwas dazugelernt hat.



Dank des Nachtsichtgerätes auf dem Scharfschützengewehr werden selbst die verborgensten Gegner sichtbar.



Im Tactical Screen können während der Mission alle wichtigen Daten einfach per Buttonklick aufgerufen werden.



Im Sniper-Mode des Scharfschützengewehrs werden sämtliche ins Visier genommenen Körperteile des Opfers angezeigt.

etwa die BIZ-2 (396 Streifen) auf, durchschlägt dafür aber mit ihren Teflongeschossen mühelos die Panzerwesten der Terroristen. Besonders gemein sind sowohl die Splitter- als auch die Sprenggranaten, da bei deren Detonation gleich ein ganzer Pulk von Gegnern ausstrahlt werden kann. Jedoch darf man nie vergessen, daß Logan seine Waffen den Männern von Rhömer entwendet hat und diese ihre Waffen ebenfalls gnadenlos einsetzen.

Laut Tactical Screen hält sich Kravitch zusammen mit der Kommunikationseinheit in einer nahegelegenen Bar versteckt. Auf dem Weg in das Etablissement gerät Gabe in einige Feuergefechte zwischen den Terroristen



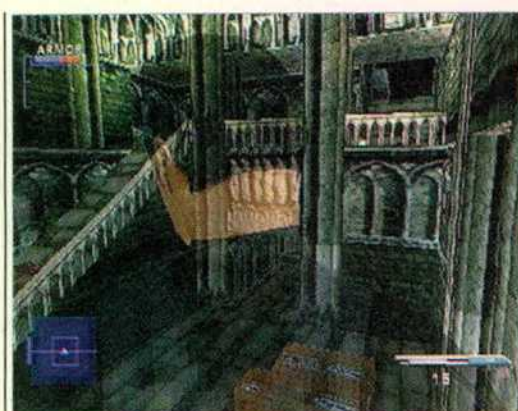
Die Targeting-Funktion erlaubt Gabe, in jegliche Richtung zu laufen und trotzdem auf seine Gegner zu schießen.

Kommunikationsexpertin versorgt Gabe während der Missionen mit neuen Informationen über den aktuellen Verlauf des Einsatzes und gibt im Falle einer überraschenden Wendung neue Mission Objectives bekannt. In diesem Fall übermittelt sie Logan zwei weitere Missionsziele. Da die CBDC-Agenten im Augenblick von einer Handvoll Terroristen an einem unbekannten Ort, den man jedoch später erfährt, um die Regierungsbeamten zu retten, festgehalten werden, muß der Protagonist allein

„IM GEGENSATZ ZU LARA BEWEGT SICH GABE FLÜSSIGER UND IST AUCH WEITAUS PRÄZISER ZU STEUERN.“

und Mitgliedern des Bombenräumkommandos (CBDC), die den verummten Stoßtrupps zum Verwechseln ähnlich sehen. Dank der Unterstützung durch Gabe liegen Rhömers Handlanger binnen weniger Sekunden zusammen mit ihren Waffen auf dem kalten Asphalt. Für den Regierungsagenten bietet das Fleddern der Leichen die beste Möglichkeit, sein Waffenarsenal etwas aufzustocken. In der ersten Stage findet Logan neben der M-16 auch eine Schrotflinte, die aufgrund ihres kurzen Laufes über einen extrem weiten Streuwinkel verfügt und den anvisierten Feind bereits mit nur einem Schuß in die ewigen Jagdgründe befördern kann. Sobald man in die Bar eingedrungen ist und Kravitch mit einigen Feuerstößen (vorzugsweise in die Gesichtsgegend, da er eine Kevlarweste trägt) niedergestreckt hat, meldet sich Lian Xing. Die

die beiden Bomben entschärfen. Diese befinden sich angeblich in der U-Bahn-Station, gleich unterhalb der Bar. Der Zugang zum Untergrund ist zwar durch ein schweres Eisengitter versperrt, kann aber mittels eines Schalters, der sich hinter dem Lokal befindet, geöffnet werden. Sind die beiden Bomben erst ein-



Steht Logan zu nahe an der Wand, wird er transparent und blockiert dem Spieler somit nicht die Sicht.

[GOOD GUYS]

GABRIEL LOGAN - GEHEIMAGENT

Geschlecht männlich
Alter 35
Geburtsort Camden, NJ
Nationalität Amerikaner
Größe 189 cm
Gewicht 93 kg
Augenfarbe braun
Haarfarbe schwarz



LIAN XING - KOMMUNIKATIONSEXPERTIN

Geschlecht weiblich
Alter 29
Geburtsort San Francisco, CA
Nationalität Amerikanerin
Größe 171 cm
Gewicht 60 kg
Augenfarbe braun
Haarfarbe schwarz



THOMAS MARKINSON - DIREKTOR DER AGENTUR

Geschlecht männlich
Alter 52
Geburtsort Cambridge, MA
Nationalität Amerikaner
Größe 180 cm
Gewicht 105 kg
Augenfarbe grün
Haarfarbe grau



EDWARD BENTON - STELLVERTRETENDER DIREKTOR DER AGENTUR

Geschlecht männlich
Alter 47
Geburtsort Chicago, IL
Nationalität Amerikaner
Größe 180 cm
Gewicht 105 kg
Augenfarbe braun
Haarfarbe schwarz/grau



[BAD GUYS]

ERICH RHÖMER - ANFÜHRER DER TERRORISTEN

Geschlecht männlich
Alter 25
Geburtsort Leipzig, Deutschland
Nationalität Deutscher
Größe 186 cm
Gewicht 97 kg
Augenfarbe braun
Haarfarbe schwarz



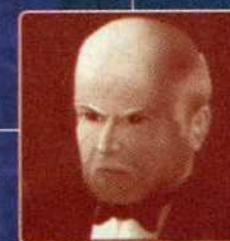
MARA ARAMOV - AUFTRAGSKILLERIN

Geschlecht weiblich
Alter 32
Geburtsort Novograd, Rußland
Nationalität Russin
Größe 154 cm
Gewicht 63 kg
Augenfarbe blau
Haarfarbe aubergine



JONATHAN PHAGAN - GRÜNDER UND FIRMENCHEF DER PHARCOM INDUSTRIES

Geschlecht männlich
Alter 65
Geburtsort Chicago, IL
Nationalität Amerikaner
Größe 195 cm
Gewicht 95 kg
Augenfarbe haselnußbraun
Haarfarbe weiß



ANTON GIRDEAUX - WAFFENSPEZIALIST

Geschlecht männlich
Alter 29
Geburtsort Toulouse, Frankreich
Nationalität Franzose
Größe 180 cm
Gewicht 100 kg
Augenfarbe blau
Haarfarbe blond



[PISTOLEN]

SCHALLGEDÄMPFTE BERETTA (9MM)

Schußfrequenz	●●●
Schaden	●●
Magazinkapazität	15
Max. Munitionsvorrat	90



.45 MAGNUM

Schußfrequenz	●●
Schaden	●●●
Magazinkapazität	10
Max. Munitionsvorrat	60



[SCHROTFLINTEN]

SCHROTFLINTE

Schußfrequenz	●●●
Schaden	●●●
Magazinkapazität	—
Max. Munitionsvorrat	25



COMBAT SCHROTFLINTE

Schußfrequenz	●●●
Schaden	●●●
Magazinkapazität	—
Max. Munitionsvorrat	30



[MASCHINENPISTOLEN]

HK MP-5

Schußfrequenz	●●●●
Schaden	●●●
Magazinkapazität	32
Max. Munitionsvorrat	192



G-18

Schußfrequenz	●●●●
Schaden	●●
Magazinkapazität	33
Max. Munitionsvorrat	198



BIZ-2

Schußfrequenz	●●●●
Schaden	●●●
Magazinkapazität	66
Max. Munitionsvorrat	396



[STURMGEGWEHRE]

M-16

Schußfrequenz	●●●●
Schaden	●●
Magazinkapazität	30
Max. Munitionsvorrat	180



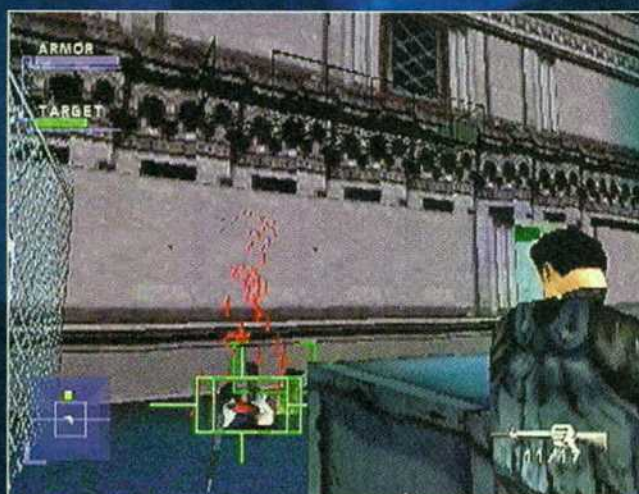
K3G4

Schußfrequenz	●●●●
Schaden	●●
Magazinkapazität	20
Max. Munitionsvorrat	120



PK-102

Schußfrequenz	●●●●
Schaden	●●
Magazinkapazität	30
Max. Munitionsvorrat	180



mal entschärft und das Bomb-Squad befreit, geht es daran, Rhömer endgültig den Garaus zu machen. Durch Lian Xing weiß Gabe, daß der wahnsinnige Anführer der Terroristen auf dem Weg zum Stadtpark ist. Um schnellstmöglich die Grünanlage zu erreichen, nutzt der gerissene Oberbösewicht kurzerhand - zusammen mit Mara Aramov und einigen seiner Männer - das verzweigte U-Bahn-System Washingtons. In der Hoffnung, daß sämtliche Tunnel versiegelt werden und ihm somit niemand mehr folgen kann, sprengt er kurzerhand die Untergrundstation.

Doch niemand, nicht einmal der gefährlichste Terrorist der Welt, kann Gabriel Logan auf solch eine plumpe Arte und Weise stoppen. Doch obwohl der findige Agent die brennende und vollkommen zerstörte U-Bahn-Station überwinden, die gefährlichen Tunnel durchqueren und Rhömer bis in den Park verfolgen kann, schafft es Gabe nicht, ihn zu fassen. Die Jagd nach Rhömer und dem tödlichen Syphon Filter-Virus zieht Logan immer tiefer in einen Sumpf aus Verrat und Intrigen, und führt ihn sogar bis auf eine Militärstation in Kasachstan oder in die geheime Untergrundbase der Terroristen, die irgendwo im gefrorenen

Boden der Ukraine versteckt liegt. Die Missionen bestehen nicht nur aus wildem Herumgeballere und gnadenlosem Abschlagen der Gegner. Einige der Einsätze, wie etwa die Verfolgung des Pharcom-Vorsitzenden Jonathan Phagen, der ebenfalls in die Mächenschaften um Syphon Filter verstrickt ist, auf der EXPO-Ausstellung in Washington erfordern eine besondere Vorgehensweise. In diesen Leveln darf nicht wahllos auf alles geschossen werden, was sich bewegt. Vorsichtig muß man - unbemerkt von den Wachen - durch die Gänge schleichen und jeden Gegner mit einem Kopfschuß erledigen, da ein Widersacher, der nur verwundet wird, sofort Alarm auslöst. Die Terroristen und Pharcom-Soldaten reagieren auf jedes Geräusch, wie etwa den Schuß aus einer nicht schallgedämpften Waffe oder zu laute Schritte. Besonders in späteren, düsteren Stealth Missions sollte die Taschenlampe mit sehr viel Bedacht eingesetzt werden - jeder Lichtstrahl, den die Wachen



Mit Hilfe des Viral-Scanners müssen die Lagerbestände von Pharcom nach infizierten Leichen durchsucht werden.





Der Taser gehört zu den wirkungsvollsten Waffen im ganzen Spiel.



erspüren, bedeutet für sie Gefahr und jegliche Gefahr ist sofort auszuschalten!

► Auf den ersten Blick erinnert Syphon Filter mit seinem Sniper-Modus und dem agentenlastigen Hintergrund an Konamis Metal Gear Solid. Nach einiger Zeit lassen sich allerdings eher Ähnlichkeiten zu Cores Tomb Raider-Serie erkennen. Seinem weiblichen Counterpart gleich läuft, rollt und klettert Gabriel Logan durch herrlich designte Höhlensysteme, über weite Lagerkomplexe und durch verwinkelte Kathedralen. Im Gegensatz zu Lara bewegt sich Gabe flüssiger und ist auch deutlich präziser zu steuern. Will man bspw. eine Kiste erklimmen, muß man sich nicht lange an der Kante positionieren,

Granate nach ihnen, flüchten sie laut fluchend in Deckung und starten nach einigen Sekunden einen neuen Angriff. Verschanzt man sich hingegen, so versuchen die Terroristen nicht, das Versteck mit hirnlosen Sturmangriffen zu überrennen, sondern gehen gezielt vor - kleine Feuerstöße aus verschiedenen Richtungen oder eine Handgranate wirken in solchen Situationen meist Wunder. Zwar ist dies zum einen sehr hart,

**„DIE TERRORISTEN UND PHARCOM-SOLDATEN REAGIEREN
AUF JEDES GERÄUSCH, WIE ETWA DEN SCHUSS AUS
EINER NICHT SCHALLGEDÄMPFEN
WAFFE ODER ZU LAUTE SCHRITTE.“**

sondern kann auch etwas schräg und aus vollem Lauf an das Hindernis springen. Der Agent richtet sich vollkommen automatisch aus und zieht sich ohne Probleme und ohne ein Stocken des Bewegungsablaufs empor. Besonders gelungen sind die Animationen der Charaktere. Dank Motion Capturing bewegen sich Held und Gegner wie reale Menschen und halten auch ihre Waffen stets der Situation entsprechend korrekt. Ist Logan z.B. auf der Flucht, hat aber trotzdem einen der Terroristen im Visier, so steckt er, um auf den hinter ihm laufenden Feind zu schießen, den Lauf der Waffe zwischen seinem linken Arm und seinem Oberkörper hindurch. Dabei dreht er sogar noch seinen Kopf leicht nach links, damit er sehen kann, ob er noch verfolgt wird. Selbst bei diesen Hetzjagden durch enge Gassen und dunkle Höhlen schwenkt die Kamera stets in die bestmögliche, meist hinter Logan gelegene Position.

Ein weiteres Lob geht an die phantastische KI der Gegner. Diese reagieren auf jegliches Geräusch oder andere Umwelteinflüsse. Nimmt man sie etwas länger unter Feuer oder wirft eine

aber zum anderen hat man es lieber mit intelligenten, ebenbürtigen Feinden als mit dummen Marionetten zu tun. Obwohl Syphon Filter Tomb Raider durchaus das Wasser reicht, kann es wertungstechnisch nicht an das Cyber Babe herankommen. Dies liegt aber nicht daran, daß Syphon Filter „schlechter“ ist, sondern daran, daß wir seit einiger Zeit - in Anbetracht der Flut an hervorragenden PlayStation-Titeln - unser Wertungssystem etwas verschärft haben. Deshalb muß man theoretisch im Falle von Tomb Raider III einen Punkt vom Rating abziehen bzw. bei Syphon Filter einen hinzuaddieren.

POSITIV

- sehr schöne Grafik und saubere Animationen der Charaktere
- abwechslungsreiche Missionen
- filmreife Story
- komplexe, aber leichtgängige Steuerung

NEGATIV

- relativ kurze Spieldauer
- mitunter zu schwer

[SCHARFSCHÜTZENGEGWEHRE]

SCHARFSCHÜTZENGEWehr

Schußfrequenz	●●
Schaden	●●
Magazinkapazität	10
Max. Munitionsvorrat	30



NACHTSICHT-SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

Schussfrequenz	●●
Schaden	●●
Magazinkapazität	10
Max. Munitionsvorrat	30



[GRANATEN]

SPLITTERGRANATE

Schußfrequenz	●
Schaden	●●●●●
Magazinkapazität	—
Max. Munitionsvorrat	10



GASGRANATE

Schußfrequenz	●
Schaden	●●●●●
Magazinkapazität	—
Max. Munitionsvorrat	10



M-79 GRANATWERFER

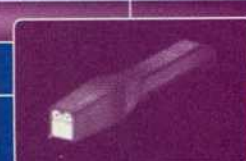
Schußfrequenz●
Schaden●●●●●
Magazinkapazität—
Max. Munitionsvorrat10



[BESONDERE WAFFENSYSTEME]

TASER

Schußfrequenz●
Schaden●●●●●
Magazinkapazität—
Max. MunitionsvorratUnendlich



C4-SPRENGSTOFF

Schußfrequenz
Schaden
Magazinkapazität
Max. Munitionsvorrat



PLAY
PLAY STATION
**BEST
BUY!**



TONI OPL

DESTREGA

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Koei
Entwickler	Koei
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort - US-Importversion
Preis	ca. 109,- DM



Viele der Zaubersprüche haben eine verheerende Auswirkung auf die gegnerische Energieleiste.

Vor über 1.000 Jahren existierte ein friedliebendes Volk mit dem Namen Strega. Das Besondere an den Strega war, daß sie enorme magische Kräfte besaßen. In guter Absicht gaben sie diese an die Bewohner des kleinen Landes Samuel, in dem sie sich einst niedergelassen hatten, weiter. Durch mysteriöse Artefakte, die Relics, welche sie von den Strega erhalten hatten, war es den Einwohnern von Samuel möglich, ähnliche Zauberkräfte zu entwickeln und aus ihrem einst verarmten Land eine wohlhabende Nation zu machen. Doch die Strega unterschätzten den immer größer werdenden Drang der Menschheit nach Reichtum und Macht. Mit Hilfe der Relic-Magie marschierten die Krieger Samuels eines Tages in ihre Nachbarländer ein und unterwarfen in kür-

zester Zeit den gesamten Kontinent. Der Krieg hinterließ eine von Zerstörung und Tod geprägte Welt, und die Relics gerieten bei den Menschen allmählich in Vergessenheit.

Etliche Jahre später tauchten die mystischen Artefakte plötzlich wieder im Königreich Ipsen auf. Nachdem der König von der immensen Macht erfahren hatte, die die Relics ihrem Besitzer verleihen, gab er seinem Untergebenen Lord Zauber die Anweisung, die Relikte um jeden Preis zu beschaffen. Auch die seit dem Krieg zurückgezogen lebenden Nachkommen der Strega hörten vom Fund der Relics und faßten den Entschluß, einen erneuten Mißbrauch der von ihren Vorfahren erschaffenen Artefakte mit allen Mitteln zu verhindern. In der darauf folgenden Schlacht ließen die meisten Mitglieder der königlichen Familie und viele Anhänger der Strega ihr Leben. Lord Zauber gelang es, das bedeutendste aller Fragmente, das Master Relic, an sich zu reißen. Er ernannte sich selbst zum Herrscher und begann mit der Ausrottung aller Überlebenden des alten Strega-Volkes.

Soviel zur Hintergrundstory des von Koei entwickelten Prügelspiels der etwas anderen Art, in dem sich eine kleine Gruppe von zwölf Strega-Magiern dem bösen Tyrannen Zauber entgegenstellt.



Im Nahkampf lassen die Kämpfer in traditioneller Beat'em Up-Manier ihre Fäuste und Füße sprechen.



Die Kämpferriege besteht aus zwölf Charakteren.

Destrega vereint klassische Beat'em Up-Elemente mit der Möglichkeit, den Gegner auch auf weite Distanz angreifen zu können. Hierfür stehen Euch diverse Zaubersprüche zur Verfügung, die die unterschiedlichsten Erscheinungen wie Feuerbälle, Blitzwolken und anderes Hexenwerk auf den Gegner schleudern. Wer jetzt glaubt, die Steuerung werde dadurch furchtbar kompliziert, hat weit gefehlt. Die typischen Viertel- und Halbkreis-Moves sind allein schon wegen der Unterstützung des Analog Controllers nicht zu finden. Durch ein einfaches System genügen drei Buttons für die gesamte Offensive: Ist der Gegner weit entfernt, kommt ausschließlich Magie zum Einsatz. Der Spieler kann entweder auf schwache, aber äußerst schnelle Hexerei, eine langsamere, kraftvolle Zauberformel oder einen Streuschuß zurückgreifen. Kombiniert man die drei Angriffe miteinander, so ergibt sich allerlei Abakadabra, durch das die gegnerische Energieleiste arg geschwächt wird. Wiederholtes Betätigen der selben Aktionstaste steigert die Wirkung der schwarzen Kunst bis auf das Dreifache.

Selbstverständlich können die Kämpfer nicht permanent zaubern. Eine

DIE ALTERNATIVE
Ehrgeiz

Square, Dream Factory



Die Entwickler von Dream Factory lieferte mit Ehrgeiz DAS Beat'em Up der nächsten Generation ab. Wunderschön texturierte Kämpfer, ein innovatives Kampfsystem und super

be Grafik sorgen für harte, gnadenlos schnelle Fights. Die anfangs etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung erlaubt nach einer kurzen Übungsphase unzählige Moves und Combos. Zusammen mit dem umfangreichen Quest-Modus und den vier Mini-Games bietet Ehrgeiz langanhaltenden Spielspaß. Lediglich der Sound ist etwas mäßig ausgefallen.





Versperrt ein Objekt die Sicht auf einen der Kämpfer, so wird es kurzerhand ausgeblendet.



Die Kampfschauplätze in Destrega sind riesig.

zweite Energieleiste, die sich automatisch immer wieder füllt, zeigt den Manavorrat an. Ist dieser erschöpft, könnt Ihr für ein paar Sekunden nicht von Eurer Teufelskunst Gebrauch machen.

Sobald die Hexenmeister einmal zu eng aneinander rücken, lassen sie in guter alter Prügelmanier ihre stählernen Fäuste sprechen und heizen dem Gegenüber mit flinken Schlägen, kräftigen Tritten und hinterlistigen Sidestep-Angriffen mächtig ein. Auch im Handgemenge lassen sich die einzelnen Punch- und Kicktechniken zu kleinen Combos aneinanderreihen. Durch eine für kurze Zeit aktivierbare Energiebarriere ist es möglich, feindliche Zaubersprüche abzuwehren oder mit vorgehaltenem Schutzschild auf den Antagonisten loszustürmen. Sogar an die aus der Bloody Roar-Serie bekannten Air Recoveries - der Streiter hat die Chance, sich nach einem Treffer in der Luft abzufangen und wieder auf den Füßen zu landen - wurde gedacht.

Desweiteren hält Koeis 3D-Prügler eine große Anzahl an Spielvarianten bereit. Das innovative und umfangrei-

che Kampfsystem wird in einem Demonstrationsmodus eingehend erläutert. Neben Practice, 1 Player Battle, Team Battle, Time Attack und Survival Mode spielt der Story-Modus die tragende Rolle in Destrega. Ihr begleitet die Schwarzkünstler auf ihrem abenteuerlichen Weg zu Lord Zauber, mit dem Ziel, das Master Relic zu zerstören und den Frieden im Land wiederherzustellen. In jedem Kampf übernimmt der Spieler die Kontrolle über einen anderen Charakter. Daher ist es für die

„DIE ZWÖLF RIESIGEN ARENEN SIND BIS DATO EINZIGARTIG FÜR EIN PRÜGELSPIEL UND OFFENBAREN MIT MAUERN, BRUNNEN UND ZAHLREICHEN ANDEREN OBJEKTEN GANZ NEUE TAKTISCHE MÖGLICHKEITEN, DA NAHEZU ÜBERALL HERUMGETURNT WERDEN KANN.“

erfolgreiche Bewältigung des Story Mode unerlässlich, jeden Kämpfer zumindest ansatzweise zu beherrschen

► Destrega hätte unweigerlich ein weiteres Highlight auf dem Beat'em Up-Sektor werden können, da es einige innovative Ideen aufweist, die leider nicht konsequent zu Ende geführt wurden. Die zwölf riesigen Arenen sind bis dato einzigartig für ein Prügelspiel und offenbaren mit Mauern, Brunnen und zahlreichen anderen Objekten ganz neue taktische Möglichkeiten, da nahe-

zu überall herumgeturnt werden kann. Das neuartige Kampfsystem sorgt für ein spannendes, abwechslungsreiches Gameplay. Allerdings läßt es den letzten Feinschliff etwas vermissen, was vor allem im Nahkampf deutlich wird. Der Story-Modus ist im Ansatz recht gut gelungen, doch leider viel zu schnell durchgespielt. Versteckte Kämpfer und Renderabspänne fehlen ganz, lediglich

ein zweites Outfit kann für jeden Krieger erspielt werden - eine Tatsache, die nicht gerade zur Langzeitmotivation beiträgt. Die Begleitmusik unterstreicht zwar die mittelalterliche Stimmung, klingt aber insgesamt zu monoton, so daß man nach kurzer Zeit das Gefühl hat, immer den gleichen Track zu hören. Da ein PAL-Release eher unwahrscheinlich und die Konkurrenz mit Spitzentiteln wie Bloody Roar 2 und Ehrgeiz sehr groß ist, bleibt Destrega unter dem Strich ein Geheimtip für alle Genrefreaks, die nie genug Prügel bekommen können.



Dieses Artefakt, das Master Relic, verleiht dem bösen Lord Zauber seine magischen Kräfte.

POSITIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
• netter Story-Modus											8
• neuartiges Kampfsystem											GRAFIK
• riesige Kampfschauplätze											6
NEGATIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
• keine versteckten Charaktere											7
• fehlende Abspänne											SOUNDFX
											RATING

TONI OPL

BLOODY
ROAR 2

-BRINGER OF THE NEW AGE-

Genre Beat'em Up
 Hersteller Hudson Soft
 Entwickler Raizing
 Testmuster Virgin Interactive,
 Metropolis (Tel.: 0541/335150)
 Erhältlich ab April, Mai
 Preis ca. 99,- DM



Das Fledermaus-Girl kann kurzzeitig durch die Lüfte schweben, um danach im Sturzflug auf den Gegner einzuprügeln.



Durch korrektes Timing kann den gegnerischen Attacken mit einem Sidestep entkommen werden.

Im Februar '98 erschien in Deutschland das von Raizing entwickelte 3D-Prügelspiel Bloody Roar Hyper Beast Duel. Durch die Möglichkeit, den eigenen Kämpfer in eine mächtige Tiergestalt verwandeln zu können und eine Vielzahl anderer kleiner Innovationen war dieses Game auf dem doch etwas eingefahrenen Beat'em Up-Sektor ein echter Leckerbissen für alle, die sehnsüchtig auf neue Ideen gewartet hatten. Grund genug, den Arcade-Nachfolger Bloody Roar 2 Bringer of the New Age ebenfalls für die PlayStation zu konvertieren.

Das Grundkonzept wurde im Großen und Ganzen beibehalten - allerdings werden Kenner des Prequels schnell feststellen, daß in der Kampftruppe ein kleiner Personalwechsel stattgefunden hat. Greg, der Gorilla, Mitsuko, das Wildschwein und Fox mußten leider ihre Koffer packen und die Kämpferschar verlassen. Als Unterstützung für Long & Co. gesellen sich mit Stun, dem Insekt, Jenny, der Fledermaus, Marvel, der Leopardin und dem abgedrehten Chamäleon Busuzima vier neue Charaktere dem Team hinzu. Doch damit der Änderungen nicht genug - die mächtige Uriko, die im ersten Teil den finalen Gegner darstellte, ist nun regulär anwählbar. Ihre alte Position nimmt der Löwe Gado ein.

Auf ein Render-Intro haben die Entwickler diesmal verzichtet - dafür

zeigt der rasant geschnittene Vorspann dramatische Kampfszenen aus dem Spiel zusammen mit kurzen Musikvideoclips der Japano-Metal-Band „Kinniku Shoujo Tai“, die auch in unseren Breitengraden schon einen gewissen Bekanntheitsgrad erreicht hat. Das simpel gegliederte Hauptmenü offeriert fünf verschiedene Spielmodi (Arcade, Versus, Story, Survival und Watch). Leider ist der überaus nützliche Practice-Mode, den vor allem Einsteiger schmerzlich vermissen werden, dem Rotstift zum Opfer gefallen. Dies ist allerdings nicht sonderlich schlimm, da die Tastenbelegung denkbar einfach ausfällt. Für die Offensive stehen dem Spieler nach wie vor je ein Button für Punch und Kick sowie die Beast-Taste zur Verfügung, bei deren Betätigung sich der Kämpfer in ein reißendes Ungetüm verwandelt. Wie schon beim Vorgänger ist die Transformation das wichtigste Feature der Bloody Roar-



Breakdance in Perfektion - Jenny bei einem (Big-)Head-Spin.



Der superschnelle 17-Hit-Combo des Tigers gehört unweigerlich zu den gefährlichsten Moves in Bloody Roar 2.



Ein gewaltiger Punch von Busuzima schleudert die zarte Alice gegen die Ringbegrenzung.



Dieser Kick des Chamäleons erinnert irgendwie an Dhalsim aus der Street Fighter-Serie.



Beim Beast Drive verwandelt sich die Arena in ein Gittermodell. Begleitet von einem Feuerwerk an Lichteffekten entzieht er nahezu die Hälfte der gegnerischen Energie.

Serie. Vorausgesetzt, es befindet sich genug Energie in der Beast-Leiste, die durch das Austeilen (bzw. Einstecken) von Schlägen aufgeladen wird, kann der Morphing-Vorgang eingeleitet und der Gegner mit dem Beast-Button zusätzlich verdroschen werden. Die animalische Seite jedes Fighters bringt im Kampf enorme Vorteile und sollte deshalb so oft wie möglich „herausgelassen“ werden. So können die „Biester“ härter zuschlagen, höher springen und mehr Schläge einstecken. Außerdem erhält man als Raubtier immer einen gewissen Anteil an verlorener Lebensenergie zurück. Bekommt das eigene Ungetüm zu viele Prügel ab, so nimmt es unweigerlich wieder die ursprüngliche menschliche Gestalt an. Neu ist, daß der Verwandlungsvorgang nun auch während bestimmter Attacks ausgelöst und in mehrere Combo Strings eingebaut werden kann, was für einige Überraschungen beim Kontrahenten sorgen soll. Desweiteren wurde das Defensivsystem ausgebaut. Bloody Roar 2 ist wohl das erste und einzige Prügelspiel, bei dem es zwei unterschiedliche Möglichkeiten gibt, die gegnerischen Angriffe abzuwehren. Da wäre zum einen der Light Guard (der leichte Block) – ausgeführt wird er, indem man die Figur einfach stehen läßt bzw. bei Fußfegern oder ähnlichem auf dem Steuerkreuz nach unten drückt. Diese Art der Verteidigung erlaubt dem Spieler schnelle Konterattacken, schützt



Im romantischen Ambiente eines Sonnenuntergangs bearbeitet der geklonte Shen Long die Magengrube seines Kontrahenten.

jedoch nicht vor den gewaltigen Guard Break Moves. Jene können nur mit dem Heavy Guard, den man mittels der R1-Taste ausführt, abgewehrt werden. Allerdings erlaubt so ein kräftiger Block keine Konterangriffe. Um den eigenen Kampfstil zu perfektionieren, sollte man sich beide Abwehrtechniken genau verinnerlichen, um stets die passenden Gegenwehrmaßnahmen parat zu haben.



Der Einsatz von Pixelblut wurde drastisch reduziert.



Alles nur geklaut? Shen Longs Kampftechnik ist identisch mit der seines genetischen Vorbilds.



YUGO
NameYugo Ogami
HerkunftslandJapan
TiergestaltWolf

ALICE
NameAlice Tsukagami
HerkunftslandJapan
TiergestaltHase

MARVEL
NameJanne Gado
HerkunftslandFrankreich
TiergestaltLeopard

URIKO
NameUriko Nonomura
HerkunftslandJapan
TiergestaltKatze

LONG
NameJin Long
HerkunftslandChina
TiergestaltTiger

STUN
NameSteven Goldberg
HerkunftslandAmerika
TiergestaltInsekt

BAKURYU
NameKakeru
HerkunftslandJapan
TiergestaltMaulwurf

JENNY
NameJenny Bartoli
HerkunftslandItalien
TiergestaltFledermaus

GADO
NameAlan Gado
HerkunftslandFrankreich
TiergestaltLöwe

BUSUZIMA
NameBusuzima
HerkunftslandJapan
TiergestaltChamäleon

SHEN LONG
NameShen Long
Herkunftslandgeklont
TiergestaltTiger



Das Chamäleon macht sich für kurze Zeit unsichtbar. Der Schatten verrät jedoch die etwaige Position Busuzimas.



Jenny ist im wahrsten Sinne des Wortes eine „heiße“ Anwärtlerin auf den Titel: Babe of the Year '99.

Der aus dem ersten Teil bekannte Rave-Modus, bei dem die Protagonisten um ca. 50% schneller agierten, wurde ebenfalls weggelassen. Aber auch dieser Verlust gibt keinen Anlaß zur Trauer, da die gesamte Spielgeschwindigkeit leicht angehoben wurde. Mittels der Dreieck-Taste werden statt des Raves jetzt die Würfe ausgeführt. Überhaupt wurde die gesamte Kampfmechanik stark verbessert. Alle Fighter besitzen trotz der einfachen Tastenbelegung ein riesiges Schlagrepertoire und ein ausgefeiltes Combo-System. Zusammen mit der Möglichkeit, den Gegner in der Luft zu „jonglieren“, ergeben sich locker wieder 50-Hit-Combos, die nahezu die komplette Energieleiste des Widersachers kosten. Natürlich hat dieser die Chance, sich durch die sogenannten Air Recoveries in der Luft abzufangen oder sich mit der richtigen Taktik aus feindlichen Combos zu befreien. Als weitere Innovation beherrscht jeder Kämpfer

noch eine völlig neue Technik - den Beast Drive. Ausgeführt durch eine bestimmte, von Figur zu Figur variierende, Kombination aus Steuerkreuzdrehung und Beast-Button kann dem Gegner mit einem Super Move großer Schaden zugefügt werden. Der Beast Drive kostet die gesamte Beast-Energie und versetzt beide Kämpfer kurzzeitig in eine andere Dimension, in der die Arenen als Wireframe-Modelle dargestellt sind. Die brachiale Gewalt des Beast Drives wird dadurch effektiv unterstrichen. Am sinnvollsten ist es, diesen in einen Combo-String einzubauen, da man zum einen den Gegner nicht verfehlt und außerdem die größte Wirkung erzielt.

Genau wie beim Automatenvorbild kämpft man sich im Arcade-Modus durch sieben Stages, bis man im finalen Kampf Gado, dem Löwen gegenübertritt. Gelingt dem Spieler der Weg zum Endboß ohne den Verlust eines Continues, so folgt eine Special Stage, in welcher der geheime Charakter Shen Long besiegt werden muß. Erstmals findet man in Bloody Roar 2 auch einen Story-Modus, der Einblick in das Leben und das Schicksal eines jeden Kämpfers gibt.

DIE ALTERNATIVEN

Tekken 3

Namco



Die Beat'em Up-Referenz! Kein anderer Prügler hat es bisher geschafft, Tekken 3 vom Thron zu stoßen. Unglaublich realistische Animationen, detaillierte Texturen, hohe Framerate und lückenlose Spielbarkeit setzten die Maßlatte unter den 3D-Kloppern weit nach oben. Die schier unfaßbaren Möglichkeiten an Attacken und Gegenattacken geben Einsteigern und Profis immer wieder Anlaß für viele ausgiebige Fight-Stunden.

Dead or Alive

Tecmo



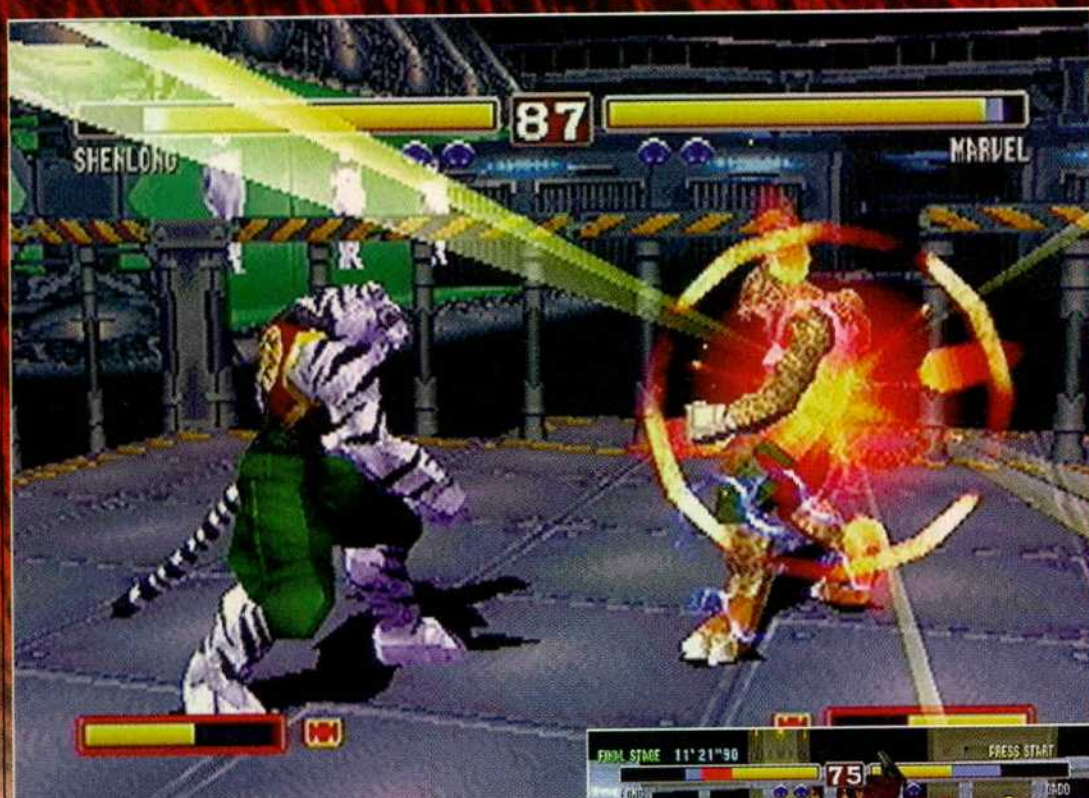
Dead or Alive besticht vor allem durch seine makellose Hires-Optik und die leicht zu handhabende Steuerung. Ein dynamisches Kampfsystem und eine große Auswahl an verschiedenen Kämpferoutfits runden diesen Titel ab. Lediglich die einfallslosen Backgrounds und fehlende Abspanne lassen zu wünschen übrig. Die Idee der Danger Zone als Ringbegrenzung ist eine echte Innovation.

Kensei The Sacred Fist

Konami



Stolze 22 Kämpfer und ein durchdachtes Kampfsystem - Konamis 3D-Prügler zeigt solide Technik in ansprechender Form. Vor allem für Beat'em Up-Neulinge bietet sich Kensei als hervorragender Einstieg in die harte Welt der fliegenden Fäuste an. Nur mit der Anzahl der Spielvarianten geizten die Entwickler. Wer ein Faible für diese Spieleattung hat, wird in keinem Fall enttäuscht.



Die Verwandlungsphasen der Biester sind optisch perfekt in Szene gesetzt.



Wer im ersten Teil von Bloody Roar gerne an den Spieleinstellungen herumgeschraubt hat, bekommt auch hier wieder Gelegenheit, im Custom-Menü den Big-Head-Modus, die Energy Recovery und eine Vielzahl weiterer Funktionen zu aktivieren. Die meisten Optionen müssen allerdings erst über den Story-Modus freigespielt werden. Ausdauer-sportler können im Survival-Modus ihre Stärke unter Beweis stellen, in welchem mit nur einer Energieleiste, die zwischendurch geringfügig aufgefüllt wird, so viele Gegner wie möglich in die ewigen Jagdgründe geschickt werden sollten. Im Watch-Modus dürfen sich erschöpfte Spieler entspannt zurücklehnen und dem gegenseitigen Vertrimmen zweier ausgewählter Kämpfer zusehen. Zuguterletzt sei auch noch der obligato-

nierte Rock-Titel parat hält, untermalen die Auseinandersetzungen. Die Kampfgeräusche klingen authentisch und stilvoll. Besonders kraftvolle Attacken werden durch eine Vielzahl von Lichteffekten visuell aufgewertet. Slow Downs und Polygonfehler sucht man vergebens, nur bei der Framerate mußten durch die höhere Auflösung geringfügige Einbußen in Kauf genommen werden. Das einzig größere Manko an Bloody Roar 2 ist die Tatsache, daß es effektiv nur drei neue

„DAS ÜBERAUS SIMPLE WIE GENIALE GAMEPLAY DES VORGÄNGERS KONNTE DURCH VIELE NEUE FEATURES WIE DEM BEAST DRIVE UND DEM AUSBAU DES COMBO-SYSTEMS WEITER VERBESSERT WERDEN.“

rische Versus-Modus erwähnt, der es zwei Spielern erlaubt, sich gegenseitig eins auf die Mütze zu geben. Leider wurde hier seitens der Entwickler nicht an eine Punktestandanzeige gedacht, was bei längeren „Turnieren“ ziemlich ärgerlich ist.

► Das überaus simple wie geniale Gameplay des Vorgängers konnte durch viele neue Features wie den Beast Drive und den Ausbau des Combo-Systems weiter verbessert werden. Nach wie vor macht es höllisch Spaß, den Gegner mit einem 17-Hit-Combo krachend durch die Begrenzung des Rings zu prügeln. Grafisch wurde das Sequel ebenfalls ordentlich aufgepeppt. Elf unterschiedliche Kampfschauplätze, Hires-Optik und exzellent animierte Draufgänger, die bei weitem nicht mehr so kantig wirken wie im ersten Teil, sind als klare Verbesserungen anzuführen. Geschickt eingesetzte Dual Shock-Effekte und ein etwas geschmacksabhängiger Soundtrack, der neben den original Musikstücken des Automaten auch eigens für die PlayStation kompo-

Kämpfer gibt. Die beiden Tiger Shen Long und Long gleichen sich in puncto Kampfstil wie ein (geklontes) Ei dem anderen und auch Stun, das Insekt, stellt nur einen optischen Aufguß des Wildschweins Mitsuko aus Bloody Roar 1 dar. Ansonsten erhält man mit Bloody Roar 2 Bringer of the New Age ein konsequent weiterentwickeltes und um viele neue Ideen erweitertes Sequel, das immer wieder zu exzessiven Prügelorgien einlädt und monatelangen Spielspaß garantiert.

POSITIV

- brillante Optik
- verbessertes Kampfsystem
- superbe Animationen
- ausgewogene Kämpferriege

NEGATIV

- nur drei wirklich neue Charaktere
- geschmacksabhängiger Soundtrack
- fehlende Punktestandsanzeige im Vs-Modus



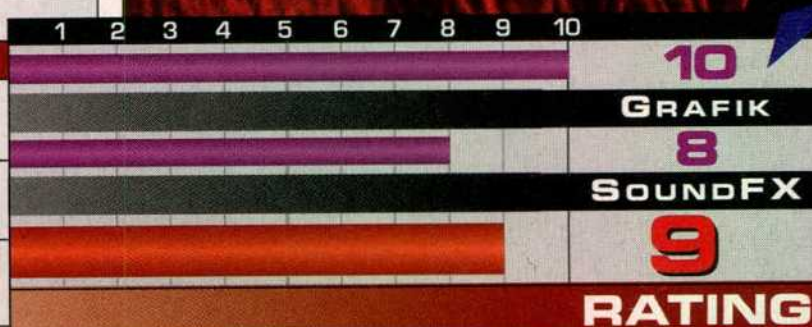
Alle Kämpfer haben diverse Wrestling-Tricks auf Lager.



In der finalen Runde kann der Gegner mit einem Power-Move aus der Arena befördert werden.



Choreographie wie in einem Eastern Movie: Während Uriko zum Sprung ansetzt, taucht Busuzima gekonnt ab.



play
PLAY STATION
BEST BUY!

SVEN LIEBOLD

CAPCOM'S 2D

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Genre Beat'em Up
 Hersteller Virgin Interactive
 Entwickler Capcom

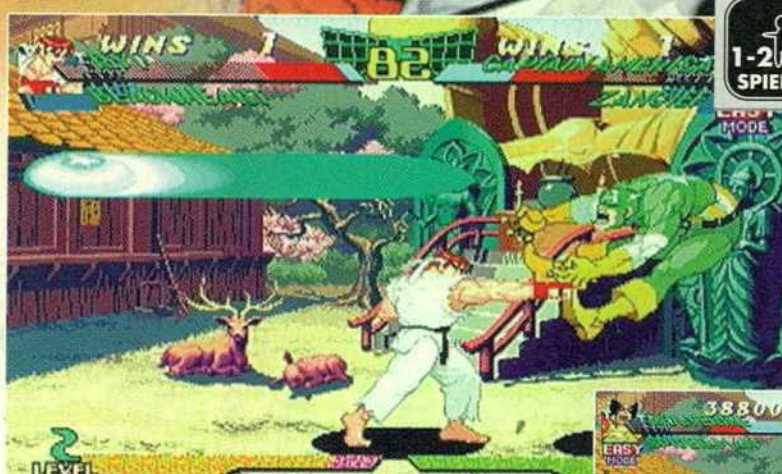
Testmuster Virgin Interactive
 Erhältlich ab April
 Preis ca. 99,- DM



Bei Capcoms neuem Prügler brennt ein grafisches Feuerwerk der Sonderklasse ab.

Sicherlich werden der ein oder andere bei dem Anblick eines weiteren 2D-Prüglers die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, doch der Großmeister Capcom zeigt auf beeindruckende Weise, daß dieses Genre einfach nicht totzukriegen ist. Besonders in Japan und den USA mischen die Cartoonfighter dank der großen Spielhallenpräsenz ganz oben in der Beliebtheitskala mit.

Die aktuellste Neuerscheinung ist die Konvertierung der quasi Fortsetzung des X-Men Vs. Street Fighter-Automaten. Aus einer Kämpferrige von neun Street Fightern und acht Superhelden. Wie auch schon beim Vorgänger wählt man zusätzlich zu seinem eigentlichen Spieler einen Support-Charakter, der in bestimmten Situation wie Team Combos oder Counter Moves auf die Bildfläche tritt. Allerdings wurde ein entscheidender Punkt der original Spielmechanik rigoros herausgekürzt. Das Spielhallenvorbild überzeugte vor allem durch den brillanten Tag Team Mode, bei dem beliebig zwischen Haupt- und Supportcharakter gewechselt werden konnte. Da Sonys Konsole nicht gerade großzügig mit Hauptspeicher beschenkt worden ist, beschränkte man sich hier bei dem zweiten Charakter auf die vorher genannten Special Moves. Unter den fünf Spielmodi, die obligatorische Features wie Survival Mode, Vs. oder



Der Omega Destroyer lernt Ken das fürchten.

Arcade beinhalten, findet sich auch ein Punkt namens Crossover. Hier kommt man in beschnittener Form in den Genuß des angesprochenen Teamkampfes, indem der Gegenspieler das genaue Spiegelbild der vom User gewählten Figuren benutzt.

Ansonsten ist alles zu finden, was die bisherigen Titel auszeichnete: gnadenlos gutes Gameplay! Seit dem ersten Street Fighter hat sich viel getan. Die Kämpfe entpuppen sich zu einer wahren Schlacht am Bildschirm, die mit bombastischen Grafikeffekten und atemberaubender Geschwindigkeit in Szene gesetzt worden ist. Multi Hit Combos explodieren förmlich über den Screen und werden durch das wilde Geschrei der Protagonisten kommentiert. Als zusätzlichen Bonus können durch mehrmaliges Durchspielen interessante Artworks und Illustrationen freigeschaltet werden, die in einem extra Menüpunkt zu betrachten sind.

MSH Vs. Street Fighter führt konsequent den 2D-Sequel-Crossoverwahn fort. Obgleich sich die technische Seite



Im Trainings-Modus erlernt man endlose Schlagvariationen.

der PlayStation-Konvertierungen deutlich verbessert hat, werden sie anhand der immer größer werdenden Bilderpracht immer mit Einschränkungen leben müssen. Mit MSH Vs. Street Fighter scheint der Zenit des technisch machbaren in diesem Genre deutlich erreicht zu sein.



In einem gesonderten Menü können nette Illustrationen erspielt werden.



Counter Moves werden vom Kampfpartner ausgeführt.

POSITIV

- ausgefeiltes Combo-System
- geniales Gameplay

NEGATIV

- erneuter Street Fighter-Aufguß
- fehlende Features des Originals

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

OFFENSIVE

DARKSTALKERS 3



Was hätte wohl der böse Wolf zu einer Uzi gesagt?

Ein weiteres Highlight der Capcom-Prügeldomäne ist die Darkstalkers-Reihe, die sich nunmehr in die dritte Runde begibt. Was auf den ersten Blick wie ein „Street Fighter mit Monstern“ wirkt, besitzt dennoch ein ganz eigenes Flair und ist im Prinzip dem bereits erschienenen Marvel Super Heroes ein wenig ähnlich, da man hier auch eine Art Power Gem sammeln kann, um seine Fähigkeiten (Dark Force) zu steigern und spezielle Moves auszuführen. Davon gibt es zwei unterschiedliche Variationen. Die ES Moves sind die verstärkte Form bereits existierender Schläge, während die EX Combos völlig



neue Bewegungen zeigen. Demitri verwandelt seine Gegner beispielsweise in kleine Mädchen, die im Anschluß ihr Blut lassen müssen.

Den Spieler erwarten viele Spiel-Modi und ein gewohnt ausbalanciertes Gameplay. Lediglich die audiovisuelle Gestaltung läßt etwas zu wünschen übrig. Ferner zieren ungewöhnlich große PAL-Balken den Bildschirm. Für Fans des Genres ist Darkstalkers 3 sicherlich eine interessante Alternative, während die breite Masse wohl etwas Schwierigkeiten haben wird das eigentliche Potential hinter diesem Titel zu entdecken.

Genre Beat'em Up
Hersteller Virgin Interactive
Entwickler Capcom

Testmuster Virgin Interactive
Erhältlich ab April
Preis ca. 109,- DM



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

STREET FIGHTER COLLECTION 2



Nostalgiefreunde können sich auf eine Wiederveröffentlichung der ersten drei Ur-Street Fighter-Titel freuen. Neben The World Warrior finden sich noch die Champion Edition und Turbo Hyper Fighting auf dem schwarzen Datenträger. Ferner gibt es noch detaillierte Charakterbeschreibungen und diverse Secret-Infos, die man allerdings erst nach dem Durchspielen erhält.

Über das Spielprinzip muß man eigentlich keine Worte mehr verlieren. Dieser Titel gab Anstoß zu unzähligen Beat'em Ups, die allesamt das geniale Gameplay des Capcom-Klassikers anstreben. Selbst nach einigen Jahren macht ein Match des Ur-Street Fighters noch mehr Spaß als so manch armer Polygon-Krüppel. Leider stören auch hier die enorm großen PAL-Balken im Bild sowie die besonders im ersten Teil



sehr langsame Spielgeschwindigkeit. Außerdem hätte man sich vielleicht noch ein bißchen mehr in puncto Präsentation und Extra Goodies einfallen lassen können. Mit ein paar alten Illustrationen ist diesem All Time Classic nicht unbedingt die Ehre gezollt worden, die ihm gebührt. Für Sammler eine optimale Ergänzung der Videospiele-Bibliothek, werden jüngere Genera-

Genre Beat'em Up
Hersteller Virgin Interactive
Entwickler Capcom

Testmuster Virgin Interactive
Erhältlich ab April
Preis ca. 99,- DM



Guile macht Bekanntschaft mit Blankas Blitzattacke.

tionen jedoch mit den eigentlich spartanischen Optiken und Bewegungsabläufen nicht mehr hinter dem Ofen hervorzulocken sein.



Im ersten Street Fighter waren die vier Boß-Charaktere noch nicht wählbar.

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



MISCHA STRECKER

SWING

APRIL 1999

Genre Denkspiel
Hersteller Software 2000
Entwickler Software 2000

Testmuster Software 2000
Erhältlich ab März
Preis ca. 99,- DM



Faule Kugeln ins gegnerische Feld zu katapultieren gehört zu den Aufgaben im Zwei-Spieler-Modus.

Obwohl es anfangs noch scheint, als würde Software 2000 einen weiteren Tetris-Klon ins Rennen schicken, so wird man nach einiger Spielzeit doch eines besseren belehrt.

Lediglich das Spielprinzip wurde beibehalten. In Swing sind es jedoch keine Steinblöcke, sondern Kugeln in unterschiedlichen Farben und mit ver-



Wird eine Spalte überfüllt, endet das Spiel.

schiedenen Gewichten, die, unten angekommen, nicht auf ebener Erde, sondern auf Wippen landen. Es gilt, drei gleiche Kugeln nebeneinander anzuordnen. Gelingt dies, verschwinden sie und alle weiteren dieser Farbe, die mit ihnen zusammenhängen, in einem kleinen Lichtspektakel. Neben dem normalen Ein-Spieler-Modus, in dem man so lange wie möglich durchhalten muß, während die Kugeln von Level zu Level an Gewicht zulegen und ständig neue Farben hinzukommen, gibt es noch die Zwei-Spieler-Variante, in der man dem Gegenspieler faule Eier ins Nest legen kann. Zuguterletzt ist ein Missionsmodus anwählbar in dem bestimmte Aufgaben gelöst werden müssen.



Die Extrakugeln werden im Spiel anhand von Texten und Beispielen erklärt.

13 verschiedene Kugelsets und eine Menge an Extrakugeln machen aus Swing ein sehr kniffliges Denkspiel, in dem nicht nur Voraussicht, sondern auch flinke Finger vonnöten sind, um die Level zu meistern.

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

Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (IN64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
Expansion Pack (IN64)	75,00
A Bug's Life (PSK)	100,00
All Star Tennis '99 (IN64/PSK)	125/100,00
Akuji (PSK)	105,00
Asterix (PSK)	100,00
Banjo-Kazooie (IN64)	95,00
Beetle Adventure Racing (IN64)	120,00
Bio-Freaks (IN64/PSK)	110/90,00
Box Champions (PSK)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
C&C: Gegenschlag (PSK)	100,00
Civilisation II (PSK)	100,00
Cool Boarders 3 (PSK)	95,00
Colin McRae Rally (PSK)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSK)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSK)	100,00
Driver (PSK)	100,00
F-1 World Grand Prix II (IN64)	95,00
F-1 '98 (PSK)	100,00
F1-Racing Simulation 2 (IN64/PSK)	120/100,00
FIFA Soccer '99 (IN64/PSK)	120/95,00
F-Zero X (IN64)	100,00
G-Police Platinum (PSK)	50,00
Grandstream Saga (PSK)	100,00
Gran Turismo (PSK)	90,00
Guardian Crusade (PSK)	100,00
Heart of Darkness (PSK)	100,00
International Soccer '98 (IN64/PSK)	100,00
KHMD-Crossfire (PSK)	100,00
Mario Party (IN64)	100,00
Master of Monsters (PSK)	105,00
MediEvil (PSK)	100,00
Micro-Machines Turbo (IN64)	100,00
Mission Impossible (IN64)	110,00
Motor Racer 2 (PSK)	100,00
Musik (PSK)	100,00
NBA Live '99 (IN64/PSK)	115/100,00
Need for Speed IV (PSK)	100,00
NHL '99 (IN64/PSK)	115/95,00
Nightmare Creatures (IN64)	150,00
Ninja Tengu (PSK)	105,00
Odd World 2 (PSK)	100,00
Parasite Eve	120,00
Populous (PSK)	100,00
Rayman 2 (IN64/PSK)	125/100,00
Ridge Racer 4 (PSK)	100,00
Rollcage (PSK)	100,00

Neue Preisliste! Kostenlos anfordern!



GAME BOY COLOR 150,00

A Bug's Life	75,00
Schlumpfe	75,00
Star Wars	75,00
Turok 2	75,00
Wario Land 2	75,00
U-Rally	75,00
Quest for Camelot	75,00
Zelda	75,00



Dreamcast

Sega Dreamcast	579,00
incl. Spannungswandler	60,00
RGB-Kabel	60,00
Memory Card UMS	60,00
Aero Dancing	150,00
Blue Stinger	150,00
House of Death II	150,00
Incoming	150,00
July	150,00
Kart	150,00
Lenkrad	150,00
Marvel vs. Capcom	150,00
Monaco Grand Prix	150,00
Pen Pen Triclon	150,00
Power Stone	150,00
Puyo Puyo	150,00
Psychic Force 2012	150,00
Sega Rally 2	150,00
Seven Cross	150,00
Sonic Adventure	150,00
Tetris 4D	150,00
Virtua Fighter 3	150,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Metal Gear Solid	100,00
Premium Pack	160,00
Losungsbuch	35,00

Saga Frontier (PSK)	110,00
Street Fighter Zero III (PSK)	100,00
Silent Hill (PSK)	140,00
Soulblade Platinum (PSK)	50,00
Soul Reaver (PSK)	105,00
Spyro the Dragon (PSK)	100,00
Star Wars Rogue Squadron (IN64)	120,00
1080° Snowboarding (IN64)	100,00
Street Fighter Zero III (PSK)	100,00
Tai Fu (PSK)	105,00
Tales of Destiny (PSK)	130,00
Tekken 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	100,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSK)	100,00
Turok 2 (IN64)	125/100,00
Vergessene Welt Platinum (PSK)	50,00
Vigilante 8 (IN64)	125,00
Virtual Pool (IN64)	115,00
WCW vs. NWO Thunder (IN64/PSK)	120/90,00
Wild Arms (PSK)	100,00
Wipe Out (IN64)	90,00
Xenogears (PSK)	130,00
X-Ploder Pro (PSK)	135,00
Zelda (IN64)	115,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Produktangebot auch erhältlich bei G A M E S T O R E
Rüttenscheider Str. 181 • 45131 Essen • Tel 0201-777235
Kölner Str. 25-40 • 40211 Düsseldorf

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Telefon 07 11 - 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)
Olt-Heilbronn • Kilian Str. 7 • (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand)

LADEN	Mo - Fr: 10.00-18.30
	Sa: 10.00-16.00
VERSAND	Mo - Fr: 10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!!
Telefon	07 11 - 22 29 10 - 10
	07 11 - 22 29 10 - 20



JAN URBAN



Bombige Spiele auf einer Wiese.



Eiskunstlauf in 32 Bit! Die Eisstage macht das möglich.



Auch Dinosaurier kämpfen mit.

Irgendwann in ferner Zukunft werden Feindschaften nicht mehr mit dem Schießseisen oder anderen alltäglichen Waffen ausgetragen, sondern die Kontrahenten treffen sich in der Poy Poy-Kampfarena, in der sich die Protagonisten bis zum Tod bekämpfen. Nicht etwa mit futuristischen Laserwaffen oder ähnlichem spacigem Kriegsmaterial bekriegt man sich, sondern als Waffen fungieren hier Gegenstände, die in den verschiedenen Kampfarenen auf dem Boden erscheinen. Diese Gegenstände hebt man auf und wirft sie auf den virtuellen Todfeind.

Im Hauptmenü entscheidet Ihr Euch entweder für den Poy Poy Cup, den Team Battle Mode oder den Party Play-Modus. Tretet Ihr zum Main Event an, so gelangt Ihr in die Katakomben des Poy Poy-Stadions. Dort könnt Ihr Eure Spielfigur tunen. Möchtet Ihr z.B. noch mehr Schaden anrichten, so solltet Ihr einen der zahlreichen vorhandenen Superhandschuhe wählen. Falls Ihr der Meinung seid, daß Ever Fighter fit für den Kampf ist, könnt Ihr die Kampfarena betreten. Vorher präsentieren einem jedoch zwei abgedrehte Moderatoren die aktuellen Punktestände und die Gegner. Danach startet man durch und es darf in einer der fünf verschiedenen Kampfarenen gefightet werden. Die Schauplätze unterscheiden sich in der grafischen Gestaltung und dem Terrain. In der Wüste kämpft der Spieler mit Treibsand, in der Eisarena hingegen sollte

man lieber Schlittschuhe unterschlagen. Ein Match besteht aus drei Runden und am Ende eines Kampfes wird der Gewinner nach Punkten gekürt. Versucht, so viel Punkte wie nur möglich zu erzielen, um Euch in der Poy Poy-Welt-rangliste einen Namen zu machen! Doch erst im Multi Player-Modus offenbart Poy Poy 2 sein wahres Gesicht. Mit einem menschlichen Gegenspieler bereitet einem das gegenseitige Bewerfen mit Steinen und Bomben mindestens doppelt soviel Spaß wie allein. Es ist auch möglich, mit zwei menschlichen Spielern in einem Team anzutreten.

► Poy Poy 2 weist keine wirklich innovativen Neuerungen gegenüber dem ersten Teil auf. Die Grafik ist nur Durchschnitt und kann mit dem heutigen Standard nicht mehr mithalten. Kurzzeitig begeistert zumindest der Turniermodus und die Vielfalt der Kampfhandschuhe. Die nur fünf verschiedenen Kampfarenen tragen auch nicht sonderlich zur

Langzeitmotivation bei, und die fast immer gleichen Waffen in jeder Arena sind auch nicht gerade innovativ! Nur der Multi Player Mode rettet diesen Titel. Zu zweit ist Poy Poy 2 sicherlich mal einen Blick wert und könnte bei einem gemütlichen Zockerabend durchaus auf Akzeptanz stoßen. Jemandem, der den ersten Teil schon besitzt, kann nur vom Kauf abgeraten werden. Interesse solltet Ihr nur bekunden, wenn Ihr Bomberman-Freaks seid.



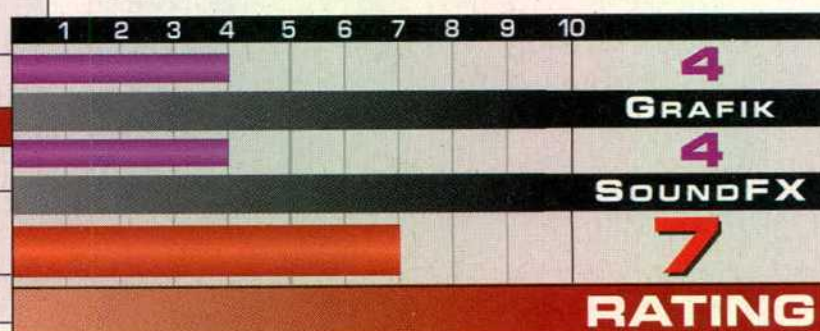
POSITIV

- spaßiger Multi-Player-Modus

- viele Charaktere

NEGATIV

- wenige Neuerungen
- mäßige technische Umsetzung
- träge Steuerung



TONI OPI

STREET SK8ER

Genre *Fun-Sport*
 Hersteller *Electronic Arts*
 Entwickler *Micro Cabin*
 Testmuster *Electronic Arts*
 Erhältlich ab *29. März*
 Preis *ca. 90,- DM*



Übertrieben zum Ersten: Die Skater katapultieren sich in schwindelerregende Höhen.



Übertrieben zum Zweiten: Viele der gezeigten Tricks sind einfach völlig unmöglich.



ste Stadt erspielt werden können. Gelingt es dem Spieler, auch die finale Stage Tokio zu meistern (was für geübte Zocker kaum länger als eine Stunde dauern dürfte), so öffnen sich bestimmte Tore, die neue Wege und Rampen freigeben. Auf weitere Neuerungen wartet man allerdings vergebens, da bei nochmaligem Durchspielen lediglich das Punktelimit angehoben wird. Wer die Ramps gerne ohne zeitliche Begrenzung rippen will, bekommt im Free Skate-Modus Gelegenheit zu ungestörten Runs.

► Alle Rollbrettfahrer, die sich schon immer eine ernstzunehmende Simulation ihres Sports für die PlayStation gewünscht haben, werden mit Street Sk8er leider enttäuscht. Viel zu übertrieben ist ein Großteil der Tricks (Quaduple Backflip?) und die meisten Rampen sind so riesig, daß sie den Parcours der Extreme-Games wie einen Kinderspielplatz aussehen lassen. Selbst diejenigen, die noch nie mit einem Skateboard in Berührung gekommen sind und gegen ein unrealistisches Action-Stunt-Game nichts einzuwenden haben, werden das Joypad nach kurzer Zeit gelangweilt aus der Hand legen. Nach zwei bis drei Stunden stupidem Bearbeiten der X-Taste hat man so ziemlich alles gesehen, was es in Street Sk8er zu sehen gibt. Lediglich der Soundtrack, der mit Punk- und Hardcore-Songs diverser Bands wie Less Than Jake, H2O, Straight Faced usw. aufwartet, konnte begeistern.

keit unterscheiden, auf je einen Hindernisparcours in den Großstädten Los Angeles, New York und Tokio. Diese Stunt-Strecken sind vollgepackt mit Curbs und Rails zum Grinden und Sliden, riesigen Quarter-Pipes und unzähligen Jump-Ramps. In jeder Stage muß durch das Vollführen waghalsiger Tricks eine vorgegebene Punktegrenze überschritten werden. Gleichzeitig gilt es, innerhalb des Zeitlimits die auf der Strecke verteilten Checkpoints zu passieren, um nicht frühzeitig disqualifiziert zu werden. Für übriggebliebene Zeit erhält man wiederum Punkte, die für die Bewältigung einer Stage enorm wichtig sind. So muß stets eine Balance zwischen der Anzahl der Stunts und der benötigten Zeit gefunden werden. Das Ausführen der Manöver geschieht mit der X-Taste plus Steuerkreuz, was genau vier Möglichkeiten ergibt und dem Spieler deshalb kaum Freiheiten für Variationen einräumt. Je nach Anfahrtsgeschwindigkeit zeigt der Skater einen mehr oder weniger komplexen Trick, der per Zufall ausgewählt wird.

Auf jeden erfolgreich beendeten Level folgt eine von drei kurzen Bonusrunden (Half-Pipe, Big Air oder Bowl), in der wertvolle Sekunden für die näch-



POSITIV

- genialer Soundtrack

NEGATIV

- anspruchslöse Steuerung
- maßlos übertrieben
- grobpixelige Optik

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POSITIV										
• genialer Soundtrack										
NEGATIV										
• anspruchslöse Steuerung										
• maßlos übertrieben										
• grobpixelige Optik										
7										
GRAFIK										
9										
SOUNDFX										
6										
RATING										

FAIRPLAY



**PSX-
Boot-Chip**
(für jap und us)

4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap und us) 4,99
Playstation incl. Umbau 249,99

Memory-Card 1 MB (15 BI.) 9,99
Memory-Card 2 MB (30 BI.) 19,99
Memory-Card 8 MB (120 BI.) 24,99
Memory-Card 24 MB (360 BI.) 39,99

RGB Kabel 7,99
RGB Audio Kabel 11,99
Link Kabel 7,99
Padverlängerung 7,99



**Twinshock
(Analog +
Shock)**

32,99

PSX Pad (versch. Farben) 15,99
Infrarot-Pad (2 Stück) 55,99
Dual-Shock Controller (SONY) 55,99

Lenkrad (mit Schaltung
und Pedale) 109,99



PSX Maus 22,99
PAL Booster 37,99
RF Adapter 19,99
X-Ploder 75,99
Multi Tap 49,99

Lightgun (G-Con kompatibel) 45,99
Lightgun (G-Con kompatibel,
mit Pointer) 79,99
Panther Gun 49,99

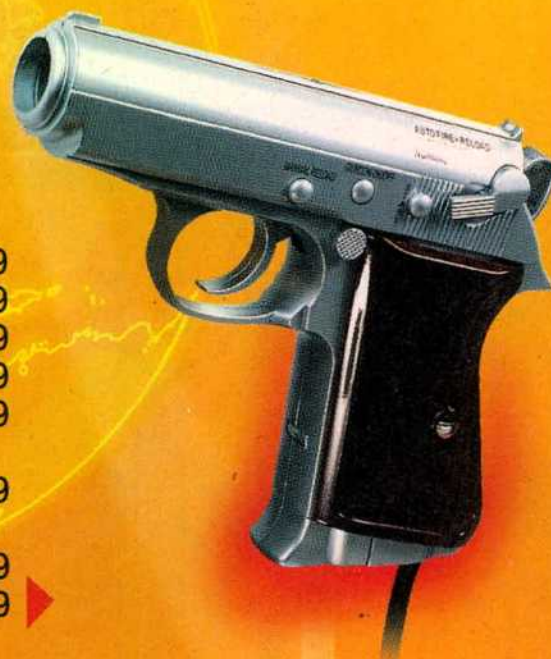
SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99



Video Converter NTSC -> PAL 89,99
VMS Memory-Card 69,99
Controller 69,99
Joystick 139,99
Racing Controller 139,99

Blue Stinger 119,99
Godzilla Generation 119,99
Incomming 119,99
Pen Pen Tricelon 119,99
SEGA Rally 2 119,99
Sonic Adventure 119,99
The House of the Dead 2 inkl. Gun 169,99
Virtua Fighter 119,99

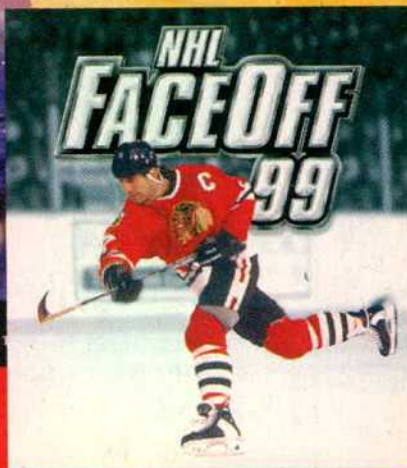


Software PSX

A Bugs Life 85,99
Akuji The Heartless 85,99
Asterix 85,99
Bust a Move 4 65,99
Civilization 2 82,99



Colony Wars: Vengeance 79,99
Crash Bandicoot 3 79,99
Devil Dice 79,99
FIFA 99 79,99
Gex - Deep Cover Gecko 85,99
KKND - Krossfire 89,99
Lemmings 39,99
Metal Gear Solid 88,99
NBA Live 99 79,99
Need 4 Speed 4 82,99



NHL Face Off 99 79,99
Populous - The Beginning 85,99
Racing Simulation 2 79,99
Ridge Racer Type 4 79,99
TOCA 2 85,99
Tomb Raider 3 85,99
UEFA Champions League 85,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928

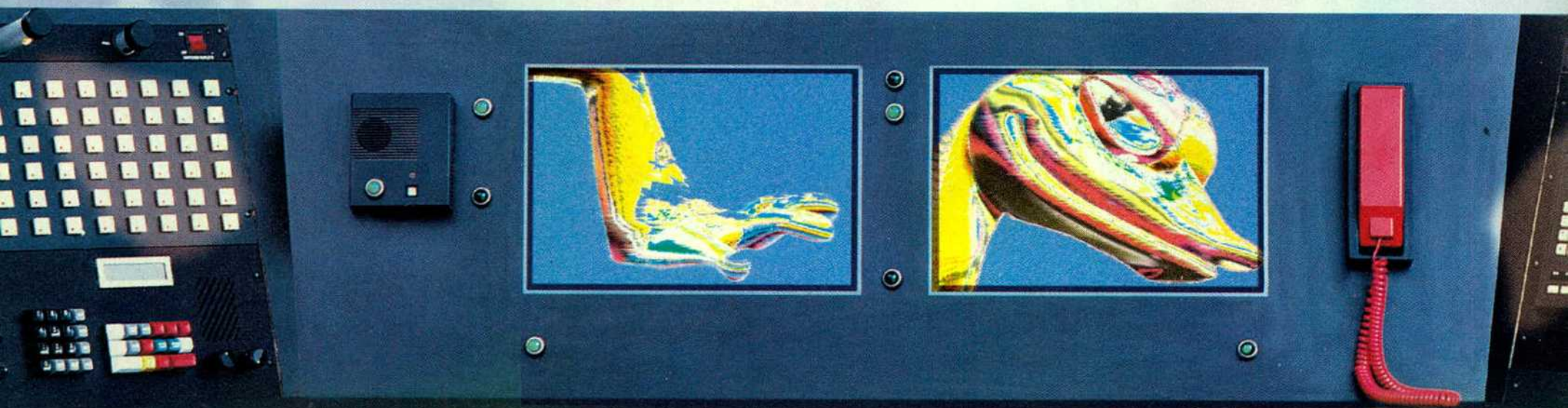
<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

GECKO

MARK LIEBOLD

DEEP COVER GECKO





Genre	Jump'n Run
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Crystal Dynamics
Testmuster	Eidos Interactive
Erhältlich ab	01. April
Preis	ca. 109,- DM



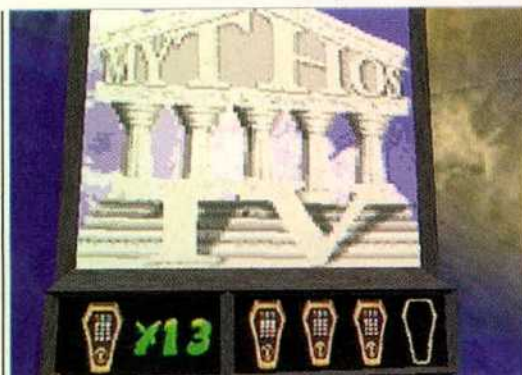
Genau ein Jahr ist es her, seit der freche Gecko Gex die PlayStation zum zweiten Mal heimsuchte.
Damals stand sein Comeback – obwohl Gex 3D Return of the Gecko das erste echte 3D-Jump'n Run für Sonys Traumkonsole war – unter keinem guten Stern.
Durch die Übernahme von BMG Interactive durch Take 2 Interactive im April letzten Jahres blieb Gex leider etwas unbeachtet. Desweiteren drängte die gigantische Marketingmaschinerie um Sonys Crash Bandicoot die Echse trotz ihrer Qualitäten noch weiter ins Abseits.
Dieses Jahr kann sich Gex jedoch mehr Chancen ausrechnen. In seinem dritten Abenteuer zieht der Lurch nämlich nicht mehr für Take 2, sondern unter der Flagge von Eidos Interactive, die von Crystal Dynamics im September letzten Jahres aufgekauft wurden, in die Schlacht um die Gunst der Spieler.

Seit seinem letzten Einsatz, zu dem er von der Regierung mehr oder weniger „überredet“ worden war, hat sich im Leben des Gecko einiges getan. Inzwischen lebt der quietschfidele Lurch nicht mehr vereinsamt und zurückgezogen in den Bergen Mavis, sondern zusammen mit seinem Butler Alfred in einem stattlichen Herrenhaus auf einer kleinen Insel. Die aufgezwungene Anstellung als Geheimagent avancierte für ihn nach kurzer Zeit zum Vollzeitjob. Seit er offiziell für die Regierung arbeitet und wieder unter Menschen ist, leidet er auch nicht mehr so stark an seiner extremen, für Gex 3D Return of the Gecko typischen Persönlichkeitspaltung.

Nach Rez' Versuch, mit Hilfe

der Medienwelt die Kontrolle über den gesamten Erdball an sich zu reißen, wurde unter der Führung der wunderschönen Agentin Xtra (verkörpert von der Baywatch-Nixe Marliece Andrada) eine internationale Fernseh-Terroristen-Abwehreinheit ins Leben gerufen. Jedoch läßt sich das bitterböse Medienmonster Rez von solch einem minderbemittelten Versuch, seinen Griff nach der Weltherrschaft zu verhindern, in keinsten Weise abschrecken und kidnappt kurzerhand Xtra in seine virtuelle TV-Welt. Gex erfährt von der Entführung seiner geliebten Blondine – wie sollte es

anders sein – durch das Fernsehen. Doch Xtra ist in den unendlichen Weiten des Medienuniversums nicht ganz verloren und schafft es, über einen Piratensender den findigen Gecko-Agenten zu kontaktieren. Dieser bleibt, ganz seiner kaltblütigen Natur entsprechend, gelassen und macht sich erst einmal auf den Weg in seine unterirdische Geheimhöhle, nachdem er von der Agentin aufs Neue eine Abfuhr erhalten hat – für solche Spiele bleiben Gex und Xtra jedoch nach der Rettung der Agentin



Neben den drei Standard-Fernbedienungen kann in den Stages noch ein weiterer Bonus IR-Controller ergattert werden – dieser ist jedoch nur den fleißigen Sammlern, die den Level komplett leerräumen, vorbehalten.



Nach erfolgreicher Beendigung der Level meldet sich die schöne Xtra, um sich bei ihrem Lover zu bedanken.





Sobald Rex (hier im Bild) und Cuz befreit worden sind, können auch mit ihnen die Bonusrunden unsicher gemacht werden.



Im Tut-TV wird mit spektakulären Lichteffekten nicht geizt.



Zu Eisblöcken erstarrte Gegner helfen dem Lurch in den meisten Fällen, höher gelegene Stellen zu erreichen.

noch genug Zeit.

Für den flinken Lurch stellt die kreisförmig angelegte Gexcave, die sich über zwei Stockwerke erstreckt, den Ausgangspunkt für die Suche nach Xtra dar. Im unteren Bereich der Höhle, die mit zahlreichen Portraits der blonden Agentin und technischem Equipment ausgestattet ist, befindet sich der Wreck Room (Trainingsraum). Der kleine Parcours kann dazu genutzt werden, um sich unter der Anweisung von Butler Alfred mit der Steuerung vertraut zu machen. Nach und nach können Schwanzattacken, Sprung oder Doppelsprünge, bei denen sich Gex' Schwanz zu einer Art Feder verformt, in kurzen Lektionen geübt werden. Hält man, während Gex über den Polygonboden flitzt, den Kriechbutton gedrückt und betätigt anschließend die Sprung-Taste, so setzt die Echse zu einem gewaltigen Kung Fu Kick an, mit dem auch größere Abgründe problemlos zu überwinden sind. Was nicht in den Trainingsräumen geübt werden kann (wozu der Lurch allerdings naturgemäß in der Lage ist), ist das Klettern, Schwimmen und

Tauchen. Mit Hilfe feiner Widerhaken, die sich an den Füßen des Kaltblüters befinden, kann Gex an - meist mit Pfoten markierten - Wänden emporkrabbeln. Sollte die Echse auf ihrem Weg durch die zwölf virtuellen Welten auf Wasser treffen, kann man getrost in das kühle Naß springen und sich mit kräftigen Schwanzschlägen fortbewegen. Ist das Wasser tief genug, kann Gex auch mittels des R1-Tasters abtauchen, um den Grund nach Extras und Feinden abzusuchen. Allerdings muß man aufpassen, daß die Luft nicht zu knapp wird. Alfred, der auch in den anderen Stages anwesend ist, um Gex mit hilfreichen Tips zu unterstützen, macht den Spieler im Wrecking Room nicht nur mit der Steuerung des Lurchs vertraut, sondern verrät ihm auch, welchem Zweck die, in den Leveln herumliegenden Fliegentaler, Echsenpfoten und Bonusmünzen dienen. Sobald 50 der fliegenförmigen Geldstücke, die meist in den Stages verstreut liegen, aber auch von getöteten Feinden hinterlassen werden, eingesammelt wurden, bekommt der Gecko ein Extraleben auf seinem Konto gutgeschrieben. Durch 25 Echsenpfoten ist man in der Lage, seinen Energievorrat, der anfänglich nur vier Zähler aufweist, um jeweils einen aufzustocken. Allerdings sind die grüngoldenen Geckotatzen bei weitem nicht so leicht aufzuspüren wie die Fliegentaler.



Im Animelevel wimmelt es nur so von japanischen Schulmädchen und Kampfrobooten.



DIE ALTERNATIVEN

Spyro the Dragon

SCEE, UIS, Insomniac Games

BEGEGNUNG MIT TOASTY



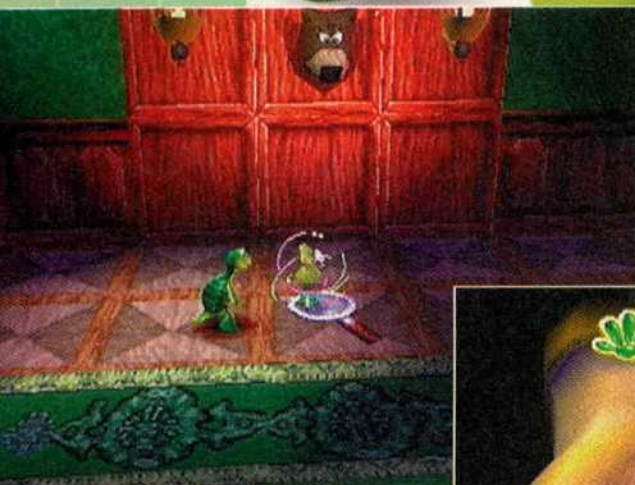
Egal, ob jung oder alt, der kleine knuddelige Drache zieht jeden in seinen Bann. Die phänomenale Grafik treibt PlayStation zwar an Grenzen, zwingt jedoch den kleinen grauen Wunderkasten nicht in die Knie. Putziger Held, abwechslungsreiches Leveldesign und langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad - was will man mehr? Spyro the Dragon auf der PlayStation die absolute 3D-Jump'n Run-Referenz.

Jersey Devil

Infogrames, Behaviour Interactive



Über zwei Jahre investierte Behaviour Interactive in Jersey Devil und das Ergebnis läßt sich sehen. Herrliche Grafiken und atmosphärischen Sound erdet man höchstens in einem beinhalten Spiel - aber das ist Jersey Devil keineswegs. Stets fair und ohne unlösbare Rätsel beweist der kleine lila Teufel, was wahre Größe ist.



Aus Groß mach Klein: Sobald die Echse miniaturisiert wurde, kann sie den ausgestopften Bärenkopf von den Flöhen befreien.

begehrten Fernbedienungen zu gelangen, müssen in jeder Stage bis zu drei Aufgaben erfüllt werden. Meistens soll Gex verschiedene Gegenstände aufsammeln bzw. zerstören oder besondere

Gegner eliminieren. Im Falle des Reisekanals, der den Kaltblüter in die nordische Eismüste schickt, besteht die Möglichkeit, durch den Bau von fünf Eisskulpturen, das Verprügeln der Snowboard fahrenden

„WIE VON GEX 3D RETURN OF THE GECKO BEREITS GEWOHNT, SCHLÜPFT DER HELD IN JEDEM LEVEL IN EIN ANDERES OUTFIT. DIE VERKLEIDUNG WIRD JEWEILS DURCH DEN STIL DER LEVEL, DIE SICH IM VERGLEICH ZUM VORGÄNGER NICHT MEHR NUR AUF TV-SERIEN UND SPIELFILME, SONDERN AUCH AUF EINEN GESCHICHTLICHEN HINTERGRUND STÜTZEN, BESTIMMT.“

Weihnatskoblode oder das Ausschalten des bösen Nikolaus (alias Satan Claus) jeweils einen IR-Controller zu ergattern. In der Superstar Show - der Welt der Superhelden - hingegen muß man bspw. erst drei Katzen retten oder den verrückten Bombenleger wieder hinter Schloß und Riegel bringen, bevor sich Gex die Fernbedienung am TV-Gerät



Super Service. Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!



Neuheiten

Dreamcast

Konsole	699,95
Joypad original	69,95
Kabel S-VHS BOX	74,95
Lenkrad original	154,95
VMS original	69,95
Aero Danc. Blue Imp.	134,95
Blue Stinger	134,95
Digital Horse Racing	139,95
Godzilla Generations	159,95
H. o.t. Dead 2 + Gun	209,95
House of the Dead 2	139,95
Incoming	159,95
Marvel vs. Capcom	139,95
Monaco Grand Prix	139,95
Powerstone	139,95
Psychic Force 2012	134,95
Puyo Puyo	134,95
R. Sound 2 (+D2-De)	139,95
Sega Rally 2	139,95
Sonic Adventure	139,95
Super Speed Racing	159,95
Tetris 4 D	144,95
Virtua Fighter 3tb	129,95
White Illumination	139,95

Joy. Ana. DS Gamest.	39,95
Joy. Ana. DS TM	64,95
Joy. Ana. Barracuda	44,95
Joypad Digital Plus	19,95
Joypad Glove	104,95
Linkkabel MICROB.	19,95
Lenkrad Fanatec	179,95
Lenkrad GAMESTER	134,95
Lenk. JORDAN GP V2	134,95
Act. NHL Hockey 99	89,95
Blood Lines	84,95
Bloody Roar 2	89,95
Carmageddon	84,95
Cast. Honda Superb.	89,95
Cool Borders 2	44,95
Cowpokes	*
Gex 3-Deep C. Gecko	99,95
Joe Blow	*
RC Stunt Copter	89,95
Rugrats	89,95
Silent Hill	*
Suikoden 2	*
Warzone 2100	89,95
Wing Over 2	89,95
X-Men	*
Crash Bandicoot 2	44,95
Civilization 2	94,95
Sports Car GT	89,95
Virus	89,95
Bass Landing	89,95
Bust-a-Move 4	69,95
Dark Stalkers 3	104,95
Diver's Dream-D.Blue	*
GTA - London	44,95
Hard Edge	99,95
Kensei Sacred Fist	89,95

Kingsley	89,95
Live Wire	84,95
Master of Monsters	89,95
Monster Seed	94,95
NBA Pro 99	*
NHL Pro 99	*
Poy Poy 2	89,95
Puma Street Soccer	99,95
St. Fight. Collection 2	79,95
Swing	79,95
Total Driving	49,95
Viva Fußball	89,95
Yoyo's Puzzle Park	79,95
Retro Force	89,95
Rollcage	89,95
Shanghai True Valor	99,95
X Games Pro Boarder	89,95
Global Domination	89,95
G-Police	44,95
KKND 2 Krossfire	94,95
Pro 18 W. Tour Golf	89,95
Tomb Raider 2	44,95
Monkey Hero	89,95
Asterix	99,95
NHL Face Off 99	84,95
Running Wild	84,95
Tai Fu	94,95
Big Air	89,95
Moto Racer	44,95
Need for Speed 4	89,95
Street Skater	89,95
T. Play Baseball 2000	89,95
Racing Sim. 2	89,95
UEFA Ch. Leag. 98/99	99,95
Dreams	89,95
Ubik	89,95

PlayStation

Gamebuster DeLuxe	84,95
INTERACTOR	54,95
XPloder PRO	114,95
Gun Predator 2	79,95
Gun Real Arcade	99,95
Gun SCORPION	69,95
Joy. Ana. DS Cyber	49,95

Joy. Ana. DS Gamest.	39,95
Joy. Ana. DS TM	64,95
Joy. Ana. Barracuda	44,95
Joypad Digital Plus	19,95
Joypad Glove	104,95
Linkkabel MICROB.	19,95
Lenkrad Fanatec	179,95
Lenkrad GAMESTER	134,95
Lenk. JORDAN GP V2	134,95
Act. NHL Hockey 99	89,95
Blood Lines	84,95
Bloody Roar 2	89,95
Carmageddon	84,95
Cast. Honda Superb.	89,95
Cool Borders 2	44,95
Cowpokes	*
Gex 3-Deep C. Gecko	99,95
Joe Blow	*
RC Stunt Copter	89,95
Rugrats	89,95
Silent Hill	*
Suikoden 2	*
Warzone 2100	89,95
Wing Over 2	89,95
X-Men	*
Crash Bandicoot 2	44,95
Civilization 2	94,95
Sports Car GT	89,95
Virus	89,95
Bass Landing	89,95
Bust-a-Move 4	69,95
Dark Stalkers 3	104,95
Diver's Dream-D.Blue	*
GTA - London	44,95
Hard Edge	99,95
Kensei Sacred Fist	89,95

Kingsley	89,95
Live Wire	84,95
Master of Monsters	89,95
Monster Seed	94,95
NBA Pro 99	*
NHL Pro 99	*
Poy Poy 2	89,95
Puma Street Soccer	99,95
St. Fight. Collection 2	79,95
Swing	79,95
Total Driving	49,95
Viva Fußball	89,95
Yoyo's Puzzle Park	79,95
Retro Force	89,95
Rollcage	89,95
Shanghai True Valor	99,95
X Games Pro Boarder	89,95
Global Domination	89,95
G-Police	44,95
KKND 2 Krossfire	94,95
Pro 18 W. Tour Golf	89,95
Tomb Raider 2	44,95
Monkey Hero	89,95
Asterix	99,95
NHL Face Off 99	84,95
Running Wild	84,95
Tai Fu	94,95
Big Air	89,95
Moto Racer	44,95
Need for Speed 4	89,95
Street Skater	89,95
T. Play Baseball 2000	89,95
Racing Sim. 2	89,95
UEFA Ch. Leag. 98/99	99,95
Dreams	89,95
Ubik	89,95

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Zelda & R. Evil
Figuren ab 19,95 DM

Game - Top 20 - Ex.

Soundtracks
Videos

1. Metal Gear Solid	99,95
2. Populous - The Beginning	89,95
3. Rally Cross 2	84,95
4. Guardians Crusade	114,95
5. Granstream Saga	84,95
6. Rollcage	89,95
7. Tomb Raider 3	99,95
8. Akuji - The Heartless	89,95
9. WCW vs. NWO - Thunder	89,95
10. A Bugs Life	89,95

11. Destrega	114,95
12. Fifa 99	89,95
13. Tekken 3	89,95
14. Constructor incl. 1M Memory	94,95
15. Wold Arms	79,95
16. WWF - Warzone	59,95
17. Colyn McRae Rally	89,95
18. Colony Wars 2 - Vengeance	89,95
19. Retro Force	89,95
20. Marvel Super Heroes	129,95

Angebote

Spielerberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

PlayStation

Wipeout	29,95
Destruction Derby 1	29,95
Projekt X2	29,95
Bug Riders	39,85
Unholy War	39,95
Worms	44,85
Vandal Hearts	44,85
Formel 1 '95	44,95
Casper	44,95
Wipeout 2097	44,95
Tomb Raider 1	44,95
V-Rally	44,95
Lemmings	44,95
Ridge Racer Revol.	44,95
Gex 2-Enter t. Gecko	44,95
Forsaken	44,95

X-Men:Children Atom	44,95
Jurassic Park-L.W.	44,95
Int. Track & Field	44,95
Armored Core	44,95
Krazy Ivan	44,95
Hercules	44,95
Contra 3D	44,95
Warhammer 1	44,95
Stadt der verl. Kinder	44,95
Lost Vikings 2	44,95
TOCA Tour. Car Ch.	44,95
Rayman	44,95
Mickeys Wild Adv.	44,95
Micro Machines V3	44,95
Croc: Legend Gobb.	44,95
C&C 1: Tiberiumkonf.	44,95
Grand Theft Auto	44,95
Tekken 2	49,85

Air Combat	49,85
Porsche Challenge	49,85
Crash Bandicoot 1	49,85
Motor Mash	49,85
Frankreich 98 - WM	49,95
Diablo	49,95
Oddworld - Oddyssee	49,95
Soul Blade	49,95
Warhammer 2 - Dark	49,95
Batman & Robin	49,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Golden Goal 98	49,95
S. Pang Collection	49,95
Resident Evil	49,95
Brave Fencer Musa	49,95
NHL Breakaway 98	49,95
Tekken 2	49,95
Air Combat	49,95

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 angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, GLAUBEN WIR NICHT! verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Ladenpreise variieren

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!

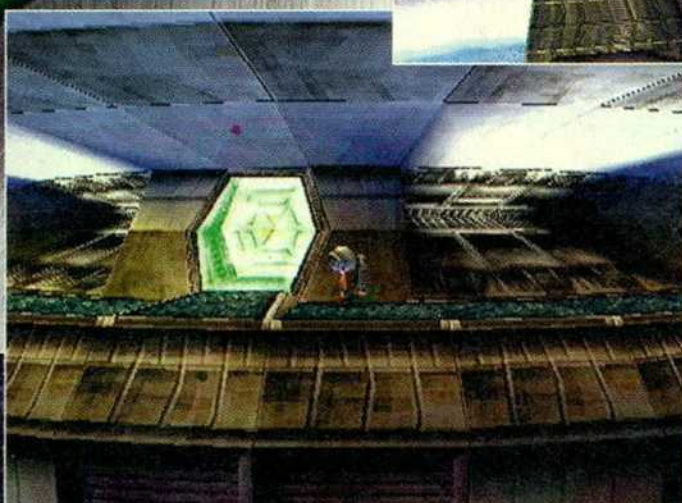
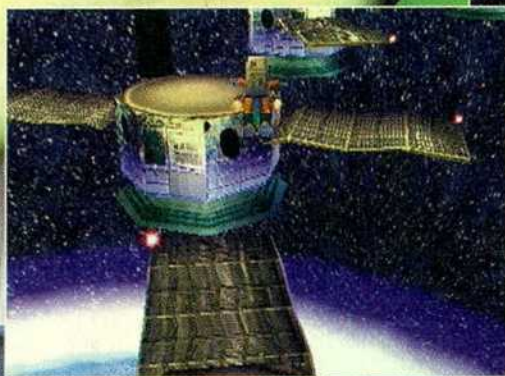
Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Verschiedene Partnerschafts - bzw.
Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28



Um in die Raumstation zu gelangen, muß Gex zunächst die drei Energiegeneratoren abschalten.



In der Großstadt können die seltsamsten Superheldenkostüme übergeworfen werden.



Solch anspruchsvolle Sprungpassagen sind in Gex Deep Cover Gecko keine Seltenheit.

abholen kann.

Wie von Gex 3D Return of the Gecko bereits gewohnt, schlüpft der Held in jedem Level in ein anderes Outfit. Die Verkleidung wird jeweils durch den Stil der Level, die sich im Vergleich zum Vorgänger nicht mehr nur auf TV-Serien und Spielfilme, sondern auch auf einen geschichtlichen

Hintergrund stützen, bestimmt. So macht Gex beispielsweise die Level als Sherlock Gex (Crime Time), Clint Gexwood (Western Station), Captain

Dottergex (Piratensender) oder Rotgexchen (Märchenstunde) unsicher. Auch die versteckten Bonusstages, in denen der Lurch durch das Aufsammeln von Fliegentalern, Zerstören von Gegenständen oder Glockenläuten innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits Extraleben ergattern kann, bleiben vom Verwandlungswahn der quirligen Echse nicht verschont. Besonders die vier Extra-Bonuslevel, in denen Gex keine virtuellen Leben, sondern Gegenstände, die er zum Öffnen des Cheat-Tresors benötigt, sammelt, heben sich vom Rest ab. Sobald alle vier Objekte aus den Bonusrunden geborgen sind, öffnet sich in der Gexcave ein Tresor. Hinter der schweren Stahltür liegt ein Computer verborgen, mit dessen Hilfe man Gex z.B. unverwundbar machen oder ein paar Extraleben zuschreiben kann. Für

diese kleinen Schummeleien benötigt der Spieler allerdings die Codekombinationen, die er nach erfolgreichem Beenden der normalen Bonus Stages erhält. Schafft es der schlaue Lurch, seine beiden Freunde Rex und Cuz aus dem Nordpol- bzw. Gangster-Level zu befreien, so besteht die Möglichkeit, in den vier besonderen Bonusrunden die Kontrolle über die beiden ebenso abgedrehten Charaktere zu übernehmen.

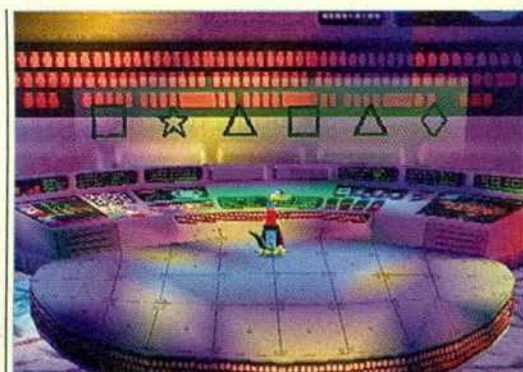
Je nach Level stehen der Eidechse besondere Fähigkeiten, Fahrzeuge bzw. Reittiere oder Spezialequipment zur Verfügung. So benutzt der langschwänzige Held im Armeekanal einen Panzer oder Maschinengewehrstellungen, um Häuser oder feindliche Wachposten dem Erdboden gleichzumachen. Als Pirat nutzt Gex die Schiffskanone zum



Im Tiefsee-Bonuslevel kann Gex seinen Sauerstoffvorrat mit Hilfe von Luftkapseln immer wieder auffrischen.



Einer Fliege gleich krabbelt der quirlige Lurch als Supergex über die Häuserfassaden.



Mit Hilfe der Codekombinationen darf man mehr oder weniger legal cheat.

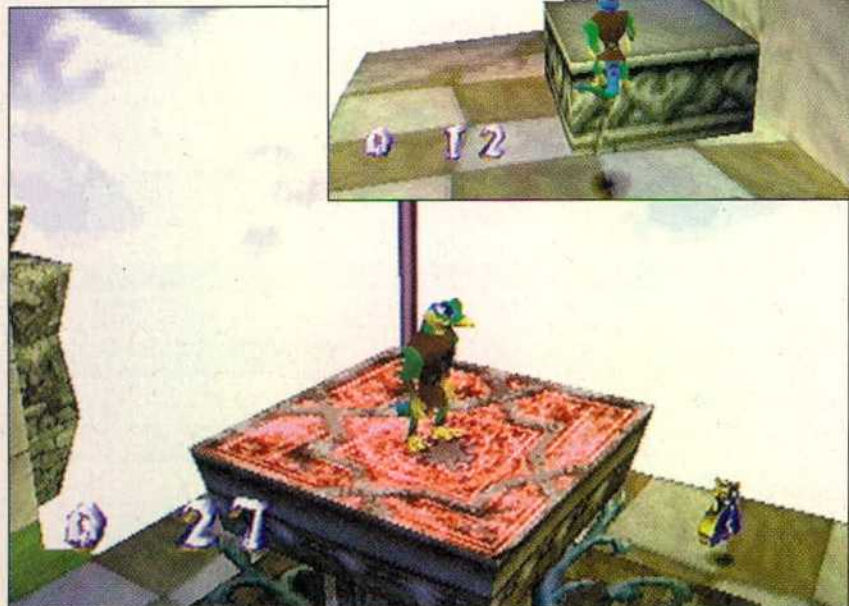


Mit Hilfe der Götter kann man sich für wenige Sekunden in den bärenstarken Hercugex verwandeln.

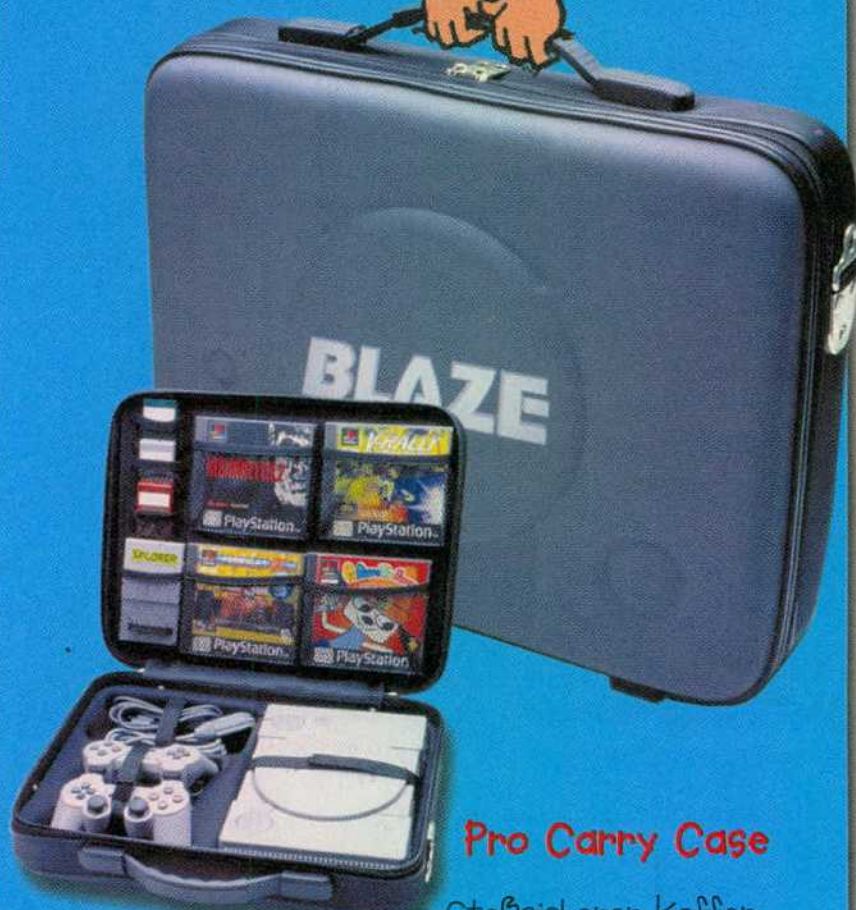
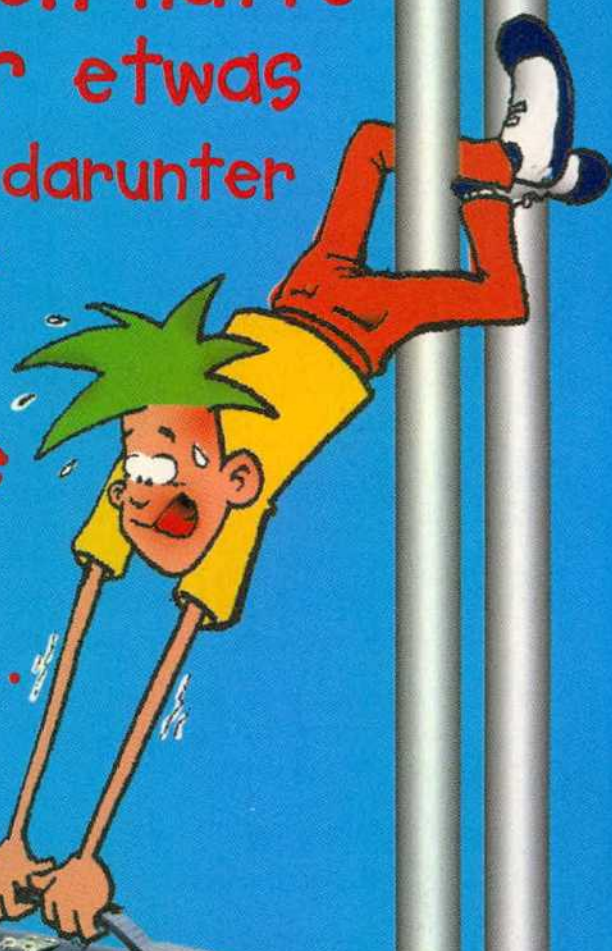
Beschuß der gegnerischen Schiffe oder schnappt sich Kisten, damit er an höher gelegene Plattformen gelangen kann. Der fin-dige Sherlock Gex bedient sich kurzerhand seiner Lupe, um sich zu schrumpfen. Als Miniaturgecko macht man sich anschließend daran, einen ausgestopften Bärenkopf oder die Küchenspüle von Ungetier zu befreien. In Griechenland kann sich der Kaltblüter für einen kurzen Augenblick in Hercugex verwandeln, welcher problemlos selbst ton-nenschwere Granitsäulen aus dem Weg räumen kann. Manche der Kostüme, wie etwa das Rotgexchen oder der Animegex (MegaGex), erlauben es dem Spieler, einem Drachenflieger gleich über längere Strecken hinwegzugleiten. Desweiteren gibt es in jedem Level kleine

„SOWOHL GRAFISCH ALS AUCH SOUND-TECHNISCH MACHT GEX DEEP COVER GECKO EINE GUTE FIGUR. HERRLICH DESIGNT E LEVEL MIT AUFWENDIGEN SPIEGELUNGEN AUF DEM EIS ODER DEN BLANK POLIERTEN MAMOR-FLIESEN MACHEN DAS SPIEL ZU EINEM WAHREN OPTISCHEN HOCHGENUß - ZUMINDEST AUF DEN ERSTEN BLICK.“

TV-Geräte, in denen farbige Fliegen verborgen sind. Je nach Farbe fris-schen die bunten Insekten die Energie auf, geben ein Extraleben oder erlauben es Gex, Feuer oder Eis zu spucken. Je nachdem geht der Gegner entweder in Feuer auf oder erstarrt zu einem Eisblock. In letz-terem Fall kann er anschließend einfach als kleine Aufstiegshilfe mißbraucht werden. So springt, schwimmt, taucht, gleitet, reitet, fährt und klettert der muntere Gex durch die abgedrehte Medienwelt des Oberschurken Rez - stets sein Ziel, die wunderschöne, im Brustbereich leicht überproportionierte Xtra zu retten, vor Augen. Doch bevor er die liebe-lieche Agentin in seine Arme schließen darf, muß er zunächst Rez gegenüber treten. Dieser versteckt sich weitab der guten alten



Eigentlich hatte ich mir etwas anderes darunter vorgestellt „eine tragende Rolle“ zu spielen...



Pro Carry Case

Stoßsicherer Koffer im Aktentaschenformat für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör.

DM 79.95*



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

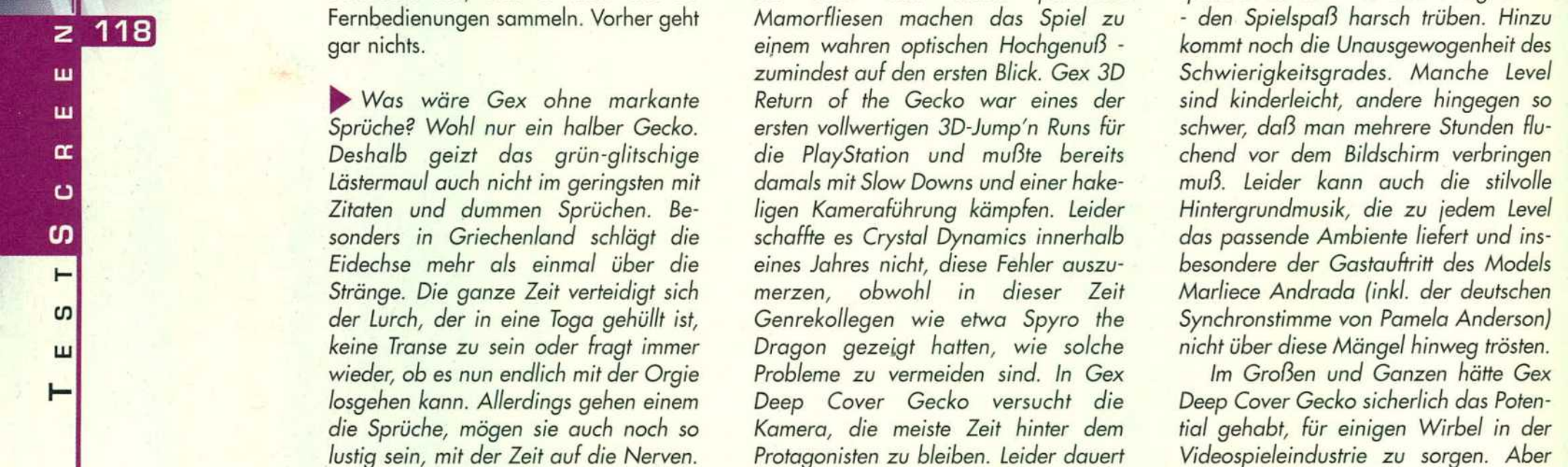
bekannt als James Bond Waffe

NEU Im Preis DM 69.95*

BLAZE

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

e-mail: service@blaze.de



In Gex Deep Cover Gecko treiben in den Levels meistens nur insektenartige TV-Geräte ihr Unwesen.



Wer hat denn da seinen Namen in den Schnee „geschrieben“?

Erde in einer, von zahllosen Stücken Weltraumschrott umgebenen Raumstation. Für die Aktivierung des Space Shuttles, das den Gecko in den Orbit befördern soll, muß er aber erst 30 Fernbedienungen sammeln. Vorher geht gar nichts.

► Was wäre Gex ohne markante Sprüche? Wohl nur ein halber Gecko. Deshalb geizt das grün-glitschige Lästermaul auch nicht im geringsten mit Zitaten und dummen Sprüchen. Besonders in Griechenland schlägt die Eidechse mehr als einmal über die Stränge. Die ganze Zeit verteidigt sich der Lurch, der in eine Toga gehüllt ist, keine Transe zu sein oder fragt immer wieder, ob es nun endlich mit der Orgie losgehen kann. Allerdings gehen einem die Sprüche, mögen sie auch noch so lustig sein, mit der Zeit auf die Nerven. Neben den offensichtlichen Gags laden auch die kleinen versteckten Scherze immer wieder zum Lachen ein. Beispielsweise finden sich hier und da



Dank des tonnenschweren Panzers und seiner gewaltigen Geschosse ist es für General Gex ein Leichtes die Stadt dem Erdboden gleich zu machen.

Graffities und Plakate, die z.B. für „Lewinsky's Cigars - Clinton's Deluxe Insertos“ werben.

Sowohl grafisch als auch soundtechnisch macht Gex Deep Cover Gecko eine gute Figur. Herrlich designte Level mit aufwendigen Spiegelungen auf dem Eis oder den blank polierten Marmorfliesen machen das Spiel zu einem wahren optischen Hochgenuß - zumindest auf den ersten Blick. Gex 3D Return of the Gecko war eines der ersten vollwertigen 3D-Jump'n Runs für die PlayStation und mußte bereits damals mit Slow Downs und einer hakeiligen Kameraführung kämpfen. Leider schaffte es Crystal Dynamics innerhalb eines Jahres nicht, diese Fehler auszumerzen, obwohl in dieser Zeit Genrekollegen wie etwa Spyro the Dragon gezeigt hatten, wie solche Probleme zu vermeiden sind. In Gex Deep Cover Gecko versucht die Kamera, die meiste Zeit hinter dem Protagonisten zu bleiben. Leider dauert das Schwenken derselbigen viel zu lange, woraufhin man mit Gex absolut orientierungslos in der Gegend herumsteht oder - weil die Kamera gerade in dem Augenblick angefangen hat sich zu drehen, als man im Begriff war von

einer Plattform zur Nächsten zu springen - unweigerlich in die Tiefe stürzt. Deshalb muß die virtuelle Linse ständig manuell nachjustiert werden - und das ist sicherlich nicht die Aufgabe des Spielers. Extrem nervig sind jedoch die massiven Slow Downs, die besonders in späteren Levels - wie dem Gangster-TV - den Spielspaß harsch trüben. Hinzu kommt noch die Unausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades. Manche Level sind kinderleicht, andere hingegen so schwer, daß man mehrere Stunden fluchend vor dem Bildschirm verbringen muß. Leider kann auch die stilvolle Hintergrundmusik, die zu jedem Level das passende Ambiente liefert und insbesondere der Gastauftritt des Models Marlice Andrada (inkl. der deutschen Synchronstimme von Pamela Anderson) nicht über diese Mängel hinweg trösten.

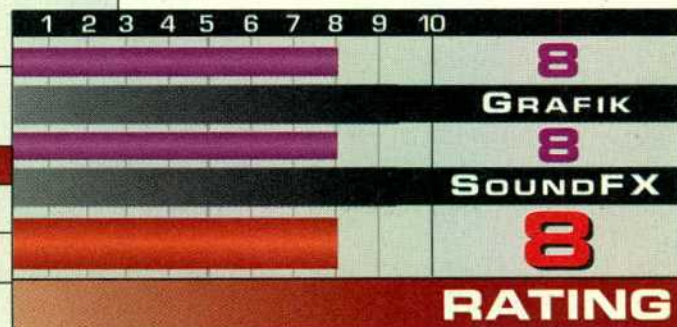
Im Großen und Ganzen hätte Gex Deep Cover Gecko sicherlich das Potential gehabt, für einen Wirbel in der Videospieleindustrie zu sorgen. Aber leider haben dieselben Defizite, die 1998 wegen des hohen technischen Potentials des Vorgängers mehr oder weniger außer acht gelassen werden konnten, dieses Jahr dem Gecko geschadet. Gex Deep Cover Gecko ist keineswegs ein schlechter Titel und absolut empfehlenswert, aber nach dem vielen Rummel um die Eidechse hätte man in Anbetracht des harten Konkurrenzkampfes etwas mehr erwarten können.

POSITIV

- Marliece Andrada
- aufwendige Grafik
- stilvoller Soundtrack
- abwechslungsreiches Leveldesign
- über 30 Verwandlungsmöglichkeiten

NEGATIV

- nervige Slow Downs
- schlechte Kameraführung
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad



MAD
Zock! ab!



MAD #007
Nur noch DM 5,-
Ab 31.03. im
Handel!

MISCHA STRECKER

CIVILIZATION II

Genre Wirtschaftssimulation

Hersteller Activision

Entwickler Activision

Testmuster Activision

Erhältlich ab 26. März

Preis ca. 99,- DM



Die fünf Berater kommentieren die Leistungen des Herrschers.

Für die heutige Zeit, in der sich ein Spiel alleine durch das Schlagwort „Echtzeit“ verkauft, mutet es sehr merkwürdig an, ein „altertümliches“, rundenbasiertes Game auf den Markt zu bringen. Allerdings handelt es sich bei Sid Meyers Civilization II nicht um irgendeinen Titel, sondern um die Kultsimulation überhaupt. Auch drei Jahre nach seinem Erscheinen schafft es dieses Spiel, Digitalherrscher vor dem Bildschirm zu fesseln. Die Aufgabenstellung von Civilization II ist denkbar einfach. Führt eine junge Zivilisation durch die Zeitgeschichte in eine glorreiche Zukunft! Vermehrt Eure Bevölkerung, breitet Euch aus und eignet Euch das Wissen an, um schließlich ein Raumschiff zu bauen, mit dem Ihr den Heimatplaneten in Richtung Alpha Centauri verläßt!

So einfach sich das Grundprinzip auch anhört, so komplex erweist sich der Weg zum Ziel. Schon bei der Gestaltung des Spiels werden einem Entscheidungen abverlangt, die den endgültigen Schwierigkeitsgrad festlegen und einen kleinen Vorgeschmack auf die Komplexität geben. Wie groß soll die Karte sein, auf der gespielt

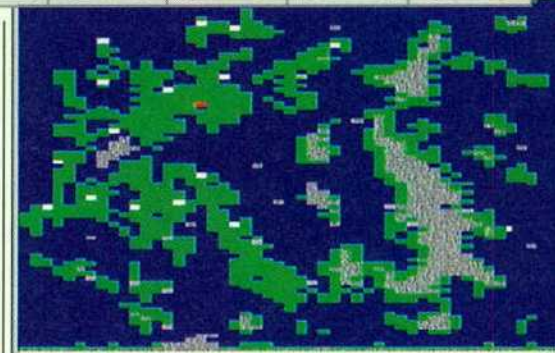


Anachronismus pur - eine veraltete Kavallerieeinheit greift Marines an.

wird? Wieviele Völker konkurrieren um die begrenzte Siedlungsfläche und nehmen am Wettlauf des Wissens teil? Soll es Barbarenstämmen erlaubt sein, marodierend durch die Lande zu ziehen und wenn ja, wie häufig sollen sie auftauchen und wie aggressiv sollen sie sich verhalten? Welches der 21 vorgegebenen Völker will man anführen?

Mit einem Siedlertreck und einer einfachen Militäreinheit beginnt schließlich im Jahre 4.000 vor Christus das Spiel. Per Steuerkreuz bewegt man die Siedler über die Weltkarte und gibt ihnen, sobald ein geeignetes Terrain gefunden wurde, im Menü den Befehl, eine Stadt zu gründen. Die Krieger ziehen derweil weiter und erforschen die weitere Umgebung. Sobald die erste Stadt errichtet wurde, beginnen auch die Wissenschaftler mit der Forschung und das Volk vermehrt sich. Zu seinem Schutz werden Truppen ausgebildet, die nebenbei die Aufgabe haben, potentielle Aufrührer innerhalb einer Stadt im Zaum zu halten. Runde für Runde strebt man dann in Richtung Zukunft, wobei diese anfangs einen Zeitraum von 20 Jahren umfaßt, bis sie schließlich im Jahresrhythmus wechselt. Sobald eine Stadt groß genug ist, baut man weitere Siedlungen und breitet sein Volk langsam, aber sicher über die Welt aus.

Solange die Zivilisation klein ist,



Die Weltkarte - unschön anzusehen und überaus nutzlos.

noch kein Kontakt zu anderen Völkern geschlossen und nur wenige Entdeckungen gemacht wurden, sind die zu treffenden Entscheidungen relativ einfach. Bauliche Verbesserungen des Stadtbildes erfolgen, das zu erforschende Wissen hält sich in Grenzen und auch Unruhen kommen in kleinen Städten kaum vor. Je weiter das Spiel aber fortschreitet und je mehr man von der Weltkarte aufdeckt, desto vielschichtiger wird das Spiel.

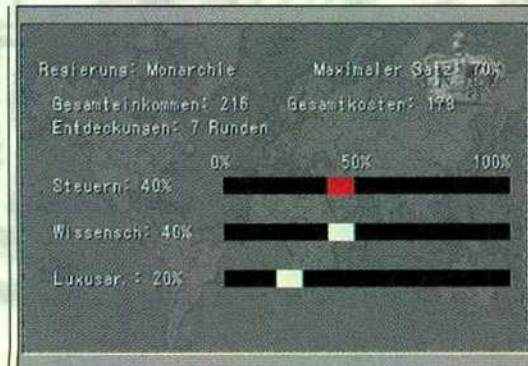
Sämtliche Anweisungen, die der Spieler trifft, haben Auswirkungen auf das laufende Geschehen. Setzt man bspw. die Steuern zu hoch, so murren über kurz oder lang die eigenen Leute und beginnen im schlimmsten Fall eine Revolte, die die Produktion einer gesamten Stadt lahmlegen kann. Die Wissenschaftler geraten mit ihren Entdeckungen ins Hintertreffen und die eigene Zivilisation verliert den technologischen Anschluß. Dies bedingt, daß die zur Verfügung stehenden Einheiten gegen technisch weiterentwickelte Truppen ins Feld ziehen müssen. Anderer-



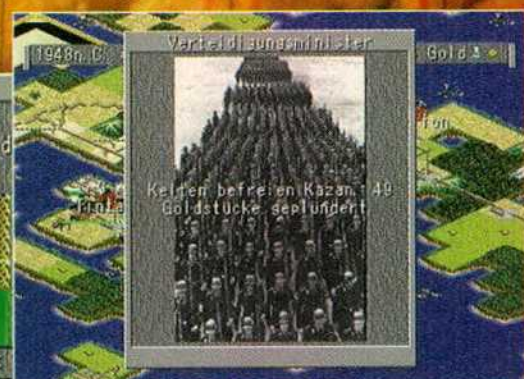
21 vordefinierte Völker wollen in eine glorreiche Zukunft geführt werden.



Es werden nur die Teile der Welt gezeigt, die auch schon entdeckt wurden.



Der Gesamtwert der Einstellung beträgt maximal 100%. Geht die Steuer 'rauf, sinken die Mittel für die Forschung und die Luxusrate.



Eine Stadtverbesserung wurde fertiggestellt. Die Produktion kann sich neuen Projekten zuwenden.

seits lassen sich Stadtverbesserungen ohne ausreichende finanzielle Mittel nicht bewirken und man ist gezwungen, Gebäude zu verkaufen, was sich wiederum auf die Moral der Bevölkerung und die Produktivität auswirkt.

So muß man bei allen Entscheidungen die Kehrseite mitberücksichtigen. Sei es, welche Regierungsform man wählt, wie man die Ressourcen einer Stadt verteilt oder welche Einheiten und Gebäude man als nächstes baut. Als wäre die Verwaltung des eigenen Reiches nicht schon Streß genug, wagt man sich als Anführer, sobald man den ersten Kontakt mit einer neuen Zivilisation geschlossen hat, aufs politische Glatteis. Ein falsches Wort oder eine „unverschämte“ Forderung bedeutet bei einem ohnehin verärgerten Feind Krieg, der im schlimmsten Fall den Niedergang der gesamten Zivilisation zur Folge hat. Völlig alleine gelassen wird der Spieler aber glücklicherweise nicht. Fünf Berater stehen ihm zur Seite, um einerseits die Leistungen als Herrscher zu kommentieren und andererseits Entscheidungshilfen zu geben, wenn man einmal partout nicht weiß, welche Technologie als nächstes erforscht werden sollte. Für diejenigen, die sich nicht ausschließlich auf solche Ratschläge verlassen wollen, bietet sich immer noch

die Möglichkeit, in der Enzyklopädie nachzuschlagen. Von den Einheiten bis hin zu Weltwundern wird darin alles Spielrelevante erklärt. Allerdings sollte man sich dieses Wissen vorher aneignen; denn sobald das Auswahlmenü erscheint, steht man vor einer Liste mit Begriffen ohne jede weitere Erläuterung.

Grafisch begeistert Civilization II überhaupt nicht. Die mehr als schlicht gestalteten Sprites der Einheiten bewegen sich über einen völlig willkürlich zusammengestückelten Flickenteppich, der die Weltkarte darstellt. Warum direkt neben einer größeren Sandwüste eine exakt ein Feld große Eiswüste existiert, weiß alleine das Programm, welches die Karte zu Spielbeginn generiert. Animationen sucht man vergeblich und die Einheiten werden einfach so lange von einem Feld ins nächste geschoben, bis ihnen die Bewegungspunkte ausgehen. Lediglich wenn der Spieler ein Weltwunder errichtet, läuft ein Film ab, der einen visuellen Eindruck des Wunders bietet und am Ende dessen Auswirkungen beschreibt. Aber hier hat sich das deutsche Lokalisierungsteam einen derben Schnitzer erlaubt. Anstatt die gut lesbare Maschinenschrift des



Politik wird großgeschrieben. Ob man harte oder zarte Worte anbringt, bleibt dem Spieler überlassen.

tionen hervorruft. Entweder man ignoriert es und läßt es sehr leise abspielen oder man schaltet nach höchstens einer Viertelstunde entnervt ab. Die Geräuschkulisse, die nur bei besonderen Ereignissen und im Kampf auftritt, wirkt durch den seltenen Einsatz aufgesetzt und trägt nicht im mindesten zur Atmosphäre bei. Die rühmliche Ausnahme bilden auch hier die Weltwunderfilme, die mit entsprechender Hintergrundmusik untermalt sind.

► Civilization II sorgte schon in der PC-Version für Furore und hat selbst knapp drei Jahre nach seinem Erscheinen nichts von seiner Faszination verloren.

„SID MEYERS KULTSPIEL ZIEHT DEN SPIELER HEUTE WIE DAMALS IN SEINEN BANN UND BESTICHT DURCH DAS SEHR KOMPLEXE GAMEPLAY UND DIE SPIELERISCHE HERAUSFORDERUNG, DIE ES SOGAR IN DER LEICHTESTEN EINSTELLUNG AUFWEIST.“

Originals beizubehalten, wurde teilweise eine Schreifschrift verwandt. Diese ist zwar bei kürzeren Texten einigermaßen zu entziffern, bei längeren Passagen wird sie jedoch unleserlich, da die einzelnen Buchstaben zu dicht beieinander stehen und einfach nur ein blendend weißes, undefinierbares Muster vor einem Bildhintergrund darstellen.

Das Midigedudel, auch Hintergrundmusik genannt, beschränkt sich auf ein einziges Thema, welches ständig wiederholt wird und genau zwei Reak-

Sid Meyers Kultspiel zieht den Spieler heute wie damals in seinen Bann und besticht durch das sehr komplexe Gameplay und die spielerische Herausforderung, die es sogar in der leichtesten Einstellung aufweist. Auch wenn die Grafik und der Sound für PlayStation-Verhältnisse mehr als dürftig gerieten, kann man über diese Fehler großzügig hinwegsehen, da das Spiel absolut süchtig macht. Etliche Stunden Spielzeit sollte man aber durchaus einplanen; denn eine Zivilisation baut man nicht an einem Nachmittag auf.



Die dankbare Bevölkerung beschließt, in unregelmäßigen Abständen den Thronsaal ihres Herrschers zu verschönern.

POSITIV

- komplexes Gameplay
- individuell einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- intelligente Gegner

NEGATIV

- schlichte Grafik
- schlechte Musik

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5

GRAFIK

4

SOUND FX

9

RATING

MISCHA STRECKER

BLOODLINES

Genre	Sportspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Radical Entertainment
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	23. April
Preis	ca. 89,- D



Die Energieleiste zeigt an, wie oft man seinen Special Move einsetzen kann.

Was treiben Jugendliche, die sich mit einer gleichgeschalteten Welt nicht abfinden und schon gar nicht in ihr leben wollen? Sie besinnen sich auf alte Werte und leben ihre Interpretation einer vergangenen Welt. Im Klartext bedeutet dies, daß sie in den vergessenen Ruinen uralter Zivilisationen Kämpfe austragen und der Sieger am Ende zu ihrem Champion gekrönt wird. Die alles beherrschenden Regierungen beobachten das Treiben nur und lassen die jugendlichen Rebellen so lange in Ruhe, bis der Champion feststeht. Dann schicken sie ihrerseits Kämpfer los, die dem Heißsporn ein Ende bereiten sollen; denn nichts wäre bedrohlicher für die Herrscher als der Versuch der geeinten Individualisten, die „Normalos“ mit ihrem freiheitlichen Ge-



Sobald das Match gewonnen wurde, posen die Sieger und lassen abfällige Bemerkungen über den Gegner los.

dankgut zu infizieren und so die „perfekte“ Gesellschaft zu gefährden.

Trotz des Namens, der Kämpfe und des martialischen Hintergrundes geht es in Bloodlines keineswegs brutal zu. Die Aufgabe besteht darin, eine bestimmte Anzahl Leuchtbojen in der eigenen Farbe zu markieren und dem Gegner bei dieser Aufgabe so lange wie möglich auszuweichen. Der Knackpunkt ist, daß nur einer der Spieler das Markierungsrecht besitzt und es nur dann verliert, wenn es ihm vom Gegenspieler erfolgreich abgenommen wird. Sobald die Kontrahenten nahe genug beieinanderstehen, wird eine kurze Kampfsequenz gezeigt, an deren Ende einer von beiden mehr oder weniger weit weggeschleudert wird. Energiebälle, Spezialfertigkeiten wie Erdbeben und Supersprung sowie Power Ups, die in



Jede Arena wartet mit neuen Specials auf - diese mit einem Teleporter.



Durch die Special Moves werden die Gegner auf Distanz gehalten.

den Arenen verteilt wurden, haben weniger die Aufgabe, den Gegner zu verletzen. Vielmehr werden sie hauptsächlich dafür eingesetzt, dem Feind zu entkommen, wenn man das Markierungsrecht besitzt, oder um ihn leichter einzuholen, wenn man das Markierungsrecht haben will. Auf Lebensenergie-Anzeigen wurde deshalb verzichtet.

Ständig wechselnde Zoomstufen der Kamera und auch das schnelle Gameplay an sich lassen das Spiel sehr schnell ziemlich hektisch werden. Hinzu kommt eine unglaublich unpräzise Steuerung, bei der man nie sicher sein kann, in welche Richtung man gerade springt oder läuft. Neben den normalen Schwierigkeitsstufen wird der Anspruch an den Spieler durch die unterschiedlich



Gefahr droht nicht nur vom Feind, sondern auch durch die Arena.





Auch ohne Handbuch kommt man gut zurecht.

komplexen Arenen gesteigert. Jede Arena kann auf Bronze-, Silber- oder Gold-Niveau gespielt werden, und dementsprechend dauert ein Kampf von wenigen Sekunden bis hin zu einigen Minuten. Bloodlines bietet neben dem Arcade Modus zwei Versus-Modi, in denen bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können. Zur Wahl stehen dann 10 Kämpfer, von denen 3 erst freigespielt werden müssen, sowie 33 Arenen (11 in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden).

Bloodlines macht dank der intelligenten Gegner und der Möglichkeit, per Multitap bis zu vier Spieler an der Bojenschlacht zu beteiligen, riesigen Spaß. Allerdings wird dieser durch die Frustrationen, weil man

„STÄNDIG WECHSELNDE ZOOMSTUFEN DER KAMERA UND AUCH DAS SCHNELLE GAMEPLAY AN SICH LASSEN DAS SPIEL SEHR SCHNELL ZIEMLICH HEKTIKAL WERDEN.“

wieder einmal erwischte wurde, da auch der zehnte Sprungversuch auf eine Plattform fehlschlug, nach unten gedrückt. Die Grafik-Engine zaubert gerade bei den Special Moves coole Effekte auf den Bildschirm und trotz hoher Auflösung und einer kompletten 3D-Umgebung geht sie nicht in die Knie. Unterstützt wird der gute visuelle Eindruck durch einen fetzigen Soundtrack und die ständigen Sprüche, die die Kämpfer ablassen. Lässt man die gewöhnungsbedürftige Steuerung außer acht, bietet sich Bloodlines als Prügler oder Sportspiel der etwas anderen Art durchaus an.



Die grüne Plattform katapultiert Euch zu den höchsten Ebenen.

POSITIV

• gute Animationsphasen

• cooler Soundtrack

NEGATIV

• ungenaue Steuerung

• hoher Schwierigkeitsgrad

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

Game It!

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

Preis: Stand 11.3.99
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen.
Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikeln ab 50,- Warenwert frei.
Vorkasse / Scheck DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikeln ab 50,- Warenwert frei.

SONY PSX	
360°	84,99
5th Element	99,99
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	72,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool	94,99
Actua NHL Hockey 99	84,99
Actua Soccer 3	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Trilogy	49,99
All Star Tennis 99	87,99
Alundra	84,99
Apocalypse	87,99
Asterix	87,99
Atlantis	84,99
Attack of the Saucer	84,99
Azure Dreams	89,99
B-Movie	89,99
Baby Universe	84,99
Baphomet's Fluch	29,99
Batman & Robin	99,99
East Wars	79,99
Edge of the Blade	84,99
Good Line	84,99
Goody Goody	84,99
Goody Goody 2	74,99
Gormer	84,99
Box Champions	84,99
Heart of Darkness	89,99
Hercules	49,99
Hugo 1	84,99
I.S.S. Pro Platinum	49,99
I.S.S. Pro 98	89,99
International	49,99
Track & Field	49,99
John Madden NFL 99	79,99
KKND	82,99
Koloa	87,99
Kula World	99,99
Leg of Kain: Soul Raver	92,99
Legend	84,99
Lemmings	49,99
Liberio Grande	99,99
Live Wire	79,99
Lost World Plat.	49,99
Lucky Luke	89,99
Marvel Super Heroes vs. Streetfighters	82,99
MDK	89,99
Medieval	89,99
Megaman 8	79,99
Megaman Legends	79,99
Megaman X4	89,99
Metal Gear Solid	89,99
Mickey's World	49,99
Micro Machines V3	49,99
Miss Impossible	84,99
Monkey Hero	84,99
Monopoly	84,99
Monster Seed	84,99
Moto Racer Plat.	84,99
Moto Racer 2	84,99
Music	84,99
Nascar 99	84,99
NBA Live 99	84,99
Need 4 Speed 3	84,99
Need 4 Speed 4	84,99
Newman Haas Racing	84,99
NFL Blitz	84,99
NHL Face Off 99	84,99
NHL Hockey 99	84,99
Ninja	84,99
O.D.T.	84,99
Pandemonium	84,99
Pharaoh	84,99
Phat Air Snowball	84,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D Beyond	84,99
Point Blank	84,99
Pool Hustler	84,99
Populous	84,99
Porsche Challenge	84,99
Pro 18 Golf	84,99
Psybadec	84,99
Pulse (Depth)	84,99
Puma Street Soccer	84,99
Premier Manager 99	84,99
R-Type	84,99
Racing Simul. 2	84,99
Rage Racer	109,99
Rallycross 2	84,99
Rayman	84,99
Rayman 2	84,99
RC Stunt Copter	84,99
Rebel Assault 2	92,99
Resident Evil	82,99
Directors Cut	82,99
Breath of Fire 3	89,99
dt. Special Ed.	102,99
Bugs Bunny	99,99
Bugs Life	99,99
Buggy	99,99
Bust a Groove	49,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4	49,99
C-3 Racing	79,99
Cardinal Syn	79,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Caesar's World 2	79,99
Capcom Generation	79,99
Carmageddon	79,99
Cart World Series	79,99
Centipede	87,99
Cheatbuch	24,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2	84,99
C & C 2 Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	82,99
Constructor	87,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 3	99,99
Crash Bandicoot 1	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Dark Stalker 3	94,99
Dead or Alive	87,99
Deathtrap Dungeon	97,99
Destruction Derby 2	49,99
Devil Dice	89,99
Diablo	89,99
Dogdem Arena	82,99
Dreams	84,99
Driver	89,99
Dungeon Keeper 2	82,99
Earthworm Jim 3D	84,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	84,99
Fluid Siehe Pulse!	89,99
Formel 1 98	89,99
Frency	89,99
G-Police	89,99
G-Police 2	89,99
Gex - Deep over	89,99
Ghost in the Shell	84,99
Global Domination	84,99
Glover	24,99
Gran Turismo	87,99
Grandstream Saga	89,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London	49,99
Hard Edge	92,99
Hardball 6	89,99
Teil 1 Platinum	49,99
Retro Force	84,99
Ridge Racer Revolution	49,99
Ridge Racer 4	84,99
Risiko	67,99
Rival School	82,99
Riven	79,99
Road Rash	49,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage	84,99
Rugrats	89,99
Running Wild	89,99
Rushdown	82,99
Sensible Soccer 2000	74,99
Shanghai True Val.	92,99
Silent Hill	billig!!!
Small Soldiers	84,99
Soul Blade	84,99
Soviet Strike	84,99
Sports Car GT	84,99
Street Skater	84,99
Street Fighter EX Plus	82,99
Street Skater	84,99
Supercross 98	89,99
Super Pong Coll.	89,99
Super Pocket Fight	79,99
Tai Fu	82,99
Tekken 2	49,99
Tekken 3	109,99
Tenchu	87,99
Test Drive 5	84,99
Test Drive 4 x 4	84,99
The Holy War	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	84,99
TOCA Platinum	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombi	99,99
Tommi Makinen	84,99
Treasures of the Deep	99,99
Tunguska	82,99
Ubik	84,99

Game It!-
Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 11-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Silent Hill*
Billig!!!

Adapter Gameboy (Power F)	84,99
Analog Shock Pads	44,99
CD Case	29,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	49,99
Controller Infrat	67,99
Gamebuster Pro + PC Link	79,99
Lenkard Mad Catz	119,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards	29,99
Sony 15 Slot	14,99
15 Slot	34,99
360 Slot	44,99
720 Slot	59,99
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation	249,99
Playstation Tasche Sony	79,99
incl. Memory Card u. Controller	39,99
Playstation Tasche	39,99
Predator Lichtpistole	49,99
Protector Gun	34,99
Race Station Shock	107,99
RGB Kabel	19,99
Scart Kabel Audio	19,99
Scorpion Gun	69,99
Space Station	39,99
Verlängerungskabel	19,99
Pads/Dual Shock	19,99
X-Ploder Cheat	79,99
X-Ploder Pro	107,99
1080° Snow Board	87,99
All Star Baseball 2000	97,99
All Star Tennis 99	104,99
Banjo Kazooie	97,99
Body Harvest	97,99
Buck Bumble	104,99
Bust a Move 2	63,99
Bust a Move 3	97,99
Carmageddon	a.A.
Chameleon Twist	114,99
Charles Blast T	87,99
Cruis'n USA	87,99
Cruis'n World	87,99
Diddy Kong Racing	87,99
Earthworm Jim 3D	102,99
Extreme G 2	97,99
F1 Pole Position	84,99
F1 World Grand Pr.	87,99
F Zero X	87,99
Fifa 99	104,99
Flying Dragons	102,99
Gex 64	104,99
Glover	87,99
Hexen	67,99
Iggy's Reckless Balls	97,99
ISS 98	89,99
Jet Force Gemini	104,99
Knife Edge	87,99
Mario Party	87,99
Micro Machines	122,99
Milo's Astro Bowling	102,99
Mission Impossible	94,99
Mystical Ninja	139,99
Nascar 99	89,99
NBA Courtside	87,99
NBA Jam 99	97,99
NBA Live 99	94,99
NBA Pro 99	129,99
NFL Blitz	109,99
NHL 99	129,99
NHL Pro 99	117,99
Off Road	117,99
Olympic Hockey 98	124,99
Penny Racers	84,99
Playmobil Hype	104,99
Racing Sim 2	104,99
Rayman 2	104,99
Scars (VR 3000)	104,99
Shadowgate	119,99
Snowboard Kids 2	87,99
Southpark	97,99
Star Wars: Rogue S	104,99
Starshot	99,99
Strike Zone	117,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Rally	89,99
Top Gear Overdrive	109,99

Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!!

Cart World Series	79,99
Centipede	87,99
Cheatbuch	24,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2	84,99
C & C 2 Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	82,99
Constructor	87,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 3	99,99
Crash Bandicoot 1	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Dark Stalker 3	94,99
Dead or Alive	87,99
Deathtrap Dungeon	97,99
Destruction Derby 2	49,99
Devil Dice	89,99
Diablo	89,99
Dogdem Arena	82,99
Dreams	84,99
Driver	89,99
Dungeon Keeper 2	82,99
Earthworm Jim 3D	84,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	84,99
Fluid Siehe Pulse!	89,99
Formel 1 98	89,99
Frency	89,99
G-Police	89,99
G-Police 2	89,99
Gex - Deep over	89,99
Ghost in the Shell	84,99
Global Domination	84,99
Glover	24,99
Gran Turismo	87,99
Grandstream Saga	89,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London	49,99
Hard Edge	92,99
Hardball 6	89,99
Teil 1 Platinum	49,99
Retro Force	84,99
Ridge Racer Revolution	49,99
Ridge Racer 4	84,99
Risiko	67,99
Rival School	82,99
Riven	79,99
Road Rash	49,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage	84,99
Rugrats	89,99
Running Wild	89,99
Rushdown	82,99
Sensible Soccer 2000	74,99
Shanghai True Val.	92,99
Silent Hill	billig!!!
Small Soldiers	84,99
Soul Blade	84,99
Soviet Strike	84,99
Sports Car GT	84,99
Street Skater	84,99
Street Fighter EX Plus	82,99
Street Skater	84,99
Supercross 98	89,99
Super Pong Coll.	89,99
Super Pocket Fight	79,99
Tai Fu	82,99
Tekken 2	49,99
Tekken 3	109,99
Tenchu	87,99
Test Drive 5	84,99
Test Drive 4 x 4	84,99
The Holy War	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	84,99
TOCA Platinum	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombi	99,99
Tommi Makinen	84,99
Treasures of the Deep	99,99
Tunguska	82,99
Ubik	84,99

Vorkasse nur noch DM 4,99
alle Versandarten frei
ab DM 180,-

Titel des Monats
April (PSX):
Hard Edge*
92,99

Knallhart kalkuliert
Unsere

PSX TOP 10

Akuji	84,99
Bust a Move 4*	67,99
C & C 1	49,99
C&C 2 Gegenschlag	82,99
Carmaggeddon*	79,99
Driver*	89,99
F1 98	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Streetfighter Coll. 2*	74,99
Tomb Raider 3	89,99

Turok	79,99
Turok 2	84,99
Twisted Edge Snowboard	99,99
V-Rallye 99	94,99
Virtual Pool*	102,99
Wayne Gretzky 98	104,99
Wipeout 64*	119,99
WCW vs. NWO	147,99
WWF: Warzone	102,99
Yoshis Story	87,99
Zelda	104,99

PHILIPP NOACK - ANDREAS BINZENHÖFER

RACING SIMULATION 2

Genre	Rennspiel
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Testmuster	Ubi Soft
Erhältlich ab	Ende März
Preis	ca. 99,- DM



Am Sonntag, den 7. März 1999, war es endlich wieder soweit. Die beliebteste Rennserie der Welt, die FIA Formel 1, startete in Melbourne (Australien) in eine neue Saison. Vor diesem ersten Rennen war eigentlich nur eine Frage von Bedeutung (sie wird uns sicherlich die komplette Saison begleiten): Kann Schumacher in seinem vierten Jahr bei Ferrari endlich den dritten Weltmeistertitel erringen oder werden ihm die beiden Silberpfeile von McLaren-Mercedes erneut dank technischer Überlegenheit einen Strich durch die Rechnung machen?



Beim Erreichen eines Checkpoints wird das Zeitlimit erneut verlängert.

Schumachers italienischer Arbeitgeber wartet nun schon seit 20 Jahren auf einen WM-Titel - damals vollbrachte Jody Scheckter diesen Traum aller Fahrer und Automobilkonstrukteure für die Scuderia Ferrari. Immerhin, mit einem Sieg für die Roten begann dann ja auch der Auftakt zur 50. Saison. Allerdings war es nicht Michael Schu-



Zu jeder Strecke wird eine kurze Information angeboten.

macher, der in einem verrückten Rennen als erster die karierte Flagge sah, sondern sein irischer Teamkollege Eddie Irvine. Gerade er, der sich für dieses Jahr einen ersten GP-Sieg vorgenommen hatte, war in einem zuverlässigen Auto ein ruhiges und beherrschtes Rennen gefahren; vom alten Hitzkopf war wenig zu spüren. Ihm kam sicherlich entgegen, daß die beiden Hauptkonkurrenten Mika Häkkinen und David Coulthard zuvor mit technischem Defekt ausgeschieden waren.

Wer die Formel 1 mit all ihrer Dramatik regelmäßig am Fernsehschirm verfolgt, alle Teams und Fahrer beim Namen kennt oder gar den tragischen Lebensweg eines Frank Williams aus dem Stegreif schildern kann, der wird sicherlich enttäuscht sein, daß Ubi Soft nicht in der Lage war, von der FIA die Originallizenz zu ergattern. Wahrscheinlich waren die Marketingstrategen gezwungen, zwischen den (horrenden) Kosten für eine Lizenz und dem daraus entstehenden Nutzen für das Produkt abzuwägen. Offensichtlich war man der Meinung, daß der Name des Vorgängers, gepaart mit einer eng an die 98'er Saison angelehnten



Leider kann man nur aus den vorgegebenen Texturen wählen, einen echten Ferrari oder McLaren sucht man also vergebens.

Aufmachung, ausreichen würden. So entscheidet man sich eben nun für „Team 2“ und steuert einen „Ted Wine“ oder einen „A. Hansfazen“. Wer sich dann doch ein wenig an das große Vorbild annähern will, dem wurde wenigstens die Möglichkeit gegeben, mittels Minimaeditor etwas FIA-Flair ins heimische Wohnzimmer zu holen. Sämtliche Teams und Fahrer dürfen mit ihren richtigen Namen versehen werden. Zusätzlich kann man aus einer kleinen Anzahl von Texturen für seinen Boliden wählen. Da jedoch auch die echten Sponsoren fehlen, wirken diese rein kosmetischen Modifikationen eher aufgesetzt und ein schaler Nachgeschmack von Augenwischerei bleibt.

Nachdem man Racing Simulation 2



Bei einem Regenrennen kann man deutlich die fallenden Tropfen und die aufgewirbelte Gischt erkennen.



Schöner Effekt: Wenn man mit seinem Boliden von der Strecke abkommt, wirbeln die Reifen kleine Partikel auf.



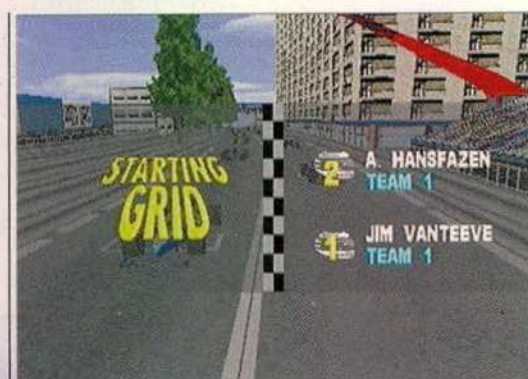
Es scheint als wäre es mittlerweile unmöglich, ein Rennspiel ohne Blendenflecken zu programmieren.



in seine PlayStation eingelegt hat, wird man vom obligatorischen Renderintro auf die Motorsportthematik eingestimmt. Spektakuläre Überholmanöver wechseln mit einer Studie des einsamen Fahrers vor dem Start und gefährlichen Karambolagen. Wie bei anderen Konkurrenzprodukten zuvor, wird man anschließend das Gefühl nicht los, einen Hauch von Motoröl, gemischt mit dem Schweiß der Mechaniker und den Abgasen der Boliden, in der Nase zu haben. Auf dem Screen hat man zunächst die Wahl, entweder alleine oder mit bis zu drei Kumpels, von denen jedoch einer eine weitere PlayStation und ein weiteres Racing Simulation 2 sowie ein Link-Kabel besitzen muß, etwas Formel 1-Luft zu schnuppern. Außerdem läßt sich von hier aus der oben erwähnte Miniaeditor aufrufen, um Team- und Fahreramen den eigenen Vorstellungen anzupassen und dauerhaft auf der Memory Card zu speichern. Wer sich gleich für den obersten Punkt entscheidet, gelangt in ein weiteres Menü. Racing Simulation 2 bietet

dem Einzelspieler vier verschiedene Modi. Ubi Soft verzichtete dabei völlig auf Experimente wie bei der PC-Version, wobei sowohl der Karriere- als auch der Szenario-Modus für die PlayStation-Variante komplett gestrichen wurden. Man darf lediglich aus Arcade, Einzelrennen, Meisterschaft und Zeitfahren selektieren - aus Sicht des Konsolenbesitzers sicherlich eine unnötige Schlangenskur. Als Herzstück des Games darf getrost die Meisterschaft bezeichnet werden. Am Anfang jeder virtuellen Motorsportkarriere steht natürlich die - Wahl eines Teams und eines Fahrers (Wir entscheiden uns für „Team 2“ mit „N.Humigger“). Ganz oben im Kalender steht der Grand Prix von Australien; also werden die Koffer gepackt und das Team mit Mann und Maus nach „Down Under“ geflogen. Bevor man sich direkt auf die Rennstrecke begibt und im freien Training seine Kenntnis vom Verlauf des Kurses verbessert, kann man sich eine mehrseitige Information zur jeweiligen Strecke (Zitat Monaco: „(...) Es ist der berühmteste Stadtkurs der Welt und für die Fahrer die ultimative Herausforderung(...)“) ansehen und am Setup seines Renners herumbasteln. Spätestens im Qualifying machen sich die dort getroffenen Entscheidungen bemerkbar. Obgleich die Entwickler bereits zu jedem Parcours ein Setup anbieten, ermöglichten sie die Manipulation an insgesamt acht Kern-

Faktoren: Um das Auto leichter und damit schneller und kontrollierbarer zu machen, kann man die Benzinmenge in Litern variieren. Der Lenkeinschlag läßt sich aufs Grad genau einstellen, ebenso die Flügelwinkel für Front und Heck. Der richtige Reifen hat schon so oft ein Rennen entschieden, weswegen in Racing Simulation 2 Hart, Weich und Regen am Start und beim Boxenstop bereitstehen. Die Abstimmung der Bodfreiheit und die Bremsbalance wirken sich ebenso auf das Fahrverhalten aus wie die Einstellung der Übersetzung und der Federung. In der unteren rechten Ecke des Setup-Screens befindet sich zum leichteren Verständnis eine kleine Anzeige, die darüber Auskunft gibt, wie sich die Veränderungen unmittelbar auf die Höchstgeschwindigkeit, die Beschleunigung, die Haftung und die Bremsen



Ob Heinz-Harald darüber lachen kann? Ubi Soft machte aus ihm jedenfalls „A. Hansfazen“.



Das Ghost-Car wird im Zeitfahren leicht transparent dargestellt und natürlich nicht auf Kollision abgefragt.



Am einfachsten überholt man die CPU-Piloten durch Ausbremsen.



In Hockenheim sind Geschwindigkeiten von bis zu 350 km/h möglich.



ausgewirkt haben.

Auf der Strecke kann man das Geschehen aus fünf unterschiedlichen Perspektiven verfolgen: hoch hinter dem Wagen, flach und weit hinter dem Wagen, nah hinter dem Wagen, aus dem Cockpit und aus der Sicht einer imaginären Kamera oberhalb der Schnauze. Wem eine gute Runde gelungen ist, oder wer es auf einem neuen Satz Reifen versuchen will, der fährt einfach zurück an die Box und kann dort außerdem an seinem Setup herumspielen und die Zeit beschleunigen. Falls es dann einer der CPU-Piloten schaffen sollte, die Bestzeit zu knacken, kann



Im Arcade-Modus lassen sich die Gegner als Bremsblock mißbrauchen.

man gegebenenfalls ja noch einmal rausfahren. Nach dem Qualifying wird es dann endlich ernst: es wartet der erste Start der Saison. Nachdem die Boliden die Ziellinie passiert haben, wird abgerechnet und die aktuelle Fahrer- und Teamtabelle erstellt. Alle Ergebnisse lassen sich auch vom Meisterschaftsmenü aus abrufen. Nach jedem abgeschlossenen Grand Prix darf man seine Fortschritte auch auf der Memory Card speichern, um zu einem späteren Zeitpunkt wieder ins Meisterschaftsgeschehen eingreifen zu können. Wer nicht gleich eine ganze Saison bestreiten will, sollte sich für ein Einzelrennen

entscheiden. Hier kann man sich ein Team, einen Fahrer und eine Strecke aussuchen und gleich loslegen. In den Optionen darf hier vor dem Start dieser Modus noch besser auf die eigenen Wünsche abgestimmt werden. Dabei lassen sich das Können der Gegner (Amateur, Profi und Experte), das Wetter (Regen oder Sonne), die eigene Startposition, die Anzahl der Gegner und die Länge (5, 10, 20, 50 oder 100% der echten Distanz) des Rennens verändern. Wer im Rennen Flaggen zu Gesicht bekommen will, der muß die Option „Penalty“ aktivieren. Über Boxenfunk ist man in ständigem Kontakt mit dem eigenen Team. Aus dem Empfänger sprudeln jedoch ausschließlich unmittelbar relevante Informationen im Stile von „Falsche Fahrtrichtung“, „Kommen Sie unverzüglich an die Box!“, „Schwarze Flagge“ oder „Disqualifikation wegen gefährlichem Verhalten“. Leider sind in der PlayStation-Version auch die überaus umfangreichen Telemetrie-Daten dem Rotstift zum Opfer gefallen. Neben den rein streckenbezogenen Optionen kann man auch die Eigenschaften des eigenen Renners modifizieren. Von Kleinigkeiten wie der Einheit, in der die Geschwindigkeit angezeigt wird (km/h oder mph), bis hin zur Aktivierung eines Bremsassistenten oder der Wahl zwi-



Die Übersetzung läßt sich sogar für jeden Gang einzeln anpassen.

Das Neue Reglement:

Während die zusätzliche vierte Rille im Vorderreifen sofort ins Auge springt, sind die meisten Änderungen des 1999er Reglements zunächst unsichtbar. Wir machen die versteckten Details für Euch sichtbar:

COCKPIT ▶▶

Vermutlich als späte Konsequenz des tödlichen Unfalls von Ayrton Senna 1994 in Imola, muß der Sitz im Cockpit mit Verbindungsösen für Hebevorrichtungen, Rückhaltgurten und einer speziellen Nackenstütze ausgerüstet sein. So kann der Fahrer nach einem schweren Unfall samt Sitz aus dem Cockpit geborgen werden.

ELEKTRONIK ▶▶▶▶▶▶▶▶

- Endgültiges Verbot der Traktionskontrolle. Kein Wagen darf mit einer elektronischen Hilfe ausgestattet sein, die bspw. ein Durchdrehen der Räder am Start verhindern soll. Auch Vorrichtungen, die dem Fahrer einen solchen Burnout melden, wurden strikt verboten.
- Änderungen an der Abstimmung elektronisch gesteuerter Differenziale dürfen ab sofort nur noch von der Box durchgeführt werden.
- Die Bremsen des Boliden dürfen fortan nur noch durch den Fuß des Fahrers betätigt werden.

RÄDER ▶▶

Die Räder sind neuerdings zusätzlich mit einem 8mm starken Stahlseil am Monocoque befestigt. Dies soll verhindern, daß die Vorderräder bei einem Crash davonfliegen und eventuell sogar auf den Kopf des Fahrers treffen.

ALLGEMEINES REGLEMENT ▶▶

- Ein spezieller Streckenposten zeigt Fahrern, die gerade die Box verlassen wollen mit einer blauen Flagge herannahende Autos an.
- 10-Sekunden-Strafen, die innerhalb der letzten fünf Runden verhängt werden, müssen nicht mehr an der Box abgesessen werden. Stattdessen werden pauschal 25 Sekunden zur Gesamtzeit addiert.
- Ein Protest gegen den Ausschluß eines Fahrers vom Rennen aufgrund der 107% Regel ist nicht mehr möglich (siehe Melbourne ;)



Seltenheit im Arcade-Modus: ein CPU-Fahrer hat uns gnadenlos abgeschossen.



Die Curbs in Spa nehmen fast einen ganzen Fomel 1-Wagen auf.

schen Automatik- bzw. Schaltgetriebe lassen sich wichtige Features einstellen. Für ein wahrhaft authentisches Fahrerlebnis sollte man unter „Schaden“ den Wert „realistisch“ selektieren - nun kann schon die kleinste unglückliche Berührung mit dem Vordermann den Flügel oder die Radaufhängung beschädigen. Auch wer sich nun einen Ausflug ins Kiesbett gestattet, muß in den folgenden Runden mit einem dabei entstandenen Defekt rechnen. Sollte dieser sich dann auch wirklich einstellen, so kann man immer noch den Weg zur Box antreten (vorausgesetzt, es war kein Totalschaden). In der Zufahrt lassen sich die nachzutankende Spritmenge und die Reifen (Weich, Hart, Regen), die man aufziehen lassen möchte, auswählen. Wer sich die Nase demoliert oder sie gar ganz verloren hat, bekommt hier die Chance, einen neuen Frontflügel montieren zu lassen. Die fleißigen Mechaniker reparieren bei dieser Gelegenheit alle anderen Schäden, die am Auto aufgetreten sind.

Neben Meisterschaft und Einzelrennen kann man sich als Einzelspieler noch fürs reine Zeitfahren entscheiden. Wie in den anderen Varianten auch, muß hier zunächst ein Pilot und ein Team ausgewählt werden. Auf welcher



In Silverstone kann man den Asphalt teilweise nur schwer von der Strecke unterscheiden.

Strecke man sein Unwesen treiben will, dürfte danach ebenso von Interesse sein, wie die Wahl des Getriebes. Hinter dem Menüpunkt „Hall of Fame“ verbergen sich die jeweils zehn schnellsten Rundenzeiten des selektierten Parcours. Wer sich ganz auf den Verlauf der Strecke und die eigene Fahrtechnik konzentrieren will, sollte sich für den „Freien Lauf“ entscheiden. Es besteht jedoch darüber hinaus auch die Möglichkeit, einen Ghost der eigenen schnellsten Runde einzublenden. Auf diese Weise hat man immer einen

„WER KEINE SAUBERE KURVENTECHNIK BEHERZIGT UND SEINEN BREMSPUNKT NICHT GENAU KENNT, LANDET SCHNELLER IM KIESBETT, ALS IHM LIEB IST.“

(wenn auch nur imaginären) Gegner vor Augen, an dem man ganz ausgezeichnet erkennen kann, welche Passagen mit welcher Technik schneller gefahren werden können. Diese Ghosts lassen sich auf der Memory Card sichern und damit beliebig rekonstruieren. Natürlich darf auch im Zeitfahren am Setup des Wagens herumgetüftelt werden - eine Option, die der Arcade-Modus dem Spieler verwehrt. Schon nach der ersten Kurve spürt man ein deutlich anspruchsloseres Fahrverhalten: das Auto reagiert wesentlich



Ungünstig platziert: der Schriftzug „Zeit verlängert“ versperrt die Sicht auf die nächste Kurve.

Alle Renntermine auf einen Blick

7. März	Melbourne, Albert Park Circuit, Australien
11. April	Sao Paulo, Autodromo Carlos Pace, Brasilien
2. Mai	Imola, Autodromo Enzo e Dino Ferrari, San Marino
16. Mai	Monte Carlo, Circuit de Monaco, Monaco
30. Mai	Barcelona, Circuit de Catalunya, Spanien
13. Juni	Montreal, Circuit Gilles Villeneuve, Kanada
27. Juni	Magny-Cours, Circuit de Nevers, Frankreich
11. Juli	Silverstone, Silverstone Circuit, Großbritannien
25. Juli	Spielberg, A1-Ring, Österreich
1. August	Hockenheim, Hockenheimring, Deutschland
15. August	Mogyorod, Hungaroring, Ungarn
29. August	Spa, Circuit de Spa-Francorchamps, Belgien
12. September	Monza, Autodromo Nazionale di Monza, Italien
26. September	Nürburg, Nürburgring, Europa
17. Oktober	Kuala Lumpur, Sepang International Circuit, Malaysia
31. Oktober	Suzuka, Suzuka International Circuit, Japan

gutmütiger auf waghalsige Manöver und kleine Ausritte ins Gras oder in den Kies. Die Strecken wurden in mehrere Abschnitte unterteilt, für die man jeweils nur einen bestimmten Zeitraum zur Verfügung hat. Wer die Checkpoints innerhalb dieser Spanne nicht erreicht, muß einen neuen Versuch starten. Zu Beginn des Arcade-Modus hat man

lediglich auf drei Kurse Zugriff. Durch einen Platz unter den ersten drei kann man jedoch weitere Strecken freispielen. Dieses System funktioniert solange, bis alle 16 Parcours anwählbar sind.

► Jetzt, wo wir die endgültige Version für mehrere Wochen ausgiebig spielen konnten, schrumpft der noch in der Preview-Fassung augenscheinliche Vor-



Im Simulationsmodus ist ein Ausflug ins Grün gleichbedeutend mit einem Dreher.

Alle Teams '99

DIE FAVORITEN:

McLaren/Mercedes. Der eigentliche Star hinter Mika Häkkinen und David Coulthard heißt Adrian Newey. Der Name des technischen Direktors steht für Erfolg. Viele sind sich einig, daß er derzeit der einzige ist, der Michael Schumacher den WM-Titel streitig machen kann.

DIE HERAUSFORDERER:

Ferrari. Das rote Traditions-Team aus Maranello mit den wohl fanatischsten Fans aller Zeiten. Mit Michael Schumacher hat man seit 1996 den derzeit besten Fahrer der Formel 1 unter Vertrag. Der heißblütige Nordire Eddie Irvine wurde für seine Funktion als Schattenmann in Melbourne mit seinem ersten Sieg entschädigt.

DIE GESCHEITERTEN:

Williams/Supertec. Sogar bei Williams dürfte man sich darüber im klaren sein, daß man in dieser Saison nicht zu den Top-Teams zählt. Mit etwas Glück könnte Ralf Schumacher, der Alessandro Zanardi bereits im ersten Rennen deutlich auf Platz zwei verdrängt hat, 1999 dennoch sein erstes Rennen gewinnen. Spätestens im Jahr 2000 kommt mit BMW neuer Schwung ins Team.

DIE ÜBERRASCHUNG:

Jordan/Mugen-Honda. Dank der jahrelangen Formel 1-Erfahrung von Honda, wird das motivierte Team rund um Eddie Jordan in dieser Saison endlich dem Ruf als Überraschungs-Team, den es schon seit Jahren genießt, gerecht. Mit Damon Hill und Heinz-Harald Frentzen hat man zwei begabte Fahrer an Bord, die solide konstante Leistungen bringen.

DIE FREVELHAFTEN:

Benetton/Supertec. Aufgrund der etwas anderen Reglementauslegung des englischen Rennstalls ist unser aller Michael auch unter dem Namen Schummel-Schumi bekannt. Auch dieses Jahr tritt man mit einem sehr zweifelhaften Bremssystem an, das der Bild-Zeitung neue Schlagzeilen ala „Fieserschella“ und „Vorwurz“ gegen Benetton ermöglichen wird.

DIE SIEGLOSEN:

Sauber/Petronas. Im bereits 7. Dienstjahr kann Peter Sauber noch immer keinen Sieg vorweisen. Mit dem '98er Aggregat von Ferrari (Ausbaustufe Monza), Red Bull im Tank und 20 Millionen Mark Sponsorengeld (dank Pedro Diniz), soll Jean Alesi Sauber den ersten Platz auf dem Podium erarbeiten.

DIE ÜBERLEBENSKÜNSTLER:

Arrows. Seit 1978 fällt Arrows in der Formel 1 regelmäßig aus. Der 24-jährige Spanier Pedro de la Rosa war immerhin japanischer Formel 3000 Meister und 1998 Testfahrer bei Jordan. Mika Salo wurde sieben Tage vor Saison-Beginn durch Toranosuke Takagi ersetzt, der schon einmal japanischer Kartmeister war und nebenbei ordentlich Geld mit ins Team bringt.

DIE NOSTALGISCHEN:

Stewart/Ford. Ex-Weltmeister Jackie Stewart kann nach wie vor nicht vom Motorsport lassen. Mit kleinen Verbesserungen am Wagen (leichter und mehr PS) und erfahrenen Piloten (Rubens Barichello, Johnny Herbert) gehört man immerhin zu den besseren Lückenfüllern (letztes Jahr vier WM-Punkte).

DIE RADIKALEN:

Prost/Peugeot. Nachdem sich der vierfache Weltmeister Alain Prost letztes Jahr mit nur einem WM-Punkt im Endeffekt blamiert hat, tritt man dieses Jahr radikal mit einem zu 99% überarbeiteten Fahrzeug an. Mit dem Geld der 35 Sponsoren entstand ein neues Werk in Guyanacourt. Jetzt kommt es nur noch auf Olivier Panis und Jarno Trulli an.

DIE NEUEN:

BAR/Supertec. Der erfolgreiche Rennstall kaufte Ende letzter Saison das komplette Tyrrell-Team. Trotz 300 Millionen Mark Etat und 1250 Mitarbeitern, konnten weder Jacques Villeneuve noch Ricardo Zonta die Tradition fortsetzen und in Melbourne Pole Position und Rennen gewinnen. Da Ken Tyrrell in seinem ehemaligen Team nichts mehr zu melden hat, kündigte er noch vor Beginn der neuen Saison.

DIE LETZTEN:

Minardi/Ford. Mit gerade mal 80 Millionen Mark Jahresbudget, 760 PS und etwas über 120 Mitarbeitern gehört man nicht nur auf der Rennstrecke zum Schlußlicht. Luca Badoer (Ex-Fahrer sämtlicher Nullnummer-Teams) und Marc Gene haben ein schweres Schicksal. Jedesmal wenn sie den Minardi unter die ersten zehn fahren, fällt er für gewöhnlich aus.



sprung vor Psygnosis' Formel 1 98 etwas. Man muß dem direkten Konkurrenten in manchen Belangen beinahe einen kleinen Vorteil einräumen - als Paradebeispiel dient hier sicherlich die original FIA-Lizenz (weitere wesentliche Unterschiede möge man dem Kasten „F1 98 vs. RS2“ entnehmen). Mittels eingebautem Editor lassen sich die Namen der Teams und Fahrer ändern, doch ohne die authentischen Texturen der Wagen und Sponsoren will kein echtes „Formel 1-Flair“ aufkommen. Glücklicherweise konnte man durch einen geschickten Marketing-Schachzug die Strecken der 98er Saison für RS2 gewinnen. Eine Formel 1-Simulation ohne entsprechende Kurse wäre ja dann auch wie Frank Williams ohne Rollstuhl gewesen. Rein optisch kann die PlayStation-Umsetzung wie erwartet nicht mit einer Voodoo2-beschleunigten PC-Fassung mithalten. Vor Formel 1 98 braucht sich Ubi Softs Racer dennoch nicht zu verstecken. Die konstant hohe Framerate von 30 fps sorgt auch am Start für eine souveräne, da extrem flüssige Grafik. Die Entwickler haben offen-



Der Abstand auf den unmittelbaren Vordermann wird regelmäßig eingeblendet.

sichtlich mit viel Liebe zum Detail an der Aufmachung gefeilt: die Reifen wirbeln z.B. bei einem Ausflug ins Gras oder ins Kiesbett viele kleine Partikel auf und die Bremsscheiben beginnen bei starker Beanspruchung rot zu glühen. Das größte Manko des Konkurrenzproduktes, ein beständiges Auf- und Abbauen entfernter Polygone, tritt in Racing Simulation 2 nicht in diesem Maße auf. Zwar ringt die Engine auch hier mit einem unerfreulichen Pop Up-Effekt, allerdings verschwinden einmal berechnete Objekte nicht wie durch Zauberhand wieder vom Bildschirm. Auf der spielerischen Seite präsentiert sich der Arcade-Modus beinahe als Spiel im Spiel. Ohne Rücksicht auf Verluste kämpft man sich von ganz hinten an die Spitze des Feldes. Gegnerische Fahrzeuge werden dabei gnadenlos von der Piste geschossen oder als Bremsklotz mißbraucht. Hin und wieder erweist es als durchaus sinnvoll, Schikanen zu ignorieren und einfach geradeaus durchs Gras abzukürzen. Die Gegnerintelligenz wurde hier auf die beiden bestplatzierten CPU-Piloten beschränkt, so daß man den Rest des Feldes meist nach einer Runde abgehängt hat. Als kleiner Designfehler



Bereits einmaliges Abkürzen in der Schikane wird mit einer schwarzweißen Flagge geahndet.

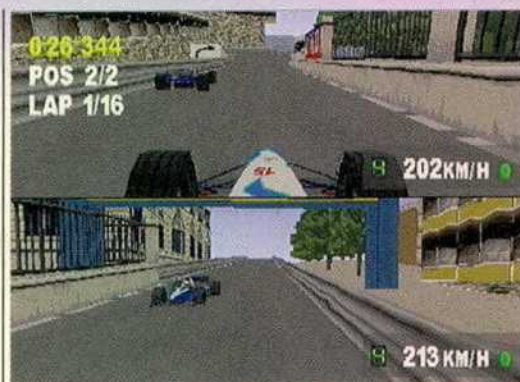


Immer auf der Hut: die Verfolger warten nur auf einen Fahrfehler.



Eine Überholung auf zwei Rädern.

sei noch bemerkt, daß der Schriftzug „Zeit verlängert“ in der Regel die Sicht auf die nächste Kurve unnötig beeinträchtigt. Die Masse der Spieler dürfte sich jedoch ohnehin für die wesentlich ausgereifteren Simulationsmodi (Meisterschaft, Einzelrennen, Zeitfahren) interessieren. Schon nach der ersten Kurve weiß man, was es heißt, einen Formel 1-Boliden zu steuern. Wer keine saubere Kurventechnik beherrscht und seinen Bremspunkt nicht genau kennt, landet schneller im Kiesbett, als ihm lieb ist. Das erweist sich als besonders schmerzhaft, wenn man sich zuvor für die Option „realistischen Schaden“ entschieden hatte. Schnell sind Aufhängung oder Flügel ramponiert und die Reifen abgenutzt. Auch hier macht sich der angestrebte Realismus positiv bemerkbar: ohne Frontflügel oder mit völlig verbrauchten Reifen wird die Kontrolle über das Auto beinahe unmöglich. Schon nach zwei aggressiven Runden Hockenheim - manchmal reichen die Curbs einfach nicht aus, waren die Reifen derart abgefahren, daß wir uns nur noch im ersten Gang in die Box retten konnten. Wer allerdings zu sehr abkürzt, wird sofort mit einer schwarzweißen Flagge verwarnet und im Wiederholungsfall mit Schwarz disqualifiziert. Es kommt nun mal vor, daß man durch eigenes Verschulden etwas von der Fahrbahn abkommt und anschließend ein kleines Stück weiter vorne zurück auf die Strecke rollt. Auch in diesem Szenario haben wir immer eine Flagge gesehen, was nicht ganz nachvollziehbar ist. Der Algorithmus zur



Statt eines Rückspiegels benutzt man einen Button zum Umschauen.

Berechnung der Bestrafung oder Ermahnung scheint also noch nicht ganz ausgereift zu sein. Ansonsten hält der Simulationsmodus aber alles, was uns sein Name verspricht. Wenn man z.B. bei Regen von seinen Slicks auf echte Regenreifen wechselt oder umgekehrt, merkt man deutliche Unterschiede beim Fahrverhalten seines Renners. Bremswege werden länger und Kurven lassen sich nur noch mit wesentlich geringeren Geschwindigkeiten fahren. Auch wenn die PlayStation-Version die

„DIE STÄRKEN VON RACING SIMULATION 2 LIEGEN GANZ KLAR AUF SEITEN DER KÜNSTLICHEN INTELLIGENZ DER CPU-PILOTEN UND BEIM FAHRVERHALTEN IN DEN SIMULATIONSMODI.“

abgespeckte Variante eines erfolgreichen PC-Titels ist, verliert Racing Simulation 2 trotz Streichung wichtiger, da spielspaßsteigernder Modi (Karriere- und Szenariomodus) sowie dem Verzicht auf eine Originallizenz kaum

POSITIV

- ausgezeichnet umgesetztes Qualifying
- realistisches Fahrverhalten
- ausgeklügelte Gegner KI

NEGATIV

- keine Original-Lizenz
- schlechte Hintergrundmusik (sofort abstellen!)

F1 98 vs. RS2

	FORMEL 1	RACING 2
Strecken	17	16
Fahrer	22	22
Lizenz	•	- (Mini-Editor)
Saison	98	98
Splitscreen	Ja (10 Gegner)	Ja (keine Gegner)
4 SpielerLink	•	•
Kommentar	•	-
Modi	5	4
Perspektiven	9	5
Setup-Details	8	9
Flaggensystem	•	•
Controller	Analog/Digital	Analog/Digital
Vibration	•	•
dt. Sprache	•	•

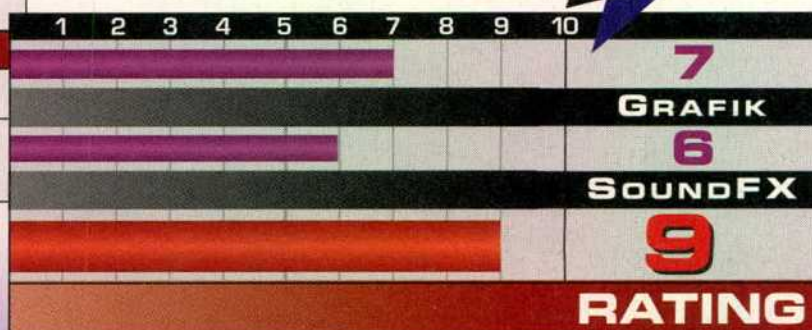
Auch wenn diese Tabelle eine statistische Überlegenheit von F1 98 vermuten läßt, sei hier ausdrücklich noch einmal darauf hingewiesen, daß wir die Wertung für F1 98 aufgrund zahlreicher Fehler in der Endversion von 9 auf 6 gesenkt haben.



Bei einer Vollbremsung glühen die Bremssscheiben rot.

etwas von seinem Motorsportcharme. Auf dem PC ist eine Lizenz eben leichter zu verschmerzen, da man dank Editor und Internetzugang binnen kürzester Zeit alle echten Teams und Fahrer auf der heimischen Festplatte hat. Die Stärken von Racing Simulation 2 liegen

ganz klar auf Seiten der künstlichen Intelligenz der CPU-Piloten und beim Fahrverhalten in den Simulationsmodi. Das Schmankerl ist das überaus gelungene Qualifying (vornehmlich dank des genialen Zeitrassers): noch nie zuvor war es so einfach und angenehm, ein komplettes Qualifying sinnvoll zu bestreiten. Unterm Strich ist RS2 also das eindeutig bessere Formel 1 98.



WCWnWo THUNDER

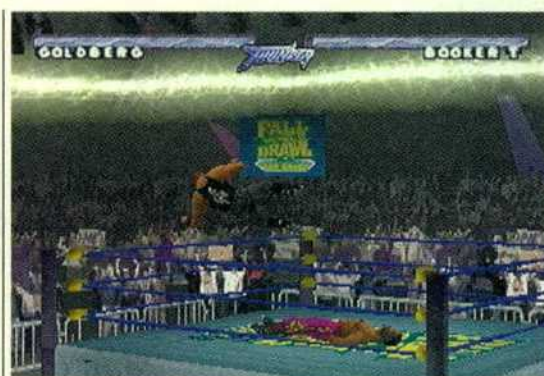
MISCHA STRECKER

Genre Sportspiel
Hersteller THQ
Entwickler THQ

Testmuster THQ
Erhältlich ab sofort
Preis ca. 99,- DM



Gegenstände außerhalb des Rings können ganz nach Belieben eingesetzt werden, denn die Ringrichter wurden anscheinend beurlaubt.



Auch Aktionen vom Seil sind möglich.



Der Nachschub an Wrestling Spielen läuft. THQ hat erneut die WCW-Lizenz verbraten und den Nachfolger zu WCW Nitro veröffentlicht. Spielerisch wie technisch allerdings könnte es als Negativbeispiel für Sequels herhalten; denn daß die Entwicklung fortschreitet, scheint den Entwicklern entgangen zu sein. Eine derartige Grafik wäre auf einer 16-Bit Konsole nicht schlechter hinzukriegen gew-

sen. Die Wrestler bewegen sich - obwohl das Spiel nur eine niedrige Auflösung verwendet - ziemlich trügig durch den Ring. Ganze drei Animationsphasen wurden ihnen gegönnt, wenn sie sich durch den Ring bewegen. Die Zuschauer wurden dermaßen lieblos hingeklatscht, daß man nahezu den Eindruck gewinnt, das Match würde in einer winzigen Provinzhalle abgehalten.

Die unpräzise Steuerung hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht im mindesten verbessert. Wer sein Match nicht nur mit Boxhieben und Tritten bestreiten will, wird dazu gezwungen, umständliche Tastenkombinationen ein-

zudreschen und muß hoffen, schnell genug zu sein. Nicht selten hängen die Aktionen ausschließlich von Zufall und Glück ab. Als Wrestlingsspiel enttäuscht WCWnWo Thunder auf ganzer Linie. Daran ändern auch die 60 original Wrestler, das coole Intro und die Einmärsche zur Originalmusik gar nichts.

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

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Bestell-Hotline
Tel. 030 42 43 95-0

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

An- & Verkauf

Coole Preise

Nintendo 64

WCWnWo Revenge	129,90
Bio Funks	99,90
Body Harvest	79,90
Castelvania 64	119,90
Extreme G	59,90
Extreme G 2	79,90
FIFA '98	59,90
FIFA '99	109,90
Fighters Destiny	79,90
Forsaken	59,90
Mario Party	109,90
Mission: Impossible	99,90
NASCAR '99	99,90
NBA Courtside	59,90
NHL '99	119,90
South Park	89,90
Star Wars-Rogue Squadron	109,90
Top Gear Overdrive	109,90
Top Gear Rally	59,90
V-Rally	99,90
Virtual Pool	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

Playstation

A Bug's Life	89,90
Abe's Exoduss	89,90
Akuji - The Heartless	89,90
Apocalypse	89,90
Asterix	99,90
Bio Funks	59,90
Bloody Roar	79,90
Bust A Move 4	79,90
Charity Pack (4 in 1)	99,90
Civilization 2	89,90
Crash Bandicoot 2	69,90
Diablo	59,90
F1 Racing Simulation	89,90
Grand Theft Auto-London	49,90
Guardian's Crusade	89,90
Hard Edge	89,90
Jersey Devil	39,90
Kensei	89,90
KKND 2-Krossfire	99,90
Metal Gear Solid	99,90
Monkey Hero	89,90
Monster Seed	89,90
Motor Mash	39,90
Musik	89,90
NASCAR '99	79,90
Need for Speed 4	79,90
NHL '99	89,90
Pro Pinball-Big Race U.S.A.	69,90

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

Playstation

Rally Cross 2	89,90
Rayman	49,90
Riven	69,90
Silent Hill	119,90
Superstar Soccer '98	89,90
Swing	89,90
Tai-Fu	89,90
Tenchu	89,90
Total Drivin	39,90
Versus -Vs-	39,90
Victory Boxing 2	69,90
X-Files The Game	89,90
X-Men vs Streetfighter	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

Dreamcast Grundgerät	599,90
mit Spiel	679,90
Lenkrad + Sega Rally 2	249,90
Memory Card	79,90
RGB-Kabel es läuft alles	99,90



Aero Dancing	129,90
Blue Stinger	129,90
Buggy Heat	129,90
Daytona 2	129,90
Evolution	99,90
Godzilla Generations	79,90
House of Dead 2	119,90
mit Game Gun	189,90
Incoming	129,90
Monaco Grand Prix	129,90
Pen Pen Triathlon	129,90
Power Stone	129,90
Psychic Force 2012	129,90
Puyo Puyo 4	129,90
Sengoku Turb	99,90
Seventh Cross	129,90
Super GT Racing	129,90
Tetris 4D	79,90
Virtual Fighter 3	129,90



Manga-Video

Clockwork Knight 2	
Ghen War	
NBA Jam Extreme	
NHL '98	
Olympic Soccer	
Pro Pinball-The Web	
Revelation X	
Starfighter 3000	
Streetfighter Alpha	
Toshinden	
True Pinball	
Virtual Fighter 2	
WWF-In Your House	



Akira	39,90
Bubblegum Crisis Vol. 1-4	je 49,90
Cool Devices Vol. 1-3*	je 89,90
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
Okami Vol. 1+2	je 59,90
OTAKU-Dokumentation	39,90
Record of Lodoss War Vol. 1-4	je 49,90
Riding Bean	39,90
Sailor Moon (diverse)	je 19,90
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

Action Figuren

je 34,90 DM



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+2	je 39,90
Sailor Moon Soundtracks	ab 59,90
Xenogears	89,90

Action Figuren wie:	
Crash Bandicoot 3	34,90
Tekken 3-Jim Kazama	34,90
Duke Nukem-Pigcop	34,90
Metal Gear-Ninja	34,90
Quake 2-Athena	34,90
Turok 2	39,90
Resident Evil 2-William	34,90
Tekken 3-Heihachi	34,90
Tekken 3-Yoshimitsu	34,90
Metal Gear-Snake	34,90
Metal Gear-Sniper Wolf	34,90
Quake 2-Marine Major	34,90
Duke Nukem-Duke	34,90
weitere auf Anfrage	



Godzilla	Dt 59,90
Scream 2	Dt 59,90
Lethal Weapon 4	US 59,90
Armageddon	Dt 59,90
Mask of Zorro	US 59,90
Small Soldiers - Gold Edition	US 79,90
Der Schakal	Dt 64,90
weitere auf Anfrage	

GAME BOY COLOR

Game Boy Color	149,90
Schlümpfe	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
Baldur's Gate	9,95
Deathtrap Dungeon	9,95
Exhumed	9,95
Final Fantasy VII	14,80



MDK	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 3	9,95
Wild Arms	9,95
Zelda	14,80
Gex 2+Raman	9,95

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.



GET MORE COLOR NOW FROM 139

GB KABEL PRO



5 Colors available

World of play station

Verarbeitung: Sehr Gut

GET MORE SUN!

EXTENSION KABEL

Unverbind. Preisemp. 14,95 DM



5 Colors available

LINK KABEL



5 Colors available

MEMORY CARDS....setzen Sie alles auf eine Karte

EXCEL 12/98

Verarbeitung: Exzellent

ad unseres mehrwöchigen Tests
eine Schwierigkeiten beim Abspeichern
en von Daten"

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben



5 Colors available

World of play station

12/98

Gesamturteil: Sehr Gut

"Die Karten haben ihre sichere
Funktionsweise mit den neuesten
Spielen mit Bravour bestanden"



Unverbind. Preisemp. 39,95 DM

Unverbind. Preisemp. 59,95 DM

Unverbind. Preisemp. 79,95 DM



Unverbind. Preisemp. 29,95 DM

Unverbind. Preisemp. 39,95 DM



5 Colors available

World of play station

12/98

"Die Verarbeitung des kleinen Moduls
ist vorbildlich und der Preis ok"

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich



NO COMPRESSION

World of play station

12/98

"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer
als das Original ist, dafür aber die
vierfache Speichergröße bietet,
kannst ihr bedenkenlos zugreifen"

POWER WING

Unverbind. Preisemp. 49,95 DM



5 Colors available

DOUBLE SHOCK Get More Color !

VIDEO GAMES 1/99

Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

PlayStation GAMES 12/98

Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

MEGA FUNK 12/98

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Gut



Unverbind. Preisemp. 39,95 DM

5 Colors available

REMOTE STATION....

VIDEO GAMES 2/99

Praxistest arbeitete
"Station" tadellos auch
schnellen Action- und
Spielen konnten wir keine
klische Zeitverzögerung feststellen"

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Sehr Gut

mit ist erstmals eine volle
Bewegungsfreiheit gewährleistet,
die Übertragung stets
drahtlos funktioniert
eine tolle Sache !"

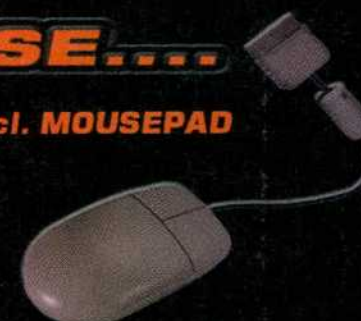
Unverbind. Preisemp. 79,95 DM



MOUSE....

* incl. MOUSEPAD

Unverbind. Preisemp. 29,95 DM



SUNFLEX

Bestell Service 02352/953350

www.GetMoreSun.com

BESUCHEN SIE UNSERE SUNSTORES
DIE IHNEN KOMPETENTE BERATUNG
SOWIE EINE GROSSE AUSWAHL AN
SOFTWARE UND SUN! HARDWARE
BIETEN KÖNNEN

SUNSTORES

Wollen Sie einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/953281

GAMESHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

BULLDOG GAMES
VÖLKSENER STR.46
31832 SPRINGE

GAME COMPANY
ACKERSTR. 7
40223 DÜSSELDORF

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

FUN PROFI
SCHULSTR. 5
57518 BETZDORF

Get More

L.O.C.
In den Breitwiesen 4
69168 Wiesloch



GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25A
80337 MÜNCHEN

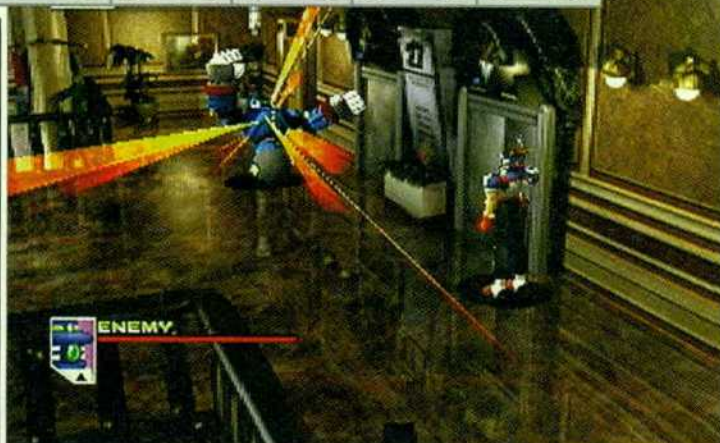
Exklusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349

Preise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Proto & Verpackung 9,90 zzgl NN, Verwendete Logos & Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller

TONI OPL

HARD
EDGE

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Sunsoft
Entwickler	Sunsoft
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 99,- DM



Mit seiner Knarre kann Alex die gefährlichen Wächterroboter aus sicherer Entfernung ausschalten.

Wir schreiben das Jahr 2046. Eine bis an die Zähne bewaffnete Terroristen-Gruppe ist in das gigantische Togusa-Gebäude eingedrungen und hat es unter ihre Kontrolle gebracht. Der Wolkenkratzer dient als Hauptquartier des Konzerns Machinery Gear, der in der Raumfahrttechnik eine bedeutende Rolle spielt und auch auf dem internationalen Waffenmarkt als Entwickler für High Tech-Waffen eine wichtige Position einnimmt. Die Terroristen haben einige Wissenschaftler als Geiseln genommen und den gesamten Gebäudekomplex durch die Manipulation des Sicherheitssystems in eine schwer bewachte Festung verwandelt. Ein Elitetrupp der Polizei wird losgeschickt, um den Terroristen das Handwerk zu legen, die Geiseln zu befreien und das Togusa-Gebäude wieder unter zivile Kontrolle zu bringen. Das Spezialkommando hat allerdings nicht



Wie in Capcoms Gruselschocker wird das Geschehen in vielen verschiedenen Kameraperspektiven gezeigt.

mit einer derart massiven Gegenwehr gerechnet. So gelingt es nur zwei Angehörigen des SWAT-Teams, lebend in das Gebäude einzudringen, da alle anderen schon in den ersten Minuten des Einsatzes getötet werden.

An dieser Stelle greift der Spieler ins Geschehen ein, indem er die Kontrolle über die beiden Spezialcops Alex Barret und Michelle Stevenson übernimmt, die nun im Alleingang versuchen müssen, die Sonderoperation durchzuführen und das Hochhaus so schnell wie möglich wieder zu verlassen. Sie erhalten im späteren Verlauf des Spiels tatkräftige Unterstützung durch zwei weitere Personen: Die kleine Rachel Howard, die sich unbemerkt ins Gebäude geschlichen hat, um ihren schon seit längerer Zeit als Geisel festgehaltenen Vater zu finden, und der kräftige Polizist Burns Byford, der den Entführungsfall von Professor Howard untersucht. Doch die Protagonisten bleiben nicht permanent zusammen. Schon zu Beginn der Suche teilen sich Michelle und Alex auf, um in verschiedenen Stockwerken nach Terroristen und Geiseln zu suchen. So ist es

nicht nur ratsam, sondern auch zwingend nötig, zwischen den Figuren hin und her zu schalten, um Rätsel zu lösen und sich gegenseitig aus der Klemme zu helfen. Ein Beispiel: Alex findet eine elektronisch verriegelte Tür, aber weit und breit keinen Schalter, der sie öffnet. Nur Michelle, die sich in einem anderen Geschoss befindet, ist in der Lage, die Tür in einer Schaltzentrale mit Strom zu versorgen und damit zu öffnen. Das Spiel kann also unmöglich mit ein und demselben Charakter durchgespielt werden. Außerdem hat jeder der vier Draufgänger seine individuellen Fähigkeiten und Verteidigungstechniken, die ihr gezielt einsetzen müsst, um gegen die Schar von Wachrobotern, Drohnen und Mutanten zu bestehen. Alex besitzt als einziger eine Pistole, mit der er Feinde auch auf größere Entfernung erledigen kann. Zwei unterschiedliche Munitionsarten stehen ihm zur Verfügung - die schnellen, aber wenig kraftvollen

DIE ALTERNATIVE Resident Evil Director's Cut Capcom



Die überarbeitete Fassung läßt eine deutlich düstere Atmosphäre kommen als die „alt“ Version des vor knapp drei Jahren erschienenen Gruselklassikers. Mit neuen, stimmungsvollen

ren Kameraperspektiven, neu komponierten Musikstücken und in Präzision und Durchschlagskraft verbesserten Waffen werden auch Resident Evil-Veteranen dazu eingeladen, die Horror-Residenz aufs Neue zu erforschen. Der Director's Cut ist wegen des bluttriefenden Inhalts allerdings nur hartgezeiten Zockern zu empfehlen.



An diesen Terminals, die im gesamten Gebäude verteilt sind, kann jederzeit der Spielstand gespeichert werden.





Fürs Durchspielen wird man u.a. mit einem kleinen Radarschirm (oben rechts) belohnt.



Im Kellergeschoß gibt es einige gar seltsame Räumlichkeiten.



Während des Spiels kann jederzeit zwischen den vier Protagonisten gewechselt werden.

und die durchschlagenden HE-Projektile, die dem Gegner eine Menge Energie rauben. Mit seiner Infrarot-Brille kann er auch stockfinstere Räume erkunden. Michelle, die Klingenexpertin, verläßt sich ganz auf ihr Kampfmesser und einige gefährliche Kicks. Ihre Schnelligkeit bringt vor allem bei der Bekämpfung von Zwischenbossen enorme Vorteile. Die süße Rachel sollte trotz ihrer Niedlichkeit nicht unterschätzt werden. Ihre Tonfas rauben dem Feind eine Menge Energie - zudem ist auch sie sehr flink und wendig. Detective Byfords einzige Waffe sind seine Fäuste. Er ist der Stärkste im Team und kann schwere Gegenstände, die den Weg blockieren, aus der Bahn räumen. Seine Punch-Combos verursachen zwar großen Schaden, dafür ist er aber sehr träge.

Ähnlich wie in einem Rollenspiel ist außer während der zahlreichen, qualitativ hochwertigen FMVs, die den Handlungsfaden weiterspinnen, immer nur der ausgewählte Charakter zu sehen. Eine Kartenfunktion erleichtert die Orientierung in den komplex aufgebauten Stockwerken. Überall im Haus verteilte Computerterminals, an denen Ihr jederzeit Euren Spielstand speichern könnt, lassen das ein oder andere Game Over gut verkraften. Der übersichtlich aufgebaute Inventory Screen

gibt Auskunft über Ausrüstung und gefundene Gegenstände wie Codekarten und Dokumente. Die filmreifen Kamera Perspektiven, aus denen ihr das Abenteuer bis zum finalen Showdown betrachtet, sind zwar sehr gut gelungen, erreichen aber nicht ganz den Standard von Resident Evil. Richtig nervig ist nur die hakelige Steuerung. Zwar unterstreichen massiv eingesetzte Dual Shock-Effekte das Szenario auf beeindruckende Weise, an die Unterstützung des Analog Sticks wurde jedoch nicht gedacht. Vor allem bei den Boss Fights wirkt sich das zähe Verhalten der Helden äußerst negativ aus.

► *Hard Edge* erinnert in sehr vielen Punkten frappierend an Capcoms be-

„HARD EDGE ERINNERT IN SEHR VIELEN PUNKTEN FRAPPIEREND AN CAPCOMS BERÜHMT-BERÜCHTIGTES ACTION-ADVENTURE.“

rühmt-berühmtes Action-Adventure. Auf derbe Horrorelemente wurde aber gänzlich verzichtet. Vielmehr kommt Sunsofts Sci-Fi-Abenteuer im japanischen Manga-Stil daher. Die flüssig animierten Polygon-Figuren bewegen sich in einer wunderschön vorgerenderten Umgebung - natürlich nicht in einem düsteren Grusel-Anwesen, sondern in einem hochtechnisierten Wolkenkratzer. Durch die Vielzahl an Special Moves, auf die jeder Charakter zurückgreifen kann, läßt sich der gewisse Touch eines

Beat'em Ups nicht leugnen, was für noch mehr Spieltiefe sorgt. Die Storyline, von der im Laufe des Spiels nach und nach Details verraten werden, hält einen mit zahlreichen Rätseln und Aufgaben stundenlang bei Laune. Das kurze Intro, haufenweise Zwischensequenzen und die zwei unterschiedlichen Abspanne sind ein Fest fürs Auge.

Doch es gibt auch Grund zur Kritik. Kleinere Goodies wie Medikits oder Erste-Hilfe-Tabletten sind unsichtbar in den Räumen versteckt. Man muß also jedes Zimmer Meter für Meter nach den dringend benötigten Pick Ups absuchen.

Befinden sich mehrere Extras am selben Ort, so können sie nur nacheinander und nicht gleichzeitig aufgesammelt werden. Dies ist auf Dauer ziemlich störend, da jede Stelle mehrmals inspiert werden muß. Der Sound paßt sich zwar in gewissem Maße der jeweiligen Situation an, hätte aber durchaus atmosphärischer sein dürfen. Nichtsdestoweniger ist *Hard Edge* ein brillantes Anime-Adventure, das mit etlichen Belohnungen wie neuen Waffen und Outfits durchaus zu mehrmaligem Durchspielen einlädt - zumal es nicht ganz einfach ist, das Good Ending bestaunen zu können.



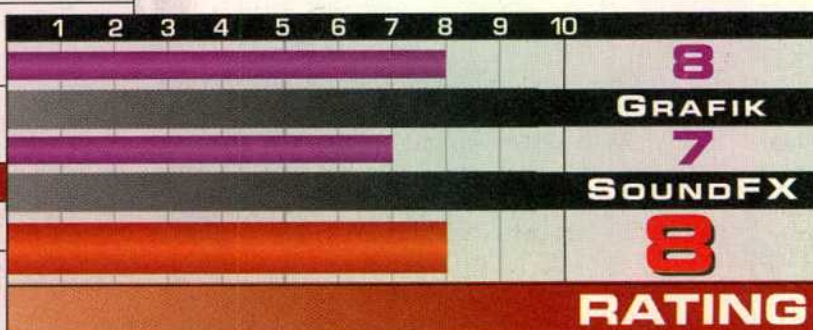
Der Ninja-Punk ist wegen seiner Schnelligkeit einer der härtesten Gegner in *Hard Edge*.

POSITIV

- vier Charaktere
- viele hochwertige FMV-Sequenzen
- zwei verschiedene Outros

NEGATIV

- zähe Steuerung
- Soundtrack könnte atmosphärischer sein



UEFA CHAMPIONS LEAGUE SAISON 1998/99

STEFAN GIRLICH

Genre	Sportspiel
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Silicon Dreams
Testmuster	Eidos Interactive
Erhältlich ab	ab sofort
Preis	ca. 99,- DM



Die taktischen Möglichkeiten sind nicht so umfassend wie beispielsweise in FIFA 99, aber letztlich ausreichend.



Im Strafraum sind spektakuläre Aktionen die Regel. Ob Fallrückzieher oder Flugkopfball, in jedem UEFA-Kicker steckt ein kleiner Elber.



Die Präsentation von UEFA läßt keinerlei Wünsche offen.

So wie die Münchner Bayern in der aktuellen Saison die Bundesliga dominieren, so scheint auch EAs FIFA 99 auf der PlayStation ein übermächtiger Gegner, den die restlichen Publisher kaum in der Lage zu schlagen sind. Mit der diesjährigen Champions League-Lizenz in der Tasche ist Eidos' UEFA Champions League jedoch zumindest nominell in der Position, den EA Sports Referenzkicker einen heißen Tanz zu liefern. Grundsätzlich handelt es sich bei UEFA Champions League schon um das zweite Sequel zu World League Soccer 98. Die 99er Edition mit Englands Jahrhun-

dertalent Michael Owen als Gallionsfigur wurde in Deutschland nie veröffentlicht - zu gering schätzte Eidos die Aussichten ein, sich gegen die FIFA-Serie durchsetzen zu können.

Seit knapp einem Jahr arbeitet ein völlig neues Silicon Dreams-Team an der UEFA-Fortsetzung, mit der Vorgabe, eine möglichst authentisch wirkende Präsentation zu erreichen. Die UEFA-Lizenz sicherte nicht nur den Zugriff auf Teams und Spieler aus der Vergangenheit und Gegenwart, sondern auch auf zahlreiches Material, das wir von den Fernsehübertragungen kennen. So startet das Spiel mit dem Original Champions League-Trailer und die Menüs sind durchweg mit CL-Logos ausgeschmückt. Letztere wirken schlicht und elegant gleichermaßen. Unter den Optionen finden sich die üblichen Parameter für die Konfiguration von Con-

troller und Sound. Die UEFA-Kicker lassen sich digital oder analog dirigieren, auf Dual Shock-Effekte wurde verzichtet. Alle Tasten des Pads sind mit Aktionen belegt, sowohl in der Verteidigung wie auch im Angriff. Neu im Vergleich zu WLS 98 ist die „Spezialbewegung“, die es ermöglicht, einen Gegner durch gekonnte Übersteiger auszutricksen. Während man beim Original beim Schuß auf's Tor das Zielen selbst übernehmen mußte, läßt sich nun in den Optionen eine CPU-Hilfe aktivieren. Diese garantiert zwar nicht, daß das Leder in jedem Fall seinen Weg in Richtung Tor findet, vermeidet aber zumindest allzu peinliche Fehlschüsse Richtung Eckfahne oder gar Seitenaus. Die Spielregeln umfassen die Strenge des Schiedsrichters, ob mit Abseitsregel,



Neben den aktuellen Teams finden sich auch alle weiteren Sieger seit Beginn des Meisterwettbewerbs im Spiel.



Beim Elfmeter ist die goldene Mitte in jedem Fall ein Treffer.

DIE ALTERNATIVE FIFA 99

Electronic Arts



Besser geht's fast nimmer - FIFA 99 glänzt in jeglicher Hinsicht. Präsentiert, ist auch wochenlangen Dauersessions keinerlei Motivationschwund spürbar. Speziell gegen

menschliche Gegner steigt FIFA 99 in unglaubliche Spielspaßregionen auf.



Die Kameraperspektive läßt sich praktisch auf jeden Geschmack nahezu perfekt ausrichten.



Bei der Klasse der Torhüter müssen die üblichen virtuellen Schwächen hingenommen werden.



Auf dem Trainingsplatz übt man Standards und verfeinert die Schußtechnik.

Auswechslungen und Verletzungen gespielt wird und wie stark man den Ball bei einer Flanke oder Schuß anschneiden kann. Außerdem darf man zwischen Arcade- und Simulationsmodus wählen - gravierende Unterschiede waren hierbei allerdings nicht erkennbar. Unter dem Menüpunkt Umgebung werden Stadion, Wetter, Anstoßzeit und Qualität des Rasens festgelegt. Bevor man sich nun mit den Besten der Besten in der Champions League um die europäische Fußballkrone streitet, schickt man sein Team zunächst einmal auf den Trainingsplatz, um sich die Steuermechanik einzuverleiben. Die Kameraperspektive läßt sich in Entfernung, Höhe und Blickwinkel auf jeden Geschmack einrichten. Neben der Champions League kann auch ein individuelles Turnier zusammengestellt werden, oder man stürzt sich in eines von 24 CL-Szenarios. In 1 (leicht) bis 5 (schwierig) gegliedert, besteht die Aufgabe des Spielers darin, in laufende Begegnungen der 98/99er-Saison einzugreifen, um ein bestimmtes Ergebnis zu sichern oder zu erreichen.

► FIFA 99 bleibt unter den Fußballsimulationen auch nach diesem Test das Maß der Dinge - für echte Fußballfans

aber ist UEFA Champions League ohne Zweifel eine höchst interessante Alternative. Die Lizenz alleine dürfte für viele schon als Kaufgrund genügen, zumal sich neben den aktuellen Teams auch alle bisherigen CL- und Meistercup-Gewinner in der Originalbesetzung im Spiel wiederfinden. So z.B. das 70er Team des FC Bayern München mit Beckenbauer, Hoeneß und dem einstigen Bomber der Nation Gerd Müller. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht variabel, noch dazu recht hoch angesetzt, was den Einstieg ins Spiel nicht gerade vereinfacht. Selbst gegen mittel-

dann meist in Ballverlusten endet, und die CPU vermag nicht alle Akteure immer auf Ballhöhe zu halten. Dies äußert sich beispielsweise dadurch, daß im Extremfall einer der Kicker höchstgradig orientierungslos im Seitenaus umherdribbelt. Doch sind dies alles keine gravierenden Mängel, die einem den Spielspaß gänzlich vermiesen, sondern phasenweise nur etwas minimieren. Auch deswegen, weil der hohe spielerische Anspruch technisch äußerst hübsch verpackt wurde. Zwar ist die

„FIFA 99 BLEIBT UNTER DEN FUßBALLSIMULATIONEN AUCH NACH DIESEM TEST DAS MAß DER DINGE - FÜR ECHTE FUßBALLFANS ABER IST UEFA CHAMPIONS LEAGUE OHNE ZWEIFEL EINE HÖCHST INTERESSANTE ALTERNATIVE.“

klassige Teams kann es anfangs niederschmetternde Niederlagen hageln. Erst mit zunehmender Spieldauer lernt man sich mit den Eigenheiten des Gameplays anzufreunden. Drei Punkte sind uns hierbei besonders aufgefallen: das automatische Umschalten auf den ballnächsten Spieler läßt sich manuell kaum beeinflussen, hohe Flanken werden teilweise umständlich gestoppt und damit zeitraubend angenommen, was

Spielgeschwindigkeit nicht sonderlich hoch, doch bleibt das Geschehen bei einer Auflösung von 640*256 jederzeit flüssig. Sogar der Zuschauerkulisse hat man eine Zwei-Phasen-Animation spendiert. Das Publikum sorgt für eine tolle Stimmung im Stadion, spektakuläre Aktionen werden von frenetischen Jubelstürmen begleitet. Wirklich enttäuscht hat uns letztlich eigentlich nur der kümmerliche Abspann für den Gewinn der CL, der dem Rest des Spiels nicht gerecht wird.



POSITIV		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
• UEFA-Lizenz												
• erstklassige Soundkulisse												8
• hübsche Grafik												GRAFIK
• gute, wenn auch fiktive Kommentatoren												9
												SOUND FX
NEGATIV												
• leichte spielerische Mängel												8
												RATING



RIDGE RACER TYPE 4

Toni Opl


Genre	Rennspiel
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	16. April
Preis	ca. 99,- DM



Das Ridge Racer Maskottchen bei der Arbeit.



Mit diesem Malprogramm können eigene Logos für den Rennwagen entworfen werden.

Ridge Racer Revolution, welches erstmals durch eine Linkoption zu halsbrecherischen Zwei-Spieler-Duellen einlud. Nachdem wieder ungefähr ein Jahr ins Land gezogen war, bescherte Namco den wartenden Fans den dritten Teil der Serie. Ridge Racer brachte einige konzeptionelle Änderungen mit sich, da die Mehrzahl der 13 enthaltenen Vehikel erst durch Preisgelder vom Spieler erkaufte und dann frisiert werden mußte. Eines hatten jedoch alle drei Titel gemeinsam - das arcade-lastige Fahrverhalten der PS-Boliden mit ihren spektakulären Driftorgien.

Als Sonys Konsole noch in den Kinderschuhen steckte, konnte niemand die riesige Flut an Rennspielen auch nur erahnen. Egal ob simulations- oder actionbetont - mit zahlreichen Top-Titeln wie Gran Turismo, The Need For Speed III, TOCA 2 Touring Cars und Colin McRae Rally ist die Pole Position unter den PlayStation-Racern hart umkämpft. Höchste Zeit für Namco, nach eineinhalbjähriger Entwicklungszeit wieder einen Mitstreiter ins Rennen zu



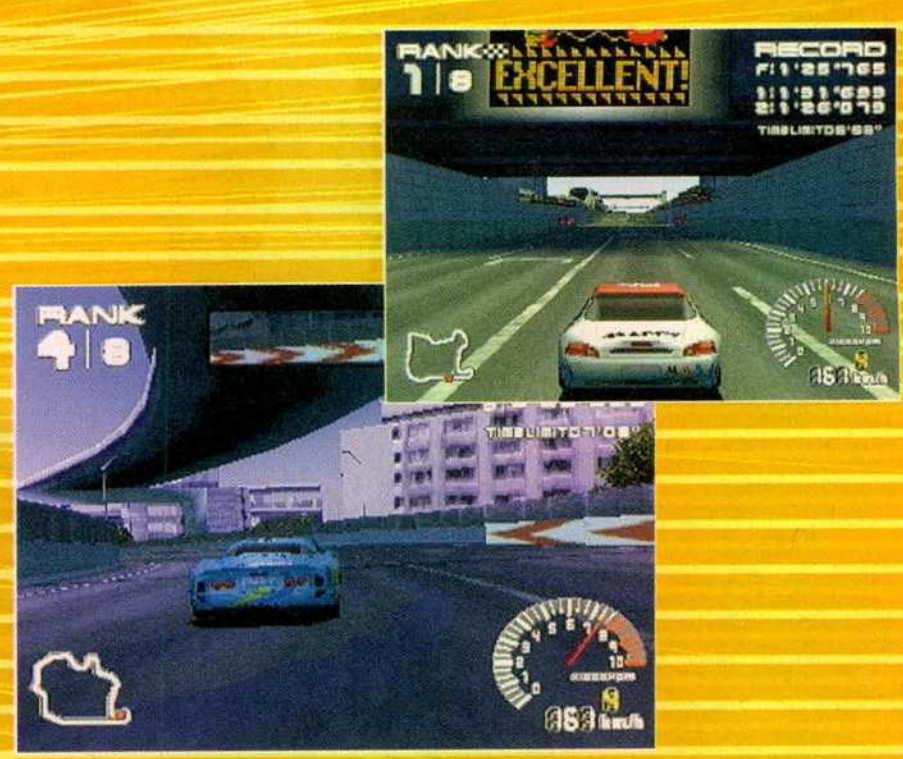
Auf den großen Streckenbildschirmen laufen alte Namco-Klassiker wie Galaxian oder Dig Dug.

schicken.

Nach dem Einlegen offenbart die schwarze Scheibe ein für Namco-Spiele fast schon selbstverständliches, qualitativ hochwertiges Renderintro, welches den Spieler perfekt auf die rasante Action von Ridge Racer Type 4 vorbereitet. Dem aus den Prequels bekannten, enorm hübschen Ridge Racer-Mädel geht auf dem Weg zur Arbeit ein Schuh kaputt. Zur gleichen Zeit liefert sich eine Horde verrückter Raser ein Rennen inmitten einer Großstadt. Die Lady entschließt sich, den Rest des Weges per Anhalter zurückzulegen. Just in diesem Moment zischt der führende Wagen an ihr vorbei, hält an und nimmt sie für die letzten Meter des Rennens mit. Nachdem man das wohl schönste Lächeln in der Geschichte der Videospiele gesehen hat, findet man

Am 03.12.1994 veröffentlichte Namco pünktlich zum Start der PlayStation in Japan eine nahezu 1:1-Adaption des Automaten- Ridge Racer. Lediglich die niedrigere Framerate und eine etwas gröbere Auflösung ließen sich als klare Unterschiede zum Spielhallenvorbild erkennen. Am 29.09.1995 stand endlich auch die deutsche Zockergemeinde mit staunenden Gesichtern und offenen Mündern vor Sonys kleinem Wunderkasten. Zusammen mit einem völlig neuartigen Controller, dem eigens von Namco entwickelten neGcon, wurde dem Spieler durch die Möglichkeit der analogen Lenkung ein völlig neues Spielgefühl vermittelt. Logischerweise ließ ein Nachfolger nicht lange auf sich warten. So erschien nur sechs Monate später





Dies sind zwei der Bonuswagen, gegen die man im Extra Trial antreten muß.



Der kleine David gegen den mächtigen Goliath - nur daß Goliath diesmal als Sieger aus dem Kampf hervorgehen wird.

sich im überaus üppigen Hauptmenü wieder. Hier kann auf die Rekordeinträge, die Optionen und die Memory Card (bzw. die in Deutschland noch nicht erhältliche PocketStation) zugegriffen werden. Desweiteren steht neben dem in der Ridge Racer-Serie erstmals enthaltenen Split Screen-Duell auch der für Rennspiele typische Time Attack-Modus zur Verfügung.

Das zentrale Element von Ridge Racer Type 4 bildet allerdings der Grand Prix Mode. Ehe man sich hinter Steuer der virtuellen Boliden klemmt, müssen zunächst zwei wichtige Entscheidungen getroffen werden. Vier Rennställe buhlen um die Gunst des Spielers. Jedes der Teams steht indirekt für einen Schwierigkeitsgrad. Anfänger unterschreiben bei der hübschen Französin Sophie Chevalier, die mit dem Team R.C. Micro Mouse Mappy die leichteste Spielstufe repräsentiert. Für einen mittleren Schwierigkeitsgrad fährt man entweder unter der Führung des japanischen Pac Racing Clubs, gemanagt von Shinji Yazaki, oder des in Italien ansässigen Racing Teams Solvaou, geleitet von Enki Gilbert. Hardcore-Zocker mit genügend Vertrauen in das eigene Können schließen einen Vertrag mit dem amerikanischen Dig Racing Team unter der Leitung von Robert Chrisman ab.

Nachdem die Frage des Managements geklärt wurde, muß einer von vier Autoherstellern verpflichtet werden. Wer auf actiongeladene Drifts steht, fährt entweder die Wagen der in den USA ansässigen Firma Lizard oder die italienischen Assolutos. Es gehört allerdings einiges an Übung dazu, die „Drifter“ perfekt zu beherrschen, da diese zwar ohne größere Geschwindigkeitseinbußen um die engsten Kurven sliden, jedoch auch schnell unkontrolliert ausbrechen. Wesentlich leichter zu steuern sind die Kutschen der Grip-ori-

„NAMCO LIEFERT MIT DER DEUTSCHEN VERSION VON RIDGE RACER TYPE 4 EINE PERFEKTE PAL-UMSETZUNG AB, DIE GANZ OHNE GESCHWINDIGKEITSEINBUßEN UND STÖRENDE BALKEN AUSKOMMT.“

entierten Fabrikate Age Solo (Italien) und Terrazi (Japan). Sie bestechen durch enorme Bodenhaftung und einen engen Kurvenradius und sind deshalb gerade für Einsteiger besonders zu empfehlen.

Ist die Automarke festgelegt, so steht der Teilnahme an den Real Racing Roots '99 nichts mehr im Wege. Drei Etappen mit insgesamt acht Strecken gilt es zu meistern. Angesiedelt sind die Kurse diesmal in den Städten New York, Los Angeles, Yokohama und Fukukoa.

Die erste Etappe beinhaltet die beiden eher moderaten Kurse Helter

Skelter und Wonderhill. Um weiterzukommen, genügt der dritte Rang. Abhängig von der Platzierung erhält der Fahrer nach jeder Stage ein schnelleres Vehikel aus dem gigantischen Fuhrpark und in jedem Fall die Möglichkeit, abzuspeichern. Pro Strecke stehen übrigens immer drei Continues zur Verfügung. Sind diese aufgebraucht, kann nur von vorne begonnen bzw. ab dem letzten Speicherpunkt weitergespielt werden. In der zweiten Etappe muß auf den beiden anspruchsvolleren Strecken Edge Of The Earth und Out Of Blue mindestens der zweite Platz herausgefahren werden, damit man für den dritten und letzten Spielabschnitt zugelassen wird. Dieser setzt sich aus vier Rennläufen zusammen, wobei nach den ersten drei Parours Phantomile, Brightest Night und dem wohl anspruchsvollsten Track des Games, Heaven And Hell, erst einmal der Spielstand gesichert und ein noch





RIDGE RACER TYPE 4



Die Grafik gehört zum Besten, was bisher im Rennspielsektor auf der Playstation zu sehen war.



Der 2-Player-Mode bleibt trotz der aufwendigen Grafik mit all ihren Details immer flüssig.



In der Hafengegend warten haarige Schikanen und enge 90°-Turns auf den Fahrer.

schnelleres Auto in Empfang genommen werden darf; selbstverständlich nur, wenn man die Ziellinie jeweils als Erster überquert hat.

Auf dem Hochgeschwindigkeitskurs Shooting Hoops wird schließlich das Finale ausgetragen. Geht man auch hier als eindeutiger Sieger hervor, so wird wiederum ein neues Gefährt in der eigenen Garage abgestellt und dem Hauptmenü ein neuer Unterpunkt, der Extra Trial, hinzugefügt. Im Extra Trial tritt man gegen vier mehr oder weniger utopische Flitzer an, die mit den anderen Autos kaum etwas gemeinsam haben. Bezwingt man diese, laden auch sie zu einer virtuellen Spritztour ein. Insgesamt können 320 verschiedene Rennwagen erspielt werden. Zählt man noch die acht Preset-Wagen und das

PacMan-Mobil dazu, das man nach dem Freispielen aller anderen Wagen bekommt, so ergeben sich satte 329 Schlitten - ein gigantischer Fuhrpark!

Während der heißen Plazierungskämpfe stehen dem Spieler zwei unterschiedliche Kameraperspektiven zur Auswahl - eine Cockpitsicht, die das rückwärtige Geschehen in einem überaus nützlichen Spiegel darstellt, und eine ebenso exzellent spielbare Verfolgerperspektive. Die arg penible Kollisionsabfrage der Vorgänger wurde gründlich überarbeitet und bestraft kleinere Rempereien mit den Kontrahenten oder der Fahrbahnbegrenzung, die übrigens durch phantastisch eingesetzte Dual Shock-Effekte auf den Spieler übertragen werden, nun nicht mehr durch totalen Geschwindigkeitsverlust. Bei Split Screen-Duellen, in denen per Memory Card selbst erspielte Wagen eingesetzt werden können, bleibt die (leicht abgespeckte) Grafik genauso schnell und flüssig wie im Single Player Mode.



Zwei Videospielveteranen tummeln sich am Straßenrand.



An diesem komischen Vehikel läßt sich wohl am ehesten erkennen, daß alle im Spiel vorkommenden Wagen der Phantasie der Entwickler entsprungen sind.

Künstlern wurde die Möglichkeit eingeräumt, mit Hilfe des integrierten Malprogrammes eigene Fahrzeuglogos zu entwerfen oder aus 24 vorgefertigten Motiven ihren Lieblingssticker auszusuchen.

► Namco liefert mit der deutschen Version von Ridge Racer Type 4 eine perfekte PAL-Umsetzung ab, die ganz ohne Geschwindigkeitseinbußen und störende Balken auskommt. Die schnelle und flüssige Grafik ist mit vielen Details wie umherschwirrenden Hubschraubern und Flugzeugen eine echte

DIE ALTERNATIVEN

Gran Turismo - The Real Driving Simulator

SCEI, Polyphony Digital



Langzeitmotivation sorgt. Perfektes Handling und grandioses Spieldesign zeichnen Gran Turismo aus.

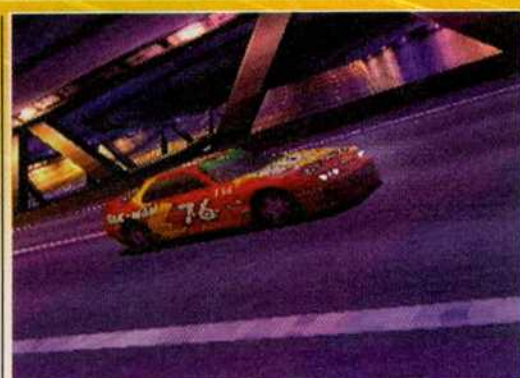
The Need For Speed III - Hot Pursuit

Electronic Arts



als einzige Mängel anzuführen. Ansonsten protzt NFS III mit herausragender Streckenführung, hohem Anspruch und einem Fuhrpark der Extraklasse.

Technisch wie spielen die Maßstäbe für alle Racing-Simulationen. sensationelles Spiel mit ungeheurer vielen Wagen einer ausgefeilten Tuning-Option und einem Split-Screen-Mode, der für die nötige Handlung und grandioses Spieldesign zeichnen Gran Turismo aus.



Die Replays von RRT 4 stehen denen von Gran Turismo in nichts nach.



Nach erfolgreicher Beendigung des Grand Prix folgt ein kurzer Renderabschnitt.

mosphäre. Der Klang der Motoren hätte jedoch um einiges satter ausfallen können.

Als weiterer Pluspunkt ist die Unterstützung des Analog Controllers anzuführen, mit der sich die Boliden um einiges feinfühleriger steuern lassen als mit dem Digital Pad. Die absolute Fahrzeugbeherrschung erreicht man, wie sollte es auch anders sein, mit Namcos hauseigenem neGcon.

Allen positiven Aspekten zum Trotz rast Ridge Racer Type 4 aufgrund einiger Mankos doch knapp an der Höchstwertung vorbei. Durch das allzu weit auseinandergezogene Verfolgerfeld bekommt man immer maximal einen Gegner zu Gesicht; eine Tatsache, die hektische Rangeleien in einem

„ALLEN POSITIVEN ASPEKTEN ZUM TROTZ RAST RRT 4 AUFGRUND EINIGER MANKOS DOCH KNAPP AN DER HÖCHSTWERTUNG VORBEI.“

engen Fahrerpulk schmerzlich vermissen läßt. Desweiteren ist die Anzahl der Strecken, verglichen mit dem riesigen Fuhrpark, völlig unausgewogen. Die acht Kurse sind zwar perfekt designt, stehen aber in keinem Verhältnis zu den 329 Fahrzeugen. Ein paar Tracks mehr hätten es ruhig sein dürfen. Außerdem drängt sich die Frage auf: Weshalb

Ridge Racer Type 4

• PAL-News • PAL-News • PAL-News • PAL-News •

• Der deutschen Fassung von Ridge Racer Type 4 wird ebenso wie dem Nippon-Original eine Bonus-CD beigelegt - allerdings mit leicht verändertem Inhalt. Laut Sony Computer Entertainment Deutschland enthält die Zusatzdisc die aufgebahrte Hi-Spec.-Version des Ur-Ridge Racers, die mit hochauflösenden Grafiken und 50 Frames fast Automaten-niveau erreicht. Allerdings wurde die Anzahl der Gegner drastisch reduziert. Auf den vier klassischen Kursen bestreitet man die Duelle gegen nur einen Kontrahenten. Als kleine Zugabe integrierte Namco den Traumoliden White Angel, der sein Debüt eigentlich erst in Ridge Racer Revolution feierte.

• Ebenfalls auf der Bonus-CD: Ein Videoclip von Ace Combat 3, welches sich noch in der Entwicklung befindet, und ein spielbares Demo der bereits erschienenen Umsetzung des Spielhallenautomaten-Games Libero Grande.

• Namcos neues Steuerwunder, das joGcon, wird vorerst nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Gründe dafür mögen dessen doch eher umstrittenes Qualitätsniveau oder ein schlechter Verkaufsstart in Japan sein - genauer lässt sich hierzu noch nicht sagen. Sicher hingegen ist, daß damit das Ridge Racer Type 4 Bundle, bestehend aus Spiel und joGcon, gecancelt ist.

• Type 4 unterstützt als erstes PAL-Spiel Sonys PocketStation. Über die genaueren Einsatzmöglichkeiten des niedlichen Kästchens konnte bisher leider noch nichts in Erfahrung gebracht werden.

• PAL-News • PAL-News • PAL-News • PAL-News •



erspiele ich mir über 329 Autos, wenn ich sie letztendlich nur im Time Trial bzw. im Vs-Modus ausfahren kann? Ein Special-Cup für die extremen PS-Wunder hätte einen großen Teil zur

Langzeitmotivation beigetragen.

Dennoch ist Ridge Racer Type 4 ein echtes Highlight unter den Arcade-Racern, das die besten Elemente aus allen Vorgängern konsequent in sich vereint. Die vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten aus Rennstall und Fahrzeughersteller halten für jedermann den richtigen Schwierigkeitsgrad parat und laden auch Spieler, die dem Racing-Genre eher abgeneigt sind, zu einer virtuellen Spritztour ein.

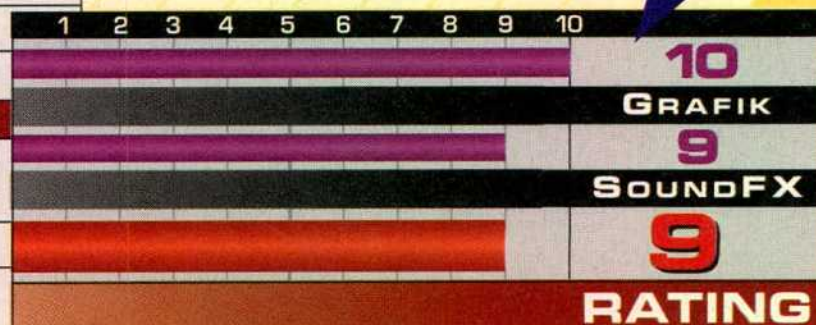
play
PLAY STATION
BEST BUY!

POSITIV

- perfekte PAL-Umsetzung
- riesiger Fuhrpark
- sensationelle Grafik
- treibender Soundtrack

NEGATIV

- keine Special-Cups für die erspielten PS-Giganten
- nur acht Strecken
- zu weit auseinanderliegendes Verfolgerfeld



Nach jeder Etappe gibt's eine Beurteilung der Fahrleistung vom Team-Coach.

MISCHA STRECKER

GUARDIAN'S CRUSADE

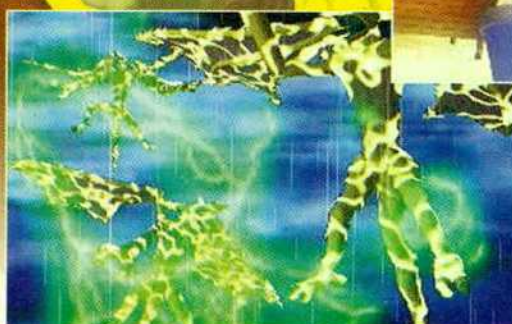
Genre **RPG**
 Hersteller **Activision**
 Entwickler **Tamsoft**
 Testmuster **Activision**
 Erhältlich ab **26. März**
 Preis **ca. 99,- DM**



Name	TP/max	PP/max
Ritter	120 / 209	52 / 52
Baby	95 / 189	Angriff!

Mit Guardian's Crusade von Activision befindet sich zur Zeit ein Genrevertreter am Start, der vor allem das jüngere Klientel der PlayStation-Besitzer zum Kauf animieren soll. In Japan, wo es unter dem Titel „Knight and Baby“ herauskam, entwickelte sich das Spiel innerhalb kürzester Zeit zu einem Nr. 1-Hit.

Ein junger Ritter namens „Ritter“ - keine Sorge, der Name kann geändert werden - findet eines Tages ein kleines Babymonster (namens „Baby“, aber auch hier gilt, daß sich der Name ändern läßt). Eine Lichterscheinung teilt dem jungen Helden mit, daß er auserwählt sei, das Knuddelmonster zur Mutter im Turm Gottes zu bringen. Wenn er jedoch versage, würde das Böse siegen und auf ewig über die Welt herrschen. Anfangs allerdings hält sich Ritter an den Rat seines Stadältesten und befördert Baby in eine Monsterhöhle. Erst nach einem Alptraum übernimmt er den Auftrag und begleitet das Junge auf eine Odyssee, die die beide quer durch die ganze Welt führt und sie mannigfaltige Gefahren bestehen läßt. Per Steuerkreuz bewegt man Ritter durch



die frei erkundbare Landschaft. Auf dem Fuß folgen ihm seine Begleiter Baby und Nehani, eine Fee, die dem Protagonisten mit Rat und Tat zur Seite steht und ihn dann und wann an seine aktuelle Aufgabe erinnert. Beschränkungen werden dem Forschergeist nur durch unüberwindbare Klippen und Wasserflächen gesetzt, durch die das Spiel in eine vorgegebene Richtung gelenkt wird. Verloren gehen die Helden so selbst in einem Dungeon nicht; denn „falsche“ Abzweigungen führen lediglich in Sackgassen, in denen man Schatztruhen mit nützlichen Gimmicks findet. Schon deshalb lohnt es sich, einen Schauplatz genauestens zu erkunden.

Relativ neu wurde das Kampfsystem gestaltet. Der Spieler wird nicht mehr völlig überraschend in den Kampfbildschirm versetzt und hat im Minutenakt ein Gefecht zu gewinnen. Nein - Ritters Feinde wandern in Echtzeit über den Bildschirm. Allerdings sind nur einige schwebende Würmer zu sehen, hinter denen sich die tatsächlichen Gegner verstecken. Aussehen und Verhalten dieser Viecher lassen die Gefahr erahnen, die von ihnen ausgeht. Außerdem sind sie ein Indiz dafür, ob Ritters Erfahrungsstufe für diesen Abschnitt der



Hinter diesen Würmern verbergen sich die eigentlichen Gegner. Wenn sie rote Augen haben, sollte man sie meiden.



Du findest 124 Rubine!

Name	TP/max	PP/max
Ritter	179 / 209	52 / 52
Baby	189 / 189	Angriff!

Geld erhält man hauptsächlich durch gewonnene Kämpfe. Da Ausrüstungsgegenstände viel kosten, sollte man darauf achten, nicht allen Kämpfen aus dem Weg zu gehen.

Welt hoch genug ist. Trifft man z.B. häufig auf Würmer mit roten Augen, so sollte man schleunigst einige Kämpfe (mit leichteren Gegnern) bestreiten, um an Erfahrung zu gewinnen.

Alle Aspekte des Abenteuerlebens - seien es Ausrüstung, Inventar oder Helfer - werden über die allseits bekannten Menüs geregelt. In übersichtlichen Tabellen erhält man die benötigten Infos über Ausrüstung und Werte des Ritters. Eine besondere Rolle im Spiel hat Baby, welches mitnichten einfach nur als Anhängsel mitgeführt wird, das dann und wann hilfreich in den Kampf eingreift. In bester Tamagotchi-Manier braucht es Zuwendung und Erziehung. Dies geschieht, indem man es nach einem Kampf füttert und losschickt, um Gegenstände zu holen, oder ihm während eines Kampfes Anweisungen gibt, wie es sich verhalten soll. Vergißt oder vernachlässigt man diese Erziehung, so entwickelt sich Baby über kurz oder lang zu einer Nervensäge, die im schlimmsten Fall dafür sorgt, daß

DIE ALTERNATIVE Granstream Saga

SCEE



Auch in diesem Rollenspiel ist der Held die letzte Hoffnung für seine Welt. Zusammen mit einigen wenigen Gefährten sorgt er dafür, daß die schwebenden Kontinente ihren langsamen Fall in den Ozean beenden. Grafisch wirkt Granstream Saga sehr steril, außer den Charakteren wird die Spielwelt nicht belebt - ein Eindruck, der durch die gesichtslosen Protagonisten nur verstärkt wird. Durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad eignet es sich aber hervorragend für Einsteiger.



Baby greift im Kampf auf Eurer Seite ein; vorausgesetzt, Ihr habt Euch um seine Erziehung gekümmert, dann hört es auch auf Eure Anweisungen.



Nicht nur in Kisten sind neue Ausrüstungsgegenstände versteckt.

man einen Kampf verliert. Achtet man hingegen auf das Wohlergehen des kleinen Monsters, so wird es zu einem wertvollen Kampfgefährten, den man schließlich nicht mehr missen möchte - vor allem, weil es die Fähigkeit besitzt, seine Gestalt zu wandeln und die Form und Schlagkraft eines früheren Gegners anzunehmen.

Magische Zaubersprüche kann Ritter nicht einsetzen. Um jedoch nicht auf nützliche Effekte verzichten zu müssen, lassen sich sogenannte Helferleins einsetzen. Jene Spielzeugpuppen, von denen insgesamt 70 kreuz und quer in den Dungeons und Städten von Guardian's Crusade versteckt sind, warten mit unterschiedlichen Fähigkeiten auf. Diese sind im Kampf - und nicht nur da - ungemein nützlich und gleichen zudem noch das Fehlen weiterer Teammitglieder aus. Der Vorarbeiter z.B. verletzt die Gegner im Kampf mit seinem Bohrer - außerhalb eines Kampfes jedoch befördert er Ritter und seine Freunde für nur zwei Psi-Punkte wieder zum Eingang eines Dungeons zurück, so daß sie sich den Rückweg durch die monsterverseuchten Gänge ersparen.

Hinsichtlich grafischer Qualitäten

reicht sich Guardian's Crusade in die Reihe der Rollenspiele im modernen Look ein. Ritter und sämtliche andere Lebewesen bewegen sich durch dreidimensionale Polygonlandschaften. Um die Übersicht zu gewährleisten, läßt sich die Kamera frei drehen oder aber im Optionsmenü auf Verfolgung einstellen. Anfangs präsentiert sich die Grafik leider wenig spektakulär. Die Figuren sind recht grob modelliert, Bäume und Pflanzen ähneln eher Pyramiden als den

„DAS GRUNDPRINZIP EINES ROLLENSPIELS WIRD LEICHT VERSTÄNDLICH VERMITTELT - AUFRISCHUNG DER LEBENS- ENERGIE DURCH NAHRUNGSMITTEL, SPIELZEUGPUPPEN ALS ZAUBERERSATZ. DER EINFACHE SCHWIERIGKEITSGRAD SORGT ZUDER DAFÜR, DASS ZU KEINEM ZEITPUNKT WEGEN UNLÖSBARER STELLEN FRUSTERLEBNISSE AUFGEBEN.“

tatsächlichen Vorbildern. Mit fortschreitendem Spiel, wird die Grafik jedoch besser. Vor allem die Dungeons bieten einen optischen Genuß, da sie sehr viel detaillierter gestaltet und mit kleinen Accessoires (z.B. Mumien) ausgestattet sind. Sehr gut werden die Effekte der Zaubersprüche umgesetzt.

Eine Enttäuschung ist allerdings der Soundtrack. Je nachdem, ob sich Ritter in einer Stadt, der Wildnis oder einem Dungeon aufhält, dudeln unterschiedliche Melodien aus dem Lautsprecher, die ihre schädliche Wirkung auf das Nervenkostüm schon nach kürzester Zeit entfalten und einfach nur zum Ab-

schalten animieren. Mit den Geräuschen verhält es sich ähnlich.

► Guardian's Crusade ist sicherlich kein Rollenspiel für jeden Geschmack. Für eine junge Käuferschicht konzipiert, sind die Rätsel - so es denn welche gibt - sowie die Dungeons und die Kämpfe extrem einfach gehalten. Eingefleischte Genrefans werden hier weder den

Hauch einer Herausforderung noch eine tiefgreifende Story mit packenden Wendungen finden. Für Einsteiger hingegen ist dieses Spiel ideal. Das Grundprinzip eines Rollenspiels wird leicht verständlich vermittelt - Auf- frischung der Lebensenergie durch Nahrungsmittel, Spielzeugpuppen als Zauberersatz. Der einfache Schwierig- keitsgrad sorgt zudem dafür, daß zu keinem Zeitpunkt wegen unlösbarer Stellen Frusterlebnisse aufkommen. In diesem Sinne ist die noch recht hohe Wertung zu verstehen.



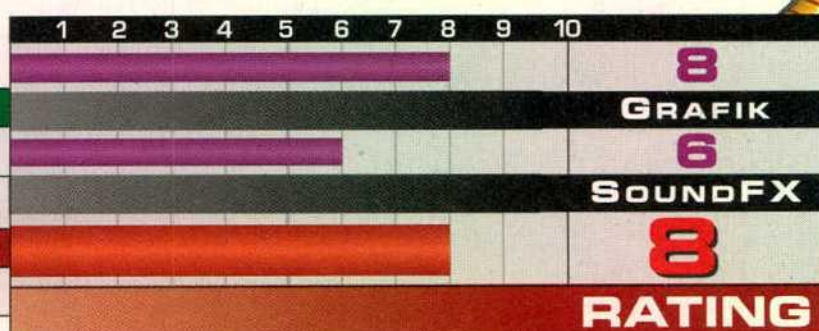
Es kommt durchaus auch vor, daß Ritter von den Wurmern in die Ecke gedrängt wird.

POSITIV

- für Einsteiger ideal geeignet
- ansprechende Grafik

NEGATIV

- enttäuschende Musik & FX



playcharts

Habt Ihr Lust Euch ebenfalls auf dieser Seite zu verewigen? Schickt uns einfach Eure Top 5 zusammen mit einem Lichtbild. Redaktion play PLAYSTATION, Stichwort: Leser Top 5, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.

Die play Redaktions-Wünsche für die PlayStation 2

Stephan

1. wipEout
2. Gran Turismo Vs TOCA
3. FIFA Featuring Paul Breitner
4. Colin McRae Rally 2000
5. Silent Kill

Sven

1. Carmageddon 3 - All Out War!
2. Capcom Vs. The rest of the world
3. Ehrgeiz 2
4. It's not a SIN to die in a QUAKE
5. The death of Lara Croft

Martin

1. Elite 2K
2. Thrust 2K
3. Hi-Ten Bomberman
4. REAL Total NBA
5. Wing Commander Legacy

Mark

1. Metal Gear
2. Messiah
3. Road Rash
4. Ehrgeiz 2
5. The hand of Mr. Spock

Mischa

1. Final Fantasy IX
2. Metal Gear
3. Driver II
4. Populous III (remastered!)
5. Command & Conquer - Tiberian Sun

Toni

1. Need for Speed 5
2. Ehrgeiz 2
3. Skateboard-Simulator
4. The Phantom Menace
5. Tron

Händlercharts - Metropolis

- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1. Metal Gear Solid | Konami |
| 2. FIFA 99 | Electronic Arts |
| 3. Tomb Raider 3 | EIDOS |
| 4. Gran Turismo | SCED |
| 5. Tekken 3 | SCED |
| 6. NBA Live 99 | Electronic Arts |
| 7. Abe's Exoddus | GT Interactive |
| 8. Akuji the Heartless | EIDOS |
| 9. A Bug's Life | SCED |
| 10. Tiger Woods 99 | Electronic Arts |

USA

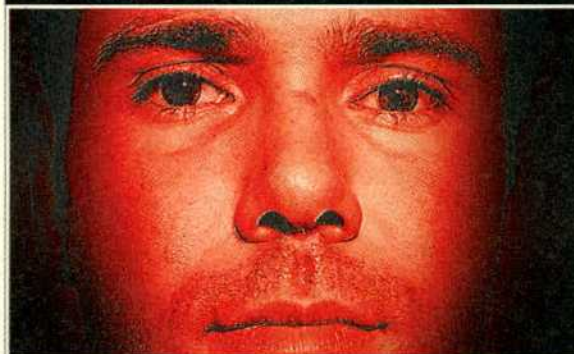
- | | |
|----------------------|--------|
| 1. Syphon Filter | SCEA |
| 2. Silent Hill | Konami |
| 3. Crash Bandicoot 3 | SCEA |
| 4. Metal Gear Solid | Konami |
| 5. WCW/nWo: Thunder | THQ |

England

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1. Metal Gear Solid | Konami |
| 2. A Bug's Life | SCEE |
| 3. FIFA 99 | Electronic Arts |
| 4. Premier Manager 99 | Gremlin |
| 5. WCW/nWo:Thunder | THQ |

...und was wird in der Industrie gespielt?

Christian Zoch -
Produkt Manager von Eidos Interactive



EIDOS
INTERACTIVE

1. GEX Deep Cover Gecko
2. Metal Gear Solid
3. Akuji The Heartless
4. Tekken 3
5. Tomb Raider II

Niels Bogdan -
Pressesprecher von UBI-Soft



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

1. Bowling auf ner richtigen Bowlingbahn
2. Brunswick Circuit Bowling
3. Heroes of Might & Magic III und II
4. FIFA '99
5. All Star Tennis



Neo Geo Pocket

Nintendo 64

PlayStation

Dreamcast

Saturn

Anime

Soundtracks

Merchandise

Actionfiguren

Lösungsbücher



ACME
The game company

YOUR
IMPORTANT
DEALER



Zülpicher Str. 17
50674 Köln-City

Tel: 0221 - 240 88 00
Fax: 0221 - 240 00 81

www.ACME-the-game-company.de

Tyrellsestraat 13
NL-6291 AK Vaals
Tel: 0177 - 888 35 33
Tel: 0170 - 483 22 00

EXTRA - INTERNET - ANGEBOT!!!
Klick www.ACME-the-game-company.de
Dreamcast jp incl. Modem.....699,00
Controller.....99,90
Joyboard.....189,90
Lenkrad.....189,90
Keyboard.....139,90
RGB-Kabel incl. Audio (Exony).....49,90
VMS Memory Card.....69,90
VMS Memory Card Godzilla.....79,90
VMS Memory Card Camera/Mothra...je 89,90

ACTIONFIGUREN

Duke (6 versch.).....je 39,90
Dancing Blade (2 versch.) je 69,90
Metal Gear Solid (8versch.) je 39,90
Quake2 (4 versch.).....je 39,90
Resident Evil (8 versch.).....je 39,90
Tekken 3 (8 versch.).....je 39,90
Tomb Raider.....59,90
Turok mit Raptor.....59,90



PlayStation + Dual Shock Controller.....239,00
Arcade Joyboard (Namco).....109,90
Controller (Sony) schwarz, weiß.....29,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau.....59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß.....59,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau.....59,90
Controller Digi-Dual-Shock (Hot) blaue/grüne.....39,90
Controller "Beatmania".....119,90
Controller "Pop N Music".....129,90
Controller NaGoon.....89,90
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Hercules.....49,90
Guncon.....89,90
Memory Card 1MEG (EXON).....19,90
Memory Card 1MEG (Sony).....29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter).....69,90
Link-Kabel (verbinder 2 Playstations).....24,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out.....24,90
RGB Umschaltbox (4-Fach).....99,90
Controller-Verlängerungskabel.....19,90
X-ploder Pro (Cheat Cartidge).....149,90

Ich (Lara ca. 170cm, brünett) suche Dich, verwegen und vermögend...!!! Näheres unter www.acme-the-game-company.de!!!

0221 - 240 88 00 oder 240 88 03
240 00 89

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Ghost Force (3D-Shooter - 4/99).....149,90
House of the Dead 2(Ego-Shooter).....149,90
Monaco GP (Race).....149,90
Pen Pen Tri-Icelon (Race).....149,90
Power Stone (3D-Fighting).....149,90
Psychic Force 2012 (3D-Fighting).....149,90
Red Line Racer (Race).....149,90
Sega Rally 2 (Race).....149,90
Seventh Cross (Adventure).....149,90
Sonic Adventure (3D-Adventure).....149,90
Tetris 4D (Türfel).....149,90
Virtua Fighter III (3D-Fighting).....149,90

SOUNDTRACKS

Final Fantasy Tactics (2CDs).....79,90
Final Fantasy VII (4CDs).....109,90
Final Fantasy VIII (4CDs- Ltd. Ed).....189,90



Driver (Race).....99,90
Flottenmanöver (Strategy).....99,90
Ghost in the Shell (3D-Shooter).....89,90
Grandstream Saga (Rollenspiel).....99,90
Gran Turismo (3D Race).....99,90
Guardians Crusade (RPG).....99,90
Hard Edge (Adventure).....99,90
Hercules (Adventure).....49,90
Int. Superstar-Soccer '98 (Sports).....89,90
Kensel - Sacred Fist (Fighting).....99,90
KND 2 (Strategie).....99,90
Le Mans 24 Stunden (Race).....99,90
Live Wire (Puzzle).....99,90
Lunar: the Silverstar us (RPG - ab 15.Mrz).....159,90
Metal Gear Solid engl. PAL-Version (Adv).....119,90
Metal Gear Solid dt. (Adventure).....99,90
Metal Gear Solid Premium Edition dt.....159,90
Need4Speed 4 (Race).....99,90
NHL Face Off '99 (Sports).....89,90
Ninja (Adventure).....109,90
Speichererweiterung 4MB.....69,90
Joypadverlängerung (in Verb. m. Bestellung).....1,00
Memory Card.....9,90
Shaker Pack incl. Memory.....19,90

Speichererweiterung 4MB.....69,90
Joypadverlängerung (in Verb. m. Bestellung).....1,00
Memory Card.....9,90
Shaker Pack incl. Memory.....19,90

Parasite Eve us (Adventure).....129,90
Point Blank (Guncon-Party-Shooter).....89,90
Popolous: The Beginning (Simulation).....99,90
Premier Manager '99 (Fußball-Manager).....99,90
Pro 18: World Tour Golf (Golf).....99,90
Rally Class 2 (Racing).....89,90
Ridge Racer Type 4 (Race).....99,90
Resident Evil (Horror-Adventure).....49,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock).....59,90
Shadow Man (Adventure).....99,90
Shanghai 3D (Puzzle).....89,90
Soulblade (3D-Fighting).....49,90
Soul Reaver (Adventure).....109,90
Sports Car GT (Race).....99,90
Street Skater (Fun Sports).....99,90
Sulkoden 2 (RPG).....99,90
Tekken III (3D-Fighting).....99,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race).....89,90
Theme Hospital (Simulation).....99,90
Tiger Woods '99 (Sports-Golf).....89,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen).....99,90
Tomb Raider III (3D-Adventure).....99,90
Tunguska (Adventure).....99,90
UEFA Champions League '98/99(Sports).....99,90
War Zone 2100 (Strategie).....99,90
Wild Arms (Rollenspiel).....89,90
Xenogears us (Rollenspiel).....139,90
X-Files(Adventure).....99,90
X-Files Pro Boarder (Fun Sports).....99,90

Animania - das Manga-Magazin.....12,80
Armitage III Vol. 1-3.....je 39,90
Battle Angel Alita (dt).....29,90
Bubble Gum Crises Hurban Live 2032/33 je 49,90
Cool Devices Perfect Ed. (OmU).....179,90
Devil Hunter Yoko 1-2 (OmU).....je 49,90
El Hazard Vol. 1-2 (dt).....je 39,90
Ghost in the Shell (dt).....39,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU).....je 29,90
Lily Cat (OmU).....39,90
MD.Gest Vol.1-2 (OmU).....je 39,90
Moliver Vol.1-3 (dt).....je 39,90
Okami Vol. 1 (OmU).....59,90
Evangelion Box (OmU) 1-2.....je 79,90
Pallabar Vol.1-2 (dt).....je 39,90
Plastic Little (OmU).....39,90
Record of Loabss War 1-4.....je 49,90
Steelfighter II TV Box 3-4.....je 59,90
Steelfighter II Vol. 1-3.....je 49,90
Tekken (OmU).....39,90
The Hakkenden Vol.1-4.....je 49,90

Parasite Eve us (Adventure).....129,90
Point Blank (Guncon-Party-Shooter).....89,90
Popolous: The Beginning (Simulation).....99,90
Premier Manager '99 (Fußball-Manager).....99,90
Pro 18: World Tour Golf (Golf).....99,90
Rally Class 2 (Racing).....89,90
Ridge Racer Type 4 (Race).....99,90
Resident Evil (Horror-Adventure).....49,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock).....59,90
Shadow Man (Adventure).....99,90
Shanghai 3D (Puzzle).....89,90
Soulblade (3D-Fighting).....49,90
Soul Reaver (Adventure).....109,90
Sports Car GT (Race).....99,90
Street Skater (Fun Sports).....99,90
Sulkoden 2 (RPG).....99,90
Tekken III (3D-Fighting).....99,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race).....89,90
Theme Hospital (Simulation).....99,90
Tiger Woods '99 (Sports-Golf).....89,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen).....99,90
Tomb Raider III (3D-Adventure).....99,90
Tunguska (Adventure).....99,90
UEFA Champions League '98/99(Sports).....99,90
War Zone 2100 (Strategie).....99,90
Wild Arms (Rollenspiel).....89,90
Xenogears us (Rollenspiel).....139,90
X-Files(Adventure).....99,90
X-Files Pro Boarder (Fun Sports).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90



Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

Umbau (joys) in Verbindung mit Software.....50,00
Umbau-Upgrade (joys).....49,90
5th Element (Action).....99,90
A Bug's Life (3D-Jump'n Run).....99,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 1.Teil).....49,90
Abe's Odysee (3D-Adventure 2.Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bombberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Itd.Ed. (Drachen 15cm,Phn.)...13 9,90
Carnagedon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90

TECHNIKE

René Meyer

Gamebuster Deluxe

In dieser Rubrik wollen wir technische Begriffe oder Zubehör näher erläutern. Falls Ihr also Fragen zu irgendwelchen Begriffen habt, die Ihr nicht versteht, schreibt an:
Redaktion play PLAYSTATION, Stichwort: Technikfragen, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg
oder per Fax unter der Nummer 09 31 / 40 69 123 oder per Elektropost: redaktion@playplaystation.com

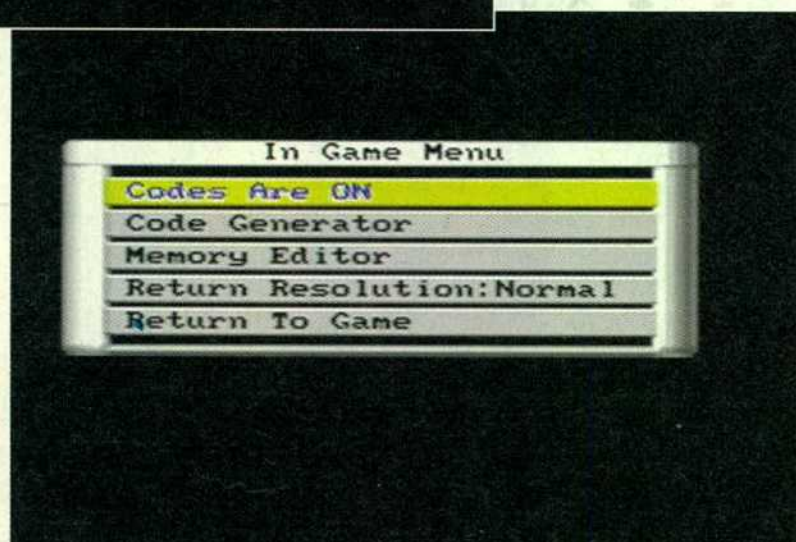
Die Computerwelt ist unergründlich: Als wir im vorigen Heft den Xploder Pro vorgestellt hatten, philosophierten wir darüber, warum es noch keinem Entwickler gelungen ist, ein Cheatmodul mit eingebautem Trainer auf den Markt zu bringen, das keinen PC und kein Zusatzdisplay benötigt. Nur wenige Tage später traf der neue Gamebuster ein, der das schwer Vorstellbare möglich gemacht hat: Die Deluxe-Fassung erlaubt das halbautomatische Suchen von Cheats, das Trainieren ohne PC und ohne zusätzliche Hard- oder Software.

Im Gegensatz zum Xploder, bei dem normale und Pro-Ausführung parallel verkauft werden, ersetzt der Gamebuster Deluxe die bisher bekannte Ausführung - achtet also beim Kauf darauf, welches Modell in der Packung steckt! Das neue hat einen Buckel und meldet sich mit der Versionsnummer 3.0. Eine ganze Reihe von Verbesserungen rechtfertigt den Zusatz „Deluxe“:

Codegenerator

Der eingebaute Codegenerator erlaubt das Ermitteln von Cheats ohne zusätzliche Hard- oder Software. Wird während eines Spiels der Knopf an der Seite des Gamebuster gedrückt, so erscheint das sogenannte Game In

Menu. Hier kann u.a. eine Trainingsfunktion ausgewählt werden, deren Technik sich nicht von anderen Verfahren unterscheidet, allerdings nicht ganz so schnell arbeitet.



Speichereditor

Teil des Game In Menus ist die Möglichkeit, den Arbeitsspeicher der PlayStation zu betrachten. Hier wird jede Speicherzelle mit ihrer Adresse und ihrem Wert (im Hex- und ASCII-Code) dargestellt, wobei sich der Eintrag ändern läßt. Diese Funktion ist sehr nützlich, um weitere Cheats herauszufinden: Üblicherweise werden die Informationen - z.B. über mitgeführte Gegenstände oder freigeschaltete Charaktere - in benachbarten Speicherzellen aufbewahrt. Mit dem Anspringen einer bestimmten Adresse und einer Suchmöglichkeit werden die Grundfunktionen eines Memory Editors angeboten, wie sie bereits von zahlreichen Hex-Editoren vom PC bekannt sind.

Memory Cards

Der Gamebuster simuliert acht Memory Cards, die sich wie bei normalen Speicherkarten zum Ablegen von

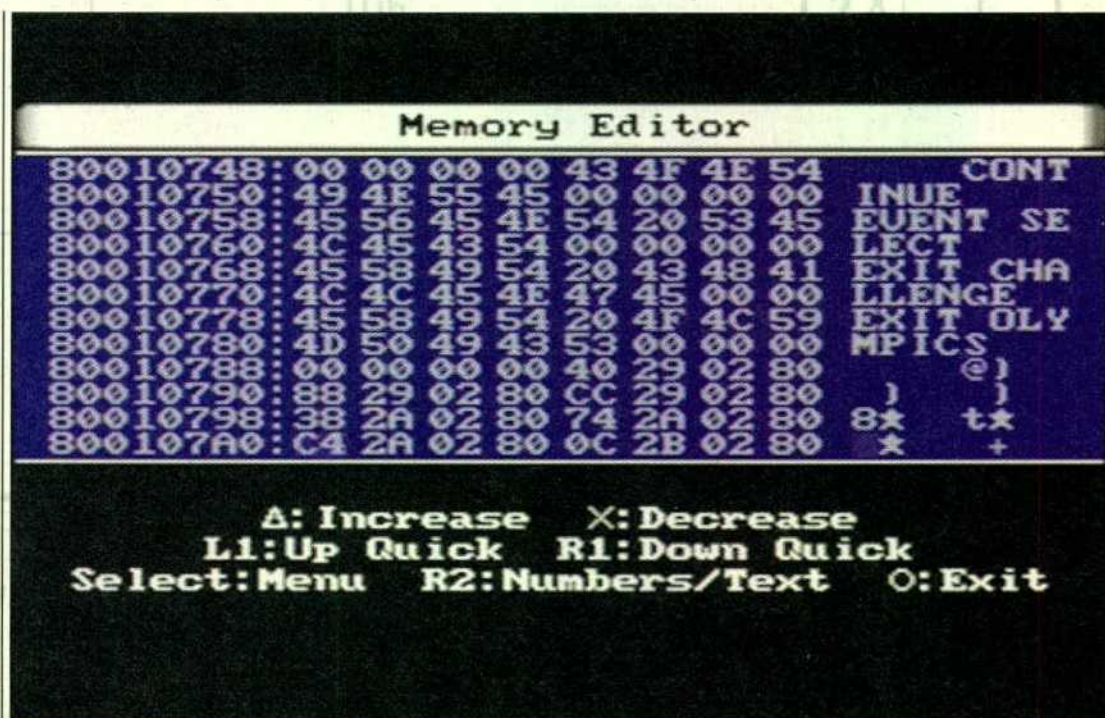
Spielständen verwenden lassen. Das Gerät benutzt dabei eine Komprimierungsfunktion, was sich in der Vergangenheit bei Memory Cards als nicht unproblematisch erwiesen hat; denn vielfach wurde von Datenverlusten berichtet. Doch als Gratis-Beigabe nimmt man die acht virtuellen Cards gerne mit.

Codes deaktivieren

Per Tastendruck lassen sich nun Codes ein- und ausschalten, während das Spiel läuft. Dazu muß im Optionsmenü die Funktion JoyPad Toggle aktiviert werden. Im Spiel können nun mit Select + L1 + R1 vorher aktivierte Codes ausgeschaltet werden. Select + L2 + R2 schalten sie wieder ein.

Codes austauschen

Codes lassen sich auf Memory Cards kopieren, um sie bequem mit anderen Gamebustern auszutauschen.



Der Speichereditor des Gamebuster Deluxe



Der Gamebuster Deluxe liefert die Kapazität von acht Memory Cards mit.

Einfache PC-Anbindung

Das teure PC-Link-Set wurde in Rente geschickt. Genau wie beim Xploder läßt sich der neue Gamebuster über ein einfaches Parallelkabel, das für 20-30 Mark in jedem Computerladen zu haben ist, verbinden. Die Vorteile: Spielstände lassen sich auf der Festplatte sichern

und mit Bekannten austauschen. Desweiteren können neue Cheats bequem aufgespielt werden.

Neue Oberfläche

Die Software wurde grundlegend überarbeitet, wobei Gimmicks wie ein austauschbarer, auf Wunsch scrollender Hintergrund hinzugekommen sind.

► Der neue Gamebuster ist ein Treffer. Weil uns nur eine Vorabversion zur Verfügung stand, bei der Dataflash noch einige Mängel eingeräumt hat, die in der endgültigen Fassung verschwunden

sein sollen, haben wir die Stabilität außenvor gelassen. Doch auch so waren wir angenehm überrascht: Hersteller Datel ist es nicht nur gelungen, mit dem Xploder gleichzuziehen, sondern übertrifft ihn in einigen Belangen sogar.

Gamebuster • X-Ploder • Equalizer

Die drei Module machen die Entscheidung nicht leicht. Wer keinen PC besitzt und nur bereits gespeicherte und selbst eingegebene Cheats nutzen will, für den genügt der preiswerte Equalizer. Wer allerdings ohne PC trainieren will, sollte sich eher für den Gamebuster entscheiden, weil die Cheatsuch-Funktion der Deluxe-Version leichter zu bedienen ist als die des Xploder Pro. Wer einen PC besitzt und vielleicht noch einen Internetanschluß hat, sollte unbedingt die Möglichkeiten nutzen, die Gamebuster und Xploder in Verbindung mit den dazugehörigen PC-Programmen bieten. Viele Zeitschriften drucken Codes für Gamebuster & Co. ab.

145



Gamebuster Deluxe



Equalizer



Xploder Pro

Feature	Gamebuster Deluxe	Xploder Pro	Equalizer
mitgelieferte Codes	1.450	1.800	1.450
unterstützte Spiele	192	240	192
Speichergröße	2 MBit	2 MBit	1 MBit
Cheats eingeben	ja	ja	ja
Cheats löschen	ja	ja	ja
Codes austauschen			
über PC	ja	ja	nein
über Memory Card*	ja	ja*	nein
Multimedia-Betrachter**	ja	ja	ja
Trainer***	ja	ja	nein
Speichereditor	ja	nein	nein
virtuelle Memory Cards	ja	nein	nein
PC-Anbindung****	ja, Parallelkabel	ja, Parallelkabel	nein
Updatemöglichkeit			
über PC	ja	ja	nein
über Memory Card	geplant	ja	geplant
über CD	geplant	ja	geplant

Support			
via Hotline	ja	ja	ja
via Internet	ja	ja	ja
URL	dataflash.com	blaze.de	dataflash.com
Vertrieb	Dataflash	Fire International	Dataflash
Preis	ca. 119,- DM	ca. 99,- DM	ca. 69,- DM

* Das Austauschen von Codes über die Memory Card ist nur mit Hilfe der Enhanced CD möglich, die künftigen Versionen des Xploder beigelegt wird. Fire bemüht sich allerdings, die Software auch über Cover-CDs von Magazinen zu verbreiten.
 ** zeigt Videos und Bilder an, die auf der Spiele-CD enthalten sind.
 *** Durch einen Trainer lassen sich Cheats selbst herausfinden.
 **** Die PC-Anbindung ermöglicht den Austausch von Cheats und Spielständen zwischen PC und PlayStation sowie das Aufspielen neuer Versionen des Modul-ROMs.

To be continued

**GRAN
TURISMO 2**

play zu Besuch bei den Entwicklern

To be continued

SOUL REAVER

Kains Erbe im 3D-Look

**To be continued
V-RALLY 2**

Mit 92 Strecken auf Erfolgskurs

To be continued

GTA LONDON

Die Data CD zu Grand Theft Auto

und Chocobo Racing, Omega Boost,
Prince Naseem Boxing, Carmageddon,
No Fear Downhill Mountain Biking...

umfassende und
informative 148 Seiten

die nächste **play**

ist ab 28. April

überall erhältlich

IMPRESSUM
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play PLAYSTATION
 Max-Planck-Straße 13
 97204 Höchberg
 Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
 Elektropost: redaktion@playplaystation.com

Redaktionsdirektor Konsolentitel
 & Chefredakteur
 Stephan Girlich

stellv. Chefredakteur:
 Sven Liebold

Redaktion:
 mArk Liebold, Mischa Strecker,
 Martin Weidner, Toni Opl

Objektleiter Neuentwicklungen
 Götz Schmiedehausen

Art Direction:
 Wolfgang Müller

Layout:
 Wolfgang Müller, Frank Bogon

Textkorrektur:
 Barbara Strobel, Markus Strobel

Freie Mitarbeiter:
 Gunter Glas, René Meyer,
 Michael Holzapfel, Mathias Neuman,
 Jan Urban, Andreas Binzenhöfer, Philipp Noack

Special Thanks:
 to Klaus Preisinger

Titel:

Konami, play PLAYSTATION

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
 Elektropost: 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.: +49-0 22 34 / 9 63 65-0,
 Fax: +49-0 22 34 / 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 Gebührenerhebung 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
 werden
 Warennamen
 ohne Gewähr-
 leistung einer frei-
 en Verwendung
 benützt.

CHEATS & INFO
09 31-40 69 1
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

eo Kranz Partner
n Ruhrgebiet
den, kein Versand!)
matex
Brückcenter,
135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



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

JETZT NEU:

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-

PLAYSTATION

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

Rechtzeitig vorbestellen!
voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!



SILENT HILL (MAI) 89,95

A BUGS LIFE	89,95
ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2)	79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (APRIL)	79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF)	79,95
AKUJI THE HEARTLESS	89,95
ALIEN RESURRECTION (JUNI)	89,95
ALL STAR TENNIS '99	79,95
APOCALYPSE	89,95
ASTERIX (MARZ)	89,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN (MAI)	89,95
AZURE DREAMS	64,95
BASS LANDING	89,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BIG AIR	89,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOOD LINES (APRIL)	79,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL)	84,95
BOMBERMAN (MAI)	79,95
BOMBERMAN FANTASY RACING (MAI)	89,95
BOX CHAMPIONS - KNOCK OUT KINGS	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION	99,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BRUNSWICK BOWLING	89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (MAI)	84,95
BUST A MOVE 4	64,95
C3 RACING	84,95
CAPCOM GENERATIONS (APRIL)	84,95
CARMAGEDDON (DT.) (APRIL)	84,95
CENTPEDE	89,95



Need 4 Speed: Brenn.A.	89,95
V-Rally 2 (Juni)	99,95
Lo.K.: Soul Reaver (Mai)	99,95
UEFA Championsleague	99,95
CIVILIZATION 2 (APRIL)	99,95
COLIN MCRAE RALLY	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
CROC 2 (JUNI)	89,95
DARK STALKERS 3	89,95
DIABLO	89,95
DISCWORLD NOIR (MAI)	89,95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APRIL)	89,95
DREAMS	89,95
DRIVER (MAI)	99,95
FIFA '99	89,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '98	99,95
G-POLICE 2 (JUNI)	99,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO (APRIL)	99,95
GLOBAL DOMINATION	89,95
GOLF PRO	94,95
GRANDSTREAM SAGA	79,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON (MAI)	44,95
GRAN TURISMO	89,95
GUARDIANS CRUSADE	89,95
HARD EDGE (APRIL)	89,95
HOGS OF WAR (MAI)	84,95



Prince Naseem Boxing	89,95
R-Type Delta (Mai)	99,95
Le Mans 24 (Mai)	89,95
Civilization 2 (April)	99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ABE'S ODDYSEE - PLATINUM	49,95
ABE'S EXODUS	79,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM	49,95
BUST A MOVE 3	49,95
CHILL	44,95
COMMAND & CONQUER - PLAT.	44,95
CONSTRUCTOR	49,95
COOL BOARDERS 2-PLAT. (APR)	49,95
CRASH BAND. 2 - PLAT. (APR)	49,95
CRIME KILLER	49,95
CROC - PLATINUM	44,95
CYBALL ZONE	29,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95
FORSAKEN	49,95
G-POLICE - PLATINUM (APRIL)	49,95
GRAN THEFT AUTO - PLATIN.	49,95
HERCULES - PLATINUM	49,95
INT SUPERSTAR SOC. PRO-PT.	49,95
IRON & BLOOD	49,95
JURASSIC PARK - PLATINUM	49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT.	49,95
MIKEY'S WILD ADV. - PLATIN.	49,95
MOTO RACER - PLATINUM	44,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
PANDEMONIUM - PLATINUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT.	49,95
R-TYPES	74,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL 1 - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REVOLUT. - PT.	49,95
RIVEN (MYST 2)	69,95
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
SPACE JAM	49,95
SUPERCROSS (J. McGRATH)	49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
TOCA TOURING CAR - PLAT.	44,95
TOMB RAIDER 2 - PLATINUM	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	44,95
WWF IN YOUR HOUSE	49,95
WWF WARZONE	69,95



RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95

HUGO 1	89,95
KENSAI - SACRED FIST	89,95
KINGSLEY (JUNI)	89,95
KKND - KROSSFIRE	89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (MAI)	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER (MAI)	99,95
LIVE WIRE	64,95
MARVEL SUPERHER. vs. STRTFGHT (APR.)	89,95
MASTER OF MONSTERS	99,95
MEGA MAN LEGENDS	79,95
MEGA MAN X4	79,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95
SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID	24,95
MONKEY HERO (APRIL)	89,95
MONSTER SEED	89,95
MOTO RACER 2	89,95
MUSIC: MUSIC CREATION	89,95
NBA LIVE '99	89,95
NBA PRO '99	89,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT	89,95
NFL BLITZ (JUNI)	89,95
NFL EXTREME	89,95
NHL '99	89,95
NHL FACE OFF '99	89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (MAI)	89,95
POINT BLANK	79,95 - (MIT GUN)
POOL HUSTLER	89,95
POPOULOS - THE 3RD COMING	89,95
POY POY 2	89,95



Warzone 2100	89,95
Castrol Honda SB (Apr.)	89,95
PREMIER MANAGER '99	79,95
PRINCE NASEEM BOXING (MAI)	89,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF	89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A.	94,95
PUMA STREET SOCCER (APRIL)	89,95
RACING SIMULATION 2	89,95
RALLY CROSS 2	79,95
RC STUNT COPTER (APRIL)	89,95
RETRO FORCE	89,95

RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL)	99,95
RIVAL SCHOOL	79,95
ROLLCAGE	89,95
RUGRATS (MAI)	89,95
RUNNING WILD	79,95
SABOTEUR (JUNI)	99,95
SHANGHAI TRUE VALOR	89,95
SILENT HILL (MAI)	89,95
SPORTS CAR GT (APRIL)	89,95
SPYRO THE DRAGON	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2	79,95
STREET SKATER	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING (APRIL)	74,95
SYPHON FILTER (JUNI)	99,95
T'AI FU	79,95



Tomb Raider 2 - Plat. (April)	49,95
Tomb Raider 3	99,95
Akuji the Heartless	89,95
Abe's Exodius	79,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	99,95
TANKTICS (JUNI)	84,95
TEKKEN 3	99,95
TENCHU	89,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TOMORROW NEVER DIES (JUNI)	89,95
TRAP RUNNER (APRIL)	89,95
TUNGUSKA (JUNI)	84,95
UBIK	99,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99	99,95
V-RALLY 2 (JUNI)	99,95
VIRUS (APRIL)	89,95
VIVA FUGBALL	84,95
WARZONE 2100 (APRIL)	89,95
WCW VS. NWO: THUNDER	79,95
WHEEL NUTS (JUNI)	99,95
WILD ARMS	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION	69,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	
WING OVER 2 (APRIL)	79,95
WWF ATTITUDE (MAI)	84,95
X-GAMES PRO BOARDER	89,95
YOYO'S PUZZLE PARK (APRIL)	84,95



Wild 9's - Special Ed.	69,95
Driver (Mai)	89,95
Guardians Crusade	89,95
S.C.A.R.S.	49,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WARE VERLÄBHT NOCH AM GLEICHEN TAG UNTER HAUS
UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN.
BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG
SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-
SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL
LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG
ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME
BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64
SEITEN), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT,
MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.



AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

TEL: 0049
85 17 37 77

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB.

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

DU GEGEN DEN REST DER WELT



"Mit seiner guten Bedienbarkeit, dem enormen Tiefgang, den schönen Grafiken und der mystischen Atmosphäre ist Populous eines der gelungensten Echtzeit-Strategie-Spiele auf unserer PlayStation. Danke, EA!"

PlayStation Games 3/99

POPULOUS™

THE BEGINNING

www.populous.com

