

**GRAN TURISMO 2 • RAGE SOFTWARE • SHADOWMAN
TOKYO GAME SHOW • WWF ATTITUDE EVENT**

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!

DM 119,-

INTERACTOR

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

DM 79,-

DM 79,-

SHOCKWAVE

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

DM 79,-

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

DM 49,-

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

DM 119,-

DM 119,-

DM 69,-

POWERFLASH

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

EQUALIZER

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



V MEMORY 1000

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

DM 119,-

**1080
SPIEL
STÄNDE!**



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



Liebe Leser

„A glimpse of the future“ - der Leitgedanke des SCEI PlayStation Meetings 1999 von Anfang März in Tokio fand auf der Tokyo Game Show '99 Spring nachhaltig Bestätigung. Nichts gab es auf der Messe von der neuen PlayStation zu sehen, außer Schildern, die auf das Fehlen jeglicher Next Generation Displays bezüglich der PlayStation 2 hinwiesen. Nur Capcom stellte wagemutig den 03.12.1999 für das Erscheinen ihres PlayStation 2 Resident Evil-Abenteuers in den Raum.

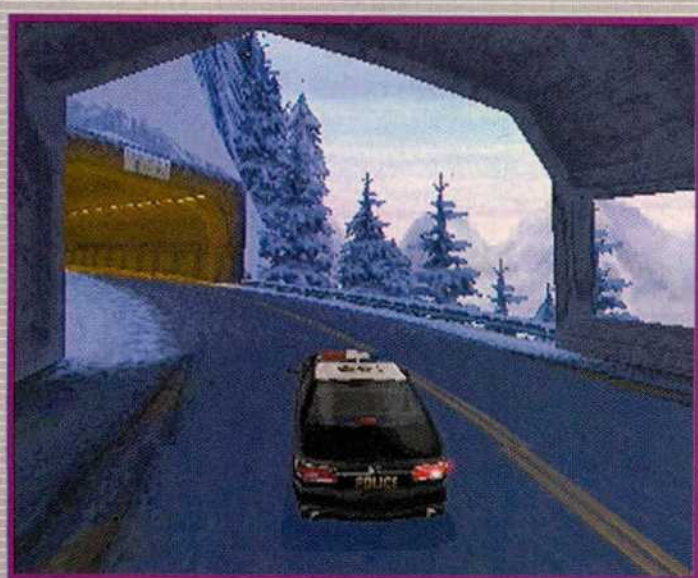
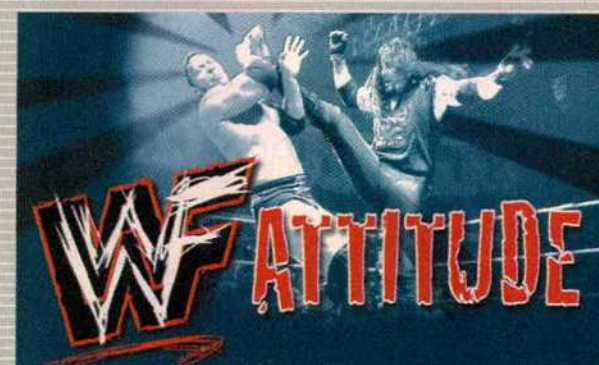
Es ist also möglich, daß Sony Computer Entertainment Inc. noch vor dem Jahrtausend- den Generationswechsel einläutet, Europa dagegen muß sich bis Herbst 2000 gedulden. Natürlich werdet Ihr bis dahin Monat für Monat harte Facts und brandheiße Infos über die Traumkonsole in der play studieren können.

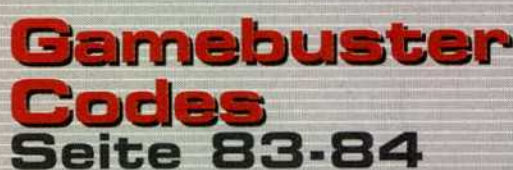
Wir aber schreiben in erster Linie über das jetzt und heute, noch liegt der Fokus selbstverständlich auf der aktuellen PlayStation. Mit Warzone 2100 und Need For Speed Brennender Asphalt präsentierten sich für diese play zwei Titel als potentielle Cover Story-Kandidaten, Eidos' Echtzeitstrategie-Referenz erhielt letztlich aus Aktualitätsgründen den Vorzug. Wie viele unserer Leser bemerkten, ist EAs Racing-Sequel schon seit Ende März erhältlich, selbst wir mußten für den Test zähneknirschend auf die Verkaufsversion warten. Während ungeduldige Rennspielfans in der Zwischenzeit ohne Wertungsfeedback zugegriffen haben, dürfen dies nun auch die vorsichtigeren Naturen unter Euch tun. Technisch hart am Limit, läßt das gewohnt actionlastige Rennspiel die zeitweiligen Schwächen der Grafikengine durch eine makellose Präsentation und zahlreiche Neuerungen mit zunehmender Spieldauer völlig vergessen. Als heimliches Highlight und Redaktionsfavorit dieser play kristallisierte sich Omega Boost heraus. Von den Gran Turismo-Machern Polyphony Digital entwickelt, begeisterte der 3D-Shooter mit fabelhafter Optik und forderndem Gameplay schon in der Preview-Version.

**Viel Spaß beim Lesen
wünscht Euch Ever
play PLAYSTATION-Team**

„(...) Die Abwärtskompatibilität wird sich sehr auf die Branche auswirken, und dies nicht nur, was den kreativen Prozeß betrifft. Sie erleichtert den Übergang von der gegenwärtigen PlayStation auf die nächste Hardware-generation. Die gesamte Industrie wird davon profitieren. (...)“

Phil Harrison, Vice President Third Party Relations
and R&D von Sony Computer Entertainment America





Actua Soccer 3, Ninja Shadow of Darkness, Heart of
Darkness - Platinum, Need For Speed Brennender
Asphalt, Pool Hustler, Rollcage, Shanghai Triple
Threat, Syphon Filter - Import, T'ai Fu Die Rache des
Tigers, WCW/nWO Thunder59-66
Gamebuster Codes83-84
Player's Guide Racing Simulation 285-90

Need For Speed Brennender Asphalt67-82

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.comPLAY
MAIL

müßte die Bewertung wesentlich schlechter ausfallen.

Ich bin der Meinung, daß das beste Fußballspiel für die PSX immer noch ISS PRO 99 ist - auch ohne Lizenz!

Zum Schluß noch, liebe play PlayStation, macht weiter so, Ihr

seid die Besten!

Steffen Henkel, Hackenheim



Einen schönen guten Tag, ich habe nach Eurem Test das Spiel UEFA Champions League Saison 1998/99 getestet. Ich kam zu dem Schluß, daß dieses Spiel die Bewertung 8/10 nicht verdient hat. Abgesehen von der echt sauguten Grafik.

1. Man kann die Spieler kaum richtig bewegen, alles geht zu langsam und wenn man dann mal zum Paß kommt, geht es viel zu ruckartig.

2. Die Schüsse und die Kameraführung sind oft total schlecht!

3. Es sollen ja alle Originalstadien im Spiel sein! Eidos Interactive hat ja die Lizenz dafür, aber was sehe ich da!? Kaiserslautern hat als Heimstadion das der Stuttgarter - das ist ja wohl ein bißchen peinlich für die Programmierer!

Da gibt es noch ein paar mehr Mängel, die ich jetzt nicht alle aufzählen kann! Deshalb



Lieber Steffen, daß es unterschiedliche Geschmäcker gibt, das weiß man wohl auch in Hackenheim. Wir können's jedenfalls nicht jedem Recht machen. UEFA Champions League ist definitiv kein Sporttitel, bei dem sich der Spielspaß schon nach wenigen Minuten in vollem Umfang einstellt. Das Gameplay ist ziemlich gewöhnungsbedürftig, die CPU-Gegner scheinen am Anfang übermächtig. Mit zunehmender Spieldauer aber, spätestens dann, wenn sich die ersten Erfolgserlebnisse einstellen, steigt die Spielspaßkurve stetig an. Der Titel gewinnt zunehmend an Rasse und Klasse, kann aber letztlich nichts

gegen die Referenzkicker von FIFA 99 ausrichten - nichts anderes haben wir zum Ausdruck gebracht! Daß Konamis ISS Pro 98 für manche unter den erhältlichen Fußballsimulationen abhängig vom persönlichen Geschmack die bessere Wahl sein kann, auch das haben wir im Test in der Ausgabe 09/98 festgehalten. Schlußendlich gibt es an der Wertung 8/10 für UEFA Champions League nichts zu rütteln, trotz der von Dir aufgeführten Mängel. Übrigens darf in den Optionen jeder Mannschaft ein bestimmtes Stadion zugewiesen werden, so daß die Roten Teufel auch auf dem heimischen Betzenberg das gegnerische Tor bestürmen.



Mahlzeit!

Was für ein Magazin wollt Ihr eigentlich sein? Wollt Ihr Spiele testen? Oder bekommt Ihr von den namhaften Softwarehäusern einfach nur Geld, damit Ihr für deren Spiele Werbung macht? Das soll jetzt nicht nur gegen die nervige aber noch geduldete Werbung gehen, die Ihr auf nahezu jeder Doppelseite unterbringt, sondern gegen Euer wirklich mieses Wertungssystem. Wieviele Spiele Eurer Meinung nach das Prä-

good vibrations ...

Das offizielle „Tekken 3“-Buch

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



Ridge Racer 4

Das offizielle Lösungsbuch. 144 Seiten vierfarbig, DIN A4-Format, großes Poster, ausführliche Beschreibung aller 320 Fahrzeuge und Strecken, Fahrschule, Tips, Tricks und Interviews.
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.



Preissenkung

Unverb. Preisempf.

139,95 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.

Preissenkung

Unverb. Preisempf.

39,95 DM



The Glove

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

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg · Tel. (040) 51 48 40-48



Vertrieb in der Schweiz
Industriezone · CH-3210 Kerzers · SCHWEIZ
Tel.: 031 / 750 52 62 · Fax: 031 / 750 52 50

dikat herausragend verdienen, ist phänomenal. Und die Note 10 verdient meiner Meinung nach nur ein Spiel, das nahezu perfekt ist, und das schafft bei mir nicht einmal Metal Gear Solid (es ist mir zu leicht, allerdings habe ich es noch nie im Schwierigkeitsgrad EXTREM gespielt. Wie erreicht man diesen eigentlich?). Wenn ich die Tests lese, dann möchte ich nicht die Hälfte der Handlung von Euch verraten bekommen, sondern KRITISCH die guten und schlechten Aspekte abgewogen bekommen und mehr allgemeine Sachen über das Spiel erfahren (das steht meistens nur in der Zusammenfassung am Ende).

Ach ja, die Tips und Tricks könnten auch noch etwas üppiger ausfallen. So, genug gemeckert. Nun noch ein bißchen Lob, damit Ihr Euch trauen könnt, diesen Brief vielleicht noch zu drucken. Eure PreScreens, Infos etc. sind eigentlich immer gut. Sehr gut finde ich eure Importtests!!! Eure Techniquecke und die gelegentlichen Hardwaretests sind auch 'ne feine Sache.

Ich hoffe, Ihr nehmt Euch diesen Brief zu Herzen, denn schließlich wollen Eure Leser bestimmt nicht ihr sauer erspartes Geld für irgendwelchen Müll zum Fenster rausschmeißen.

ohne Absender



Gleich nachdem wir Deinen Brief gelesen hatten, haben wir uns im Kollektiv für unsere erbärmliche Arbeit geschämt, hemmungslos geweint und Besserung für die Zukunft gelobt. Freilich, Metal Gear Solid ist viel zu leicht, zumindest auf „Easy; denn „Extrem“ wird es erst, wenn man das Spionageabenteuer auf „Normal“ erfolgreich gemeistert hat. Das war neben zig weiteren Informationen zu den MGS-Boni im 14-Seiten-Test in der play 03/99 UND in den Tips & Tricks der letzten play nachzulesen. Das perfekte Spiel? Kein Spiel dieser Welt - wirklich keines - ist absolut perfekt - oder vielleicht doch...? In jeder play findest Du vor der Teststrecke eine Erklärung des Wertungssystems, das - zum x-ten Mal und ganz speziell für Dich - ausschließlich als monatliche Entscheidungshilfe, jedoch keinesfalls dazu dient, das perfekte Spiel ausfindig zu machen. Eine 10/10 klassifiziert Genre-abhängig die herausragenden Spiele - nicht mehr, aber auch nicht weniger. Ein Blick in die 99er-Ausgaben der play zeigt außerdem, daß wir mit Ehrgeiz von Square und eben Metal Gear Solid gerade mal zwei Spielen die Höchstwertung verliehen haben, wovon ersteres auch noch ein Importtitel ist. So viel zum Thema KRITISCH!!! Würden wir die play so oberflächlich produzieren wie Du Deine Kritik verfaßt, dann hätten unsere Mitbewerber es wohl etwas einfacher, uns einzuholen.



Hallo play PLAYSTATION-Team!

Ich lese Euer Mag schon seit der Erstausgabe und bin begeistert - Ihr habt eine echte Steigerung hingelegt. Sowohl Umfang als auch Inhalt haben sich über die Jahre hinweg stetig verbessert - könnte man das nur auch von der N64-Software behaupten. Schade nur, daß Ihr so wenig über Euer mittlerweile recht großes Redaktionsteam verrätet - da gibt's in der ach so seriösen Man!ac mehr Personality. Na ja, wenigstens gibt's im Editorial ab und an die eine oder andere Info. Die Liebold-Bros. sind offenbar recht cool - Mark scheint zu dem einen Hang für militärische Software-Feldmärsche zu haben. Sven scheint mir ein Faible für sinnlose Gewalt zu besitzen. Stephan ist sicher der Auto-Freak - wahrscheinlich träumt er tagtäglich von Tiefbettfolgen und anderen Tuningartikeln. Nur von Martin hört man nie etwas? Ist er vielleicht schon lange tot und Ihr erzählt's einfach nicht? Schaut doch lieber mal in sein Büro! Toni ist ja ein Neuer, oder? Heißt er wirklich Opl? Praktisch, kann er sich doch so in jede Highscore-Liste eintragen. Wer ist eigentlich dieser Mischa Strecker? Hat der was mit der Space-Rat zu tun? Wäre schön, wenn Ihr in der (heißersehten) nächsten Ausgabe mal näher auf Euer Team eingehen würdet - man will doch auch wissen, mit wem man es zu tun hat.

Friedhelm Gehrke, Dettelbach

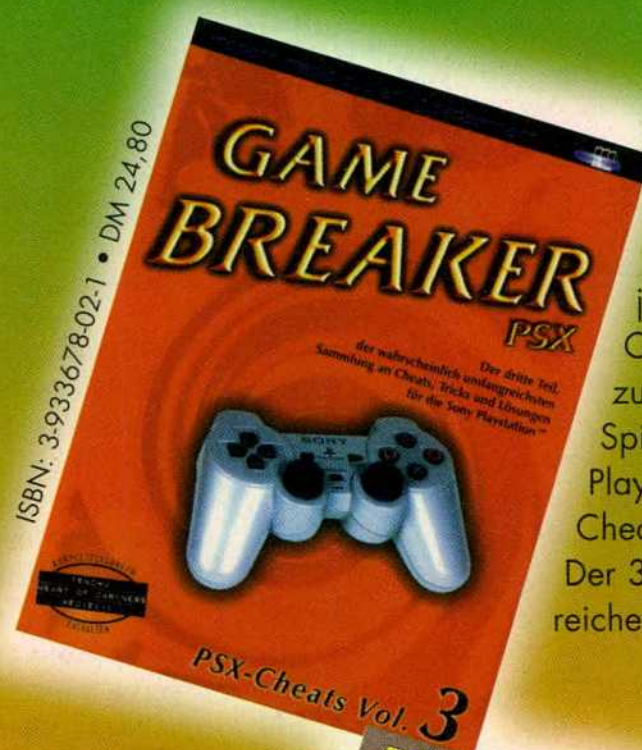
P.S.: Was habt Ihr eigentlich gegen Rosenheim? Da kommt nämlich meine Freundin her!



Grundsätzlich halten wir (Anmerkung von cool Bros. Sven: unser Chef) nicht sonderlich viel von Personality, schließlich sollen in der play zu 100% die Videospiele und nicht die Redakteure im Vordergrund stehen. Lieber eine Testseite mehr als eine Seite für interne Belanglosigkeiten opfern. Außerdem ist Dir ein klei-

modern.media

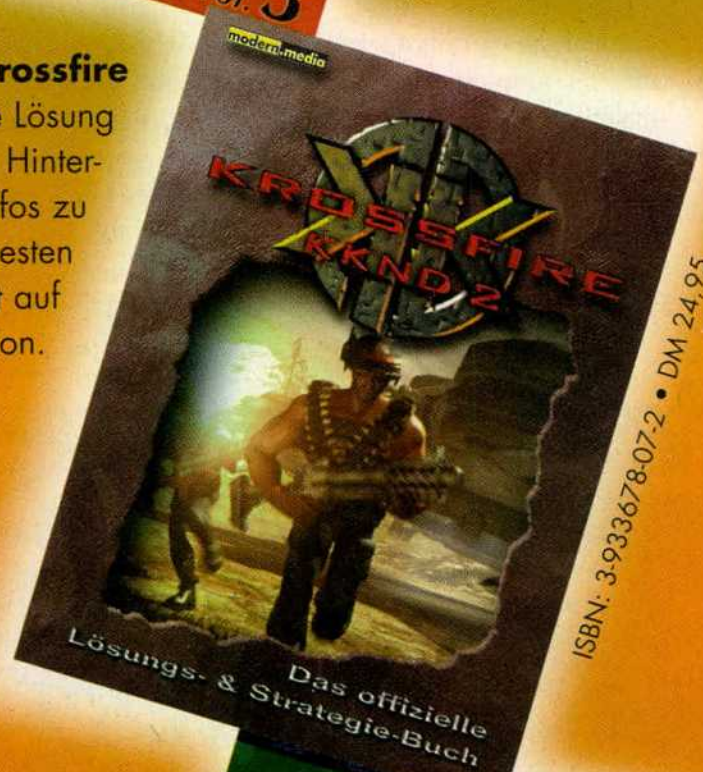
WIR HABEN DIE LÖSUNG!



Gamebreaker PSX Vol.3

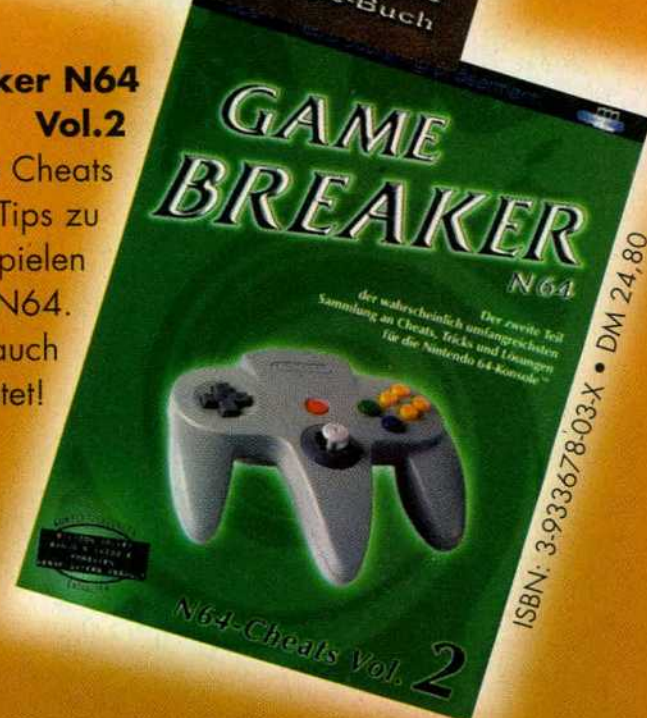
jede Menge Cheats und Tips zu aktuellen Spielen für die Playstation. Alle Cheats getestet! Der 3. Teil der erfolgreichen Serie.

KKND Krossfire
die offizielle Lösung mit allen Hintergrundinfos zu dem neuesten Strategiehit auf der Playstation.



Gamebreaker N64 Vol.2

jede Menge Cheats und Tips zu vielen Spielen auf dem N64. Natürlich auch komplett getestet!



<http://www.modern-media.net>

Fax: 061 81-26690

e-mail: modernmedia@gmx.de

Erhältlich überall im gutsortierten Handel

Deutschland:

modern media
Am Freiheitsplatz 14
63450 Hanau

Schweiz:

AHA Computerspiele
Tel.: 033 - 3457001
Fax: 033 - 3457004

Österreich:

Dynamic Systems
Andreas Tobler KG
Tel.: 03614 - 50055
Fax: 03614 - 500514

PLAY
MAIL

ner Fehler unterlaufen, zählen doch die uns vom Videospielgott geschenkten Layouter WONZ und Fränk ebenfalls zum Team. Da Du mit Deinem Wunsch aber nicht alleine dastehst, darf jeder des play-Teams nun kurz und knapp zum besten geben, was ihn im Moment gerade beschäftigt.

P.S.: Nichts gegen Deine Freundin, aber frag' doch mal Sven...

Stephan: Ziemlich blöd ist es, wenn man was über sich selber schreiben muß. Noch viel blöder ist es, wenn man das selber angeordnet hat. Also: Autofreak? 240 Kompressor-PS können überzeugen! Schnell fahren? Immer, nicht nur virtuell! Wo? Keine Angaben! Andere Interessen? 90-60-90 und brachialer Dolby Digital/THX-Sound, in beliebiger Reihenfolge - das reicht bislang zum Glückseligkeit. Andere Vorlieben sind leider nicht abdruckfähig...

Sven: So, so, ich habe also ein Faible für

sinnlose Gewalt. Ok, ich geb' ja zu, daß ich wirklich nichts anderes mache, als an meinem PC in den neuesten Ego-Shootern nach praktischen Tips für den Alltag zu suchen, aber bin ich deswegen ein schlechter Mensch? Ansonsten beschäftige ich mich mit fast allem, was „normale“ Menschen als „unnormale“ bezeichnen und bin eindeutig ein Kind

der dunklen Seite der Macht. Nach getaner Arbeit begeben sich in die Arme meines immer blutdürstigen Vampirs, um jedesmal aufs Neue in ihren Augen zu sterben.

Toni: Ich gehöre zu den Typen, die ihre Hose unterhalb des Schrittes tragen und bei schönem Wetter auf einem Holzbrett durch die Gegend rollen. Genauso wie Stephan und Sven ärgere auch ich meine Nachbarn gerne mit extremen Lautstärkepegeln. Spiele, die in irgendeiner Form mit Schießereien oder Prügeleien zu tun haben, landen am schnellsten in meiner PlayStation. Da ich einen Fiat Panda mit nur 34 PS fahre, muß ich meine Sucht nach Geschwindigkeit mit den zahllosen PSX-Racern stillen.

mArk: Einen gewissen Tick für Militaria kann ich nicht leugnen. Dies mag vor allem an meinem exzessiven Games Workshop-

Fanatismus liegen, den ich am liebsten mit meinen Freunden auf Turnieren oder dem Games-Day auslebe. Wenn ich nicht gerade ein Joypad oder ein Maßband in der Hand habe, sitze ich entweder auf meinem Motorrad (96PS, 180kg, 240km/h, 180er Hinterrreifen - keine Verkleidung), scheuche meine englische Bulldogge (Bluffie) durch die Landschaft oder erhole mich auf einem Hardcore-Konzert bei einem deftigen Circle-Mosh.

Mischa: Meine Vorliebe für Fantasy und Sci-Fi-Rollenspiele beschränkt sich nicht nur auf den Konsolenalltag, sondern beschäftigt mich auch im Privatleben. Ob zu Hause am Tisch, in freier Natur mit den entsprechenden Gewandungen oder auf Mittelaltermärkten, wenn dann auch noch ein Lagerfeuer angezündet wird, an dem die Leute singen, tanzen und kuscheln, ist der Abend geritzt. Ab und an streife ich die Rüstung über und fechte mit Freunden einen Schwertkampf aus. Was ich sonst noch gerne mache und wie ich mich dabei anstelle, erfahrt ihr - nach der nächsten Maus.

Martin: Tiefstapler? Ein Buch mit sieben Siegeln? Wer mich kennt, muß mich schon etwas länger kennen. Stille Wasser sind tief. Wer nicht am Ufer bleibt, wird mit Sicherheit ertrinken, ab und zu im negativen, ab und zu im positiven Sinne. „Hunde, die beißen, bellen nicht“, heißt es, und da soll es Leute geben, die allen Ernstes glauben, ich würde so harmlos aussehen. Das Leben ist nun mal kein Videospiel. Mehr wird nicht verraten!

BOOT CHIP = 4,99 DM

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

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

DEUTSCHE LOSUNGSHEFTE: JE HEFT 14,80 DM:

Abe's Oddysee	Legacy of Kain
Alien Trilogy	MDK
Alundra	MediEvil
Alone in the Dark 1-3	Men in Black
Ark of Time	Nightmare Creat.
Atlantis	One
Baphomets Fluch 1	Pax Corpus
Baphomets Fluch 2	Rayman&Gex3D
Batman & Robin	Resident Evil 1
Battle Ar. Tosh. 1&3	Resident
Blazing Dragons	Evil DC (19,95 DM)
Blaze & Blade	
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
Cyberia	The Last Report
D	Tomb Raider 1
Deathrap Dungeon	Tomb Raider 2
Diablo	Tomb Raider 3
Discworld 1	Turok
Discworld 2	Turok 2
Excalibur	Vandal Hearts
Final Fantasy 7	Wild Arms
G-Police	Warhammer: Dark O.
Gex 3D & Rayman	Wild 9's
Granstream Saga*	Wing
Heart of Darkness	Commander 3&4
Herc's Adventure	WWF: Warzone
Kings Field	X-Com: Terror
	Z
	Zelda 64

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN
- Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
- KOMPLETT IN DEUTSCH!!!!

49,99 DM



BLUE CASE
TRANSPARENTES GEHÄUSE FÜR IHRE PLAYSTATION
- für alle Modelle außer SCPH 1002
- verschiedene Farben lieferbar
- Geben Sie Ihrer PlayStation einen neuen Look

54,99 DM

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 9,99 DM
8MB (120 Blocks) = 24,99 DM
24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM
72 MB (1080 Blocks) = 74,99 DM
ohne Komprimierung:
2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM
4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

RGB Kabel = 8,99 DM
Joypad = 16,99 DM
Pad Verl. 2M = 8,99 DM
Linkkabel = 8,99 DM
RGB+Audio = 11,99 DM
4-Spieler Adapter = 54,99 DM
Infrarot Pads = 59,00 DM
Maus = 29,99 DM
Lenkrad + Rumble = 99,00 DM
Equalizer = 59,00 DM
RF Unit = 24,99 DM
Leerröhre = 1,99 DM
Panther Gun = 39,99 DM
Game Buster Deluxe = 99,00 DM
X-Ploder Pro = 139,00 DM

GAME POWER CHEATBUCH INKL. DEMO-CD F. PSX - MIT CHEATS, TIPS & TRICKS ZU DEN NEUESTEN SPIELEN! 24,99 DM

CDG MEDIA

STÖTEROGGERSTR. 36
21339 LÜNEBURG

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!

BESTELLSHOTLINE:

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

04131 / 850610

FAX:

04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!

WONZ: Seit der Geburt der play PLAYSTATION festes Mitglied der Familie und mit Grafik-Azubi Fränk verantwortlich für das Layout der play. Ohne meinen Power-Macintosh kann ich keinen halben Tag überleben. In den gesetzlich vorgeschriebenen Bildschirm-pausen zocke ich leidenschaftlich gerne böse 3D-Shooter oder Rennspiele (Driver, Gran Turismo, Colin McRae Rally) auf der PlayStation, was auf dem nächtlichen Nachhauseweg des öfteren zu rekordverdächtigen Geschwindigkeitsmessungen der örtlichen Gesetzeshüter führt.

Fränk: Plopp, plopp, machen die Bierflaschen, die dazu beitragen, daß ich, der zweite echthaarange GrafikMACianer das schwuffige Design meines G3s ertrage. Plopp, plopp, so klingt auch meine Socom, deren Höchstgeschwindigkeitsgeschosse immer sicher ihren Weg finden. Ebenso ergötze ich mich nach einer ausgedehnten Prügellorgie an schnellen Rennspielen und dem schnellen Kick! Plopp, plopp, stöhnt auch mein Nissan in den jungfräulichen Morgenstunden, wenn er mit mir und eiskaltem Motor den heißen Ritt nach Hause antritt. Plopp, plopp, ah und fertig...



Tach Ihr da,

meine erste Frage an Euereins ist, ob man, um abgedruckt zu werden, so sehr schleimen muß, daß einem der Schleim zu den Ohren raustropft? Ich jedenfalls werde mich dieser Sitte bestimmt nicht anpassen; denn ich bin als Leser, Abonnent, PSX-User und zahlender Kunde Eures Mags nicht ganz zufrieden mit Euch! Da wäre zunächst einmal Eure „Entwicklung“ binnen der letzten Ausgaben. Lobenswert ist erst einmal, daß Ihr versucht, Euer Heft ständig zu verbessern, um den Wünschen der sicherlich recht großen Leserschaft zu entsprechen. Daß Ihr dabei manchmal einen ziemlich arroganten Schreibstil an den Tag legt, ist gelinde gesagt „nicht gut“. Als bestes von einigen Beispielen dient da wohl die Sache mit der Kritik die Ihr, wie im letzten Heft von einem Leser ohne angegebenen Namen (Kritik am Preis/Leistungsverhältnis) unbeantwortet laßt. Wieso? Die Zauberworte heißen hier wohl: Rechtfertigung und Einsicht! Außerdem frage ich mich, wie es möglich sein kann, daß jemand innerhalb von nur zwei Ausgaben ganze zweimal ins Heft kommt und das bei mehreren 100 oder 1000 Einsendungen, die Ihr so im Monat bekommt. Nicht genug, daß dies geschah - die beiden Briefe von diesem Mirco hatten auch noch denselben Inhalt. Sicherlich: das Problem mit den T-Shirts ist kein Einzelfall und daher ist es auch richtig, daß es angesprochen wird. Aber nur, damit er uns allen sagen kann, daß er es nun endlich hat und damit sogar „wer weiß wohin“ geht - das ist nun wirklich ein akuter Fall von Platzverschwendung. Ich war auch recht enttäuscht, daß es Euch nicht interessiert, was so mit dem Geld Eurer treuen Leser geschieht. Ich habe Euch nämlich in einem ziemlich ausführlichen Brief geschildert, wie ich dummerweise an Eurem An/Verkaufteil mitgemacht habe und von einem anderen PSX-Besitzer mehr oder weniger abgezockt wurde. Momentan lege ich auch keinen Wert mehr darauf, daß dieser Brief abgedruckt wird, obwohl er eine direkte Warnung an andere enthielt, die eigentlich von Euch hätte kommen müssen!

Nichtsdestoweniger habe ich es bis heute nicht bereut, daß ich ein (wenn auch ein zur Zeit etwas unzufriedener) Abonnent bin. Hinter lauter Kritik noch ein kleines Lob für Eure sehr gute Berichterstattung und Eure tollen Tests!

Maik Finzel, Weimar



Lieber Maik, wir empfinden Schleimerei eigentlich als 'ne ziemliche Sauerei, quillt doch mittlerweile schon das ganze Büro von dem glibbrigen Zeug fast über. Wie soll man da noch motiviert arbeiten? Schön also, daß Du bis auf die wenigen lobenden Zeilen fast gänzlich darauf verzichtet hast...

Unsere Zauberworte heißen übrigens Selbstbewußtsein und Weitsicht, nicht jede Kritik schreit nach Rechtfertigung oder Einsicht. Beispiel Mirco: unser Aboservice hat nicht optimal gearbeitet, Mirco war kein Einzelfall, also war es uns wichtig, auch den restlichen Lesern mitzuteilen, daß dieses Problem in Zukunft wohl weit weniger häufig auftreten wird. Eine halbe Textspalte bei 148 Seiten Heftumfang haben wir dafür geopfert - wirklich zu viel? Also lieber Maik, schreibe uns künftig keinen Brief mehr; denn jetzt warst Du in der play, und dabei belassen wir es Deiner Meinung nach dann auch - oder? Die PlayBörse haben wir sofort aus dem Heft genommen, als sich die Briefe mehrten, in denen einige Leser aufgebracht davon berichteten, von anderen um Ihr Geld betrogen worden zu sein. Allerdings haben wir es dummerweise versäumt, dies im Heft zu erklären. Sorry für that.

FREAK'S SHOP

A Bugs Life	79,95	Monster Seed	89,95
Akuji	84,95	Music	79,95
Apocalypse a/uncut	69,95	Need for Speed 4	84,95
Asterix	84,95	Nightmare Creatures	69,95
Big Air	84,95	<dt. & ungeschnitten - rotes Blut>	
Breath of Fire 3	79,95	Ninja	59,95
Bust-A-Move 4	64,95	Overblood <a/uncut>	69,95
Cardinal Syn	59,95	Populous	84,95
Civilization 2	89,95	Premier Manager 99	79,95
Colin McRae Rally	79,95	Pro Pinball Big Race	74,95
C & C Alarmstufe Rot	69,95	Rally Cross 2	74,95
Cool Boarders 3	89,95	Ridge Racer 4	84,95
Crash Bandicoot 3	79,95	Riven	59,95
Dreams (04)	84,95	Running Wild	84,95
FIFA '99	84,95	Shanghai	84,95
Fighting Force	59,95	Silent Hill (04/05)	84,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c		Sports Car GT (04)	84,95
Spieleberater	104,95	Streak	59,95
Fluid <a>	69,95	Tai-Fu (04)	84,95
Gex 3D Deep...	89,95	Time to kill	69,95
Grab des Pharaos (04)	84,95	Tombrail 3	69,95
Granstream Saga	74,95	Versailles <a>	59,95
Guardian Crusade	79,95	Warzone 2100 (04)	84,95
Hard Edge	89,95	Wild Arms	69,95
Hugo 2 (04)	89,95	WWF Warzone	59,95
KKND - Krossfire	89,95	Z	59,95
Metal Gear Solid	89,95	...und viele andere!!!	
Monopoly	79,95		

Zubehör:

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

Figuren:

Metal Gear Solid, Resident Evil, South Park, Spawn, Star Wars uva.	ab 9,95
--	---------



Sonderangebote:

Actua Golf	39,95	Frogger	49,95	Reboot	44,95
Actua Ice Hockey	39,95	Future Cop	44,95	Resident Evil & Berater	44,95
Air Race	44,95	G-Darius	49,95	Ridge Racer Rev.	39,95
Alien Trilogy a-uncut	49,95	G-Police (03)	44,95	Riot	39,95
Alundra	49,95	Gex 3D	44,95	Road Rage	39,95
Armored Core	39,95	Golden Goal '98	29,95	Rock'n Roll Racing	39,95
Assault Rigs	39,95	GTA Auto Mission*	44,95	Rogue Trip	49,95
A. Senna Kart Duel	44,95	Hard Boiled	29,95	S.C.A.R.S.	44,95
Azure Dreams	49,95	Herc's Adventure <a>	39,95	Sentinel incl. CD	44,95
B-Movie	49,95	Hercules	39,95	Shadowmaster	49,95
Batman & Robin	49,95	Hexen	49,95	Snow Racer '98	49,95
Bedlam	39,95	Incredible Hulk	29,95	Soulblade	39,95
Bio Freaks	49,95	Int. Superstar Soccer D	49,95	Spawn	49,95
Blast Radius	49,95	Invasion	49,95	Speedster	49,95
Blood Omen	44,95	Iznogud	44,95	Spider	39,95
Bug Riders	44,95	J. Grath Motorcross	49,95	S. Puzzle Fighter	39,95
Buggy	49,95	Jet Rider 2	49,95	Thunderhawk 2 <a>	49,95
Bust-A-Move 3	44,95	Jurassic Park	44,95	<ungeschnittene PAL-Version>	
Caesars Palace	39,95	Kick Off World	44,95	Toca Touring Car	44,95
Caesars Palace 2	49,95	Little Big Adventure	39,95	Tombrail 1 & 2 je	44,95
Casper	44,95	Megaman Battle & Ch	44,95	Unholy War	49,95
Castlevania	49,95	Motor Racer	44,95	V 2000 <a>	49,95
Chill	44,95	Need for Speed 2 <a>	49,95	Versus	39,95
Circuit Breakers	49,95	Newman Haas Racing	49,95	Virtual Pool	44,95
Command & Conquer	39,95	NHL Face Off '98	49,95	Viper <a>	49,95
Constructor	49,95	O.D.T.	49,95	Warhawk	44,95
Contra	39,95	Olympic Games	44,95	Wild 9 & T-Shirt	49,95
Cool Boarders 2	44,95	One	44,95	Wing Commander 4	49,95
Crash Bandicoot 2	44,95	Pandemonium 2	49,95	Wreckin' Crew	39,95
Crime Killer	39,95	Parappa the Rapper	44,95	X 2	29,95
Croc	39,95	Piball	29,95	WWF in your House	44,95
Cyball Zone	39,95	Powerboat Racing	39,95	Z <a>	49,95
Cyberspeed	29,95	Poy Poy	44,95	Zero Divide 2	49,95
Dark Omen	44,95	Premier Manager '98	49,95		
Dead or Alive	49,95	Psybadek	49,95		
Deathtrap Dungeon	49,95	Rally Cross	49,95		
Diablo	44,95	Rapid Racer	39,95		
Dodg'em Arena <a>	39,95	Rascal	44,95		
FIFA '97	39,95	Rayman	39,95		
Formel 1 '97	49,95				
Formula Karts	39,95				
Frankreich '98	44,95				
Frenzy	44,95				

* 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

PlayStation

incl. Dual Shock &
Lenkrad incl. Rumble
nur 344,-

Tel.: 02504 - 9330 - 33

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr

Sa.: 10.00-16.00 Uhr

An- und Verkauf

Alfred-Krupp-Str. 24 / 48291 Telgte

Fax: 02504 - 9330-99



PLAY NEWS

SOFTWARE - HARDWARE - BRANCHENGEFLÜSTER

Martin Weidner



Tekken Tag Tournament

„Die neueste Inkarnation in der Tekken-Serie wird im Sommer in den Spielhallen zu finden sein. Mehr dazu später.“

Namco Ltd.



Soul Reaver-Statue

Eidos Interactive beabsichtigt, parallel zur Veröffentlichung von Legacy of Kain Soul Reaver Anfang Juni handbemalte Statuen der Titelfigur Kain auf den Markt zu bringen. Das dazugehörige Modell wird wieder von dem Kölner Künstler Marc Klindert designt, der für Eidos Interactive bereits die lebensgroßen Lara Croft-Statuen entworfen hatte.

(Preis: ca. 99,- DM).



SV-1128 DEXDRIVE PSX Das Management-Genie

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



unverbindl. Preisempfl.

DM 79,99



P-108 VISION PAD COLOURS Bringt Farbe ins Spiel!

- Gamepad für die Sony PlayStation™
- 8 Standard-Feuertasten
- Dauerfeuerfunktion
- Zeitlupenfunktion
- In den Farben schwarz, rot, blau und grün erhältlich

unverbindl. Preisempfl.
DM 19,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Game Developers Conference 1999

GAME Developers
CONFERENCE 1999

„Die Zukunft der interaktiven Unterhaltung“ - so lautete das Leitthema der Keynote Speech, die Phil Harrison, Vice President Third Party Relations and R&D von Sony Computer Entertainment America, im Rahmen der Game Developers Conference (GDC) hielt, die vom 15.03.-19.03. im San Jose McEnery Convention Center stattfand. Eigentliches Thema des Keynote Events vom 18.03. war natürlich die neue PlayStation. Hier nun einige Auszüge:

„(...) Die Abwärtskompatibilität wird sich sehr auf die Branche auswirken, und dies nicht nur im Hinblick auf den kreativen Prozeß. Sie erleichtert den Übergang von der gegenwärtigen PlayStation auf die nächste Hardwaregeneration. Die gesamte Industrie wird davon profitieren. (...) Als derzeitige Entwicklungsumgebung verwenden wir Linux. Wir verfolgen allerdings eine evolutionäre Strategie, d.h. wir ermöglichen es Ihnen, ihre eigenen Entwicklungssysteme zu erstellen. Einige davon werden bereits in den nächsten Monaten verfügbar sein. (...) Wir haben ein Lizenzprogramm ins Leben gerufen, das es anderen Firmen erlaubt, Middleware (Anm.d.Red.: Entwicklertools) für die neue PlayStation anzubieten. Ich glaube deshalb nicht, daß kleinere Teams in Schwierigkeiten kommen werden, was die Höhe der Entwicklungskosten angeht. Ähnlich wie in der Filmindustrie

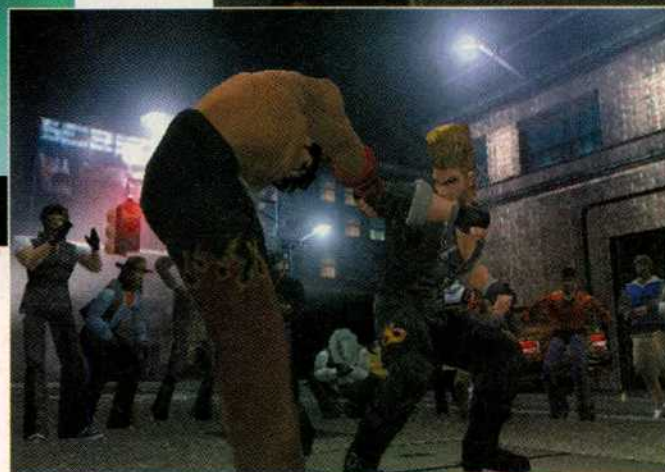
wird es „Titanic“-Produktionen geben, aber auch Titel von kleinen Studios. (...) Und nun zu einem kleinen Ausflug in die Geschichte: Diese Demos hier haben wir 1994 für die reguläre PlayStation

erstellt. Vor fünf Jahren waren sie revolutionär. Der Grund, weshalb ich Ihnen diese Demos zuerst zeige, ist folgender: Die Demos für die neue PlayStation sind genauso revolutionär wie diejenigen vor fünf Jahren. In der neuesten Version von NFL Gameday z.B. besteht jede Figur auf dem Screen aus 200 bis 250 Polygonen. In diesem Demo für die neue PlayStation verwenden wir allein für die Füße der Spieler je 300 Polygone. (...)“

Seinen Einstieg bei Sony fand Phil Harrison bereits 1992 als Director Product Development von Sony Electronic Publishing Ltd. Als erster Angestellter von Sonys europäischer Videospieledivision galt er bald als europäischer „Evangelist“ der PlayStation. 1993 wurde er mit dem Aufbau der Third Party Relations- und Research & Development-Division von Sony Computer Entertainment Europe beauftragt. Seit Oktober 1996 arbeitet Phil Harrison in der gleichen Position bei Sony Computer Entertainment America.

Im Rahmen der Game Developers Conference, zu der über 9.500 Fachbesucher strömten, fand darüber hinaus die Verleihung der Spotlight Awards statt. Gran Turismo von Sony Computer Entertainment Inc. wurde hier mit dem Titel „Best Simulation“ ausgezeichnet. Außerdem gaben die beiden irischen Entwicklerstudios Taintech Creative Studios und Telekinesis Research auf der GDC bekannt, mit Sony Computer Entertainment Europe eine Vereinbarung zur Coproduktion eines 3D-Jump'n Runs für die neue PlayStation unterzeichnet zu haben.

Die nächste GDC soll vom 09.-13.03.2000 stattfinden.



SV-1118A V3 RACING FX WHEEL PSX Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge Lenkreaktion
- Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Dual-Vibration Technologie
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar
- Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
- Analoge Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln
- Tasten-Umbelegungs-Funktion
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempfl.

DM 139,99



INTERACT

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

Lahra Soft

Universal Bootchip*

* für US, JP Importe
Für alle Playstationgenerationen mit Anleitung

3,99 DM

**Sony Playstation + Dualshock Pad
mit Universalumbau**

**249,99 DM
269,99 DM**

**Activator
59,99 DM**

Schummelmodul
mit Bootchipfunktion
ohne Garantieverlust (kein löten!)



JAM!! 169,99 DM

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



Preishit: ExpActivator (PS Hacker/Bootmaster/o.ä.)
gleiche Funktion wie Activator -mit deutscher Anleitung-

für schlappe
29,99 DM



**Game-Buster
deluxe 99,99 DM**
Schummelmodul mit
Code-Selbstfinder



**Infrarot-Pads
(2 Stück, kabellos!)
59,99 DM**

Dualshock



34,99 DM

Controller
mit Rumble



**Cyber Shock von Blaze
nur 54,99 DM**

Blaze-Controller 12,99 DM



Memory-Cards (unkomprimiert):

1 MB (15 Blocks) **9,99 DM**
2 MB (30 Blocks) **19,99 DM**
4 MB (60 Blocks) **29,99 DM**



Sonderangebot!
**8 MB Memory-Card
(120 Blocks)
24,99 DM**



**Memory-Cards
(mit LCD-Displays)**
24 MB (360 Blocks) **39,99 DM**
40 MB (600 Blocks) **49,99 DM**

Blaze Scorpion

Pistole mit Rückschlag
55,99 DM



MB Scorpion/Panther

(Optik & Funktion wie Scorpion)
39,99 DM



**PAL-BOOSTER
(NTSC/PAL-Converter)
Importe in Farbe!
29,99 DM**

RGB-Kabel

RGB-Kabel + Audioanschluß

GunCon-Kabel

Pad-Verlängerung

Link-Kabel

RF-Unit

MB Multi Player / Tap

Xploder

Xploder Pro

PSX-Mouse

V-Memory 1000

Pro Carry Case

Dualshock-tauglich

Antennenadapter

4 Spieler-Adapter

Mogelmodul

72 Memory-Cards in einer

Tasche für PSX + Zubehör

8,99 DM

10,99 DM

12,99 DM

7,99 DM

9,99 DM

19,99 DM

55,99 DM

79,99 DM

129,99 DM

29,99 DM

89,99 DM

79,99 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 20,00 DM pauschal. Kein Ladenverkauf nur Versand!
Händleranfragen erwünscht · Fax 02171 - 404173

PLAY NEWS

play
PLAYSTATION force

PLAY NEWS

Eagle One Harrier Attack

Glass Ghost, ein
Videospielabel von
Kuju Entertainment,
tat sich auf der Play-

Genre Shooter
Hersteller Infogrames
Entwickler Kuju Entertainment, Glass Ghost
Erhältlich ab September

Station bisher lediglich durch Xenocracy und Tank Racer für
Grolier Interactive hervor. Als sich abzeichnete, daß sich Grolier
Interactive wieder aus dem Publishing zurückziehen würde, begab
sich das Glass Ghost-Team für ihr nächstes Projekt scheinbar auf
die Suche nach einem neuen Publisher und wurde bei Infogrames
fündig.

Wie dem auch sei, laut Infogrames läßt sich Eagle One Harrier
Attack „nur mit Hollywoodfilmen vergleichen und stellt das
Actionerlebnis des Jahres dar“. Hm, wir beschränken uns wohl
doch lieber auf die Fakten wie z.B. einen Two Player Split Screen-
Modus, wahlweise im Dog-
fight oder im Cooperative
Play, und eine Storyline, in
der ein US-Marine 25 Mis-
sionen gegen eine Gruppe
Terroristen zu absolvieren
hat, die mit gestohlenen
sowjetischen Jagdmaschinen
kurzerhand Hawaii einge-
nommen haben.



PlayStation 2-News

Hideo Kojima, der Regisseur des Spionägethrillers Metal Gear Solid, bestätigte anlässlich einer Pressekonferenz in Frankfurt indirekt, daß Konami bereits an einem Sequel für die neue PlayStation arbeitet. „Ich habe bereits ein neues Projekt angefangen und ich glaube, Sie wissen, welchen Titel das Spiel tragen und für welche Plattform es erscheinen wird“, so Kojima. Die Lionhead Studios fassen eine Adaption ihres Debütittels Black & White für die neue PlayStation ins Auge. Ubi Soft zieht darüber hinaus in Erwägung, parallel zur Ausstrahlung einer TV-Serie zu Rayman Ende nächsten Jahres einen dritten Teil ihres Jump'n Run für die neue PlayStation zu veröffentlichen.

Zu den Third Party-Publishern, die bis heute offiziell erklärt haben, für die neue PlayStation zu entwickeln, zählen: Konami, Capcom, Square, Namco, From Software, Atlus, Enix, Koei, Acclaim Entertainment, GT Interactive, Electronic Arts und 989 Studios.

Für Naughty Dog Softwares Jason Rubin stellt die neue PlayStation sogar „einen größeren Schritt als seinerzeit von 2D- zu 3D-Spielen dar.“ Der Unterschied sei für ihn wie Nacht und Tag. „Ich glaube nicht, daß die auf dem PlayStation Meeting 1999 vorgestellten Demos aufgezeigt haben, wozu dieses System wirklich fähig ist. Diese Hardware wird revolutionär werden.“ Naughty Dog Software arbeitet laut Jason Rubin bereits an einem Projekt für die neue PlayStation. Einen weiteren Teil von Crash Bandicoot werde es auf der gegenwärtigen PlayStation hingegen nicht mehr geben. Man arbeite zwar auch an einem Spiel für die PlayStation 1, das Ende des Jahres von Sony Computer Entertainment veröffentlicht werden soll, es werde

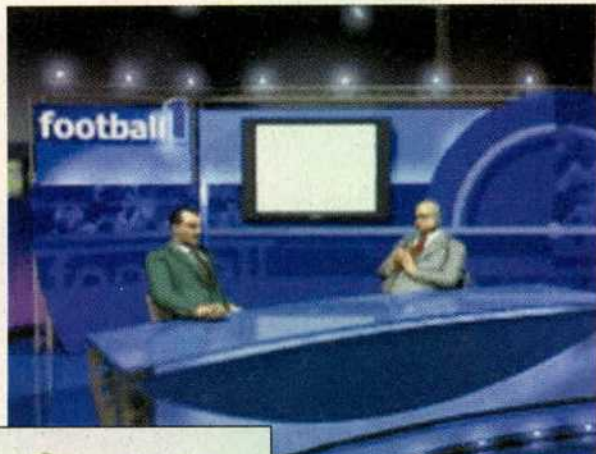
jedoch kein Crash-Spiel sein und auch kein Jump'n Run, sondern etwas völlig Neues, so Jason Rubin.



Naughty Dog Software

Codemasters veröffentlicht Fußballmanager

Nachdem Codemasters die exklusiven Rechte an der League Managers Association erworben hatte, gab der britische Publisher bekannt, bereits seit 18 Monaten an einem Fußballmanager für die PlayStation zu arbeiten. Die noch unbenannte Wirtschaftssimulation soll als einer der ersten PAL-Titel die PocketStation unterstützen und gegen Ende des Jahres ausschließlich für die PlayStation erscheinen. Nick Wheelwright, Managing Director von Codemasters, erwägt darüber hinaus erste konkrete Projekte für die neue PlayStation.



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

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,-
Nascar99	85,-
NBA Live 99	85,-
NHL 99	85,-
One	49,-
Rayman	45,-
Skull Monkeys	45,-
Slam & Jam	45,-
Soviet Strike	45,-
Space Jam	45,-
Street Fighter Col.	85,-

Hardware

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

Double Schock 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 Card 5Meg 69,-
RGB Kabel Nachb. 15,-
Rumble Pak Nachb. 25,-

auch ANKAUF von Spielen & Konsolen

**Bundesallee 71
12161 Berlin**

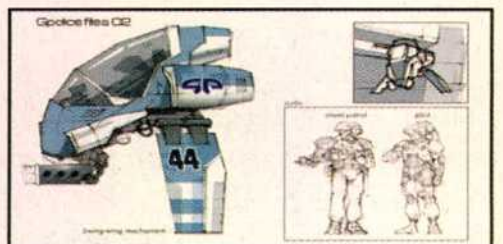
Fax.: 030 - 859 36 35 Porto & Versand 10,-DM
Tel.: 030 - 859 65 085 o. 86 * bei Drucklegung noch nicht verfügbar



Psygnosis schließt weitere Entwicklerstudios

Nachdem Psygnosis ihr Studio in San Francisco und ihre Niederlassung in Frankfurt geschlossen und ihre Publishingaktivitäten in den Vereinigten Staaten an Activision abgegeben hatte, schließt Psygnosis nun auch ihre Studios in Stroud und Paris.

Das „Wheelhouse“ wird nach der Fertigstellung von G-Police Weapons of Justice im Juni seine Pforten schließen. Ob Tanuki's Tale, ihr Jump'n Run im Stil von Rares Banjo-Kazooie, überhaupt noch auf den Markt kommen wird, ist unklar. Das 30köpfige Team in Paris wurde samt seinen verbleibenden Projekten O.D.T. 64 und 3X Science of War von Infogrames übernommen. Zu den verbleibenden Psygnosis-Studios zählen Liverpool, Leeds und Camden.



Nicht vergessen...

Die nächste

play PLAYSTATION

erscheint am **26.05.**

PLAYSTATION MULTINORM

Import

PREMIUM PACK 329.90 DM

PlayStation Multinorm 7502 inkl. RGB Kabel & orig. Sony 15 Block Memory Card & 2 orig. Sony Dual Shock Pads.

Auf alle Produkte 12 Monate Garantie



SPAR PACK 299.90 DM

PlayStation Multinorm 7502 inkl. orig. Sony Dual Shock Pad & orig. Sony digital Pad & Sony 15 Block Memory Card

Auf alle Produkte 12 Monate Garantie



GALAXY MEGA PLAY 02323 45188

Neues vom Team FEB

Nachdem nun endlich ein Publisher für das Werk der Hamburger gefunden wurde, kann das futuristische Rennspiel im Juli erscheinen. Der ursprüngliche Entwicklungsname YARG (Yet Another Racing Game) landete jedoch wieder in der Schublade und wird zusammen mit der Bekanntgabe des Herstellers enthüllt. Technisch hat sich viel getan. Das gesamte Spiel läuft nun in Hires bei rasenden 30 fps ab. Die Gleiter sind mit einer Environment Map versehen worden, die für Gran Turismo-ähnliche Spiegeffekte sorgt. Außerdem wird es exklusiv für die PlayStation-Version eine zusätzliche Bonus-Strecke geben. In der nächsten Ausgabe werden wir den potentiellen wipeOut-Killer näher unter die Lupe nehmen.



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

+++ Revolution Software designiert für Sony Computer Entertainment Europe das Action-Adventure **In Cold Blood**, das voraussichtlich im Herbst erscheinen soll. +++ Die Unique Development Studios arbeiten an **Snowriders**. +++ GT Interactive beabsichtigt, gegen Ende des Jahres u.a. **Jeff Wayne's War Of The Worlds**, **Duke Nukem: Time To Kill 2**, **Rogue Trip 2**, **Mort The Chicken**, **Unreal** und ein neues **Oddworld-Abenteuer** für die PlayStation zu veröffentlichen. +++ **Electronic Arts** plant, ein Entwicklerstudio in **Australien** zu gründen. Dort sollen eine Reihe von EA Sports-Titeln, aber auch andere Projekte betreut werden. Insgesamt soll EA Australia bis zu 30 Titel pro Jahr produzieren. +++ Titus veröffentlicht Yukes Beat'em Up **Eretzvuju** unter dem Titel **Evil Zone** im Westen. +++ Acclaim Entertainment arbeitet an **Armored Core**, **ReVolt**, **Jeremy McGrath Supercross 2000**, an zwei **South Park**-Titeln sowie an einer „neuen Wrestling-Serie“. Acclaim beabsichtigt darüber hinaus, parallel zur Veröffentlichung der neuen PlayStation in den USA und in Europa mit ersten Titeln auf dem Markt präsent zu sein, so Greg Fischbach, CEO von Acclaim Entertainment während einer Telekonferenz. +++ Electronic Arts, Eidos Interactive, Konami, Havas Interactive und Infogrames beabsichtigen, deutsche Entwicklungsabteilungen aufzubauen. +++ Eidos Interactive veröffentlicht ein offizielles Lösungsbuch zu **Gex Deep Cover Gecko**, **Warzone 2100** und **Legacy of Kain Soul Reaver**. +++ **Kazuo Hirai** wird zum President & CEO von Sony Computer Entertainment America ernannt. +++

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

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

Aktuelle Preislisten
per FAX

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

Sparen Sie Geld mit dem
'GAMERS POINT - RABATT SYSTEM'

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

Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM!!!

89,95
PlayStation

89,95
PlayStation

89,95
PlayStation

89,95
PlayStation

Neuheiten

PlayStation	PSX Disk Station	L. of Kain-Soul Reav.
Equalizer 89,95	PSX Space Station 44,95	Live Wire 64,95
Gamebuster DeLuxe 84,95	Actua NHL Hockey 99 89,95	Marvel S.H. Vs. SF *
XPloder PRO 114,95	Attack o.t. Saucerman *	Master of Monsters 89,95
Gun Predator 2 79,95	Big Air 89,95	Monkey Hero 89,95
Gun Real Arcade 99,95	Blood Lines 84,95	Moto Racer 44,95
Gun SCORPION 69,95	Bomb. Fantasy Race *	Myst. Ninja-Goemon *
Joyp. DS CyberSh. 49,95	Bomberman *	NHL Pro 99 *
Joyp. DS SUN Farb. 34,95	Capcom Generat. 1 *	Poy Poy 2 89,95
Joyp. Digital A.GAME 14,95	Carmageddon 84,95	Puma Street Soccer 99,95
Joypad Verlängerung 14,95	Castrol H. Superbike 89,95	Racing Simulation 2 89,95
Kabel RGB Microb. 14,95	Cool Boarders 2 44,95	R-Type Delta *
Kabel S-VHS EE 14,95	Cowpokes *	Rugrats 89,95
Lenkrad Fanatec 179,95	Discworld Noir 89,95	Sports Car GT 89,95
Lenk. GAMESTER DF 134,95	Diver's Dream 89,95	Street Fighter Alpha 3 89,95
Lenkrad GAMESTER 114,95	Dreams 89,95	S. F. Collection 2 79,95
Lenk. JORDAN V2 134,95	Driver 99,95	Swing 79,95
Lenkrad Race-Leader 134,95	GTA - London 44,95	Tai Fu 94,95
Lenk. Top Drive Plus 149,95	Guardian *	Tai Fu 94,95
Lenk. Top Drive 139,95	Hard Edge 99,95	Trap Gunner *
Memory Card 1M EE 14,95	Heart of Darkness 44,95	Triple P. Baseb. 2000 89,95
Memory Card 4M Mic. 44,95	Hogs of War *	Ubik 89,95
Memory Card 2M SUN 24,95	Hugo 2 94,95	Virus 89,95
Memory Card 8M SU 49,95	Joe Blow *	Warzone 2100 89,95
Memory Card 24M SU 69,95	Kensei Sacred Fist 89,95	WWF - Attitude *
Memory Card 48M 89,95	Kingsley 89,95	X Games Pro Boarder 89,95
Mouse DASHINE 34,95	KKND 2 Krossfire 94,95	X-Men *
	Le Mans 24 99,95	Yoyo's Puzzle Park 79,95

ab 250,- DM 1x1Meg Memory Card kostenlos (N64/PSX) (lieferbare Ware) (nur bei Software)

Top 20

1. Need for Speed 4 89,95

2. Civilization 2 94,95

3. KKND 2 Krossfire 94,95

4. Hard Edge 99,95

5. Asterix 99,95

6. NHL Face Off 99 84,95

7. Street Skater 89,95

8. Bust-a-Move 4 69,95

9. Dark Stalkers 3 84,95

10. Guardians Crusade 84,95

11. Pool Hustler 99,95

12. Shanghai True Valor 99,95

13. Gex 3 - Deep Cover Gecko 99,95

14. Populous - The Beginning 89,95

15. Pro 18 World Tour Golf 89,95

16. Crash Bandicoot 3 - Warped 89,95

17. Fifa 99 89,95

18. Final Fantasy Tactics 129,95

19. Metal Gear Solid 99,95

20. NBA Live 99 89,95

Gebote

PlayStation	Krazy Ivan	Bio Freaks
Hardboiled 29,95	Constructor 44,95	Formel 1 '95 44,95
Projekt X2 29,95	Contra 3D 44,95	Crash Bandicoot 2 44,95
W.G. 3D Hockey 98 29,95	Gex 2-Enter t. Gecko 44,95	Porsche Challenge 49,95
PowerBoat Racing 29,95	Hercules 44,95	Deathtrap Dungeon 49,95
Destruction Derby 1 29,95	Micro Machines V3 44,95	Oddworld - Oddyssey 49,95
Wipeout 29,95	Casper 44,95	Wild 9's 49,95
Wrecking Crew 34,95	Croc: Leg. Gobbo 44,95	Azure Dreams 49,95
G-Darius 39,95	Jurassic Park - L.W. 44,95	Resident Evil 1 49,95
Devils Deception 39,95	Lost Vikings 2 44,95	Skull Monkeys 49,95
Ayrton Senna Kart 39,95	Mickeys Wild Adv. 44,95	ODT 49,95
Blast Radius 39,95	Rayman 44,95	Pitfall 3D 49,95
Vs. (Versus) 39,95	TOCA Tour. Car Ch. 44,95	Rogue Trip 49,95
Rock & Roll Racing 2 39,95	Tomb Raider 1 44,95	Soul Blade 49,95
MDK 39,95	X-Men: Child. Atom 44,95	B-Movie 49,95
Armored Core 39,95	C&C 1: Tiberiumk. 44,95	Warhammer 2-D.Om. 49,95
Crow - City of Angels 44,85	Forsaken 44,95	Golden Goal 98 49,95
Alien Trilogy 44,85	Wipeout 2097 44,95	Diablo 49,95
Worms 44,85	Lemmings 44,95	Tomb Raider 2 49,95
Destruction Derby 2 44,95	Ridge Racer Revol. 44,95	Frankreich 98-WM 49,95
Int. Track & Field 44,95	V-Rally 44,95	Int. SS Soccer Pro 98 54,95
Premier Manager 98 44,95	Grand Theft Auto 44,95	WWF - Warzone 59,95
	Warhammer 1 44,95	Bust-a-Move 3 59,95

Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem (ntsc/pal) - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, 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

PLAY
NEWSErste Details
zu wipEout 3

Psygnosis' Studio in Leeds arbeitet fieberhaft an einem Sequel zu ihrem futuristischen Racer wipEout 2097. Zu den ersten bekannten Features zählen drei weitere Teams, sieben neue Waffensysteme und insgesamt acht neue Strecken. wipEout 3 soll in Hires ablaufen, Sonys Dual Shock Analog Controller unterstützen und u.a. folgende Spielmodi aufweisen: Tournament, Challenge und Death Match via Split Screen. Als voraussichtlicher Erscheinungstermin wurde November bekanntgegeben. Attention To Detail arbeitet indes an einem Sequel zu Rollcage. Erste Details hierzu sollen auf der E3 Show in Los Angeles bekanntgemacht werden.

playstation
mogelpower 99

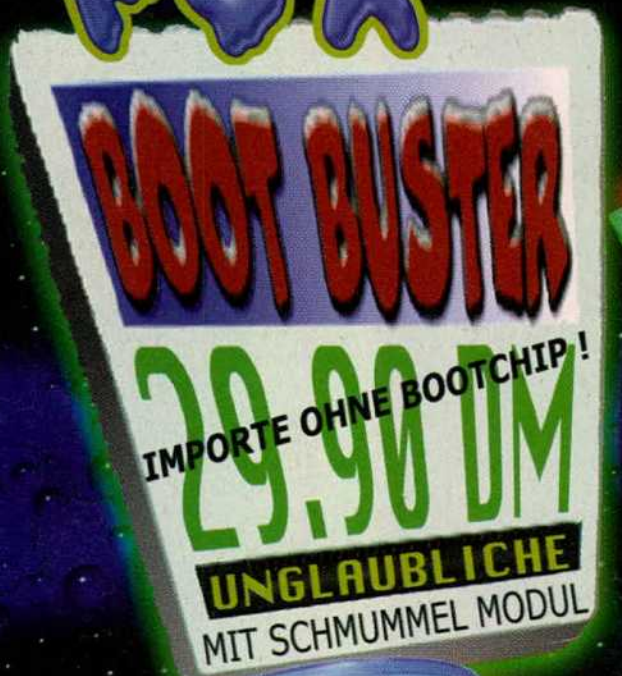
René Meyers zweite, deutlich erweiterte Ausgabe seiner playstation mogelpower enthält Cheats und Levelcodes zu insgesamt 666 PlayStation-Spielen. Darüber hinaus befinden sich in dem 376 Seiten umfassenden Tips & Tricks-Buch mehrere tausend Codes für die Schummelmodule Gamebuster und Xploder (ISBN 3-8272-9053-8, Preis: 24,80 DM).

play PLAYSTATION verlost in Zusammenarbeit mit X-Games, einem Label des Markt & Technik Buch- und Software-Verlags, 10 Ausgaben der playstation mogelpower 99. Was Ihr dafür tun müßt? Schreibt einfach das Stichwort „mogelpower“ auf eine Postkarte und ab damit an: redaktion play PLAYSTATION, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg, oder Ihr nehmt per Fax (0931/40691-23) teil oder per email (redaktion-@playplaystation.com). Abonnenten nehmen automatisch an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 05.05.99.



PSX - DISCOUNTER

WWW.PSX-DISCOUNTER.DE

TASTY
MEADOW

FAX : 040 - 853 73 697

STRESEMANNSTR. 167 22769 HAMBURG

HOTLINE : 040 - 853 73 196



VGA BOX (SPIELT PSX AUF PC MONITOR) 129.- DM

MOVIE CARD 99.- DM

RF UNIT (FÜR TV OHNE SCART) 14.90 DM

MEMORYCARD 2M 18.90 DM MEMORYCARD 24M 29.90 DM

MEMORYCARD 4M 28.90 DM MEMORYCARD 48M 39.90 DM

Syphon Filter erscheint als PAL-Version

989 Studios' Shooter Syphon Filter (vgl. TestScreen der US-Importversion in play 04/99, Rating: 9 von 10) wird nun doch über Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) vertrieben. Die PAL-Version, die eine USK-Empfehlung von „ab 16“ bekommen hat, soll voraussichtlich am 9. Juli in den Handel kommen. 989 Studios arbeitet derweil an zwei neuen Projekten, dem Action-Adventure Xena: Warrior Princess, das in den Vereinigten Staaten im August erscheinen soll, und an 3Xtreme, das diesmal mit Skateboards, In-line Skates und BMX-Bikes aufwarten und in den USA bereits am 20. April auf den Markt kommen soll.



TechnoMage

Mit „Anno 1602 - Erschaffung einer neuen Welt“ stellte Sunflowers unter Beweis, daß Spiele aus deutschen Landen doch

(inter)national erfolgreich sein können. Ihr nächstes Projekt fällt deshalb gleich plattformübergreifend aus. TechnoMage präsentiert sich als Genremix aus Action- und Rollenspielelementen und soll voraussichtlich mit acht Spielwelten aufwarten; mehr dazu folgt in der nächsten Ausgabe der play.

GenreRPG
HerstellerInfogrames
EntwicklerSunflowers
Erhältlich abSeptember



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

+++ Red Storm veröffentlicht im 3. Quartal **Aironauts** von den Red Lemon Studios. +++ Software Creations arbeitet im Auftrag von EA Sports an **Premier League AllStars**. +++ Z-Axis entwickelt für MGM Interactive eine Adaption des 70er Movies **Rollerball**. +++ Nach Sony Computer Entertainment Deutschland und Konami of Europe beabsichtigt auch **Eidos Interactive**, gegen den Verkauf von **NTSC-Importsoftware** vorzugehen. +++ **Teruhisa Tokunaka**, ehemals Chief Executive Officer (CEO) von Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI), übernimmt seit 1. April das Amt des Representative Directors. **Ken Kutaragi**, der „Vater“ der PlayStation, wird zum President & CEO von SCEI ernannt. +++ Der französische Publisher **Titus Interactive** geht eine Minderheitsbeteiligung an **Interplay** ein. +++ GT Interactive zieht für die Umsetzung von **Driver** u.a. die Synchronstimmen von Nicolas Cage, Pamela Anderson und Alf heran. +++ Infogrames tritt mit **V-Rally** als Sponsor der 43. Tour of Corsica auf, die vom 06.05.-09.05. stattfindet. +++ Der neue **Bond-Streifen The World is Not Enough**, der im November in den Kinos anlaufen wird, soll von Electronic Arts/MGM Interactive auch für die PlayStation adaptiert werden. +++ Take 2 Interactive und Telstar Electronic Studios unterzeichnen einen Copublishingdeal. Die ersten Titel, die unter diese Vereinbarung fallen, sind u.a. **Unification** und **Airport Inc.** für die PlayStation. +++ Der französische Publisher **Infogrames** akquiriert den britischen Softwarehersteller **Gremlin Interactive** und dessen Tochterfirma **DMA Design**. Infogrames verfolgt damit u.a. das Ziel, ein eigenes Sportspiel-Label ins Leben zu rufen. Darüber hinaus übernimmt Infogrames **Melbourne House**, die Videospieledivision des australischen Publishers Beam Software. +++ Drei ehemalige Mitarbeiter von Bullfrog Productions rufen unter der Führung von Glenn Corpes ihr eigenes Entwicklerstudio, **Lost Toys**, ins Leben. +++ **Wing Commander The Movie**, das mit einem Budget von 30 Millionen Dollar inszeniert wurde, blieb lediglich zwei Wochen in den Top 10 der US-Kincharts. Regie führte Chris Roberts. +++ Die Bitmap Bros. arbeiten an **Speedball 2100**, einem Sequel zu ihrem futuristischen Sportspiel **Speedball 2**, das im November '90 für den Commodore Amiga erschienen und später für CD32, Atari ST, PC, Mega Drive, Master System und Game Boy umgesetzt worden war. +++ Die Academy of Interactive Arts and Sciences würdigt den Spieleentwickler **Sid Meier** mit ihrem Hall of Fame Award. Die Verleihung findet am 13.05. auf der E3 Show in Los Angeles statt. +++ Der kalifornische Publisher **Crave Entertainment** geht eine strategische Allianz mit dem japanischen Entwicklerstudio **Genki** ein. Erstes Ergebnis der Zusammenarbeit stellt das RPG **Jade Cocoon: The Story of Tamamayu** dar, das im Juli in den Vereinigten Staaten veröffentlicht werden soll. +++ Die Eidos Interactive-Tochter Pumpkin Studios arbeitet an einem Sequel zu ihrem Echtzeitstrategie-Spiel **Warzone 2100**. +++ Eclipse setzt ihren Mech-Shooter **Iron Soldier** für die PlayStation um. +++ Codemasters verschiebt den Erscheinungstermin von **Prince Naseem Boxing** auf September. +++ Neversoft Entertainment arbeitet für Activision an einer PlayStation-Adaption von **Spider-Man**. +++

- Ticker - Ticker - 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
Leerhülle 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
5300 Stalker 3 dtDM 99,95
Actua NHL Hockey'99* kpl.dtDM 89,95
Asterix kpl.dtDM 89,95
Bass Landing dtDM 89,95
Big Air kpl.dtDM 89,95
Blood Lines dtDM 79,95
Bomberman Fantasy Racing* dtDM 89,95
Bust a Move 4 dtDM 69,95
Capcom Generations 1* dtDM 84,95
Carmageddon* dtDM 89,95
Castrol Honda Superbike* dtDM 89,95
Civilization II dtDM 89,95
Crash Bandicoot 2 Platinum kpl.dtDM 49,00
Dark Stalkers III dtDM 89,95
Discworld Noir* kpl.dtDM 89,95
Divers Dream dtDM 89,95
Dreams dtDM 89,95
Driver* kpl.dtDM 94,95
G-Police Platinum dtDM 49,00
Gex - Deep Cover Gecko kpl.dtDM 94,95
Global Domination kpl.dtDM 89,95
GTA: London* dtDM 49,00
Guardian's Crusade dtDM 89,95
Hard Edge* kpl.dtDM 89,95
Hogs of War* kpl.dtDM 89,95
Hugo II dtDM 94,95
Kensei-Sacred Fist* dtDM 89,95
Kingsley dtDM 89,95
KKND dtDM 89,95
Legacy of Kain:Soul Reaver* dtDM 99,95
Live Wire dtDM 69,95
Marvel Super Heroe Streetfighter dtDM 89,95
Monkey Hero* dtDM 89,95
Monster Seed dtDM 89,95
Moto Racer Platinum kpl.dtDM 49,00
Need for Speed 4 kpl.dtDM 89,95
NHL Face Off'99 dtDM 79,95
Populous-the Beginning kpl.dtDM 89,95
Raycing Simulation 2 dtDM 89,95
Rally Cross 2 dtDM 84,00
Retro Force dtDM 89,95
Ridge Racer Type 4 dtDM 89,95
Sports Car GT* kpl.dtDM 89,95
Street Fighter Alpha 3* dtDM 89,95
Street Fighter Collection 2 dtDM 79,95
Street Skater kpl.dtDM 89,95
Swing kpl.dtDM 69,95
T'ai-Fu dtDM 84,00
Tiny Tank* kpl.dtDM 89,95
Tomb Raider II Platinum* kpl.dtDM 49,00
Total Driving Platinum dtDM 49,00
Ubik* kpl.dtDM 89,95
UEFA Champ.League 98/99* dtDM 94,95
Virus* dtDM 89,95
Viva Fußball dtDM 84,95
Warzone 2100* dtDM 89,95
Wing Over 2 dtDM 84,95
WWF:Attitude* dtDM 84,95
X-Game Pro Boarder 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

Game It!

0180/522 5300
0831/57 51 57

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

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

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei
bei Konsolenartikeln: ab 49,99 Warenwert frei
- Vorkasse / Scheck DM 4,99 ab DM 180,- frei,
bei Konsolenartikeln: ab 49,99 Warenwert frei

Preise Stand 13.4.99 * = noch nicht verfügbar am 13.4.
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post
und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX

360°	49,99
3D-Element	49,99
Abel's Odyssey	49,99
Abel's Odyssey 2	49,99
Actia Golf 3	49,99
Actia Golf 3	49,99
Actia Pool*	49,99
Actia NHL Hockey 99	49,99
Actia Soccer 3	49,99
Adidas Powersoccer 4	49,99
Akuma	49,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	49,99
Alien Trilogy	49,99
All Star Tennis 99	49,99
Alundra	49,99
Apocalypse	49,99
Asterix	49,99
Atlantis	49,99
Attack of Saucerman*	49,99
Azure Dreams	49,99
Azura	49,99
Baphomet's Fluch 2	49,99
Batman & Robin	49,99
Beast Wars	49,99
Big Air	49,99
Big Race USA	49,99
Big Size & Blade	49,99
Big Time	49,99
Booby Roar	49,99
Booby Roar 2	49,99
Comberman	49,99
Crash Fantasy Racing	49,99
Crash Champions	49,99
Crash of Fire 3	49,99
Crash Special Ed.	49,99

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.

Brunswick Bowling	89,99
Bugs Bunny*	49,99
Bugs Bunny Life*	49,99
Bugs Bunny Life 2*	49,99
Bugs Bunny Life 3*	49,99
Bugs Bunny Life 4*	49,99
Bugs Bunny Life 5*	49,99
Bugs Bunny Life 6*	49,99
Bugs Bunny Life 7*	49,99
Bugs Bunny Life 8*	49,99
Bugs Bunny Life 9*	49,99
Bugs Bunny Life 10*	49,99
Bugs Bunny Life 11*	49,99
Bugs Bunny Life 12*	49,99
Bugs Bunny Life 13*	49,99
Bugs Bunny Life 14*	49,99
Bugs Bunny Life 15*	49,99
Bugs Bunny Life 16*	49,99
Bugs Bunny Life 17*	49,99
Bugs Bunny Life 18*	49,99
Bugs Bunny Life 19*	49,99
Bugs Bunny Life 20*	49,99
Bugs Bunny Life 21*	49,99
Bugs Bunny Life 22*	49,99
Bugs Bunny Life 23*	49,99
Bugs Bunny Life 24*	49,99
Bugs Bunny Life 25*	49,99
Bugs Bunny Life 26*	49,99
Bugs Bunny Life 27*	49,99
Bugs Bunny Life 28*	49,99
Bugs Bunny Life 29*	49,99
Bugs Bunny Life 30*	49,99
Bugs Bunny Life 31*	49,99
Bugs Bunny Life 32*	49,99
Bugs Bunny Life 33*	49,99
Bugs Bunny Life 34*	49,99
Bugs Bunny Life 35*	49,99
Bugs Bunny Life 36*	49,99
Bugs Bunny Life 37*	49,99
Bugs Bunny Life 38*	49,99
Bugs Bunny Life 39*	49,99
Bugs Bunny Life 40*	49,99
Bugs Bunny Life 41*	49,99
Bugs Bunny Life 42*	49,99
Bugs Bunny Life 43*	49,99
Bugs Bunny Life 44*	49,99
Bugs Bunny Life 45*	49,99
Bugs Bunny Life 46*	49,99
Bugs Bunny Life 47*	49,99
Bugs Bunny Life 48*	49,99
Bugs Bunny Life 49*	49,99
Bugs Bunny Life 50*	49,99
Bugs Bunny Life 51*	49,99
Bugs Bunny Life 52*	49,99
Bugs Bunny Life 53*	49,99
Bugs Bunny Life 54*	49,99
Bugs Bunny Life 55*	49,99
Bugs Bunny Life 56*	49,99
Bugs Bunny Life 57*	49,99
Bugs Bunny Life 58*	49,99
Bugs Bunny Life 59*	49,99
Bugs Bunny Life 60*	49,99
Bugs Bunny Life 61*	49,99
Bugs Bunny Life 62*	49,99
Bugs Bunny Life 63*	49,99
Bugs Bunny Life 64*	49,99
Bugs Bunny Life 65*	49,99
Bugs Bunny Life 66*	49,99
Bugs Bunny Life 67*	49,99
Bugs Bunny Life 68*	49,99
Bugs Bunny Life 69*	49,99
Bugs Bunny Life 70*	49,99
Bugs Bunny Life 71*	49,99
Bugs Bunny Life 72*	49,99
Bugs Bunny Life 73*	49,99
Bugs Bunny Life 74*	49,99
Bugs Bunny Life 75*	49,99
Bugs Bunny Life 76*	49,99
Bugs Bunny Life 77*	49,99
Bugs Bunny Life 78*	49,99
Bugs Bunny Life 79*	49,99
Bugs Bunny Life 80*	49,99
Bugs Bunny Life 81*	49,99
Bugs Bunny Life 82*	49,99
Bugs Bunny Life 83*	49,99
Bugs Bunny Life 84*	49,99
Bugs Bunny Life 85*	49,99
Bugs Bunny Life 86*	49,99
Bugs Bunny Life 87*	49,99
Bugs Bunny Life 88*	49,99
Bugs Bunny Life 89*	49,99
Bugs Bunny Life 90*	49,99
Bugs Bunny Life 91*	49,99
Bugs Bunny Life 92*	49,99
Bugs Bunny Life 93*	49,99
Bugs Bunny Life 94*	49,99
Bugs Bunny Life 95*	49,99
Bugs Bunny Life 96*	49,99
Bugs Bunny Life 97*	49,99
Bugs Bunny Life 98*	49,99
Bugs Bunny Life 99*	49,99
Bugs Bunny Life 100*	49,99

Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!!

Centipede*	87,99
Chester*	49,99
Civilization 2*	49,99
Civilization 3*	49,99
Civilization 4*	49,99
Civilization 5*	49,99
Civilization 6*	49,99
Civilization 7*	49,99
Civilization 8*	49,99
Civilization 9*	49,99
Civilization 10*	49,99
Civilization 11*	49,99
Civilization 12*	49,99
Civilization 13*	49,99
Civilization 14*	49,99
Civilization 15*	49,99
Civilization 16*	49,99
Civilization 17*	49,99
Civilization 18*	49,99
Civilization 19*	49,99
Civilization 20*	49,99
Civilization 21*	49,99
Civilization 22*	49,99
Civilization 23*	49,99
Civilization 24*	49,99
Civilization 25*	49,99
Civilization 26*	49,99
Civilization 27*	49,99
Civilization 28*	49,99
Civilization 29*	49,99
Civilization 30*	49,99
Civilization 31*	49,99
Civilization 32*	49,99
Civilization 33*	49,99
Civilization 34*	49,99
Civilization 35*	49,99
Civilization 36*	49,99
Civilization 37*	49,99
Civilization 38*	49,99
Civilization 39*	49,99
Civilization 40*	49,99
Civilization 41*	49,99
Civilization 42*	49,99
Civilization 43*	49,99
Civilization 44*	49,99
Civilization 45*	49,99
Civilization 46*	49,99
Civilization 47*	49,99
Civilization 48*	49,99
Civilization 49*	49,99
Civilization 50*	49,99
Civilization 51*	49,99
Civilization 52*	49,99
Civilization 53*	49,99
Civilization 54*	49,99
Civilization 55*	49,99
Civilization 56*	49,99
Civilization 57*	49,99
Civilization 58*	49,99
Civilization 59*	49,99
Civilization 60*	49,99
Civilization 61*	49,99
Civilization 62*	49,99
Civilization 63*	49,99
Civilization 64*	49,99
Civilization 65*	49,99
Civilization 66*	49,99
Civilization 67*	49,99
Civilization 68*	49,99
Civilization 69*	49,99
Civilization 70*	49,99
Civilization 71*	49,99
Civilization 72*	49,99
Civilization 73*	49,99
Civilization 74*	49,99
Civilization 75*	49,99
Civilization 76*	49,99
Civilization 77*	49,99
Civilization 78*	49,99
Civilization 79*	49,99
Civilization 80*	49,99
Civilization 81*	49,99
Civilization 82*	49,99
Civilization 83*	49,99
Civilization 84*	49,99
Civilization 85*	49,99
Civilization 86*	49,99
Civilization 87*	49,99
Civilization 88*	49,99
Civilization 89*	49,99
Civilization 90*	49,99
Civilization 91*	49,99
Civilization 92*	49,99
Civilization 93*	49,99
Civilization 94*	49,99
Civilization 95*	49,99
Civilization 96*	49,99
Civilization 97*	49,99
Civilization 98*	49,99
Civilization 99*	49,99
Civilization 100*	49,99

Silent Hill*

Billig!!!

Supercross feat.	49,99
Streetfighter Alpha 3	89,99
Super Pang Coll.	89,99
Super Pocket Fight	79,99
Tai Fu	89,99
Tekken 2 Platin.	109,99
Tekken 3	109,99
Test Drive 5	89,99
Test Drive 4 x 4	89,99
The unholly War*	89,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	89,99
TOCA Platinum	89,99
TOCA 2	89,99
Tomb Raider 1	89,99
Tomb Raider 2	89,99
Tomb Raider 3	89,99
Tomb Raider 4	89,99
Tomb Raider 5	89,99
Tomb Raider 6	89,99
Tomb Raider 7	89,99
Tomb Raider 8	89,99
Tomb Raider 9	89,99
Tomb Raider 10	89,99
Tomb Raider 11	89,99
Tomb Raider 12	89,99
Tomb Raider 13	89,99
Tomb Raider 14	89,99
Tomb Raider 15	89,99
Tomb Raider 16	89,99
Tomb Raider 17	89,99
Tomb Raider 18	89,99
Tomb Raider 19	89,99
Tomb Raider 20	89,99
Tomb Raider 21	89,99
Tomb Raider 22	89,99
Tomb Raider 23	89,99
Tomb Raider 24	89,99
Tomb Raider 25	89,99
Tomb Raider 26	89,99
Tomb Raider 27	89,99
Tomb Raider 28	89,99
Tomb Raider 29	89,99
Tomb Raider 30	89,99
Tomb Raider 31	89,99
Tomb Raider 32	89,99
Tomb Raider 33	89,99
Tomb Raider 34	89,99
Tomb Raider 35	89,99
Tomb Raider 36	89,99
Tomb Raider 37	89,99
Tomb Raider 38	89,99
Tomb Raider 39	89,99
Tomb Raider 40	89,99
Tomb Raider 41	89,99
Tomb Raider 42	89,99
Tomb Raider 43	89,99
Tomb Raider 44	89,99
Tomb Raider 45	89,99
Tomb Raider 46	89,99
Tomb Raider 47	89,99
Tomb Raider 48	89,99
Tomb Raider 49	89,99
Tomb Raider 50	89,99
Tomb Raider 51	89,99
Tomb Raider 52	89,99
Tomb Raider 53	89,99
Tomb Raider 54	89,99
Tomb Raider 55	89,99
Tomb Raider 56	89,99
Tomb Raider 57	89,99
Tomb Raider 58	89,99
Tomb Raider 59	89,99
Tomb Raider 60	89,99
Tomb Raider 61	89,99
Tomb Raider 62	89,99
Tomb Raider 63	89,99
Tomb Raider 64	89,99
Tomb Raider 65	89,99
Tomb Raider 66	89,99
Tomb Raider 67	89,99
Tomb Raider 68	89,99
Tomb Raider 69	89,99
Tomb Raider 70	89,99
Tomb Raider 71	89,99
Tomb Raider 72	89,99
Tomb Raider 73	89,99
Tomb Raider 74	89,99
Tomb Raider 75	89,99
Tomb Raider 76	89,99
Tomb Raider 77	89,99
Tomb Raider 78	89,99
Tomb Raider 79	89,99
Tomb Raider 80	89,99
Tomb Raider 81	89,99
Tomb Raider 82	89,99
Tomb Raider 83	89,99
Tomb Raider 84	89,99
Tomb Raider 85	89,99
Tomb Raider 86	89,99
Tomb Raider 87	89,99
Tomb Raider 88	89,99
Tomb Raider 89	89,99
Tomb Raider 90	89,99
Tomb Raider 91	89,99
Tomb Raider 92	89,99
Tomb Raider 93	89,99
Tomb Raider 94	89,99
Tomb Raider 95	89,99
Tomb Raider 96	89,99
Tomb Raider 97	89,99
Tomb Raider 98	89,99
Tomb Raider 99	89,99
Tomb Raider 100	89,99

Vorkasse nur noch DM 4,99
alle Versandarten frei
ab DM 180,-

Titel des Monats

Mai (PSX):

V-Rallye 2

94,99 incl. Versand

Knallhart kalkuliert

Unsere

PSX TOP 10

Bugs Bunny*	92,99
Bust a Move 4	67,99
C & C 1	49,99
Carmaggeddon*	79,99
Driver*	89,99
F1 98	79,99
Heart of Darkness*	89,99
Hugo 2*	84,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Player Manager	84,99

V-Rallye 99	94,99
Vigilante 8*	109,99
Virtual Pool	102,99
Wave Race	69,99
Wayne Gretzky 98	104,99
Wideout 64*	119,99
WCW vs. NWO	149,99
WWF: Warzone	189,99
Yoshis Story	89,99
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
Controller grau	57,99
Controller Pak	44,99
Controller bunt	57,99
Controller Pak Catz	54,99
Expansion Pak	67,99
Gamebust	89,99
Lenkrod m. Rumbel	104,99
Memory Card 1MB	19,99
Memory Card 2MB	19,99
Powerflash	84,99
RF-Set (Nintendo)	49,99
RF-Unit	29,99
RGB-Kabel	19,99
Rumble Pak (Nint)	39,99
Rumble Pak +	29,99
256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	19,99

DREAMCAST

Der gewerbliche Import der Dreamcast ist leider illegal.
Wir halten es nicht für vertretbar,
ein Gerät zu verkaufen, bei dem es
sehr zweifelhaft ist, ob Software-
und Ersatzteilversorgung sicherge-
stellt sind.
Zufriedene Kunden sind uns
wichtiger als eine schnelle Mark.
Zum 9.9.99 werden wir die
deutsche Dreamcast zu traum-
haften Konditionen liefern.

Gamestar-Leserbefragung 9/98:

Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender
wurde häufiger als Einkaufsquelle
angegeben!
Yeeehaaaa!!!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515-52 & 54)

Fragen Sie nach unserem
Händler-Partnerschaftsmodell!!

12277 Berlin	JE Games Marienfelde EKZ Südmeile - 030/72325248
16761 Hennigsdorf	JE Games EKZ „Das Ziel“ - 03302/272706
21335 Lüneburg	Heiligengeiststr. 26 - 04131/735386
47441 Moers	Augustastr. 6a - 02841/92440
63667 Nidda	Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt	SCREAMAX Interactive Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
64625 Bensheim	SCREAMAX Interactive Schlinkengasse 4 - 06251/690399
66953 Pirmasens	Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal	Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen	Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen	Melzergasse 1 - 07071/121847
76726 Gernersheim	Marktstr. 22 - 07274/78045
76829 Landau	Lindbrunnstr. 34 - 06341/930570
87435 Kempten	In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen	Maximilianstr. 21 - 08331/497199
88131 Lindau	Kolpingstr. 3 - 08382/1255
88212 Ravensburg	Marktstr. 12 - Neu ab 1.6.99
89073 Ulm	Hafengasse 23 - 0731/9216497



Golden Bastard Awards

Smoking Gun Productions organisiert in Kooperation mit dem britischen Branchenblatt Computer Trade Weekly (CTW) die ersten

Der vorläufige Stand der Dinge zum 11.04.:

Schlechtestes Spiel aller Zeiten

1. Banzai Bug
2. Psybadek
3. Conquest Earth
4. Hedz
5. Rise of the Robots

Miesestes Babe

1. Lara Croft in Tomb Raider
2. Kylie Minogue in Street Fighter The Movie
3. Dina Plato in Night Trap
4. Lula in Lula
5. Elexis Sinclair in *

* wurde am 04.12.1998 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert.

Golden Bastard Awards. Die „rühmlichen Auszeichnungen“, u.a. in den Kategorien „Schlechtestes Spiel aller Zeiten“, „Sinnloseste Verschwendung von FMV“, „Dürrigste Filmumsetzung“ und „Miesestes Babe“, sollen auf der E3 Show, die vom 13.-15.05. in Los Angeles stattfindet, bekanntgegeben werden. Stimmen werden noch unter www.spacebastards.com/vote/default.html entgegengenommen.

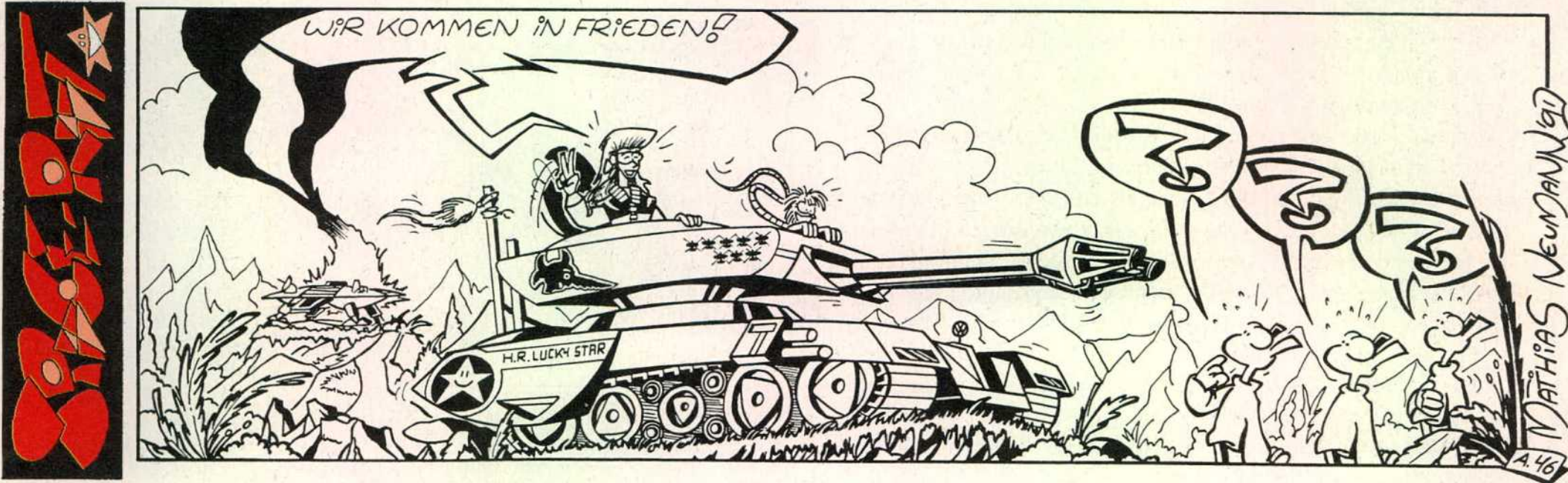
Enix' Star Ocean: The Second Story erscheint in den USA

Sony Computer Entertainment America kündigt an, Enix' Star Ocean: The Second Story im Juni auf den Markt zu bringen. Star Ocean stellte eines der letzten RPG-Highlights für das Super Famicom dar. The Second Story spielt 20 Jahre nach dem Original. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Offiziers oder eines kleinen Mädchens mit heilenden Fähigkeiten. Zu zweit, aber manchmal auch alleine versuchen die beiden, das Geheimnis um einen Meteoriten zu lösen, der die Erde bedroht. Das Skill System erlaubt es dem Spieler, besondere Fähigkeiten zu erwerben, um neue Items aus Rohmaterialien zu erschaffen, die später in den Kämpfen verwendet werden können. Laut SCEA sind in Folge von Mini-Events, sogenannten Private Actions, über 80 unterschiedliche Abspanne möglich.

PlayStation Platinum-Nachschub

Titel	Genre	Publisher	Test in play	Rating	Erhältlich ab
Final Fantasy VII	Rollenspiel	Square	11/97	10	Mai
Gran Turismo	Rennsimulation	SCEI	05/98	10	Mai

MATHIAS NEUMANN



ACME
the game company

Neo Geo Pocket
Nintendo 64
Dreamcast
Saturn
PlayStation
Soundtracks
Merchandise
Lösungsbücher

www.ACME-the-game-company.de

Online-Shop

Technik-Tips

New Releases

2nd Hand Software

Tips & Tricks Forum

News

Infos

Online-Auktion

0221 - 240 88 00

Zülpicher Str. 17 50674 Köln-City

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

PLAY
NEWSStarWars:
Episode I -Racer

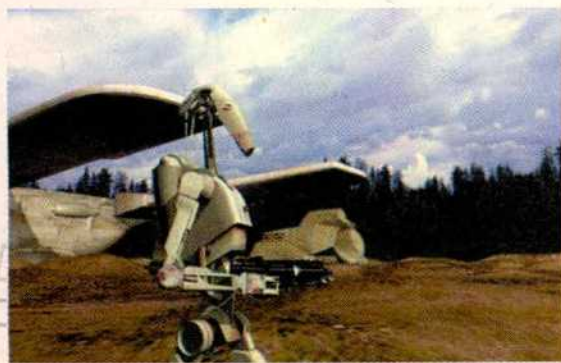
Während StarWars: Episode I - The Phantom Menace bereits fünf Tage nach der US-Filmpremiere am 24. Mai weltweit gleichzeitig erscheinen soll, wird die PlayStation-Adaption von StarWars: Episode I - Racer voraussichtlich erst im August folgen. Neben dem interaktiven Lexikon StarWars: Behind the Magic II, das im September für den PC auf den Markt kommen soll, ist noch ein vierter, bislang unbekannter, laut LucasArts Entertainment „großer“ Titel für eine noch unbekannte Konsolenplattform für das Weihnachtsgeschäft geplant.

Zu den bisherigen StarWars-Titeln für die PlayStation 1 zählen StarWars: Masters of Teräs Käsi (vgl. TestScreen in play 02/98, Rating: 4 von 10), das in Europa über Virgin Interactive vertrieben wurde, sowie * und StarWars: Rebel Assault II, die beide von Funsoft (heute: THQ) veröffentlicht wurden.

Doch zurück zum eigentlichen Thema: Star Wars: Episode I - Racer basiert auf einer nur 10minütigen Sequenz aus dem Film. Die wird es jedoch in sich haben. Die Special Effects in dieser Sequenz, in welcher Podracer, d.h. mit zwei Düsentriebwerken ausgestattete leichte Rennboote mit 600 mph über die staubigen Sandpisten von Tatooine hinwegrasen, zählen zu den beeindruckendsten der beiden bisher von 20th Century Fox veröffentlichten Trailer. Alle Darsteller, die in der Podsequenz auftreten, d.h. auch Anakin Skywalker und sein Erzrivale Sebulka, werden im Spiel vertreten sein. Im Vergleich zum Film, in dem „illegale“ Podrennen nur auf Tatooine ausgetragen werden, schlägt es den Spieler später auf andere Planetensysteme, so daß man auf insgesamt 20 Parcours, aber auch auf 5 Charaktere stößt, die während der Konzeptionsphase des Films gestrichen wurden. In Watto's Shop lassen sich auf Tatooine darüber hinaus Upgrades für Anakins Pod erwerben oder man steigt gleich auf einen anderen Gleiter um. Entwickelt werden die beiden Stars: Episode I-Titel von Big Ape, die zuvor für LucasArts Entertainment Herc's Adventure designt hatten.

Die gezeigten Screenshots stammen von der PC-Version, die parallel zur Fassung für das Nintendo 64 am 29.05. auf den Markt kommen wird.

* wurde am 20.10.1995 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert.



GenreRennspiel
HerstellerLucasArts Entertainment
EntwicklerBig Ape
Erhältlich abAugust



STAR WARS
EPISODE I
RACER

EA veröffentlicht
Steven Spielberg-Titel

Electronic Arts veröffentlicht ein 1st Person-Action-Adventure, das zur Zeit von DreamWorks Interactive entwickelt wird. Die Storyline von Medal of Honour basiert auf einer Idee des DreamWorks-Mitgründers Steven Spielberg, die ihm im Frühjahr '97 bei der Arbeit an dem oscarprämiierten Film Saving Private Ryan kam. Die Geschichte nimmt am 5. Juni 1944, der Nacht vor dem D-day, ihren Anfang. Als Agent des Office of Strategic Services (OSS) der Vereinigten Staaten gilt es für den Spieler, Undercover-Operationen hinter den feindlichen deutschen Linien auszuführen.

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 2 MB (30 Bl.) 19,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) 39,99

RGB Kabel 7,99
RGB Audio Kabel 11,99
Link Kabel 7,99
Padverlängerung 7,99

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99

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



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



**Twinshock
(Analog +
Shock)
32,99**

PSX Pad (versch. Farben) 15,99
Infrarot-Pad (2 Stück) 55,99
Dual-Shock Controller (SONY) 55,99

**Lenkrad m.
Schaltung
u. 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 Software

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

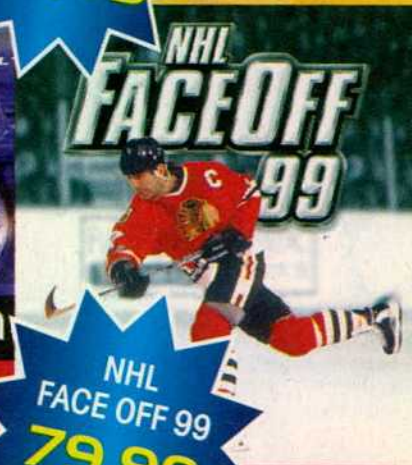
A Bugs Life 85,99
Akuji The Heartless 85,99
Asterix 85,99
Bust a Move 4 65,99



**Civili-
zation 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

LOKKO

**19.03.99, 10.00 UHR, MAKUHARI,
JAPAN CONVENTION CENTER, MIHAMA-KU, CHIBA:**

MARTIN WEIDNER



**DIE TOKYO GAME
SHOW '99 SPRING
ÖFFNET IHRE PFORTEN.
WÄHREND DER ERSTE
TAG FACHBESUCHERN,
D.H. VERTRETERN DER
INDUSTRIE-, DER FACH-
UND PUBLIKUMSPRESSE
VORBEHALTEN BLIEB,
STRÖMTEN AN DEN BEIDEN
PUBLIC DAYS AM DARAUFOL-
GENDEN WOCHENENDE ÜBER
140.000 BESUCHER IN DIE ACHT
HALLEN DES JAPAN CONVENTION
CENTERS. ALS AUSRICHTER DER
TOKYO GAME SHOW '99 SPRING TRAT
DIE COMPUTER ENTERTAINMENT
SOFTWARE ASSOCIATION (CESA) AUF,
ALS SPONSOREN SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT INC. (SCEI), SEGA
ENTERPRISES UND NINTENDO. PLAY STELLT
DIE MESSEHIGHLIGHTS VON NAMCO,
SQUARE, CAPCOM UND SCEI VOR.**

PlayStation 2

In einer Gesprächsrunde prominenter japanischer Spieledesigner, die am zweiten Tag der Messe stattfand, deutete Capcoms Yoshiki Okamoto an, an einem „Zombiespiel“ für die neue PlayStation zu schreiben. „Die Performance dieser neuen Hardware erlaubt es uns, selbst einzelne Blutströpfchen realistisch herauszuarbeiten. Ich glaube, daß wir von den Zensurbehörden diesbezüglich allerhand zu hören bekommen werden“, so Okamoto. Als Street Date für den heimischen Markt sei der 03.12.99 angesetzt. Dies klingt um so erstaunlicher, wenn man in Betracht zieht, daß Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) bis heute lediglich zugesagt hat, daß die neue PlayStation „(...) auf dem japanischen Markt im Laufe des Geschäftsjahres, das am 31.03.2000 endet, erscheinen soll. Eine Veröffentlichung in Übersee ist für Herbst 2000 geplant.“

SCEI selbst gab sich mit Schildchen zufrieden, die, rund um ihren Messestand postiert, die Besucher freundlich darauf hinwiesen, daß „(...) auf dieser Messe keine Displays bezüglich der nächsten Generation der PlayStation zu finden sein würden“. Nicht einmal die erst zwei Wochen zuvor auf dem PlayStation Meeting 1999 vorgestellten Demos (vgl. SpecialScreen PlayStation

MG SHOW

1999 SPRING



23

SPECIAL SCREEN

2 in play 04/99) wurden bei SCEI gezeigt - wohl im Hinblick darauf, der gegenwärtigen PlayStation nicht den Markt abzugraben.

Namcos Harakuchi-san gab sich im Hinblick auf die Pläne des Ridge Racer-Erfinders bezüglich der neuen PlayStation schon etwas redseliger. „Wir möchten keinen Titel beim Namen nennen, aber wir werden definitiv versuchen, zumindest einen oder zwei Titel bis zur Veröffentlichung der neuen PlayStation fertigzustellen. Es ist denkbar, daß wir für unser erstes Spiel auf der neuen Hardware einen Titel oder eine Figur aus unseren bisherigen Spielen aufgreifen. Das Tekken-Demo, das Sie auf dem PlayStation Meeting 1999 gesehen haben, stellte nur eine Demoversion dar, die wir mit den neuen Entwicklertools erstellt haben, und sollte nicht mit einem neuen Teil in Verbindung gebracht werden - zumindest nicht zum Launch der neuen PlayStation.“, so Harakuchi in einem Gespräch, das wir mit ihm im Anschluß an das PlayStation Meeting 1999 in Namcos Firmenzentrale führten.

Namco

Namcos PlayStation-Line-up war eigentlich schon im Vorfeld der Messe bekannt. Das RPG **Dragon Valor**, der

lineare Shooter **Star Lxiom**, **Smash Court Tennis 2**, das in Europa unter dem Titel „Anna Kournikova's Smash Court Tennis“ erscheinen soll - alles geläufige Titel.

Die einzig wirkliche Neuheit am Namco-Stand war **Ace Combat 3 Electrosphere**, das auf der Tokyo Game Show '98 Autumn nur als Videoclip zu sehen war. Im dritten Teil der Serie entschied sich Namco dafür, in den Cut Scenes Anime-Material zu verwenden. Die in-game Engine wurde merklich überarbeitet, so daß sich deutlich mehr Objekte gleichzeitig auf dem Screen tummeln können. Das Sequel macht sich auch noch mehr als bisher die Features des Dual Shock Analog Controllers zunutze, d.h. auch der rechte Analogstick und die beiden digitalen L3- und R3-Tasten werden unterstützt.



Während der rechte Stick dafür verwendet wird, die Frontansicht zu verändern, wechselt man über die R3-Taste in eine Sicht aus dem Heck. Die L3-Taste hingegen legt die Verfolgerperspektive fest. Sonys Analogstick und Namcos neGcon werden ebenfalls unterstützt.

Die Storyline setzt unmittelbar nach militärischen Manöverbewegungen ein, die der multinationale Konzern General Resource durchführt, um seinen Rivalen Neucom, der die Informations- und Telekommunikationseinrichtungen

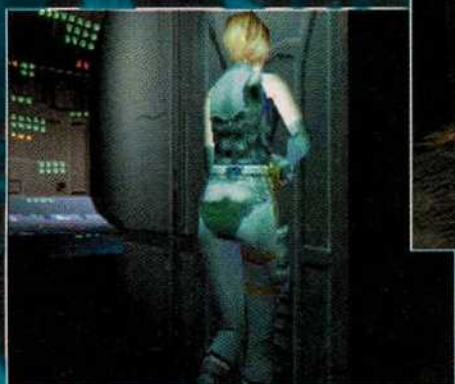


Ace Combat 3 Electrosphere

TOKYO GAME SHOW



Dino Crisis



Omega Boost

Du wirklich etwas in dieser Welt erreichen möchtest, so ist die UPEO nur ein kleiner Schritt auf dem Weg zum Ziel. Komm' doch lieber zu uns! (...)". Hier verzweigt sich der weitere Handlungspfad.

Ace Combat 3 Electrosphere soll gegen Ende des Jahres auf zwei CDs erscheinen. Wer einmal in das Spiel hineinschnuppern möchte, wird u.a. auf der Sampler-CD, die der PAL-Version von R4 Ridge Racer Type 4 beiliegt, fündig.

Capcom

Dino Crisis, das neueste Werk des Resident Evil-Producers Shinji Mikami, war, wie von Capcom im Vorfeld der Messe angekündigt, lediglich als Video-clip zu sehen. Eine spielbare Version soll auf der E3 Show in Los Angeles ihr Debüt feiern.

Dino Crisis spielt in einer Forschungsanlage auf der tropischen Insel Ibis, auf die sich Professor Kirk zurückgezogen hatte, um sich ganz seinen Forschungsarbeiten zur Gewinnung einer sauberen Energiequelle zu widmen. Die Experimente gingen jedoch schief - statt ein Allheilmittel gegen die zunehmende Zerstörung unserer Umwelt zu finden, beschwört er die Entstehung genetisch mutierter Dinosaurier herauf. In der Rolle von Regina, die einer Special Operations-Einheit der Armee angehört, durchstöbert Ihr die Insel auf der Suche nach Kirk (und seinen Geschöpfen).

„Dino Crisis wird völlig andersartige Schockelemente als Resident Evil einsetzen. Dinosaurier sind viel stärker und agieren viel flinker als Zombies, der Horror kommt einer Achterbahnfahrt gleich“, so Shinji Mikami. Das auf der Tokyo Game Show gezeigte Demo jedenfalls überzeugte durch sehr hektische Kamerafahrten, die Echtzeit-3D-Umgebung und die butterweichen Animationsphasen. Die neu erarbeitete Storyline, der neue Look und die neuen Charaktere sollten für frischen Wind im Horror Action-Adventure-Genre sorgen. Die japanische Version wird vor-

der Zukunft kontrolliert, einzuschüchtern. Als sich die Spannungen zwischen den beiden Parteien zuspitzen, greift die Universal Peace Enforcement Organisation (UPEO), eine Organisation, die sich für den Weltfrieden einsetzt, in das Geschehen ein. Der Spieler übernimmt die Rolle eines UPEO-Piloten und soll zusammen mit seinen Wingmen Erich Jäger, Fiona Chris Fitzgerald und Rhena Hirose den schwelenden Konflikt beilegen. Schon bald erlangt man das Vertrauen seiner Wingmen. Auf dem Heimflug am Ende einer Mission erreicht einen jedoch ein Funkspruch von Abyssal Dision, einem As der General Resource: „Ich mache Dir dieses Angebot nur einmal. Wenn



aussichtlich im Juli erscheinen, eine PAL-Version im Oktober folgen.

Sony Computer Entertainment Inc.

Der Messeauftritt von Sony Computer Entertainment Inc. stand ganz im Zeichen der Bühnenshow zu Ehren von **Um Jammer Lammy**. Salgetu, d.h. **Ape Escape**, haben wir in der letzten Ausgabe der play vorgestellt. Ein ausführliches Preview zu **Omega Boost**, dem neuesten Werk von Polyphony Digital, das auf der Messe nur als zweiminütiges Demo spielbar war - die späteren Level wurden auf einem Videoclip gezeigt - und in Japan am 22.04. erscheinen soll, findet Ihr bereits an anderer Stelle in dieser Ausgabe. Erwähnenswert wäre noch die für den japanischen Markt lokalisierte Version von **Spyro the Dragon**, die nun auch die PocketStation unterstützt.

Square

Erst wenige Tage vor Beginn der Messe gab Square eine weitere Erfolgsmeldung bekannt. Innerhalb von vier Wochen nach Erscheinen gingen in Japan von dem RPG **Final Fantasy VIII** über 3,27 Millionen Exemplare über die Ladentheke, d.h. mehr Exemplare als von Final Fantasy VII insgesamt in Japan verkauft worden sind. Ihr Verkaufsziel, 4 Millionen Exemplare, ist demzufolge in greifbare Nähe gerückt. Um der Veröffentlichung von Final Fantasy VIII zu gedenken, brachte Square am 11.03. die Final Fantasy Collection, d.h. Final Fantasy IV-VI. Die auf 50.000 Exemplare limitierte Edition wurde allein durch Vorordern ausverkauft.

Verkaufsentwicklung	Final Fantasy VIII	Final Fantasy VII	
Veröffentlichung	11.02.1999	31.01.1997	
Vorverkauf	2.180.000	1.830.000	
Verkauf innerhalb der ersten 4 Tage	2.570.000	2.100.000	
Verkauf innerhalb der ersten 30 Tage	3.270.000	2.680.000	
Installierte Hardwarebasis	14.250.000 *	5.600.000 **	
Verkauf insgesamt	4.000.000 ***	3.260.000 ****	
* bis 21.12. 1998	** bis 14.02.1997	*** Verkaufsziel	**** bis 10.03.1999

Vier Jahre nach Seiken Densetsu 3 auf dem Super Famicom kündigte Square nun ein Sequel zu ihrer Action-RPG-Serie an. Der erste Teil kam für den Game Boy auf den Markt, Seiken Densetsu 2 wurde im Westen unter dem Titel „Secret of Mana“ auf dem Super Nintendo veröffentlicht, der dritte Teil wiederum blieb dem japanischen Markt vorbehalten. Das Mana, der Ursprung allen Lebens, und die Elemente, die es umgeben, erweisen sich wieder als die entscheidenden Faktoren in der Entwicklung der Hintergrundgeschichte.

Zu Beginn des Spiels ist die Weltkarte noch leer, abgesehen von Eurem Heimatdorf natürlich. Nachdem man bestimmte Aufgabenstellungen gelöst bzw. Gegner besiegt hat, erhält man sogenannte Artefakte. Wer diese nun auf der Weltkarte ablegt, erhält Zugang zu neuen Dungeons, Städten und weiteren Features. Die Spielwelt wird einem dadurch Stück für Stück näher gebracht. Die Artefakte können

an jedem beliebigen

Ort abgelegt werden, der an ein bereits geschaffenes Stück Land angrenzt. Jedes Land verfügt über eine spezifische Anordnung, was die Elemente Licht, Dunkelheit, Holz, Gold, Feuer, Erde, Wind oder Wasser betrifft. Die Struktur dieser Elemente nimmt auf das Mana eines benachbarten Landstücks Einfluß, d.h. dadurch können sich Gegenstände, Monstren und sogar das Layout der Dungeons im Spiel verändern.

Das Kampfsystem wurde gegenüber den Super Famicom-Versionen leicht überarbeitet. Das Action Edit-System kombiniert zwei einzelne Moves wie Springen und Abwehren zu einer Gesamtbewegung. Somit lassen sich auf einfache Art und Weise neue Aktionsmöglichkeiten kreieren, die allerdings an der Energieleiste zehren. Dies gilt nicht bloß für defensive, sondern auch für offensive Manöver. Während eines Kampfes übernimmt der Spieler die Führung über eine Figur der Party, die CPU steuert die beiden anderen Mitstreiter. Ein zweiter Spieler kann zu jedem Zeitpunkt die Kontrolle über eine Spielfigur übernehmen. Wenn sich eine Figur sehr nahe an einer anderen

Seiken Densetsu 4:
Legend of Mana

TOKYO GAME SHOW

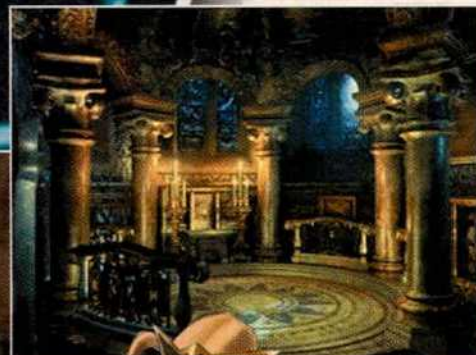
SaGa Frontier II



Racing Lagoon



Koudelka



Front Mission 3

befindet, ist es darüber hinaus möglich, synchron Attacken auszuführen, was durch eine blinkende Energieleiste angezeigt wird. **Seiken Densetsu: Legend of Mana** soll im 2. Quartal auf den japanischen Markt kommen.

SaGa Frontier II entfernt sich etwas von Squares Romancing Saga-Serie auf dem Super Famicom bzw. dem Vorgänger für die PlayStation. Die Storyline fokussiert diesmal die Geschichte einer einzelnen Nation. Während die Charaktere allmählich Profil gewinnen, zeichnet sich jedoch ab, daß das System eines freien Szenarios weiterhin Gültigkeit hat. Das Epos beginnt mit einem in Ungnade gefallenen Prinzen, der sich mit seinen Nachfolgern arrangiert. SaGa Frontier II ist bereits seit 01.04. - inklusive spielbarer Demos von Seiken Densetsu: Legend of Mana und Racing Lagoon - in Japan erhältlich.

Squares Rennspiel-/RPG-Mix **Racing Lagoon** war ebenfalls in spielbarer Form am Stand von Square zu finden. Der Spieler steuert hier seinen Wagen aus einer Schräg-von-oben-Perspektive durch japanische Stadtzentren. Sobald er auf ein anderes Fahrzeug trifft, wechselt die Kameraführung in eine 1st- bzw. 3rd Person-Ansicht. Racing Lagoon soll am 27.05. in den Handel kommen. Die weiteren Neuheiten von Square, **Front Mission 3** und **CyberOrg**, werden wohl dem japanischen Markt vorbehalten bleiben.

Sacnoth, ein japanisches Entwicklerstudio, das am 30.04.97 von ehemaligen Square-Mitarbeitern ins Leben gerufen wurde, kündigte auf der Tokyo Game Show mit **Koudelka** ihr erstes PlayStation-Spiel an - ein RPG, wie sollte es auch anders sein? Die Storyline, die im 19. Jahrhundert spielt, entführt

den Spieler in ein verwittertes Kloster an der Küste von Wales. Veröffentlicht wird Koudelka von SNK. Einen bemerkenswerten Eindruck hinterließen darüber hinaus **Silent Bomber** von Bandai, ein isometrischer Shooter im Contra-Stil, **Athena**, ein Resident Evil-Klon, der ebenfalls über SNK erscheinen wird, und Konamis Action-Adventure **Rasetsu Sword**.

Im Mittelpunkt des Geschehens auf der Tokyo Game Show '99 Spring standen aber die in Japan besonders populären Musikspiele wie z.B. **Dance Dance Revolution**, **Guitar Freaks** und **Drum Mania**. Da Enix erneut ungeachtet der hohen Erwartungshaltung lediglich einen Videoclip ihres RPGs **Dragon Quest VII** zeigte und Capcom ebenfalls mit Ausschnitten aus ihrem neuen Action-Adventure **Dino Crisis** vorlieb nahm, stellten wohl **Seiken Densetsu: Legend of Mana** von Square, **Omega Boost** und Salgetu (in Europa: **Ape Escape**) von Sony Computer Entertainment Inc. die Highlights der Messe dar. Auf der Herbstmesse steht aber hoffentlich ein für allemal die neue PlayStation auf der Agenda.

And the winner is...

Am 02.04. fand in der Disco Vel-farre in Roppongi, Tokio, die Verleihung der CESA Awards statt. Der erste Preis ging an Nintendos The Legend of Zelda - Ocarina of Time, das die weiteren Kandidaten R4 Ridge Racer Type 4, Beatmania und Metal Gear Solid auf die hinteren Plätze verwies. Dem Jurorenkomitee lagen 342 Spiele von 80 CESA-Mitgliedern zur Prüfung vor, von denen 54 Titel nominiert und am Ende 14 von der Jury und über 130.000 Spielefans ausgewählt wurden. Etwa 300 Branchenvertreter wohnten dem prestigeträchtigen Event bei.

GRAND PRIZE

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

OUTSTANDING SOFTWARE AWARDS

	R4 - Ridge Racer Type 4*	Namco	PlayStation
**		Capcom	PlayStation
	Beatmania	Konami	PlayStation
	Pikachu Genkidechu	Nintendo	Nintendo 64
	Metal Gear Solid	Konami	PlayStation

CATEGORY AWARDS

Programming	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo	Nintendo 64
Scenario	Machi	Chun Soft	Saturn
Graphic	R4 - Ridge Racer Type 4*	Namco	PlayStation
Sound	Beatmania	Konami	PlayStation
Character	Pikachu Genkidechu	Nintendo	Nintendo 64

SPECIAL JUDGES' AWARDS

	Crash Bandicoot 3 - Warped	SCEI	PlayStation
	Sonic Adventure	Sega Enterprises	Dreamcast
	Dragon Quest Monsters - Terry's Wonderland	Enix	Game Boy

* wurde in Europa unter dem Titel „Ridge Racer Type 4“ veröffentlicht.

** wurde am 30.04.1998 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert.



WELTNEUHEIT !

Ein neues Gehäuse für die PSX !
Wahlweise in Blautransparent oder
Schwarztransparent. Passend für alle
Modelle ausser SCPH 100x (PU7/8).
Einfacher Umbau in 5 Minuten, und
schon haben Sie die coolste PSX !

59,99 DM 3059

NEU: Demnächst in weiteren Farben !

3179



3540

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-Controllern !
NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz



ACTIVATOR®

3129

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

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 !!!
+ Gcon Adapter



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

www.activated.de

Faxabruf 030-399 031 58

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

Das Jam!! hat die unglaubliche Eigenschaft, jedes Videosignal (Video & S-Video) so umzuwandeln, dass ein handelsüblicher PC-Monitor (VGA) dieses Bild darstellen kann. Sie können also JEDE SPIELKONSOLE mit Videoausgang in der jeweil bestmöglichen Qualität anschliessen. Egal ob PlayStation, Nintendo64, Dreamcast oder jede andere Konsole oder jedes andere Videosignal. Egal ob DVD oder Videokamera. Da ein Monitor in Schärfe und Auflösung JEDEM Fernseher haushoch überlegen ist, sehen Sie zum ersten Mal die Spiele so, wie die Spieleentwickler sie sahen - auf ihrem PC-Monitor. Ein PC ist zum Anschluss nicht erforderlich, er kann aber parallel zum (S)Videoeingang betrieben werden. Zwischen Konsole und PC kann so einfach umgeschaltet werden. Und das wichtigste: EGAL woher ihre Konsole kommt, die Grafik ist IMMER in Farbe; das JAM!! kann US-NTSC, JAPAN-NTSC und PAL in ein VGA-Signal umwandeln !

incl. PlayStation S-Video kabel **nur 179,99 DM**

S-Video kabel Nintendo64 29 DM
S-Video kabel Dreamcast 29 DM



SUPERCHIP®

1001

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

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

1004

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitaufwendige 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

Ladengeschäft:

Gpress data service

Levetzowstr. 12a

10555 Berlin

Versandkosten 10-15 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 1110

RGB-Kabel mit Superchip 20 DM 1101

Padverlängerung mit Shock 15 DM 1292

Padverlängerung ohne Shock 5 DM 1290

Desktop-Joystick PSX 14 DM 1301

Playstation-Tasche 28 DM 5001

2 InfrarotPads PSX 68 DM 1208

RF-Antennenanschluß PSX 28 DM 1500

PAL-Booster PSX 28 DM 1600

PAL-Booster Dreamcast 98 DM 7600

Cobra-Lightgun PSX 38 DM 1305

Cobra-Pad PSX 10 DM 1205

The Glove PSX 98 DM 3098

Maus für PSX 29 DM 3007

Multitap ORIGINAL SONY 68 DM 3006

PSX umgebaut mit DualShock 299 DM 3001

MovieCard für PSX 139 DM 3139



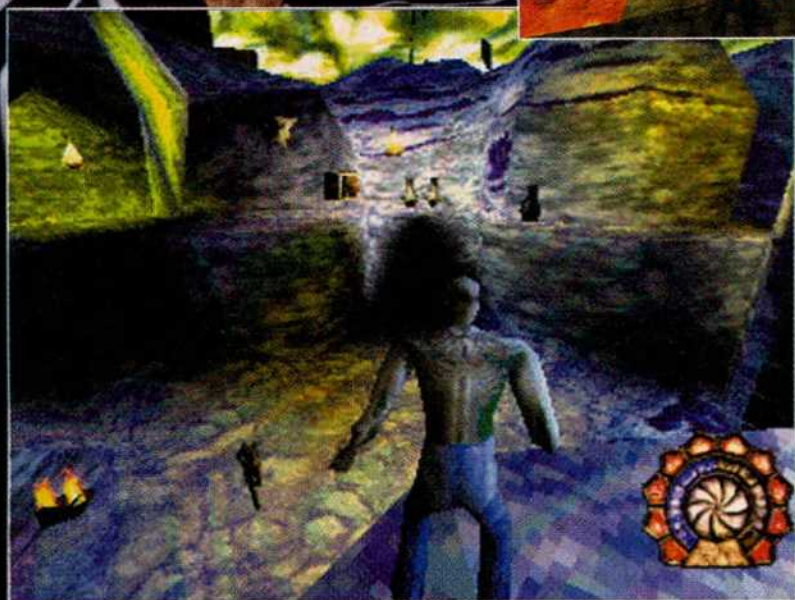
SHADOW MAN

Sven Liebold

Zwischen Gedanke
Und Realität
Zwischen Ansatz
Und Ausführung
Fällt der Schatten
Denn Dein ist das Reich

(T. S. Eliot, The Hollow Men)

Guy Miller ist das kreative Superhirn hinter dem gesamten Design. Seine Besessenheit ging soweit, daß er sich mit echten Serienkillern treffen wollte.



Nachdem Turok2 auf Nintendo 64 und PC für Furore sorgte, meldet sich Acclaim nach langer Pause endlich wieder mit einem herausragenden PlayStation-Projekt zu Wort. Basierend auf der Mini-Serie des Shadowman Comics erwecken die Turok-Schöpfer von Iguana in ihren englischen Studios den Voodoo-Charakter auf allen gängigen Systemen zum Leben. Der Pressearbeit von Acclaim nach zu urteilen, wird Shadowman der nächste „Big Character“ nach Lara Croft. Eine sehr selbstsichere Aussage, wenn man den einschlagenden Erfolg des sehr massenmarktkompatiblen Busenwunders betrachtet. Dennoch, obwohl die Geschichte sehr düster und oftmals an den Grenzen des guten Geschmacks vorbeischrämmt, so steckt sie doch voller Mysterien und strahlt ein besonderes eigenes Flair aus. Bis zum Release des großen Abenteuers im Herbst wird



Atmosphärische Beleuchtung schafft ein mysteriöses Ambiente.



Die Fackel kann auch als Feuerballschleuder verwendet werden.



allerdings eine ganze Weile vergehen. Im Rahmen dieser ersten Berichterstattung wollen wir Euch die Grundlage dieses Fantasy-Epos vermitteln. In den folgenden Ausgaben werdet Ihr immer ein Quentchen mehr über die Geheimnisse dieser Welt erfahren. Also dann, holt die Schrumpfköpfe aus dem Keller und fangt an, Eure Wände mit wirren Zeichen zu bekritzeln - folgt uns in die

face. Während all ihre Träger bisher den magischen Gegenstand im Gesicht trugen, wurde er dem Hauptcharakter Mike LeRoi direkt in den Brustkorb eingepflanzt. Wer jedoch ist dieser Mike LeRoi?

Michael hatte eigentlich große Pläne. Er besuchte ein renommiertes College, in dem er ein Studium der englischen Literatur begann. Aus diversen

„IRGEND ETWAS BRAUT SICH IM REICH DER TOTEN ZUSAMMEN UND ES LIEGT IN DEN HÄNDEN VON MIKE, DIES ZU ERKUNDEN.“

Welt des Shadowman! Folgt uns in das Reich der Toten!

Der Ursprung der ShadowMen liegt weit in der Vergangenheit afrikanischer Ur-Völker. Sie waren auserwählte Krieger, die von den Göttern mit übernatürlichen Kräften beschenkt worden waren, um ihren Stamm vor Gefahren der Geisterwelt zu schützen. Mit dem Beginn der Sklaverei verschwand der Kult der Beschützer. Es war die mächtige Voodoo-Priesterin Mama Nettie, die im 18. Jahrhundert die ShadowMen aus den Tiefen der Versenkung hob. Die Les Mystères (die Götter der neuen Welt) wurden von Nettie gezwungen, eine Maske zu kreieren, die den Träger mit der alten Macht der ShadowMen verbindet. Das Artefakt sollte die Kräfte aller früheren Gesegneten in sich vereinen und auf einen ShadowMan konzentrieren, der somit zum mächtigsten Voodoo-Meister auf der Seite der Lebenden erkoren wird.

Die Ehre, diese Maske zu tragen, kam erst drei Männern zuteil: Maxim St James, Cole Cardinaux und Jack Boni-

Gründen mußte er jedoch sein Studentendasein abbrechen. Das von den Eltern angelegte Ausbildungsgeld verpuffte in Alkoholexzessen und Glücksspielen. Immer mit der Angst im Nacken sein Vater und seine Mutter würden von seinem Versagen erfahren, hielt er sich als Taxifahrer in Chicago über Wasser. An einem völlig normalen Arbeitstag wurde Mike völlig unbeabsichtigt Zeuge eines grausigen Verbrechens. Im Zuge einer Gang-Fehde wurde sein Fahrgast brutal niederge-



In puncto Leveldesign könnte eine neue Referenz auf der PlayStation geboren werden.



Iguana wird Segmente der Level ohne Ladepause von der CD streamen.



metzelt und hinterließ eine dicke Geldtasche mit 20.000 \$ Barem.

Noch immer geschockt von dem Anschlag auf sein Taxi, startete er auf das Geld. Plötzlich sah er die Chance, endlich wieder mit seinem Gewissen ins Reine zu kommen. Nicht nur die dringenden Operationen an seinem Bruder Luke könnten nun endlich bezahlt werden, sondern auch Freunde und Verwandte würden reichhaltig beschenkt werden. Ohne zu zögern nahm Mike die Tasche an sich und kehrte in die Obhut seiner Eltern zurück. Sichtlich unerfreut über den herben finanziellen Verlust machten sich die Gangmitglieder auf die Jagd nach dem selbsternannten „Wohltäter“. Mike versuchte, sich mit seiner Familie in New Orleans abzusetzen, um im Schutze der verschachtelten Stadt abtauchen zu können. In seiner Verzweiflung suchte er sogar einen Bokor (Voodoo-Priester) auf, der ihm und seinen Leuten Schutz garantieren sollte. Der Preis, den er allerdings dafür zahlen sollte, wurde ihm verschwiegen. Nur kurze Zeit später fanden die Verbrecher, wonach sie suchten und eröffneten aus ihrem Wagen das Feuer auf das Fahrzeug, in

dem sich die LeRois befanden. In einem schrecklichen Blutbad hauchte jeder der Familie sein Leben aus. Jeder bis auf Mike, der unter mysteriösen Umständen den Anschlag überlebte.

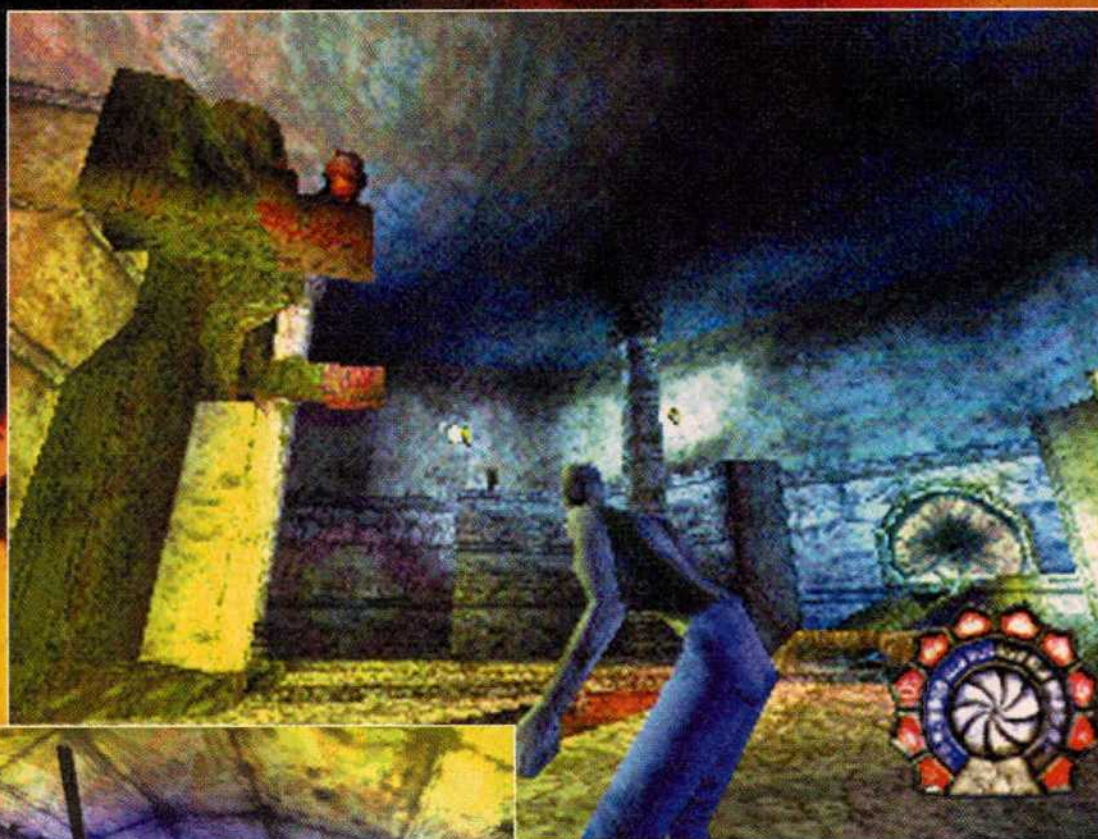
Der Bokor hatte seine schützenden Hände über Mike gehalten. Allerdings verfolgte der dunkle Priester sehr eigenwillige Ziele; denn der Preis für sein Überleben war das Sterben seiner eigenen Persönlichkeit. Nachdem Mike aus dem Koma erwacht war und seine schweren Verlet-



ShadowMan - das Comic

Wie auch Turok stammt der Voodoo-Krieger aus den Seiten einer beliebten Comic-Serie. ShadowMan existiert bereits seit sechs Jahren und startete unter der Valiant-Heroes Flagge. Seit vier Jahren erscheinen Mike LeRois Abenteuer nun bei Acclaim-Comics, die wiederum 1997 einen großen Re-Launch starteten. Die Geschichte im Spiel basiert auf einer in sich geschlossenen Mini-Serie, welche sich aus vier Teilen zusammensetzte.





Viele Szenarien sind nichts für schwache Nerven (PC).



zungen auskuriert hatte, wurde er gnadenlos in den Sumpf des Verbrechens von New Orleans gezogen. Ohne eine Erinnerung an sein altes Ego oder das Geschehene, führte er quasi als Zombie-Killer unter dem Codenamen Zero Tötungsaufträge für den Bokor aus.

Mama Nettie suchte indessen erneut nach einem Träger für die mächtige Schattenmaske, da ihre Mächte sich verflüchtigten und sie zu sterben drohte. In einer dunklen Nacht drang sie in die Bar des Bokors ein und schleppte Michael in ein Hinterzimmer. Nettie sammelte ihre verbleibenden Kräfte und pflanzte Mike das Artefakt direkt auf die Brust, was ihn in den bisher mächtigsten ShadowMan verwandelte.

Nettie erlangte ihre Macht zurück und nahm dem Bokor seine Seele, woraufhin das Wild at Heart, die Bar des Bokors, in den Besitz von Mike gelangte. Durch das Ableben des Voodoo-Priesters, der den jungen LeRoi zu seinem Werkzeug degradiert hatte, gewann Mike auch sein Gedächtnis zurück. Was sich jedoch in seinen Gedanken auftat, entwickelte sich zur wahren Pein, der er auf schnellstem Wege ein



An der detaillierten Figur wiegt sich sogar der Hemdzipfel im Wind.



Als Shadowman beginnen Mikes Augen zu leuchten (PC).

Ende setzen wollte. Allerdings steht er jetzt im Dienst von Mama Nettie, deren Bann nur zu brechen ist, indem man nach Sühne für seine Sünden strebt. Als Wandler zwischen den Welten ist er Netties wachsames Auge im Reich der Toten; denn sie ist zwar eine mächtige Zauberin - aber der Zugang ins Schattenreich bleibt ihr verschlossen.

Soviel zur Vorgeschichte des ShadowMan. Wie bereits abzusehen, ist eine große Stärke dieses Titels die äußerst durchdachte Story. Scheinbar haben die Hersteller endlich begriffen, daß seichte Unterhaltung auch in Videospielen fehl am Platz ist. Metal Gear Solid hat nicht zuletzt erneut bewiesen, daß eine spannende, bis ins letzte Detail ausgefeilte Story den Spieler einfach begeistert. Ähnlich verhält es sich mit ShadowMan. In diesem Spiel wird es keine gesichtslosen Statisten geben. Jeder Charakter hat seine eigene Hintergrundgeschichte und wird perfekt in das Geschehen integriert. Allein die Tatsache, daß ShadowMan bereits im Vorfeld als Trilogie geplant wurde, läßt auf den Umfang der Geschichte schließen.

Wie man bereits erahnen kann, schlüpft der Spieler in die Rolle des Mike LeRoi. Nettie wird nämlich seit geraumer Zeit von biblisch-apokalyptischen Visionen des Weltuntergangs heimgesucht. Irgend etwas braut sich im Reich der Toten zusammen und es liegt in den Händen von Mike, dies zu erkunden. Im wesentlichen geht es um den Zusammenschluß einiger ultimativer Finsterlinge, die sich selbst als Legi-



Der Portalwächter Jaunty gibt uns wertvolle Ratschläge.

on bezeichnen und in Gestalt eines ansehnlichen Geschäftsmannes auftreten. Legion reist durch die Zeit und rekrutiert alle kranken Kriminellen unseres Planeten, um sich daraus eine Armee aus Psychopathen zu formen, welche in die Welt der Lebenden einfallen sollen. Als Führungsstab dient dazu eine Elite der bekanntesten Serienkiller. Zufluchtsort der finsternen Brigade ist das sogenannte Asylum, ein an ein römisches Colosseum erinnerndes Bauwerk, das von Jack the Ripper persönlich konstruiert wurde.

Das Spielgeschehen wird aus der beliebten 3rd Person-Perspektive gezeigt. Per Analog-Stick übernimmt man die Kontrolle über den sehr agilen Anti-Helden. Zu Beginn befindet man sich in einer Art Trainings-Stage, die den Spieler mit der Steuerung und den Möglichkeiten des Protagonisten vertraut macht. Man kämpft sich durch die heißen Sümpfe von New Orleans, um in einer verlassenen Kirche Nettie zu treffen. Dabei wadet man durch seichtes Gewässer, hangelt sich an Seilen entlang und erklimmt steile Felsklippen. Endlich angekommen an dem kleinen Friedhof, wird man von einer Heerschar Hunde begrüßt, welche uns allerdings nicht feindlich gesinnt sind. In der Kirche selbst trifft man schließlich auf die Voodoo-Priesterin. Es folgt einer der vielen Dialoge, die dem Spiel eine gehörige Portion Atmosphäre verleihen. In unzähligen Zwischensequenzen wird die Geschichte spannend weitererzählt.



Der Friedhof ist Mikes erster Anlaufpunkt (PC).

Das Voice-Script von Shadowman umfaßt ca. 80 Minuten an gesprochenem Text, der fast ausschließlich von Synchronsprechern bekannter Hollywoodstars lokalisiert wurde. Leider wurde uns nicht erlaubt, das gesamte Staraufgebot namentlich zu nennen. Als kleinen Vorgeschmack können wir jedoch bereits Samuel Jackson als den Sprecher von Mike LeRoi bekannt geben.

Von Nettie erhält man zu Beginn den Teddy von Mikes getötetem Bruder

„IGUANA WIRD DIE ZEIT ZUM RELEASE IM SPÄTSOMMER NUTZEN, UM DEN SHADOWMAN AUF JEDER PLATTFORM IN BESTMÖGLICHER QUALITÄT ABZULIEFERN.“

Luke, der dem Spieler als Portal zwischen den Welten dient. Mit ihm ist es möglich, zu jeder Zeit zwischen den Welten der Lebenden und der Toten zu wechseln, was dem Spiel ein erfrischendes nicht-lineares Gameplay spendiert. Wie auch viele andere Gegenstände kann man das Plüschtier in einem Inventory-Screen auswählen. Völlig neu ist auch die Idee, beide Hände des Protagonisten nutzen zu können. So kann etwa in einer Hand eine Fackel getragen werden, während die andere diverse Waffen im Anschlag hält. In puncto Angriffs- und Verteidigungsrepertoire haben sich die Designer viele Feinheiten einfallen lassen. Viele Waffen sind multipel einsetzbar.



Das Voodoo-Meter rechts unten im Bild gibt uns Aufschluß über den derzeitigen Magie-Status (PC).



An vielen Stellen kann man diese Seile auch quer über bestimmte Levelpassagen spannen, um sich später ein wenig Weg sparen zu können.

Eine Fackel dient zum Erhellen des Raums, kann aber genauso als furchterregende Feuerballschleuder verwendet werden. Ein besonders fieses Instrument traktiert die Gegner auf Distanz mit einer extrem hohen Schußfrequenz, während sie im Nahkampf als eine Art tragbare Mulinette zum Einsatz kommt. Einige der Waffen funktionieren entweder nur unter den Lebenden oder den Toten. Auch können normale Schußwaffen im Jenseits einen ganz anderen Effekt als im Diesseits haben. Die Desert



Jeder einzelne Spielabschnitt wurde mit einer unglaublichen Liebe zum Detail kreiert (PC).



Acclaim schickt die Presse in das Reich der Toten

Zur weltweiten Präsentation des ShadowMan war natürlich auch playPLAYSTATION vor Ort. Acclaim versammelte zunächst in einem stilvollen Club die Presse-Leute, wo sie nach einiger Zeit mit farbigen Voodoo-Karten ausgestattet wurden. Danach wurden die ahnungslosen Schreiberlinge in Busse verfrachtet, in denen schon die nächste Überraschung bereit lag. Auf jedem Sitz fand sich ein weißer Overall, der vor dem Aussteigen unbedingt angezogen werden sollte. Nach einer kurzen Fahrt bogen die Busse plötzlich in ein düsteres Tor, das in das Innere eines äußerst dunklen Gemäuers führte. Obwohl der Anblick der versammelten Journalisten eher dem Aufstand einer Intel-Fabrik glich, konnte man dem gesamten Szenario ein gewisses Flair nicht absprechen. Nach einiger Zeit öffneten mutige Wächter mit einem Vorschlaghammer die große Stahltür, hinter der sich der Zugang zum Reich der



Die düsteren Gewölbe wurden im ShadowMan-Ambiente dekoriert.

Toten verbergen sollte. Wie in einer gigantischen Geisterbahn durchlief man ein schummriges Dungeon, begleitet durch die heftigen Bass-Wellen einer wirren Soundkollage. Nach einem kurzen Fußmarsch vorbei an blutverschmierten Wänden, mystischen Voodoo-Zeichen, brennenden Mülltonnen und armen gepfählten Seelen wurde die Fachpresse in einen abgesteckten Bereich geführt. Dort bekam man in einer kleinen Showeinlage die Wirkungsweise eines Flammenwerfers demonstriert und konnte auf zwei großen Leinwänden einem stimmungsvollen Video-Clip beiwohnen. Danach verließ man die Totenwelt wieder, um sich in einem schmuck dekorierten Club zum gemeinschaftlichen Umtrunk zu treffen. Eine Frage bleibt jedoch offen. Warum wurden wir genötigt, dieses seltsame Outfit zu tragen? Die Hoffnung auf erbarmungslose Blutschwälle aus den Wänden und undichten Rohren blieb leider unerfüllt.



Warum wir uns in diese Overalls quetschen mußten, wird wohl nur der ShadowMan wissen!



Diesen Blutstrom hätte man sich auf dem Acclaim-Event gewünscht (PC).

Eagle verwandelt sich beispielsweise in die Schattenwaffe, welche anstatt Kugeln den Tod selbst aus ihrem vernichtenden Lauf feuert. Trifft man damit sein Opfer, setzt man damit dessen Seele frei, die dem eigenen Energiekonto gutgeschrieben wird. Seelen sind im allgemeinen ein wichtiger Bestandteil des Spielkonzepts, da in der Totenwelt stets nach „Dark-Souls“ Ausschau gehalten werden muß. Diese sind in pulsierenden Orbs gefangen, die vom ShadowMan geöffnet und anschließend einem speziellen Seelen-Meter zugeschrieben werden. Hat man einen bestimmten Level erreicht, so ist es dem Spieler möglich, an sogenannten Seelen-Portalen neue Abschnitte des Spielareals zu öffnen.

Auch Mikes Eigenschaften verändern sich sobald er die Welt des Todes betritt, denn dann wird er zu dem mächtigen ShadowMan. Sowohl die Maske auf seiner Brust, als auch seine Augen beginnen mystisch zu leuchten. Unter den Lebenden hingegen ist er durch seine sterbliche Form im Handeln stark eingeschränkt, da er bei weitem nicht die magischen Fähigkeiten seiner zweiten Identität besitzt. Wenn er zu lange unter Wasser bleibt, ertrinkt er. Stürze aus großer Höhe zehren an der Energieleiste. Stirbt Mike, wandert er dorthin, wo ausnahmslos alle nach ihrem Tode hingelangen. Im Jenseits wird er allerdings wieder zu ShadowMan, der die Macht besitzt, zu den Lebenden zurückzukehren.

Obwohl man als Träger der Schattenmaske im Grunde unsterblich ist, drohen dennoch Gefahren durch die Waffen der Legion-Schergen. Im Laufe des Spiels eignet sich der Schatten-Krieger jedoch noch einige zusätzliche Fähigkeiten an, wie beispielsweise das



Die Kamerawinkel sind frei wählbar.



Dieser Effektsauber wird auch auf der PlayStation zu bewundern sein (PC).

unbeschadete Wandeln durch Lava-seen. Je nach Eigenschaft bekommt der Oberkörper des Gradwandlers eine schmutzige Tätowierung dazu, so daß die Tatoos gegen Spielende fast die ganze Haut bedecken.

Mike LeRoi sowie ShadowMan müssen vielerlei Rätsel lösen, die sich keineswegs nur auf plumpes Schalterumlegen in Tomb Raider-Manier beschränken. Es muß wahre Detektivarbeit geleistet werden, will man sich an die Fährte der Serienkiller hängen, die es im weiteren Spielverlauf zur Strecke zu bringen gilt. Jeder Mörder tötet in einem anderen Schema und es verlangt nach ganz bestimmten Taktiken, um ihn letztlich aufzuspüren. Creative Director Guy Miller kreierte mit einer fast schon

„JEDER MÖRDER TÖTET IN EINEM ANDEREN SCHEMA UND ES VERLANGT NACH GANZ BESTIMMTEN TAKTIKEN, UM IHN LETZTLICH AUFZUSPÜREN.“

krankhaften Detailbesessenheit die authentischen Szenarios, in denen die kranken Schlächter agieren sollen. Als Vorlage dienten Berichte über tatsächliche Mordfälle. Die Entwickler gingen sogar soweit, daß sie sich ein spezielles Buch über die Thematik besorgten, welches eigentlich nur für interne Ausbildungszwecke des FBIs verwendet wird. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.

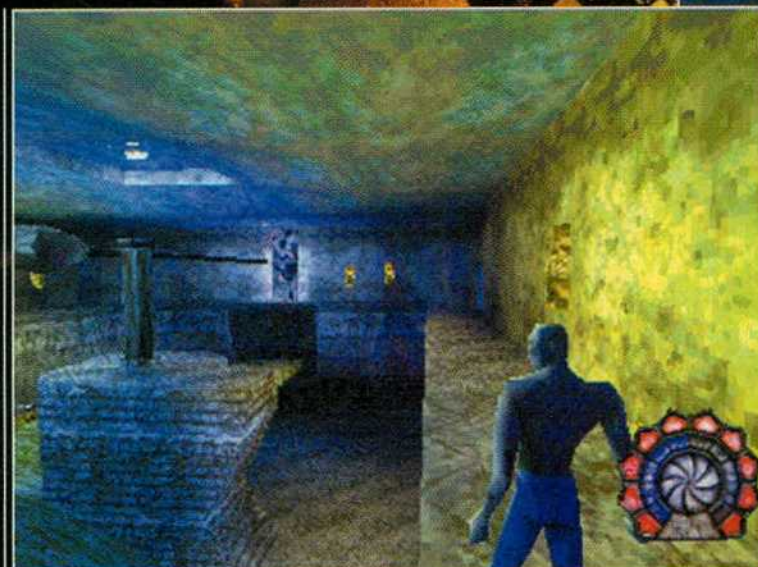
Obwohl durch HighEnd 3D-Beschleuniger die PC-Version die eindeutig beste Version des Voodoo-Abenteuers darstellt, überraschte die PlayStation mit nahezu keinen Einbußen in Sachen Gameplay. Das gesamte Spiel gleicht bis auf die angepaßte Grafik dem großen PC-Bruder, was in Anbetracht der teilweise riesigen Level eine echte Leistung darstellt. Trotz der sehr frühen Version, die zum Zeitpunkt unseres Besuches vorlag, zeichnet sich also ein echtes Highlight am Spielhorizont ab. Iguana wird die Zeit zum Release im Spätsommer nutzen, um den



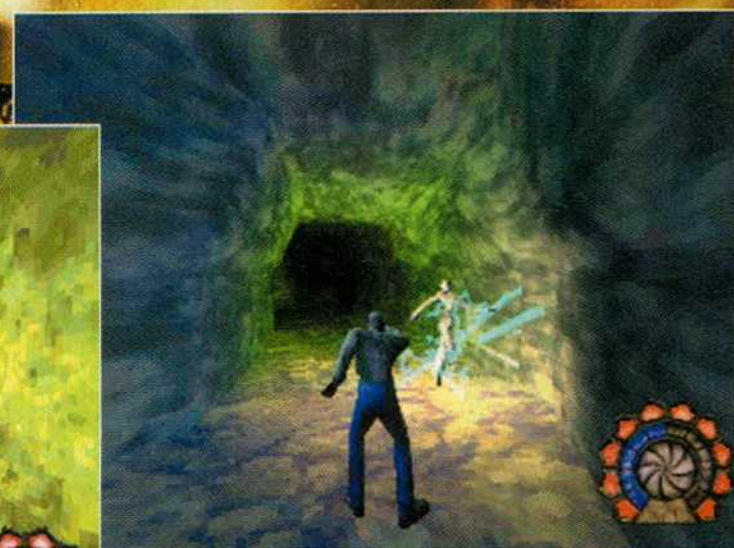
ShadowMan auf jeder Plattform in bestmöglicher Qualität abzuliefern.

Der Titel überzeugt schon jetzt mit einer unglaublichen Spieltiefe; denn die angepeilte Spieldauer von 50-60 Stun-

de spricht wohl für sich. Die Möglichkeit, ständig zwischen den Welten und der Persönlichkeit zu wechseln, die beängstigende Soundkulisse und eine fesselnde Geschichte machen ShadowMan zu einem Ausnahmetitel, der nicht nur wegen seiner Thematik für Furore sorgen wird.



ShadowMan besitzt auch viele Jump'n Run-Einlagen.





offizieller
SNK NEO GEO
Distributor

MARO

V I D E O S P I E L E

WWW.MARO-GMBH.COM

IMPORTED DVD VIDEOS

UMTAUSCH WEGEN
NICHTGEFALLEN IST
GENERELL
AUSGESCHLOSSEN.

BEI ANNAHME-
VERWEIGERUNG
BERECHNEN WIR
PAUSCHAL 20,- DM.

LIEFERUNG SOLANGE
VORRAT REICHT.

LADENPREISE
KÖNNEN ABWEICHEN.

KOMPLETTE LISTE
ALLER FIGUREN
UND MERCHANDISE
PRODUKTEN IM
INTERNET UNTER
WWW.MARO-GMBH.COM

LAGERWAREN
WERDEN NOCH AM
TAGE DER BESTELLUNG
VERSCHICKT.

Armageddon Dir Cut soon
Deep Impact 69,90 DM
Phantoms 69,90 DM
The Big Hit 69,90 DM
Out of Sight 69,90 DM
Jacky Chans Who iam 69,90 DM
Ronin 69,90 DM
Carpenters Vampires 69,90 DM
Legionaire 69,90 DM
Fatal Fury Motion P. 69,90 DM
Cube 69,90 DM
Snake Eyes 69,90 DM
Urban Legends 69,90 DM
Trueman Show 69,90 DM
He got Game 69,90 DM
Rounders 69,90 DM
South Park 1-4 je 59,90 DM

Blade 69,90 DM
Rush Hour 69,90 DM
Soldier 59,90 DM
Tekken Motion P. 69,90 DM
Slums of Bev. Hills 69,90 DM
Futuresports 69,90 DM
Antz 69,90 DM
Ever after Cinderella ... 69,90 DM
I know ... last summer 69,90 DM
Meet Joe black 69,90 DM
Dragonballz Arrival 69,90 DM
Pleasantville 69,90 DM
American Hist. X 69,90 DM
Siege soon
A Bugs life soon

Andere auf Anfrage ...

DTS DVD's
The ultimate In Sound

Dantes Peak 79,90 DM
Waterworld 79,90 DM
Daylight 79,90 DM
The Jackal 79,90 DM
Dragonheart 79,90 DM
Born on 4th July 79,90 DM
Dance with wolves 79,90 DM
Shadow 79,90 DM

Komplette Liste aller
lieferbaren DVD'S finden Sie
auf unserer Homepage
www.maro-gmbh.com



VIDEOGAMES FOR PSX , NEO GEO , NG POCKET & DREAMCAST

DREAMCAST

Dreamcast hk 699,90 DM
Dreamcast jp 729,90 DM
VMS Memory Card 79,90 DM
Joypad 89,90 DM
Joystick 179,90 DM
PAL Converter 79,90 DM
SVHS Kabel 89,90 DM

Evolution 169,90 DM
Virtua Fighter 3 tb 159,90 DM
Sega Rally 2 149,90 DM



Pen Pen 99,90 DM
Power Stone 149,90 DM
Godzilla 99,90 DM
Incoming 169,90 DM
Blue Stinger 149,90 DM
Geistforce 169,90 DM
Sonic Adventures 169,90 DM
Sengoku 79,90 DM
Seventh Cross 99,90 DM
Tetris 139,90 DM

NEO GEO CD

NEO GEO CD Pal 469,90 DM
Joypad 69,90 DM
Antennenkabel 49,90 DM
RGB Kabel 39,90 DM

Agressors of d. Kombat 19,90 DM
Basball Stars 39,90 DM
Double Dragon 49,90 DM
Fatal Fury Real Bout2 99,90 DM
Galaxy Fight 29,90 DM
King of Monsters 2 19,90 DM
King of Fighters 95 39,90 DM
King of Fighters 98 119,90 DM
Last Blade 79,90 DM



Mah Jong Story 19,90 DM
Metal Slug 2 139,90 DM
Ninja Combat 29,90 DM
Puzzled 49,90 DM
Riding Hero 29,90 DM
Soccer Brawl 19,90 DM
Savage Reign 29,90 DM
Super Sidekicks 3 39,90 DM
Super Baseball 2020 19,90 DM
Super Spy 19,90 DM
World Heroes Perfect 29,90 DM

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation
Dual Shock Package 249,90 DM
Antennenkabel 29,90 DM
Controller 29,90 DM
Controller Dual Shock 59,90 DM
Memory Card 29,90 DM
RGB Kabel 29,90 DM

Abes Exodus 89,90 DM
Breath of Fire 3 99,90 DM
Blaze 'n' Blade 99,90 DM
Bust A Move 4 79,90 DM
Crash Bandicoot 3 99,90 DM
Driver 109,90 DM
F1 Racing Sim. 2 79,90 DM
FIFA Soccer 99 99,90 DM
Grandstream Saga 99,90 DM
KKND 2 Krossfire 99,90 DM
L. of Kain Soulreaver 109,90 DM
Metal Gear Solid 99,90 DM
incl. Silent Hill Demo
Metal Gear Solid 159,90 DM
Premium Pack
Need for Speed 4 99,90 DM
NFL Extreme 99,90 DM
Premiere Manager 99 99,90 DM
Popoulos 89,90 DM
Ridge Racer TYPE 4 99,90 DM
Running Wild 89,90 DM
Wild Arms 99,90 DM

NEO GEO POCKET

NEO GEO Pocket 109,90 DM
King of Fighters 98 69,90 DM
Samurai Shodown 69,90 DM
Neo Geo Cup 98 69,90 DM
Pocket Tennis 69,90 DM
Baseball Star 69,90 DM
Puzzled 69,90 DM



ALIEN 4
JE FIGUR 39,90



SNK NEO GEO POCKET
COLOR
249,90 DM



KING OF FIGHTERS
POCKET - COLOR
109,90 DM

Stuttgart

MARO
VIDEOSPIELE

Marienstr. 23
70173 Stuttgart
Tel. 0711 221 422
Fax 0711 221 425

Ulm

MARO
VIDEOSPIELE

Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
Tel. 0731 6020 755
Fax 0731 6020 756

Reutlingen

MARO
VIDEOSPIELE

Karlstr. 1
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014
Fax 07121 320 045

Spaichingen

MARO
VIDEOSPIELE

Obere Wiesen 1
beim Grosso
78549 Spaichingen
Tel. 07424 503 763

Erlangen

MARO
VIDEOSPIELE

Göthestr. 32
91054 Erlangen
Tel. 09131 816 880
Fax 09131 816 881

Baden Baden

MARO
VIDEOSPIELE

Büttenstr. 4
76530 Baden Baden
Tel. 07221 381 30
Fax 07221 335 68

Ludwigsburg

MARO
VIDEOSPIELE

Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242

Nürnberg

STAGE 1

Glogauer Str. 30/98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg

N.R.G.

Mundburger
Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663



ACTION FIGURES



TEKKEN 3

JE FIGUR 39,90

NINA & XIANDU JE 19,90



AKTE X

JE SET 39,90



VIRUS

JE SET 39,90



KISS T. EDITION

JE FIGUR 39,90



RESIDENT EVIL

JE SET 19,90



TOMB RAIDER

99,90 69,90



METAL GEAR S.

JE 39,90



C. BANDICOOT

JE 39,90



SPAWN

JE 39,90



MOVIE MANIACS

JE 39,90

IMPORTED MASKS & HELMETS



JASON
DELUXE
99,90 DM



JASON
39,90 DM



MICHAEL
MYERS
79,90 DM



SPAWN
CYBER VIOLATOR
79,90 DM



HORROR
L. FACE MASKE
79,90 DM



SCREAM 2
MASKE
39,90 DM



VADER
HELM
149,90 DM



BOBA FETT
HELM
149,90 DM



EMPEROR
MASKE
129,90 DM



EWOK
MASKE
129,90 DM



STORMTROOPER
HELM
149,90 DM



TUSKEN RAIDER
MASKE
119,90 DM



YODA MASKE
129,90 DM



FREDDY MASKE
99,90 DM
HANDSCHUH 49,90



SCREAM ANZUG
99,90 DM



SPAWN ANZUG
99,90 DM



DVD
VIDEOS
GAMEBOY
NINTENDO 64
PLAYSTATION
NEO GEO CD
NEO GEO
NEO GEO
POCKET
SATURN
DREAMCAST

VERSAND HOTLINE
(Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr)

07151 956 46 46

WWF ATTITUDE

TONI OPL - MARK LIEBOLD



Für alle, die nicht in Oberhausen waren, bleibt der kleine Trost die Begegnungen des Events zu Hause nachspielen zu können.



Im Gegensatz zum Original sind die Moves in WWF Attitude weitaus schmerzvoller.

Dem privaten Fernsehsender RTL 2 ist es zu verdanken, daß die World Wrestling Federation in Deutschland einen erneuten Boom erlebt. Jeden Montag um 23.40 Uhr verfolgen Hunderttausende begeisterter Fans gebannt die Geschehnisse des beliebten Wrestling-Verbandes. Ein gewaltiges Merchandising-Angebot, das eigene deutsche WWF-Magazin und die stete Übertragung aller großen Events wie der Wrestlemania oder dem Royal Rumble versorgen die Freaks in unseren Breitengraden regelmäßig mit Informationen und heiß begehrten Fanartikeln.

Im August letzten Jahres brachte Acclaim das derzeit immer noch beste



Leider blieben uns die angekündigten Tag-Team-Moves vorenthalten.

Wrestling-Spiel für die Playstation auf den Markt. Über eine Million verkaufter Exemplare sprechen für sich. WWF Warzone überzeugte durch eine einfache, ausgereifte Steuerung, gute Grafik und tollen Sound. Mit seinem gelungenen Vier-Spieler-Modus ist es DER Party-Prügler schlechthin, obgleich einige Schwächen nicht von der Hand zu weisen waren. Aufgrund der auslaufenen Lizenz legen sich die Entwickler nun noch einmal mächtig ins Zeug und arbeiten derzeit fieberhaft an einem Nachfolger.

Am 01. April '99 fand das offizielle „WWF strikes back“-Event statt, zu dem die Fachpresse nach Oberhausen eingeladen wurde, um sich einen ersten Eindruck von WWF Attitude machen zu können, das ab Mai die Regale deutscher Videospieelläden füllen soll.

Über 40 der bekanntesten Wrestler werden in WWF Attitude enthalten sein. Die photorealistischen Polygon-Kämpfer sind bis hin zu ihren Gesichtszügen sehr authentisch nachgebildet worden. Zudem verfügen alle Athleten über ihre individuellen Special- und Finishing-Moves. Der Einzug in die Kampfarena wird selbstverständlich wieder von den original Musikstücken der einzelnen Recken begleitet werden. Insgesamt wird es über 400 verschiedene Schläge, Tritte, Würfe und Haltegriffe geben, die nun auch im Tag Team ausgeführt werden können und dank

Motion Capturing sehr realistisch aussehen. Der Spieler hat sogar die Möglichkeit, sich eigene Move-Listen zu erstellen und auf selbst kreierte Wrestler zu übertragen, da sich der schon aus WWF Warzone bekannte „Create a Player“-Mode im Sequel deutlich umfangreicher gestalten wird. Sämtliche Körpereigenschaften wie Größe, Gewicht, Behaarung und sogar die einzelnen Gesichtspartien lassen sich auf vielfältige Weise verändern. Natürlich werdet Ihr auch das Outfit Eurer Stars selbst gestalten dürfen.

Sieben Turniere sollen für genügend Abwechslung sorgen. Neben King Of The Ring, Tag Team Challenge, Intercontinental, World Heavyweight, Hard Core und Woman's Belt wird aber der Career-Mode die tragende Rolle spielen. Als kleines Licht ganz unten in der Federation beginnend muß sich der Spieler langsam bis an die Spitze der WWF kämpfen, um sich letztendlich den berühmten Heavyweight-Champion-Gürtel umschnallen zu können.



Einige der Stars (von links nach rechts: Owen Hart, Debra McMichael, Jeff Jarrett) stellten sich der Presse und verteilten fleißig Autogramme.



Der neuartige Pay-Per-View-Modus ermöglicht die Zusammenstellung einer ganz eigenen Wrestling-Meisterschaft. Vom Training der Kämpfer über das Design der Arenen und Hallen bis hin zur Festlegung der Termine für die einzelnen Shows nimmt Ihr das gesamte Management in die Hand - als kleiner Vince McMahon sozusagen.

Umfangreiche Biographien ermöglichen Einblicke in Leben und Karriere jedes Wrestlers.

Selbstverständlich wird es auch wieder eine Vier-Spieler-Option geben, die für beste Laune auf Partys sorgen soll. Die Unterstützung des Dual Shock-Controllers wurde uns ebenfalls zugesichert.

Nach der Vorstellung von WWF Attitude konnten wir in aller Ruhe die Show genießen. Sichtlich überrascht waren wir vom Line-Up, da mit Stone Cold Steve Austin, dem Undertaker, Kane, The Rock, dem Big Boss Man und Ken Shamrock die Creme de la Creme der muskelbepackten Athleten zum Deutschland-Event angereist war. Darüber hinaus zeigten auch der Brooklyn Brawler, Triple H, Al Snow & The Head, Goldust, X-Pac, D'Lo Brown und etliche andere Sportler jenseits der 2-Meter-Körpergröße spektakuläre Kämpfe. Sogar ein gemischtes Tag-Team-Match stand auf dem Programm. Ja, ja

- die Damenwelt hält mehr denn je Einzug in den Arenen der World Wrestling Federation.

Die Stimmung in der Arena Oberhausen war absolut phänomenal. Ein Großteil der Fans schrie sich wirklich die Kehle aus dem Hals. Zugegeben - auch wir hatten nicht mehr die klarsten Stimmen, als wir die riesige Halle verließen. Aber die bombastische Atmosphäre reißt einen einfach gnadenlos mit. Besonders während des letzten Kampfes, in dem der amtierende WWF-Heavyweight-Champion Stone Cold Steve Austin seinen Titel gegen das Cooperation-Mitglied The Rock würdevoll verteidigte, hielt es niemanden mehr auf den Sitzen. Übrigens - der RTL 2-Kommentator Carsten Schäfer scheint sich bei den WWF-Anhängern nicht gerade großer Beliebtheit zu erfreuen. Jedesmal, wenn er den Ring betrat, um den nächsten Kampf anzusagen, erfüllten laute Buh-Rufe die nahezu ausverkaufte Halle. Außerdem sorgten zahllose, selbstgebastelte Schilder, auf denen sich die Zuschauer ungezügelt über die Unfähigkeit des deutschen Ansagers ausgelassen hatten, für allgemeine Belustigung. Alles in allem war es eine großartige Veranstaltung, die jeder, der sich auch nur ansatzweise mit dieser Sportart anfreunden kann, zumindest einmal im Leben gesehen haben muß.



Im Kampf um den Hardcore-Championtitel dürfen die Wrestler alles einsetzen, was sie so im Saal finden.



„Do you know what the Rock is readin'...?“



Die Wrestler sind so detailliert, daß man sogar Mr. Socko an Mankinds Hand erkennen kann.





GRAN TURISMO 2

MARTIN WEIDNER

KAZUNORI YAMAUCHI HAT ALLEN GRUND STOLZ AUF „SEIN BABY“ ZU SEIN. MIT WELTWEIT ÜBER 6,2 MILLIONEN VERKAUFTEN EXEMPLAREN ZÄHLT GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR ZU DEN MEISTVERKAUFTEN VIDEOSPIELEN ALLER ZEITEN.

IM ANSCHLUSS AN DAS PLAYSTATION MEETING 1999 STATTETE PLAY DEM HEADQUARTER VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. IN TOKIO EINEN BESUCH AB UND UNTERHIELT SICH MIT KAZUNORI YAMAUCHI, DEM EXECUTIVE VICE PRESIDENT VON POLYPHONY DIGITAL, ÜBER VERMEINTLICHE SCHWACHSTELLEN IM VORGÄNGER, NEUERUNGEN IN GRAN TURISMO 2, EXKLUSIVRECHTE, ZUKUNFTSPLÄNE UND DIE NEUE PLAYSTATION.

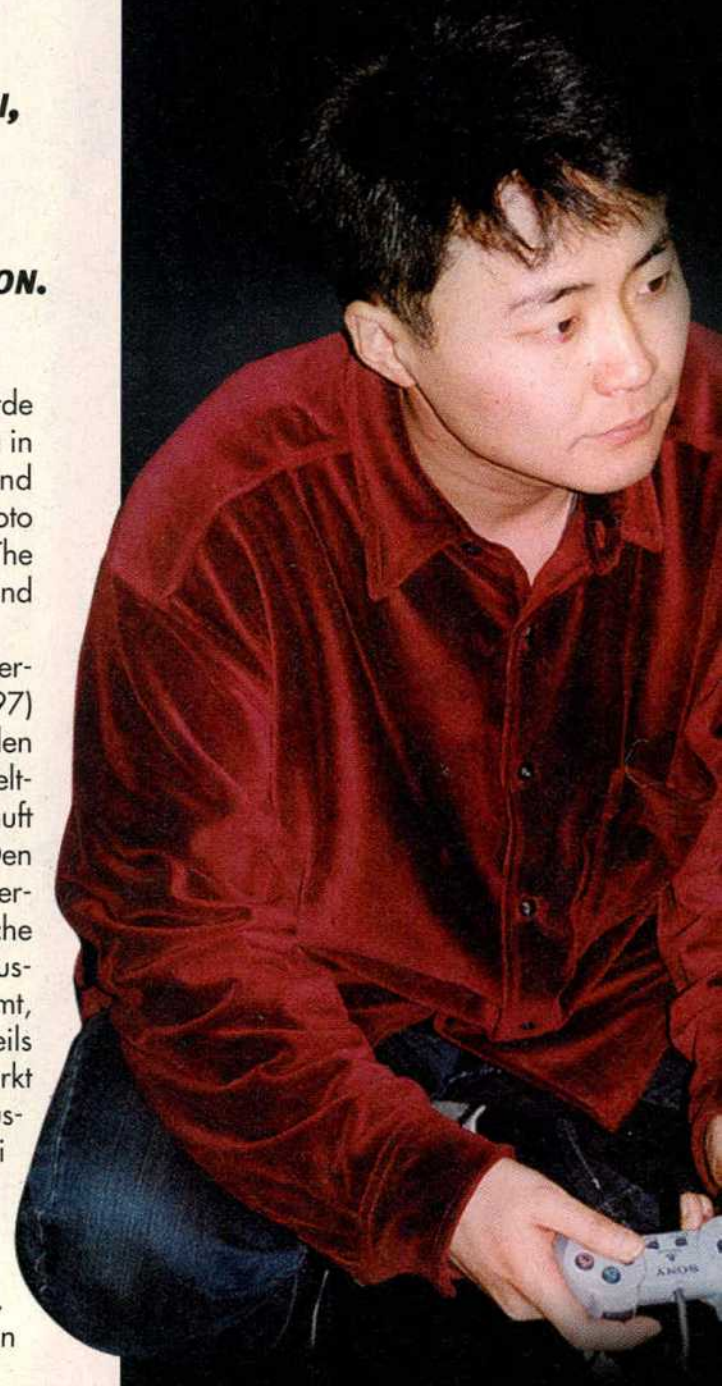
POLYPHONY DIGITAL - EIN FIRMENPORTRAIT

Am 02.04.1998 als viertes Satellitenstudio von Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) ins Leben gerufen, beschäftigt Polyphony Digital heute insgesamt 60 Angestellte. Allein 40 Mitarbeiter sind in die Entwicklung von Gran Turismo 2 involviert, darunter 5 Programmierer und 2 Projektleiter. Alle anderen arbeiten als Designer an den 3D-Modellen der insgesamt 400 Fahrzeuge und 20 Parcours. Während Kazunori Yamauchi, der für SCEI zuvor die beiden Cartoon-Rennspiele Motor Toon Grand Prix 1 & 2 designt hatte, das Amt des Executive Vice President der Firma bekleidet, fungiert Akira Sato als Representative Director von Polyphony Digital.

Zu den weiteren Satellitenstudios von SCEI zählen Arc Entertainment unter der Leitung von Ryoji Akagawa, dem Executive Producer von Arc The Lad I & II, Contrail, das von Takahiro Kaneko, dem Executive Producer von

Wild Arms ins Leben gerufen wurde (vgl. Pre Screen von Legend of Legaia in dieser Ausgabe), und Sugar and Rockets. Das Team um Tetsuji Yamamoto arbeitete früher u.a. an Ghost In The Shell, I.Q., Jumping Flash! 1 & 2 und Philosoma.

Gran Turismo wurde seit der Veröffentlichung in Japan (23.12.1997) bzw. Europa (08.05.1998) und den Vereinigten Staaten (13.05.1998) weltweit über 6,2 Millionen mal verkauft (Stand: Ende Dezember 1998). Den Löwenanteil hält mit 2,33 Millionen verkauften Exemplaren der europäische Markt. Die Platinum-Edition, die voraussichtlich im Mai in den Handel kommt, soll die Verkaufszahlen des ersten Teils noch weiter ankurbeln und den Markt für das Sequel anheizen, das voraussichtlich Ende Juni bzw. Anfang Juli fertiggestellt werden und in Europa im Oktober auf den Markt kommen soll. Omega Boost hingegen, das neueste Werk von Polyphony Digital, soll bereits am 22. April in Japan erscheinen.



Kazunori Yamauchi.

IM GESPRÄCH MIT KAZUNORI YAMAUCHI, EXECUTIVE VICE PRESIDENT POLYPHONY DIGITAL

play: Waren Sie überrascht, daß Gran Turismo auch in den westlichen Märkten ein derartig breiter Erfolg zuteil wurde, Herr Yamauchi?

Kazunori Yamauchi: Das Spielkonzept von Gran Turismo 1 war ursprünglich für den japanischen Markt gedacht. Ich hatte eigentlich nicht erwartet, daß dieses Spiel auch in den europäischen und amerikanischen Territorien so erfolgreich werden würde. Das war für mich eine große, willkommene Überraschung. In die Entwicklung des Sequels haben wir natürlich so viel Feedback wie nur irgendwie möglich einfließen lassen, d.h. wir haben auch die Anliegen der europäischen und amerikanischen User von Gran Turismo 1 berücksichtigt. Eine der wesentlichen Neuerungen im zweiten Teil ist die deutlich größere Streckenauswahl. In Gran Turismo 1 gab es insgesamt 11 Strecken, im Sequel wird es auf jeden Fall 20 Strecken geben. Für die beiden Tracks, die Sie bisher gesehen haben, d.h. für die Rom- und die Tahiti-Strecke, waren unsere Designer vor Ort. Diese beiden Strecken stellen aber keine Nachbildungen der Originalschauplätze dar, sondern spiegeln die Streckenführung nur in groben Zügen wider. Wir haben auch einen Designer



Neben klassischen Rundkursen wird es in Gran Turismo 2 auch Rallye-typische Start-/Ziel-Etappen geben.

Kazunori Yamauchi: Einige der Originalkurse eignen sich nicht so gut für die Engine von Gran Turismo 2. Deshalb haben wir uns wie in Gran Turismo 1 für eine eigene Streckenführung entschieden. Unser Hauptanliegen war es vor allen Dingen, den Spielspaß zu maximieren.

play: Welche weiteren Neuerungen wird es in Gran Turismo 2 geben?

Kazunori Yamauchi: Gran Turismo 2 wird, wie gesagt, deutlich mehr Strecken, aber auch mehr Fahrzeuge und neue Spielvarianten aufweisen. Als wir mit dem ursprünglichen Projekt begonnen hatten, schwebte mir vor, so viele Fahrzeuge und Motorsport-



Gran Turismo 2 wird als einer der ersten PlayStation-PAL-Titel Sonys PocketStation unterstützen.

natürliche, konsequente Weiterentwicklung des Spielprinzips dar. Es gibt aber noch einige andere Veränderungen, kleine Verbesserungen, die man Gran Turismo 2 auf den ersten Blick nicht ansieht, welche aber trotzdem vorhanden sind. Unser Team war mit vielen Dingen nicht zufrieden.

play: Gab es seinerzeit auch Befürchtungen, Gran Turismo könnte nicht genug Spieler ansprechen?

Kazunori Yamauchi: Gran Turismo 1 war für mich ein sehr gewagtes Rennspiel. Wir hatten natürlich Erwartungen, aber ich machte mir vor der Veröffentlichung schon etwas Sorgen, ob dieses Spiel wirklich von den Usern angenommen werden würde. Der Erfolg gab uns aber Recht. Deshalb haben wir den Stil des Originals beibehalten. Glauben Sie, daß dies ein richtiger Schritt war?

play: Verstehen Sie unter „Stil“ das Fahrverhalten oder den Simulationscharakter?

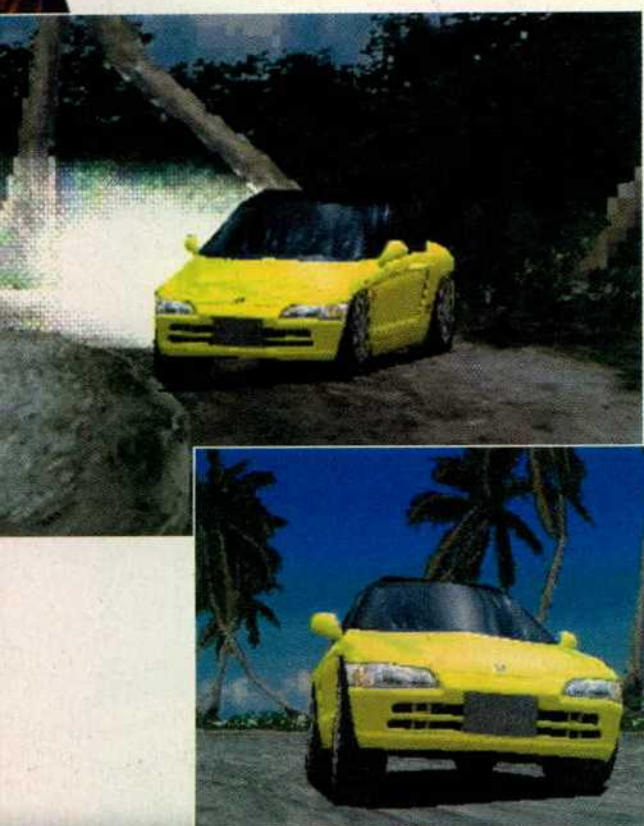
Kazunori Yamauchi: Ich meine -



zu zwei weiteren Schauplätzen des Spiels, nach Seattle und nach Kalifornien, geschickt.

play: Weshalb haben Sie nicht einfach die tatsächliche Streckenführung übernommen?

kategorien wie nur irgendwie möglich in das Spiel einzubeziehen. Straßen- und Rallyekurse in einem Spiel zu vereinen mag für den einen oder anderen vielleicht etwas seltsam klingen, da in den meisten Rennspielen eine strikte Trennung zwischen beiden vorherrscht. Der Unterschied liegt aber eigentlich nur in der Bodenbeschaffenheit. Unser Ziel in Gran Turismo war es, wie bereits erwähnt, dem Spieler möglichst viele Motorsportkategorien anzubieten. Rallyekurse stellten für uns deshalb eine



GRAN TURISMO 2

MAY 1999



Kazunori Yamauchi beabsichtigt, wie bereits in seinen bisherigen Projekten Motor Toon Grand Prix 1 & 2 Gouraud Shading in Gran Turismo 2 einzusetzen.



Zu den von Polyphony Digital bisher bestätigten Schauplätzen zählen Rom, Tahiti, Seattle, Kalifornien und die Côte D'Azur.

wäre es Ihnen lieber gewesen, wenn wir eine ähnliche Richtung wie Namco bei Ridge Racer Type 4 eingeschlagen hätten?

play: Natürlich nicht.

Kazunori Yamauchi: Gran Turismo 2 stellt für mich in erster Linie eine konsequente Fortführung und Optimierung des ersten Teils dar.

play: Wieviele Fahrzeuge wird es im Sequel geben?

Kazunori Yamauchi: Wir werden Gran Turismo 2 aller Wahrscheinlichkeit nach bis zu 400 Fahrzeuge einverleiben. In Gran Turismo 1 gab es nur etwa 150 unterschiedliche Fahrzeugmodelle, von denen der überwiegende Teil japanische waren. In Gran Turismo 2 werden deutlich mehr europäische und amerikanische Fabrikate zur Verfügung stehen.

play: Die europäischen Fahrzeugmodelle interessieren uns natürlich besonders.

Kazunori Yamauchi: Wir können Ihnen derzeit noch keine genauen Details mitteilen, was die europäischen Automobilhersteller betrifft. Fest steht bisher nur, daß wir keine Fahrzeuge von Ferrari, Porsche und Lamborghini haben werden. Wir sind aber sehr zuversichtlich, für Gran Turismo 2 mit vielen der wichtigsten europäischen, japanischen und amerikanischen Automobilhersteller zu kooperieren. Einige dieser Wagen werden Sie selbst Ihr Eigen nennen, einige darunter werden Ihre Freunde und Bekannte fahren - es sind Wagen, wie man sie alltäglich auf den Straßen sieht. Dieses Auswahlkriterium haben wir beibehalten. Darüber hinaus wird es aber auch einige ausgewählte Sportwagen geben.

play: Weshalb haben Sie auf Ferrari, Porsche und Lamborghini verzichtet, Herr Yamauchi?

Kazunori Yamauchi: Der Kostenfaktor spielte dabei keine Rolle. Ferrari, Porsche und Lamborghini haben Exklusivrechte an einen Softwarehersteller vergeben. Es lag nicht in unserer Ab-

sicht, Exklusivrechte zu erwerben. Andere Publisher verfolgen in dieser Hinsicht aber scheinbar eine andere Firmenpolitik. Dies ist sehr schade, aber leider nicht zu ändern.

play: Von welchem Feature in Gran Turismo 1 waren die Spieler Ihres Erachtens nach am meisten angetan, Herr Yamauchi?

Kazunori Yamauchi: Ich habe gehört, daß sehr viele Spieler besonders an den Lizenzprüfungen in Gran Turismo 1 Gefallen gefunden haben. Dies ist ein Feature, das wir in dem Sequel weiterführen. In Gran Turismo 2 wird es 60 an Stelle von bisher 24 Lizenzprüfungen geben. Es erwies sich allerdings mitunter als ein sehr schwieriges Unterfangen, all' diese Prüfungen zu meistern. Das weitere Vorankommen im Spiel hing vom Erfolg in diesen Prüfungen ab. Dies war eines der Probleme von Gran Turismo 1. Angesichts von nunmehr insgesamt 60 Lizenzprüfungen beabsichtigen wir, das Verfahren etwas zu entschärfen, indem wir eine Art Hilfsystem einführen, das es Einsteigern etwas erleichtern soll die Prüfungen zu bestehen und mehr vom Spiel zu erleben.

play: Wird es auch realitätsnahe Schäden an den Fahrzeugen geben?

KAZUNORI YAMAUCHI -
EINE SPIELOGRAPHIE

	Titel	Format
1994	Motor Toon Grand Prix	PlayStation
1996	Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation
1997	Gran Turismo	PlayStation
1999	Omega Boost	PlayStation
	Gran Turismo - Platinum	PlayStation
	Gran Turismo 2	PlayStation
2000	Gran Turismo 3	PlayStation 2



Motor Toon Grand Prix 2



Gran Turismo 1



Omega Boost





Vier Motorsportkategorien sind bisher geplant: Hersteller, GT, Rallye und Sportwagen.

Kazunori Yamauchi: Wir haben sehr viel Feedback - gerade von europäischen und amerikanischen Usern - bekommen, was realitätsnahe Schäden an den Fahrzeugen betrifft. Dies scheint ein Feature zu sein, das gerade in den westlichen Märkten sehr gewünscht wird. Wir beabsichtigen, eine Option in das Spiel zu integrieren, die, sofern sie aktiviert ist, Schäden an den Fahrzeugen zulässt. Diese Option wird allerdings auf das Fahrverhalten beschränkt sein, so daß es keine sichtbaren Schäden an den Fahrzeugen geben wird! Die Wagen werden sich nicht zu Schrott fahren lassen, aber das Handling wird bei Schäden schwieriger werden.

play: Welche Bands werden für den Soundtrack zu Gran Turismo 2 verpflichtet?

Kazunori Yamauchi: Die Musik für die europäische Version von Gran Turismo 1 wurde von Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) ausgewählt. Bei dem Sequel verfahren wir genauso. Deshalb sollten Sie diese Frage eigentlich an SCEE stellen. Ich glaube jedoch, daß der Soundtrack in eine ähnliche Richtung gehen wird.

Liz Ashford (Anm.d.Red.: PR Mana-

ger, SCEE): Wir legen sehr viel Wert darauf, daß der Soundtrack die europäischen PlayStation-User anspricht. Für den Soundtrack von Gran Turismo 1 hatten wir Bands ausgewählt, die alle einen sehr unterschiedlichen Stil verfolgen. Dies kam bei den Kunden sehr gut an. Für das Sequel werden wir ähnlich vorgehen. Wir befinden uns zur Zeit aber noch in Verhandlungen mit den einzelnen Labels. Sobald endgültig entschieden ist, welche Bands vertreten sind, werden wir dies bekanntgeben.

play: Wird es eine unterschiedliche

„ALS NÄCHSTES MÖCHTE ICH GERNE GRAN TURISMO 3 FÜR DIE NEUE PLAYSTATION VERWIRKLICHEN.“

Kazunori Yamauchi, Executive Vice President Polyphony Digital

Version für den europäischen bzw. für den amerikanischen Markt geben?

Kazunori Yamauchi: Diesbezüglich haben wir noch keine Entscheidung getroffen. Es ist allerdings möglich, daß die japanische und die europäische Version bis auf den Soundtrack identisch sein werden. Vielleicht werden wir die US-Version abändern. Es scheint, als ob die Amerikaner auf eine höhere Geschwindigkeit und mehr Special Effects wie Sprünge Wert legen, weswegen wir uns in Kürze mit dem Producer unterhalten werden, der die Lokalisierung für den amerikanischen Markt betreut.

play: Auf welches Feature in Gran Turismo 2 sind Sie besonders stolz?

Kazunori Yamauchi: Diese Frage zu beantworten, fällt mir nicht leicht. Ich erinnere mich aber noch gut an meine Zeit als User - bevor ich anfing, selbst Spiele zu designen. Ein Spiel mit echten Fahrzeugen zu haben, war ein lange gehegter Wunschtraum von mir.

play: Gibt es in Gran Turismo 1 einige Features, die Ihnen im nachhin-

ein betrachtet nicht so gut gefallen haben?

Kazunori Yamauchi: Gran Turismo 1 mag für viele User das perfekte Rennspiel gewesen sein - nichtsdestoweniger gab es einige Dinge, mit denen wir nicht sonderlich zufrieden waren. Das Fahrverhalten zum Beispiel. Gerade das Handling der Fahrzeuge möchte ich in dem Sequel optimieren, aber auch die künstliche Intelligenz der CPU-Piloten. Die Rennen sollen einfach noch realitätsnäher als bisher ausfallen. Die Menüführung erwies sich auch nicht als optimale Lösung. Auch dieses Manko werden wir ausbügeln.

play: Welches Feature in Gran Turismo 2 war am schwierigsten zu realisieren?

Kazunori Yamauchi: Auch diese Frage ist nicht leicht zu beantworten.

Das gesamte Projekt und insbesondere derartig viele Wagen, d.h. insgesamt 400, und 20 Strecken in einem einzigen Spiel zu verwirklichen, stellte eine sehr große Herausforderung für unser Team dar.



Das Starterfeld wird wieder auf sechs Fahrzeuge beschränkt sein.

Gran Turismo 1 schöpfte laut Kazunori Yamauchi, dem Executive Vice President von Polyphony Digital, das Potential der Hardware nur zu etwa 75% aus. Ca. 25% verbleiben also an Reserven für Verbesserungen im Detail.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell

0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292

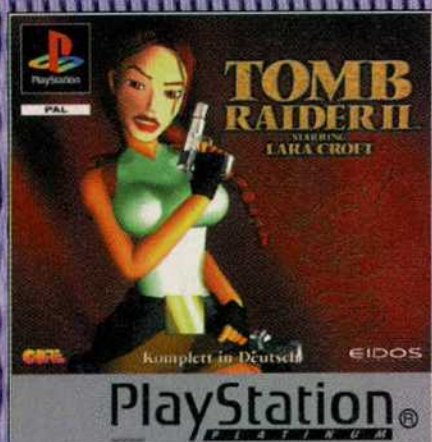


Info

0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

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



PSX
Tomb Raider 2 - Platinum
dt. DM 44,44

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.



PSX
Asterix
dt. DM 84,99



PSX
Civilisation 2
dt. DM 84,99



PSX
Legacy of Kain - Soul Reaver
dt. DM *89,99



PSX
Driver
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. 0361 / 49 29 300

- 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.

Rage

MARTIN WEIDNER

Software plc

Im Laufe von 24 Monaten vollzog Rage Software einen geradezu nahtlosen Übergang von einem reinen Auftragsentwickler zu einem vollblütigen Publisher. Halbseidene Machenschaften? Abrakadabra? Nicht im geringsten. Ein Spiel ließ die Entwickler der für die damalige Zeit traumhaften Super Nintendo-Fußballsimulation Striker erneut auf den Plan treten - das von Rage Liverpool designte Incoming. Bei Lichte besehen waren es Microsoft und Intel, die den Stein ins Rollen brachten, indem sie Incoming auf der E3 Show '97 in

Atlanta als Demo ihrer Pentium II 3D-Technologie evangelisierten. Rage Software konnte daraufhin den Anfragen kaum Herr werden. OEM-Bundledeals mit führenden Hardwareherstellern wie Compaq, Gateway, Creative Labs, Diamond und Matrox trugen dafür Sorge, daß zum Erstverkaufstag der Vollversion am 09.04.98 weltweit 400.000 Exemplare an den Handel ausgeliefert wurden. Einen Monat später wurde Incoming mit dem 3Dfx Golden Anubis Award für die besten Special Effects prämiert.

play stattete Rage Softwares Studio in Birmingham einen Besuch ab, warf einen ersten Blick auf ihr nächstes PlayStation-Projekt UEFA Striker, und unterhielt sich mit Trevor Williams, dem Group Deputy Managing Director der Firma, Tony McCabe, dem Lead Programmer von UEFA Striker, und Stéphane Dupas, dem diesbezüglichen Product Manager bei Infogrames, dem Publisher des Spiels.

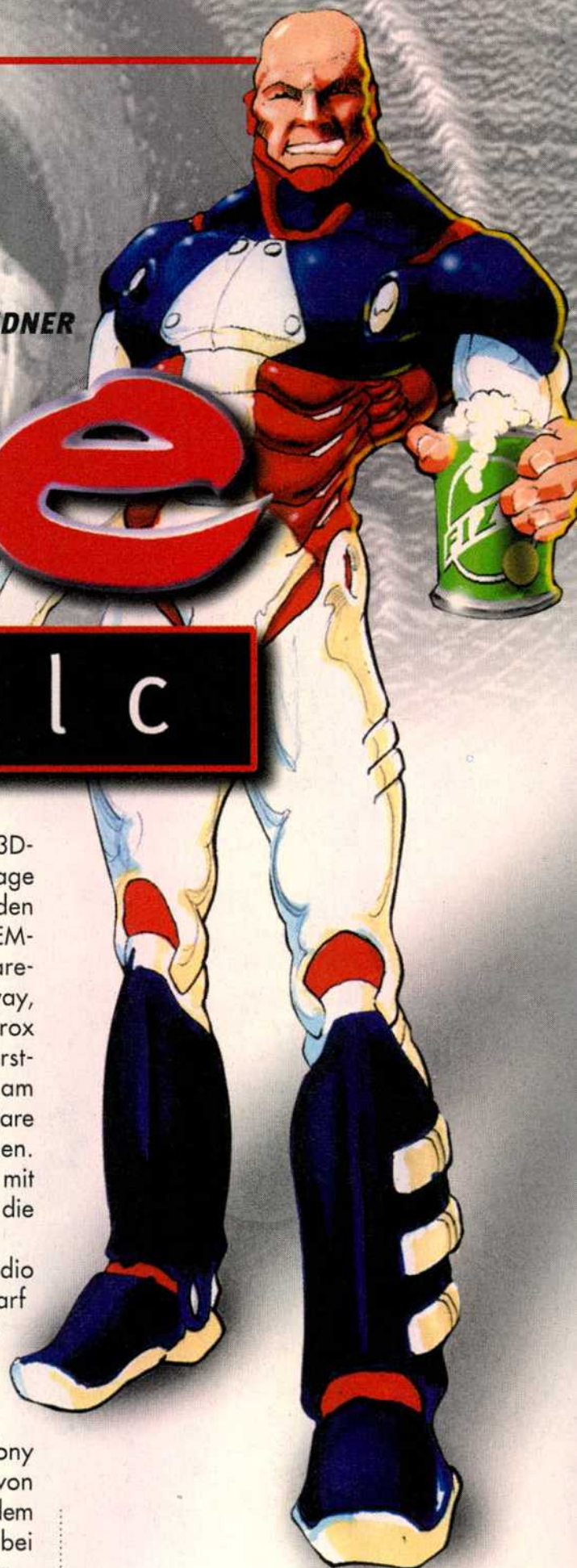
Rage for the stars

Derartig rosig war es aber nicht alle Zeit um Rage Software bestellt, obwohl ihre Firmengeschichte einen schönen Anfang nahm. Gleich ihrem ersten Produkt Striker wurde ein beispielloser Erfolg zuteil. Das Kick & Rush-Prinzip dieser Fußballsimulation kam nicht nur bei den Briten sehr gut an, auch auf

dem Kontinent überschlug sich die Fachpresse mit Lobeshymnen und ihr damaliger Publisher Elite Systems mit Erfolgsmeldungen. Striker wurde bis heute in 18 Versionen auf 12 Plattformen veröffentlicht. Mit UEFA Striker stellt Infogrames nun für September drei neue Versionen auf PlayStation, Dreamcast und Game Boy Color in Aussicht, Microsoft tritt als Publisher der PC-Version International Football 2000 auf.

Ihre Auftragsarbeiten standen hingegen nicht stets unter einem guten Stern. Ob Power Drive für Warner Interactive, Darklight Conflict für Electronic Arts, Trash-It und CyBall Zone für GT Interactive - mit keinem dieser Titel konnte man an den Erfolg der Striker-Serie anknüpfen. Nur mit Jonah Lomu Rugby, das für Codemasters entwickelt wurde, gelang der Firma wieder der Sprung an die Spitze der britischen ChartTrack-Verkaufscharts.

Als es der branchenfremden Holdinggesellschaft BCE 1995 in den Sinn kam, in der Videospieleindustrie Fuß zu fassen, und ihre Wahl für eine Übernahme neben Software Creations

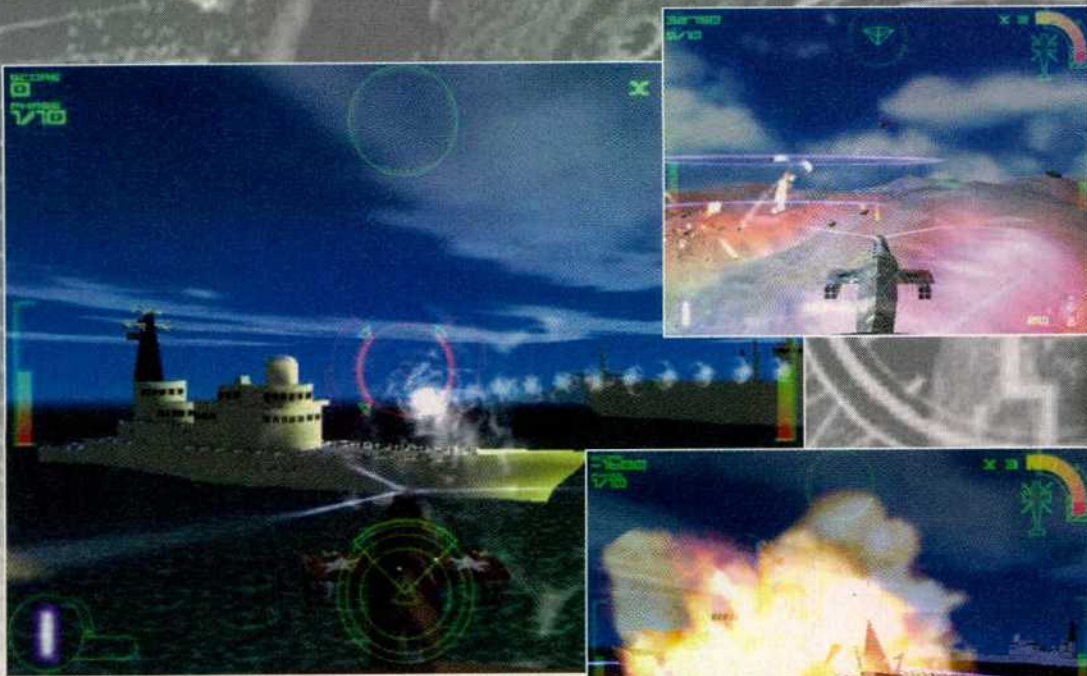


Das UEFA Striker-Team.



Trevor Williams, der 1994 von Elite Systems zu Rage Software wechselte, leitete bis 1996 das Studio in Birmingham. In der Zwischenzeit wurde er zum Group Development Director und später zum Group Deputy Managing Director ernannt.





Incoming (PC)

auf Rage Software fiel, wurde Paul Finnegan, der Rage Software im Januar '92 gegründet hatte, zum Managing Director der Holding ernannt. Paul Finnegan, ein Branchenveteran, der u.a. zusammen mit David Ward Ocean Software ins Leben gerufen hatte, verfolgte das Ziel, ins Publishing einzusteigen, kam aber nicht umhin, unrentable Unternehmenszweige wie die Spielhallendivision abzustoßen, aber auch Software Creations wieder an Mike Webb und sein Team zu veräußern, um wieder in die Profitzone zu gelangen. Im gleichen Jahr erfolgte der Gang an die Londoner Börse.

Paul Finnegans Rechnung, mit führenden Hardwareherstellern OEM-Vereinbarungen bezüglich Incoming einzugehen, ging übrigens vollends auf. Fuhr Rage Software plc (Anm.d.Red.: plc: public listed company - Aktiengesellschaft) zum 30.06.97 noch Verluste in Höhe von 15,43 Millionen Pfund ein, verbuchte die britische Firma mit Sitz in Liverpool zum 30.06.98 einen Gewinn in Höhe von 860.000 Pfund, in den ersten beiden Quartalen des laufenden Geschäftsjahres sogar in Höhe von 610.000 Pfund.

Im Februar '98 gab Rage Software ihre Absicht bekannt, in Zukunft auch im Konsolenmarkt als Publisher aufzutreten. „Angesichts des Datenträgers CD ist es viel einfacher geworden, auf Konsole zu publishen, und wir verfügen inzwischen über die dafür erforderlichen Ressourcen“, so Group Managing Director Paul Finnegan zu jener Zeit. Rage Software ging mit Imagineer eine Publishingvereinbarung über fünf Titel ein, darunter auch die Dreamcast-Version von Incoming, die als erstes in Europa entwickeltes Produkt für die noch junge Konsole in Japan auf den Markt kam. Rage Softwares Know-how im 3D-Bereich blieb aber auch bei Sony

Computer Entertainment Europe (SCEE) nicht unbemerkt. Am 13.03.98 erfolgte deshalb zwischen beiden Firmen ein Vertragsabschluß zur Entwicklung eines noch unbenannten Shooters aus dem Hause Rage Software, der im Laufe dieses Jahres ausschließlich für die PlayStation erscheinen soll.

Heute beschäftigt Rage Software mit Sitz in Liverpool, und Studios in Birmingham und Newcastle über 110 Mitarbeiter. Ein weiteres Studio in London, das für War of the Worlds für den PC verantwortlich zeichnete, wurde hingegen erst unlängst aufgelöst. Paul Finnegan, der Group Managing Director der Firma, hat indes allen Grund zum Lachen. Nicht nur, daß seine Firma jüngst Bundledeals mit Compaq, Dell und Acer über eine abgespeckte Pentium III-Version von Expendable eingegangen ist, im März veräußerte er 2 Millionen seines 8 Millionen Aktienpakets an der Firma; Großbritannien, das Land der unbegrenzten Möglichkeiten...



CyBall Zone (PlayStation)

Expendable



Neben einem noch nicht näher genannten Titel, den Rage Software für Sony Computer Entertainment Europe entwickelt, entsteht in ihrem Studio in Newcastle ein Shooter, den die Firma selbstbewußt als Commando-/Ikari Warriors-Klon bezeichnet. Auf der E3 Show in Atlanta als PC-Version zu sehen, zeigte Rage Software bereits auf der Londoner ECTS-Messe im September letzten Jahres zum ersten mal die PlayStation-Variante.

Vollständig in 3D gehalten, soll Expendable sehr viel Wert auf ein eingängiges, unkompliziertes Gameplay und, wie sollte man es von Rage Software anders erwarten, auf jede Menge Special Effects legen. 20 actiongeladene Level, die sich über 6 Alienwelten erstrecken, stellen die Entwickler in Aussicht, darüber hinaus einen Two Player Cooperative Mode und eine hektische Kameraführung; mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben der play.



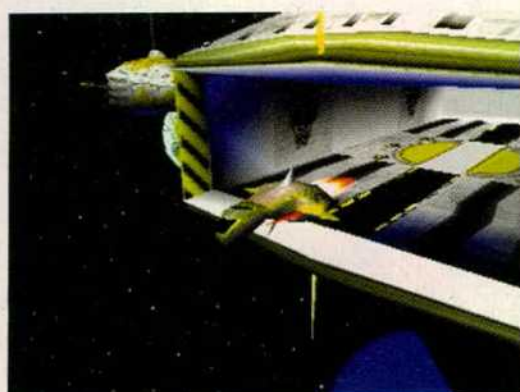
47



RAGE SOFTWARE - EINE PLAYSTATION-SPIELOGRAPHIE

	Titel	Studio	Publisher
1995	Striker '96	Rage Birmingham	Warner Interactive
1997	Darklight Conflict	Rage Liverpool	Electronic Arts
	Jonah Lomu Rugby	Rage Birmingham	Codemasters
	Trash-It	Rage Birmingham	GT Interactive
1998	CyBall Zone	Rage Birmingham	GT Interactive
1999	Expendable	Rage Newcastle	Infogrames
	UEFA Striker	Rage Birmingham	Infogrames
	*	*	SCEE

* wird erst angekündigt.



Darklight Conflict (PlayStation)

Rage

Software plc

UEFA Striker

Seit annähernd zwei Jahren arbeitet Rage Softwares Studio in Birmingham nun bereits an UEFA Striker. Zunächst wurde die '99er Edition unter dem Titel Ruud Gullit Striker angekündigt. Als Infogrames hingegen die Publishingrechte erwarb, sicherte sich das französische Softwarehaus zudem die UEFA-Lizenz. Ergo bekam Ruud Gullit Striker einen neuen Titel. Der Manager von Newcastle United wird lediglich vor und nach dem Spiel und in der Halbzeit als Sprecher zu hören sein - in der britischen Version wohl gemerkt, denn UEFA Striker soll für den deutschen Markt vollständig lokalisiert werden. Darüber hinaus übernahm Ruud Gullit eine beratende Funktion in der Entwicklung des Spiels.

Neben den üblichen Spielmodi Freundschaftsspiel, Knockout und Training wartet die '99er Edition von Striker natürlich mit den einschlägigen UEFA-Turnieren auf, d.h. Euro 2000 Qualifying, Euro 2000 Finals und Euro Super Trophy. Darüber hinaus ist es möglich, insgesamt acht klassische Club- und internationale Szenarien nachzuspielen. Der Territories- und International Cup hingegen werden erst freigeschaltet, nachdem man den UEFA Trainer- bzw. UEFA Coach-Test erfolgreich bestanden hat. Hier wird der Spieler vor die Aufgabe gestellt, zehn Tests in sechs unterschiedlichen Gameplay-Kategorien zu meistern. Die weiteren Optionen sind mittlerweile Standard.

Während die Entwicklung der Grafikengine laut Tony McCabe, dem Lead Programmer von UEFA Striker, bereits nahezu abgeschlossen ist, sind die KI, d.h. die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler, und das Gameplay erst zu etwa 50% fertiggestellt. Rage Software beabsichtigt aber, das Kick &



Rush-Gameplay der Vorgänger in den Mittelpunkt des Geschehens zu stellen, umfassende Managementoptionen wird es nicht geben. Die Ballkontrolle, das Tackling, die Spielerauswahl und insbesondere die künstliche Intelligenz sollen noch deutlich überarbeitet werden. Als besondere Stärken von UEFA Striker stellte Tony McCabe vor allen Dingen „die 3D-Grafikengine, das eingängige Gameplay, und die leicht erlernbare und direkte Steuerung“ hervor. Die einzig ernstzunehmende Konkurrenz stelle für ihn die FIFA-Serie, aber auch International Superstar Soccer dar. Unter Umständen werden die Entwickler für Abstoße noch ein künstliches Radar



integrieren, aber auch weitere Features befinden sich noch im Gespräch. Im Hinblick darauf verlegte Infogrames kurzerhand den Erscheinungstermin der PlayStation-Version. UEFA Striker soll erst einem ausgiebigen Feintuning unterzogen werden, bevor das Spiel letztendlich im September parallel für PlayStation, Dreamcast und Game Boy Color erscheinen soll.

Leider ließ die uns in Birmingham gezeigte Version nur wenig Rückschlüsse auf das eigentliche Gameplay zu. Die KI wird hoffentlich noch deutlich überarbeitet, ob sich hingegen an der Engine noch sehr viel verändern wird, sei dahingestellt. Die Zeit, in der Rage Software mit ihrer Striker-Serie alleine auf weiter Flur war, ist jedenfalls längst vorbei.

STRIKER - THE STORY SO FAR

Titel	Publisher	Format
Striker	Rage Software	Amiga
	Rage Software	Atari ST
	Rage Software	PC
	Elite Systems, Coconuts	Super Nintendo
Nintendo Soccer	Nintendo	Game Boy
World Cup Striker	Elite Systems	Super Nintendo
	Elite Systems	Game Boy
	Panasonic	3DO
	Phillips	CD-i
Ultimate Soccer	Sega	Mega Drive
	Sega	Master System
	Sega	Game Gear
Ultimate Soccer II	Sega	Mega Drive
	Sega	Game Gear
Striker '95	Time Warner Interactive	PC
Striker '96	Warner Interactive	PlayStation
	Warner Interactive	Saturn
	Warner Interactive	PC
UEFA Striker	Infogrames	PlayStation
	Infogrames	Dreamcast
	Infogrames	Game Boy Color
Microsoft Int. Football 2000	Microsoft	PC



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 **Vorkasse** (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.

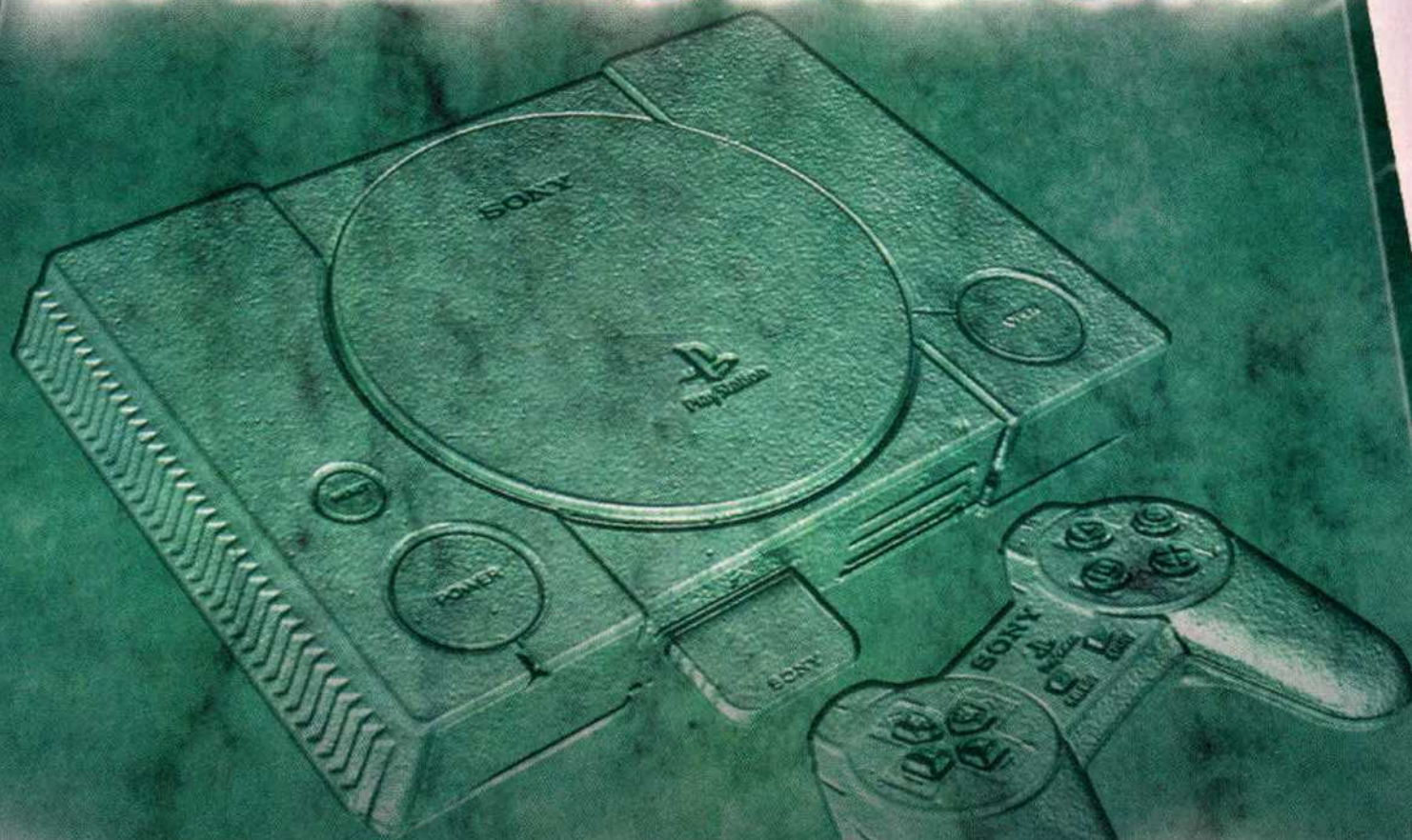
Datum/2. Unterschrift _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

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...!



GTA LONDON

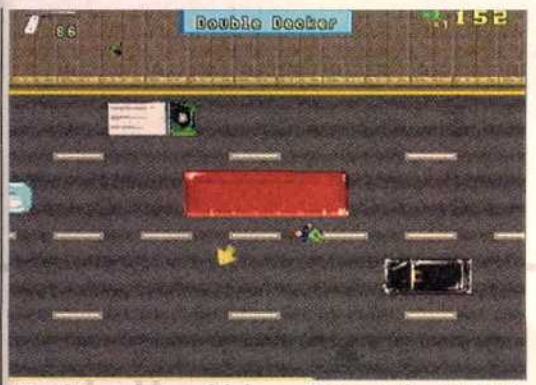
MISCHA STRECKER

Genre	Crime Sim
Spieler	1
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Rockstar Games
Testmuster	Take2 Interactive
Erhältlich ab	Mai



Beim Driften passiert es schon mal, daß Passanten übersehen werden.

Als vor mehr als einem Jahr GTA - Grand Theft Auto erschien, war es einer der umstrittensten und zugleich heiß ersehnten Titel des Jahres. DMA Design hatte es verstanden, einen Top Down Racer so umzuwickeln, daß im Endeffekt eine actiongeladene Crime Sim daraus wurde. Allerdings hagelte es auch heftige Kritik, da Verbrechen und Gewalt den Hauptaspekt des Spiels ausmachten. Der Spieler wurde zum Antihelden, der bei Bedarf auch mal einen Passanten überrollte, wenn dieser nicht schnell genug ausweichen konnte, und der sich wüste Schießereien mit der örtlichen Polizei lieferte. Trotz der mehr als nur schlichten Grafik verkaufte sich



Wer dringend einen fahrbaren Untersatz benötigt, ist nicht wählerisch.



Manche Aufträge erfordern den Einsatz ziemlich heftiger Mittel.

GTA so gut, daß es inzwischen eine Platinum-Version auf dem Markt gibt - eine Leistung, die nur die wenigsten Spiele erbringen.

Um der Fangemeinde die Wartezeit auf das echte Sequel, das im Oktober erscheinen soll, zu verkürzen, entschloß sich Take 2 Interactive, erst einmal eine Missions-CD mit neuen Missionen und einem anderen Hintergrund herauszubringen. Diese ist allerdings ohne das Originalspiel nicht lauffähig - ein Novum für die PlayStation-Szene, da solche Add-ons bislang PCs vorbehalten waren.

GTA - London spielt, wie der Name schon sagt, ausschließlich im London des Jahres 1969, welches zu dieser Zeit weniger die Studentenrevolten der 68er erlebte, sondern vielmehr mit der ansteigenden Gewaltbereitschaft der Gangster zu kämpfen hatte. Deshalb bekamen die traditionell unbewaffneten Bobbys Unterstützung durch Sondereinheiten, da sie sich einfach nicht mehr wirkungsvoll zur Wehr setzen konnten. Rockstar Games, das Videospiellabel



Manche der Kisten enthalten Waffen, mit denen man einen zeitlich begrenzten Amoklauf veranstalten kann.

von Take 2 Interactive, hat das „Flair“ dieser Zeit recht gut umsetzen können. Die Sehenswürdigkeiten Londons wie der Buckingham Palace oder Big Ben fehlen ebenso wenig wie die roten trägen Doppeldeckerbusse und schwarzen Taxis, die aus London einfach nicht wegzudenken sind. Passanten, fahrende wie parkende Autos, Krankenwagen und Alltagsgefährte hauchen dem Setting Leben ein.

Ihr übernehmt wie schon im Originalspiel die Kontrolle über einen von vier Fahrern, die sich vom Ganovenabschaum zum Liebling der Obermotze des Gangstermilieus hocharbeiten wollen. Im Falle von GTA - London sind das die Crisp-Zwillinge, die selbst Teile des englischen Parlaments unter ihrer Kontrolle haben. Um sich aber bei diesen beiden einzuschmeicheln, braucht Ihr Kohle, und die geben Euch die niederen Lakaien des Geschwisterpärchens, wenn Ihr deren Aufträge übernehmt. Solche Missionen reichen vom einfachen Botendienst über Körperverletzung bis hin zum Sprengstoffattentat.



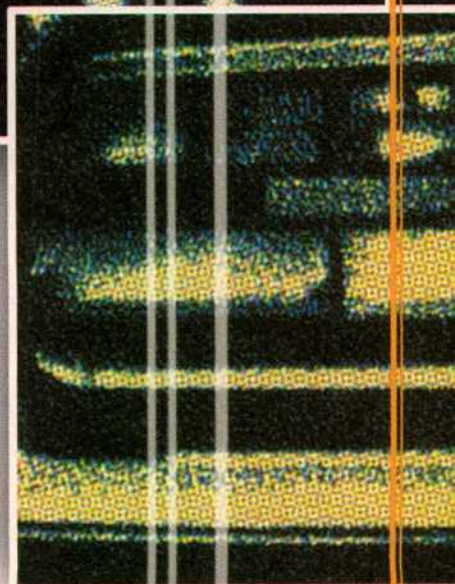
Die Charakterauswahl fiel nüchterner aus.



Bei den Docks kann man die gestohlenen Autos zu Geld machen.



Derbe Sprache.



Das Gameplay und die Steuerung des Vorgängers wurde übernommen. Über Münztelefone oder den eigenen Pager nehmen die Auftraggeber Kontakt mit Euch auf. Um die Aufgaben ausführen zu können, kauft man nach Bedarf Autos, indem man entweder den Fahrer aus seinem Wagen zerrt und mit quietschenden Reifen Gas gibt, oder ein am Straßenrand parkendes Gefährt aufbricht. Setzen Missionen ein gewisses Gefährt oder eine bestimmte Waffe voraus, wird man vom gelben Navigationspfeil erst einmal dahin gelotst, bevor es mit der eigentlichen Mission weitergeht. Manchmal bildet die ursprüngliche Aufgabe nur den Auftakt zu einer Serie von Aufträgen, die man auszuführen hat. Die Gegner bei der Ausführung heißen Polizisten und der (Links)Verkehr. Erstere, weil sie selbstverständlich dafür bezahlt werden, auf den Abschaum der Gesellschaft zu achten und ihn gegebenenfalls aus dem Verkehr zu ziehen. Letzterer weil es äußerst gewohnungsbedürftig ist, ständig auf der richtigen (sprich falschen) Straßenseite zu fahren und man deshalb ständig Gefahr läuft, mit dem Gegenverkehr zu kollidieren.

Ganze 32 verschiedene Automarken, die sich nicht nur im Aussehen, sondern auch im Fahrverhalten unterscheiden, werden sich in GTA - London auf den Straßen tummeln. Während man im VW Käfer oder Mini gemütlich durch die Gegend zuckelt, drehen die

PS-Boliden schon deutlich stärker auf und lassen sich schwer kontrollieren. Außer in grafischer Hinsicht gibt es im Spiel keinerlei Veränderungen gegenüber GTA, da es ja auch nur eine Missions-CD darstellt, so der Producer Dan Houser. Die Grafiksets wurden erweitert, um die unterschiedlichen Teile Londons - das West- und das Eastend - so

Hit zu entwickeln, bleibt jedoch abzuwarten. Außer der besseren Grafik bietet es leider nicht viel Neues und es steht zu befürchten, daß es aufgrund der Konkurrenz durch Reflections' Driver ein wenig beachtetes Schattendasein fristen wird. Spaß machen wird es aber in

„UM DER FANGEMEINDE DIE WARTZEIT AUF DAS ECHTE SEQUEL, DAS IM OKTOBER ERSCHEINEN SOLL, ZU VERKÜRZEN, ENTSCLOß SICH TAKE 2 INTERACTIVE, ERST EINMAL EINE MISSIONS-CD MIT NEUEN MISSIONEN UND EINEM ANDEREN HINTERGRUND HERAUSZUBRINGEN. DIESE IST ALLERDINGS OHNE DAS ORIGINALSPIEL NICHT LAUFFÄHIG - EIN NOVUM FÜR DIE PLAYSTATION-SZENE, DA SOLCHE ADD-ONS BISLANG PCs VORBEHALTEN WAREN.“

realistisch wie möglich darstellen zu können. Zusammen mit der Musik, den genialen Geräuscheffekten und den ständigen Radio- und Polizeifunkdurchsagen wird wieder einmal eine unglaublich dichte Atmosphäre geschaffen.

Ob GTA - London die Voraussetzungen dafür hat, sich zu einem weiteren

jedem Fall, ab und an als durchgeknallter Straßenrowdie durch das virtuelle London zu rasen und einfach nur die Sau rauszulassen.



Wer seinem Wagen ein Gimmick in Form einer Bombe verpassen will, ist im Bombshop goldrichtig.



Eine Gruppe Jogger gerät in Panik, obwohl unser Fahrer noch nicht richtig auf dem Gas steht.



Diese blauen Schilder enthüllen wertvolle Tips.



Bevor man zum Telefon greift, sollte dieser Bulle ausgeschaltet werden.

TONI OPL

STAR WARS

EPISODE 1

THE PHANTOM MENACE

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Lucas Arts Entertainment
Entwickler	Big Ape
Erhältlich ab	Ende Mai



Der Racer wird auch eine spektakuläre Egoansicht bieten (N64-Version).

So etwas haben die Vorführer in den meisten amerikanischen Kinos noch nicht erlebt. Hunderte von Menschen stürmen die Säle - aber nicht etwa wegen des derzeit laufenden Hauptfilms. Nein. Abgesehen haben es diese Freaks nur auf den kurzen Trailer des neuen StarWars -Teils Episode I - The Phantom Menace. Kaum ein anderer Kinofilm konnte bereits im Vorfeld einen derart großen Hype auslösen wie das seit vielen Jahren angekündigte und von allen Fans heiß ersehnte Prequel der StarWars-Saga.

Am 24. Mai ist es nun endlich soweit. Die erste Episode läuft in den US-Lichtspielhäusern an und wird allen Erwartungen nach rekordverdächtige Besucherzahlen einspielen.

Bei einem derartigen Massenspektakel bietet sich natürlich auch die Gelegenheit, die Story des Films als Inspiration für das ein oder



andere Videospiel zu verwenden. So arbeitet LucasArts derzeit an zwei PlayStation-Titeln, die auf der Handlung des epischen SciFi-Abenteuers basieren.

StarWars Episode I: Racer ist, wie der Name vielleicht schon vermuten läßt, ein reinrassiges Rennspiel. Man übernimmt die Kontrolle über ein turbinengetriebenes Vehikel und muß an einer Serie halbschwerer Wettkämpfe teilnehmen, die an eine Verfolgungsjagd aus der Filmvorlage angelehnt sind. Leider sind zu dem Racer noch kaum Informationen verfügbar. So können wir auch noch nicht mit Sicherheit sagen, ob es einen Mehr-Spieler-Modus geben wird oder ob während der Rennen auch Waffen und Extras zum Einsatz kommen.

Das zweite Spiel aus dem Hause LucasArts ist ein Action-Adventure und trägt den selben Namen wie der Film, nämlich StarWars Episode I - The Phantom Menace. In einer komplett dreidimensionalen Umgebung begleitet man vier unterschiedliche Charaktere auf ihrem futuristischen Abenteuer, welches sich eng an das Zelluloid-Vorbild halten wird. Neben den beiden Jedi-Rittern



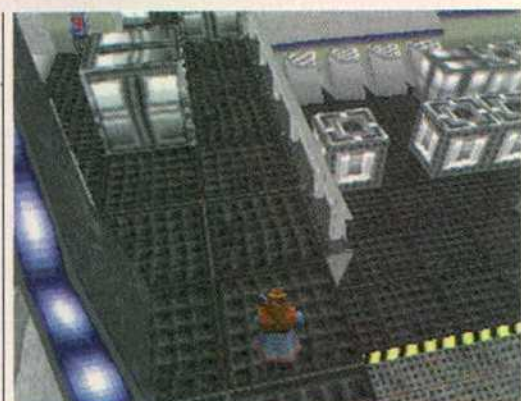
Viele der Hauptcharaktere des Films nehmen an den halbschweren Rennen teil. (N64-Version).

Obi Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn spielen auch Queen Amidala und Captain Panaka, das Oberhaupt der königlichen Leibgarde, eine große Rolle im Spiel. Die Hauptfigur wird aber wie auch im Kinofilm der uns allen wohlbekannte (Licht-)Schwertschwinger Obi Wan darstellen.

Da das Leinwandepos nur etwa 2 Stunden dauert und dies für ein Adventure-Game entschieden zu kurz ist, werden dem Spiel einige neue Features hinzugefügt, um das Gameplay zu verlängern und den Joypad-Artisten lange genug vor den Screen zu bannen. Laut den Entwicklern von Big Ape wird es ohne schwerwiegende Änderungen der Story neben neuen Feinden und Charakteren auch zahlreiche Rätsel und Puzzles geben. Einige Szenarien, die auf der Leinwand nur ein paar Minuten



Während des epischen Abenteuers muß eine Vielzahl an Puzzles und Rätseln gelöst werden.



Vier unterschiedliche Charaktere wird man im späteren Verlauf des Spiels steuern können.



Auf dem Planeten Tatooine ist Obi Wan mit der Suche nach dem jungen Anakin Skywalker beschäftigt.

in Anspruch nehmen, werden den Spieler auf der PlayStation viel länger fordern. Die tatsächliche Spielzeit soll ca. 20-40 Stunden betragen.

Den Aussagen der Chef-Designer Dean Sharpe und Mike Ebert zufolge wurde alles daran gesetzt, die typischen Jedi-Tricks zu implementieren. So können die Gedanken anderer Personen manipuliert und mit Hilfe der Macht Gegenstände bewegt und auf Gegner geschleudert werden. Außerdem besitzt der Jedi, so wie auch Darth Vader in den „alten“ Episoden, die Fähigkeit, Feinde zu täuschen, indem er eine fremde Gestalt annimmt.

Im Kampf haben die Ritter verglichen mit der Königin oder dem Captain, die sich mit der Macht nicht vertraut gemacht haben, ebenfalls einige Vorteile. So können sie von höheren Plattformen springen, ohne sich zu verletzen, auf ein größeres Repertoire an Moves zurückgreifen und sich des

mächtigen Lichtschwertes bedienen, welches sich sowohl zur Offensive als auch zur Abwehr gegnerischer Blaster-Schüsse einsetzen lässt. Außerdem steht den Helden ein großes Arsenal an Waffen zur Verfügung.

„UM DAS SPIEL EINER MÖGLICHST BREITEN MASSE ZUGÄNGLICH ZU MACHEN, WIRD STARWARS EPISODE I - THE PHANTOM MENACE AUF DEN OTTO-NORMAL-ZOCKER ZUGESCHNITTEN UND NICHT MIT ÜBERTRIEBENEN DETAILS DER STAR WARS-SERIE AUFWARTEN.“

Das Spiel teilt sich in 12 Level auf. Neben je einer Hauptmission gibt es mehrere Zusatzaufgaben, deren Erfüllung zwar nicht zwingend notwendig ist, aber das Vorankommen des Spielers erheblich erleichtert. Beim Ausbruch aus einem Gefängnis beispielsweise steht der Spieler vor der Wahl, einen Charakter mit dem Namen Bob zu befreien und mitzunehmen. Entscheidet er sich dafür, so bekommt er als Dank nützliche Waffen von Bob. Entschließt er sich für



eine Flucht auf eigene Faust, so gestaltet sich das Erreichen des Missionsziels wesentlich schwieriger.

Um das Spiel einer möglichst breiten Masse zugänglich zu machen, wird StarWars Episode I - The Phantom Menace auf den Otto-Normal-Zocker zugeschnitten und nicht mit übertriebenen Details der Star Wars-Serie aufwarten. Vielmehr sollen sowohl Adventure-Freaks als auch StarWars-Fans gleichermaßen bei Laune gehalten werden. Dazu trägt auch ein variabler Schwierig-

keitsgrad bei, der sich an die Fähigkeiten des Spielers anpaßt.

In Amerika soll das PlayStation-Abenteuer schon fünf Tage nach dem Start des Films erscheinen. Die PAL-Version soll ebenfalls Ende Mai veröffentlicht werden.



Den Spieler erwartet eine komplexe 3D-Landschaft.



Das Streckendesign sieht sehr vielversprechend aus (N64-Version).

SVEN LIEBOLD

DEMOLITION RACER

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Accolade
Testmuster	Accolade
Erhältlich ab	September



Wer wollte nicht schon einmal in einem engen Parkhaus Gummi geben?



Links oben hätte man auch durch einen Tunnel fahren können.



Auch der Bowl ist wieder mit von der Partie.

Während Reflections der Driver-Karosserie den letzten Schliff verpassen, werkeln die emsigen Entwickler der Test Drive-Serie an einem neuen Titel, der eigentlich im Hause von Edmondson & Co. hätte entstehen müssen. Denn als Reflections noch unter dem Psygnosis-Banner programmierte, schufen sie die erfolgreiche Destruction Derby-Serie, die es immerhin auf zwei Teile brachte.

Wie es aber nun mal in dieser Branche ist, desertierte das Kern-Team der Zerstörungsgorgie bereits kurz nach dem Erscheinen von Destruction Derby 2 ins sonnige Kalifornien. Dort unterstützten sie seither das Pitbull Syndicate bei der Entwicklung der Test Drive-Spiele. Im Tiefsten ihres Herzens wollten sie aber schon immer eine inoffizielle Fortsetzung programmieren, da die Lizenz immer noch bei Psygnosis lag. Accolade gab schließlich grünes Licht für die Entwicklung der Demolition Racer.

Fans der DD-Serie werden unweigerlich die Gemeinsamkeiten feststellen, da das Spielprinzip im Grunde auf den selben Elementen aufbaut. Diesmal wurden jedoch eine Vielzahl an spielerischen Komponenten hinzugefügt, welche dem Racer deutlich mehr Tiefe verschaffen sollen als es bspw. in DD2 der Fall war. Man muß sich jedoch noch immer in einem aus 15 Wagen bestehenden Verfolgerfeld nicht nur an die Spitze fahren, sondern sich auch der fiesen Rammattacken wehren bzw. andere Mitstreiter zu Vollkaskofälle verarbeiten. Auf dieser Basis entstanden zahlreiche Spielmodi wie etwa Last Man Standing, bei dem ein Rennen bis zum letzten überlebenden Wagen gefahren wird. Interessant ist auch der

Chicken-Modus: Hier starten alle Wagen bis auf der eigene in die entgegengesetzte Richtung eines Tracks. Nur mit Nerven aus Stahl kann man dann unbeschadet allen heranrasenden Boliden ausweichen. Im Mittelpunkt steht allerdings die Demolition League, in der neue Strecken und Autos erfahren werden können. Das Punktesystem funktioniert sehr viel innovativer als bisher gewohnt, da es zu gleichen Teilen wichtig ist, eine gute Platzierung sein Eigen nennen zu können als auch eine bestimmte Anzahl an Kontrahenten ins Blech-Nirvana zu schicken. Gezählt wird zusätzlich die Art des „Treffers“. Ob von der Seite, Frontalkollision oder eine klassische 360°-Drehung, das Punktekonto füllt sich stets nach dem Grad des Spektakels. Landet man durch einen gekonnten Sprung auf dem Dach eines anderen Fahrzeugs, wird dem Fahrer gar ein „Superkill“ gutgeschrieben.

Die Engine basiert, wie soll es anders sein, auf der gängigen Test



Lebhafte Umgebung: der Zug schiebt sich langsam durch das Bild.



Nach einem harten Aufprall fängt der Motor Feuer.



Leider konnte sich kein Autohersteller mit der Zerstörung seiner Fabrikate anfreunden; deshalb bleiben offizielle Lizenzen aus.

Drive-Technik, welche allerdings speziell den Zwecken der Zerstörungswut angepaßt wurde. Auf den ersten Blick fällt dem Betrachter sofort die wahnwitzige Geschwindigkeit auf, die Demolition Racer an den Tag legt. Bemerkenswert ist auch, daß die gesamte Strecke komplett im Speicher untergebracht wurde, da manche Tracks äußerst lang ausgefallen sind. Die Fahrbahn ist außerdem mit allerlei Hindernissen gesäumt, die mit einem großen Knall aus dem Weg geräumt werden können. Umherstehende Fässer oder Bretterbarrieren können durchbrochen werden und geben meist auch noch eine zeit sparende Abkürzung Preis. 16 Wagen winden sich durch intelligent designte Kurse, die optisch aufwendig in Szene

gesetzt wurden. Neben vielen alternativen Routen findet man zahlreiche Background-Animations. Es schweben Heißluftballons umher, Kräne wuchten große Bauteile durch die Gegend oder eine Straßenbahn kreuzt den Weg der Racer.

Das Schadensmodell wurde der original Destruction Derby-Physik nachempfunden, wobei noch etliche Finessen eingebaut wurden. Fast von jeder Seite ist der Bolide „knautschbar“ und verliert sogar Motorhaube und Radaufhängungen. Dabei wird der Schaden in unterschiedlichen Stadien festgehalten, was heißt, das die Motorhaube oder der Kofferraumdeckel zunächst durch den Fahrtwind nervös klappern, bevor sie schließlich ganz aus der Verankerung gerissen werden. Es wird in diesem Zusammenhang zwei unterschiedliche Schadensmodifikationen geben: Arcade und Simulation. Während sich das Fahrverhalten im Arcade-Modus nach einem Crash nicht ändert, hat man in Simulations-Modus erheblich mit dem Handling zu kämpfen, wenn sich plötzlich ein Reifen aus dem Radkasten löst und das Heck funken sprühend auf dem Asphalt schleift. Untermalt wird die ganze Show mit dem dazu passenden Effektauber in Form von Nachtfahrten und unter-

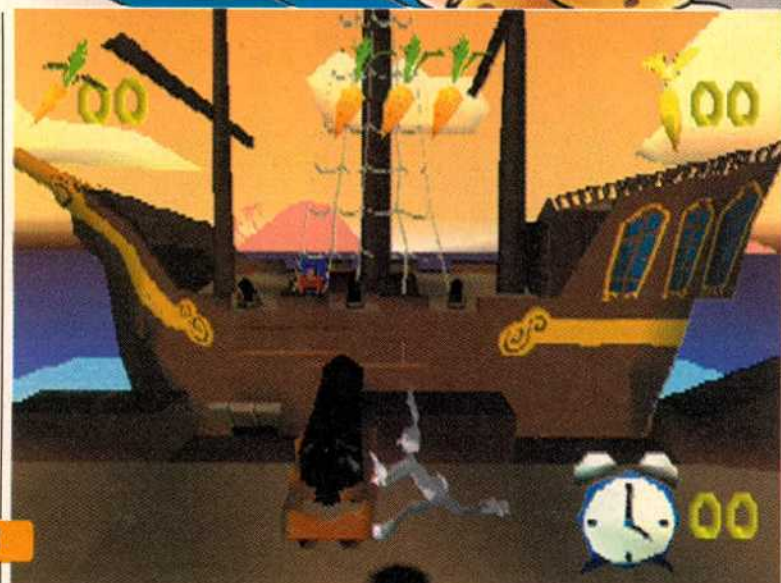
schiedlichen Wetterverhältnissen. Zusammen mit einer Multi Player-tauglichen Split Screen-Option kann eigentlich nicht mehr viel schief gehen.

Pitbull Syndicate hat scheinbar eingesehen, daß sie sich mit den letzten Titeln aus ihrer Test Drive-Serie nicht gerade mit Ruhm bekleckerten. Hoffen wir, daß Demolition Racer die geweckten Hoffnungen erfüllt und das geplante Soundtrack Line-Up mit Bands wie Fear Factory und Limp Bizkit für den nötigen Kick auf der Straßen sorgt.



BUGS BUNNY AUF ZEITREISE

Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Behaviour Interactive
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	Mitte Juni



Yosemite Sam fordert den „mottenzerfressenen Bettvorleger“ zu einem Kanonenduell heraus.

Wie so oft ist Bugs Bunny auf seinem Weg zurück nach Hause nach Albuquerque einmal zu früh abgebogen und weitab seines eigentlichen Zielortes gelandet. Als er seinem Erdloch entsteigt, weiß er sofort, daß er nicht in New Mexico gelandet ist; denn vor ihm steht eine seltsame Maschine, die er noch nie zuvor gesehen hat. In seiner Neugier macht er sich sofort daran, die seltsame Apparatur zu untersuchen und aktiviert diese - tolpatschig wie er ist - aus Versehen. Was Bugs nicht ahnen konnte (sonst hätte er vielleicht die Pfoten davon gelassen) ist, daß das ungewöhnliche Gerät eine



Mit funkensprühenden Rädern schlittert Bugs gerade noch so um die Kurve - nur um eine neue Gefahr zu erspähen. Ein hochexplosives TNT-Faß versperrt den Weg.



Die Architektur vieler Level erinnert an den Film „Bugs Bunnys wilde verwegene Jagd“.

Zeitmaschine ist, die gerade im Begriff ist, sich mitsamt ihres langohrigen, blinden Passagiers auf eine Reise durch Raum und Zeit zu machen.

Die erste Station befördert Bugs in Merlins Niemandsland. Hier erklärt der freundliche, wenn auch etwas schrullige Magier dem Spieler, wie der berühmte Hase durch sein Abenteuer zu führen ist. Gegen dem gezeichneten Vorbild kann der virtuelle Cartoon-Charakter springen, Gegenstände oder Gegner aufheben, unter der Grasnabe entlangkriechen oder seine Ohren als Propeller mißbrauchen. Nach dem Besuch bei Merlin hoppelt der Mümmelmann wieder zurück zur Zeitmaschine, um sich



Bugs muß sich nicht nur auf seine sprunghaftigen Hinterläufe verlassen, sondern kann sich auch vieler Gegenstände bedienen.



mit dem infernalischen Hebel wieder zurück in den Zeitstrom zu katapultieren. Da das Spiel nicht-linear abläuft, kann man sich entscheiden, in welche zeitliche Epoche Bugs eintauchen soll, um seinen Weg zurück in die Gegenwart zu finden. Ihm bleibt die Wahl zwischen fünf verschiedenen Zeitabschnitten: die Steinzeit, das Mittelalter, die Zeit der Piraten, die 30er Jahre und die Zukunft. In jedem Level, die allesamt in mehrere Stages unterteilt sind, warten berühmte Warner-Cartoon-Charaktere, die dem unerschrockenen Hasen ans Fell wollen. So muß sich Bugs bspw. mit einem prähistorischen Elmer Fudd, dem fiesen Piraten Yosemite Sam oder Marvin, dem Marsianer und seiner Instantarmee herumschlagen. Neben den klassischen Jump'n Run-Elementen wird Bugs Bunny auch mit vielen Rätseln und kernigen Verfolgungsjagden aufwarten, in denen sich das Kaninchen bis zu fünf verschiedener „Fahrzeuge“ (ein Auto, ein Motorrad, ein Tandem, ein Einrad und eine Ziege) bedienen kann.

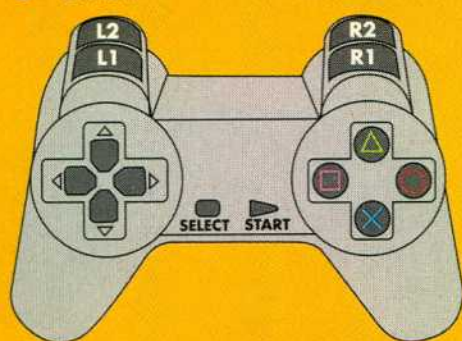
Alles in allem hinterläßt Bugs Bunny einen sehr guten ersten Eindruck und wird mit Sicherheit nicht nur eingefleischten Fans der lustigen Warner Bros.-Cartoon-Welt einen Heidenspaß bereiten.



Tips & Tricks

inFormation

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



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

INHALT 05/99

Actua Soccer 3	62-63
Ninja Shadow of Darkness	63-64
Heart of Darkness - Platinum	61
Need For Speed IV High Stakes	59-60
Pool Hustler	65
Rollcage	63-64
Shanghai Triple Threat	60-61
Syphon Filter - Import	61-62
T'ai Fu Die Rache des Tigers	64-65
WCW/nWO Thunder	66
Gamebuster Codes	83-84

Player's Guide

Racing Simulation 2	85-90
---------------------------	-------

Gunter Glos

Need For Speed IV

Brennender Asphalt

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Das Phantom-Car

Geht in das Menü Spieloptionen und gebt dort als Benutzername „Flash“ ein. Die Meldung „Cheat aktiviert. Speichern nicht möglich“ erscheint am Bildschirm. Jetzt könnt Ihr das Phantom-Car probefahren.



Titan Hotrod

Geht in das Menü Spieloptionen und gebt dort als Benutzername „Hotrod“ ein. Die Meldung „Cheat aktiviert. Speichern nicht möglich“ erscheint am Bildschirm. Jetzt könnt Ihr den Hotrod probefahren.



>>>>

Need For Speed IV

Brennender Asphalt

play CheatCard
PLAY STATION page 3

diert Ihr mit dem Gegenverkehr und den „parkenden“ Schnecken auf Eurer Spur.

Die Bonus-Autos

Jedes Mal, wenn Ihr den Verfolgungs-Modus mit anderen Polizeiautos durchspielt, bekommt Ihr ein neues Auto (BMW M5, Corvette, Porsche, Caprice und Lamborghini).

Wie betrunken

Nachdem Ihr Euer Auto ausgewählt habt, selektiert Ihr den Menü-Punkt Start, um das Rennen zu laden. Bevor der Loading-Bildschirm erscheint, drückt Ihr ○+L2+R1 und haltet diese Tasten so lange, bis der Loading-Bildschirm wieder verschwindet. Die Darstellung ist jetzt sehr verschwommen, so daß Ihr mehrere Autos nebeneinander seht.

Die Dashboard-Ansicht

Nachdem Ihr Euer Auto ausgewählt habt, selektiert Ihr den Menü-Punkt

Start, um das Rennen zu laden. Bevor der Loading-Bildschirm erscheint, drückt Ihr ○+△+X und haltet diese Tasten so lange, bis der Loading-Bildschirm wieder verschwindet.

Der Turbo-Boost

Um einen Turbo-Boost während des Rennens zu aktivieren, gebt Ihr den Cheat für die Dash-Board-Ansicht ein und drückt ○, um ihn zu aktivieren.

Extra-Zeit im Verfolgungs-Modus

Wenn Ihr den Verfolgungs-Modus fahrt, ohne einen Fahrernamen einzugeben, bekommt Ihr mehr Zeit im Einzel-Spieler-Verfolgungs-Modus zur Verfügung.



>>>>

MAI 1999

PLAY TIPS 60

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Need For Speed IV

Brennender Asphalt

play CheatCard
PLAY STATION page 3



Police Helicopter
Geht in das Menü Spieloptionen und gebt dort als Benutzername „Whirly“ ein. Die Meldung „Cheat aktiviert. Speichern nicht möglich“



erscheint am Bildschirm. Jetzt könnt Ihr mit einem gelb-blau gestreiften Polizei-Hubschrauber eine Runde probefliegen. Irgendwie erinnert das Flugverhalten des Hubis an eine Auto-Steuerung. Da Ihr zu tief fliegt, kolli-



Need For Speed IV

Brennender Asphalt

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Das Martinshorn und die Blaulichter anschalten
Um im Polizeiwagen mit Sirene zu fahren, drückt Ihr L1+O oder L1+O. Für das Blaulicht drückt Ihr L1+O oder L1+O.



Amerikanische Polizei
Geht in das Menü Spieloptionen und gebt dort als Benutzername „Bigoven“ ein. Die Meldung „Cheat aktiviert. Speichern nicht möglich“ erscheint am Bildschirm.

Jetzt sind alle Polizisten amerikanische Cops und fahren in amerikanischen Schlitten anstatt z.B im BMW M5 in der PAL-Version.



Shanghai Triple Threat

Level Paßwörter

The Great Wall:

Level 01	XXX
Level 02	E44
Level 03	F77
Level 04	K0A
Level 05	N3D
Level 06	96G
Level 07	T9J
Level 08	W2M
Level 09	Z5P
Level 10	C8S
Level 11	F1V
Level 12	14Y
Level 13	L7?
Level 14	O01
Level 15	R34
Level 16	U67
Level 17	X9A
Level 18	A2D
Level 19	D5G
Level 20	G8J
Level 21	J1M
Level 22	M4P
Level 23	P7S
Level 24	S0V
Level 25	V3Y
Level 26	Y6?
Level 27	B91
Level 28	E24
Level 29	H57
Level 30	K8A

Arcade / Beijing:

Level 01	XXX
Level 02	F55
Level 03	188
Level 04	L1B
Level 05	O4E
Level 06	R7H
Level 07	U0K
Level 08	X3N
Level 09	A6Q
Level 10	D9T
Level 11	G2w
Level 12	J5Z
Level 13	M8.
Level 14	P12
Level 15	S45
Level 16	V78
Level 17	Y0B
Level 18	B3E
Level 19	E6H
Level 20	H9K
Level 21	K2N

Level 22	N5Q
Level 23	Q8T
Level 24	T1W
Level 25	W4Z
Level 26	Y2X
Level 27	C02
Level 28	F35
Level 29	I68
Level 30	L9B

Heart of Darkness

Platinum

Cheat-Modus

Um den im Spiel versteckten, Cheat-Modus zu aktivieren, haltet Ihr folgende Tasten am zweiten Joypad gedrückt:

L1+L2+R1+R2.

Außerdem schaltet Ihr Eure PlayStation mit der ersten CD von Heart of Darkness im Laufwerk ein. Im Haupt-Menü haltet Ihr weiterhin die Tasten und begeben Euch in das Options-Menü. Im Baumhaus angekommen, wählt Ihr die Option „Load Game“ an. Jetzt könnt Ihr nicht nur zwischen allen Video-Sequenzen wählen, sondern ihr dürft hier ebenso den Level, mit dem Ihr das Spiel beginnen wollt, frei auswählen.



Syphon Filter

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Missions-Auswahl

Geht in den Pause-Modus, wählt die Optionen an und bringt den Cursor über den Menü-Punkt „Select mission“. Hier gebt Ihr folgende Tastenkombination ein, um alle Missionen des Spiels anwählen zu können, ohne sie zuvor erspielt zu haben: **○+R1+L1+SELECT+□+X**.



Die Super-Munition für die schallgedämpfte 9mm

Während des Spiels aktiviert Ihr den Pause-Modus, bringt den Cursor über den Menü-Punkt „Silenced 9mm“ im Waffen-Auswahl-Menü und gebt **○+L1+R2+SELECT+□+X** ein. Wenn Ihr diesen Code richtig eingibt, dann hört Ihr das Wort „Understood“ als Bestätigung. Ihr erhaltet daraufhin spezielle Munition für die schallgedämpfte 9mm.

>>>>>

Syphon Filter

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Ihr, indem Ihr die X-Taste drückt. Mit der START-Taste verlaßt Ihr das Kino wieder.

Allgemeine Tips

Munition für den Granatenwerfer im ersten Level

Springt durch das Fenster in der Bar zum Hinterhof hinaus. Hier seht Ihr zwei Feuerleitern. Klettert auf diejenige, die gegenüber der Bar liegt, hinauf. Jetzt springt Ihr nach oben und ergreift das Rohr, um Euch zu der anderen Feuerleiter hinüberzuhangeln. Drüben angelangt findet Ihr eine Kiste, in der Ihr Munition für den Granatwerfer findet.

Der Weg durch den Untergrund

Nach der Explosion geht Ihr zum anderen Ende des Subways. Wenn Ihr die rechte Seite der Gleise mit Eurer Taschenlampe ausleuchtet, dann findet

Ihr auf dem Weg dorthin das C4. Hebt es auf und geht zur rechten Seite hinüber. Seht hinauf, um die Plattform weiter oben zu sehen. Drückt die **△**-Taste, um auf die rote Kiste und über die Trümmer nach oben zu gelangen.

Das Museumstor

Findet die Chip-Karte, um die Türe des Museums zu öffnen. Hier durchsucht Ihr alle Opfer, weil Ihr bei Ihnen weitere Chip-Karten finden könnt. Im Rocket Room schießt Ihr auf das Steuerpult. Oben findet Ihr den Mann mit der Chip-Karte.

Rhoemer besiegen

Eine Möglichkeit, Rhoemer, den Endgegner, zu besiegen ist, ihn mit Gas-Granaten zu beschießen. Diese findet Ihr im letzten Level in einem der oberen Räume. Eine weitere Möglichkeit ist, sich schnell eine Gas-Granate zu schnappen, bevor Ihr den Computer abschaltet, und diese in den Eingang hinter Euch, aus dem

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Syphon Filter

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Alle Waffen und unendlich Munition

Aktiviert den Pause-Modus und bringt den Cursor über den Menü-Punkt „Weapons“. Hier gebt Ihr **O+L2+R2+O+□+X** ein, um alle Waffen, die man im momentanen Level finden kann, zur Verfügung zu haben.



Der Expert-Modus

Im Titel-Bildschirm haltet Ihr folgende Tasten: **O+L1+R2+SELECT+□+O+X**. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, dann hört Ihr jemanden „**Damn it**“ sagen. Das Spiel wird eine Stufe schwieriger.

Einfache Gegner

Geht in den Pause-Modus und bringt den Cursor über den Menü-Punkt „**Map**“. Hier gebt Ihr **O+L2+R1+X** ein und hört als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Codes jemanden lachen. Die Gegner sind jetzt nicht mehr so aufmerksam und viel leichter zu überwinden.

Die Full Motion Videos ansehen

Sucht die Stelle im ersten Level auf, an der Euer Charakter durch eine Glasscheibe springt, um an einen Aufzug zu gelangen. Geht geradeaus und springt über die Kisten. Hier findet Ihr Bilder an der Wand. Geht zum mittleren Bild, wo Ihr die Flak Jacket findet. Hier aktiviert Ihr den Pause-Modus und gebt den „**Einfache Gegner-Cheat**“ ein. Plötzlich befindet Ihr Euch in einem Kino, in dem Ihr Euch alle Videos, die im Spiel vorkommen, in aller Ruhe ansehen könnt. Von einer zur nächsten Sequenz gelangt

Actua Soccer 3

Die Bonus Teams

Gebt einen der folgenden Codes als Namen für ein Custom Team im Team Creation-Bildschirm ein, um die entsprechende Mannschaft freizuschalten:



Team
Code

Actua Soccer Web

spit n spin

Boat Racers

fff hobby

Food Group

bin man

Arsenal Ladies

ongdon girls

Doncaster Rovers

shame

Top 50 Babes 2

no thanks

Top 50 Babes 1

yes please

Virtual Blades

chip butty

Pattis Shandi Men

cpu spud

Gremlin Staff 2

double trouble

Gremlin Staff 1

wide boys

Dicks Pick N Mix

candy man

The Hardmen

shadwell town

Dud's Spuds

miss wilko

Fighting Forth

lagstoning

Heavenly HTFC

lee the pig

Ledbury FC

sink or swim

Maddness Friday

impossibility

Green House Test

ozone layer

Skellington United

grim reaper

Syphon Filter

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Rhoemer kommt, zu werfen. Dies bereitet ihm einen schnellen Tod.

bleibt durch diesen Trick aber am Leben.

Anton Girdeaux bekämpfen

Wenn Ihr gegen Anton Girdeaux antretet, ist es wichtig, daß sich immer eine Säule zwischen ihm und Euch befindet, so daß er Euch nicht sehen kann. Jetzt haltet Ihr L2 oder R2, um nach links oder rechts hinter der Säule hervorzuspringen und auf ihn fünfmal mit der 45er oder zehnmal mit der 9mm zu schießen. Wichtig ist, daß Ihr ihn nur von hinten trefft, weil Ihr von vorne nur Eure Munition an seiner Rüstung verschwendet. Wendet Euch ab, wenn er in Flammen steht.



Das Feuer überleben

Wenn Eure Kleidung Feuer gefangen hat, solltet Ihr so schnell wie möglich die START-Taste zweimal hintereinander drücken. Ihr werdet zwar verletzt,

X-ray Vision

Den Virus-Scanner könnt Ihr auch dazu benutzen, um durch Wände zu sehen, ob sich dahinter Aliens befinden.



Cyborg Rovers
metal heads
FC Gremlin
i made this
Shearer's XXX
sexy football
5 Nations Select
rule brittania
Wigan 98-98
egg chasers
Classic Ipswich
bald fritz
Chalton Stars
valley boys
Best of Spurs
diamond lights
Everton Stars
duncnnomore
Forest Stars
men in tights
Wednesday Stars
barmy army
Boro Stars
emmersons woe
Coventry Stars
lady godiva
Soton Stars
dell boys
Dons Stars
fash the cash
Newcastle Stars
down the toon
Villa Stars
bit of claret
Leicester Stars
fruit n veg
West Ham Stars
wright buy
Derby Stars
ram raiders
Arsenal 70-90
tea total
Leeds United All-Stars
bremners boot
Liverpool 77-98
scouse perms
Chelsea Stars
foreign legion
Blackburn 94-95
down down down
Busby Babes
sir matt
24 extra teams
prem clubs
24 joke teams
tff teams

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Ninja Shadow of Darkness

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Level-Anwahl

Bevor Ihr die PlayStation anschaltet, solltet Ihr alle Memory-Karten entfernen. Während des Ladevorgangs erscheint die Meldung „Checking Memory Card“ auf dem Bildschirm. Jetzt gebt Ihr L2,L2,L2,R2,R2,R2 ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, seht Ihr den Schriftzug „DELS LEVEL CHEAT ON“. Jetzt startet Ihr ein Spiel, um in den Bildschirm mit dem Level-Anwahl-Menü zu gelangen.



Unverwundbarkeit und Extras

Begeht Euch während des Spiels in den Pause-Modus und gebt L2,R2,L2,L2,L2,R2,R2,R2,O,Δ,□,O,Δ,□ ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr ein Geräusch, und der Ninja verwandelt sich in ein Skelett. Jetzt seid Ihr unverwundbar, und Ihr habt unendlich viele Extras und Leben. Gebt den Cheat ein weiteres Mal ein, so daß sich das Skelett wieder in den Ninja zurückverwandelt

>>>>>

Rollcage

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Deathmatch-Modus

Wenn Ihr in allen Rennen einer Liga den ersten Platz belegt habt, dann könnt Ihr im Deathmatch-Modus spielen.



Spiegel-Strecken

Wenn Ihr in allen Rennen aller Ligen den ersten Platz belegt habt, dann könnt Ihr die Strecken in spiegelverkehrter Darstellung befahren.

Alles freischalten

Im Haupt-Menü wählt Ihr den Menü-Punkt „Password“ an. Hier gebt Ihr „MAXCHEAT“ ein, um alle Ligen, den Spiegel-Modus und das Mega-Time-Trial freizuschalten.

Alle Easy-Strecken freischalten

Wenn Ihr als Paßwort „EEFNIEBA“ eingibt, schaltet Ihr alle Strecken der Schwierigkeitsstufe „Easy“ frei.

Alle Hard-Strecken freischalten

Wenn Ihr als Paßwort „EEFPHMBC“ eingibt, schaltet Ihr alle Strecken der Schwierigkeitsstufe „Hard“ frei.



>>>>>



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Ninja Shadow of Darkness

play CheatCard
PLAY STATION page 2

und Ihr die Extras trotzdem weiterhin behaltet.

Waffen-Auswahl

Aktiviert den Pause-Modus und gibt R2,R2,R2,L2,L2,L2,R2,R2,R2,L2,L2,L2,L2,L2,L2 ein.

Jetzt kehrt Ihr wieder in das Spiel zurück und findet eine neue Waffe in Eurem Besitz. Wenn Ihr den Code auf diese Weise mehrmals eingibt, erhaltet Ihr jedes Mal eine neue Waffe, bis Ihr alle verfügbaren Waffen besitzt.

Die Energie des Bosses mindern

Geht in den Pause-Modus, wenn Ihr gerade im Kampf mit einen der großen Gegner seid, und gebt L2,L2,L2,R2,R2,R2,△,△,△,△,△,△ ein. Wenn Ihr den Pause-Modus wieder verlaßt, bemerkt Ihr, daß Euer Gegner beträchtlich an Energie verloren hat.

Große Köpfe

Wenn der Schriftzug „**Press Start**“ auf dem Bildschirm erscheint, gebt Ihr SELECT,SELECT,SELECT,L2,L2,L2, SELECT,SELECT,SELECT ein, um alle Gegner mit riesigen Köpfen herumlaufen zu lassen.



Der Baby-Modus

Auch diesen Cheat-Code gebt Ihr im
Titelbildschirm ein. Wenn Ihr den
Schriftzug „**Press Start**“ seht, dann
gebt Ihr L2,L2,L2,SELECT,SELECT,SEL-
ECT,R2,R2,R2, ein,
um in den Baby-Modus zu gelangen.

Rollcage

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Alle Expert-Strecken freischalten

Wenn Ihr als Paßwort „**HEMP-
CMDD**“ eingibt, schaltet Ihr alle
Stecken der Schwierigkeitsstufe
„Expert“ frei.

Alles in der Schwierigkeitsstufe Expert freischalten

Wenn Ihr als Paßwort „**HMPNEED**“ eingibt, schaltet Ihr alle Stecken der Schwierigkeitsstufe „Expert“, alle Bonus-Autos, den Mega-Trial, den Spiegel-Modus und alle Deathmath-Modi frei.



Große Hupe

Gebt als Paßwort „**AIRHORNS**“ ein und drückt während des Rennens die SELECT-Taste, um Eure gigantische Hupe zum Einsatz bringen zu können.



Die High Scores der Entwickler

Um die High Scores der Entwickler dieses Spiels sehen zu können, gebt Ihr „**BESTLAPS**“ als Paßwort ein.

T'ai Fu Die Rache des Tigers

Der Debug-Modus

Startet ein neues Game und spielt einen Level durch. Jetzt begeben Sie sich auf die Übersichtskarte und geben L1+L2+R1+R2+SELECT ein, um in den Debug-Modus des Spiels zu gelangen.



Der Übersichtskarten-Cheat

Auf der Übersichts-Karte gebt ihr
R2,△,R2,△,○,●,□ ein,
um alle folgenden Cheats eingeben zu
können.

Die Karte freischalten

Wenn sich T'ai Fu zwischen zwei Leveln befindet, gebt Ihr R1+R2 ein, um die komplette Karte freizuschalten. Jetzt könnt Ihr in aller Ruhe die Karte erkunden, ohne diese zuvor freigespielt zu haben.

Der finale Boß-Kampf

Aktiviert den obigen Cheat „**Die Karte freischalten**“. Wenn Ihr Euch jetzt auf der Übersichtskarte befindet, drückt Ihr O, um den finalen Kampf gegen den Obermoltz zu bestreiten.

Das Level/Boß-Auswahl-Menü

Aktiviert den „Übersichtskarten-Cheat“ und gebt dort
R2,△,R2,△,○,□,●,△,●,●,●,●,●,●,●,
L 1 ein, um ein neues Menü zu aktivieren,
in dem Ihr Euch einen beliebigen Boß oder
einen bestimmten Level aussuchen dürft.

Das Story-/Style-Auswahl-Menü

Aktiviert den „Übersichtskarten-Cheat“ und gebt dort
R2,△,R2,△,□,○,●,△,●,●,●,●,●, L2

ein, um ein neues Menü erscheinen zu lassen.

Credits FMV-Sequenzen

Aktiviert den „Übersichtskarten-Cheat“ und gebt dort
R2,△,R2,△,,○,△,,R1
ein, um Zugriff auf alle Full Motion
Videos des Spiels zu haben.

Der Game-Play-Cheat-Modus

Während des Spiels gebt Ihr
R2, Δ , R2, Δ , $\bigcirc$, X, $\square$, um das Spiel zu
modifizieren.

Unverwundbarkeit

Aktiviert den „**Game-Play-Cheat**“ und gebt während des Spielens R2,△,R2,○,○,R1 ein, um Eure Spielfigur unverwundbar zu machen.



Unendlich Leben

Aktiviert den „**Game-Play-Cheat**“ und gebt während des Spielens R2,△,R2,○,○,X ein.

Euer Charakter besitzt jetzt neun Leben, auch wenn er auf seinem beschwerlichem Weg eines verlieren sollte.

Volle Lebensenergie

Aktiviert den „**Game-Play-Cheat**“ und gebt während des Spielens R2,△,R2,●,●,○ ein, um T'ai Fu wieder fit zu machen.

Volles Chi

Um das Chi wieder aufzufüllen, aktiviert Ihr den „**Game-Play-Cheat**“ und tippt während des Spiels R2,△,R2,⬢,⬢,□ ein.

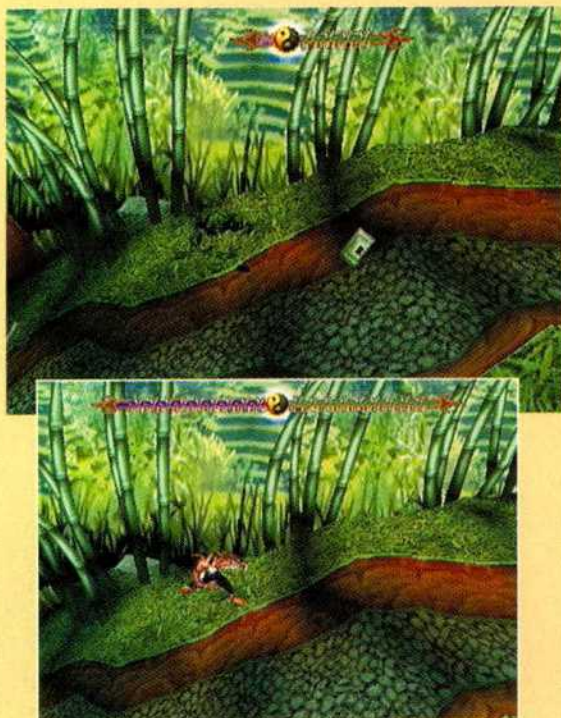
Alle Kampfstile

Um alle Kampfstile zur Verfügung zu

haben, aktiviert Ihr den „**Game-Play-Cheat**“ und gebt während des Spiels R2,△,R2,⬤,⬤,△ ein.

Der Unsichtbarkeits-Modus

Um für Eure Gegner unsichtbar zu sein, aktiviert Ihr den „**Game-Play-Cheat**“ und gebt während des Spiels R2,△,R2,⬢,⬢,R2 als Tastenkombination ein.



Spritzendes Blut

Wenn Ihr sehen wollt, wie das Blut aus Euren Gegnern herausströmt, dann solltet Ihr den „**Game-Play-Cheat**“ aktivieren und im Spiel R2,△,R2,⬤,⬤,⬤ eingeben.

Größere Gegner

Aktiviert den „**Game-Play-Cheat**“ und gebt Im Verlauf des Spiels R2,△,R2,●,●,● ein, um Eure Gegner größer werden zu lassen.



Kleinere Gegner

Aktiviert den „**Game-Play-Cheat**“
und gebt Im Verlauf des Spiels

R2, Δ , R2, $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$ ein, und Eure
Gegner schrumpfen.



Pool Hustler

Mini-Spiel

Um das Mini-Game im Spiel zu aktivieren, das ein Gemisch aus Bowling und Pool-Billard ist, gebt Ihr im Titelbild  als Tastenkombination ein.





WCW/nWO Thunder

Alle Wrestler

Im Titel-Bildschirm drückt Ihr R1,R1,R1,R1,L1,L1,L1,L1,R2,R2,R2,R2,L2,L2,L2,L2,SELECT, um alle 69 Bonus Wrestler des Spiels freizuschalten. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe der Tastenkombination hört Ihr einen Sound.

Alle Ringe freischalten

Im Titel-Bildschirm gebt Ihr L1,L2,R1,R2,L1,L2,R1,R2,SELECT ein, um alle Ringe in denen Kämpfe stattfinden können frei auswählen zu können. Auch hier bestätigt Euch ein Sound die korrekte Eingabe des Cheats.

Große Köpfe

Auch diese Tastenkombination gebt Ihr im Titel-Bildschirm ein. Drückt R1,R1,R1,R1,R1,R1,R1,R2,SELECT, um den Wrestlern riesige Köpfe zu verpassen.

Große Köpfe, Hände, Füße und Waffen

Um diesen multifunktionellen Cheat zu aktivieren, mit dem Ihr die Kämpfer vollkommen verunstalten könnt gebt Ihr im Titel-Bildschirm R2,R2,R2,R2,R2,R2,R2,R1,SELECT ein. Auch hier ist das Spiel so nett und quittiert Euch die korrekte Eingabe der Tastenkombination.

Das Might-Meter

Um die offensiven und defensiven Eigenschaften der Wrestler abzugleichen gebt Ihr im Titel-Bildschirm L2,L2,L2,L2,R2,R2,R2,R2,L1,L1,L1,L1,R1,R1,R1,SELECT ein.

Die Full-Motion-Videos anschauen

Im Titel-Bildschirm drückt Ihr R1,R1,R1,R1,L1,L1,L1,L1,SELECT, um die Video-Squenzen der Reihe nach anzuschauen. Drückt **O+X**, um den nächsten Film zusehen und **O+X**, um den vorhergehenden noch einmal anzuschauen. Wenn Ihr START,START drückt, beendet Ihr diesen Modus und kehrt wieder zum Titel-Bildschirm zurück.

Den Ring auswählen

Im Options-Menü drückt Ihr R1,R2,R1,R2,SELECT, um mit der SE-

LECT-Taste einen Ring weiterschalten zu können. Um mit der SELECT-Taste in der Reihenfolge der Ringe rückwärts zu gehen, gebt Ihr L1,L2,L1,L2 ein.

Der Cage-Ring in allen Arenen

Begebt Euch in das Options-Menü, bringt den Cursor über den Menü-Punkt „Random-Ring-Selection“ und drückt R1,R2,R1,R2,SELECT. Wenn Ihr die Tastenkombination richtig eingegeben habt, hört Ihr eine Stimme „Cage“ sagen. Jetzt könnt Ihr um jeden Ring einen Käfig bauen.

Ein weiterer Kämpfer mischt sich ein.

Um einen anderen Kämpfer in dem Kampf mitmischen zu lassen drückt Ihr während des Spiels die SELECT-Taste und wählt einen Charakter aus, der sogleich herbeistürzt und sich in die Rauferei miteinmischt.

Allgemeine Tips zum Spiel**Der Double-Foot-Stomp**

Startet ein Spiel im USO-Ring, steigt auf das oberste Ring-Seil und gebt Δ oder $\square$ ein.

Der Shooting-Star-Stomp

Startet ein Spiel im USO Ring, steigt auf das oberste Ring-Seil und drückt die X-Taste.

Die Bonus Wrestler

Wählt einen der folgenden Kämpfer aus und gewinnt eine der Meisterschaften, um einen entsprechenden Bonus-Wrestler freizuschalten.

**Wrestler
Bonus-Wrestler**

„Hollywood“ Hogan
Eddy Guerrero
Bret Hart
Van Hammer
Sting
Stevie Ray
Lex Luger
Scotty Riggs
The Giant

Horace

„Diamond“ Dallas Page
Rey Mysterio Jr.

Raven

Lodi

Saturn

Sick Boy

Goldberg

Disco Inferno

Kevin Nash

Ernest Miller

Scott Hall

The Barbarian

Curt Hennig

Meng

„Macho Man“ Randy Savage

Fit Finley

Rick Steiner

Reese

Scott Steiner

Chavo Guerrero Jr.

Chris Jericho

La Parka

Bryan Adams

Eric Bischoff

British Bulldog

„Mean“ Gene Okerlund

Booker T.

Miss Elizabeth

Dean Malenko

Arn Anderson

Wrath

Bobby Henan

Ultimo Dragon

Kimberly

Kidman

Larry Zbysko

The Disciple

Sonny Oono

Chris Benoit

Steve „Mongo“ McMichael

Scott Norton

Kaz Hayashi

Konnan

Jimmy Hart

Jim Neidhart

Rick Rude

„Rowdy“ Roddy Piper

Mike Enos

Buff Bagwell

Psychosis

Kanyon

Juventud Guerrera

Alex Wright

Rick Fuller



GAMEBUSTER CODES

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

Die Gamebustercodes 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

Civilization II

Unendlich Geld:

..... Römer, Russen, Kelten
8011 8A40 FFFF
..... Babylonier, Zulus, Japaner
8011 8FB8 FFFF
..... Deutsche, Franzosen, Wikinger
8011 9530 FFFF
..... Ägypter, Azteken, Spanier
8011 9AA8 FFFF
..... Amerikaner, Chinesen, Perser
8011 A020 FFFF
..... Griechen, Engländer, Karthager
8011 A598 FFFF
..... Inder, Mongolen, Sioux
8011 AB10 FFFF

Running Wild

Besitze alle Secrets

..... 800C E7F8 FFFF
Extra Tracks (Spiele Expert)
..... 800C B07C 0004
Schwierigkeitsgrad immer Medium
..... 800C E7F4 0001
Schwierigkeitsgrad immer Hard
..... 800C E7F4 0004
Schwierigkeitsgrad immer Expert
..... 800C E7F4 000F

Gex Deep Cover Gecko

Unendlich Energie

..... 8007 3E52 2400
Unendlich Leben
..... 800A B88C 0063
Unendlich Luft .. 8007 C096 2400
99 Fliegen 800A B894 0063
99 Pfoten 800A B898 0063
99 Bonus-Münzen
..... 800A B89C 0063
99 Fernbedienungen
..... 800A B8A0 0063
Besitze alle Fernbedienungen
..... 5000 0B01 0000
(Ab GameBuster 2.2)
..... 300A B86C 000F
..... 300A B883 000A
..... 5000 0301 0000
..... 300A B884 0002
Besitze alle Goldmünzen
..... 5000 0B02 0000

(Ab GameBuster 2.2)

..... 800A B8E8 000E
..... 5000 0402 0000
..... 800A B916 000E

Battle Arena Toshinden

Aktiviere Leon .. 3017 D298 0001
Aktiviere Ten Count
..... 3017 D29A 0001
Aktiviere Zola .. 3017 D29C 0001
Aktiviere Adam .. 3017 D29E 0001
Aktiviere Cuiling
..... 3017 D2A0 0001
Aktiviere Toujin.. 3017 D2A2 0001
Aktiviere Balga.. 3017 D2A4 0001
Aktiviere Atahua
..... 3017 D2A6 0001
Aktiviere Tau ... 3017 D2A8 0001
Aktiviere Rachel
..... 3017 D2AA 0001
Aktiviere Schultz
..... 3017 D2AC 0001
Aktiviere Judgement
..... 3017 D2Ä 0001
Aktiviere Vermilion
..... 3017 D2B0 0001
Aktiviere Miss Til
..... 3017 D2B2 0001
Aktiviere Sho ... 3017 D2B4 0001
Aktiviere Abel... 3017 D2B6 0001
Aktiviere Veil ... 3017 D2B8 0001
Aktiviere Naru .. 3017 D2BA 0001

Oder aber die einfache Version...

Schalte alle Charaktere frei

(Ab GameBuster 2.2)

..... 5000 1102 0000
..... 3017 D298 0001

Invasion

Level Select (1 - C)

..... 8001 F064 000?
Unendlich Continues
..... 8001 F068 0003
Verlangsame Timer
..... 8009 2200 0000
..... 8009 2240 0000
Mission Accomplished
..... 8009 21E4 0064

Battle 01 Retaliation

Unendlich Spezialwaffen

1 & 2 & 4 & 6

..... 8015 53D4 0A0A

Unendlich Spezialwaffen

..... 3 8015 53D6 0A0A

Unendlich Spezialwaffe 5

..... 8015 53D8 0A0A

Unendlich Spezialwaffen 7 & 8

..... 8015 53DA 1E0A

Unendlich Spezialwaffe 9

..... 8015 53DC 000A

Unendlich Energie

..... 8015 52FC 03E8

..... 8015 53B8 0064

Battle 02 Communications (328 134)

Unendlich Spezialwaffen

1 & 2 & 4 & 6

..... 8013 51FC 0A0A

Unendlich Spezialwaffe 3

..... 8013 51FE 0A0A

Unendlich Spezialwaffe 5

..... 8013 5220 0A0A

Unendlich Spezialwaffen 7 & 8

..... 8013 5222 1E0A

Unendlich Spezialwaffe 9

..... 8013 5224 000A

Unendlich Energie

..... 8013 5124 03E8

..... 8013 51E0 0064

Battle 03 Secret Base (387 568)

Unendlich Spezialwaffen

1 & 2 & 4 & 6

..... 8011 00DC 0A0A

Unendlich Spezialwaffe 3

..... 8011 00DE 0A0A

Unendlich Spezialwaffe 5

..... 8011 00E0 0A0A

Unendlich Spezialwaffen 7 & 8

..... 8011 00E2 1E0A

Unendlich Spezialwaffe 9

..... 8011 00E4 000A

Unendlich Energie

..... 8011 0004 03E8

..... 8011 00C0 0064



GAME BUSTER CODES

Die Gamebustercodes 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

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

Battle 04 Commando (424 539)
Unendlich Spezialwaffen
1 & 2 & 4 & 6
..... 8014 3198 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 3
..... 8014 319A 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 5
..... 8014 319C 0A0A
Unendlich Spezialwaffen 7 & 8
..... 8014 319E 1E0A
Unendlich Spezialwaffe 9
..... 8014 5224 000A
Unendlich Energie
..... 8014 30C0 03E8
..... 8014 317C 0064

Battle 05 Laboratory (576 708)
Unendlich Spezialwaffen
1 & 2 & 4 & 6
..... 8014 CA98 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 3
..... 8014 CA9A 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 5
..... 8014 CA9C 0A0A
Unendlich Spezialwaffen 7 & 8
..... 8014 CA9E 1E0A
Unendlich Spezialwaffe 9
..... 8014 CAA0 000A
Unendlich Energie
..... 8014 C9C0 03E8
..... 8014 CA7C 0064

Battle 06 Resources (702 505)
Unendlich Spezialwaffen
1 & 2 & 4 & 6
..... 8010 C8A4 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 3
..... 8010 C8A6 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 5
..... 8010 C8A8 0A0A
Unendlich Spezialwaffen 7 & 8
..... 8010 C8AA 1E0A
Unendlich Spezialwaffe 9
..... 8010 C8AC 000A
Unendlich Energie
..... 8010 C7CC 03E8
..... 8010 C888 0064

Battle 07 Jungle (924 508)
Unendlich Spezialwaffen
1 & 2 & 4 & 6
..... 8011 3364 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 3
..... 8011 3366 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 5
..... 8011 3368 0A0A
Unendlich Spezialwaffen 7 & 8
..... 8011 336A 1E0A
Unendlich Spezialwaffe 9
..... 8011 336C 000A
Unendlich Energie
..... 8011 328C 03E8
..... 8011 3348 0064

Battle 08 Blizzard of Fire (846 819)
Unendlich Spezialwaffen
1 & 2 & 4 & 6
..... 8013 D6D8 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 3
..... 8013 D6DA 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 5
..... 8013 D6DC 0A0A
Unendlich Spezialwaffen 7 & 8
..... 8013 D6DE 1E0A
Unendlich Spezialwaffe 9
..... 8013 D6E0 000A
Unendlich Energie
..... 8013 D600 03E8
..... 8013 D6BC 0064

Battle 09 The First Victory (580 334)
Unendlich Spezialwaffen
1 & 2 & 4 & 6
..... 800E 8164 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 3
..... 800E 8166 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 5
..... 800E 8168 0A0A
Unendlich Spezialwaffen 7 & 8
..... 800E 816A 1E0A
Unendlich Spezialwaffe 9
..... 800E 816C 000A
Unendlich Energie
..... 800E 808C 03E8
..... 800E 8148 0064

Battle 10 Blockade (602 154)
Unendlich Spezialwaffen
1 & 2 & 4 & 6
..... 8014 18B0 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 3
..... 8014 18B2 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 5
..... 8014 18B4 0A0A
Unendlich Spezialwaffen 7 & 8
..... 8014 18B6 1E0A
Unendlich Spezialwaffe 9
..... 8014 18B8 000A
Unendlich Energie
..... 8014 17D8 03E8
..... 8014 1894 0064

Battle 11 Near Mygra
Unendlich Spezialwaffen
1 & 2 & 4 & 6
..... 800F D39C 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 3
..... 800F D39E 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 5
..... 800F D3A0 0A0A
Unendlich Spezialwaffen 7 & 8
..... 800F D3A2 1E0A
Unendlich Spezialwaffe 9
..... 800F D3A4 000A
Unendlich Energie
..... 800F D2C4 03E8
..... 800F D380 0064

Battle 12 Guardian (525 080)
Unendlich Spezialwaffen
1 & 2 & 4 & 6
..... 800F 385C 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 3
..... 800F 385E 0A0A
Unendlich Spezialwaffe 5
..... 800F 3860 0A0A
Unendlich Spezialwaffen 7 & 8
..... 800F 3862 1E0A
Unendlich Spezialwaffe 9
..... 800F 3864 000A
Unendlich Energie
..... 800F 3784 03E8
..... 800F 3840 0064
..... 3011 5FBB 0001



RACING SIMULATION 2

Player's Guide

Andreas Binzenhöfer

WARM UP

Die Formel 1 ist sicherlich eine der technisch kompliziertesten Sportarten der Welt. Wer nichts von Abtrieb, Lenkeinschlag, Sturz und Pneus versteht, wird schnell das Handtuch werfen. Perfekte Kurventechnik und genaue Kenntnis der Bremspunkte alleine machen schon lange keinen guten Fahrer mehr aus. Spitzenpiloten wie Michael Schumacher zeichnen sich dadurch aus, daß sie jeden noch so kleinen Fehler am Setup während der Fahrt bemerken und später der Boxencrew mitteilen können. Racing Simulation 2 bietet derart viele Einstellungsmöglichkeiten, daß sich der Laie schnell überfordert fühlt. Als erster Schritt in Richtung optimales Setup eignet sich die lobenswerte Anleitung, in der die wichtigsten Grundbegriffe ausführlich erklärt sind. Damit Ihr Euren Freunden mit perfekten Wageneinstellungen davon fahren könnt, hat uns Ubi Soft freundlicherweise die persönlichen Setups der Entwickler überlassen. Wir drucken diese selbstverständlich für Euch ab und gehen sogar noch einen Schritt weiter, indem wir noch etwas Fine-Tuning an den einzelnen Werten betrieben haben. Generell sollten die Einstellungen auf den nächsten Seiten als gutes Ausgangs-Setup verstanden werden, das jeder mit leichten Veränderungen seinem persönlichen Fahrstil anpassen kann. Extreme Freaks sollten sich sogar für jede Strecke ein eigenes Regen-Setup erarbeiten. Im jeweiligen Kasten

stehen die vorgeschlagenen Werte der Entwickler und in Klammern unsere Verbesserungsvorschläge. Grundsätzlich gilt auf kurvenreichen Strecken sollte man viel Abtrieb, also hohe Werte bei den Flügeleinstellungen, bevorzugen und beim Getriebe mit einem niedrigen Wert beginnen, den man dann nur langsam auf einen relativ niedrigen Spitzenwert bringt. Ob der Wert im sechsten Gang zu hoch bzw. zu niedrig ist erkennt man daran, ob die Drehzahl am Ende der längsten Geraden noch nicht den Begrenzer erreicht hat bzw. längst am Limit ist. Wer mit einem Lenkrad oder Namcos neGcon schnelle Runden erzielen möchte, stellt den Lenkeinschlag im Analog-Menü etwa auf 80 Prozent und sollte unbedingt auch Gaspedal und Bremse analog einsetzen.

Die von uns angegebenen Richtzeiten, sind keinesfalls dazu da Euch zu frustrieren oder zu amüsieren, sondern dienen lediglich als kleiner Ansatzpunkt, wie schnell man mit dem jeweiligen Setup im Time Trial (!) fahren sollte, um sich getrost als Rennspielprofi bezeichnen zu können. Die Performance des Wagens unterscheidet sich bei gleichem Setup in den verschiedenen Modi geringfügig, so daß Ihr eventuell für den einen oder anderen Modus leichte Veränderungen vornehmen müßt.

ARGENTINIEN (BUENOS AIRES)

SETUP		
Lenkeinschlagwinkel	22°	(23°)
Reifen	Hart	
Flügelwinkel	V: 11° H: 13°	(V: 20° H: 22°)
Bremsanlage	V: 55% H: 45%	
Getriebe	17-25-32-38-42-45	(17-25-32-38-43-47)
Bodenfreiheit	Hoch	
Feder	Hart / Weich	

Schon nach einer Runde Melbourne ist klar, warum der Saisonauftakt in den letzten Jahren regelmäßig in Australien stattgefunden hat. Schnelle Geraden gepaart mit mehreren langsamen und schwierigen Schikanen

machen die Setup-Wahl zur sprichwörtlichen Qual. Das vorgeschlagene Setup war uns auf den Geraden entschieden zu langsam. Aufgrund der höheren

Endgeschwindigkeit fahren wir etwas mehr Abtrieb und versuchen mit der Bodenplatte wieder ein wenig Bremskraft zu gewinnen. Während das erste S sehr schnell gefahren werden kann, müßt Ihr die anderen

Schikanen extrem früh anbremsen. Um möglichst viel Geschwindigkeit mit auf die zahlreichen Geraden zu retten, nimmt man die Kurven am besten mit Halbgas und achtet darauf die Straße beim Herausbeschleunigen bis auf den letzten Zentimeter auszunutzen.

Richtzeit: 1:26:500



RACING SIMUL

AUSTRALIEN (MELBOURNE)

SETUP			
Lenkeinschlagwinkel	20°		
Reifen		Hart (V: 14° H: 14°)	
Flügelwinkel	V: 12° H: 12°		
Bremsanlage	V: 60% H: 40%		
Getriebe	17-25-32-38-42-45	(17-25-32-38-43-51)	
Bodenfreiheit	Hoch	(Mittel)	
Feder	Hart / Weich	(Hart / Hart)	

Schon nach einer Runde Melbourne ist klar, warum der Saisonauftakt in den letzten Jahren regelmäßig in Australien stattgefunden hat. Schnelle Geraden gepaart mit mehreren langsamen und schwierigen Schikanen machen die Setup-Wahl zur sprichwörtlichen Qual. Das vorgeschlagene Setup war uns auf den Geraden entschieden zu langsam. Aufgrund der höheren Endgeschwindigkeit fahren wir etwas mehr Abtrieb und versuchen mit der Bodenplatte wieder ein wenig Bremskraft zu gewinnen. Während das erste S sehr schnell gefahren werden kann, müßt Ihr die anderen Schikanen extrem früh anbremsen. Um möglichst viel Geschwindigkeit mit auf die zahlreichen Geraden zu retten, nimmt man die Kurven am besten mit Halbgas und achtet darauf die Straße beim Herausbeschleunigen bis auf den letzten Zentimeter auszunutzen.

Richtzeit: 1:26:500



BELGIEN

SETUP			
Lenkeinschlagwinkel	20°		
Reifen	Hart		
Flügelwinkel	V: 8° H: 10°	(V: 11° H: 13°)	
Bremsanlage	V: 50% H: 50%		
Getriebe	18-25-31-37-43-47	(20-28-36-40-45-54)	
Bodenfreiheit	Mittel		
Feder	Weich / Weich	(Hart/Weich)	

Spa, Michael Schumachers offizielle Lieblingsstrecke. Viele lange Geraden und extrem schnelle Kurven verlangen ein entsprechendes Setup. Auf diesem Hochgeschwindigkeitskurs kann man den sechsten Gang beinahe maximal

einstellen, aufgrund der ersten Kurve und der sehr langsamen Bus-Stop-Schikane sollte man allerdings etwas Flügel fahren, um mit dem nötigen Grip um die Ecken zu kommen. Je nach Fahrstil könnte man eventuell auch die Bremslast leicht auf die Vorderreifen verlegen, um die langsamen Stellen noch stärker anbremsen zu können. Mit unserem Setup ist es möglich, die Eau Rouge, also die erste Schikane, mit Vollgas zu nehmen. Bei starkem Verkehr im Rennen sollte man allerdings lieber kurz vom Gas gehen, um nicht nach einem Rempler abzufliegen.

Richtzeit: 1:53:000



BRASILIEN (SAO PAULO)

SETUP			
Lenkeinschlagwinkel	22°		(18°)
Reifen	Hart		
Flügelwinkel	V: 11° H: 11°	(V: 14° H: 14°)	
Bremsanlage	V: 50% H: 50%	(V: 55% H: 45%)	
Getriebe	17-25-32-38-42-45	(20-28-36-42-47-51)	
Bodenfreiheit	Mittel		
Feder	Hart / Weich		

Die Rennstrecke in Brasilien ist nicht nur die einzige, die gegen den Uhrzeigersinn gefahren wird, sondern erfordert auch sehr viel Erfahrung beim Abstimmen des Autos. Die lange Zielgerade und die Gegengerade nach

der ersten Schikane schreien förmlich nach Top-Speed. Für die zahlreichen Kurven, die im zweiten Gang genommen werden, benötigt man allerdings eine gute Beschleunigung aus den niedrigen Gängen. Um dennoch im sechsten Gang bis auf 51 gehen zu können, sollte man die Flügel leicht steiler stellen, als zunächst angenommen. Wer immer noch Probleme in den engen Kurven hat, kann entweder mit schleifendem Gas einlenken oder noch mehr Flügel fahren. Im Rennen empfiehlt es sich die Computergegner gefahrlos auf den Geraden zu überholen.

Richtzeit: 1:18:500



ATLANTIS 2

Player's Guide

DEUTSCHLAND (HOCKENHEIM)

SETUP			
Lenkeinschlagwinkel	18°		
Reifen	Hart		
Flügelwinkel	V: 2°	H: 2°	(V: 5° H: 6°)
Bremsanlage	V: 55%	H: 45%	(V: 60% H: 40%)
Getriebe	18-27-35-41-46-50		(24-31-40-46-53-60)
Bodenfreiheit	Mittel		
Feder	Hart / Weich		(Hart / Hart)

Hockenheim ist der offizielle Heim-Grand-Prix der drei deutschen Fahrer. Die unglaublich lange Gerade durch den Wald erzwingt eine möglichst große Höchstgeschwindigkeit. Nach den drei unterschiedlichen Schikanen ist es von Vorteil, wenn der eigene Wagen ab dem dritten Gang kräftig beschleunigt. Damit man auch im Motodrom nicht allzu langsam vor den Zuschauern seine Runden drehen muß, sollte man sich doch für mindestens 5° Flügel entscheiden. Wer unbedingt will, kann auch etwas weniger Flügel fahren und dann mittels Übersetzung noch etwas an Beschleunigung gewinnen. In einem längeren Rennen werdet Ihr Euch allerdings über jedes bißchen Abtrieb freuen. Eine Richtzeit für Hockenheim ist natürlich aufgrund der einmaligen Abkürzungsgelegenheiten nur schwer anzugeben. Unsere Zeit bezieht sich wie üblich auf eine sauber gefahrene Runde.

Richtzeit: 1:44:000



ENGLAND (SILVERSTONE)

SETUP			
Lenkeinschlagwinkel	22°		
Reifen	Hart		
Flügelwinkel	V: 10°	H: 12°	(V: 14° H: 15°)
Bremsanlage	V: 55%	H: 45%	(V: 50% H: 50%)
Getriebe	17-25-32-37-42-46		(19-28-36-41-46-51)
Bodenfreiheit	Hoch		(Mittel)
Feder	Hart / Weich		

Der Grand Prix von Silverstone erfordert einen Kompromiß im Setup. Die vielen langgezogenen Kurven können so schnell gefahren werden, daß jeder Schritt in Richtung Grip mit dem Verlust nötiger Höchstgeschwindigkeit erkauft werden muß. Der Schlüssel für schnelle Rundenzeiten liegt allerdings in den beiden Schikanen. Diese müßt Ihr unbedingt rechtzeitig anbremsen und dann im richtigen Moment mit Vollgas beschleunigen. Wer hier bei der Kurvenausfahrt noch mal kurz vom Gas gehen muß, verliert wichtige Meter auf den folgenden Geraden. Die letzte Kurve vor der Boxeneinfahrt kann mit einem Lenkeinschlag gefahren werden, eventuelle Abweichungen von der Ideallinie sollte man dabei mit dem Gaspedal ausgleichen.

Richtzeit: 1:24:500



FRANKREICH (MAGNY COURS)

SETUP			
Lenkeinschlagwinkel	22°		
Reifen	Hart		
Flügelwinkel	V: 8°	H: 7°	(V: 11° H: 10°)
Bremsanlage	V: 55%	H: 45%	(V: 50% H: 50%)
Getriebe	17-24-30-36-41-45		(20-27-35-41-47-51)
Bodenfreiheit	Hoch		(Mittel)
Feder	Hart / Weich		

Auch wenn Magny Cours auf den ersten Blick recht schwierig einzuschätzen ist, dürfte es kein großes Problem sein, das optimale Setup zu finden. Der persönliche Fahrstil ist dabei allerdings sehr ausschlaggebend. Wir fahren mit etwas mehr Flügel, um die langgezogenen Kurven schneller fahren zu können. Das einzigartige S kurz vor Start und Ziel kann aufgrund der niedrigen Geschwindigkeit mit erstaunlich wenig Grip gefahren werden. Wer Probleme hat mit wenig Haftung um die engen Kurven zu kommen, sollte etwas mehr Beschleunigung in die niedrigen Gängen legen, um auf der Geraden konkurrenzfähig zu bleiben. Das Geheimnis der schnellen Schikanen liegt eindeutig im Einlenkpunkt. Je früher man in die Kurve einlenkt, desto besser kann man sie durchfahren.

Richtzeit: 1:15:000



RACING SIMUL

ITALIEN (MONZA)

SETUP		
Lenkeinschlagwinkel	20°	(22°)
Reifen	Hart	
Flügelwinkel	V: 7° H: 8°	(V: 7° H: 9°)
Bremsanlage	V: 55% H: 45%	(V: 60% H: 40%)
Getriebe	18-26-33-40-46-51	(24-32-40-48-54-59)
Bodenfreiheit	Hoch	(Mittel)
Feder	Hart / Weich	

Der italienische Grand Prix ist nach Monaco sicherlich das Highlight der Saison. Hier zählen nur drei Dinge, Geschwindigkeit, Geschwindigkeit und Bremspunkte. Die zahlreichen langen Geraden würde man am lieb-



sten ohne Flügel fahren, um so einen Geschwindigkeitsrekord nach dem anderen aufzustellen. Leider benötigt man aber etwas Grip für die relativ langsamen Schikanen. Die richtigen Bremspunkte sind an eben diesen Schikanen von besonderer Bedeutung. Nur wer früh genug in die Eisen geht, hat eine Chance zügig wieder herauszubeschleunigen. Am besten orientiert man sich an den Distanzschildern rechts neben der Strecke und merkt sich dort einen festen Punkt, den man dann Runde für Runde leicht nach vorne oder hinten verschiebt.

Richtzeit: 1:21:000

JAPAN (SUZUKA)

SETUP		
Lenkeinschlagwinkel	22°	
Reifen	Hart	
Flügelwinkel	V: 10° H: 11°	
Bremsanlage	V: 58% H: 42%	
Getriebe	18-25-31-37-42-46	(22-29-37-43-48-54)
Bodenfreiheit	Mittel	(Niedrig)
Feder	Hart / Weich	(Hart / Hart)

Die fernöstliche Rennstrecke in Japan ist eine der wenigen, die dem Fahrer kleinere Fehler verzeihen. Aufgrund der Kombination aus schnellen Kurven, langen Geraden und zahlreichen Schikanen ist es nicht gerade ein-



fach ein allgemein gutes Setup zu finden. Schlüsselstellen sind die Haarnadel-Kurve nach der Unterführung und das letzte S vor Start und Ziel. Für die Haarnadel-Kurve könnte man zwar etwas Grip gebrauchen, allerdings fällt diese eine Kurve aufgrund der Gesamtlänge der Strecke nicht allzu sehr ins Gewicht. In das letzte S sollte man keinesfalls zu flott einfahren, auch wenn man das Gefühl hat so schneller zu sein. Die angezeigte Ideallinie erscheint uns dort übrigens nicht ganz so ideal, fährt die Schikane also lieber etwas spitzer an.

Richtzeit: 1:40:500

KANADA (MONTREAL)

SETUP		
Lenkeinschlagwinkel	23°	
Reifen	Hart	
Flügelwinkel	V: 8° H: 7°	(V: 7° H: 6°)
Bremsanlage	V: 55% H: 45%	
Getriebe	19-27-35-40-45-49	(20-30-39-44-49-53)
Bodenfreiheit	Hoch	
Feder	Hart / Weich	(Hart / Hart)

Im Pixel-Kanada kann man schön sehen, wie sehr die Spiele mittlerweile an die Realität angrenzen. Ähnlich wie im diesjährigen Qualifying in Brasilien muß man hier einen guten Kompromiß zwischen Höchstgeschwindigkeit und



ausreichend Abtrieb finden. Coulthard hatte in Brasilien zwar die bessere Höchstgeschwindigkeit, dennoch konnte Hakkinen, der mit etwas mehr Abtrieb unterwegs war, den Schotten auf den zweiten Platz verweisen. Wir haben uns in Kanada jedoch zugunsten der Höchstgeschwindigkeit entschieden. Die Schikanen auf der Gegengerade sollte man mit diesem Setup am besten durchrollen und in der Haarnadel-Kurve von der Ideallinie abweichen, um soviel Straße wie möglich ausnutzen.

Richtzeit: 1:18:500

ATLANTIS 2

Player's Guide

LUXEMBURG (NÜRBURGRING)

SETUP		
Lenkeinschlagwinkel	20°	(23°)
Reifen	Hart	
Flügelwinkel	V: 12° H: 12°	(V: 17° H: 16°)
Bremsanlage	V: 55% H: 45%	(V: 58% H: 42%)
Getriebe	17-25-32-37-41-45	(18-26-33-40-46-50)
Bodenfreiheit	Mittel	
Feder	Hart / Weich	(Hart / Hart)

Der Nürburgring ist Schumachers inoffizieller Heim-Grand-Prix. Die vielen engen und teilweise sehr schnellen Kurven machen den Kurs zu einer reinen Fahrerstrecke. Es empfiehlt sich mit sehr viel Abtrieb zu fahren, um so den



nötigen Anpreßdruck zu erhalten. Die zweite Schikane nach Start und Ziel und die darauffolgende Dunlop-Kehre können im Prinzip auf zwei Arten gefahren werden, je nach Setup lenkt man früh ein, oder versucht im S den ersten Linksknick recht langsam zu fahren, um viel Schwung mit auf die Bergab-Gerade nehmen zu können. Die im Spiel großzügig betonierte Schikane reizt verständlicherweise zum brutalen Abkürzen. Wer allerdings eine saubere Linie fährt und etwas in das Z einbremst, kommt beinahe genauso schnell um die Ecken.

Richtzeit: 1:16:750

MONACO (MONTE CARLO)

SETUP		
Lenkeinschlagwinkel	23°	(24°)
Reifen	Hart	
Flügelwinkel	V: 19° H: 19°	(V: 21° H: 21°)
Bremsanlage	V: 50% H: 50%	(V: 55% H: 45%)
Getriebe	17-23-29-35-40-43	(17-23-28-34-40-48)
Bodenfreiheit	Mittel	
Feder	Hart / Weich	

Monte Carlo ist jedes Jahr das Ereignis der Formel 1-Saison. Ein Sieg hier zählt beinahe doppelt. Da es auf dem berühmtesten Stadtkurs der Welt keine Kiesbetten gibt, ist jeder Fehler fatal und endet meistens mit einem Ausfall. Auf-



grund der niedrigen Geschwindigkeiten und der zahlreichen engen Kurven sind sehr hohe Flügelwerte absolute Pflicht. Weiterhin sollte man darauf achten, daß der Wagen aus den unteren Gängen sehr gut beschleunigt. Die Höchstgeschwindigkeit kann dabei beinahe vernachlässigt werden, im Rennen sollte man aber dennoch einige PS in den Topspeed investieren, da die beiden Geraden beinahe die einzigen Überholmöglichkeiten darstellen. In Monaco sollte man das Qualifying ausnahmsweise sehr ernst nehmen und im eigentlichen Rennen permanent Kampflinie fahren.

Richtzeit: 1:18:500

ÖSTERREICH (A1-RING)

SETUP		
Lenkeinschlagwinkel	21°	
Reifen	Hart	
Flügelwinkel	V: 13° H: 13°	(V: 14° H: 14°)
Bremsanlage	V: 55% H: 45%	
Getriebe	17-25-32-37-41-45	(19-28-36-41-46-50)
Bodenfreiheit	Hoch	
Feder	Hart / Weich	

Durch seinen Umbau für die Formel 1 hat der A1-Ring leider auch etwas an Attraktivität verloren. Bereits die erste Kurve ist eine Wissenschaft für sich. Selbst mit sehr gutem Grip kann man einen schlechten Bremspunkt nur



schwer ausgleichen. Am besten benutzt man das Schild mit dem Pfeil nach rechts als Orientierungshilfe und bremst etwas später so stark man kann, wobei man auf den letzten Metern des Bremswegs bereits einlenken sollte. Die zweite Kurve darf man im Rennen getrost innen anfahren, um so den Hintermännern eine sehr gute Überholmöglichkeit zu nehmen. In die beiden letzten Kurven bremst man relativ früh ein und beschleunigt danach sofort wieder mit Vollgas. Wer eine saubere Linie findet, kann sogar mit weniger Flügel auskommen.

Richtzeit: 1:10:500

RACING SIMULATION 2

Player's Guide

SAN MARINO (IMOLA)

SETUP			
Lenkeinschlagwinkel	18°		
Reifen	Hart		
Flügelwinkel	V: 9°	H: 9°	(V: 12° H: 12°)
Bremsanlage	V: 55%	H: 45%	
Getriebe	16-23-28-36-40-45		(19-29-38-43-47-50)
Bodenfreiheit	Mittel		(Niedrig)
Feder	Hart / Weich		(Hart / Hart)

Der große Preis von Imola läßt nicht nur italienische Herzen schneller schlagen. Aufgrund des extrem hohen Vollgas-Anteils empfiehlt es sich die oberen Gänge relativ kurz zu übersetzen. Da man allerdings auch mit eini-



gen Spitzkehren kämpfen muß, sollte man den ersten Gang relativ niedrig ansetzen, um rechtzeitig auf Höchstgeschwindigkeit zu gelangen. Die Schikane bei der zweiten Zwischenzeit läßt sich entweder prima abkürzen oder mühsam anbremsen und durchfahren. Einigen wir uns auf ein Unentschieden, tippen leicht aufs Bremspedal und durchrollen die Schikane dann großzügig. Da man ausgerechnet das letzte S gar nicht früh genug anbremsen kann, haben wir uns für eine dicke Bodenplatte entschieden, um ein Optimum an Bremskraft zu erzielen.

Richtzeit: 1:24:250

SPANIEN (CATALUNYA)

SETUP			
Lenkeinschlagwinkel	23°		
Reifen	Hart		
Flügelwinkel	V: 13°	H: 13°	(V: 14° H: 14°)
Bremsanlage	V: 55%	H: 45%	(V: 60% H: 40%)
Getriebe	19-26-32-37-42-46		(20-30-36-40-44-50)
Bodenfreiheit	Hoch		(Mittel)
Feder	Hart / Weich		

Mit dem richtigen Setup kann eine Fahrt auf dem spanischen Kurs richtig Spaß machen. Viele unterschiedliche Kurven, die man beinahe alle mit einem Lenkeinschlag fahren kann. Nötige Korrekturen erledigt man am besten mit



gezielten Gasstößen. An und für sich könnte man sehr viel Flügel fahren und den Gesetzen der Physik mit einer entsprechenden Beschleunigung entgegenwirken. Ungünstigerweise besitzt die katalinische Strecke eine sehr lange Gerade, die Geschwindigkeiten über 300 km/h zu läßt. Da man den sechsten Gang ansonsten aber nur selten benötigt, kann man ihn getrost deutlich vom fünften absetzen. Dieser Effekt läßt sich sogar noch verstärken, indem man die Flügel und die Bodenplatte etwas zurücknimmt und damit für eine bessere Beschleunigung sorgt.

Richtzeit: 1:17:500

UNGARN (HUNGARORING)

SETUP			
Lenkeinschlagwinkel	18°		(20°)
Reifen	Hart		
Flügelwinkel	V: 17°	H: 18°	(V: 18° H: 18°)
Bremsanlage	V: 55%	H: 45%	
Getriebe	22-27-31-35-38-41		(19-26-33-39-44-48)
Bodenfreiheit	Hoch		(Mittel)
Feder	Weich / Weich		

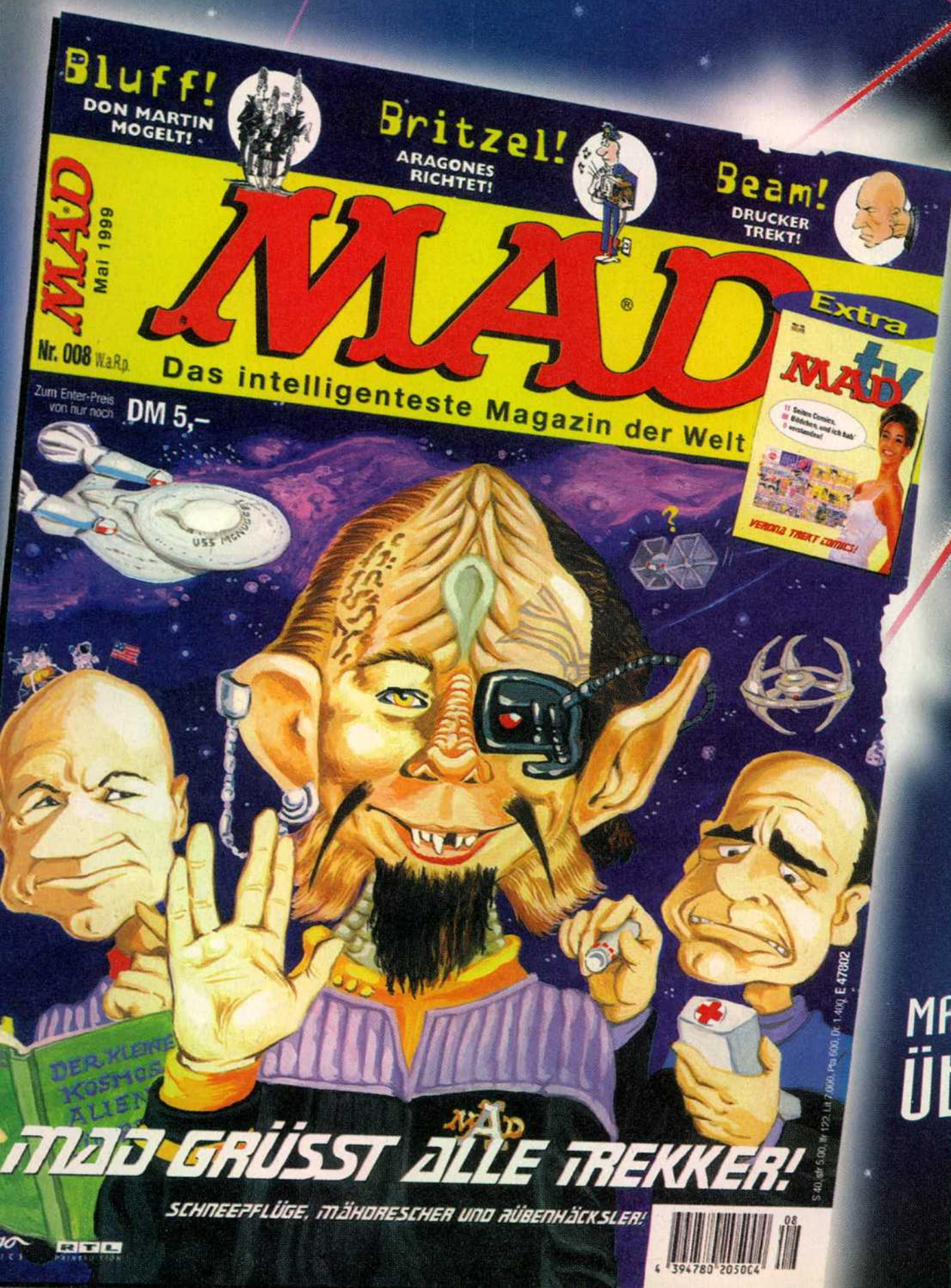
Der Hungaroring ist zwar nicht gerade eine der schnellsten Strecken, verlangt aber dennoch jede Sekunde volle Aufmerksamkeit vom Fahrer. Da es keine wirkliche Gerade gibt, kann man den sechsten Gang relativ niedrig stellen.



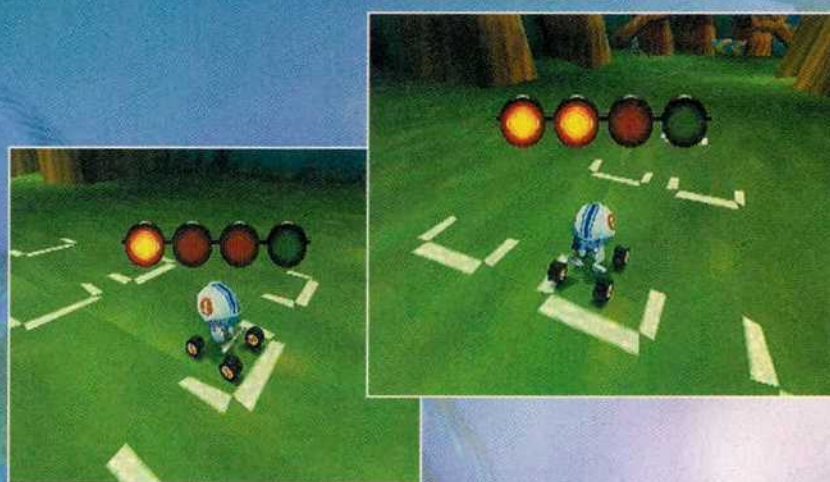
Um die zahlreichen kleinen Kurven und Schikanen möglichst schnell durchfahren zu können, sollte man die Flügel sehr steil stellen. Die nötige Beschleunigung erhält man, indem man die Gänge sehr kurz übersetzt und so in beinahe jeder Situation Anschluß an den nächsten Gang erhält. Je nach Geschmack und Fahrstil kann man die Bodenfreiheit tatsächlich auf Hoch setzen, verliert dabei allerdings etwas an Bremskraft.

Richtzeit: 1:16:750

UNENDLICHE SEITEN!

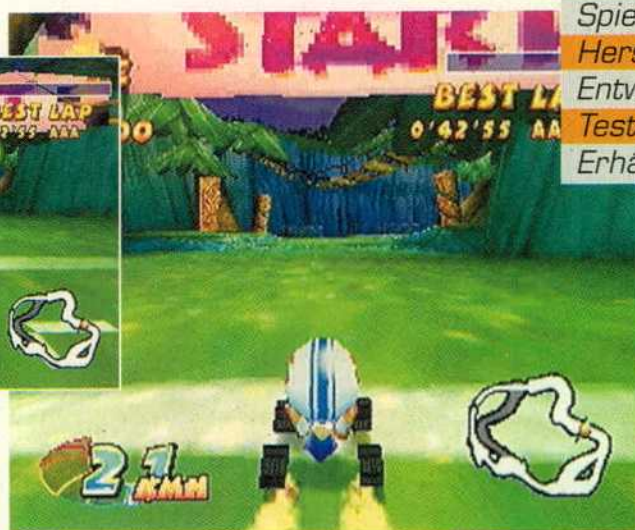
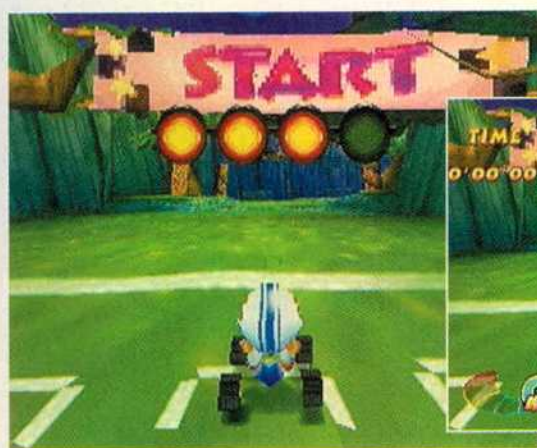


SPEED



PHILIPP NOACK

FREAKS



Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
Entwickler	Funcom Dublin
Testmuster	SCEE
Erhältlich ab	Juni



Nahezu alle Formel 1-Piloten haben in ihren jungen Jahren in einem Go-Kart ihre Runden um einen extra dafür entworfenen Parcours abgespult. Es ist ein offenes Geheimnis, daß sich die in einem solchen Go-Kart erworbenen Kenntnisse bezüglich Fahrverhalten und -technik in einem „echten“ Rennauto sofort bezahlt machen. Wer mit traumwandlerischer Sicherheit in der Lage war, einen dieser kleinen Flitzer um einen Kurs zu scheuchen, der wird auch in der ausgewachsenen Variante gute Ergebnisse erzielen können.

Auf der PlayStation gab es bis dato nur ganz wenige Titel, die versuchten, diesen Fahrspaß zu simulieren, wobei alle auf eine mehr oder weniger realistische Simulation der wirklichen Gegebenheiten fixiert waren. Kein Hersteller oder Entwickler versuchte sich an einer rein spaßorientierten Variante dieses hochgradig interessanten Sports, Ubi Softs Street Racer einmal ausgenommen. Diese Tatsache wirkt in Anbetracht der rekordverdächtigen Umsätze von Super Mario Kart für das

Super Nintendo oder Mario Kart 64 für Nintendos 64-Bitter umso verwunderlicher. Warum sich Sony erst jetzt aufrufen konnte, einen echten Fun-Racer in Auftrag zu geben, bleibt also ein Firmengeheimnis. Vielleicht lagen den Verantwortlichen einfach keine vielversprechenden Angebote vor oder man hatte seiner doch deutlich erwachseneren Zielgruppe einen solchen Titel nicht „zumuten“ wollen. Gleich zum Start der PlayStation warf man mit Motor Toon Grand Prix zwar genau einen Vertreter dieses recht raren Genres auf den Markt, weiter verfolgt wurde diese

Schiene jedoch bis auf ein Sequel, das im Jahre 1996 erschien, eher stiefmütterlich.

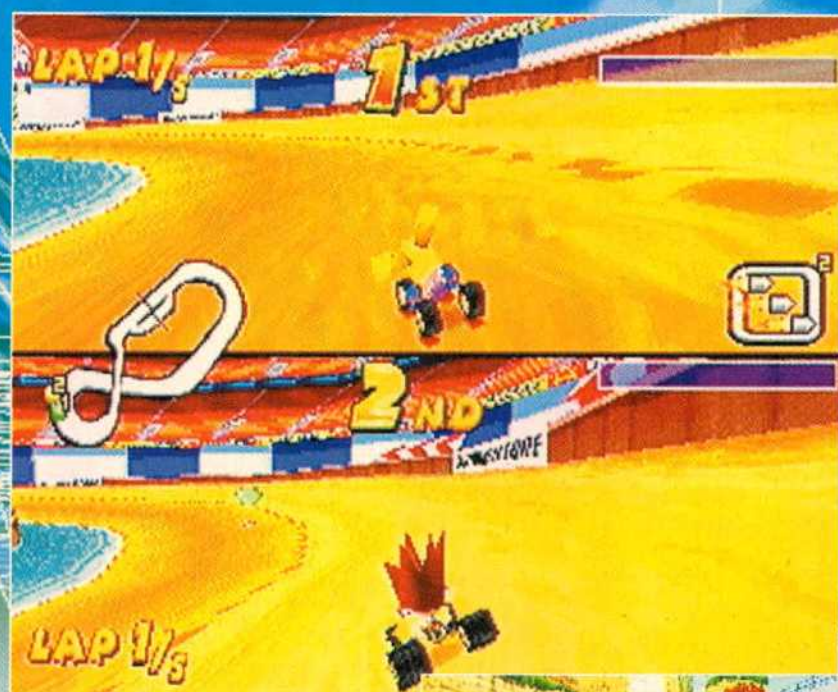
Vor einiger Zeit sickerten dann die ersten Infos zum damals noch mit „Project SDR“ codierten Speed Freaks durch. Der in Dublin sitzende Zweig der norwegischen Firma Funcom brühte mit nicht gerade geringem Aufwand an einem Fun Racer, der den beiden Nintendo-basierten Miyamoto-Meisterwerken Paroli bieten soll.

Die uns vorliegende Fassung von Speed Freaks befindet sich noch in einem relativ frühen Stadium, so daß sich über Intro, Menüführung und dergleichen relativ wenig sagen läßt. Man



Diese Symbole füllen die Turbo-Leiste auf.

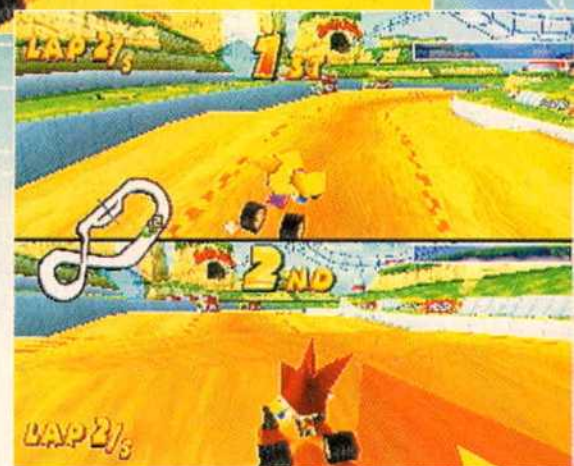




In diesen Boxen befinden sich die Extras.



Die jeweils letzten Kurse der drei Ligen finden in der nächtlichen City statt.



wird natürlich an allen anderen Aspekten des Spiels wie z.B. der Steuerung oder der Gegnerintelligenz genauso feilen. Dennoch, wie man bereits beim ersten Anspielen bemerkt, scheinen besonders das Streckenlayout und die Grafikengine schon sehr weit fortgeschritten zu sein. Doch beginnen wir vielleicht dort, wo auch der spätere Käufer seine ersten Schritte machen wird. Nach einer kurzen Ladephase - wenn man diese Geschwindigkeiten auch bei der Final-Version beibehalten kann, dann Hut ab! - gelangt man ins Hauptmenü.

Man konzentrierte sich auf die drei

wesentlichen Modi, die jedes Rennspiel ausmachen: Tournament, Time Attack und Multiplayer. Mit Hilfe der Options darf man einige grundlegende Einstellungen vornehmen und in einem eigenen Save-/Load-Dialog seine Settings und Rekorde abspeichern/laden. Ein genauerer Blick auf die besagten Optionen offenbart eine wahre Flut an veränderbaren Parametern. Wichtig für jeden Rennspielkenner ist sicherlich die Möglichkeit, den analogen Controller kalibrieren oder die Belegung der einzelnen Tasten umkonfigurieren zu können. Aber auch Details wie die Verwendung der Extras im Multiplayer-Modus lassen sich hier modifizieren. Sobald man alles zu seiner Zufriedenheit eingerichtet hat, kann man sich endlich auf den harten Asphalt begeben. Im Tournament-Modus gilt es, in drei verschiedenen schwierigen Ligen jeweils nach vier gefahrenen Rennen ganz oben in der Tabelle zu stehen. Um

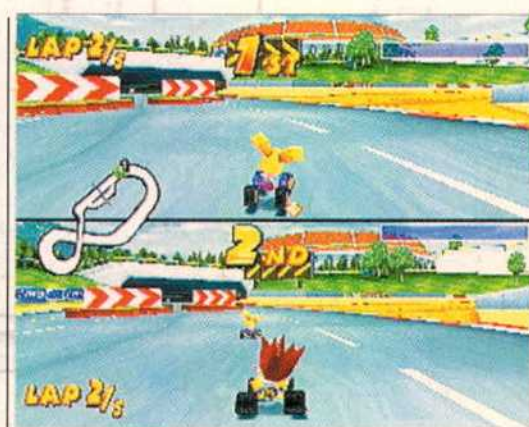
dorthin zu gelangen, muß man sich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln gegen fünf andere CPU-gesteuerte Piloten durchsetzen. Diese Methoden sind vielfältig: Schon durch leichtes Drängeln und Schubsen lassen sich die Gegner (zumindest die leichteren Kaliber) beeindrucken. Wem es gelingt, den Kontrahenten so von der Piste zu drängen, der kann beim eigenen Charakter ein hämisches Grinsen und einen kurzen verächtlichen Schulterblick erkennen. Ebenfalls als nützlich und universell einsetzbar erweist sich der Turbo, mit dem alle Karts ausgestattet sind. Sammelt man auf der Strecke platzierte Nitroextras, dann füllt sich eine kleine Leiste in der rechten oberen Bildschirmcke. Ein Druck auf die entsprechende Taste und man fliegt an seinen Gegnern vorbei (allerdings nur so lange sich noch etwas Energie in dem besagten Balken befindet). Zusätzlich wurde auf den Parcours eine Vielzahl an anderen speziellen Extras platziert. Der Großteil weist dabei unverkennbar die Handschrift Miyamotos auf. Da dürfen Zielsuchraketen



Unsichtbar kann man sich völlig ungefährdet an den Gegnern vorbeischieben.



Auf den seltenen Geraden erreichen die Karts ihre Höchstgeschwindigkeit.



Leider kann man im Zwei-Spieler-Modus nicht gemeinsam gegen die CPU-Piloten antreten.



Funcom hat sich bisher anscheinend noch nicht für die dritte Perspektive entschieden - sie unterscheidet sich jedenfalls momentan nur marginal von der ersten.

(in Mario Kart waren das die roten Panzer) auf die Gegner losgelassen werden, oder grüner Schleim, der den Hintermann ordentlich rutschen lässt (sein Gefährt wird dabei völlig unkontrollierbar). Natürlich nutzt Speed

„DENNOCH, WIE MAN BEREITS BEIM ERSTEN ANSPIELEN BEMERKT, SCHEINEN BESONDERS DAS STRECKENLAYOUT UND DIE GRAFIKENGINE SCHON SEHR WEIT FORTGESCHRITTEN ZU SEIN.“

Freaks das Vibrationsfeature von Dual Shock-Controllern. Immer wenn man von der Strecke abkommt oder mit einem Extra oder einem anderen Fahrer kollidiert, spürt man eine unterschiedlich starke Vibration des Pads. Der zweite Einzelspieler-Modus (Time Attack) eignet sich neben der Horizontalerweiterung in Bezug auf die Streckenführung natürlich ausgezeichnet, um sich mit einem der neun Fahrer (sechs davon dürfen sofort angewählt, drei weitere müssen freigespielt werden) be-



Wenn man gegen ein Hindernis wie die Bande knallt, dann sieht der Fahrer kurzzeitig Sternchen.



sonders anzufrunden.

Grundsätzlich wurden die Piloten in drei Kategorien eingeteilt: Light, Medium und Heavy. Diese Unterscheidung macht sich dann besonders in den Attributen Straßenlage/ Handling, Beschleunigung und Endgeschwindigkeit bemerkbar. Wer sich also beispielsweise für die lila gefärbte Monica entscheidet - ob uns Clintons Affäre hier sogar bis ins Videospiel verfolgt, wäre eine Überlegung wert -, der steuert ein Kart mit der Eigenschaft Medium. Selbiges lässt sich angenehm

um die Kurven manövrieren, hat eine akzeptable Endgeschwindigkeit und kommt auch recht schnell auf Touren. Extremer wird es dagegen, wenn man das Duo Thor und Wedgie wählt. Bereits im Character Select Screen werden sie als Very Heavy angekündigt, und das sind sie dann auch! Bis sich die zwei in Bewegung setzen oder gar einen einigermaßen passablen Speed erreichen, ist man der Verzweiflung nahe. Erschwerend kommt dann noch die unglaublich träge Steuerbarkeit der



Die Computergegner machen von der Turbofunktion der Karts regen Gebrauch.

WHO IS WHO



TETSUO (HEAVY)

Schon aus der Ferne ist er leicht an seinem roten Helm mit den zwei Antennen rechts und links auszumachen.

Handling:Träge
Beschleunigung:Schlecht
Topspeed:Hoch



TEMPEST (HEAVY)

Der rothaarige Stachelkopf zeigt bei Überholmanövern sein besonders fieses Grinsen.

Handling:Nervös
Beschleunigung:Schlecht
Topspeed:Hoch



BUZZ (MEDIUM)

Er fühlt sich als der einzige echte Rennfahrer unter den neun und ist auch entsprechend gekleidet.

Handling:Neutral
Beschleunigung:Mittel
Topspeed:Mittel



TABATHA (LIGHT)

Mit ihren blonden, abstehenden Zöpfen und ihren großen blauen „Heidi-Augen“ könnte sie direkt aus einem japanischen Manga entsprungen sein.

Handling:Direkt
Beschleunigung:Gut
Topspeed:Niedrig



S.U.D.S. (MEDIUM)

Der Spielzeugroboter trägt seine lebenswichtige Batterie auf dem Rücken und verfügt über zwei blinkende LEDs am Kopf.

Handling:Neutral
Beschleunigung:Mittel
Topspeed:Mittel



MONICA (MEDIUM)

Grüne Augen, lila Haare und eine Blume im Haar lassen nicht gerade auf eine Praktikantin schließen.

Handling:Neutral
Beschleunigung:Mittel
Topspeed:Mittel



THOR UND WEDGIE (VERY HEAVY)

Am Steuer sitzt ein riesiger Kahlkopf mit einem fetten Grinsen im Gesicht. Er wird von einer Bohnenstange begleitet, die sich an dessen gewaltigem Rücken festhält.

Handling:Extrem träge
Beschleunigung:Extrem schlecht
Topspeed:Extrem hoch



BRAINS (LIGHT)

Das Babyface mit dem Riesenschädel, Irokesenschnitt und Pflaster auf dem Kopf hat einen IQ von 200.

Handling:Direkt
Beschleunigung:Niedrig
Topspeed:Niedrig



CHIP (LIGHT)

Seine pinkfarbene Schlalberzunge hängt ihm aus dem Maul und seine großen schwarzen abstehenden Ohren machen ihn zum Sympathieträger für alle Hundefreunde.

Handling:Direkt
Beschleunigung:Niedrig
Topspeed:Niedrig



Durch diese Windmühle kann man...



Der Turbo wird den ohnehin schon komfortablen Vorsprung noch ausbauen.



...hervorragend abkürzen.



...vorausgesetzt das Timing stimmt...

beiden hinzu. Auf der anderen Seite braucht man sich keine Sorgen um eine Remperei mit den anderen Piloten zu machen denn wer hier Sieger bleibt, ist nicht sonderlich schwer zu erraten. Auch bei der Endgeschwindigkeit, wenn man sie denn mal erreicht hat, gibt es keinen Anlaß zur Meckerei. Für einen

Anfänger sind die zwei sicherlich nicht zu empfehlen, der Profi weiß ihre Qualitäten aber zu schätzen (u.a. auch deshalb, weil man sich für die Kurse eine komplett neue Linie suchen muß). Wie die Entwickler versicherten, wird jede Figur ein gewisses Eigenleben besitzen, das sich vor allem in der Fahrweise und dem jeweils bevorzugten Terrain niederschlägt.

Funcom hat es sich übrigens nicht nehmen lassen, für das Time Attack einen Ghost der schnellsten gefahrenen Runde zu implementieren. Schon bei Mario Kart kristallisierte sich mit zunehmender Spieldauer ganz klar heraus, daß erst der geniale Zwei-Spieler-Modus das Modul zu einem echten

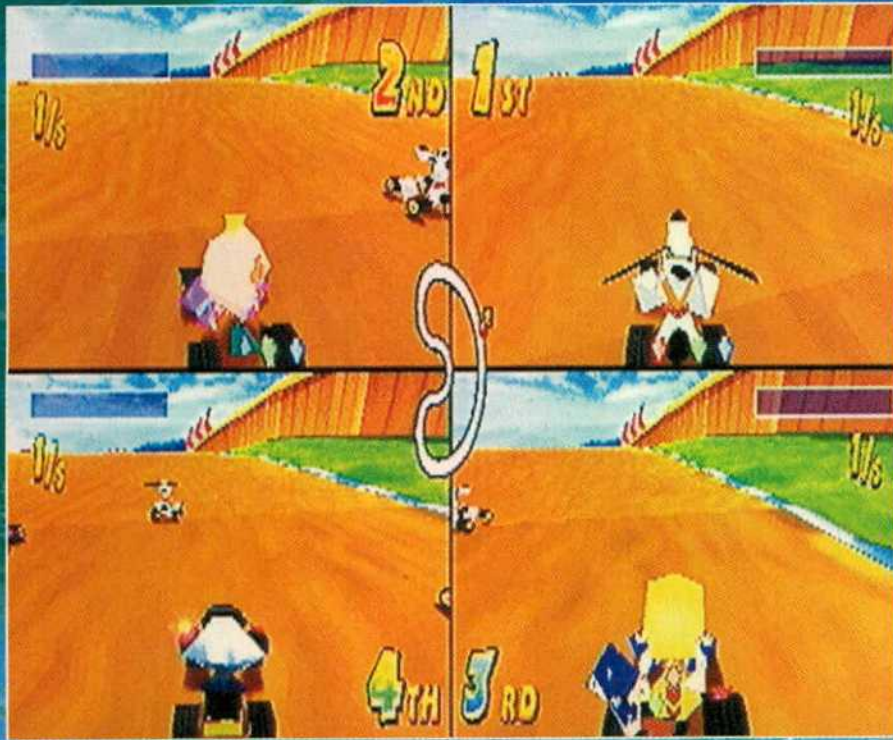
Meilenstein machte. Noch deutlicher bekommt man den Effekt bei der 64-Bit Variante zu spüren - wer keine zwei oder drei Gleichgesinnten auftreiben konnte, bei dem verschimmelte der Titel ziemlich schnell im Regal. Darüber war sich Funcom bei der Entwicklung offensichtlich auch im klaren und sorgte rege für eine Mehr-Spieler-Unterstützung. In der Endversion sollen sich bis zu vier (Multitap macht's möglich) PlayStation-Fans vor einem Gerät tummeln können. Der dann verwendete Vierfach-Split-Screen zeigt zwar eine deutlich detailreduzierte Optik, doch alle unmittelbar relevanten Informationen (Wo bin ich? Wo ist die Strecke? Wo sind meine Gegner?) lassen sich nach wie vor ohne Probleme erkennen. Diese Abstriche hat man laut Herrn Crowley, dem Producer von Speed Freaks, ganz bewußt in Kauf genommen, um auch zu viert noch ordentliche Geschwindigkeiten beim Bildaufbau zu erreichen. Selbst das Design der Figuren ist betroffen: alle Akteure bestehen lediglich aus vier Rä-

Funcom: Online Gaming aus Norwegen.

Selbst ausgeschlafenen PlayStation-Freaks wird der Name Funcom herzlich wenig sagen, waren die Norweger doch bisher ausschließlich für „Perlen“ wie Impact Racing, Casper oder Dragonheart verantwortlich. Ihre komplette Geschichte sieht wie folgt aus:

1993	Am 1. Juli wird Funcom in Oslo mit sechs Mitarbeitern gegründet. Noch im Oktober zieht man in größere Räume um und am Jahresende beschäftigt man schon stolze 27 Leute.
1994	Die beiden ersten Titel werden fertig: Daze before Christmas und A Dinosaur's Tale. Eine Tochterfirma in Dublin wird gegründet.
1995	Man arbeitet an einer Vielzahl von Projekten, von denen Pocahontas sicherlich das wichtigste ist, und kann zum Jahresschluß 110 Mitarbeiter vorweisen
1996	Interplay bringt mit Casper Funcoms ersten PlayStation-Titel auf den Markt. Intern wird die Firma umstrukturiert, um auch längerfristig konkurrenzfähig zu bleiben.
1997	Im Mai stellt man mit Multiplayer Backgammon das erste Online Gaming-Produkt ins Internet. Etwas später folgt das Chat Café und Paradigma Seift, ein Java-basiertes Strategiespiel. Die Entwickler beginnen mit den ersten Arbeiten an Speed Freaks.
1998	Funcoms Engagement in Sachen PlayStation wird stärker. Mit Speed Freaks will man sich eine Basis für die Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Europe schaffen. Eine Kooperation mit Activision scheitert hingegen, als Funcom zu lange zögert, ihr Motocross-Spiel D.I.R.T endlich fertigzustellen. Zur Zeit befindet sich Funcom deshalb wieder auf der Suche nach einem Publisher für D.I.R.T.
1999	Gleichzeitig will man die im Online-Bereich gewonnene Erfahrung für Produkte wie Anarchy Online oder Rocket Racer nutzen.





Lust auf eine Runde Achterbahn? Im Erlebnispark stehen jede Menge solcher Attraktionen.

dern, einem Lenkrad und den wichtigsten Körpermerkmalen - das spart Polygone und damit wichtige Rechenzeit.

Die zwölf vorhandenen Parours sind allesamt mit viel Liebe zum Detail entworfen worden und lassen sich grob in vier Gruppen aufteilen. Mal durchquert man einen Erlebnispark (ein Riesenrad erinnert an den Urvater der 3D-Rennspiele, Segas Virtua Racing), mal eine Küstenlandschaft mit Palmen und lang gezogenen Stränden, mal eine Lavawelt mit spuckenden und brodelnden Flüssen aus geschmolzenem Stein und mal eine nächtliche Großstadt mit Skybeamern, Wolkenkratzern und einer teilweise recht eigenwilligen Straßenführung. Funcom wertete die Kurse zusätzlich durch weitere Features auf: Man findet Abkürzungen und versteckte Regionen, und auf manchen Strecken sind Beschleuniger in die Fahrbahn eingelassen, die das eigene Fahrzeug nach vorne katapultieren.

Der erste spielerische Eindruck ist eindeutig und schnell beschrieben: Da hat es jemand seit langer Zeit einmal

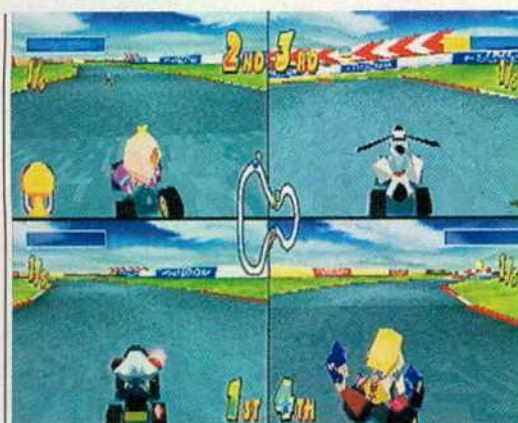
wieder geschafft, sowohl spielerische Tiefe als auch reinen Spaß in einer Art und Weise zu verpacken, daß es (auch dem erwachseneren Publikum der PlayStation) schwer fallen dürfte, diesem Produkt zu widerstehen. Mehrere Gesichtspunkte sprechen für einen echten Erfolg dieses Titels. Zum einen hat man in diesem Genre lange keine gelungene Software mehr gesehen (und das, obwohl erwiesenermaßen ein Markt besteht), zum anderen haben die Entwickler die Hardware der Play-

„MAN HAT DAS GEFÜHL, VOR EINEM EINFACHEN UND ÜBERSCHAUBAREN TITEL ZU SITZEN, DOCH EIN GENAUERER BLICK AUF BEI SPIELSWEISE DIE POP UP-ENTFERNUNG ZEIGT, WIEVIEL PROGRAMMIERTECHNISCHES KNOW-HOW HINTER DEM PRODUKT STECKT.“

Station offensichtlich so gut unter Kontrolle, daß man eine komplexe Grafiken einfach und superbunt verpacken konnte. Das ist wohl eines der Geheimnisse kommender Attraktionen: Die Technik im Hintergrund muß ausgereift genug sein, um im Vordergrund einfache Dinge reibungslos und doch ansprechend vorzuführen. Die zuckersüßen Grafiken von Speed Freaks er-

zeugen genau diesen Effekt. Man hat das Gefühl, vor einem einfachen und überschaubaren Titel zu sitzen, doch ein genauerer Blick auf beispielsweise die Pop Up-Entfernung zeigt, wieviel programmiertechnisches Know-how hinter

dem Produkt steckt. Doch auch in Sachen Spielbarkeit und Langzeitmotivation scheint uns mit diesem Fun Racer ein echter Meilenstein ins Haus zu stehen. Kurse und Extras sind rasch auswendig gelernt und man kann sich in endlosen Sessions mit menschlichen Kontrahenten messen; denn der Multi Player-Modus bildet ganz klar das Herzstück von Speed Freaks. Wir dürfen auf jeden Fall gespannt sein, was die Norweger mit dem noch ausstehenden Feinschliff aus diesem Titel herauskitzeln werden.



Im Vier-Spieler-Modus muß man auf alle rechenzeitfressenden Details verzichten.



Der kleine grüne Pfeil zeigt an, wo sich der direkte Konkurrent befindet.



Software und Dokumentation © 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo und Need for Speed sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Aston Martin DB7 wird unter Lizenz von Aston Martin Ltd. verwendet. Ferrari S.p.A. Chevrolet, Corvette, Camaro, Z28, Firebird, T/A, Caprice, die Logos und Karosserie-Designs sind Warenzeichen von General Motors und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Das Wort "Jaguar", das Logo mit der springenden Katze und die Buchstaben "XKR" sind Warenzeichen von Jaguar Cars Ltd. Lamborghini S.p.A. McLaren F1 ist ein Warenzeichen von McLaren Cars Limited. "Mercedes", "Mercedes Benz", "CLK" und "SLK" sind Warenzeichen der Daimler-Benz AG. Lizenziert von Dr. Ing h.c. F. Porsche AG unter bestimmten Patenten. Porsche und 911 sind eingetragene Warenzeichen der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG.

www.needforspeed.com



RICHTUNG



DAS TREFFEN DER



SW E I S E N D

NEED FOR SPEED
BRENNENDER ASPHALT

S U P E R L A T I V E



MISCHA STRECKER

OMEGA BOOST

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	SCEI
Entwickler	Polyphony Digital
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	4. Quartal



Daß die Entwickler von Gran Turismo an einem Nachfolger arbeiten, ist schon seit längerem bekannt. Daß sie nicht nur dieses Eisen im Feuer haben, auch. Anfragen diesbezüglich ergaben aber nur, daß die neuen Spiele völlig anderen Genres angehören würden und eines davon sehr bald als erstes eigenständiges Spiel von Polyphony Digital erscheinen solle. Auf der Tokyo Game Show '99 Spring wurde die Katze schließlich aus dem Sack gelassen. Es handelt sich bei Omega Boost um einen reinrassigen Shooter, der mit allen Features dieses



Die Zielautomatik springt an und nimmt verschiedene Bereiche dieses Endbosses ins Visier.



Noch hat man nur eine Sektion dieser Raumstation zerstört.

Genres glänzen kann - ganz im Stile eines R-Type Delta oder Einhänder. Allerdings nahmen die Jungs von Polyphony Digital von der traditionellen 2D-Ansicht Abstand und verlegten Omega Boost in eine echte, frei erkundbare 3D-Umgebung.

Die Story ist schnell erzählt. Ein kriminelles Genie hat eine Zeitreise unternommen und durch eine kleine Manipulation des ersten jemals gebauten Computers bewirkt, daß sämtliche Rechner in der Zukunft verrückt spielen und einen thermonuklearen Krieg auslösen. Um dessen Machenschaften wieder rückgängig zu machen, müßt Ihr mit Eurem Gear dem Unhold in die Vergangenheit folgen und einen Röhrentransistor wieder dort einbauen, wo er hingehört. Da allerdings Bösewichter stets eine riesige Flotte an Raumschiffen, Gears und Raumkreuzern unterhalten, gestaltet sich diese Aufgabe schwieriger als gedacht. Glücklicherweise sitzt Ihr nicht in irgendeiner Kampfmaschine, sondern in dem Gear überhaupt - dem Omega Boost! Dessen Bewaffnung besteht aus zielsuchenden Raketen, einer fetten Vulkankanone, die sich selbständig auf



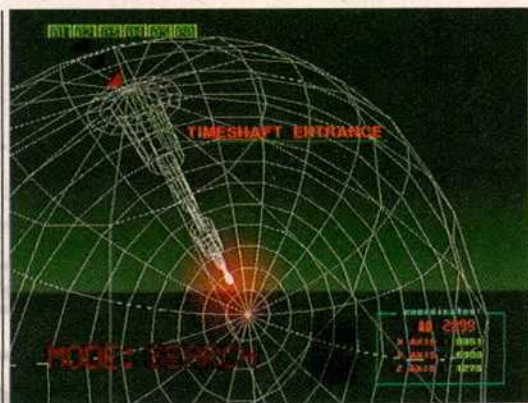
Wenn man den Freiraum im All und in der Atmosphäre gewöhnt war, muß man sich erst auf die bedrückende Enge im Tunnel einstellen.

den Gegner ausrichtet, wenn man ungefähr in dessen Richtung zielt und einem Super Boost, der - voll aufgeladen - einen Endboß innerhalb von Sekunden zu den Sternen schickt.

Nach einem kurzen Abstecher in den Trainingsmodus, in welchem der Pilot in vier kurzen Lektionen die gewöhnungsbedürftige Steuerung erlernt, kann es ohne weitere Umschweife ans Metzeln der Gegner gehen. Entweder man spielt die komplette Story im Campaign-Modus nach und genießt dabei die Zwischensequenzen und Missionsbesprechungen, oder aber man fliegt im Zone Play stur einen Level nach dem anderen ab. Letzteres hat den Vorteil, daß sich die Fortschritte speichern lassen. Im Kampagnen-Modus muß man wohl oder übel auf Schnickschnack wie Levelpaßwörter oder eine Speicherfunktion verzichten. Fünf Replays müssen ausreichen, um sämtliche Level zu schaffen. Im Replay-Modus kann sich der Hobby-Mechpilot seine Schlachten noch einmal in Ruhe ansehen. Extrawaffen oder anderweitige Power Ups existieren ebenfalls nicht, dafür werden die vorhandenen Waffen-



Im Zone Play-Modus lassen sich die bereits erspielten Level und die erreichten Tech Level anwählen.



Der Todesstern läßt grüßen. Ein kurzes Mission Briefing erklärt die Ziele einer Mission.



systeme nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Level aufgerüstet. So erhöht sich nach und nach die Anzahl der verfügbaren Raketen, so daß man auch eine größere Schar Feinde mit einer Salve vom Himmel holen kann. Bei der Kanone hingegen steigt die Durchschlagskraft.

Ob im Weltraum, in der Atmosphäre, am Boden oder einen Tunnel entlang, der sich schier endlos in das Planeteninnere bohrt - die Level bieten immer etwas fürs Auge und wirken keinen Augenblick lang steril. Im All wird Euer Mech ständig von winzigen Partikeln umschwärmt, während Raumjäger einen Angriff nach dem anderen fliegen. Auf der Planetenoberfläche werden fliegende Bomben, die frappierende Ähnlichkeit mit den Schattenjägern aus Babylon5 haben, von Mechs abgelöst, die sich durch den Boden graben und genau unter einem hervorbrennen, wenn man nicht aufpaßt. In den Tunneln werden schließlich die Pilotenkünste gefordert - nicht nur, daß man ständig von Gegnern und Laserklingen angegriffen wird, sondern man muß auch noch auf plötzlich auftauchende Hindernisse achten, wenn sich etwa der Tunnel verengt oder Stahlstreben und Energiebarrieren ein schnelles Ausweichen verlangen. Als Endgegner fungieren je nach Schauplatz schwer

bewaffnete Raumstationen, R-Type-mäßige Technikmonster oder Mega Gears, die eines gemeinsam haben: Sie stellen waffenstarrende Festungen dar, bei denen man nicht zu lange an einem Fleck stehen bleiben sollte. Bei manchen der Kontrahenten kommt erschwerend hinzu, daß sie innerhalb eines Zeitlimits erledigt werden müssen.

Um beim Gemetzel die Übersicht zu wahren oder einen Endgegner beim Vorbeiflug trotzdem noch im Visier zu behalten, genügt ein entsprechender Tastendruck und der Omega Boost wird ausgerichtet.

„ES IST WIRKLICH BEEINDRUCKEND, WAS POLYPHONY DIGITAL HIER GRAFISCH AUS DER PLAYSTATION HERAUSKITZELT. OBGLEICH DER BILDSCHIRM VOR OBJEKTEN IN FORM VON FEINDEN UND TRÜMMERN NUR SO WIMMELT UND EINEM STÄNDIG LASERBLITZE UND RAKETEN UM DIE OHREN FLIEGEN, LÄUFT DAS SPIEL IN EINER FAST WAHNWITZIGEN GESCHWINDIGKEIT AB UND GEHT NICHT FÜR EINE SEKUNDE IN DIE KNIE.“

Es ist wirklich beeindruckend, was Polyphony Digital hier grafisch aus der PlayStation herauskitzelt. Obgleich der Bildschirm vor Objekten in Form von Feinden und Trümmern nur so wimmelt und einem ständig Laserblitze und Raketen um die Ohren fliegen, läuft das Spiel in einer fast wahnwitzigen Geschwindigkeit ab und geht nicht für eine

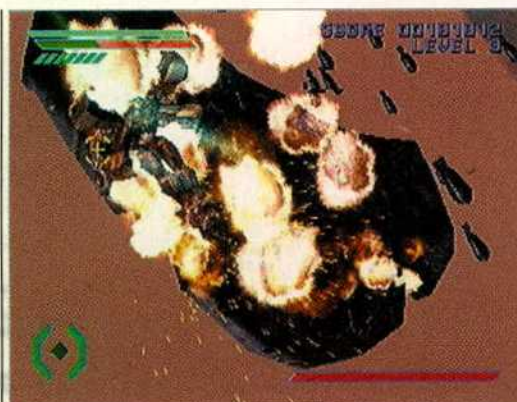
Sekunde in die Knie. Phänomenale und vor allem riesige Explosionen zaubern im wahrsten Sinne des Wortes ein Feuerwerk auf den Bildschirm. Am Boden versetzen Morphingeffekte den Betrachter in Erstaunen. Der Soundtrack, zu dem u.a. Robbie Williams seinen Hit „Let me entertain you“ beige-steuert hat, ist auch nicht gerade von schlechten Eltern, obwohl man sich fragen muß, wieso gerade dieses Stück für

das Intro gewählt wurde. Vorspann, Abspann und die kurzen Zwischensequenzen wurden mit Schauspielern gedreht und anschließend in die Renderfilme einkopiert.

Hut ab vor diesen Programmierern, die einmal mehr bewiesen haben, daß die gute alte PlayStation noch für einige Tricks gut ist.



Feindanflug: Weit entfernte Feinde erkennt man nur durch ein gleißendes Leuchten. Näher fliegende Gegner werden von der Zielautomatik ins Visier genommen.



Obwohl massenhaft Objekte auf dem Bildschirm berechnet werden müssen, geht die PlayStation nicht einmal in die Knie.



Oft ist der Super Boost die letzte Rettung. Voll aufgeladen, zerstört er einen Endboß innerhalb weniger Sekunden.



MISCHA STRECKER

LEGEND OF LEGAIA

Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Contrail
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	Oktober



Nachdem Gott die Welt, den Himmel und die Ozeane erschaffen hatte, hauchte er den Menschen Leben ein, da sie über die Welt herrschen sollten. Doch obwohl sie mit seiner Weisheit gesegnet waren, fehlte es ihnen an Stärke, um gegen die Bestien der Wildnis zu bestehen. Viele Male trieb sie dieser Makel an den Rand der völligen Vernichtung. Ihr Gott war ob dieser Tatsache besorgt und beschloß ihnen zu helfen, indem er eine weitere Rasse schuf, die Seru. Sie dienten den Menschen und in der Symbiose zwi-

schen den beiden Rassen wurden die Menschen stärker und schneller und konnten endlich uneingeschränkt über den Planeten herrschen. Doch diese Zeit ging vorbei, als aus dem Nichts der Nebel aufkam. Seru, die mit diesem Nebel in Kontakt kamen, veränderten sich und rebellierten gegen die Menschen. Sie verfolgten und töteten Gottes Geschöpfe. Weit aus schlimmer war aber die Tatsache, daß Menschen, die mit Seru verbunden waren, sich durch den Nebel in furchterregende Monster verwandelten.

Die menschlichen Zivilisationen standen einmal mehr am Rande der vollständigen Vernichtung. Die Überlebenden zogen sich in weit entfernte Gebiete zurück und umgaben ihre Siedlungen mit hohen Mauern, die den Nebel aufhalten sollten, oder schlossen sich ein und ließen die Verwandlung in ein Monster über sich ergehen und hofften, irgendwann einmal gerettet zu werden.



Auf jeden Fall sollte man ein Dungeon immer gründlich durchsuchen, da sich in den Sackgassen meistens Kisten befinden, die die Helden mit nützlichen Items versorgen.



Der Eingang zum Biron Kloster.



In dieser Zeit wächst Vahn, der Sohn eines Jägers aus Rim Elm, heran. Eigentlich will er in die Fußstapfen seines Vaters treten, doch am Vorabend seiner Initiation bricht der Verteidigungswall des Dorfes und die Monster fallen über Rim Elm her. Während des Kampfes beginnt der Baum im Zentrum des Dorfes mit Vahn zu sprechen. Er solle mit Hilfe des Ra-Serus, der im Innern des Baumes lebt, ausziehen und die anderen Genesisbäume finden; denn nur sie besaßen die Macht, den Nebel zurückzutreiben und das Böse auf der Welt auszumerzen. Keine Frage, daß er diese Aufgabe annimmt.





Gibt man bestimmte Combos ein, so führen die Helden Angriffe aus, die stark an die Limit Breaks aus Final Fantasy VII erinnern.



Unterstützung erhält er durch Noa, ein junges Mädchen, das von der Außenwelt abgeschottet von einem alten Wolf aufgezogen wurde, sowie durch Gala, den Meisterlehrer eines Biron-Klosters, in dem Kriegermönche ausgebildet werden.

Dieses Trio schließlich kämpft sich durch eine „epische“ Story, in der leider wieder einmal die Welt vor der vollständigen Übernahme durch das Böse steht.

Die Charaktere könnten noch ein wenig mehr Tiefe vertragen, denn im Prinzip rennen ein stereotyper Held, eine etwas naive - weil in der Abgeschlossenheit aufgewachsene - Göre und der seruhassende Krieger-mönch Gala, der sich trotz seiner Abneigung mit dem Feind einläßt, durch Legaias Lande. Aber auch ein wenig mehr Abwechslung in der Ausgestaltung und einige überraschende Wendungen in der Storyline, die leider nicht vorhanden sind, hätten dem Spiel mehr als gutgetan und es noch ein wenig mehr aus der Masse herausragen lassen.

Und so kämpfen sich die drei durch

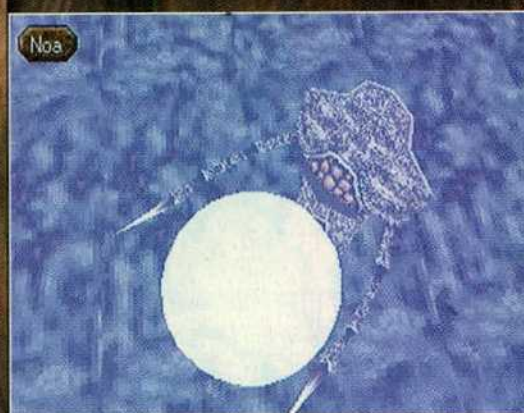


eine komplett dreidimensionale Polygonwelt, deren Texturen durch die groben Pixel zwar nicht mit den vorgerenderten Hintergründen von Final Fantasy VII und VIII mithalten können, aber durchaus ihren eigenen Charme versprühen. Gerade die Weltkarte wirkt mit den einzeln stehenden Bäumen und anderen Objekten insgesamt detaillierter als bei Squares Vorzeige-Rollenspiel. Auch die Charaktergrafiken gerieten einen Tick besser, da ihnen mehr Polygone gegönnt wurden, wodurch sie feiner und echter wirken.

Wie bei den meisten klassischen Rollenspielen bewegen sich die Charaktere durch drei unterschiedliche Geländearten. Zum einen wäre da die Kampfarena, die der Spieler durch die Zufallskämpfe nur allzuoft zu sehen bekommt und in welcher die Kämpfe



Ausgerüstete Gegenstände werden in der Kampfarena sichtbar. In diesem Kampf fuchelt Noa mit ihrem neuen Dolch herum.



Die Zauber werden grundsätzlich beschworen und bieten dabei ein farbenprächtiges Spektakel.



Nicht nur Kisten verbergen notwendige Ausrüstung. Auch in Schränke sollte man dann und wann einen Blick riskieren.

DRAMATIS PERSONAE



VAHN

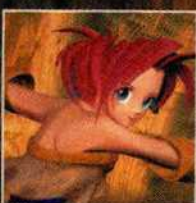
Ein Junge, der mit seinem Vater und seiner jüngeren Schwester in Rim Elm, einem abgelegenen Dorf lebt, dessen hohe Mauern den mörderischen Nebel zurückhalten. Vahn besitzt einen ausgeprägten

Sinn für Gerechtigkeit und zieht deshalb los, um die Ursache des Nebels herauszufinden und die Welt von seinem Terror zu befreien. Nach seiner schicksalhaften Begegnung mit dem Ra-Seru Meta verläßt er das Dorf und bricht in ein großes Abenteuer auf.

Seine Offensiv- und Defensivfähigkeiten im Kampf halten sich die Waage. Da sein Ra-Seru dem Element Feuer anhängt, fällt es ihm schwer, Wasser-Seru zu beschwören.

Element: Feuer.

Bevorzugte Waffen: Messer, Schwerter, Schlagringe.



NOA

Noa wurde von einem Wolf in den Snowdrifthöhlen aufgezogen, die mysteriöserweise niemals dem Nebel ausgesetzt waren. Ihr fällt es manchmal schwer, sich auszudrücken, aber sie besitzt im

Gegenzug eine außergewöhnliche Intuition und die Fähigkeit, das Böse wahrzunehmen. Sie ist außerdem über alle Maßen neugierig und haßt die Einsamkeit.

Durch ihre außergewöhnliche Fitneß und Schnelligkeit fallen ihr kombinierte Attacken besonders leicht. Durch ihren leichten Körperbau jedoch fehlt es ihr an Stärke. Attacken gegen den Oberkörper kann sie nur sehr schwer abwehren.

Element: Wind.

Bevorzugte Waffe: Klaue, Waffenlos.



GALA

Ein Kriegermönch aus der Gefolgschaft des Biron. Er glaubt fest, daß man nur durch rigoroses Training physische und mentale Disziplin erlangt. Weil seine Eltern im

Nebel ums Leben kamen, verdammt er nicht nur den Gebrauch der Seru, sondern haßt sie regelrecht. Selbst als er mit 17 Jahren zum jüngsten Meisterlehrer des Klosters ernannt wurde, führte er sein persönliches Training ohne Pause mit derselben Härte weiter.

Sein gut trainierter Körper macht ihn zum stärksten Mitglied der Truppe. Allerdings erkaufte er sich diese Stärke durch mangelnde Gewandtheit, so daß seine Fähigkeit Komboattacken auszuführen weit hinter der von Vahn oder gar Noa liegt.

Element: Donner.

Bevorzugte Waffe: Keule, Knüppel.



MEI

Ein freundliches Mädchen, das in Rim Elm aufwuchs. Sie ist eine Jugendfreundin von Vahn und fühlt eine tiefe Liebe zu ihm, die sie aber nicht auszudrücken vermag.

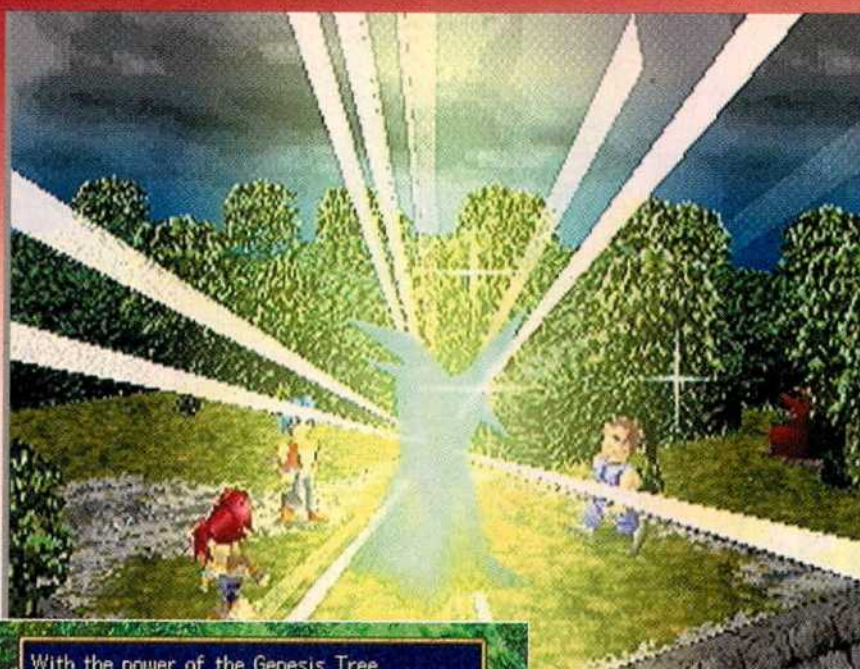
Obwohl sie nach außen in ihrem Benehmen gefangen zu sein scheint, zeichnet sie ein großer Mut aus, der sie auf jede Bedrohung unerschütterlich reagieren läßt.



SONGI

Wie auch Gala war Songi ein Schüler und Mönch im Kloster von Biron. Er ist unglaublich stolz und sieht in Gala einen Rivalen, den er mehr als alles andere besiegen will. Er glaubt fest daran, daß

Stärke alles ist und ist bereit, alles zu tun, um noch stärker zu werden.



Vahn, Noa und Gala erwecken einen Genesisbaum zu neuem Leben.



bestritten werden, zum anderen die Dungeonkarten, welche auch die Städte und Waldabschnitte einbeziehen, in denen hauptsächlich die Interaktion zwischen SC und NSC stattfindet und man sich mit neuen Waffen und Gegenständen eindeckt. Zu guterletzt existiert noch die Weltkarte, auf der die Protagonisten größere Strecken zurücklegen. Allerdings bewegen sich die Charaktere auf selbiger nur im Schnecken-tempo voran, wodurch die Chance, in einen Kampf verstrickt zu werden um ein Vielfaches steigt, von unnötig verlängerten Wegen einmal ganz abgesehen.

Das eindeutig herausragende Feature des Spiels ist der Kampf. Ähnlich wie bei Wild Arms werden die Befehlsmenüs in der Bildschirmmitte eingeblendet und man entscheidet in mehreren Schritten, wie der Angriff vonstatten gehen soll. Magie und Benutzung



der Gegenstände funktionieren auf die herkömmliche Art und Weise. Man wählt einen Zauber oder Gegenstand aus der Liste und benutzt ihn. Der konventionelle Angriff mit Waffen oder den bloßen Fäusten aber ist der wirklich interessante Teil des Kampfes. Möglich sind alle Kombinationen, die sich aus hoher und tiefer Attacke und den beiden Armen kombinieren lassen. Mit steigender Erfahrung lernen die Helden „Hyper Arts“, mit denen sie noch härter zuschlagen können und die von einigen sehr guten Effekten begleitet werden. Der Nachteil dabei ist allerdings, daß eine Kampfrunde, wenn man sie manuell zusammenstellt, einige Zeit in Anspruch nimmt. Ganz eilige Spieler können aber jederzeit das Angriffsschema der letzten Runde über-



Ein wiedererwachter Genesisbaum befreit das Land vom Nebel.



Gespeichert wird das Spiel an Save Points, die in den Dungeons verteilt sind.



nehmen oder die Automatik einschalten und den Rechner die Moves zusammenstellen lassen. Um noch einige taktische Elemente in den Kampf einfließen zu lassen, wurden die obere und untere Trefferzone eingeführt, die von den Kämpfenden separat geschützt werden müssen bzw. gar nicht erst angegriffen werden können. Ein tiefer Tritt gegen einen fliegenden Seru z.B. sorgt allerhöchstens für ein temporäres Luftloch.

„BITTER AN LEGEND OF LEGAIA IST, DASS SONY EINMAL MEHR GEGEN EINEN SCHIER ÜBERMÄCHTIGEN GEGNER ANZUTRETEN VERSUCHT; DENN VOR ZIEMLICH GENAU ZWEI JAHREN ERSCHIEN IN AMERIKA SONYS WILD ARMS, DAS LEIDER IM SCHATTEN VON FINAL FANTASY VII WENIG BEACHTUNG FAND.“

Neue Zaubersprüche erhalten die Ra-Seru, indem sie einige Angriffe gegen neue Seru ausführen. Werden jene oft genug getroffen, verschwinden sie erst im Boden, nachdem sie ihre Zauberkraft an den Seru abgegeben haben. Von diesem Zeitpunkt an stehen

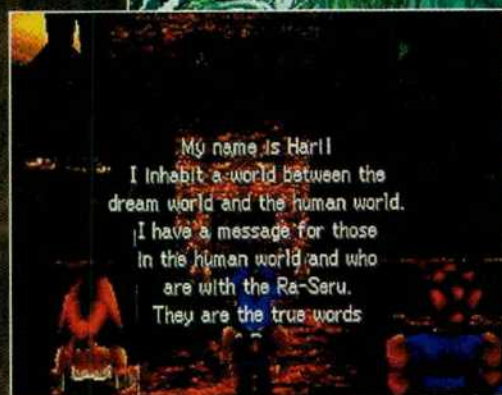
sie für den Kampf zur Verfügung, können beschworen werden und werden mit jedem Einsatz ein wenig stärker.

Bitter an Legend of Legaia ist, daß Sony einmal mehr gegen einen schier übermächtigen Gegner anzutreten versucht; denn vor ziemlich genau zwei Jahren erschien in Amerika Sonys Wild

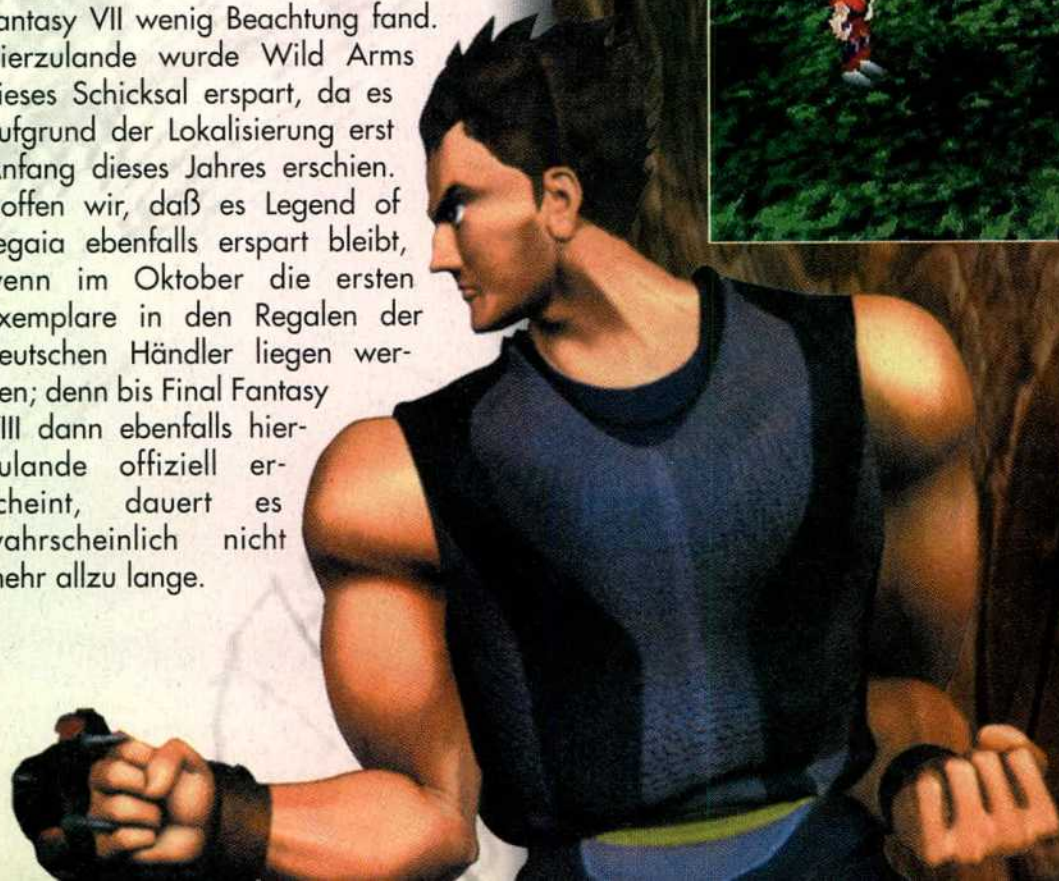
Arms, das leider im Schatten von Final Fantasy VII wenig Beachtung fand. Hierzulande wurde Wild Arms dieses Schicksal erspart, da es aufgrund der Lokalisierung erst Anfang dieses Jahres erschien. Hoffen wir, daß es Legend of Legaia ebenfalls erspart bleibt, wenn im Oktober die ersten Exemplare in den Regalen der deutschen Händler liegen werden; denn bis Final Fantasy VIII dann ebenfalls hierzulande offiziell erscheint, dauert es wahrscheinlich nicht mehr allzu lange.



Größere Strecken werden auf der Weltkarte zurückgelegt.



Während der Zwischensequenzen wird die Story weitergesponnen.





V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

TONI OPL

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Eden Studios
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	spätestens 30. Juni



Der 4-Spieler-Modus ist schon in der Preview-Version flüssig und gut spielbar.

Viele von Euch werden sich vielleicht schon einmal gefragt haben, wofür das „V“ in V-Rally überhaupt steht. Um Mißverständnissen vorzubeugen - das „V“ hat nichts mit dem Anfangsbuchstaben des Nachnamens von Ari Vatanen zu tun. Der Rallye-Altmeister war zwar maßgeblich an der Gestaltung des Spiels beteiligt, zum Titel des äußerst erfolgreichen Rennspiels leistete er jedoch keinen Beitrag. Vielmehr beruht das „V“ auf dem Begriff „Virtua“, was wiederum dem Wort „virtuell“ gleichkommt. Mit V-Rally lud Infogrames im



Juni '97 die PlayStation-User zu einer „virtuellen“ Raserei über staubige Asphaltstraßen und holprige Schotterpisten ein. Im September '98 folgte aufgrund des durchschlagenden Erfolgs eine Neuauflage als Platinum Edition, die um mehrere Features wie beispielsweise die Unterstützung des inzwischen erhältlichen Dual Shock-Controllers erweitert wurde. Bei einem derartigen Erfolg war abzusehen, daß irgendwann ein Nachfolger kommen mußte. So werkeln die Entwickler der Eden Studios mit tatkräftiger Unterstützung des Rallye-Gurus Vatanen derzeit fieberhaft an der Fertigstellung des zweiten Teils - V-Rally 2 Championship Edition.

Die frühe Preview-Version, die wir zu sehen bekamen, macht schon jetzt deutlich, daß das Sequel wesentlich umfangreicher ausfallen wird als der Vorgänger. Mit dem Subaru Impreza, dem Carisma von Mitsubishi, dem neuen Ford Focus, dem Seat Cordoba und vielen anderen Wagen werden alle gängigen WRC-Boliden enthalten sein. Selbst einige Retro-Kutschen wie der



Bei zu häufigen Crashes verbeult sich die Karosserie.

Lancia Delta Integrale, die schon lange nicht mehr in der Rallye vertreten sind, werden als Bonuswagen spielbar sein. Bei der Gestaltung der Wagenmodelle legten sich die Entwickler so richtig ins Zeug. Je nach Anzahl der Spieler bestehen die Flitzer aus einer unterschiedlichen Anzahl von Polygonen. Während es im Ein-Spieler-Modus noch ca. 500 Polygone pro Auto sind, wird deren Zahl bei Vier-Spieler-Matches auf 120 reduziert, damit die Spielgeschwindigkeit konstant hoch gehalten werden kann. Um die extreme Verschmutzung der Karren möglichst realistisch darzustellen, existieren jeweils zwei Texturgebänder für jedes Fahrzeug - eine „saubere“ Textur und eine total „Verdrehte“, zwischen denen ein nahtloser Übergang erfolgt, sobald sich die Karossen während eines Rennens „einschlammern“. Ebenso wie zwei unterschiedliche Texturen für die Felgen (stehend und in Rotation) wird es auch zwei verschiedene Arten von Schäden an den fahrbaren Untersätzen geben. In den normalen Modi machen sich Rempeler mit den



Die Etappen werden zu unterschiedlichen Tageszeiten gefahren.



Für die Nachtetappen werden die Rallye-Wagen mit mächtigen Scheinwerfern ausgestattet.



Durch die transparente Heckscheibe kann man sogar das Reserverad sehen.



Die Seitenansichten werden aller Voraussicht nach im fertigen Spiel nicht mehr enthalten sein.



Diese Perspektive sorgt für maximale Übersicht.



In diese Streckenbegrenzung sind schon mehrere Fahrer hineingedonnert.

Kontrahenten oder Streckenobjekten nur optisch durch Beulen bemerkbar. Im Expert-Game hingegen wirken sich solche Fehler extrem aufs Fahrverhalten aus. Ruiniert man sich beispielsweise bei einer Nachtappe die Scheinwerfer, so kann der Kurs kaum in einer anständigen Zeit zu Ende gefahren werden, da die Sicht praktisch gleich null ist.

Mit dem eingebauten Streckeneditor werdet ihr zusätzlich zu den ohnehin schon 92 enthaltenen Original-Strecken, die etwa drei bis fünf Kilometer lang sind, unzählige eigene Tracks basteln und auf Memory Card abspeichern können. Insgesamt soll die stattliche Zahl von 50 (!) selbst designten Kursen auf einer Speicherkarte Platz finden. Zudem gestaltet sich die Bedienung des Editors überaus einfach und vielfältig. Vier Hintergrundsets stehen pro ausgewähltem Land zur Verfügung. Hinzu kommen 50 Einzelteile für die Strecke

selbst und unzählige Elemente für die Randbebauung wie Bäume, Felsen oder Häuser. Ein Kursgenerator wird den bequemeren Architekten unter Euch die Kleinarbeit abnehmen und einen Zufallstrack getreu den zuvor angegebenen Parametern zusammenstellen.

V-Rally 2 soll sich in puncto Spielbarkeit deutlich einsteigerfreundlicher geben als der Vorgänger. Neben den Arcade-Rennen und dem V-Rally-Mode, bei dem man eine komplette Saison bestreitet, wird eine Rallye-Schu-

Dolby Surround und fetzige Begleitmusik der französischen Alternative-Rock-Band „Sin“ erzeugen die nötige akustische Atmosphäre.

Für V-Rally 2 Championship Edition könnte es im Hinblick auf das angestrebte Release-Date Ende Juni jedoch knapp werden, da das Spiel aus geschäftstechnischen Gründen keinesfalls verschoben werden darf und vor dem 30. Juni auf den Markt kommen muß. Vor allem der geplante Link-

„V-RALLY 2 SOLL SICH IN PUNCTO SPIELBARKEIT DEUTLICH EINSTEIGERFREUNDLICHER GEBEN ALS DER VORGÄNGER.“

le die nötigen fahrtechnischen Grundlagen vermitteln. Die einzelnen CPU-Piloten sollen allesamt einen ganz individuellen Fahrstil an den Tag legen - der eine eher vorsichtig und defensiv, der andere aggressiv und draufgängerisch.

Am Streckenrand sorgen viele Objekte wie animierte Zuschauer oder Fotografen, die in letzter Sekunde von der Straße springen, zusammen mit den ebenfalls animierten Fahrern und Beifahrern für eine überaus lebhaft Optik. Die Abmischung des Sounds in

Mode, der mittels einer Slave-CD, die dem eigentlichen Spiel beigelegt werden soll und somit sogar Acht-Spieler-Sessions mit nur einer Version von V-Rally 2 ermöglichen würde, steht noch lange nicht fest. Wir wollen hoffen, daß die Eden Studios noch genug Zeit finden, alle angesprochenen Features zu implementieren. Der Test der finalen Version wird zeigen, ob V-Rally 2 Championship Edition den Referenz-Titel Colin McRae Rally auf den zweiten Platz des Siegerpodestes verdrängen kann.



Spektakuläre Überschlüge werden bei V-Rally 2 an der Tagesordnung sein.



Im Two-Player-Mode steht wahlweise ein horizontaler oder vertikaler Splitscreen zur Verfügung.



Zahlreiche animierte Objekte werden jenseits der Piste auszumachen sein.



MARK LIEBOLD

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Genre	Sport-/Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Unique Development Studios
Testmuster	Codemasters
Erhältlich ab	Mai



Während eines Tricks schwenkt die Kamera zur Seite, um den Spieler in den vollen Genuß des Stunts kommen zu lassen.

Bei jedem Tritt in die Pedale scheint literweise Adrenalin ins Blut gepumpt zu werden, hinter jeder Kurve könnte ein neues Hindernis lauern, die Gegner hängen nur wenige Atemzüge hinter einem – ein absoluter Nervenkitzel von der ersten bis zur letzten Sekunde. Eigentlich bietet der Mountain Bike-Sport alles, was das Spielerherz eines jeden PlayStation-Besitzers begehrt, doch leider wagte sich bis dato kaum ein Softwarehaus an eine Umsetzung dieser Extremsportart heran. Dies mag vor allem an der aufwendigen Programmierung einer wirklichkeitsge-



treuen Fahrphysik liegen. Das schwedische Entwicklerteam UDS, welches bereits mit seinen Bleifuß-Titeln für den PC einigen Erfolg für sich verbuchen konnte, stellte sich mit No Fear Downhill Mountain Biking dieser Herausforderung.

Beim Downhill geht es im Gegensatz zum klassischen Cross-Country nicht darum, mehrere Kilometer querfeldein durch die Landschaft zu radeln, sondern gnadenlos jeden noch so steilen Berg hinabzubrettern. Sechs furchtlose Fahrer stehen für die waghalsigen Abfahrten zur Verfügung. Jeder der Biker besticht durch unterschiedliche Stärken und Schwächen (Gleichgewicht, Kraft, Erholung, Ausdauer). Beispielsweise der Brite Nathan Barnes – ein muskelbepacktes Konditionswunder, welches allerdings nicht ganz so sicher im Sattel sitzt und auch etwas länger braucht, um sich wieder zu erholen. Da ein Mensch unter großer Belastung seine Energie-reserven relativ schnell verbraucht, darf man in No Fear Downhill Mountain Biking nicht die ganze Zeit mit durchge-



drücktem Antritt-Button über die Pisten schredden, sondern muß dem geschlauchten Biker ab und zu eine kleine Verschnauzpause gönnen, um dessen Kräfte aufzufrischen.

No Fear Downhill Mountain Biking scheucht den Spieler über 24 Strecken hinab ins Tal. Von den verwilderten Serpentinaen der neuseeländischen Gebirge über die staubigen Schotterstrecken der marokkanischen Hochebene bis hin zu den zerklüfteten Straßenschluchten von San Francisco – dem reiselustigen Biker bleibt nichts erspart. Die Pisten warten mit den verschiedensten Widrigkeiten auf. Ein schlammiger Untergrund, brennend heißer Wüstensand und parkende Autos, die den Weg des Fahrradfahrers blockieren, zählen noch zu den harmlosesten. Besonders die engen 90°- und 180°-Kurven machen den unbescholtenen Hardcorebikern das Leben schwer. Aber mittels eines kräftigen Zuges an der Hinterradbremse wird der Drahtesel wie von Geisterhand um die Biegung geschleudert. Den Gebrauch der Vorderradbremse sollte man mit Vor-



Nach besonders engen Kurven müssen die Fahrer nochmals mit ihrem ganzen Gewicht in die Pedale treten, um wieder an Geschwindigkeit zuzulegen.



Mit Hilfe des Bike-Setups können die Mountain Bikes vor jedem Wettkampf einer Feintuning unterzogen werden.





Unkontrollierte Sprünge oder verhaszte Stunts enden meist in einem unfreiwilligen Abstieg.



Leider kann man in der actiongeladenen Ego-Perspektive nicht die harten Schläge spüren, die die Federgabel nicht zu dämpfen vermag.

sicht genießen, – ein bißchen zu viel an der feinfühligsten Hydraulikbremse gezogen und schon liegt der Fahrer auf der Nase oder hängt in der Streckengrenzung. Ab und zu tauchen auf den Kursen kleine Hindernisse oder Schanzen auf, über die der Biker dank des Stunt-Buttons aber ohne Probleme hinwegspringen kann. Mit etwas Geschick schafft man es sogar, in der Luft einen der 14 waghalsigen Tricks wie etwa einen Backward 360° oder einen Wheelie zu zeigen. Bei den kleinen Stunteinlagen, aber auch während Kurvenfahrten oder anstrengender Anstiege spielt die Körperhaltung eine wichtige Rolle. Lehnt sich der Spieler bspw. bei einer steilen Abfahrts Passage zu weit nach hinten, so hebt das Mountain Bike samt Fahrer unkontrolliert ab und knallt auf extrem kurvigen Pisten unweigerlich gegen ein Hindernis.

Neben dem obligatorischen Championship-Race stehen dem Spieler noch fünf weitere Spielmodi zur Verfügung. Während man im Single-Race und im Timetrial nur alleine an den Start gehen

kann, besteht im Knockout-, Duel- und Tournament-Mode auch die Möglichkeit, sich mit bis zu drei Freunden haarsträubende Rennen zu liefern. Vor den Läufen des Champion-Cups kann das Mountainbike speziell auf die Streckenverhältnisse abgestimmt werden. Für einen rutschigen Untergrund, wie er etwa in England gang und gebe ist, empfiehlt sich ein etwas schwereres Fahrrad mit besonders grobstolligen

„BEREITS IM VORFELD KANN MAN SAGEN, DASS DEM TEAM UM DEN PRODUZENTEN PETER ZETTERBERG IN SACHEN FAHRPHYSIK EIN WAHRES MEISTERWERK GELUNGEN IST.“

Reifen. Holprige Schotterpisten hingegen sollten nur mit einem Fully (Full-Suspension-Rad) befahren werden.

Bereits im Vorfeld kann man sagen, daß dem Team um den Produzenten Peter Zetterberg in Sachen Fahrphysik ein wahres Meisterwerk gelungen ist. Die Mountain Bikes driften realitätsnah um die Kurven oder werfen wie bockige Pferde ihre übermütigen Fahrer ab.

Zwar erscheint die Steuerung zu Beginn etwas übersensibel, aber nach einiger Zeit gewöhnt man sich daran. Auch in grafischer Hinsicht kann sich No Fear Downhill Mountain Biking bereits jetzt durchaus sehen lassen. Die Fahrer stemmen sich beim Antreten in die Pedale, blicken immer wieder nach unten, um zu kontrollieren, auf welchem Ritzel die Kette liegt, oder stützen sich in engen Kurven zur Sicherheit mit ihrem Bein ab. Obwohl der Titel durchaus Potential zeigt, bleibt abzuwarten, ob das

Einheitskost gewohnte deutsche Publikum diesem ausgefallenen Sport-/Racingspiel etwas abgewinnen kann – zu wünschen wäre es No Fear Downhill Mountain Biking auf alle Fälle.



Trotz der Vier-Spieler-Option können sich immer nur zwei Biker gleichzeitig ein Rennen liefern.



MISCHA STRECKER

R/C STUNT COPTER

Genre	Simulation
Spieler	1-2
Hersteller	Interplay Productions
Entwickler	Shiny Entertainment
Testmuster	Virgin Interactive
Erhältlich ab	Juni/Juli



Vor seinem ersten Flug sollte man sich im Training mit den Flugeigenschaften des Hubschraubers vertraut machen.

Seit über einem Jahr machen Gerüchte und Ankündigungen einer Flugsimulation von Shiny Entertainment die Runde. Ständig wurde der Veröffentlichungstermin hinausgeschoben und außer einigen Bildern stand so gut wie kein Material zur Verfügung. Lediglich die zugrundeliegende Idee war bekannt, nämlich, daß sich das Spiel um ferngesteuerte Hubschrauber namens R/C Stunt Copter drehen sollte. Jetzt endlich scheint das „Software-Spielzeug“ konkretere Formen anzunehmen; denn dieser Tage erreichte uns eine erste Preview-Version, in der wir uns als Freizeitpiloten versuchen konnten.

Gesteuert wird mit beiden Analogsticks des Controllers, als hätte man



Die vier Stützen vereinfachen das Landen und verhindern, daß die Rotorblätter den Boden berühren.



eine echte Fernsteuerung in der Hand. Mit dem linken Stick werden Höhe und horizontales Drehen geregelt, mit dem Rechten die Neigung. Das Erste, was auffiel, war die unglaublich sensible Steuerung. Jede noch so kleine Bewegung wurde vom Programm registriert und auf den virtuellen Helikopter übertragen. Nicht selten ließ ein kleiner Ausrutscher das Modell am Boden zerbersten.

Die Realitätsnähe des Spiels soll im fertigen Game anhand der Fähigkeiten des Hobbypiloten ermittelt werden. Stellt sich im Training heraus, daß ein As am Controller sitzt, wird er mit allen häßlichen Eigenheiten der Flugphysik bedacht. Im umgekehrten Fall wird die Steuerung so weit vereinfacht, daß wirklich jeder Spieler R/C Stunt Copter ohne Frust genießen kann. Echten Freaks bietet sich zusätzlich noch die Möglichkeit, die Flugeigenschaften von Hand zu modifizieren, indem sie kleinere Änderungen in den entsprechenden Kurven vornehmen können. Für uner-



Rasenmähen auf die extravagante Art.



Wer schafft die meisten Slaloms innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne?

fahrene Piloten, die erst einmal ein paar Übungsunden drehen wollen, lassen sich Stützen dazuschalten, die breiter als der Rotorendurchmesser sind und so auch kleinere Flugfehler zulassen. Laut den Entwicklern war eine realistische Simulation geplant, die dem Spieler so viel Freiraum wie möglich einräumen sollte. Ob man einfach nur aufs Geratewohl über die verschiedenen Geländearten fliegt und die wildesten Stunts ausprobiert oder in den vorhandenen Parcours die Jagd nach High Scores und Rekordzeiten aufnimmt, bleibt jedem selbst überlassen. Entscheidet man sich für letzteres, gilt es, verschiedene Aufgaben wie Landungen, Slalomflug, Zielfliegen usw. zu erfüllen. Für welche Spielart man sich aber im Endeffekt entscheidet - gewiß ist, daß R/C Stunt Copter eine Menge Übung verlangt, wenn man den Hubschrauber wirklich beherrschen will.



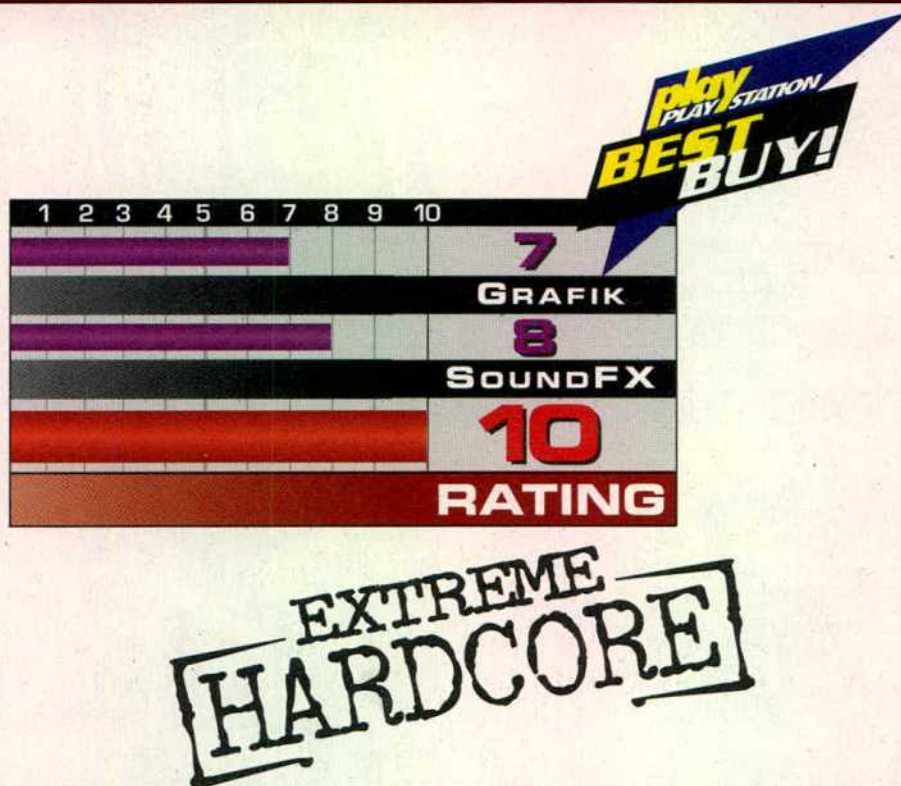
Drei Modi stehen zur Auswahl. Im Stunt Mode funktionieren zwar Loopings und andere Kunstflugmanöver, allerdings reagiert der Hubschrauber auf die kleinsten Bewegungen der Sticks.

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

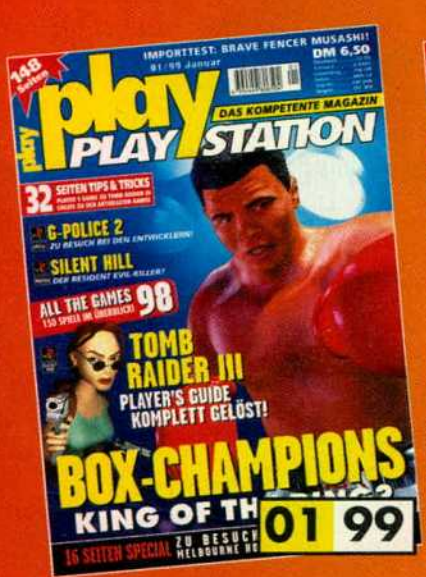
play testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Das Zehner-Wertungssystem versteht sich als monatliche Entscheidungshilfe, verzichtet auf den blassen Blick in die Softwarezukunft und gibt dem Leser jetzt und heute die Möglichkeit, aktuelle Spiele den eigenen Vorlieben entsprechend zu selektieren. Das Wertungsschema 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.



EINFACH BESTELLEN - UND DIE SAMMLUNG IST KOMPLETT!

- 02/98 Player's Guide
Phantoms Fluch 2 (Teil 1)
Broken Helix (Teil 2)
- 03/98 Player's Guide
Phantoms Fluch 2 (Teil 2)
Strategy Guide
Warhammer Dark Omen
- 04/98 Player's Guide
The Sequel To Myst
(Teil 1)
Warhammer Dark Omen
(Teil 1)
- 06/98 Player's Guide
Colin McRae Rally
Warhammer Dark Omen
(Teil 3)
- 07/98 Player's Guide
Gran Turismo
Heart Of Darkness
- 08/98 Player's Guide
Lundra (Teil 1)
- 09/98 Player's Guide
Lundra (Teil 2)
The Fifth Element
- 10/98 Player's Guide
& Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 1)
- 11/98 Player's Guide
& Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 2)
- 12/98 Player's Guide
Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft (Teil 1)
- 01/99 Player's Guide
Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft (Teil 2)
- 02/99 Player's Guide
Tomb Raider III (All the Secrets)
Colony Wars Vengeance
- 03/99 Player's Guide
Populous the Beginning
- 04/99 Player's Guide
Secrets zu Metal Gear Solid



- 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 ☐
- play 04/99 ☐

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:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

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

IS INTERNAL SECTION

SVEN LIEBOLD



Genre: Shooter
 Hersteller: Square
 Entwickler: Positron
 Testmuster: Eigenimport
 Erhältlich ab: sofort - Japanimport
 Preis: ca. 130,- DM



Jede Waffe verfügt über endlos Munition.



Diesem Zwischengegner ist sehr leicht beizukommen.

► Alles in allem würde man sich trotz der opulenten Grafik etwas mehr Spieliefe wünschen. Sicher kann man das Ganze immer noch als nettes Experiment oder Kunstwerk abtun. Als eingeschworener Videospielefreak mit Tendenzen zum Kunstbanausen sollte man jedoch unbedingt eine Probefahrt wagen; denn das träge Ballern und Ausweichen wird auf die Dauer sehr eintönig. Wer unkomplizierte Unterhaltung und Entspannung nach einem anstrengenden Arbeitstag sucht, ist mit IS - Internal Section dennoch gut beraten.



Im Rausch der Farben.



Immer wieder finden sich lästige Hindernisse in der Fahrbahn.

zeugt, die den Datensurfer entweder völlig fesseln oder nach einiger Zeit zwingen, seinen Magen zu entleeren. Die durchweg texturlose Hires-Grafik erinnert dank des nüchternen Polygonstils stark an den Disney Klassiker Tron. Was aber nicht heißen muß, daß bei einem derartigen Polygonfeuerwerk Langeweile aufkommt. Die Entwickler von Positron verstanden es, vielerlei geometrische Elemente in eine phantastische Reise der Sinne zu verwandeln. In acht Stages wird dem Spieler zumindest in grafischer Hinsicht viel Abwechslung geboten. Etwas düsterer sieht es mit der eigentlichen Spielmechanik aus. Jeder Level ist in vier Ebenen unterteilt, die bewältigt werden müssen, bevor man mit dem jeweiligen Endgegner konfrontiert wird. Die Steuerung der kleinen Drone beschränkt sich lediglich auf links und rechts, wobei beim Kampf mit den Bossen auch in die Tiefe ausgewichen werden kann. In der Röhre selbst tummeln sich allerlei feindlich gesinnte Objekte, die es mit einem facettenreichen Waffensystem auszuschalten gilt. Nicht jede Schußvariante ist allerdings für alle Gegnerwellen geeignet und besonders am Levelende muß die Wumme gut gewählt sein, um dem Obermottz effizienten Schaden zuzufügen. Begeleitet wird das ganze Game von trancelastigen Technostücken, die im Zusammenspiel mit der fast schon hypnotisierenden Tunnelfahrt ihr übriges tun.

POSITIV

- Psycho-Hires-Optik
- treibender Soundtrack

NEGATIV

- fade Spielmechanik

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

THE LAST BLADE

SVEN LIEBOLD

Genre	Sword'em Up
Hersteller	SNK
Entwickler	SNK
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort - Japanimport
Preis	ca. 130 DM



Trotz der anhaltenden 3D-Flut schwören die japanischen Spielhallen-Veteranen SNK immer noch auf die für jüngere Generationen schon fast alttümlich wirkenden 2D-Optiken. Ähnlich den beliebten Capcom-Prüglern stehen die waffenschwingenden Sprites der SNK-Charaktere nach wie vor ganz oben in der Gunst unzähliger Freunde dieses Genres, denn wie auch bei den Street Fighter-Machern, wird hier das Wort Gameplay in riesigen Lettern geschrieben.

Im Unterschied zum Automatenvorbild wird das Auge kurz nach dem Einlegen der CD mit einem sehr langen Anime-Intro verwöhnt, welches teilweise Ausschnitte aus dem in Kürze erscheinenden Trickfilm zum Spiel zeigt. Im nachfolgenden Menü findet man

nahezu alle gängigen Spielmodi, die neben VS-Mode, Survival, Training auch den sogenannten Sudden Death Mode anbieten. In dieser obskuren Spielvariante läuft die Lebensuhr des eigenen Charakters in schnellen Schritten gegen den Nullpunkt. Gezählt wird hier die Anzahl der innerhalb des Limits besieigten Gegner. Primär findet die Action jedoch im Story- bzw. Arcade-Mode statt. Unter 12 individuellen Kämpfern wählt sich der Spieler seinen Favoriten, um damit in eine actiongeladene Schlacht zu ziehen. Jeder Charakter verfügt über einen unterschiedlichen Kampfstil, der zunächst sehr an Street Fighter erinnert. Der Clou an der Sache ist jedoch, daß jeder Protagonist zusätzlich über eine andere Waffe verfügt, was den Titel zu einer gelungenen Symbiose aus klassischen SF-Elementen und Samurai Showdown macht. Vor Kampfbeginn kann zusätzlich über zwei unterschiedliche Kampfvariationen entschieden werden, was ebenfalls an das in Street Fighter Zero 3 verwandte A-X-V-ism System erinnert. Nur mit dem Unterschied, daß The Last Blade bereits ein Jahr vor Capcoms Prüglern in der Spielhalle stand. Die Power-Option ermöglicht kraftvolle Schläge, die sich vernichtend auf das



Ein spezieller Konter-Button wehrt den Angriff ab und erteilt dem Kontrahenten eine sofortige Retourkutsche.

POSITIV
• herrliche Grafik und riesige Sprites
• starkes Gameplay
NEGATIV
• miserable Tonqualität der Effekte



Jede Stage wird von einem kleinen Intro begleitet.

Energiekonto des Gegners auswirken. Im Speed-Modus können sehr leicht Combos gelandet werden. Beide Varianten beinhalten ebenfalls noch einige individuelle Attacks und Moves.

► Blickt man auf die detaillierte Grafikpracht der SNK-Schwertschwinger, so scheint der Zenit der 2D Beat'em Ups auf der PlayStation erreicht. Die PlayStation Konvertierung mußte so gut wie keine Federn lassen und gleicht dem Arcade-Vorbild wie ein Ei dem anderen. Lediglich die Soundeffekte klingen sehr miserabel und wollen überhaupt nicht zu dem sonst genialen Soundtrack passen. The Last Blade zeigt erneut, daß die Spielqualität keinesfalls negativ beeinflusst wird, wenn sich keine Polygonkämpfer auf dem Screen tummeln. Nicht ganz so hektisch wie die letzten Marvel Vs. Anybody Titel und in einem äußerst attraktiven Gewand verpackt, bekommt der Beat'em Up Fan wohl eines der letzten innovativen Games dieser Art serviert. Die liebevoll animierten Protagonisten und Backgrounds sind lediglich das Sahnehäubchen auf einem durch und durch gelungenen Gameplay-Cocktail, der selbst einen 3D-Puristen hinter das Joypad locken wird.

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



Exklusiv in der PlayStation-Fassung findet man zahlreiches Hintergrundmaterial zu allen Kämpfern.

MARK LIEBOLD

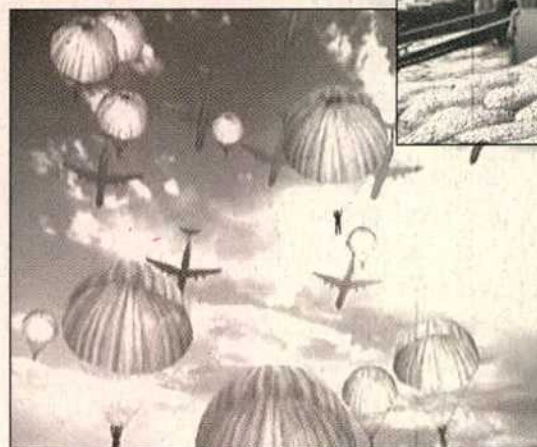
ARMY
MEN 3D

Genre	3D-Shooter
Hersteller	3DO
Entwickler	3DO
Testmuster	Metropolis/Tel.: 0541/335150
Erhältlich ab	US-Import sofort
Preis	ca. 120,- DM



Mit dem schweren Geschütz des Panzer sind die feindlichen Stellungen binnen weniger Augenblicke zu Klump zerschossen.

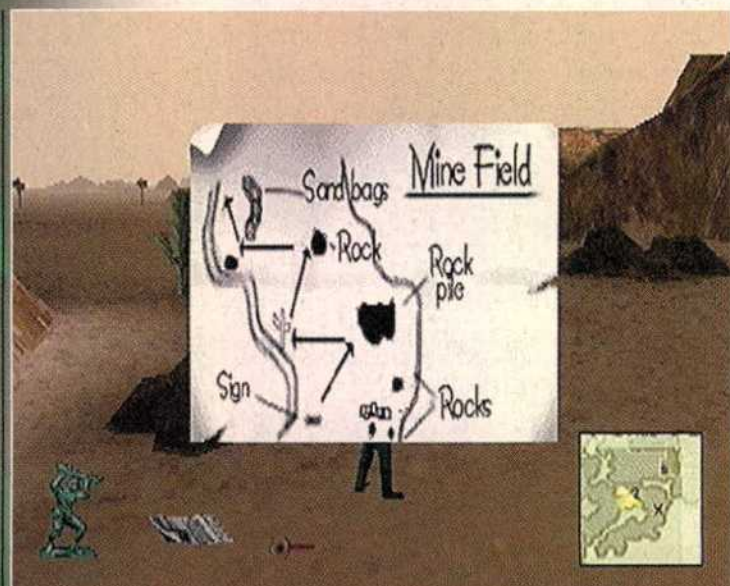
In fast jedem Kinderzimmer waren sie zu finden: Plastiksoldaten. Die Zeiten der kleinen grünen, braunen, blauen oder grauen Helden unserer Kindheit sind jedoch längst vergangen. High-Tech-Spielzeuge und übermenschliche Action-Figuren dominieren seit einiger Zeit die Regale und die Phantasie unserer Jüngsten und lassen in den Köpfen kaum noch Platz für Holzklötze oder



kräfte nun auch ihren ersten Feldzug auf der PlayStation.

Ganz im Stile der amerikanischen Wochenschau der vierziger und fünfziger Jahre präsentiert sich das Intro von Army Men 3D und läßt bereits im Vorfeld erahnen, welch heroische Heraus-

Blechautos. Seit dem heldenhaften Einsatz der „Bucket Army“ in Disneys „Toy Story“ erfreuen sich die winzigen Plastiksoldaten allerdings wieder größter Beliebtheit. Und zwar nicht nur in spannenden Schlachten um Sandburgen oder strategisch wichtige Punkte im Kinderzimmer, sondern auch erstmals auf dem virtuellen Sektor. Die 3DO-Studios schickten Anfang 1998 als erste Firma ihre Kunststoff-Armee in den Kampf. Doch leider waren sowohl der erste wie auch der zweite Plastikkrieg nur PC-Besitzern vorbehalten. Über ein Jahr nach ihrem ersten Auftreten starten die virtuellen PVC-Streit-



Nur mit einer groben Skizze des Minenfeldes in seinen Händen muß sich der Plastikheld vorsichtig durch das Selbige schleichen.

DIE ALTERNATIVE
Apocalypse

Activision, Neversoft Entertainment



„Apocalypse“ sorgte in erster Linie durch den interaktiven Auftritt von Bruce Willis für großes Aufsehen. In seinem ersten virtuellen Abenteuer muß der Hollywoodstar der Rolle des Trey Kincaide dem verrückten Referent, der die vier Reiter der Apocalypse auf Menschheit loslassen will, den Garaus machen. „Apocalypse“ wird ein wahres grafisches Feuerwerk abgebrannt, bei dessen Anblick man mehr als nur einmal vergißt enorm wichtigen Feuerbutton zu drücken. Trotz der bestechenden Optik ist „Apocalypse“ keine besonders große Herausforderung. Sowohl Hardcore-Zocker, als auch Gelegenheitspieler können bereits in wenigen Stunden das Outro genießen.



Auf dem Schießstand kann sich der Spieler mit sämtlichen Waffen vertraut machen.



Der kleine, sich bewegende Cursor hilft Sarge beim Werfen der Granaten.

forderungen auf den Spieler warten. Ganz in schwarz und weiß, ohne jegliche Farbe und mit groben Störstreifen im Bild erklärt der General der braunen Armee unter dem Jubel seiner fanatischen Anhänger dem grünen Staat erneut den Krieg. Schwere Schriftbalken knallen ins Bild und verkünden Krieg und Invasion. Aber der Sprecher der Green-Plastic-News läßt seine grünen Mitbürger nicht im Ungewissen. Unter der Begleitung seiner patriotischen Stimme wirft sich die grüne Armee dem Ansturm der Tan entgegen (engl.: brau-

nes Kleidungsstück). Die wackeren Soldaten kämpfen um jeden Fußbreit Land, sei es in staubigen Wüsten, dichten Wäldern oder blubbernden Sumpfgebieten. In Wahrheit jedoch hätten die Grünen nicht den Hauch einer Chance - wenn da nicht Sarge, der Held der letzten beiden Tan-Feldzüge, wäre.

Im Gegensatz zu den zwei PC-Versionen zieht er diesmal nicht mehr zusammen mit einer gesamten Einheit und in schlichter 2D-Grafik, sondern

Einweisung im Gebrauch der Ausrüstung, sondern erlaubt es dem Spieler auch, sich gefahrlos mit der sensiblen Steuerung vertraut zu machen. Sarge kann entweder mit Hilfe des digitalen Steuerkreuzes oder des Analog Controllers über die weiten Polygonlandschaften bewegt werden. Zu seiner eigenen Sicherheit kann sich der Plastikheld in Deckung werfen, über den Boden robben, seinen Kopf senken oder

„STILVOLLE HINTERGRUNDGERÄUSCHE, WIE ETWA DAS ZWITSCHERN DER VÖGEL ODER DAS PFEIFEN DES WINDES, SOWIE DIE TYPISCHE MILITÄRMARSCHMUSIK UND DAS ERSTE WIRKLICH GUTE FAHRGERÄUSCH EINES PANZERS AUF DER PLAYSTATION VERMITTELN „ARMY MEN 3D“ DIE ATMOSPHERE, WELCHE DIE GRAFIK LEIDER NICHT AUFZUBAUEN VERMAG.“

ganz auf sich alleine gestellt und vollkommen in 3D in die Schlacht. Bevor er sich den heiß umkämpften grün-braunen Krisengebieten zuwendet, kann sich Sarge vorher im Boot-Camp einen kleinen Überblick über die ihm während der Kampagne zur Verfügung stehenden Waffen und Fahrzeuge verschaffen und sich in ihrem Gebrauch üben. Der Parcours bietet nicht nur eine kurze

sich durch eine seitliche Rolle aus der Schußlinie feindlicher Soldaten bringen. Nimmt Sarge seine Waffe in Anschlag, so schwenkt die Kamera, die sich ansonsten ein paar Meter schräg hinter ihm befindet, dicht hinter seinen Kopf. Dadurch kann er seine Opfer noch genauer anvisieren, bewegt sich allerdings nur noch im Schrittempo durchs Gelände und bietet selbst ein schier unfehlbares Ziel.



Sobald sich gegnerische Truppen in der Nähe von Benzinfassern aufhalten, sollten diese mit Hilfe von Handgranaten gesprengt werden.





Nimmt man sich nicht vor den Flammenwerfereinheiten in acht, geht der Sarge sehr schnell in Flammen auf und hinterläßt nur noch eine klebrige Pfütze an geschmolzenem Plastik.



dert worden sind. Je nach Missionsumfang und gegnerischem Bewaffnungsgrad kann der Kunststoffheld ein beachtliches Waffenarsenal ansammeln. Maschinengewehre, Handgranaten, Sprengstoffpakete, Minen, Mörser, Panzerfäuste oder gar Flammenwerfer, mit denen die braunen Soldaten zu einer leblosen Plastikmasse geschmolzen werden können, erleichtern das Überleben ungemein. Einfache Tan-Soldaten sind schnell mit einem Schuß aus dem Gewehr beseitigt. Schwere Panzer hingegen erfordern Waffen mit einer etwas größeren Sprengkraft, wie etwa eine Panzerfaust oder einen Mörser. Manchmal verschanzen sich die Feinde hinter Sandsäcken oder positionieren ihre MG-Nester hinter dickem Felsgestein. Meistens können diese nicht mit herkömmlichen Schußwaffen, sondern nur mit Handgranaten ausgehoben werden. Neben den verschiedenen Waffen stehen dem PVC-Soldaten aber auch noch andere Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. So lassen sich mit Hilfe des Reconnaissance-Kits beispielsweise alle feindlichen Truppen auf dem Radar sichtbar machen, die ansonsten nur innerhalb eines geringen Radius zu

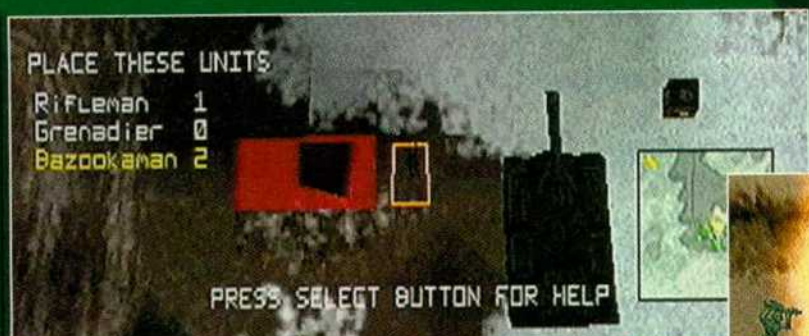


Kleine Details, wie etwa hier eine Erschießungsmauer, findet man in „Army Men 3D“ eher selten.

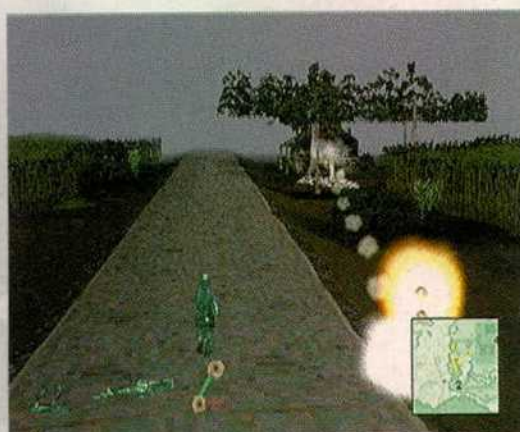
erkennen wären, oder durch den Einsatz des Metalldetektors im Erdboden vergrabene Minen aufspüren. Mit etwas Glück findet Sarge in den Einsatzgebieten Fahrzeuge vor, die von der Zentrale per Fallschirm abgeworfen wurden. Vorwiegend stehen dem Spieler Panzer zur Verfügung, mit deren schweren Ketten mühelos über fast alles, inklusive Gegner, hinweggerollt werden kann. Man ist aber auch in der Lage, sich hinter das Steuer von schnellen Jeeps, gepanzerten Kettenwagen oder überdimensionalen Transportern zu klemmen. Jedes Vehikel ist mit einer Bordwaffe ausgestattet, die entweder mit Hilfe der R- und L-Tasten gedreht oder per Ego-Perspektive bedient werden kann. Besonders bei der schweren Kanone des Panzers darf man nicht auf den Blick über die Schulter des Schützen verzichten, da der Turm nicht nur gedreht, sondern auch die Reichweite der Waffe verändert werden kann. Aber



Die gegnerischen Waffen besitzen keine all zu große Reichweite. Daher kann man ohne Probleme aus sicherer Entfernung das Feuer auf die Tan-Soldaten eröffnen.



Im Zwei-Spieler-Mode ist neben einem schnellen Zeigefinger auch ein kleines Quentchen an taktischem Kalkül gefordert.

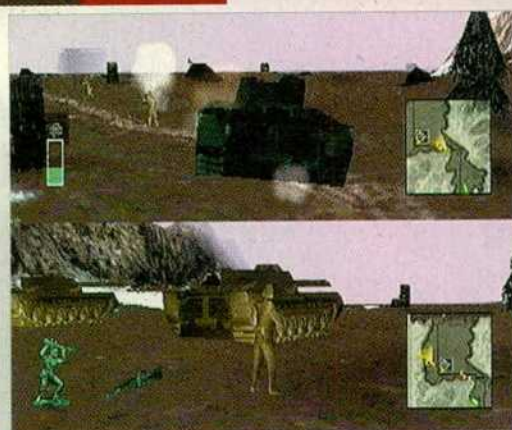


selbst ein gigantisches Waffenarsenal reicht nicht immer aus; denn bereits wenige Treffer genügen, um den Energiebalken auf Null schrumpfen zu lassen. Deshalb ist während des gesamten Spiels stets größte Vorsicht geboten. Wahlloses Geballere nützt in Army Men 3D nichts. Stattdessen muß man sich das Gelände zunutze machen, lautlos von einem Gesteinsbrocken zum nächsten gleiten, sich hinter Bäumen oder Häusern verstecken und die Feinde in Hinterhalte locken. Doch manchmal erlaubt die Mission solch vorsichtige Vorgehensweisen nicht. In etlichen Fällen muß Sarge sehr offensiv agieren, besonders wenn die Aufgabe darin besteht, feindliche Funktürme, Brücken oder Eisenbahntunnel zu sprengen. Wenn es jedoch darum geht, grüne Kriegsgefangene zu befreien, sich vorsichtig durch ein Minenfeld zu bewegen, blaue Spione und deren Informationen dingfest zu machen oder einen der drei Tan-Schlüssel zu beschaffen, sollte man sich lieber etwas Zeit nehmen.

Im Zwei-Spieler-Modus müssen die beiden rivalisierenden Plastikparteien



nDank des Minensuchers könne die fiesen Sprengkörper sehr schnell aufgespürt werden.



die grüne bzw. braune Flagge des Gegners erobern. Hierfür bieten sich den Spielern im Vergleich zur Kampagne mehr strategische Möglichkeiten, da vor dem Beginn der Schlacht ein kleines Kontingent an Soldaten zur Verteidigung der Flagge positioniert werden kann. Plaziert man diese geschickt auf einer kleinen Anhöhe oder hinter ein paar Sandsäcken, so können diese ohne Probleme den Angriff des Mitspielers mit Hilfe ihrer Gewehre, Handgranaten oder Panzerfäuste vereiteln. Um durch die gegnerische Abwehrlinie zu gelangen, stehen den beiden



des Windes, sowie die typische Militärmarschmusik und das erste wirklich gute Fahrgeräusch eines Panzers auf der PlayStation vermitteln Army Men 3D die Atmosphäre, welche die Grafik leider nicht aufzubauen vermag. Sobald man sich an die Steuerung und die taktische Vorgehensweise gewöhnt hat, stellt Army Men 3D kein allzu großes Problem mehr dar und kann relativ schnell seinen Reiz verlieren. Jedoch kann der Zwei-Spieler-Modus über dieses Manko hinweg trösten, da man sich mit seinen Freunden auf den fünf unterschiedlichen Arealen schier endlose Schlachten um die Flaggen liefern kann. Zwar wurde in Army Men 3D

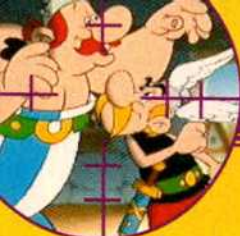
„WAHLLOSSES GEBALLERE NÜTZT IN „ARMY MEN 3D“ NICHTS. STATT DESSEN MUß MAN SICH DAS GELÄNDE ZU NUTZEN MACHEN, LAUTLOS VON EINEM GESTEINSBROCKEN ZUM NÄCHSTEN GLEITEN, SICH HINTER BÄUMEN ODER HÄUSERN VERSTECKEN UND DIE FEINDE IN HINTERHALTE LOCKEN.“

Parteien nicht nur das gesamte Waffenarsenal, sondern auch Panzer und Jeeps zur Verfügung.

► Obwohl die Grafik gut gelungen ist, wird sie mit der Zeit etwas eintönig. Besonders das Leveldesign, das zweifelsohne recht abwechslungsreich ist, scheint sich aufgrund der vielen verwendeten Braun- und Grüntöne immer zu wiederholen. Ganz anders hingegen verhält es sich mit dem Sound. Stilvolle Hintergrundgeräusche wie etwa das Zwitschern der Vögel oder das Pfeifen

die Gewalt durch den Einsatz von Spielzeugsoldaten im Großen und Ganzen abgeschwächt, aber trotz alledem ist der Krieg sehr realistisch dargestellt worden. Wenn man nicht wüßte, daß es sich um Plastiksoldaten handelt, könnte man meinen, daß lebendige Soldaten in Stücke geschossen oder schreiend unter einem Panzer begraben werden würden. Army Men 3D sorgt sicherlich für etwas Abwechslung, kann allerdings nur eingefleischte Sandkastensoldaten und deren Kameraden für längere Zeit begeistern.

POSITIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
• Zwei-Spieler-Mode											7
• atmosphärische Soundkulisse											GRAFIK
• großes Waffen- und Fahrzeugarsenal											8
NEGATIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
• monotoner Grafikstil											7
• eintöniges Gameplay											RATING



TONI OPL

ASTERIX

Genre	Strategie, Jump'n Run
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Sourcery
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Das Römerwerfen ist eines der Bonusspiele.



Auch die Römer erhalten neue Truppen als Verstärkung.

Zeitgleich mit dem neuen Kinofilm „Asterix und Obelix gegen Cäsar“ bringt die französische Software-schmiede Infogrames das erste PlayStation-Abenteuer des dynamischen Duos auf den Markt.

Asterix stellt eine Mixtur aus Strategiespiel à la Risiko und klassischen Jump'n Run-Elementen dar, wobei der strategische Teil klar überwiegt.

Zur Story: Im Jahre 50 vor Christus ist mal wieder ganz Gallien von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nicht ganz, denn ein kleines Dorf voller „Ver-rückter“ leistet den Römern mit Hilfe des geheimen Zaubers der Tränke erheblichen Widerstand. Als der Druid Miraculix eines Tages die Rezeptur des Wundergetränks verfeinern will, bemerkt er, daß ihm dazu die nötigen Zutaten fehlen. So werden Asterix und Obelix losgeschickt, um die sieben Be-mischungen, die in bestimmten Gebieten Galliens verstreut sind, zu besorgen. Insgesamt gibt es 82 Provinzen, die dem Imperium Romanum Stück für Stück wieder entrissen werden müssen, um sich den

Weg zu den heiß begehrten Ingredien-zen zu bahnen.

Ihr startet im heimischen Dorf mit zehn Zaubersdränken, wobei ein Trank eine Kampfeinheit darstellt. Gespielt wird rundenweise. Eine Runde besteht aus drei Phasen. Zuerst werden die neuen Einheiten auf die eigenen Ge-biete aufgeteilt. Je mehr Provinzen sich unter gallischer Hand befinden, desto mehr neue Truppen bekommt man am

gebiete gestaltet sich allerdings etwas anders. In bewährter Jump'n Run-Manier durchkämmen Asterix und Obelix hübsche 3D-Landschaften. Gelingt es Euch, mit der vorgegebenen Energie, die selbstverständlich durch herumlie-gende Flaschen und Fässer aufgefüllt werden kann, das Levelende zu errei-chen, so steht die Provinz unter galli-

„ASTERIX IST VOR ALLEM FÜR JÜNGERE SPIELER EIN GUTER EINSTIEG IN DIE WELT DER STRATEGIESPIELE, DA NEBEN DEM BLOßEN VERSETZEN VON TRUPPEN DURCH DIE VERSCHIEDENEN JUMP'N RUN-EINLAGEN AUCH DIE NÖTIGE ABWECHSLUNG GEBOTEN WIRD. FANS DER ASTERIX-SERIE SOWIE LIEBHABER DES BRETTSPIELS RISIKO DÜRFEN EBENFALLS EINEN BLICK RISKIEREN.“

Anfang eines Durchgangs dazu. Als nächstes könnt Ihr bis zu drei Angriffe auf römisches Gebiet vornehmen. Diese werden zwar nach dem Zufallsprinzip entschieden, aber grundsätzlich wird der Sieg wahrscheinlicher, je mehr Trup-pen das feindliche Territorium attackie-ren.

Die Eroberung der sieben Schlüssel-

scher Flagge.

Die dritte Phase dient dem Ver-schieben von Truppen in die Provinzen, die besonders stark verteidigt werden müssen. Danach ist der römische Im-perator am Zug, der nichts unversucht läßt, Euch an Eurem Vorhaben zu hin-dern. So kann es schon einmal vorkom-men, daß er mit 20 römischen Truppen

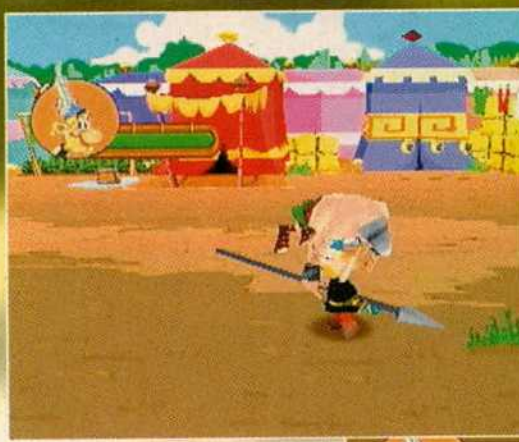


Auf Wunsch kann jederzeit die übersichtliche Generalkarte aufgerufen werden. Die Karotten mar-kieren die Schlüsselgebiete mit den gesuchten Zutaten.



Zu Beginn jeder Runde können neue Einheiten in Form von Zaubersdränken auf beliebige Provinzen verteilt werden.





in ein von nur einer gallischen Einheit bewachtes Gebiet einmarschiert. Gelingt es Cäsar, das Heimatdorf der Gallier zu besetzen, so ist das Spiel leider beendet.

Hin und wieder wird das Geschehen durch kleine Bonus Stages wie z.B. den Römer-Weitwurf aufgelockert. Sind alle benötigten Zutaten gesammelt, gilt es, das Piratenschiff zu erobern und damit zur finalen Schlacht in die römische Hauptstadt zu segeln.

► Asterix ist vor allem für jüngere Spieler ein guter Einstieg in die Welt der Strategiespiele, da neben dem bloßen Versetzen von Truppen durch die verschiedenen Jump'n Run-Einlagen auch die nötige Abwechslung geboten wird.

Fans der Asterix-Serie sowie Liebhaber des Brettspiels Risiko dürfen ebenfalls einen Blick riskieren. Alle übrigen Spielernaturen werden wahrscheinlich von der simplen Grafik und dem schwachen Sound eher abgeschreckt, zumal der niedrige Schwierigkeitsgrad ohnehin keine besonders ausgeprägten strategischen Fähigkeiten voraussetzt.



Asterix ist in das schwer bewachte Römerlager eingedrungen.

POSITIV

- einsteigerfreundlich
- Lizenz

NEGATIV

- simple Grafik
- mäßiger Sound
- fehlende Analog-Unterstützung

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

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

Cooler Preise

Nintendo 64



All Star Baseball 2000 109,90

Beetle Adventure Racing 109,90

Bio Freaks 99,90

Body Harvest 79,90

Castelania 64 119,90

Extreme G 2 79,90

F1 Racing Simulation 109,90

FIFA '99 109,90

Fighters Destiny 79,90

Forsaken 59,90

Mario Party 109,90

Micromachines 64 119,90

Mission: Impossible 99,90

NASCAR '99 99,90

NHL '99 119,90

Star Wars-Rogue Squadron 109,90

Top Gear Overdrive 109,90

V-Rally 99,90

Vigilante 8 119,90

Virtual Pool 99,90

Zelda 109,90

Neo Geo Pocket Color 199,90

Spiele ab 59,90

Neo Geo Pocket 99,90

King of Fighters 1 Round 89,90

Playstation

Akuji - The Heartless 89,90

Apocalypse 89,90

Asterix 99,90

Bio Freaks 59,90

Bloody Roar 79,90

Bombberman Fantasy Race 89,90

Bust A Move 4 79,90

Castrol Honda Superbike 89,90

Civilization 2 89,90

Constructor 59,90

Diablo 59,90

Driver 89,90

F1 Racing Simulation 89,90

Grand Theft Auto-London 49,90

Guardian's Crusade 89,90

Hard Edge 89,90

Heart of Darkness 49,90

Jersey Devil 39,90

Kensei 89,90

KKND 2-Krossfire 99,90

Monkey Hero 89,90

Monster Seed 89,90

Motor Mash 39,90

Need for Speed 4 79,90

Pro Pinball-Big Race U.S.A. 69,90

Rally Cross 2 89,90

Rayman 49,90

Ridge Racer Type 4 89,90

Laser Pointer ab 19,90

Antennenkabel 29,90

Control Pad 17,90

Double-Shock Pad 35,00

Lenkrad ab 99,90

Memory Card 1Meg 15,00

Memory Card 8Meg 29,90

Memory Card 72Meg 79,90

Remote Station 79,90

RGB-Kabel 15,00

Xploder Version 2.0 89,90

Playstation

Riven 69,90

Sports Car GT 89,90

Asterix 99,90

Bio Freaks 59,90

Bloody Roar 79,90

Bombberman Fantasy Race 89,90

Bust A Move 4 79,90

Castrol Honda Superbike 89,90

Civilization 2 89,90

Constructor 59,90

Diablo 59,90

Driver 89,90

F1 Racing Simulation 89,90

Grand Theft Auto-London 49,90

Guardian's Crusade 89,90

Hard Edge 89,90

Heart of Darkness 49,90

Jersey Devil 39,90

Kensei 89,90

KKND 2-Krossfire 99,90

Monkey Hero 89,90

Monster Seed 89,90

Motor Mash 39,90

Need for Speed 4 79,90

Pro Pinball-Big Race U.S.A. 69,90

Rally Cross 2 89,90

Rayman 49,90

Ridge Racer Type 4 89,90

Laser Pointer ab 19,90

Antennenkabel 29,90

Control Pad 17,90

Double-Shock Pad 35,00

Lenkrad ab 99,90

Memory Card 1Meg 15,00

Memory Card 8Meg 29,90

Memory Card 72Meg 79,90

Remote Station 79,90

RGB-Kabel 15,00

Xploder Version 2.0 89,90

Dreamcast

Dreamcast Grundgerät ab 599,90

Lenkrad + Sega Rally 2 249,90

Memory Card 79,90

RGB-Kabel + HiFi Anschluss 179,90

VGA-Box 159,90

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

Pen Pen Triathlon 129,90

Power Stone 129,90

Psychic Force 2012 129,90

Puyo Puyo 4 129,90

Redline Racer 139,90

SEGA Rally 2 129,90

Sengoku Turb 99,90

Seventh Cross 129,90

Super Speed Racing 129,90

Tetris 4D 79,90

Virtual Fighter 3 129,90

Antennenkabel 29,90

Control Pad 17,90

Double-Shock Pad 35,00

Lenkrad ab 99,90

Memory Card 1Meg 15,00

Memory Card 8Meg 29,90

Memory Card 72Meg 79,90

Remote Station 79,90

RGB-Kabel 15,00

Xploder Version 2.0 89,90

Antennenkabel 29,90

Control Pad 17,90

Double-Shock Pad 35,00

Lenkrad ab 99,90

Memory Card 1Meg 15,00

Memory Card 8Meg 29,90

Memory Card 72Meg 79,90

Remote Station 79,90

RGB-Kabel 15,00

Xploder Version 2.0 89,90

Cyberia (US)

Earthworm Jim 2 (US) 99,90

Ghen War 99,90

Johnny Bazooka (US) 99,90

NBA Action (US) 99,90

NHL '97 99,90

Olympic Soccer 99,90

Sega Rally (US) 99,90

Skeleton Warrior (US) 99,90

Soviet Strike (US) 99,90

Starfighter 3000 99,90

TILT! 99,90

X-Men Children of Atom (US) 99,90

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

Pen Pen Triathlon 129,90

Power Stone 129,90

Psychic Force 2012 129,90

Puyo Puyo 4 129,90

Redline Racer 139,90

SEGA Rally 2 129,90

Sengoku Turb 99,90

Seventh Cross 129,90

Super Speed Racing 129,90

Tetris 4D 79,90

Virtual Fighter 3 129,90

Antennenkabel 29,90

Control Pad 17,90

Double-Shock Pad 35,00

Lenkrad ab 99,90

Memory Card 1Meg 15,00

Memory Card 8Meg 29,90

Memory Card 72Meg 79,90

Remote Station 79,90

RGB-Kabel 15,00

Xploder Version 2.0 89,90

Antennenkabel 29,90

Control Pad 17,90

Double-Shock Pad 35,00

Lenkrad ab 99,90

Memory Card 1Meg 15,00

Memory Card 8Meg 29,90

Memory Card 72Meg 79,90

Remote Station 79,90

RGB-Kabel 15,00

Xploder Version 2.0 89,90

Antennenkabel 29,90

Control Pad 17,90

Double-Shock Pad 35,00

Lenkrad ab 99,90

Memory Card 1Meg 15,00

Memory Card 8Meg 29,90

Memory Card 72Meg 79,90

Remote Station 79,90

RGB-Kabel 15,00

Xploder Version 2.0 89,90

Antennenkabel 29,90

Control Pad 17,90

Double-Shock Pad 35,00

Lenkrad ab 99,90

Memory Card 1Meg 15,00

Memory Card 8Meg 29,90

Memory Card 72Meg 79,90

Remote Station 79,90

RGB-Kabel 15,00

Xploder Version 2.0 89,90

Antennenkabel 29,90

Control Pad 17,90

Double-Shock Pad 35,00

Lenkrad ab 99,90

Memory Card 1Meg 15,00

WARZ

AUTO TRACK MODE



DUNE 2000

MARK LIEBOLD

RADIATION LEVEL



CRITICAL

5

10

15

20

25

30

35

Die Westwood Studios legten mit „Dune II - Building of a new Dynasty“ und „Command & Conquer - Der Tiberiumkonflikt“ den Grundstein für das Genre der Echtzeitstrategie-Spiele. Etliche Softwarehäuser wollten ebenfalls ein großes Stück des Kuchens abhaben und kopierten kurzerhand dieses erfolgreiche Konzept. Dieses Spielprinzip zog, egal ob Original oder Klon, rund um den Erdball Millionen von Spielern in seinen Bann. Doch nach einigen Jahren wird das ständige Base errichten-Rohstoffe sammeln-Truppen bauen-Gegner vernichten langweilig. Die verwöhnten Spieler wollen mehr; mehr Möglichkeiten, mehr Spieltiefe, mehr Abwechslung und eine anspruchsvollere Gegnerintelligenz. Es wurde Zeit für ein paar neue Ideen.

Genre 3D-Echtzeitstrategie
 Hersteller Eidos Interactive
 Entwickler Pumpkin Studios
 Testmuster Eidos Interactive
 Erhältlich ab 30. April
 Preis ca. 109,- DM



Die letzten 100 Jahre verliefen unruhiger als man sich hätte träumen lassen. Der Zusammenbruch der NATO, wachsender Nationalismus, Unruhen in Osteuropa und Asien, tägliche Übergriffe von Terroristen. Technische Errungenschaften verändern das Weltbild von Grund auf. Mit Hilfe der synaptischen Verbindung, einer Art Neural-Interface, welches es erlaubt, eine direkte Verbindung zwischen Gehirn und Computer zu erstellen, werden ganze Cyborg-Armeen aus dem Boden gestampft. Die Gefahr eines Nuklearkrieges wächst zusehends. Aus diesem Grund wird im Jahre 2080 die NASDA (North American Strategic Defence Agency) gegründet. Ihr Ziel ist es, Nordamerika vor Nuklearangriffen zu schützen. Zwei Jahre nachdem die Organisation ins Leben gerufen wurde, wird das Satellitenabwehrsystem in Betrieb genommen. Aufgrund einer technischen Störung zündet das System im Jahr 2085 ohne jegliche Vorwarnung seine Atomraketen - die Ziele sind Washington, London, Paris, Berlin, Moskau und Peking. Innerhalb weniger Sekunden nach dem Start der Raketen reagieren die automatischen Abwehrsysteme der Weltmächte - die Welt, wie wir sie kannten, versinkt in einem nuklearen Feuer. Nur wenige Menschen überleben den Krieg und die Folgen des atomaren Winters. Einige von ihnen entdecken eine verlassene Armeebasis und ziehen sich dorthin zurück. Über 13 Jahre verlassen sie die Abgeschiedenheit der Militärstation nicht mehr. In dieser Zeit schmieden sie einen Plan,

Die Reparaturanlagen bringen die beschädigten Einheiten innerhalb von Sekunden wieder auf Vordermann.

wie sie die Erde wieder zu dem blühenden Planeten machen könnten, der er einst gewesen war. Unter der Führung von John Hammond, dem Leiter des Projekts, brechen im Jahre 2099 drei Teams auf, um aus der Asche des Kollaps eine bessere Welt für alle zu errichten.

Jedes Team wurde in einen anderen Sektor entsandt, um dort verlorengegangene Technologien zu bergen. Das Team Alpha setzt sich in den westlichen Sektor ab, Team Beta durchkämmt die weiten Stadtzentren des Ostens und Team Gamma forscht nach den prä-nuklearen Artefakten in den weiten, verschneiten Gebirgsketten des hohen Nordens. In der ersten der drei Kampagnen übernimmt der Spieler die Führung über das Alpha Team. Die Hauptaufgabe des Kommandos besteht darin, eine Base zu errichten und technologische Überreste vergangener Tage zu finden. Ganz besonders soll man jedoch die Suche auf Teile der synaptischen Verbindung konzentrieren, die laut alten Aufzeichnungen im verstrahlten Wüstensand Arizonas zu finden sind. Das Rückgrat für eine große, mächtige Basis bilden die LKW-Einheiten. Diese sind, ähnlich wie





Man kann ganz genau wählen, welche Truppen der nächste Verstärkungstrupp zum Einsatzgebiet fliegen soll.

Arbeitstrupps in genreverwandten Titeln, dafür verantwortlich, Gebäude zu errichten, sie wieder zu reparieren oder gegebenenfalls abzureißen. Zu Beginn der Kampagne können fünf verschiedene Grundbauwerke erstellt werden: Eine Kommandozentrale, die den Spieler mit Radarbildern der Umgebung versorgt, eine Fabrik, eine Forschungseinrichtung, die für die Auswertung der gefundenen Artefakte verantwortlich ist, ein Kraftwerk sowie ein Ölbohrturm. Die beiden letzteren versorgen die Station mit Energie, wobei man beachten muß, daß die Förderanlagen nur auf speziell markierten Ölquellen platziert werden können. Den Nuklearkrieg haben aber nicht nur eine Handvoll Menschen überlebt, die nun eine neue Zivilisation errichten wollen, sondern auch das krasse Gegenteil dieser Patrioten. Der Abschaum der Gesellschaft, welcher sich in Banden à la Mad Max zusammengerottet hat, macht nun Jagd auf die wenigen friedlichen Menschen und ihre gesammelten Rohstoffe. Um sich vor den Scavengers, wie sie sich selbst nennen, zu schützen, müssen in den Fabriken bewaffnete Fahrzeuge und Abwehranlagen gebaut werden. Anfänglich besteht nur die Möglichkeit, ein Maschinengewehr auf einen leichten, radgetriebenen Waffenträger zu montieren. Diese Panzerwagen reichen jedoch vollkommen aus, um die motori-



Die Befehlskette erlaubt mannigfaltige Möglichkeiten. So können beispielsweise Fabriken angewiesen werden die neuen Einheiten zu einem bestimmten Verband direkt weiterzuschicken oder Truppen die Order erhalten sich bei schwerem Schaden selbstständig zum nächsten Reparaturstützpunkt zu begeben.

sierten Gangs in ihre Schranken zu verweisen. Mit Hilfe der geborgenen Artefakte, die sich meist in den Lagern der Scavengers befinden und erst in den Forschungseinrichtungen untersucht werden müssen, kann man im Laufe der Zeit die verschiedensten Fahrzeuge entwerfen und bauen. Die Vehikel setzen sich aus drei Teilen zusammen (Rumpf, Antrieb und Turm), die je nach gewünschtem Verwendungszweck beliebig kombiniert werden können. Die unterschiedlichen Rumpftypen zeichnen sich durch Geschwindigkeit, Panzerung und Rumpfpunkte aus. Einige superschwere Waffen können nur auf Träger gesetzt werden, die über genügend



Eine beliebte Taktik des Computers ist es die feindlichen Truppen mit Mörserfeuer einzudecken, während schwere Panzer diese vor Gegenangriffen schützen.

„VON FLAMMENWERFERN, ÜBER MÖRSE UND BUNKER-BUSTER-RAKETEN BIS HIN ZU SCHWEREN GESCHÜTZEN - DER HOBBYGENERAL DARF ALLES EINSETZEN, WAS LAUT, SCHWER UND VOR ALLEM TÖDLICH IST.“

Rumpfpunkte verfügen. Jedes Grundgerüst muß mit einer Antriebssektion versehen werden. Dies können einfache Räder, Panzerketten, Luftkissenpolster oder gar Schwebedüsen sein. Zwar kann sich das Vehikel bspw. mit Hilfe eines Hovercraft-Systems schnell über losen Grund bewegen, dafür sinkt allerdings auch sein gesamter Panzerungswert. Der Kettenantrieb hingegen ist zwar nicht so schnell, bietet aber einen erstklassigen Schutz vor feindlichen Angriffen. Besonderes Augenmerk sollte der Spieler auf die verschiedenen Türme richten, die sich in zwei Klassen unterteilen. Zum einen wäre da die Baugruppe der Waffentürme. Wie bereits erwähnt kann das Team Alpha zu Beginn seiner Mission nur auf einfache Maschinengewehre zurückgreifen. Im Laufe der über 30 Missionen liefert die Forschungsabteilung jedoch eine beachtliche Menge an unterschiedlichen Bauplänen und Aufrüstungsoptionen für die bestehenden Waffentechniken. Allein für die Miniraketenwerfer gibt es sechs Upgrade Kits, die zum einen die Sprengkraft und zum anderen die Schußfrequenz der Selbstfahrlafetten erhöhen. Neben den genannten Baugruppen der Mini-Raketen und der Maschinengewehre, für die es zwei wei-

tere Entwicklungsstufen (Zwillings-MG und schweres MG) und fünf Aufrüstmöglichkeiten, d.h. gehärtete Geschosse, panzerbrechende Sabot-Kugeln, panzerbrechende Sabot-Kugeln Mk 2 und einen Kettenmechanismus gibt, steht dem Spieler ein ganzes Arsenal an schlagkräftigen Waffentürmen zur Verfügung. Von Flammenwerfern über Mörser und Bunker-Buster-Raketen bis hin zu schweren Geschützen - der Hobbygeneral darf alles einsetzen, was laut, schwer und vor allem tödlich ist. Eine andere Klasse bilden die Systemtürme. Diese dienen nicht



Übernimmt der Spieler selbst die Steuerung eines Fahrzeugs, folgen die restlichen Einheiten selbstständig und greifen auch dessen Ziel an.



Ein kleines Symbol in der linken, oberen Ecke zeigt auf, in welche Sparte das zu erforschende Artefakt einzuordnen ist.



Der erste Kontakt mit den „New Paradigm“-Truppen erweist sich als eine schmerzvolle Erfahrung.

der Vernichtung der Feinde, sondern werden je nach Art des Bauteils dazu eingesetzt, beschädigte Fahrzeuge zu reparieren, das Einsatzgebiet mit einer speziellen Sensorenphalanx abzutasten oder das gegnerische Radar zu stören. Mit den Gebäuden verhält es sich ähnlich. Bevor man gigantische Reparaturanlagen, Kommandorelais oder Bunker und Wachtürme, die ebenfalls mit zahlreichen Waffensystemen bestückt sind, aus dem Erdboden stampfen kann, müssen diese erst von der Forschungseinrichtung entwickelt werden. Neben den Grundstrukturen sorgt diese aber auch für zahlreiche Ausbaumöglichkeiten. So kann man bspw. die Kraftwerke mit besonderen Modulen bestücken, die für einen größeren Energiefluß sorgen oder die Fabriken aufrüsten. Dies ist extrem wichtig, da nur durch ein Upgrade der Produktionsanlagen schwerere Chassis gebaut wer-

den können. Durch das Forschungs-Baukasten-System kann der Spieler aus den knapp 400 Einzelbauteilen, zu denen auch die komplette Upgrade-Palette zählt, ungefähr 2.000 verschiedene Fahrzeuge, Gebäude und Cyborgs bauen.

Sobald die Einheiten aus den Fabriken rollen, laufen oder schweben, können diese in Verbänden zusammengefaßt werden. Entweder wählt man mit Hilfe des Viereck-Buttons auf einmal zehn baugleiche Truppentypen aus oder zieht einen Rahmen um die gewünschten Einheiten. Auf diese Art und Weise ist man in der Lage, gemischte Verbände zu erstellen, die meist effektiver gegen unterschiedliche Gegner vorgehen als bspw. reinrassige MG- oder Geschützträgertrupps. Für jedes feindliche Fahrzeug oder jede Abwehrstellung bietet das Waffenarsenal das richtige Gegenstück. Schwer gepanzerte Vehikel sind am schnellsten mit einigen Salven

aus einer Raketenbatterie zu knacken, wohingegen Infanterietruppen besonders anfällig gegen heftiges Maschinengewehrfeuer sind. Bei gegnerischen Stellungen (z.B. Bunker oder Geschützaufhängungen) bedarf es einer besonderen Vorgehensweise. Schickt man ganze Fahrzeugverbände gegen die Abwehranlagen, so werden diese zwar mit großer Wahrscheinlichkeit ausgeschaltet, dafür muß man allerdings selbst große Verluste in Kauf nehmen. Gegen solch befestigte Stellungen sollte immer ein Mörser oder eine Bombardierherangezogen werden. Dank ihrer großen Reichweite und ihrer enormen Feuerkraft können die Belagerungs-

DIE ALTERNATIVEN

Command & Conquer-Serie

Westwood Studios



wie vor ist es dem Spieler nicht möglich, während der Missionen, die ohnehin schon sehr schwierig sind, seinen Spielstand zu sichern.

Populous The Beginning

Electronic Arts, Bullfrog Productions, Climax



wirkt. Zwar verbirgt sich hinter Bullfrogs neuestem Werk ein sehr gutes Strategiespiel, doch mußte der Titel aufgrund seiner krassen Slow Downs Kritik einstecken.

KKnD Krossfire

Infogrames, Melbourne House



KKnD ist ein reinrassiges Echtzeitstrategie-Spiel im Stile von Command & Conquer. Auch wenn sich KKnD spieltechnisch kaum von seinem großen Vorbild unterscheidet, so kann es doch einige Punkte für sich verbuchen, da sich die Einheiten um einiges intelligenter verhalten und das Gelände nicht nur schmückendes Beiwerk darstellt, sondern auch in die Planung einbezogen werden kann und soll.



Dank der vielen Bauteile können im Entwurf-Mode die unterschiedlichsten Fahrzeuge konzipiert werden. Der Name der designten Vehikel setzt sich aus deren Bauteilen zusammen (Waffe-Rumpftyp-Antrieb).





Sobald die weiße Leiste wieder voll ist, kann das Geschütz erneut abgefeuert werden. Bei schweren Waffen dauert dieser Vorgang allerdings ein paar Sekunden.



Gegnerische Abwehrstellungen nimmt man am besten mit Mörsern oder Bombards aufs Korn.



Dank der Kommandokonsole muß der Spieler nicht immer mühsam jede Fabrik einzeln anwählen, sondern kann alles bequem per Untermenü mit nur wenigen Handgriffen erledigen.

einheiten feindliche Anlagen binnen kürzester Zeit aus sicherer Entfernung in Schutt und Asche legen. Sind alle gewünschten Einheiten markiert, können diese mittels der L-Taster in bis zu vier festen Verbänden zusammengefügt werden. Ist die Forschungsabteilung sowie die Fabrik in der Lage Kommandoeinheiten zu produzieren, so kann man diese kleinen nützlichen Helfer ebenfalls in einen der Verbände miteingliedern. Dank dieser besonderen Systemtürme können die Produktionsstätten die frisch gebauten Vehikel direkt an die gewählten Einheiten weiterleiten. Desweiteren unterstützen die Kommandofahrzeuge den gesamten Trupp beim Zielen und können, sobald sie genug Erfahrung gesammelt haben, noch mehr Einheiten unter ihre Fittiche nehmen.

Alle Aktionen werden direkt über Kurzbefehle via Joypad und der Kommandokonsole ausgeführt. Für sämtliche Befehle, die die Einheiten direkt betreffen, wie etwa deren Auswahl, Bewegung oder die Aufforderung zum Angriff, genügt ein kurzer Druck auf den entsprechenden Button. Für das etwas aufwendigere Forschen, Entwickeln und Errichten der Truppen und Gebäude steht ein ein Pop Up-Menü zur Verfügung. Neben den genannten Optionen bietet das Display noch weitere Möglichkeiten. Sollten in einer Mission ein Transporter sowie Verstärkungen zum Einsatz kommen, können die ausgewählten Einheiten mit Hilfe der Kommandokonsole in den Cargo-Frachter geladen und in eine andere Zone gebracht werden. Ferner kann man im Aufklärungsbildschirm sämtliche erstellten Forschungsberichte und Missionsdaten einsehen sowie einzelnen Einheiten bzw. gesamten Verbänden individuelle Befehle erteilen. Diese reichen von der Bestimmung der Angriffsreichweite (Kurze, große oder optimale Reichweite), den Rückzugsbedingungen (Rückzug bei mittlerem oder schwerem Schaden zum Reparaturzentrum oder zur Landezone bzw. kein Rückzug), den Feuerparametern (Feuer nach eigenem

Ermessen, Feuer erwidern oder nicht feuern), der Bewegung (Bewachen, Verfolgung, Halten und Patrouille) bis hin zu speziellen Rückkehr-Optionen (Rückkehr zum Hauptquartier, zur Reparatur oder zum Transport). Mit der Zeit gewinnen Einheiten an Erfahrung. Routinierte Soldaten sind treffsicherer und nicht so leicht zu vernichten wie Rekruten. Sollten erfahrene Truppen einmal überflüssig geworden sein, was relativ schnell geht, da man insgesamt nur 40 Einheiten bauen kann, so wandern diese in die Schrottpresse. Das gesammelte Wissen der Truppen geht jedoch nicht gänzlich verloren, sondern wird gespeichert und auf die nächsten produzierten Einheiten übertragen.

Die anfänglichen Überfälle der Scavengers sind bei weitem noch das kleinste Übel. Je tiefer das Team Alpha

„OB DIE MENSCHHEIT AM ENDE EINE NEUE CHANCE ERHÄLT UND DIE ERDE SICH WIEDER IN EINEN BLÜHENDEN PLANETEN VERWANDELT, LIEGT IN ERSTER LINIE AM TAKTISCHEN KALKÜL DES SPIELERS. DENN MIT REINEN ÜBERROLLTAKTIKEN KANN MAN IN WARZONE 2100 KEINEN PREIS GEWINNEN.“

in die Wüste von Arizona vordringt, wobei stets die ursprüngliche Base als Ausgangspunkt für die weiteren Einsätze dient, desto größere Gefahren kommen auf sie zu. Neben den Gangs treiben noch andere Gruppen ihr Unwesen. Das „New Paradigm“, eine totalitäre Militärmacht, ist ebenfalls auf der Suche nach Artefakten, insbesondere nach der synaptischen Verbindung. Der Kampf um den westlichen Sektor

Lage, Cyborgs, die mit einer wahren Flut an unterschiedlichen Waffen bestückt werden können, zu bauen. Neben dem „New Paradigm“ versucht noch eine weitere Macht, das „Nexus“, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Die zweite Kampagne führt den Spieler als Kommandant des Team Bravo in die weiten Städte des Ostens. In diesem Sektor besteht, natürlich



Für besonders wichtige Gebäude, wie Fabriken, können spezielle Wachkommandos abgestellt werden.



In Warzone 2100 ist mehr als nur reine Masse gefragt. Wer nicht aufpaßt muß binnen kürzester Zeit die Überreste seiner Armee aus dem verstrahlten Wüstensand aufsammeln.

erst nach ausführlichen Forschungsarbeiten, die Möglichkeit, VTOLs (Vertical Take Off and Landing) zu bauen. Die Senkrechtstarter eignen sich wunderbar, um die engen Straßenschluchten von jeder Art Gegner zu säubern. Doch leider währt die Freude über die neue Technologie nicht lange, da „Nexus“ nicht aufgibt und kurzerhand eine Atombombe über dem Stützpunkt zündet. Zum Glück konnte sich ein Großteil des Personals in den Gamma-Sektor absetzen. In den bitterkalten Gebirgsketten des Nordens muß man sich vollkommen neue Taktiken einfallen lassen. Aufgrund der Übermacht des „Kollektivs“ werden die High-Tech-Truppen des Team Gamma zu erbarmungslosen Partisanen, die aus sicheren Verstecken heraus ihre Feinde in tödliche Fallen locken und mit aller Gewalt versuchen, den Konflikt zu ihren Gunsten zu beenden.

Die erste Besonderheit in Warzone 2100, die dem Spieler ins Auge sticht, ist zweifelsohne die erstaunliche 3D-Grafik. Ohne Probleme kann die Kamera in alle Richtungen gedreht, geschwenkt und gezoomt werden. Besonders auf die Zoom-Funktion muß man während des Spiels des öfteren zurückgreifen, da zum einen die verschiedenen Einheiten aus der Ferne sehr schwer zu unterscheiden sind und zum anderen das Gewusel auf dem Bildschirm manchmal sehr unübersichtlich wird. Für Actionliebhaber empfiehlt sich die Verfolgerkamera. In diesem Sichtmodus gleitet die Kamera dicht hinter die gewählte Einheit und verschafft dem Kommandanten einen direkten Blick über die Schulter seiner Soldaten. Desweiteren erlaubt es diese Perspektive, das gewählte Vehikel selbst über die 3D-Landschaft zu fahren. Die Steuerung ist im Großen und Ganzen gut gelungen. Dank der vielen Kurzbefehle, die eigentlich nur mit einem Keyboard möglich wären, wird der Spielfluß kaum gestört. Nur manchmal gerät man in besonders heiklen Situationen, in denen jede verlorene Sekunde über Sieg oder Niederlage

entscheiden kann, mit der Tastenbelegung ins Straucheln und vergibt falsche Befehle oder produziert nicht die gewünschten Einheiten. Warzone 2100 unterstützt zwar eine Maus, doch empfiehlt sich trotz der löblichen Unterstützung des vernachlässigten Utensils der Gebrauch des Analog Controllers, da die Steuerung mit der Maus aufgrund der Kameraführung und der vielen spielerischen Möglichkeiten sehr umständlich ist. Eine weitere Besonderheit ist die Tatsache, daß man nicht Level für Level ein komplett neues Lager errichten muß, sondern seine Basisstation über die gesamte Kampagne hinweg behält und diese nur immer weiter ausbauen muß. Deshalb sollte man auch stets ein Augenmerk darauf richten, wie gut man die vorherige Mission abgeschlossen hat, da die restlichen Truppen stets in den nächsten Einsatz mitgenommen werden. Nicht alle Einsätze spielen sich auf der Hauptkarte, auf der sich auch die Base befindet, ab. In kleineren Zwischenmissionen müssen bspw. weiter entfernte Zonen, in welche man seine Truppen bequem per Transporter befördern kann, ausgekundschaftet oder von feindlichen Truppen gesäubert werden.

Ob die Menschheit am Ende eine neue Chance erhält und die Erde sich wieder in einen blühenden Planeten verwandelt, liegt in erster Linie im taktischen Kalkül des Spielers; denn mit reinen Überrolltaktiken kann man in Warzone 2100 keinen Preis gewinnen. Dies liegt vor allem an zwei Aspekten, die den Titel besonders auszeichnen. Zum einen beschränken sich die Einsätze nicht größtenteils auf Search &



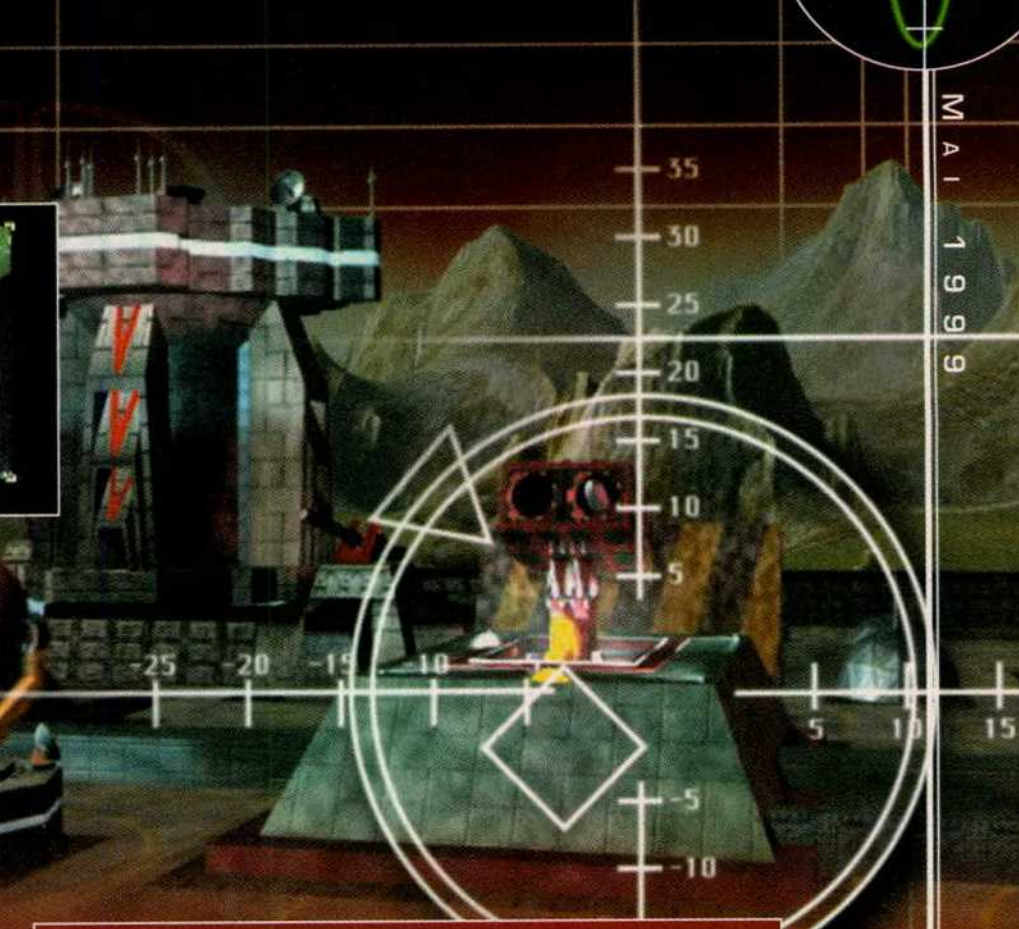
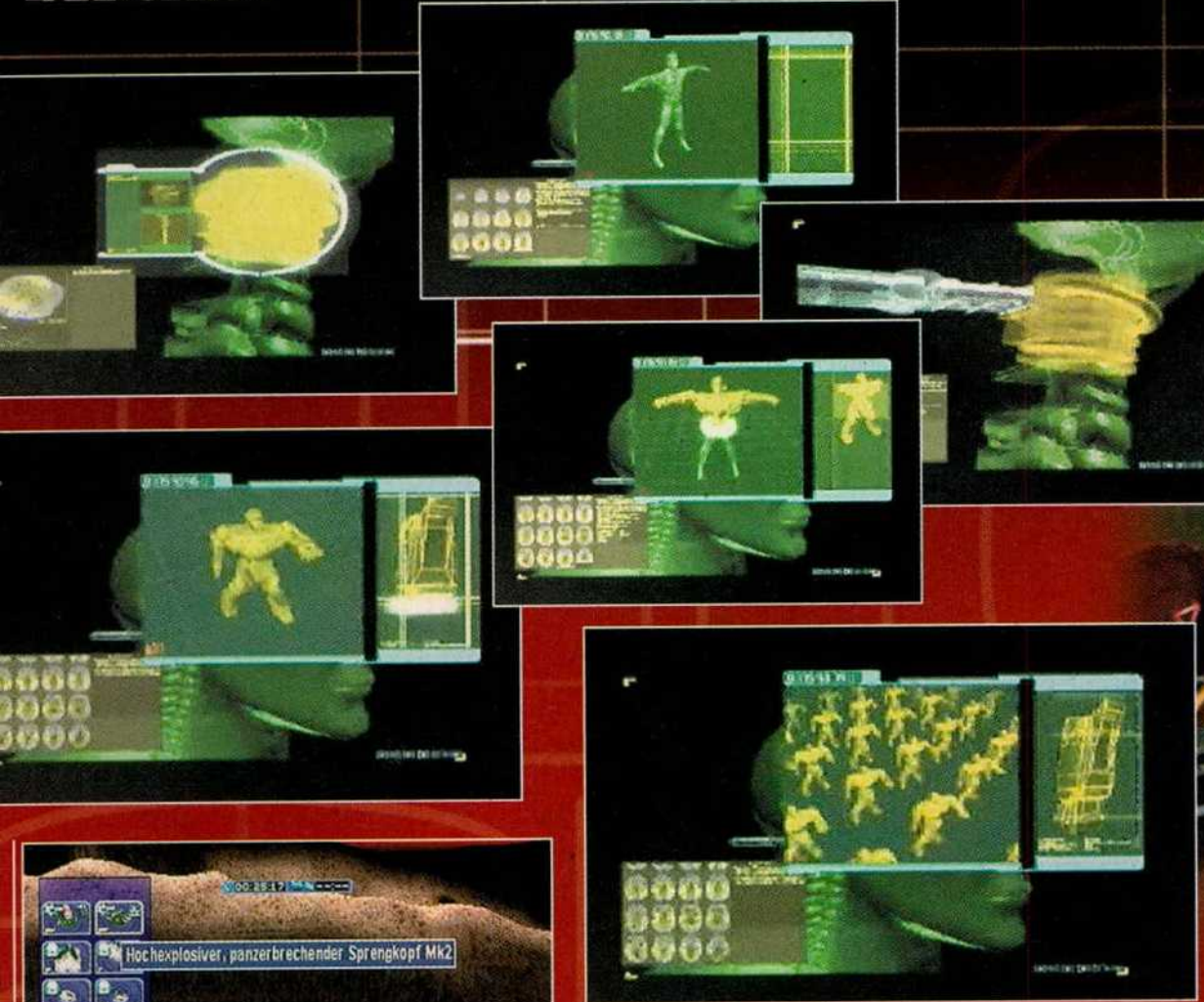
Der kleine Greifarm zeigt an, daß es an diesem Punkt etwas zum aufsammeln gibt. In den meisten Fällen finden die Truppen Artefakte, manchmal stoßen sie allerdings auch auf Ölfässer, mit deren Hilfe man den eigenen Energievorrat etwas aufbessern kann.



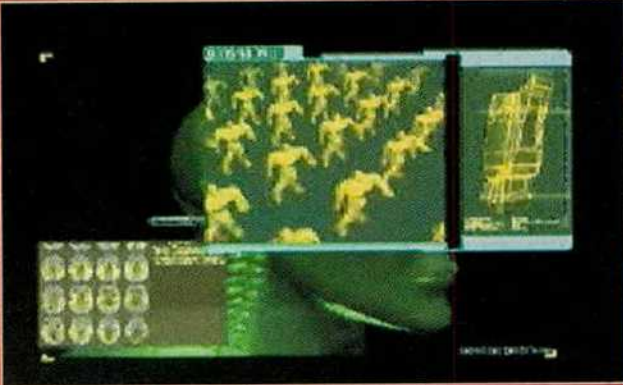
Solange noch keine vernünftige Reparaturstation zur Verfügung steht, sollte man schwer beschädigte Einheiten lieber verschrotten.



Findige Generäle können mit etwas Geschick die feindlichen Stellungen umgehen und das Lager von hinten angreifen.



Waffen-Upgrades werden automatisch an sämtliche Einheiten weitergeführt.



Fabrikanlagen zu zerstören. Ein großes Lob geht auch an die Intelligenz der eigenen Truppen. Schickt man diese in ein weiter entferntes Gebiet, so bewegen sie sich automatisch dorthin, ohne, wie von Genrekollegen gewohnt, den wirklich direkten Weg zu nehmen, welcher sie in Sackgassen führen würde - der kürzeste Weg zwischen zwei Punkten ist halt doch nicht unbedingt eine Gerade. Gibt der Kommandant seinen Einheiten kein direktes Ziel an, picken sie sich automatisch den gefährlichsten Gegner heraus und eröffnen das Feuer auf ihn. Außerdem muß man stets einen Blick auf sein Energiekonto werfen. In den seltensten Fällen können größere Verluste ohne viel Schmerz hingenommen werden. In Warzone 2100 ist es bei weitem nicht einfacher, den Verband bis zum letzten Mann vernich-



Eigentlich erfüllt Warzone 2100 alle Voraussetzungen, um sich eine 10 von 10 zu sichern, jedoch weist das Spiel ein großes Manko auf. Fast jede Mission muß man mit genügend Einheiten abschließen, um den folgenden Einsatz ebenfalls mit Bravour bestehen zu können. Wenn man die Missionen mit Hängen und Würgen geschafft hat und nur noch eine Handvoll rauchender

„ES IST QUASI NICHT MÖGLICH, SICH AUF DIE STRATEGIEN DES COMPUTERS EINZUSTELLEN, DA DIESER SEINE TAKTIK IMMER WIEDER AUFS NEUE VERÄNDERT.“

Destroy-Missionen, sondern bieten sehr viel Abwechslung. Mal muß, ohne großes Aufsehen zu erregen, ein Artefakt aus einem „New Paradigm“-Lager gestohlen werden, mal müssen verschiedene technologische Fortschritte gemacht werden, bevor man in den nächsten Level gelangt. Zum anderen liegt das an der überragenden KI. Der Computer fährt nicht von Einsatz zu Einsatz sein vorgegebenes Programm ab, sondern stellt sich voll und ganz auf die Aktionen des Spielers ein. Läßt man bspw. seine Base unbewacht, so macht sich der Computer daran, diese anzugreifen. Allerdings ruft er, sobald die Produktion wieder anläuft und einige schwere Geschütze auf ihn warten, sofort seine Truppen zurück und sammelt diese für einen Großangriff. Schafft man eine Mission nicht auf Anhieb, wartet der Computer bei jedem neuen Versuch mit einer anderen Gegentaktik auf. Erwartet man bspw., daß er den Vorposten von Norden her angreift, setzt plötzlich ein Landungsschiff südlich der Base auf und entläßt einige Mörser, die von dick gepanzerten Raketenwerfern geschützt werden und sich sogleich daran machen, die Station in Schutt und Asche zu legen. Es ist quasi nicht möglich, sich auf die Strategien des Computers einzustellen, da dieser seine Taktik immer wieder aufs Neue verändert. Er versucht auch nicht, die Base des Spielers mit reiner Übermacht zu überrennen, sondern stellt sich auf die Verteidigungsanlagen ein, schickt Artillerie noch vorne, um Stellungen zu zerstören, oder versucht, mit kleinen Stoßtrupps in die Station zu gelangen, um wichtige Gebäude wie die Kommandozentrale, Bohrtürme oder

ten zu lassen und einfach wieder neue Truppen zu bauen. Die Reparatur der Einheiten erweist sich kostengünstiger als ein kompletter Austausch.

Warzone 2100 ist DIE Erfüllung für jeden Echtzeitstrategie-Fan, der von der schnöden Einheitskost der letzten Zeit die Nase voll hat. Lange Zeit haben wir überlegt, ob wir eine Höchstwertung vertreten können. Diese Auszeichnung verdienen nur wirkliche Ausnahmetitel, die ein Genre vollkommen neu prägen.

Panzer auf dem Schlachtfeld stehen, so kann man sich darauf verlassen, von nun an als Verlierer aus dem Ring zu gehen. Zwar könnten die Verluste schnell nachproduziert werden, doch meistens fehlt hierfür entweder die Zeit, da der Gegner schon wieder an die Tore der Base klopft, oder die Ressourcen sind erschöpft. Deshalb müssen manche Level, auch wenn sie bereits erfolgreich abgeschlossen wurden, noch einmal gespielt werden - und das kann, auch wenn das Spiel noch so viel Spaß macht, mit der Zeit an den Nerven zehren.

POSITIV	
• hohe KI des Computers	
• innovatives Baukastensystem	
• komplette 3D-Grafik	
• gute Storyline	
NEGATIV	
• manchmal etwas unübersichtlich	
• wiederholtes Spielen der Level notwendig	

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

play
PLAY STATION
BEST BUY!



•Psykoman Evil Pilz•T-Shirt
Grösse M • Best-Nr. 163001 • DM 35.-
Grösse L • Best-Nr. 163002 • DM 35.-
Grösse XL • Best-Nr. 163003 • DM 35.-
•Auch als T-Shirt mit V-Kragen
Grösse S • Best-Nr. 163010 • DM 39.90
Grösse M • Best-Nr. 163011 • DM 39.90
Grösse L • Best-Nr. 163012 • DM 39.90
Grösse XL • Best-Nr. 163013 • DM 39.90



•Psykoman Overdrive•T-Shirt
Grösse M • Best-Nr. 162971 • DM 35.-
Grösse L • Best-Nr. 162972 • DM 35.-
Grösse XL • Best-Nr. 162973 • DM 35.-
•Auch als T-Shirt mit V-Kragen
Grösse S • Best-Nr. 162980 • DM 39.90
Grösse M • Best-Nr. 162981 • DM 39.90
Grösse L • Best-Nr. 162982 • DM 39.90
Grösse XL • Best-Nr. 162983 • DM 39.90



•Scream Maske•
Die Original
Maske zum Kultfilm.
Glow in the Dark!
Best-Nr. 163994 • DM 25.90



•Devil DJ•T-Shirt
Graues T-Shirt mit schwarzen Bündchen
und weisser Paspel + Backprint
Grösse M • Best-Nr. 162791 • DM 39.90
Grösse L • Best-Nr. 162792 • DM 39.90
Grösse XL • Best-Nr. 162793 • DM 39.90
•Auch als Kapuzensweatshirt, uni grau
Grösse M • Best-Nr. 162796 • DM 79.90
Grösse L • Best-Nr. 162797 • DM 79.90
Grösse XL • Best-Nr. 162798 • DM 79.90



•Simpsons Slam Dunk•
T-Shirt, schwarz mit
Front + Backprint
Grösse M:
Best-Nr. 164040 • DM 29.90
Grösse L:
Best-Nr. 164041 • DM 29.90
Grösse XL:
Best-Nr. 164042 • DM 29.90



Simpsons
•Stretch Beer•
Adventurebag,
bestickt
44x33x13 cm.
Best-Nr. 163492
DM 59.90

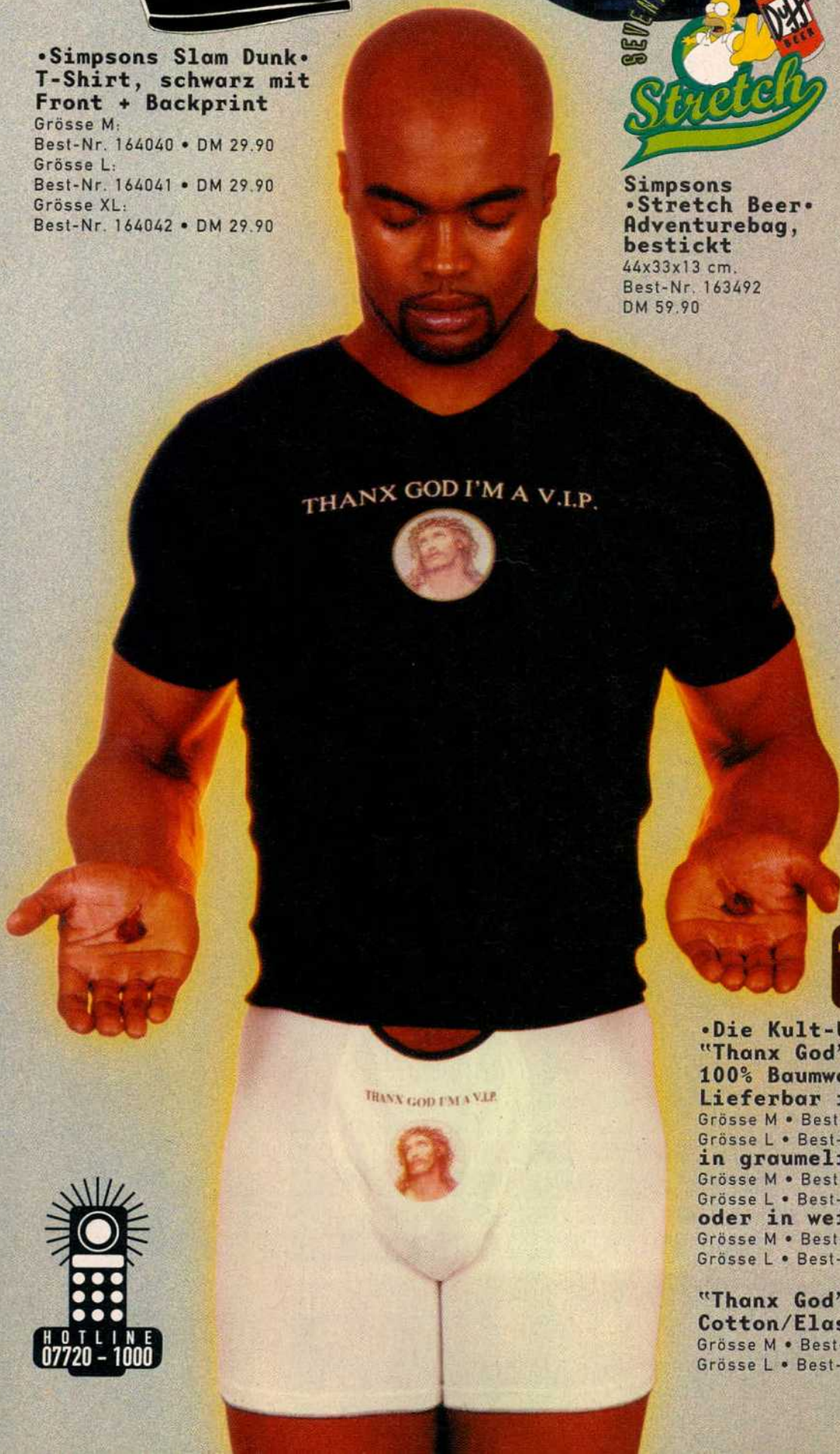


Scream
Tasse
Best-Nr. 164000
nur DM 12.90

•Alien Big Head•
Schlüsselanhänger
-Feuerzeug mit
Anzündmelodie!
Best-Nr. 104916
nur DM 14.90



•Devil 666•T-Shirt
Graues T-Shirt mit schwarzen Ärmeln und
scharzem Rücken+Backprint
Grösse M • Best-Nr. 162811 • DM 39.90
Grösse L • Best-Nr. 162812 • DM 39.90
Grösse XL • Best-Nr. 162813 • DM 39.90
•Auch als Kapuzensweatshirt, schwarz
Grösse M • Best-Nr. 162816 • DM 79.90
Grösse L • Best-Nr. 162817 • DM 79.90
Grösse XL • Best-Nr. 162818 • DM 79.90



•Alien Skater•
Adventurebag, bestickt
44x33x13 cm. Best-Nr. 101914 • DM 59.90



•Mike•Adventurebag
bestickt. 44x33x13 cm.
Best-Nr. 101915 • DM 59.90

**CD's, Vinyl+Poster -
zu Superpreisen!**

POSTER



THE SIMPSONS
Simpsons-Bart Selfportrait
Poster 60x95 cm Nr. 120331 - DM 11.95

POSTER



TOMB RAIDER III
Lara Croft
Poster 60x95 cm Nr. 120422 - DM 14.95

POSTER



2 Pac
Poster 60x95 cm Nr. 105835 - DM 11.95

POSTER



Take me to your dealer
Poster 60x95 cm Nr. 105958 - DM 11.95

V.A.
Das DJ
Techno
Package

>3 x 12" Nr.104051
3 Techno Vinyl Maxis unserer Wahl
Nur DM 9.95
>5 x 12" Nr.104047
5 House Vinyl Maxis unserer Wahl
Nur DM 12.00

V.A.
Das DJ
Vinyl
Jumbo 12"
Paket

>10 x 12" Nr.120040
10 versch. House/Trance/Techno
Maxis unserer Wahl. Überraschungspaket!!!
Nur DM 22.95

V.A.
Das Club
Cheapo
Package

>3 DoCD's Nr.105579
3 Doppel CD's unserer Wahl aus
House, Techno, Trance, Drum+Bass.
Kein Schrott. Trendiger Underground.
Nur DM 24.95

V.A.
Das
Techno/
House
Cheapo
CD-Paket

>3 CD's Nr.120039
3 Full Length CD's unserer Wahl aus
der Techno / House / Trance - Ecke.
Nur DM 13.95

±VIVE MARIA±

Forbidden Lingerie

•Die Kult-Underwear•
"Thanx God" V-Kragenribshirt
100% Baumwolle,
Lieferbar in schwarz (siehe Abb.),
Grösse M • Best-Nr. 162711 • DM 39.90
Grösse L • Best-Nr. 162712 • DM 39.90
in grau meliert (ohne Abb.),
Grösse M • Best-Nr. 162721 • DM 39.90
Grösse L • Best-Nr. 162722 • DM 39.90
oder in weiss (ohne Abb.),
Grösse M • Best-Nr. 162701 • DM 39.90
Grösse L • Best-Nr. 162702 • DM 39.90

"Thanx God" Short,
Cotton/Elasthan, weiss (siehe Abb.),
Grösse M • Best-Nr. 104790 • DM 59.90
Grösse L • Best-Nr. 104789 • DM 59.90



HOTLINE
07720 - 1000



Alien Rasta Insect Skater-T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 101371 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 101372 • DM 29.90
Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 101369 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 101370 • DM 69.90



•Alien DJ-T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 100753 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 100754 • DM 29.90
•Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 100751 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 100752 • DM 69.90



•Alien Joint+Rasta-T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 101365 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 101366 • DM 29.90
•Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 101363 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 101364 • DM 69.90

T-Shirts
and more



**•Absolute Beginner•
T-Shirt in braun**
Grösse L • Best-Nr. 192330 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 192331 • DM 29.90
•Als Kapuzensweatshirt in schwarz
Grösse L • Best-Nr. 192334 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 192335 • DM 69.90
•Oder als Sweatshirt in stone
Grösse L • Best-Nr. 192332 • DM 59.90
Grösse XL • Best-Nr. 192333 • DM 59.90



Alien Smiley-T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 101334 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 101335 • DM 29.90
Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 102168 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 101333 • DM 69.90



•Psykoman45-T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 104209 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 104210 • DM 29.90
•Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 102180 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 102181 • DM 69.90



•Polizei-T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 192320 • DM 20.-
Grösse XL • Best-Nr. 192321 • DM 20.-



Hippie Alien-T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 101337 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 101339 • DM 29.90
Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 102169 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 101336 • DM 69.90



•No Ma'am-T-Shirt
Grösse M • Best-Nr. 100758 • DM 20.-
Grösse L • Best-Nr. 100757 • DM 20.-
Grösse XL • Best-Nr. 100759 • DM 20.-
Grösse XXL • Best-Nr. 100760 • DM 20.-



•Polk High-T-Shirt
Grösse S • Best-Nr. 192241 • DM 20.-
Grösse M • Best-Nr. 192240 • DM 20.-
Grösse L • Best-Nr. 101367 • DM 20.-
Grösse XL • Best-Nr. 101368 • DM 20.-

NO-MA'AM AL'S 10 GEBOTE

- 1.Gebot: es ist o.k. zu Möpsen Titten zu sagen oder manchmal auch Holz vor der Hütte.
- 2.Gebot: es ist absolut falsch Franzose zu sein
- 3.Gebot: es ist o.k. miese schlechte Menschen in einen Fleischwolf zu geben.
- 4.Gebot: Rechtsanwälte und Beamte siehe 3. Gebot.
- 5.Gebot: es ist o.k. in einem Benzinfräser zu cruisen wenn man damit Schlampen aufreißen kann.
- 6.Gebot: jeder soll seine Arbeitskollegen im Auto mitnehmen ausser mir natürlich.
- 7.Gebot: mein Auto ist reserviert für Stewardessen.
- 8.Gebot: Synchronschwimmen ist gar kein Sport
- 9.Gebot: Schlammcatchen ist ganz klar ein Sport.
- 10.Gebot: o.k. o.k. o.k. es sind nur neun Gebote.

**•Al's 10 Gebote•
T-Shirt**
Grösse L
Best-Nr. 163731 • DM 20.-
Grösse XL
Best-Nr. 163732 • DM 20.-



**No Ma'am
Tasse**
Best-Nr. 164001
nur DM 9.90



Polk High Tasse
Best-Nr. 163999
nur DM 9.90

Bestellungen an NASTROVJE POTSDAM • Postfach 3864 • 78027 VS-Schwenningen
Phone 07720 - 1000 • Fax 07720 - 22782 • E-Mail: mailorder@napo.de • www.napo.de

Bestellnummer	Artikelbezeichnung	Grösse	Anzahl	Preis
Überraschungspaket	5 T-Shirts mit versch. Motiven unserer Wahl in L oder XL			DM 25.-

☐ Ich möchte im Moment nur den neuen, kostenlosen NP-Hauptkatalog. (Liegt Bestellungen automatisch bei!)

Ab einem Bestellwert von DM 50.- gibt's ein Freishirt unserer Wahl!
Mindestbestellwert DM 29.90

Vorname / Name
Strasse
Postleitzahl
Ort
Telefon
KENNWORT: PLAYSTATION 1
Geburtsdatum

Zahlung ☐ per Nachnahme	☐ Eurocheck
Kreditkarte: ☐ VISA	☐ EURO-/MASTERCARD
Kartenummer:	
Gültig bis:	

Lieferung per Post. Nachnahme zzgl. DM 14.- Porto und Versandkosten. Bei Verrechnungsscheck (nur Euro-schecks) oder Kreditkartenzahlung: nur DM 6.- für Porto und Versandkosten. Ausland nur per Vorauskasse (Euro-scheck oder Kreditkarte)! Porto Ausland DM 20.-. Ein Anspruch auf Nachlieferung fehlender Artikel besteht nicht. Ab einem Bestellwert von DM 200.- ist die Lieferung portofrei. Umtausch defekter oder falsch gelieferter Ware innerhalb von 14 Tagen. Rücksendung frankieren! Geschmacksbedingte Retouren sind nicht möglich.

Datum / Unterschrift:

NEED FOR BRENNENDER



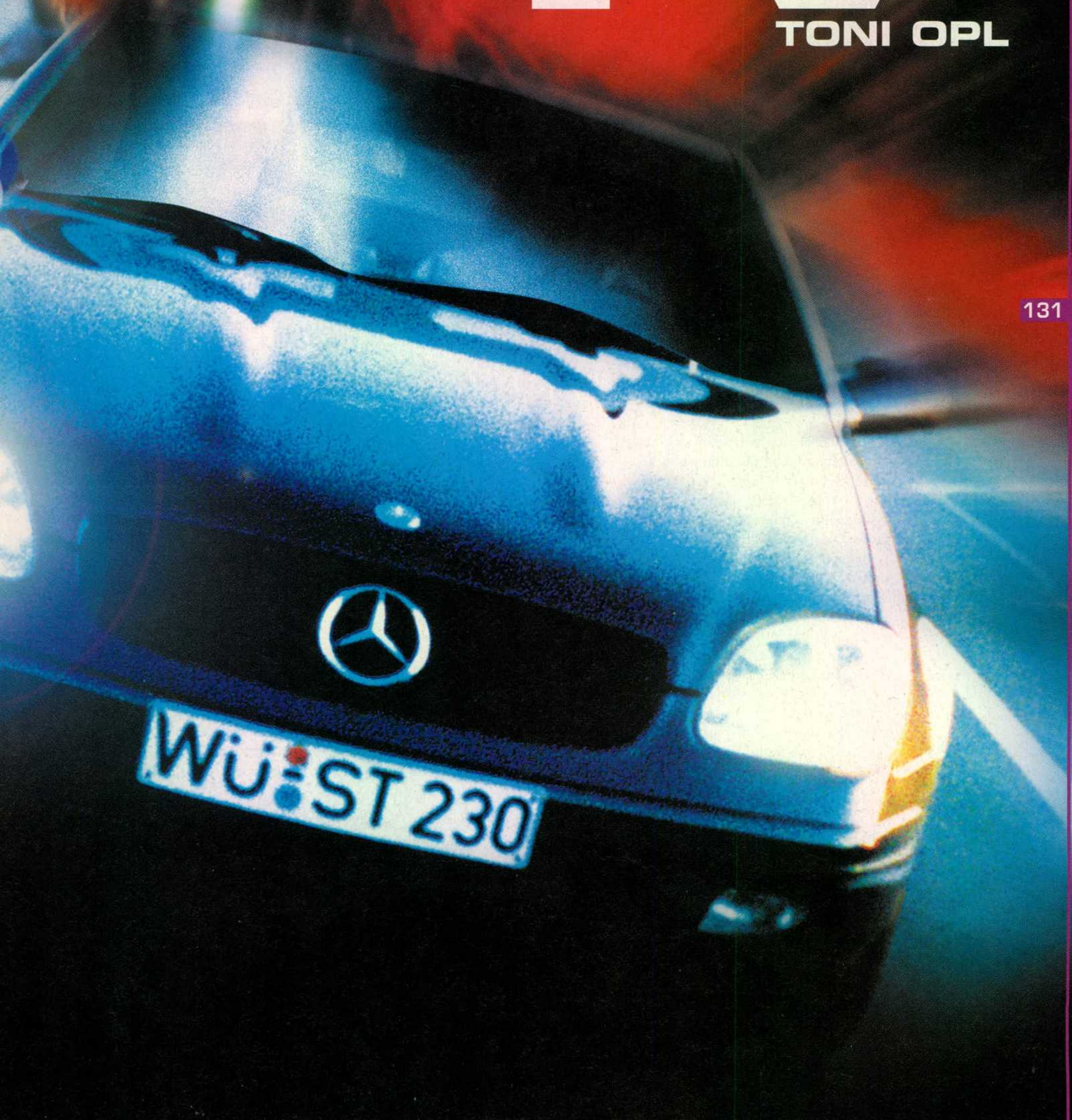
Sieht man sich die Release-Dates aller Prequels an, so möchte man fast meinen, die Entwickler von Electronic Arts haben sich das feste Ziel gesetzt, jedes Jahr pünktlich zum Frühling einen neuen Teil der Need For Speed - Reihe fertigzustellen. Nach dem enttäuschenden NFS II konnte Hot Pursuit wieder auf ganzer Linie überzeugen und entsprechend abräumen. Brennender Asphalt soll nun in dessen Fußstapfen treten und die Serie würdevoll fortführen -

The Need For Speed continues ...



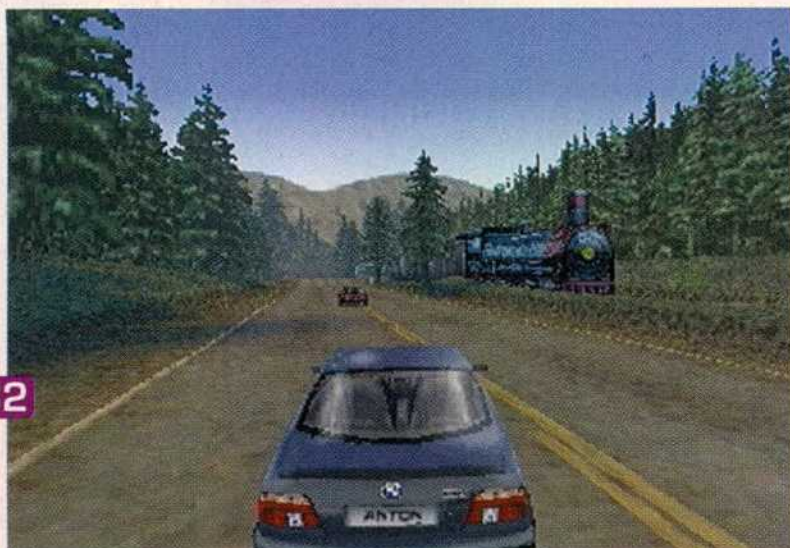
R SPEED ASPHALT IV

TONI OPL





Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

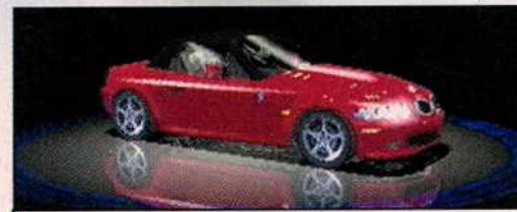


Echtzeit-Lightsourcing - die Rundumleuchten der Streifenwagen färben bei Nachtfahrten die Umgebung ein.



Mercedes SLK 230 Roadster

Gewicht / kg:	1348
Hubraum / ccm:	2295
Leistung / PS:	193
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	231
0 - 100 kmh / sec.:	7.3



BMW Z3 2.8 Roadster

Gewicht / kg:	1320
Hubraum / ccm:	2796
Leistung / PS:	193
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	243
0 - 100 kmh / sec.:	6.5

schier unüberschaubare Menüvielfalt. In den Optionen kann von den Soundeinstellungen über die gewünschten On-Screen-Anzeigen bis hin zur Controller-Konfiguration und der Stärke des Dual Shock-Effektes nahezu jeder Aspekt des Spiels den eigenen Bedürfnissen angepaßt werden. Alle Menüs und Statusbildschirme sind wieder im NFS-typischen schlichten, aber eleganten Stil gehalten. Neu ist, daß der eingegebene Benutzername nun auf dem Nummernschild des eigenen Wagens zu erkennen ist. Zusätzlich zum Memory Card-Menü kann man sich auch Informationen über alle an der Produktion beteiligten Personen anzeigen lassen.



Die Trophäenübersicht zeigt an, in welchem Event man welche Pokale ergattert hat.

Fünf verschiedene Rennmodi stehen dem Joypad-Raser zur Verfügung. Der Probefahrt-Modus lädt mit einem beliebigen Wagen auf einem der freigeschalteten Kurse ein. Bei einer Runde auf offener Straße, d.h. mit normalem, zivilem Verkehr, könnt Ihr einen ersten Eindruck von Fahrzeug und Streckenführung gewinnen. Für ein kurzes Race zwischendurch wählt man das Einzelrennen aus. Hier stehen wiederum alle bisher freigespielten Strecken und Vehikel zur Verfügung. Über eine Distanz von zwei Runden muß man sich gegen die CPU-Piloten behaupten.

Richtig zur Sache geht es allerdings erst im Turniermodus, der sechs unterschiedliche Wettkämpfe bereithält. Hier werden vor allem Kenner des dritten Teils einige Innovationen erkennen. Sonys Gran Turismo hat es vorgemacht - Ihr startet Eure Karriere mit 20.000 DM Guthaben und müßt Euch durch das Einfahren von Preisgeldern auf der PS-Leiter nach oben arbeiten. Mit dem Startkapital kann zunächst nur einer der beiden Roadster von BMW und Mercedes erworben und somit am ersten Turnier, dem Worldwide Roadster Classic, das aus drei Rennläufen



Aston Martin DB 7

Gewicht / kg:	1775
Hubraum / ccm:	3239
Leistung / PS:	335
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	266
0 - 100 kmh / sec.:	k.A.



Die GT-Rennen auf den speziellen Tracks sind wirklich sehr schnell.



Bei Überschlagen splittren auch mal die Scheiben.



Pontiac Firebird T/A

Gewicht / kg:	1577
Hubraum / ccm:	5665
Leistung / PS:	305
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	k.A.
0 - 100 kmh / sec.:	6.0



Chevrolet Camaro Z28

Gewicht / kg:	1511
Hubraum / ccm:	5672
Leistung / PS:	305
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	k.A.
0 - 100 kmh / sec.:	5.3

besteht, teilgenommen werden. Am Ende jedes Rennens erfolgt eine kurze finanzielle Abrechnung. Je nach Platzierung erhält man eine kleine Prämie aufs Konto gutgeschrieben. Aber Vorsicht! Häufige Kontakte mit den Kontrahenten oder anderen Streckenobjekten wie zum Beispiel Häuser und Brückenpfeiler fügen dem eigenen Boliden erheblichen Schaden zu, der zum einen optisch sehr realistisch dargestellt ist, zum anderen aber auch mit hohen Reparaturkosten einhergeht. So kann es schon einmal vorkommen, daß die



Jaguar XKR

Gewicht / kg:	k.A.
Hubraum / ccm:	3996
Leistung / PS:	370
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	250(begr.)
0 - 100 kmh / sec.:	5.4



Über jeden Cup sind Informationen abrufbar.



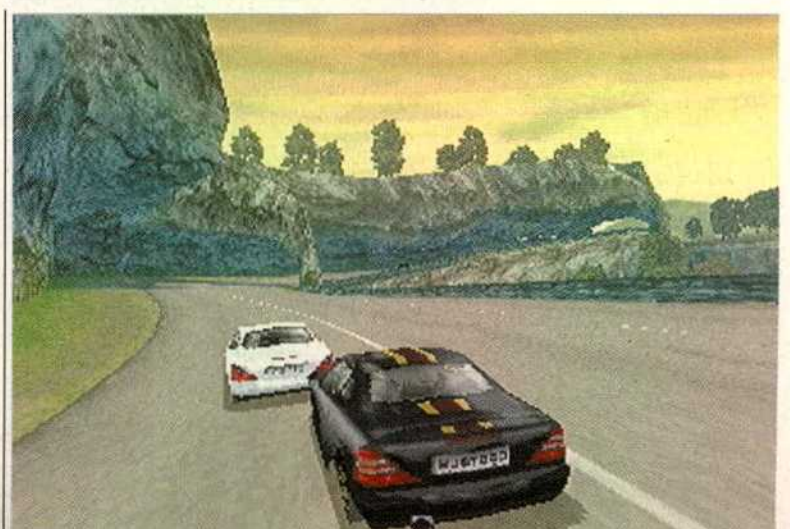
Durch die heftigen Rangeleien gehen manchmal auch die Scheinwerfer flöten.



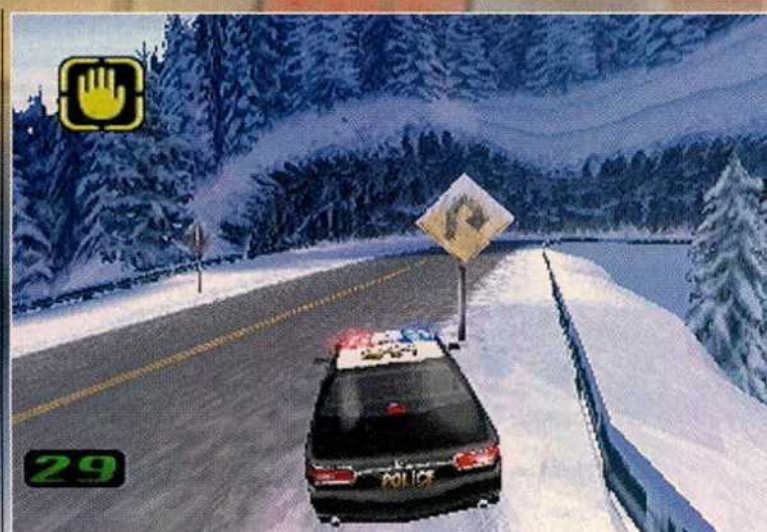
Meistens sind die Ordnungshüter in der Überzahl.

die Optik jedes Automobils, beispielsweise durch Rallye-Streifen oder goldfarbene Tiefbettfelgen.

Vor der Teilnahme am nächsten Event kommt der Spieler nicht um einen Besuch beim Autohändler herum, da bei den verschiedenen Cups immer nur ganz bestimmte Wagen zugelassen sind. So wird die „alte“ Karre für einen Bruchteil dessen, was man dafür hingelassen hat, verscherbelt, um für einen Neuwagen das erforderliche Kleingeld vorweisen zu können. Die Preise gestalten sich hier von den bereits erwähnten 20.000 DM für die Roadster bis hin zu einer halben Million für den CLK-GTR oder den McLaren F1. Ebenso wie die Listenpreise der PS-Monster steigen auch die Ausgaben für Tuning und Reparaturen kontinuierlich an. Auf Wunsch gibt die Stimme von Egon Hoegen, dem Sprecher der ARD-Serie



Krieg der Sterne auf offener Straße!



Die gelbe Hand zeigt an, daß man in der falschen Richtung unterwegs ist.

„Der siebte Sinn“, zahllose Hintergrundinformationen zu jedem Flitzer und seiner Hersteller-Company.

Für die nötige Langzeitmotivation sorgen neben den normalen Turnier-Cups acht Spezialrennen. Vorausgesetzt, Ihr habt den entsprechenden Wagen in der virtuellen Garage stehen, genügend Geld, um die Startgebühr zu berappen und die nötige Rennerfahrung, so steht Eurer Teilnahme nichts im Weg. Wer als Gesamtsieger aus dem Wettbewerb hervorgeht, kann bei manchen der Special Cups hochgezüchtete Bonuswagen in Empfang nehmen. Eine Trophäenübersicht gibt Auskunft über alle erspielten Gold-, Silber-, und



BMW M5

Gewicht / kg:	1795
Hubraum / ccm:	4941
Leistung / PS:	400
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	250(begr.)
0 - 100 kmh / sec.:	5.3



Bronzepokale sowie die für den jeweiligen Cup geltenden Qualifikationen, die zugelassenen Wagen und die Preisgelder.

Da der innovative Hot Pursuit-Mode eines der spannendsten Elemente des Vorgängers darstellte, bemühten sich die Entwickler auch in Brennender Asphalt wieder redlich, die Verfolgungsjagden mit den Gesetzeshütern so real und spektakulär wie möglich in Szene zu setzen. Die Polizei, Dein Freund und Helfer - von wegen. Die Herren in Grün tun ihr Möglichstes, den davonrasenden Spieler an der Weiterfahrt zu hindern, da sie die permanenten Geschwindigkeitsübertretungen nun gar nicht dulden wollen. Begleitet von regem Funkverkehr zwischen den Einsatzfahrzeugen und der Polizeizentrale versuchen teilweise bis zu fünf Streifenwagen gleichzeitig, dem gesetzswidrigen Treiben ein Ende zu setzen.

Entkommt Ihr ihnen lange genug, so fahren sie unter anderem mit Porsche 911'ern und Lamborghini Diablos selbst harte Geschütze auf. Je nach Spielstufe kommt man ein paarmal mit einem Strafzettel oder einer Verwarnung davon - wertvolle Zeit verliert man aber allemal. Wird es den Schutzmannern zu bunt, wartet der Knast auf den Spieler und das Rennen ist gelaufen.



Ferrari 550 Maranello

Gewicht / kg:	1690
Hubraum / ccm:	5474
Leistung / PS:	485
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	320
0 - 100 kmh / sec.:	4.4

DIE ALTERNATIVEN

Ridge Racer Type 4

Namco



Der vierte Teil der Ridge Racer-Serie wartet mit sensationeller und stets flüssiger Grafik auf. Ein riesiger Fuhrpark und der treibende Soundtrack sorgen für eine unheimlich dichte Rennatmosphäre. Die Entwickler von Namco haben sich mit Type 4 auf ihre arcade-lastigen Wurzeln besonnen und alle positiven Elemente der Vorgänger in diesem Titel vereint. Einige Mankos wie das Fehlen von Spezialrennen und die geringe Anzahl an Strecken ließen Type 4 leider knapp an der Höchstwertung vorbeiziehen.

Test Drive 5

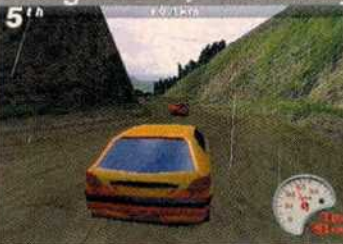
Electronic Arts / Accolade / Pitbull Syndicate



Test Drive 5 hält ebenfalls eine tadellose Grafikengine bereit, die eine konstant hohe Spielgeschwindigkeit ermöglicht. Allerdings weist dieser Titel einige gravierende Schwächen im Gameplay auf. Die überaus rabiat agierenden Kontrahenten, die ihrerseits kaum aus der Bahn zu werfen sind, attackieren den Spieler insbesondere kurz vor der Zieleinfahrt mit heftigen Rempelen. Wegen des unfairen Spielverlaufs erhielt dieser Titel den „Extreme Hardcore“-Stempel und ist deshalb nur Sammlern zu empfehlen.

C3 Racing

Infogrames / Eutechnyx



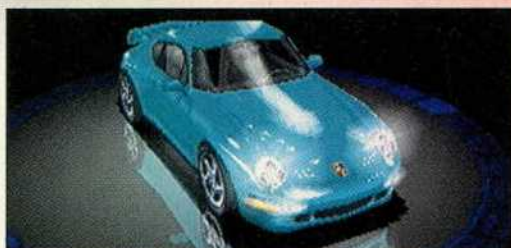
Allein die Wahl der Perspektive bestimmt bei diesem Titel das Spielspaßpotential. Während die Außenansichten viel zu träge sind, kommt aus der dynamischeren Egoperspektive deutlich mehr Geschwindigkeits-Feeling rüber. Zudem lassen die monoton wirkenden Streckenlayouts C3 nicht in höhere Wertungssphären vordringen. Zu den positiven Aspekten von C3 Racing zählen unterschiedliche Antriebsarten der Fahrzeuge und eine gute Steuerung. Unterm Strich nur ein durchschnittlicher Racer für Genre-Freaks.



Die Kontrahenten blocken, was das Zeug hält.

fen. Auf der höchsten Schwierigkeitsstufe ist es wirklich eine Tortur, die vorgegebene Rundenzahl zurückzulegen, ohne vorher verhaftet zu werden. Auf den Kopf gefallen sind die Ordnungshüter nämlich überhaupt nicht - legen sie doch ihre Krähfüße manchmal an den unüberschaubarsten Engstellen aus, die kaum zu umfahren sind. Das Resultat sind dann vier zerstochene Reifen und der Gang in den Bunker.

Diesmal könnt Ihr allerdings auch als donutverschlingender Cop hinter dem Steuer eines waschechten Polizeiwagens Platz nehmen und selbst auf die Jagd nach Verkehrssündern gehen. Wie Eure computergesteuerten Kollegen seid auch Ihr bei der Verbrecherhatz nicht



Porsche 911	
Gewicht / kg:	1500
Hubraum / ccm:	3600
Leistung / PS:	408
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	290
0 - 100 kmh / sec.:	4.5

ergibt sich so die Gelegenheit zu einem äußerst spannenden virtuellen Räuber und Gendarm-Spiel. Ihr könnt allerdings auch kooperativ gegen die Banditen vorgehen.

NFS - Brennender Asphalt hat aber

„DIESMAL KÖNNT IHR AUCH ALS DONUTVERSCHLINGENDER COP HINTER DEM STEUER EINES WASCHECHTEN POLIZEIWAGENS PLATZ NEHMEN UND SELBST AUF DIE JAGD NACH VERKEHRSSÜNDERN GEHEN.“

auf Euch allein gestellt. Über ein Polizeimenü, welches mittels der R1-Taste aufgerufen wird, kann Verstärkung gerufen, die Aufstellung von Straßensperren oder das Auslegen von Nagelbrettern beantragt werden. Ziel jedes Durchgangs ist es, innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits zehn Delinquenten durch massives Abdrängen und Ausbremsen zu stoppen und anschließend zu arrestieren. Als Belohnung dafür werden neue, schnellere Polizeiwagen freigeschaltet, die Euch bei der nächsten Hetzjagd selbstverständlich zur Verfügung stehen und die Sache ungemein erleichtern. In Verbindung mit einem zweiten Spieler

noch einen weiteren, innovativen Trumpf im Ärmel. Im High Stakes-Mode treten zwei Zocker in wahlweise einem, drei oder fünf Rennen gegeneinander an. Voraussetzung ist, daß jeder der Spieler mindestens einen selbst erkauften Wagen auf seiner Memory Card gespeichert hat. Der Reiz des Ganzen: „Wer das Rennen verliert, verliert auch seinen Wagen“ (Original-Zitat aus dem Film „Interceptor“). Um dabei Schummelei auszuschließen, werden zu Beginn des Wettkampfes beide Wagen von den Memory Cards heruntergeladen und dem Sieger später wieder aufgespeichert. Die beste Gelegenheit also, einem mehr oder weniger guten



Im Wagenpark könnt Ihr Informationen zu den wichtigsten Fahreigenschaften der Wagen finden.



Mittels der R1-Taste wird das Polizei-Menü aufgerufen.

DIE RENNREIEN

TURNIERE:

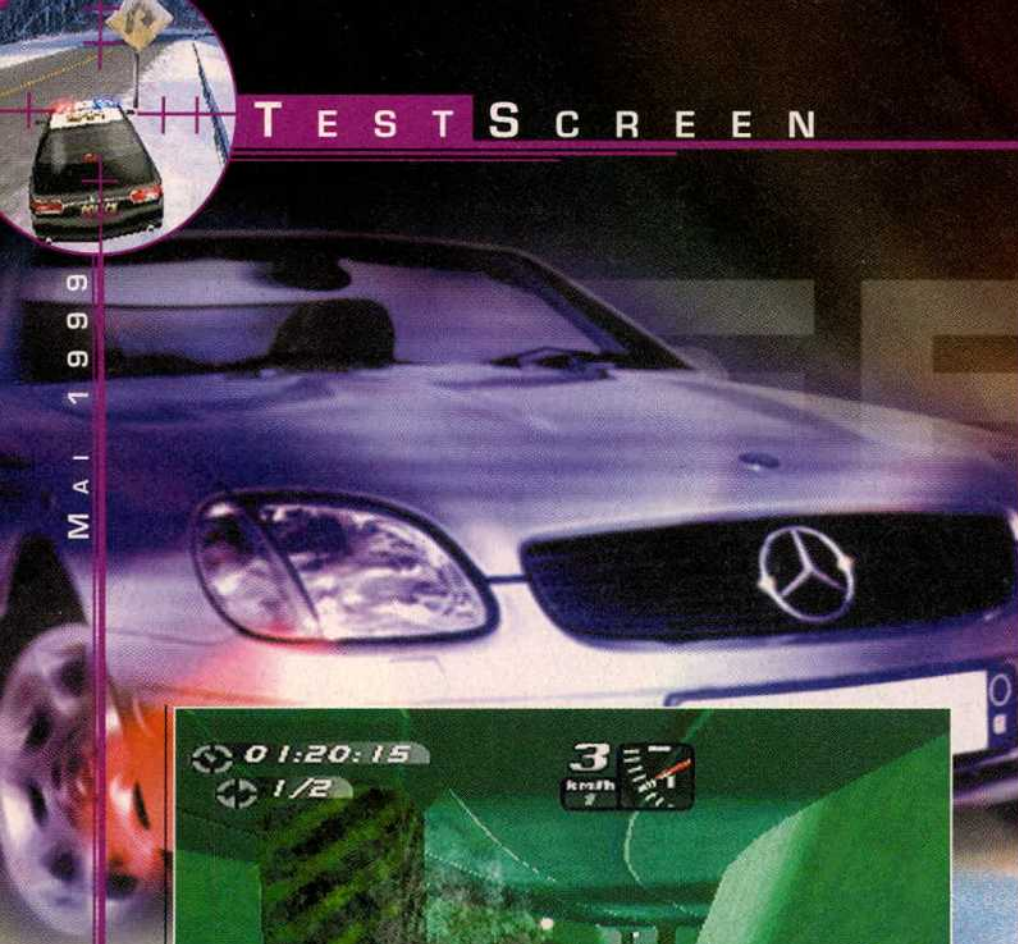
- Worldwide Roadster Classic:** Wie der Name vielleicht schon vermuten läßt, gehen hier nur die Roadster von Mercedes Benz und BMW an den Start. Mit Eurem Startkapital von 20.000 DM könnt Ihr Euch für einen der beiden Alltagsflitzer entscheiden. Gefahren werden drei Rennen mit je zwei Runden, die auch für Einsteiger keine allzu große Herausforderung darstellen sollten, da die Spielgeschwindigkeit noch ziemlich niedrig ist.
- Regional Club Circuit:** Der Regional Club Circuit ist eine Serie von vier Rennen, bei der die beiden amerikanischen Autohersteller Pontiac und Chevrolet um Prestige und Ansehen kämpfen. Zugelassen sind der Camaro Z28 und der Firebird. Der Schwierigkeitsgrad bewegt sich hier immer noch im unteren Bereich. Wer insgesamt den ersten Platz belegt, schaltet die International Open Road Tour frei.
- Super Sedan Challenge:** Ein Wettkampf, bei dem sowohl Luxus als auch Geschwindigkeit eine große Rolle spielen. In den fünf Einzelrennen, die dem Spieler schon etwas mehr an fahrerischem Können abverlangen, liefern sich die großen europäischen Limousinen von Aston Martin, Jaguar und BMW heiße Platzierungskämpfe. Als Belohnung für den ersten Platz erhaltet Ihr die Knockout Challenge.
- Grand Touring Competition:** Getreu dem Motto - Europa gegen die USA - treten in diesem Wettkampf die Hochleistungs-Sportwagen Corvette C5 und Ferrari 550 Maranello gegeneinander an. Der Sieg der gesamten, aus 6 Rennläufen bestehenden Serie ermöglicht die Teilnahme am Corvette Pro Cup. Schwierigkeitsgrad: mittel.
- International Supercar Series:** Die International Supercar Series ist ein Derby für Joypad-Experten auf allen sieben regulären Kursen. Mit dem Porsche 911, dem Diablo SV und dem F50 von Ferrari nehmen nur die teuersten Sportwagen der Welt daran teil. Sieger der Serie erhalten Zugang zum Porsche Pro Cup.
- GT Racing Championship** In puncto Schwierigkeitsgrad liegen diese Rennen, die auf drei speziellen, abgeschirmten Kursen stattfinden, auf allerhöchstem Niveau. Nur wer die stolze Summe von mindestens 500.000 DM auf seinem Konto angesammelt hat, kann sich einen der reinrassigen Rennwagen Mercedes CLK-GTR oder McLaren F1 GTR leisten und an der GT - Serie teilnehmen. Dem Gewinner der Serie winkt die Freischaltung der Endurance Racing Competition.

SPEZIALRENNEN:

- Weekend Road Racing Classic:** Ein Experten-Rennen für voll upgegradete BMW Z3's.
- Twilight Open Series:** Die Rennen dieser Serie werden bei Nacht ausgetragen. Alle Wagen sind zugelassen.
- International Open Road Tour:** Ein inoffizieller, aber äußerst spannender Wettkampf für alle Fahrzeuge auf offener Straße. Reger „Zivilverkehr“ läßt den Adrenalinspiegel ordentlich ansteigen.
- Knockout Challenge:** Die Regeln dieses Events dürften Kennern des Prequels schon geläufig sein. Der Letzte in jedem Lauf scheidet aus der Knockout Challenge aus, bis schließlich nur noch der Sieger übrigbleibt. Für den Goldpokal erhaltet Ihr Zugang zur Open Road Knockout Challenge. Auch hier gibt es seitens der Fahrzeugwahl keine Einschränkungen.
- Corvette Pro Cup:** Nur voll aufgetunte Corvettes nehmen an diesem Cup für Profis teil. Den Sieger erwartet die noch stärkere Pro Cup Corvette.
- Porsche Pro Cup:** Ein Kräftemessen voll aufgemotzter Porsche 911. Dem Erstplatzierten winkt ein renntauglicher Pro Cup 911'er.
- Open Road Knockout Challenge:** Die selben Bestimmungen wie im normalen Knockout-Turnier - nur diesmal auf offener Straße mit Gegenverkehr.
- Endurance Racing Competition** Hier müßt Ihr in vielen Runden Ausdauer und Rennerfahrung auf den speziellen GT-Strecken unter Beweis stellen. Die ultimative Herausforderung an die besten Joypad-Piloten.



Chevrolet Corvette C5	
Gewicht / kg:	1472
Hubraum / ccm:	5672
Leistung / PS:	345
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	282
0 - 100 kmh / sec.:	4.8



Den Betonfeilern sollte tunlichst ausgewichen werden.

Freund die hart erkämpften Boliden in einem fairen Wettstreit zu entreißen.

Bei all den verschiedenen Cups und Zusatzmodi könnte dem einen oder anderen vielleicht der Gedanke kommen, daß die zehn Strecken, wenn sie wieder und wieder gefahren werden, irgendwann nur noch langweilen. Dem ist aber nicht so. In Vorwärtsrichtung, bei Tag und ohne Witterungseinflüsse fährt man die Tracks nur im ersten Turnier. In den darauffolgenden Wettkämpfen wählt der Zufall immer eine andere Kombination aus Tageszeit (Nacht/ Tag/Dämmerung), Fahrtrichtung, also vor- oder rückwärts, Wetter (Sonnenschein, Regen oder Schnee)

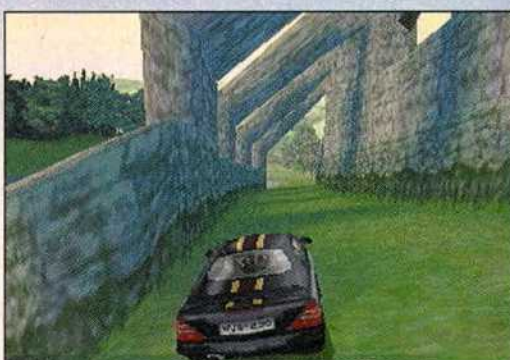


Lamborghini Diablo SV

Gewicht / kg:	1625
Hubraum / ccm:	5707
Leistung / PS:	529
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	335
0 - 100 kmh / sec.:	3.9



Hier sieht man deutlich die Grobpixeligkeit der Fahrzeuge.



Hin und wieder offenbaren die Strecken kleine Abkürzungen, die aber bei weitem nicht mehr so effizient sind wie in NFS III.



Ferrari F50

Gewicht / kg:	1397
Hubraum / ccm:	4700
Leistung / PS:	513
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	325
0 - 100 kmh / sec.:	3.7

und gespiegelm Kurvenverlauf aus. Pro Strecke ergeben sich in etwa 16 verschiedene Variationen. Ihr müßt Euch praktisch jedesmal auf die neuen Gegebenheiten einstellen, wobei die unterschiedliche Witterung nicht nur schmuckes optisches Beiwerk darstellt, sondern sich extrem auf das Fahrverhalten der Rennwagen auswirkt. Wer bei Regen in der Kurve zu stark beschleunigt oder davor zu stark abbrems, fliegt gnadenlos von der Strecke, zumal es nicht einfach ist, die ausbrechenden PS-Giganten wieder abzufangen.

► NFS - Brennender Asphalt sorgte in der Redaktion für gemischte Gefühle. Die Meinungen reichten hierbei von durchschnittlich bis schlichtweg genial. Fakt ist, daß man sich erst nach einigen Zockstunden ein objektives Urteil erlau-

ben kann. Erinnert es in den ersten Rennen doch sehr an eine gemütliche Spazierfahrt am Sonntagnachmittag, so kommt mit dem Aufstieg in die höheren PS-Sphären auch die Spielgeschwindigkeit gehörig in die Gänge. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei ebenfalls konstant an. Die schnellen GT-Cups setzen dem Adrenalin-Kick die Krone auf und verlangen dem Spieler wirklich das Letzte ab. Die große Anzahl an Turnieren und Spezialrennen garantiert zusammen mit den enorm erweiterten Verfolgungsjagden (besonders bei Duellen mit einem menschlichen Kontrahenten) und dem neuartigen High Stakes-Modus puren, lang anhaltenden Spielspaß.

In puncto Grafik weiß NFS - Brennender Asphalt leider nicht auf ganzer Linie zu überzeugen. Bei heftigen Rangeleien in einem engen Fahrer-

Die Serie im Vergleich:

	NFS	NFS II	NFS III - Hot Pursuit	NFS - Brennender Asp
PAL-Release	04/96	03/97	03/98	04/99
Spieler	2	1	2	2
Link-Modus	•	-	-	-
Analog-Controller	-	-	•	•
Lenkrad/neGcon	•	•	•	•
Cockpit - Ansicht	•	•	-	• (per Cheat)
Strecken	6	6	8	10

Fahrzeuge

NFS: Lamborghini Diablo, Porsche 911 Carrera, Corvette ZR-1, Ferrari 512 TR, Dodge Viper, Honda NSX, Mazda RX-7, Toyota Supra.

NFS II: Ferrari F50, McLaren F1, Lotus Esprit, Ford GT 90, Isdera Commendatore, Italdesign Cala, Jaguar XJ220, Lotus G

NFS III: Italdesign Nazca, Mercedes CLK-GTR, Jaguar XJR-15, Lamborghini Diablo SV, Corvette C5, Lamborghini Countach, Ferrari 355 F1, Ferrari 550 Maranello.

NFS IV: Mercedes SLK 230, BMW Z3 2.8, Aston Martin DB 7, Camaro Z28, Pontiac Firebird, Jaguar XKR, BMW M5, Corvette C5, Ferrari 550 Maranello, Porsche 911, Ferrari F50, Lamborghini Diablo SV, Mercedes CLK-GTR, McLaren F1



Straßensperre voraus! Nach einiger Zeit greifen die Gesetzeshüter zu härteren Mitteln.



Verbrecherjagd hin oder her - ein schmackhafter Donut hat bei der amerikanischen Polizei Vorrang.



Bei den Verfolgungsjagden steht dem Spieler eine weitere Perspektive zur Verfügung, die noch mehr Übersicht garantieren soll.



Die Polizei legt eine äußerst rabiate und spektakuläre Fahrweise an den Tag.

derart in den Keller, daß man glaubt, die Einzelbilder fast schon mitzählen zu können. Die zehn eigenständigen Strecken scheinen bei weitem nicht so intelligent designt und durchdacht, bieten doch die Kurse des Vorgängers, obwohl sie stellenweise aufeinander aufbauen, deutlich mehr Abwechslung und Anspruch. Bis auf wenige enge Kurven kann nahezu überall mit Vollgas „durchgebrettert“ werden. In der Nahaufnahme neigen die Wagen teilweise arg zur Grobpixeligkeit - ein Aspekt, der sie richtig „unfertig“ aussehen läßt. Positiv anzurechnen sind den Entwicklern jedoch die vielen optischen Spielereien wie zum Beispiel der animierte Fahrer, der, je nachdem, in welchem Land das Rennen stattfindet, rechts oder links im Fahrzeug sitzt oder die realistisch anmutenden Blech- und Glasschäden an den Boliden.

Durch die tadellose Präsentation, die jede Menge Informationen über die Original-Fahrzeuge parat hält, kommen Sportwagenfanatiker wieder voll auf ihre Kosten. Der überaus umfang-

reiche Replay-Mode, der nahezu unverändert übernommen wurde, zeigt das Geschehen aus vielen wählbaren Perspektiven. Bis ans Limit des Controllers einstellbare Dual Shock-Effekte lassen das Pad bei jeder noch so kleinen Bodenwelle erzittern.

Soundtechnisch bleiben wie auch schon beim Vorgänger fast keine Wünsche offen. Treibende Drum&Bass- und Jungle-Beats heizen die schweißtreibenden Platzierungskämpfe mächtig

„ERINNERT ES IN DEN ERSTEN RENNEN DOCH SEHR AN EINE GEMÜTLICHE SPAZIERFAHRT AM SONNTAGNACHMITTAG, SO KOMMT MIT DEM AUFGSTIEG IN DIE HÖHEREN PS-SPHÄREN AUCH DIE SPIELGESCHWINDIGKEIT GEHÖRIG IN DIE GÄNGE.“

an. Die 20 verschiedenen Tracks (u.a. von Junkie XL) können sogar während des Rennens durchgeschaltet werden. Jeder Wagen hat seinen eigenen, markanten und authentisch klingenden Motorsound. Eine Vielzahl von Umgebungsgeschichten und Effekten, wie zum Beispiel der Hall bei einer Tunneldurchfahrt, unterstreichen die akustische Rennatmosphäre, die für stolze



McLaren F1 GTR

Gewicht / kg:	915
Hubraum / ccm:	5990
Leistung / PS:	600
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	317
0 - 100 kmh / sec.:	2.05

Besitzer einer Heimkino-Anlage wieder in feinstem Dolby Surround abgemischt wurde.

Need For Speed - Brennender Asphalt ist ein geniales, actionlastiges Rennspiel, das die grafischen Einbußen mit seinem enormen Umfang und zahlreichen Neuerungen leicht verzeihen läßt. Aber wie schon gesagt - längeres Spielen ist für ein objektives Urteil Pflicht!



Mercedes CLK-GTR

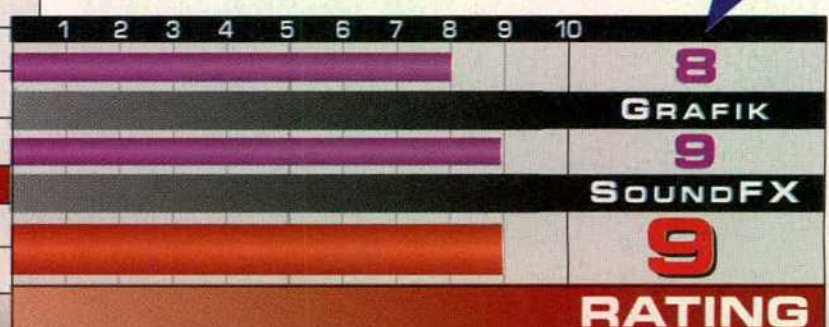
Gewicht / kg:	1000
Hubraum / ccm:	5989
Leistung / PS:	600
Höchstgeschwindigkeit / kmh:	322
0 - 100 kmh / sec.:	4.1

POSITIV

- große Anzahl an Cups
- Original Wagen-Lizenzen
- tadellose Präsentation
- ausgewogener Schwierigkeitsgrad

NEGATIV

- vereinzelt starke Slowdowns
- recht lange Ladezeiten



CHOCOBO RACING



Im Story Mode hat man mit den japanischen Texten zu kämpfen.



nen ausdauernde Individuen allerdings mit einem Zusatzkurs und einer weiteren Figur. Interessanter dürfte da schon das Zeitfahren, hier schlicht „Time“ genannt, sein. Weniger trocken geht's im Grand Prix-Modus zu. Erst in diesem kommen die verschiedenen Fähigkeiten der Charaktere wirklich zum Tragen: dem einen wachsen Flügel, ein anderer kann seinen Gegnern die Extras wegschnappen oder für eine kurze Zeitspanne einen Turbo zünden. Nach jeder Strecke wird anhand des Zieleinlaufs eine Rangliste errechnet. Steht man am Ende ganz oben, bekommt man einen kurzen Abspann seiner jeweiligen Figur gezeigt. VS und Relay (man kann sich ein ganzes Team zusammenstellen) wurden dagegen für einen zweiten menschlichen Kontrahenten konzipiert.

► Chocobo Racing ist ein kleines, unauffälliges und kurzzeitig durchaus motivierendes Rennspiel. Gerade mit Kalibern wie dem in dieser Ausgabe auf Seite 92-97 vorgestellten Speed Freaks kann es jedoch in nahezu keiner Beziehung mithalten. Die Idee mit den besonderen Fähigkeiten und die Möglichkeit, seine Zaubersprüche in bis zu drei Stufen auszubauen, sind ganz klar die Highlights dieser für meinen Geschmack ein wenig zu japanischen Produktion. Langfristig nervt der übermäßige Einsatz der Magie; denn man ist mehr damit beschäftigt, sich um einen guten Zauberspruch zu kümmern, als auf die Strecke zu achten. Wer sich damit anfreunden kann, weniger durch fahrerisches Können als vielmehr durch exzessiven Einsatz von Extras zu gewinnen, der möge hier einmal hineinschnuppern, sofern er eine japanische Playstation sein Eigen nennt. Eine US-Version erscheint voraussichtlich im November.

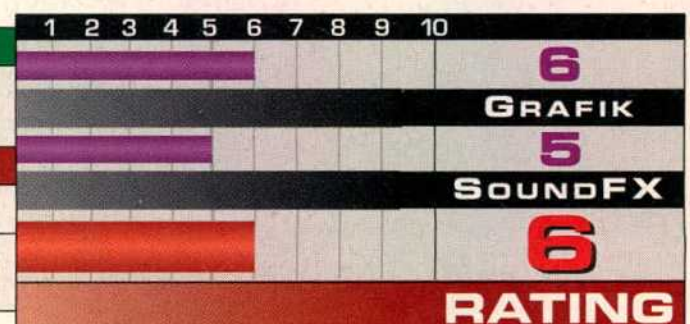
Einige der bekanntesten Charaktere des Final Fantasy-Universums (Chocobo, Moogle, Behemoth u.a.) fahren auf insgesamt neun Strecken in bester Mario Kart-Manier um die Wette. Die Entwickler haben sich zu diesem Zweck fünf Modi ausgedacht. Für den durchschnittlichen Europäer dürfte der Story-Modus eher ungeeignet sein. Viel japanischer Text und wenig Renngeschehen stoßen rasch auf Unverständnis, beloh-



Die verständlichere US-Version soll im November erscheinen.



- Texthürde
- übermäßiger Einsatz von Extras unerlässlich



BUST-A-MOVE 4

MISCHA STRECKER

Genre Denkspiel
Hersteller Taito
Entwickler Taito
Testmuster Acclaim Entertainment
Erhältlich ab sofort
Preis ca. 69,- DM



Wer auf die vorgegebenen Level nicht steht, kann im Edit Mode eigene entwerfen.

Kleine Drachen und Blasen die Vierte. Wieder einmal müssen Bub und Bob zusammen mit acht weiteren Mitstreitern (allesamt aus Taito Spielen) gegen die Mächte der Finsternis antreten. Grafisch und musikalisch hat sich dem Vorgänger gegenüber nichts verändert. Auch das Spielprinzip blieb erhalten. Man wählt einen Charakter aus und schießt dann mit einer Art Armbrust Blasen in den Raum. Berühren sich drei oder mehr Blasen derselben Farbe, verschwinden sie. Freischwebende Kugeln fallen nach unten und werden entweder



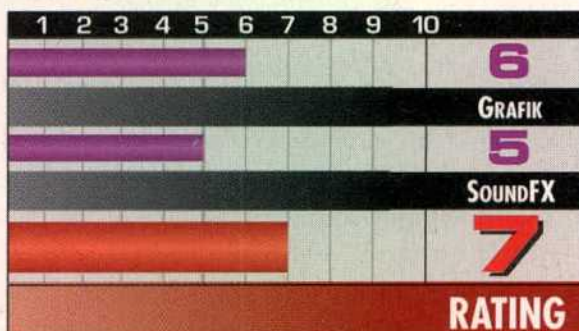
im gegnerischen Feld angehängt oder kehren um und bilden weitere Dreierkombinationen. Diese Kettenreaktion ist eine der krasssten Neuerungen des Spiels. Nicht selten entschärft sie auf einen Schlag eine brenzlige Situation und entscheidet so zwischen Sieg oder Niederlage. Der Puzzle Mode wurde durch neue Levelgimmicks interessanter gestaltet. Schwebesteine zum Beispiel ziehen Kugeln wieder nach oben. Knifflig wird es in den Leveln, in denen die Blasen an zwei Seilen im Gleichgewicht hängen und man aufpassen muß, nicht zuviel wegzunehmen. Wen die insgesamt 640 Einzel-, Vs.- und Story Mode-Level anöden, dem steht es frei, eigene



Nach einer Kettenreaktion werden durchfallende Kugeln beim Gegner angehängt.

Level zu entwerfen und auf die Memory Card zu bannen.

Letzendlich aber ist Bust-A-Move 4 ein weiterer Aufguß der (vor allem bei Frauen) erfolgreichen Serie und verdient nur durch die guten Neuerungen eine Kaufempfehlung.



MLC
GmbH

Jahnstr. 59
47506 Neukirchen-Vluyn
02845 / 98330

Neuer Wall 2-4
47441 Moers (Zentrum)
02841 / 24949

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



bedingt Vorbestellen

ization 2	89.95
k Messiah	87.95
er	94.95
Racing	82.95
3: Deep C. Gecko	86.95
uperStarSoccer 99	87.95
sei	94.95
ite: Fihgters Edge	99.95
f Kain: Soul Reaver	97.95
na Street Soccer	89.95
ing Simulation 2	84.95
ident Evil 3	99.95
ge Racer Type 4	87.95
g Over 2	87.95

AKTUELLE TOP-HITS

erix	94.95
t a Move 4	62.95
ams	94.95
ND Krossfire	84.95
al Gear Solid	94.95
d for Speed 4	89.95
asite Eve US	119.95
ulous The Beginning	89.95
rts Car GT	89.95
ng	69.95
r Woods 99	97.95
A Champ. L. 98/99	89.95
W vs. NWO Thunder	84.95

RGB-Audio/Gcon Kabel	9.95
Link Kabel	6.95
Pad Verlängerungskabel	6.95
Antennen RF-Kabel	12.95
Joypad Standart	9.95
Barracuda 2 DS Pad	69.95
Dexdrive (Interact)	74.95
V3 D.S. Racing Wheel	119.95
Fanatec Lenkrad Speedster	189.95
Memory Card 72 Meg	79.95
PSX Tasche + Pad + MemCard	39.95
PSX Mogelmodul Standart	19.95
Gamebuster Deluxe Pro	89.95
Equalizer Mogelmodul	59.95
Real Arcade Light Gun	99.95



MLC die Umbauspezialisten...

Multinorm-Umbausatz Multinorm** SMD-Chip + Scart/RGB-Audio Kabel + G-Con Adapter.	49.95
Multinorm SMD-Chip**	39.95
Multinorm/Cooler Umbau SMD-Chip** + Aktivkühler Einbau durch unsere Techniker.	69.95
Multinorm-Umbauaktion Multinorm SMD-Chip** Einbau durch unsere Techniker.	59.95



SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM UMBAU**
!! mit voller Garantie !!
299.95

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

12 x 25.-Finanzierung**

DOUBLE SHOCK PAD
2 Motoren Technik

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

29.95

Org. Sony D.Shock.....39.95

PSX COLOR-GEHÄUSE

- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Einfacher Umbau
- incl. Anleitung
- zum absoluten Hammerpreis....

49.95

!! Neuheit !!

1M MEMORY -CARD
15 Slot Playstation
Memory Card

Erhältlich in
verschiedenen Farben

9.95

8M MEMORY -CARD
120 Slot Playstation
Memory Card

Erhältlich in
verschiedenen Farben

24.95

SCORPION
Special Weapon
Light Gun

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

39.95

D.SHOCK-RACING WHEEL

99.95

GAME HUNTER
Der G. Hunter ermöglicht das Spielen
von Importgames auf der deutschen
Playstation. Desweiteren ist er ein
vollwertiges Schummelmodul mit dem
alle gängigen Codes funktionieren.
incl. dt. Anleitung.

29.95

HF PAL/NTSC BOOSTER

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

Antenne Out PSX IN

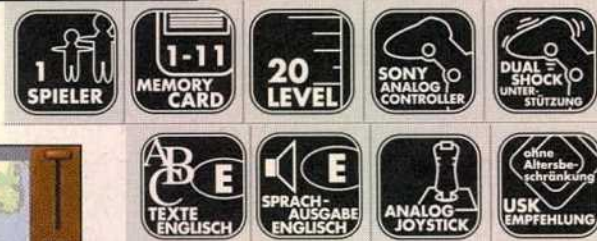
49.95

Wing Over 2

TONI OPL

Genre Flugsimulation
Hersteller JVC
Entwickler Beluga Computer

Testmuster Virgin Interactive
Erhältlich ab sofort
Preis ca. 99 DM



Ohne Englischkenntnisse ist man bei diesem Spiel ziemlich aufgeschmissen.

Gute Flugsimulationen sind auf der PlayStation Mangelware. Wing Over 2 aus dem Hause JVC schafft da kaum Abhilfe. Als grünschnäbliger Flugschüler müssen zunächst zahlreiche Trainingsmissionen absolviert werden, ehe man sich hinter den Steuerknüppel eines richtigen Kampffjets klemmen darf. Geht dem Spieler das für die Unterrichtsstunden benötigte Geld aus, muß er mit kleinen (Flug-)Nebenjobs die Finanzen aufbessern. Diese gestalten sich jedoch allesamt ähnlich langweilig.



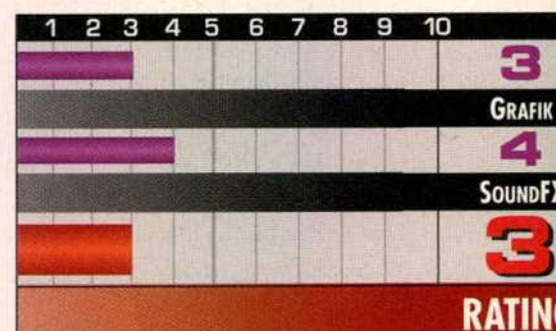
Nachdem man seinen Flieger auf den jeweiligen Zielort ausgerichtet hat, kann man das Pad in aller Ruhe aus der Hand legen und sich mit etwas anderem beschäftigen. So bekommt man wenigstens nicht allzu viel von der grauvollen Grafik mit.

Technisch hinkt der Titel seiner Zeit um Jahre hinterher. Plump und lieblos gestaltete Instrumente versperren einen Großteil der Sicht. Die Bodentexturen offenbaren die wahrscheinlich größten Pixel und schlimmsten Verzerrungen, die die PlayStation je gesehen hat. Hinzu kommt, daß die virtuellen Flugstunden immer vom selben lahmen Gedudel begleitet werden. Der Sound der Propellermaschinen erinnert eher an einen alten Rasenmäher als an einen PS-star-

ken Flugzeugmotor. Wing Over 2 ist selbst für Genre-Fans eine absolute Bruchlandung.



Dieser Fleckenteppich soll anscheinend eine Stadt darstellen.



MISCHA STRECKER

MONKEY HERO

Genre Action-RPG
Hersteller Take 2 Interactive
Entwickler Blam!

Testmuster Take 2 Interactive
Erhältlich ab Mitte April
Preis ca. 99,- DM



Manche Rollenspiele sollte man einfach nicht auf diese Welt loslassen. Blam's Monkey Hero stellt solch einen Kandidaten dar. Die guten Absichten der Entwickler, ein spannendes, actiongeladenes Rollenspiel zu schaffen, das sich vage an der chinesischen Legende des Affenkönigs orientiert, fielen in der praktischen Umsetzung nämlich mehr als bescheiden aus.

Der Held des Spiels, „Monkey“, wird von seinem Meister auf eine Mission geschickt, um die Traumwelt, die wache Welt und die Albtraumwelt ins Gleichgewicht zu bringen, da der Alptraumkönig (sic!) entschieden hat, seine Macht auf die beiden anderen Do-

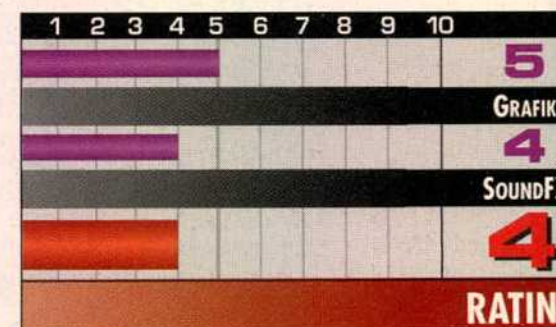
mänen auszudehnen. Monkey muß jetzt die acht Kapitel des Traumwelt-Zauberbuchs wieder zusammenbringen und die Greueltaten des üblen Widersachers rückgängig machen.

Spielerisch gestaltet sich Monkey Hero allerdings mehr als langweilig. Man rennt durch lineare Dungeons und über viel zu groß geratene Landschaften, die Rätsel bieten nicht den Hauch einer Herausforderung und die Kämpfe werden dank der äußerst ungenauen Kollisionsabfrage zum Frusterlebnis schlechthin. Grafik und Sound fügen sich leider hervorragend in dieses Bild mit ein. Bedingt durch die extreme Vogelperspektive und teilweise dunkle - eigentlich fast schwarze - Bereiche läuft man den dort umherschleichenden Gegnern leicht in die Fänge. Die Musik geriet dermaßen unpassend, daß man eigentlich nicht das Gefühl hat, durch ein von Monstren verseuchtes Dungeon zu laufen, sondern am jährlichen Familienpicknick teilzunehmen und heiter und beschwingt über grüne Wiesen zu hüpfen.



Monkey kann zwar nicht springen, aber Abgründe lassen sich dennoch überwinden, indem er seinen Kampfstab wie Rotorblätter über dem Kopf kreisen läßt und hinüberschwebt.

Die großen Vorbilder Zelda und Landstalker lassen sich zwar erkennen, aber leider reicht Monkey Hero nicht im mindesten an diese heran.



Die Endgegner im Spiel bieten leider keine Herausforderung. Nach ca. fünf Treffern lösen sie sich auf.

MICHAEL PAUL - MARK LIEBOLD

TRIPLE PLAY 2000



Im „Homerun“-Contest gewinnt der, der am Ende des letzten „Innings“ die meisten „Homeruns“ erzielt hat.

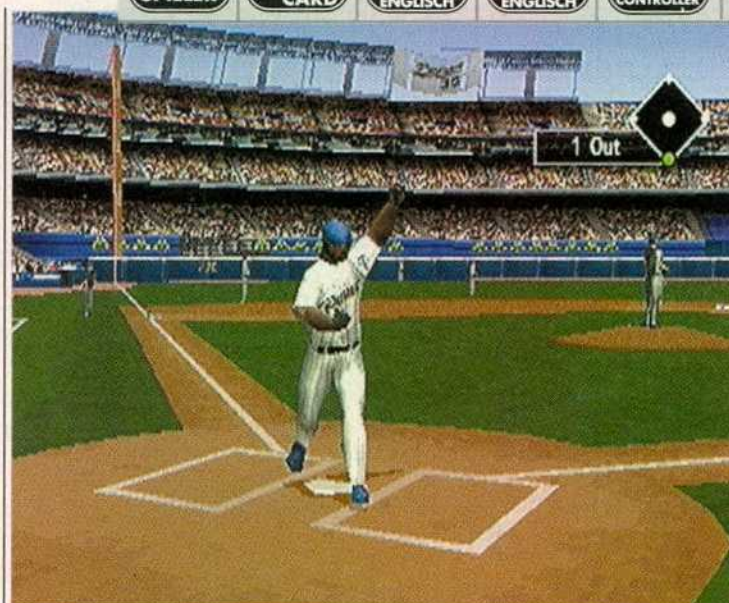


Wird der Ball direkt aus der Luft gefangen, ist der Batter automatisch raus.

werfen. Mittels des Steuerkreuzes kann man den ungefähren Zielpunkt bestimmen und die Flugbahn des Balls beeinflussen. Sollte sich ein gegnerischer 'Runner zu weit von seinem Base lösen und einen „Steal“ versuchen, so kann der 'Pitcher kurzerhand das handgenähte Leder zu einem 'Baseman werfen (Pick-Off) und versuchen, den Spieler „aus“-zumachen. Der 'Batter (Schlagmann) kann die heranfliegenden Bälle auf drei verschiedenen Arten schlagen. Entweder drischt er mit voller Wucht den Baseball zurück ins Feld, nimmt ihn normal an oder läßt ihn mit einem „Bunt“ nur leicht von dem Holz abprallen. Mit Hilfe des D-Pad kann der 'Batter „Fly-Balls“ und „Grounder“ problemlos schlagen, die ansonsten entweder im Handschuh des 'Catchers oder hinter der Auslinie landen würden. Sobald der Ball in der Luft ist oder unkontrolliert über das Feld springt, ist es an den Fängern, diesen in die Hände zu bekommen und ihn zurück zum 'Baseman zu werfen.

► Neben dem realistischen Gameplay, der phantastischen Grafik und den detaillierten Animationsphasen der Spieler verleiht ganz besonders die phänomenale Soundkulisse Triple Play 2000 erst das richtige Baseball-Flair. Aus hallenden Lautsprechern weist der

Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	US-Version sofort PAL-Version 3. Quartal
Preis	ca. 109,- DM



Gibt es etwas schöneres als einen erfolgreichen „Homerun“?

Stadionsprecher mit viel Ironie auf die Gefährlichkeit fliegender Bälle hin, die beiden Kommentatoren plaudern über die letzte Saison und die Zuschauer reagieren mit lauten Rufen der Enttäuschung über einen erneuten „Ball“. Besonders die vielen Details fallen sofort positiv ins Auge. Die Spieler klopfen sich nach einem erfolgreichen „hit“ den Staub aus der Hose, genießen mit Wonne ihren Kautabak und zwinkern sogar mit den Augen. Was dem Detailreichtum die Krone aufsetzen würde, aber leider nicht enthalten ist, sind die „Signs“ und die derben Ablenkungsversuche der 'Catcher. Der einzige große Schwachpunkt an Triple Play 2000 ist die hakelige und zu träge Steuerung, die es mitunter sehr schwer macht, die „Defense“ über das Spielfeld zu bewegen und schnelle Spielzüge auszuführen.



Ein guter 'Pitcher versteht es mit verschiedenen Wurftechniken den Schlagmann aus dem Konzept zu bringen und somit einen „Strike“ zu erzielen.

POSITIV

- gut umgesetztes Regelwerk
- herrliche Grafik
- bombastische Soundkulisse

NEGATIV

- unpräzise Steuerung

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

play
PLAY STATION
BEST BUY!

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 Flop-5

In dieser Ausgabe zeigen wir Euch unsere persönlichen Top-5 von vielleicht kommenden Games, die ihren Weg höchstens in die nächste Mülltonne finden werden.

Stephan

1. Autobahnraser 2
2. Extreme G Sequels
3. Hugo 2
4. Spice World 2
5. Super Match adidas Power Soccer Deluxe

Sven

1. Tomb Raider IV
2. Angelsimulationen
3. U-Bahn Simulatoren
4. Deer Hunter - sämtliche Teile
5. Virtua Fighter's

Martin

1. Treasures of THQ Vol. I: The SNES Collection
2. X-Files: Full Motion Video Terror from 4 CDs
3. Pro Pinball: Sucks!
4. Street Fighter The Movie: Director's Cut
5. Rise of the Robots 3: Rising from the ashes

Mark

1. Deer Hunter - sämtliche Teile
2. Woodstock Tycoon
3. Hugo - sämtliche Teile
4. Command & Conquer 3
5. Super Mario 2000X

Mischa

1. Deer Hunter
2. Fußballsimis
3. Wing Over 3
4. Hugo (jeder Teil)
5. Xena - Warrior Princess

Toni

1. Wing Over 3
2. Spice World 2
3. Inline Skater
4. Street Fighter Alpha 4
5. Deer Hunter - sämtliche Teile

Händlercharts - MARO Unterhaltungselektronik

- | | | |
|-----|-------------------------|-------------------|
| 1. | Metal Gear Solid | Konami |
| 2. | NFS: Brennender Asphalt | Electronic Arts |
| 3. | Racing Simulation 2 | Ubi Soft |
| 4. | KKnD 2 | Infogrames |
| 5. | Civilization II | Activision |
| 6. | Hugo 2 | NBG Multimedia |
| 7. | UEFA Champions League | EIDOS Interactive |
| 8. | Asterix | Infogrames |
| 9. | Hard Edge | Sunsoft |
| 10. | Gex: Deep Cover Gecko | EIDOS Interactive |

Japan

- | | | |
|----|-------------------|------------|
| 1. | Final Fantasy VII | Squaresoft |
| 2. | Um Jammer Lammy | SCEI |
| 3. | Final Fantasy VI | Squaresoft |
| 4. | Chocobo Racing | Squaresoft |
| 5. | Monster Farm 2 | Tecmo |

England

- | | | |
|----|-----------------------|-----------------|
| 1. | The Rugrats | THQ |
| 2. | Metal Gear Solid | Konami |
| 3. | FIFA 99 | Electronic Arts |
| 4. | A Bug's Life | SCEE |
| 5. | UEFA Champions League | EIDOS |

Als erster Leser des Monats darf Michael Ehrlich aus München seine Top-5 zum besten geben.

1. Syphon Filter
2. Silent Hill
3. NFS: Brennender Asphalt
4. FIFA '99
5. Akuji The Heartless

...und was wird in der Industrie gespielt?

Benedikt Schüler –
Produktmanager von Electronic Arts



1. Colin Mc Rae Rally
2. Need 4 Speed - Brennender Asphalt
3. Abe's Exoddus
4. FIFA 99
5. Metal Gear Solid



LÖSUNGSBÜCHER

LÖSUNGSHEFTE

- ab DM 9,95
Abe's Oddysee
Alien Trilogy
ALUNDRA (DM 14,80)
Ark of Time
Baphomets
Fluch 1 & 2 (14,80)
Batman & Robin
BREATH OF FIRE 3
(14,80)
Broken Helix
Casper, Castlevania
Clock Tower
DAS 5. ELEMENT
Diablo
Discworld 1&2
Excalibur (14,80)
Fade to Black
Final Fantasy 7
FORSÄKEN, G-Police
Gex 3D & Rayman
HEART OF DARKNESS

Herc's Adventure
Last Report
Legacy of Kain
Little Big Adventure
MDK
MEDIEVIL (DM 14,80)
MEN IN BLACK
Nightmare Creatures
One, Overblood
Pax Corpus
Resident Evil 1 & DC
Suikoden (14,80)
SPAWN
Syndicate Wars
Stadt d. verl. Kinder
TEKKEN 1-3 (14,80)
TOMB RAIDER 3
(12,80)
Vandal Hearts
Warcraft 1+2
Warhammer 1 & 2
WILD ARMS
WILD 9
Wing Com. 3+4
X-COM, 'Z' ... usw

LÖSUNGSBÜCHER

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

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



TEL/FAX: 04921/44631
Tel. Bestellannahme
Montag-Freitag 16-20 Uhr!
Versandkosten: bei Nachnahme DM 7,20
bei Vorkasse Inland DM 4,00

ONLINE-BUCHHANDLUNG: WWW.MADROM.DE -HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
MADROM SOLUTIONS - Postfach 1115 - 26691 Emden

ACTION FIGUREN:

JE FIGUR 34,99 DM - 3 FIGUREN = 90,00 DM

METAL GEAR SOLID:

SOLID SNAKE, LIQUID SNAKE, NINJA,
MERLY SILVERBERG, PSYCHO MANTIS,
VULCAN RAVEN, REVOLVER OCELOT

CRASH BANDICOOT:

JET PACK CRASH, JET BOARD CRASH, TINY,
DR. NEO CORTEX, KOMODO MOE, COCO
BANDICOOT

SPAWN

RESIDENT EVIL 1

TEKKEN 3

WEITERE SERIEN LIEFERBAR. KOMPLETTKATALOG
ANFORDERN.

LARA CROFT STATUE = 99,00 DM

LARA CROFT WET LOOK = 59,00 DM

04131 / 850 610

PORTO: BEI NACHNAHME = 9,50 DM BEI VORKASSE: 6,00 DM

INTERNET:

WWW.GAMECENTRAL.DE

SEGA DREAMCAST 679.-Software auf Anfrage

ony Playstation dt 239.-	Maus original Sony 54.-	RGB Scart Kabel 14.-	Civilization 2 82.-
ONY Analog Dual Shock 49.-	Metal Gear Solid 89.-	RGB Scart Kabel 24.-	Hard Edge 84.-
ontrol Pad (farbig) 24.-	No Fear Downhill 74.-	mit 2 m Audio Kabel	Silent Hill 84.-
Tomb Raider 3 79.-	V3 Racing Wheel 129.-	Boot-Chip & RGB Kabel 20.-	Gex 3 Deep Cov. 79.-
Monkey Hero 84.-	X-Ploder 79.-	Ridge Racer 4 84.-	Warzone 2100 84.-
rarot Pad 2 Stück 59.-	Game Buster DELUXE 79.-	Asterix 79.-	Driver 79.-
ad Verlängerung 14.-	Retro Force 82.-	Memory Card mit LED Display	SportCar GT 79.-
nk Kabel 14.-	Racing Simulation 2 72.-	360 Speicherplätze 49.-	
Guardians Crusade 82.-	Multi Tab (4 Spieler Ada.) 59.-	720 Speicherplätze 79.-	
champions League 84.-	Einbau des Boot-Chip 29.-	Memory Card 15 Block 12.-	

PSX Multinorm-Boot Chip 5,95.-

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 !*

PLAYSOFT

Teichweg 6
35043 Marburg

Tel.: 06421 / 94100
Fax: 06421 / 47526

Internet Online-Bestellen ! <http://www.playsoft.de> E-mail: verkauf@playsoft.de

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
Telefax: 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

René Meyer

Datels neue Memory Card-Familie ist etwas besonderes: Das Speichermedium wird nicht wie gewöhnlich in einen der beiden Schächte an der Vorderseite geschoben, sondern an den Erweiterungsport an der Rückseite der PlayStation gesteckt. Ob das gutgeht?

Das Modul simuliert 72 einfache Memory Cards und kann damit maximal 1.080 Spielstände

aufnehmen. Eine spezielle Software sorgt dafür, daß Lese- und Speicherzugriffe zu den beiden Memory Card-Schächten auf das Modul umgeleitet werden: Spiele bekommen den „Betrug“ nicht mit.

Testmuster	Dataflash
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 120 DM



Das Virtual Memory System 1000 (VMS) kostet 120 Mark, wodurch die Kapazität einer einzelnen Karte für schlappe 1,66 DM zu haben ist. Angekündigt ist außerdem ein 2000er Modell mit doppeltem Umfang: Preis und Verfügbarkeit dieser 2.160-Spielstände-Karte konnte uns der deutsche Distributor Dataflash noch nicht nennen.

Eigenes Menü

Weshalb die Speicherplätze in Modulform angeboten werden, liegt in einem eigenen Bedienmenü begründet. Es dient zur Zuweisung, welche der 72 virtuellen Memory Cards welchem Schacht entsprechen soll. Die Oberfläche erscheint, wenn kurz nach dem Einschalten der PlayStation eine Controller-Taste gedrückt wird: Diese entspricht dem System, das im neuen Gamebaster Deluxe zum Einsatz kommt. Zu sehen ist das Bild einer PlayStation mit zwei eingesteckten Memory Cards. Dort ist aufgedruckt, welche virtuelle Karte welchem Schacht zugewiesen wurde - in der Standardeinstellung ist das virtuelle Karte 1 für den linken und virtuelle Karte 2 für den rechten Schacht. Die Tasten L1 und R1 wechseln zwischen beiden Schäch-

ten: X weist dem aktivierten Schacht die hervorgehobene Karte zu. Die Kreistaste läßt den Inhalt der Karte anzeigen. Mit Dreieck wird der aktuelle Schacht deaktiviert, so daß PlayStation-Spiele nicht auf eine virtuelle Karte, sondern auf eine „echte“ Karte speichern, welche in dem gewählten Schacht eingelegt ist. Der Balken links neben der PlayStation-Abbildung zeigt an, wie voll die gewählte virtuelle Karte ist.

Sind die Einstellungen abgeschlossen, wird mit der Taste Start der V-Memory-Bildschirm verlassen und das eigentliche Spiel aufgerufen. Dieses „glaubt“, es würde auf eine normale Memory Card speichern, schreibt aber in Wirklichkeit in den Virtual Memory.

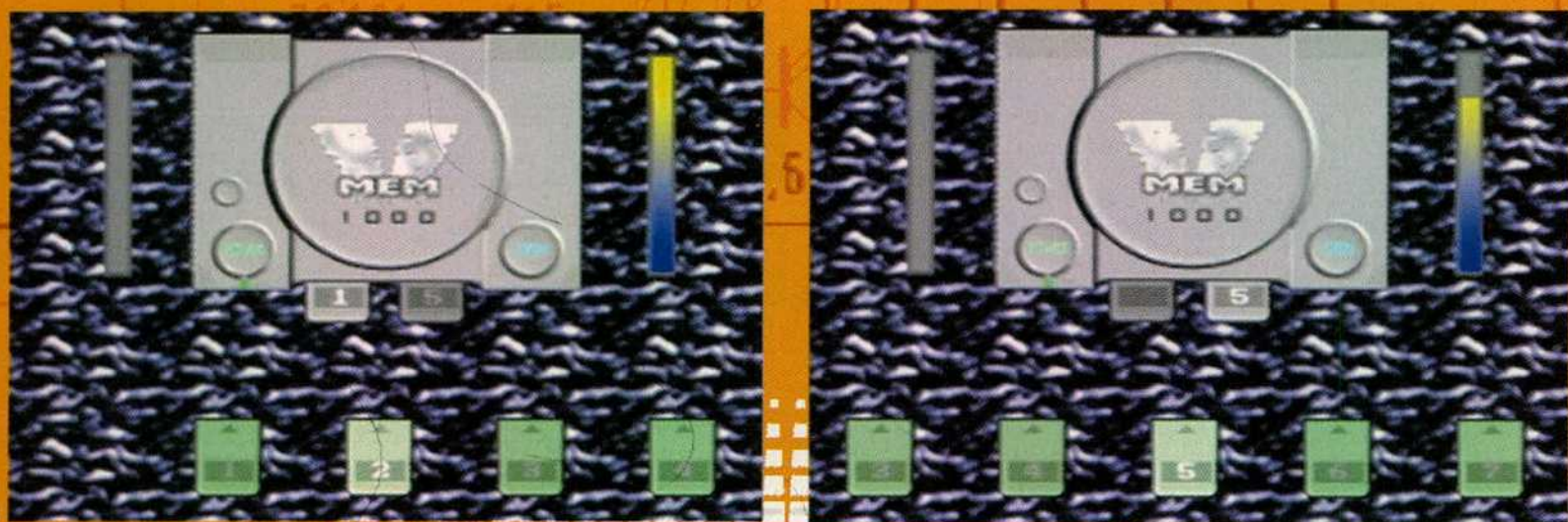
Das System arbeitet mit einem Komprimierverfahren, was in der Vergangenheit immer wieder für Probleme bei Memory Cards sorgte. In unserem mehrwöchigen Einsatz erlebten wir allerdings keine diesbezüglichen Merkwürdigkeiten oder gar Datenverluste. Freilich haben wir das System nicht mit 1.080 Spielständen ausgereizt - erfahrungsgemäß ist der tatsächliche Speicherplatz geringer, da sich die Savegames einiger Spiele schlecht oder gar nicht komprimieren lassen.

Schwachpunkte

Allerdings sind uns eine ganze Reihe von Schwachpunkten aufgefallen, die ihre Ursache in Designmängeln haben. Der Zugriff auf eine bestimmte virtuelle Karte dauert zu lange, wenn zwischen



Das Kopieren oder Verschieben einzelner Dateien, bzw. das Löschen einer gesamten Memory Card muß weiterhin über den Memory Card Manager der PlayStation erfolgen.



Der Zugriff auf weit auseinanderliegenden Karten dauert etwas lange.

zwei Karten gewechselt werden soll, die weit auseinander liegen - etwa Nummer 5 und Nummer 60. Sinnvoll wäre es gewesen, Tasten zuzuordnen, um gleich zehn Nummern weiterspringen zu können, oder auf den grafischen Blätter-Effekt zu verzichten.

Noch ärgerlicher ist die Zuweisungsdauer: Das VMS benötigt ganze 24 Sekunden, bis eine virtuelle Karte einem Schacht zugewiesen ist. Weil nach dem Einschalten der PlayStation zunächst eine Zuweisung erfolgt, verzögert sich das Starten der Konsole erheblich.

Datel liefert zudem keine Funktionen mit, um Spielstände zu verwalten - etwa virtuelle Karten komplett zu löschen, Spielstände von einer Karte zur anderen zu übertragen oder Daten zwischen vir-

tuellen und „echten“ Karten auszutauschen. Das geht nur über den Memory Card Manager, der in der PlayStation eingebaut ist. Er wird vom VMS-Menü über die Taste Select erreicht. Das Programm fordert nun auf, den Deckel der PlayStation zu öffnen und X zu drücken. Daraufhin startet die Konsole neu und landet im Hauptmenü, in dem der Memory Card Manager angewählt werden kann. Diese Verfahrensweise ist natürlich umständlich.

Auch eine Übersicht, welche Spielstände auf welcher virtuellen Karte abgelegt sind, fehlt. Die haben zwar andere Speicherlösungen hoher Kapazität auch nicht, doch beim VMS bietet es sich geradezu an, eine Suchfunktion zu implementieren, die am einfachsten mit einer alphabetischen

Auflistung aller Spielstände über die einzelnen virtuellen Karten hinweg realisierbar gewesen wäre.

► Gegenüber herkömmlichen Memory Cards kann das VMS allenfalls mit seiner großen Kapazität punkten, ansonsten sind die konventionellen Speicherkarten praktischer: Der Seitenwechsel geht schneller und kann jederzeit, auch während das Spiel läuft, vorgenommen werden. Außerdem sieht man auf Anhieb, welche virtuelle Karte gerade aktiv ist. Beim VMS muß dazu das Spiel beendet und die Konsole neu gestartet werden. Zu beachten ist außerdem, daß das VMS nicht zusammen mit einem Cheatmodul eingesetzt werden kann, weil es den gleichen Steckplatz benutzt.

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

JOY TECH GERMANY

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

Scart Kabel
al
station kompatibel
ng
1-Ausgänge für
ereo-Anlage
Arcade Gun,
n Unterstützung

JORDAN-GP-LENKRAD V2

station™ kompatibel
sammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
ebaute Elektromotoren für Force-Feedback-Action
patibel mit allen gängigen Modi: Dual Shock™ Digital,
Shock™ Analog, Namco Negcon™ Analog und
™ Digital
schaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
4 m Kabel zum Lenkrad
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>



Einblick APE ESCAPE

play zu Besuch bei den Entwicklern

Ausblick E3-MESSE

Das Mekka der Videospiele

Überblick SPEED FREAKS



Mario Kart 32 auf dem Prüfstand

Augenblick!

Driver, Omega Boost, Legacy of Kain
Soul Reaver, GTA - London, No Fear
Downhill Mountain Biking, Legend of
Mana, 3Xtreme...

umfassende und
informativ 148 Seiten

die nächste **play**
ist ab 26. Mai
überall erhältlich

IMPRESSUM

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play PLAYSTATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektronpost: redaktion@playplaystation.com

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 Bogen,
Burkhard Weiss

Textkorrektur:
Barbara Strobel, Markus Strobel

Freie Mitarbeiter:
Gunter Glos, René Meyer,
Michael Holzapfel, Mathias Neuman,
Andreas Binzenhöfer, Philipp Noack

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.

Titel:
Eidos Interactive, Pumpkin Studios,
play PLAYSTATION

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigen-Verkauf:
Maren Binder
Tel.: 09 31 / 4 06 91 13
Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION
abonnieren:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektronpost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1999 by play PLAYSTATION,
Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.

Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung über-
nommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion
lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich
eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie
dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und ver-
pflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung
Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die
Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play
PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen
und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler
enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen
werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATI-
ON erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuel-
len Patentschutzes, auch
werden
Warennamen
ohne Gewähr-
leistung einer frei-
en Verwendung
benützt.

CHEATS & INFO
09 31-40 69 17
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play
PLAYSTATION

Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
Laden, kein Versand!
lynatex
Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



& LÄDEN

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

Rechtzeitig vorbestellen!
voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!



SILENT HILL (JUNI) 89,95

JETZT NEU:
SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK
239,-
PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
- UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
- CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
- NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN
- CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
- CONTROLLER-VERLANGERUNG 19,95
- ORIG. CD-CASE-BUNDLE 69,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
- ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95



DRIVER (MAI) 89,95

- GAMEMASTER DELUXE - SCHUMMELMOD. 89,95
- CHEATMASTER - BLAZE 29,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
- X-PODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- X-PODER PROFESSIONAL (APRIL) 134,95



Crash Band. 2 - Platinum 49,95



G-Police - Platinum 49,95

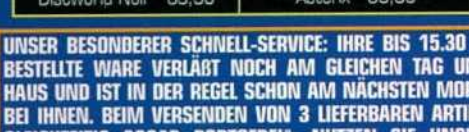
- RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß) ... 16,95
- LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) ... 129,95
- LENKRAD DUAL FORCE WHEEL 149,95
- JOYSTICK JOYTECH BID-GRIP 34,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) ... 59,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) ... 69,95
- MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (VER. FARB.) ... 29,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) ... 29,95
- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) ... 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95
- MOUSE LOW BUDGET 34,95
- MULTI TAP LOW BUDGET 49,95



Croc 2 (Juni) 89,95



K.K.N.D. 89,95



Discworld Noir 89,95



Asterix 89,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER
HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN
BEI 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 NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTEL-
ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN
AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, 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.

* gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

magazin

ERWUNSCHT

Fax 0931/571602

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

- | | | | |
|-------------------------------|-------|--------------------------------|-------|
| ABE'S EXODUS | 79,95 | BUST A MOVE 2 | 49,95 |
| BUST A MOVE 3 | 49,95 | COMMAND & CONQUER 1 | 44,95 |
| CHILL | 44,95 | C & C 2: ALARMSTUFF ROT (JUNI) | 49,95 |
| CONSTRUCTOR | 49,95 | COOL BOARDERS 2 | 49,95 |
| CRIME KILLER | 49,95 | CRASH BANDICOOT 2 | 49,95 |
| CYBALL ZONE | 29,95 | CROC | 44,95 |
| DEATHTRAP DUNGEON | 49,95 | DESTRUCTION DERBY 2 | 49,95 |
| DEVIL'S DECEPTION | 54,95 | FIFA '98 (MAI) | 49,95 |
| DIABLO | 49,95 | FINAL FANTASY VII (MAI) | 49,95 |
| FORSKEN | 49,95 | G-POLICE | 49,95 |
| IRON & BLOOD | 49,95 | GRAN TURISMO (MAI) | 49,95 |
| MONOPOLY | 69,95 | GRAN THEFT AUTO | 44,95 |
| NHL BREAKAWAY HOCKEY | 49,95 | HEART OF DARKNESS (APRIL) | 44,95 |
| NINJA - SHADOW OF DARKNESS | 49,95 | HERCULES | 49,95 |
| O.D.T. | 49,95 | INT. SUPERSTAR SOCCER PRO. | 49,95 |
| POWER BOAT RACING | 49,95 | INT. TRACK & FIELD | 44,95 |
| R-TYPES | 74,95 | JURASSIC PARK | 49,95 |
| RISIKO | 69,95 | MICRO MACHINES V3 | 49,95 |
| RIVEN (MYST 2) | 69,95 | MICKY'S WILD ADVENTURES | 49,95 |
| S.C.A.R.S. | 49,95 | MOTO RACER | 44,95 |
| SENTINEL RETURNS | 44,95 | PANDEMONIUM | 49,95 |
| SHADOW GUNNER | 49,95 | PORSCHE CHALLENGE | 49,95 |
| SPACE JAM | 49,95 | RAYMAN | 44,95 |
| SUPERCROSS (J. McGRATH) | 49,95 | RESIDENT EVIL 1 | 44,95 |
| VIGILANTE 8 | 49,95 | RIDGE RACER REVOLUTION | 49,95 |
| WARHAMMER 1 (IM SCHATTEN...) | 49,95 | ROAD RASH | 44,95 |
| WARHAMMER 2 (DARK OMEN) | 49,95 | SOUL BLADE | 49,95 |
| WILD NINE'S - SPECIAL EDITION | 69,95 | SOVIET STRIKE | 44,95 |
| WWF IN YOUR HOUSE | 49,95 | TEKKEN 2 | 49,95 |
| WWF WARZONE | 69,95 | TOCA TOURING CAR | 44,95 |
| ABE'S ODDYSEE | 49,95 | TOMB RAIDER 1 | 49,95 |
| ADIDAS POWER SOCCER | 49,95 | TOMB RAIDER 2 | 49,95 |
| AIR COMBAT | 49,95 | TRUE PINBALL | 49,95 |
| ALIEN TRILOGY | 44,95 | V-RALLY | 49,95 |
| | | WIPEOUT 2097 | 49,95 |
| | | WORMS | 44,95 |

PLATINUM-EDITION

- ABE'S ODDYSEE 49,95
- ADIDAS POWER SOCCER 49,95
- AIR COMBAT 49,95
- ALIEN TRILOGY 44,95



RIDGE RACER TYPE 4 89,95

- MONKEY HERO 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 (MAI) 89,95
- NFL EXTREME 89,95
- NHL '99 89,95
- NHL FACE OFF '99 89,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING (MAI) 89,95
- OMEGA BOOST (JUNI) 89,95
- POPOULOS - THE 3RD COMING 89,95
- POY POY 2 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
- R-TYPE DELTA (MAI) 79,95
- RACING SIMULATION 2 89,95



Sports Car GT 89,95



Metal Gear Solid 89,95



Warzone 2100 89,95



Castrol Honda SB 89,95

- RALLYMASTERS (JULI) 79,95
- RC STUNT COPTER (JULI) 89,95
- RETRO FORCE 89,95
- RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL) 89,95
- RUGRATS (MAI) 89,95
- RUNNING WILD 79,95
- SABOTEUR (JUNI) 89,95
- SHANGHAI TRUE VALOR 89,95
- SILENT HILL (JULI) 89,95

- SMASH COURT TENNIS: A. KOORN (JUNI) 89,95
- SPEED FREAKS (JUNI) 89,95
- SPORTS CAR GT 89,95
- STAR WARS: EPISODE 1-DUNKLE BJ (JUNI) 89,95
- STREETFIGHTER ALPHA 3 (MAI) 79,95
- STREETFIGHTER COLLECTION 2 79,95
- STREET SKATER 89,95



Tomb Raider 2 - Plat. 49,95



Tomb Raider 3 99,95



Syphon Filter (Juni) 89,95



Star Wars Ep. 1 89,95



Gex 3: Deep Cover G. 99,95

- SWING (MAI) 74,95
- SYPHON FILTER (JUNI) 89,95
- T'AI FU (MAI) 79,95
- TANKTICS (JUNI) 84,95
- TEKKEN 3 89,95
- TOCA TOURING CAR 2 89,95
- TOMB RAIDER 3 89,95
- TOMORROW NEVER DIES (JULI) 89,95
- TRAP RUNNER (APRIL) 89,95
- TUNGUSKA (JUNI) 84,95
- UBIK (APRIL) 99,95
- UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99 99,95
- V-RALLY 2 (JUNI) 89,95
- VIRUS (APRIL) 89,95
- WARZONE 2100 89,95
- WCW VS. NWO: THUNDER 79,95
- WHEEL NUTS (JUNI) 99,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT) 69,95
- WING OVER 2 79,95
- WWF ATTITUDE (MAI) 84,95
- X-GAMES PRO BOARDER (MAI) 89,95
- YOYO'S PUZZLE PARK 84,95



Need For Speed 4 89,95



FIFA '98 - Pt. 49,95



Final Fantasy VII - Pt. 49,95



Gran Turismo - Pt. 49,95

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.

* gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

ERWUNSCHT

Fax 0931/571602

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

Ravensburger® goes

PlayStation®

Steigen Sie ein in fantastische Abenteuer vergangener Epochen und erleben Sie ungeahnten Spielspaß



Das Grab des Pharaos

Jagen Sie Grabräuber im alten Ägypten 2000 vor Christus. Lassen Sie sich fesseln von einer längst vergangenen, grandiosen Szenerie, wiedererweckt in perfekter, meisterhafter 3D Grafik.

Ab 12 Jahren



Versailles Verschwörung am Hof

Machen Sie einen Zeitsprung zurück ins Versailles von 1685. Finden Sie sich wieder in über 40 originalgetreu ausgestatteten Schauplätzen am Hof, die mit Omni-3D-Technik aufwendig rekonstruiert wurden und erleben Sie spannende Abenteuer am Hofe des Sonnenkönigs.

Ab 12 Jahren

Notwendiges Zubehör:
Memory Card 1 Block,
mauskompatibel

<http://www.ravensburger.de/interactive>

Ravensburger®