



64
SEITEN!

NTSC-TEST: LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE!

07/99 Juli

DM 6,50

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



PLAY PLAYSTATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

6 SEITEN
TIPS & TRICKS

PLAYER'S GUIDE ZU WARZONE 2100 (TEIL 2)
HEATS UND GAMEBUSTER-CODES
J DEN AKTUELLESTEN GAMES

 **V-RALLY 2**

BESSER ALS
COLIN McRAE RALLY?

 **BUGS BUNNY
AUF ZEITREISE**

FRECHER CARTOONSPASS
FÜR GROSS UND KLEIN!

 **OMEGA BOOST**

400 TONNEN STAHL VON
POLYPHONY DIGITAL!

AUF DIE PROBE GESTELLT:

LEGACY OF KAIN

Soul Reaver

DER NEUE KÖNIG DES ACTION-ADVENTURES!



70 SEITEN
ÜBER DIE GRÖSSTE
VIDEOSPIELMESSE
DER WELT!

FEAR FACTOR • JADE COCOON • SPYRO 2 • RESIDENT EVIL 3 • DINO CRISIS
SHADOW MAN • WWF ATTITUDE • FIGHTING FORCE 2 • GRAN TURISMO 2
DESTRUCTION DERBY 3 • WIP3OUT • FIFA 2000 • TOMORROW NEVER DIES
VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE • KILLER LOOP • TOMB RAIDER 4 • ALIEN RESURRECTION

Und du hast gedacht,
die Schule macht
dich verrückt



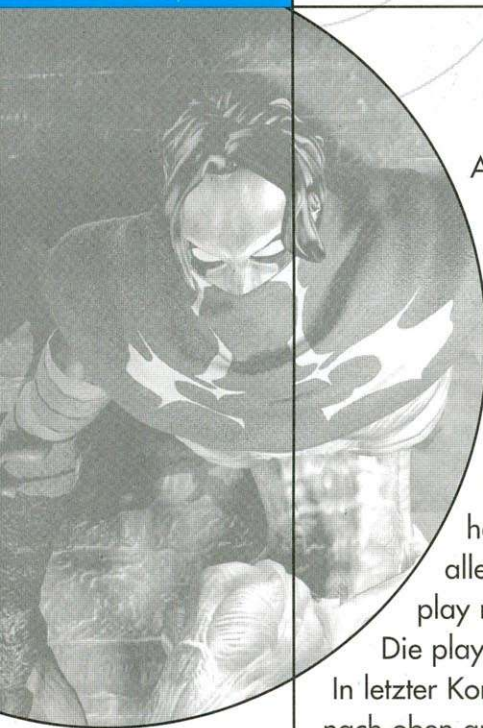
ERSCHEINUNGSTERMIN: ANFANG JULI 1999



Inner Workings Ltd © and Plane Crazy © 1997-99. All rights reserved.
Published under exclusive license from Inner Workings Ltd. by Project Two Interactive BV. A PMR Group Company.
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Project Two Interactive, B.V. - P.O. Box 6190 - 2001 HD Haarlem - The Netherlands - Tel: +31 (0)23 5341559 - Fax +31 (0)23 5322327 - <http://www.project2.com>



Liebe Leser

Ausnahmsweise lest Ihr in dieser play ein höchst persönliches Editorial. Während ich diese Zeilen tippe, wird mit klar, daß es bis auf sporadische „Gastspiele“ (Gran Turismo 2 geb' ich definitiv nicht ab!) wohl meine letzten in der play sein werden. Schweren Herzens gebe ich den Posten des Chefredakteurs an Sven ab, selbst in dem Wissen, daß sich der Bursche die Führung der play mehr als verdient hat. Zu groß ist CyPress geworden, als daß ich mich emotional weiterhin nur an ein Objekt binden könnte. Seit mehreren Wochen in redaktionellen Belangen als höchste Instanz hauptverantwortlich für alle drei CyPress-Magazine, ist es mir trotz allem Bemühen um objektive Entscheidungen praktisch unmöglich, der play nicht zumindest unterschwellig die höchste Priorität beizubemessen.

Die play ist mein Baby, das Team meine Freunde und der Job mein Leben. In letzter Konsequenz bleibt mir also gar nichts anderes übrig als die Flucht nach oben anzutreten, was ja nicht unbedingt das schlechteste ist, in mir momentan trotzdem einzig Wehmut weckt.

Zeit also, sich nicht nur prophylaktisch zu bedanken, sondern aus tiefstem Herzen bei jedem einzelnen meiner Redakteure und Layouter, ohne deren nicht alltäglichen Spirit und über alle Maßen vorhandenes Engagement die play nicht da wäre, wo sie heute ist, und das ist auch ohne CD verdammt weit oben.

Und wie zum Beweis, daß es ohne den „Chefe“ noch einen Tick besser geht, haben meine Jungs eine brachiale 164-Seiten Ausgabe aus dem Boden gestampft, die nicht nur CyPress-intern einige Rekorde sprengen dürfte. Speziell der 70-seitige E3-Bericht über die alljährlich stattfindende und weltgrößte Videospielemesse erschlägt Euch förmlich mit allem Wissenswerten und Interessanten, nichts blieb uns im von Sonne und Schönheiten verwöhnten Los Angeles verborgen. Außerdem haben wir Star Wars: The Phantom Menace gesehen, aber das nur am Rande...

Viel Spaß beim Lesen und Zocken wünscht Euch

Ever Stephan

Chefredakteur a.D.

**„Mein Hirn ist während der Produktion
dieser Ausgabe restlos verdampft!“**

Originalzitat Toni Opl während des Schreibens dieses Editorials



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999

Seite 16-74
Seite 91-112



Seite 154-155

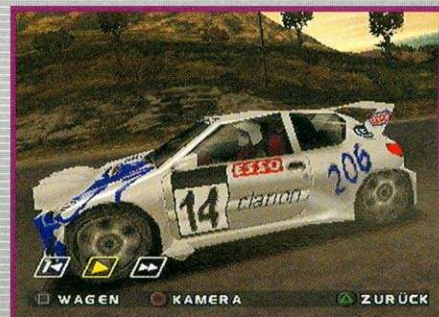
Platinum Games



Jade Cocoon
Seite 38-39



Spyro 2
The Dragon
Seite 98



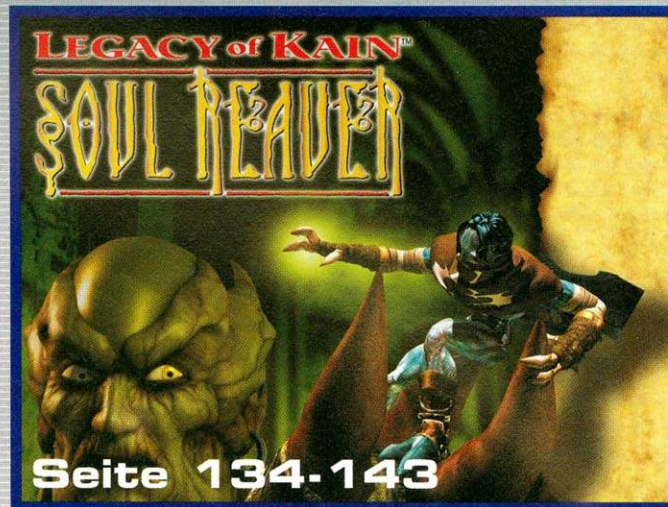
V-Rally 2
Seite 146-151



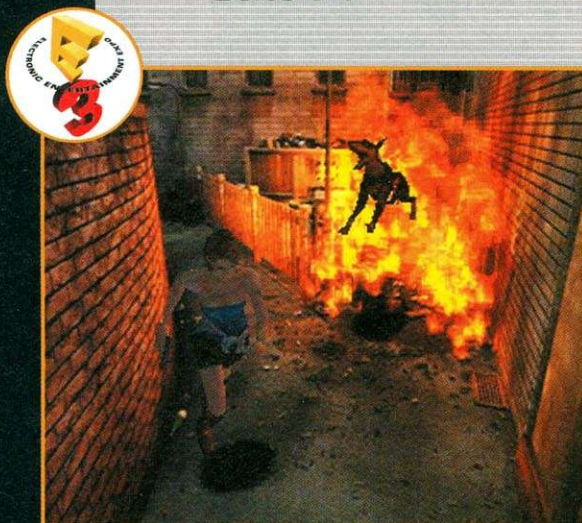
Ace Combat 3
Electrosphere
Seite 71



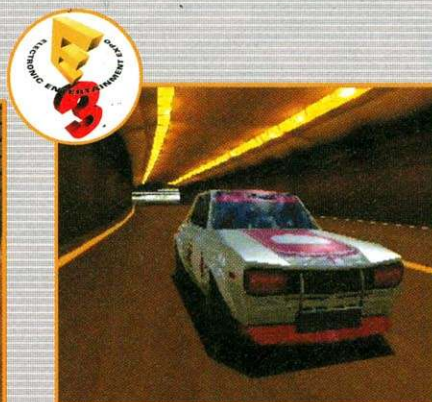
Killer Loop
Seite 37



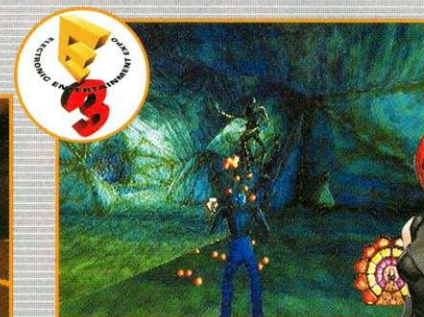
Seite 134-143



Resident Evil 3
Nemesis
Seite 32-33



Gran Turismo 2
Seite 96-97



Shadow Man
Seite 24-25



Dino Crisis
Seite 34-35



Omega Boost

Seite 144-145



Ape Escape

Seite 122-123



Lunar Silver Star Story Complete

Seite 114-117



Bugs Bunny auf Zeitreise

Seite 126-132

Play Mail 6-11

Play News 12-15

Play Charts 158

Play Appendix 156-157

Next Play 162

Impressum 162

Wertungssystem 113

Hefte nachbestellen 113

Play Cover

Soul Reaver Legacy of Kain 134-143

Special Screen

E3 Show 16-74, 91-112

Play Tech

Bleem! 160

Test Screen

Ape Escape 122-123

Attack of the Saucerman 124

Bugs Bunny auf Zeitreise 126-132

Colin McRae Rally - Platinum 155

Evil Zone 125

FIFA 98 Die WM-Qualifikation - Platinum 154

Final Fantasy VII - Platinum 154

Gran Turismo - Platinum 155

Lunar Silver Star Story Complete - Import 114-117

Omega Boost 144-145

Point Blank 2 - Import 120

Rampage 2 Universal Tour 153

Shadow Madness - Import 118-119

Three Sixty 121

V-Rally 2 Championship Edition 146-151

Play Tips

A Bug's Life, Apocalypse, Darkstalkers 3 Vampire

Saviour, GTA Grand Theft Auto - Platinum, GTA

London 1969, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter,

Ridge Racer Type 4, Rollcage, Tiger Woods 99, Triple

Play 2000, Victory Boxing 2 75-81

Gamebuster Codes 82

Player's Guide Warzone 2100 - Teil 2 83-90

Play Competition

Crystal Dynamics 133

Tips & Tricks
inFormation

INHALT 07/99

- 07/99 Seite 119
- 07/99 Seite 120
- 07/99 Seite 121
- 07/99 Seite 122
- 07/99 Seite 123
- 07/99 Seite 124
- 07/99 Seite 125
- 07/99 Seite 126
- 07/99 Seite 127
- 07/99 Seite 128
- 07/99 Seite 129
- 07/99 Seite 130
- 07/99 Seite 131
- 07/99 Seite 132
- 07/99 Seite 133
- 07/99 Seite 134
- 07/99 Seite 135
- 07/99 Seite 136
- 07/99 Seite 137
- 07/99 Seite 138
- 07/99 Seite 139
- 07/99 Seite 140
- 07/99 Seite 141
- 07/99 Seite 142
- 07/99 Seite 143
- 07/99 Seite 144
- 07/99 Seite 145
- 07/99 Seite 146
- 07/99 Seite 147
- 07/99 Seite 148
- 07/99 Seite 149
- 07/99 Seite 150
- 07/99 Seite 151
- 07/99 Seite 152
- 07/99 Seite 153
- 07/99 Seite 154
- 07/99 Seite 155
- 07/99 Seite 156
- 07/99 Seite 157
- 07/99 Seite 158
- 07/99 Seite 159
- 07/99 Seite 160
- 07/99 Seite 161
- 07/99 Seite 162
- 07/99 Seite 163
- 07/99 Seite 164
- 07/99 Seite 165
- 07/99 Seite 166
- 07/99 Seite 167
- 07/99 Seite 168
- 07/99 Seite 169
- 07/99 Seite 170
- 07/99 Seite 171
- 07/99 Seite 172
- 07/99 Seite 173
- 07/99 Seite 174
- 07/99 Seite 175
- 07/99 Seite 176
- 07/99 Seite 177
- 07/99 Seite 178
- 07/99 Seite 179
- 07/99 Seite 180
- 07/99 Seite 181
- 07/99 Seite 182
- 07/99 Seite 183
- 07/99 Seite 184
- 07/99 Seite 185
- 07/99 Seite 186
- 07/99 Seite 187
- 07/99 Seite 188
- 07/99 Seite 189
- 07/99 Seite 190
- 07/99 Seite 191
- 07/99 Seite 192
- 07/99 Seite 193
- 07/99 Seite 194
- 07/99 Seite 195
- 07/99 Seite 196
- 07/99 Seite 197
- 07/99 Seite 198
- 07/99 Seite 199
- 07/99 Seite 200

Player's Guide Warzone 2100

Seite 83-90

Gamebuster Codes

Seite 82

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!

Seite 75-81



PLAY MAIL

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: mailus@playplaystation.com



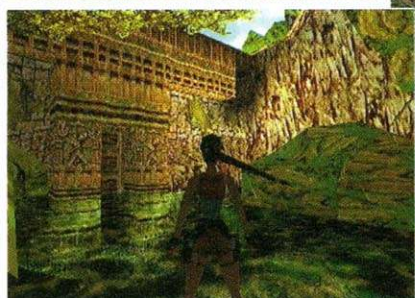
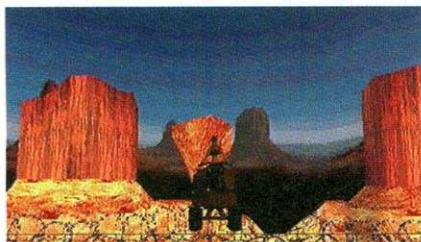
Hi play-Redaktion!
Die obligatorische Schleimerei fällt hier einmal weg. Mein Hauptanliegen ist folgendes: Die PlayStation ist tot. Nachfolger über Nachfolger. Crash Bandicoot 3, Tomb Raider III, FIFA 99 - um nur die bekanntesten Beispiele zu nennen. Und teilweise sind die Fortsetzungen noch nicht mal besser.

Beispiel Tomb Raider: Im ersten Teil waren es noch richtig komplexe Höhlenwelten mit viel Action und kniffligen Rätseln. Im dritten Teil aber rennt man drei Stunden, um einen Gegner wegzubolzen. Außerdem sind wer weiß wie viele Schalter zu aktivieren, von denen man meist eh nicht weiß, wofür die gut sind. Ich könnte mich noch Stunden aufregen. Aber ich denke, daß ich vielen Playstation-Usern damit aus der Seele spreche.

Eberhard Schnorr



Hi liebe play PLAYSTATION,
ich finde Eure Zeitschrift einfach nur geil, besonders Cover und Design gefallen mir.
Ihr seid immer topaktuell, gerade bei den



Tomb Raider III

Spieletests, die meiner Meinung nach immer ehrlich und fair getestet sind. Ok., ich finde ihr macht etwas zu viel Werbung rein, aber ohne Werbung würde sich eine derart vollgepöpfte Zeitung wohl nicht halten können. Das wollte ich eigentlich nur mal loswerden. Was ich eigentlich fragen wollte: In der Ausgabe vom 05/99 habt ihr Lara Croft in Tomb Raider I zum miesesten Babe gewählt??? Das kapiert' ich einfach nicht. Ihr müßt doch verstehen, daß zu der Zeit spitze BHs total in waren. Kann es sein, daß dieser Bericht eine eifersüchtige Mitarbeiterin geschrieben hat?

Zum Schluß habe ich noch was für alle Leser. Als ich gestern im Netz surfte, habe ich eine total geniale Page gefunden (die könnte von Euch sein). Da sind total viele Cheats und Gamebuster Codes drin. Ja ich weiß, Ihr habt auch sehr viele, aber diese Seite hat es in sich. Schaut mal unter der Adresse „www.psx-cheats.de“ nach. Tschüß, bis bald und gute Nacht. Ich kaufe Euch weiter, keine Frage.

mfg Sven



Das mit Lara hast Du leicht mißverstanden. Nicht wir haben dem Eidos-Babe diese Auszeichnung verliehen, sondern die Besucher von „www.spacebastards.com“. Eigentlich sollte auf der E3 die „feierliche“ Auszeichnungsveranstaltung stattfinden, doch aus uns nicht bekannten Gründen kam es nicht dazu. Allerdings geben wir zu, auch inner-

halb des play-Teams mag sich nicht jeder mit Lara anfreunden - zumindest nicht mit der virtuellen.

Da die Cheats der von Dir genannten Internet-Page teilweise wirklich aus unserem Heft stammen, hast Du mit Deiner Aussage gar nicht mal so unrecht. Sie könnte wirklich von uns sein.



Hi play PLAYSTATION-Team
Nach einigen Überlegungen habe ich mich dazu entschlossen Euch zu schreiben und mit ein paar Fragen zu belästigen.

1. Ich möchte mir gerne den RPG-Klassiker Lunar Silver Star Story bestellen und wollte wissen, ob der Titel einen Importschutz wie bspw. Final Fantasy VIII hat. Wißt Ihr schon etwas darüber? Oder besteht die Möglichkeit, daß Lunar als PAL-Version erscheint? Das wäre fast zu schön um wahr zu sein.



Reiko Nagase

2. Besteht Reiko Nagase aus dem PlayStation 2-Demo eigentlich aus NURBS oder einfachen Polygonen?

3. Wird Konami Silent Hill für den deutschen Markt entschärfen?

So, das war's. Macht weiter so mit Eurem tollen Magazin, welches die Konkurrenz alt aussehen läßt. Besonders die Importtests finde ich spitze.

CU

robert@net4you.co.at



1. Momentan sind nur japanische Importspele mit der Mod-Chip-Abfrage versehen. Wenn Deine PlayStation mit einem entsprechenden Chip ausgestattet wurde, kannst Du US-Versionen wie Lunar Silver Star Story weiterhin ohne Probleme spielen.

2. Ziemlich sicher besteht Reiko aus einfachen Polygonen. NURBS sind im Moment noch zu datenintensiv, um sie in Echtzeit zu berechnen, und finden deshalb hauptsächlich in vorgerenderten Objekten Verwendung.

3. Silent Hill wird in Deutschland 100%ig der japanischen Version entsprechen, und dadurch eine ganze Ecke weniger moralisch bedenklich als die US-Variante sein. Die Kinder-ähnlichen Gegner - und sei'n sie noch so dämonisch - sind dann durch wirkliche Monster ersetzt, was dem Thrill keinen Abbruch tut und unter den gestrengen Augen der BPJS sicher Gefallen finden wird.



Hallo play-Redaktion, wir lesen Eure Zeitung sehr gerne, sie ist sehr interessant. Wir hätten da mal zwei Fragen:

1. Habt Ihr noch mehr Codes für Need for Speed IV?
2. Ihr habt in einer Ausgabe von play PLAYSTATION angekündigt, ein Übersetzungsbuch für PlayStation-Fachbegriffe beizulegen. Wann kommt das Heft?

Viele Grüße von Euren treuen Lesern Henrik und Fabian aus Neuenmarkt



1. Im Moment haben wir keine weiteren Cheats für EAs High Speed-Raserei.
2. Und haben nicht zuviel versprochen: Seit der letzten Ausgabe findest Du die neue Rubrik „play Appendix“ im Heft, in der Begriffe aus der Welt der Videospiele einfach und für jedermann verständlich erklärt werden - hoffen wir zumindest.



Hallo play PLAYSTATION Team, ich möchte gar nicht erst drumherum reden und gleich zu meiner Kritik kommen. Grundsätzlich ist es ja lobenswert, daß Ihr 16 Seiten Tips und Tricks präsentiert. In der Ausgabe 4/99 wurden die FIFA 99-Cheats abgedruckt, die natürlich mit der PAL-Version nicht funktionierten. Man hat eben vergessen, hinzuzufügen, daß sie wohl von der US-Version stammen. Ausgabe 6/99 dann wieder FIFA 99-Cheats (Super Spieler). Die ebenfalls nicht funktionierten. Was habt Ihr



FIFA 99

diesmal vergessen? Das waren nur Beispiele - auf Wunsch gerne mehr. Es ärgert einen maßlos und man verliert die Lust am Lesen, weil man keinem Cheat mehr trauen kann. Siehe auch den Formel 1 '98-Test in Ausgabe 11/98! Das müßt Ihr Euch gefallen lassen. Natürlich steckt dahinter System: Leser ködern mit spektakulären Cheats. Denn Nicht-Abonnenten kaufen nicht gleich jede Ausgabe, sondern schmökern erst in diversen Zeitschriften und greifen dann zu, wenn etwas für sie dabei ist. Hinterher kann man ja immer revidieren, siehe F1 '98. Hat sich trotzdem gut verkauft, oder??

PFUI!

Ronny, Apolda

FREAK'S SHOP

A Bugs Life JR	79.95	Need for Speed 4	84.95
Abe's Exodus JR	69.95	Nightmare Creatures	69.95
Actua Golf 3 SP	69.95	ungeschnitten - rotes Blut	
Actua Ice Hockey 2	69.95	Overblood & uncut	69.95
Actua Pool SP	69.95	Point Blank & Gun	129.95
Actua Soccer 3 SP	69.95	Populous STR	79.95
Akuji A	79.95	Premier Manager 99	69.95
Apocalypse	79.95	Pro Golf SPO	79.95
Asterix JR	79.95	Pro Pinball Big Race	74.95
Big Air SP	74.95	R-Type Delta A	79.95
Blasto JR	59.95	Racing Simulation 2	79.95
Blood Lines A	69.95	Rally Cross 2 R	74.95
Blood Omen 2 (06) A	79.95	Retroforce A	79.95
Brahma Force A	59.95	Ridge Racer 4 R	79.95
Breath of Fire & T-Shirt	59.95	Risiko STR	69.95
Drachentiger & Pin	59.95	Rplacage R	79.95
Bugs Bunny (06) JR	84.95	Rugrats JR	84.95
Bust-A-Move 4 G	64.95	Sentin' Returns STR	59.95
Carnageddon (06)	84.95	Shanghai G	84.95
Civilization 2 STR	84.95	Small Soldiers A	79.95
Cool Boarders 3 SP	89.95	Sports Car GT	79.95
Crash Bandicoot 3	79.95	Street Skater SP	84.95
Croc 2 (06.99) JR	84.95	Streetfighter Coll. 2	79.95
Dreams A	79.95	Tai-Fu JR	84.95
Driver (06.99) RO	84.95	Tekken 3 B	89.95
Fluid <a> G	59.95	Test Drive 4x4 R	79.95
Formel 1 '98 R	69.95	Tetris + G	69.95
G-Police 2 (06)	84.95	Theme Hospital STR	79.95
Grab des Pharaos ADV	84.95	Tiger Woods 99 SP	84.95
Granstream Saga	74.95	Tilt G	69.95
Guardians Crusade	84.95	Time to kill A	69.95
Hard Edge	84.95	Toca Touring Car 2	69.95
Hugo 1 / 2 JR	je 84.95	Treasures of the Deep	79.95
International Superstar	84.95	UEFA '99 SP	84.95
Soccer '98 & Demo	69.95	V-Rally 2 (06) R	89.95
KKND - Krossfire STR	84.95	Victory Boxing 2	69.95
Mega Man div. JR	je 79.95	Warzone 2100 STR	84.95
Monopoly	69.95	Wild Arms RO	69.95
Mr. Domino JR	69.95	Wing Over 2 A	84.95
Music G	79.95	WWF Warzone	59.95
		Yoyo's Puzzle Park	79.95
		Z STR	59.95
		...und viele andere!	



Sonderangebote:

49,95 **49,95**

Actua Golf SP	39.95	Cyball Zone SP	39.95	Moto Racer R	44.95	S. Match Soccer SP	39.95
Actua Ice Hockey	39.95	Cyberscape R	29.95	MTV - Slamscape A	29.95	S. Puzzle Fighter G	39.95
Actua Soccer Club E	29.95	Croc Omen STR	44.95	Newman Haas Racing	49.95	Supersnail Racer <a>	29.95
Adidas Power Soccer	49.95	Darklight Conflict A	29.95	NHL Face Off '98 SP	49.95	Swagman R	44.95
Alien Trilogy A	39.95	Darkstalker B	29.95	NHL Hockey '97 SP	39.95	Tekken 2 B	39.95
Alundra RO	49.95	Deathtrap Dungeon	49.95	NHL Powerplay Hockey	29.95	Test Drive 4 R	44.95
Armored Core A	39.95	Destruction Derby 2	39.95	NHL Powerplay H.98	39.95	Thunderhawk 2	29.95
Assault Riggs A	39.95	Diablo STR	44.95	Novastorm SH	39.95	Thunderhawk 2 <a>	49.95
A. Senna Kart Duel	44.95	Dodg'em Arena <a>	39.95	O.D.T. A	44.95	ungeschnittene PAL-Version	
A. Senna Kart Duel 2 R	49.95	Dynasty Warriors B	29.95	Oddworld ADV / JR	44.95	Toca Touring Car R	44.95
Azure Dreams RO	49.95	Explosive Racing R	49.95	Olympic Games SP	44.95	Tombraider 1 & 2	je 44.95
B-Movie <a> A	39.95	FIFA '97 SP	39.95	One	44.95	Total DrivinR	29.95
Battle Sport A	39.95	FIFA '98 SP	44.95	Overboard A	29.95	Total NBA '98 SP	49.95
Beast Wars A	49.95	Final Fantasy 7 RO	44.95	Pandemonium JR	39.95	True Pinball G	39.95
Black Dawn A	29.95	Final Fantasy 7 & dt. 4c	49.95	Pandemonium 2 JR	44.95	Tunnel B1 A	39.95
Blam Machinehead	39.95	Spieleberater	59.95	Perfect Weapon A	29.95	Unholy War STR	44.95
Blast Radius A	44.95	Formel 1 '97 R	44.95	Pitball A	29.95	V 2000 <a> A	49.95
Blood Omen RO	44.95	Formula Karts R	39.95	Powerboat Racing R	39.95	V-Rally	44.95
Bug Riders A	39.95	Forsaken A	39.95	Poy Poy G	44.95	Versailles <a> ADV	49.95
Buggy R	49.95	Frankreich '98 SP	44.95	Premier Manager '98	49.95	Versus B	39.95
Bust-A-Move 2 / 3	je 44.95	Frenzy A	44.95	Rally Cross R	44.95	Viewpoint A	39.95
Caesars Palace G	39.95	Frogger JR	44.95	Rapid Racer R	39.95	Vigilante 8 A	49.95
Caesars Palace 2 G	49.95	Future Cop LAPD A	44.95	Rascal JR	44.95	Virtual Pool G	44.95
Casper ADV	44.95	G-Darius A / SH	49.95	Rayman JR	39.95	Warhammer STR	39.95
Castlevania A	49.95	G-Police A	44.95	Reboot A	44.95	Warhawk A	44.95
Chill SP	39.95	Goal Storm SP	39.95	Resident Evil & Berater	44.95	W. Gretzky '98 SP	39.95
Circuit Breakers R	44.95	Golden Goal '98 SP	29.95	Ridge Racer Rev. R	39.95	Wild 9 & T-Shirt JR	49.95
Command & Conquer	39.95	Gran Turismo R	44.95	Riot SP	39.95	Wing Commander 4	49.95
C & C Alarmstufe Rot	44.95	Grand Theft Auto A	44.95	Road Rage R	39.95	Wipeout 2097	39.95
Constructor STR	44.95	GTA London A	44.95	Road Rash R	44.95	World Cup Golf SP	39.95
Contra A	29.95	Grid Run JR	29.95	Robopit A	29.95	World League Soccer SP	44.95
Crash Bandicoot 2 JR	44.95	Hard Boiled A	29.95	Rock n' Roll Racing	39.95	Worms G	39.95
Crime Killer R	39.95	Heart of Darkness JR	44.95	Rogue Trip A	49.95	Wreckin' Crew R	39.95
Critical Depth A	39.95	Herc's Adventure <a>	39.95	Sentient <a> ADV	44.95	WWF in your House	44.95
Criticom	29.95	Hercules JR	39.95	Shadowmaster A	44.95	X 2 A	29.95
Croc JR	39.95	Hexen A	49.95	Slam'n Jam SP	29.95	X-Men Children... B	44.95
Crow, The A	39.95	Incredible Hulk A	29.95	Snow Racer '98 SP	49.95	Xenocrazy A	39.95
		Independence Day A	29.95	Soulblade B	39.95	Xvious 3D/G+ A	49.95
		Invasion A	44.95	Soviet Strike A	39.95	Zero Divide B	39.95
		Iznogud JR	39.95	Spot / Hollywood	29.95	Zero Divide 2 B	44.95
		Jet Rider 2 R	49.95	Star Gladiator	29.95		
		Johnny Bazoorkatone	39.95	Spawn A	49.95		
		Jurassic Park A	44.95	Spiesder R	39.95		
		Kick Off World SP	44.95	Spider JR	39.95		
		Klonoa <a> JR	49.95	Spot goes to Hollyw.	29.95		
		Little Big Adventure	39.95	Strike Point A	39.95		
		Mega Man Battle & C.	44.95	Striker SP	39.95		
		Mickey's Wild Adv.	39.95	S. Football Champ	39.95		

<http://www.freaksshop.de>

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

Weitere Franchise-Partner gesucht!

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

Tel.: 02504 - 9330 - 33

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr

Sa.: 10.00-16.00 Uhr

An- und Verkauf

Alfred-Krupp-Str. 24 / 48291 Telgte

Fax: 02504 - 9330-99

PLAY
MAIL

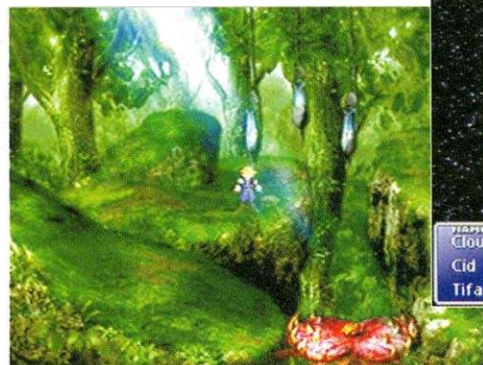
TO: MAIL Schon mal einen genaueren Blick ins Kioskregal geworfen? Eine unüberschaubare Anzahl an PlayStation-Mags findest Du mittlerweile dort, praktisch jeden Monat schickt ein neuer Verlag unter dem Namen PlayStation XY mehr oder weniger sinnvoll vollgedruckte Seiten ins Rennen, gegen die wir unsere hervorragende Position jeden Monat zu verteidigen haben. Völliger Quatsch also zu behaupten, wir würden auf grob fahrlässige Art und Weise nicht funktionierende Cheats oder von der Industrie gewünschte Wertungen abgeben. Jeder verärgerte Leser ist in der Regel ein für immer verlорener Leser, gerade wenn wie im PlayStation-Bereich derart viele Publikationen um die Gunst der User buhlen. Fehler passieren, sind schlicht und ergreifend menschlich und von uns mit Sicherheit nicht gewollt oder gar geplant. Daß wir im Fall von Formel 1 '98 als einziges deutsches Mag zumindest soviel Rückrat hatten, zuzugeben, mit dem Test respektive der Wertung von Formel 1 '98 eine Riesenflop gelandet zu haben, sollte nicht auch noch mit Tritten in den Allerwertesten bestraft werden. Eine Frage zum Schluß an Dich persönlich: Ob in der Schule oder im Job - bei Dir läuft bestimmt alles glatt, oder?



GET MAIL Hallo playPLAYSTATION-Team. Ich lese Euer Magazin jetzt seit langer Zeit regelmäßig, denn zu meinem Entsetzen mußte ich feststellen, daß Ihr das beste PlayStation Magazin seid. Ich habe eine Frage an Euch: Wieso bringt Ihr eigentlich keine Gewinnspiele mehr? BITTE!!! Beantwortet meinen Brief! Das wäre SUPER!!!
Ivan Tippel

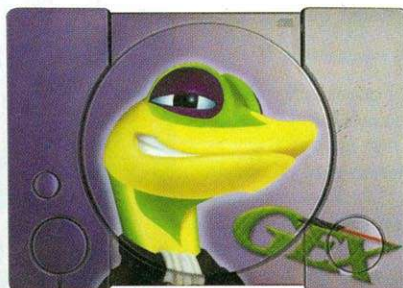
play 5/99: PlayStation Mogel Power Gewinnspiel

play 6/99: Dex-Drive-Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Interact.



Final Fantasy VII

Play 7/99: In der aktuellen Ausgabe haben wir ein Gewinnspiel mit Eidos: Drei Airbrush PlayStations mit Gex Motiv und als Hauptpreis zwei Leserreisen zu Crystal Dynamics in die USA. Von den veranstalteten Gewinnspielen noch früherer Ausgaben wollen wir gar nicht erst anfangen! Tss, tss, wenn man jemandem den kleinen Finger gibt...



GET MAIL Hallo play PLAYSTATION-Team, manche PlayStation-Games weisen irgendwelche Grafikfehler auf. Der Grund liegt wohl meistens darin, daß das betreffende Spiel unter Zeitdruck fertiggestellt werden mußte. Diese wirtschaftlichen Zwänge sind irgendwie verständlich, auch wenn ich persönlich lieber einige Wochen länger auf ein Spiel warten würde, dem dann noch der letzte Feinschliff verpaßt werden könnte. Unverständlich wird es für mich dann, wenn solche Spiele in der Platinum-Reihe erneut auf den Markt kommen und



unverändert die Fehler der Originalausgabe enthalten.

Als Beispiel führe ich Tomb Raider an. Besonders in den höheren Leveln sind einige Bugs enthalten, die nicht nur optisch unschön wirken, sondern darüber hinaus sogar spieltechnisch für Verwirrung sorgen können...

Eidos hat an Tomb Raider hervorragend verdient. Mit der Neuauflage dürften sie erneut Kasse gemacht haben. Ich meine, zumindest bei derart überragenden und auch kommerziell erfolgreichen Spielen sollte es für den Hersteller eine Selbstverständlichkeit sein, Fehler, die in der Erstauflage für Frust und Ärger sorgen, für die Neuauflage zu beseitigen. Auch die Programmierer, die ja mit ihrem Namen für das Spiel einstehen, sollten schon aus persönlichem Ehrgeiz durchsetzen, daß man ihnen die Zeit für die Nachbesserung zugesteht. Und wieso duldet die Qualitätskontrolle von Sony Neuauflagen fehlerhafter Spiele?

Nun zu Final Fantasy. Der Hinweis, daß es sich dabei um ein in jeder Hinsicht perfektes Spiel handelt, dürfte sich wohl erübrigen. Spieler im deutschsprachigen Raum müssen allerdings eine Einschränkung hinnehmen: Die unbefriedigende Qualität der Textübersetzung. Soeben kam das Spiel in einer Platinum-Neuauflage heraus. Nirgends las ich von einer Überarbeitung des Textes, so daß anzunehmen ist, auch hier sei unverändert die ursprüngliche Fassung nochmals veröffentlicht worden. Gerade bei einem Rollenspiel, bei dem den drei Gestaltungselementen Grafik, Musik und Text etwa gleiches Gewicht zukommt, vermögen sprachliche Unzulänglichkeiten die Freude am Spiel doch erheblich zu trüben. Eine komplette Textüberarbeitung wäre daher unabdingbar gewesen.

Ja noch mehr: Ich würde es zumindest in diesem Fall sogar für angemessen halten, daß Sony allen Besitzern der Erstauflage gegen Rückgabe ihrer CD ein Exemplar der neuen Version mit perfektioniertem Text angeboten hätte, und zwar zu einem Kulanzpreis, der etwa bei DM 15,- DM liegen könnte und die mit der Umtauschaktion entstehenden Auslagen des Handels ebenso wie die von Sony selbst decken würde.

Mit freundlichen Grüßen,
Herbert Knoll

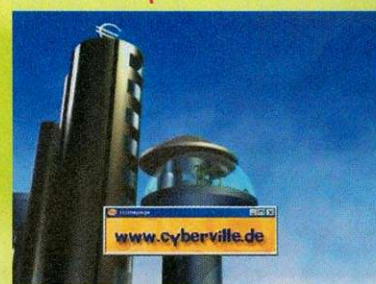
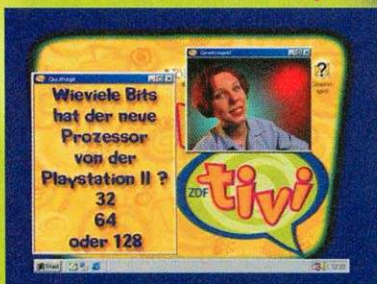


GET MAIL Halli, Hallo, Hallöle! Ich wollte Euch immer schon mal sagen, daß Eure Zeitung echt klasse ist (auch wenn ich erst ein Exemplar hab'). Naja, ich muß ehrlich zugeben, daß ich ein echter PlayStation-Fan bin (damit meine ich das Gerät). Ich sitze Tag und Nacht vor ihr und beschütze sie! Aber zur Sache: Ich habe von der Net Yaroze PlayStation gehört. Was aber an ihr besonders ist, weiß ich auch nicht. Die sieht doch

tivi

ZDF

Das erste Videospiel-Magazin in Echtzeit!



CompuTivi

Samstags, 11.30 Uhr, ZDF

PLAY
MAIL

wie eine ganz normale PlayStation aus, nur eben in schwarz! Natürlich weiß ich, daß man damit irgendwelche Spiele selber herstellen kann, doch könnte man nicht auch die normale PlayStation dafür benutzen? Und dann wäre da noch etwas: WO bekommt man eigentlich gute Software für Programmierer her? Denn eine Yaroze ist mir viel zu teuer und außerdem habe ich keinen Internetanschluß.

Also noch mal zum Mitschreiben: Ich suche ein Programm, womit man Spiele für den PC herstellen kann, die gut und übersichtlich sind und um die 100,- DM kosten.

Euer Snake - Martin Lexow



Um es kraß auszudrücken: einfach nur ein Programm zur Hand nehmen und damit mal eben coole Spiele zusammenschustern läuft leider nicht. Du brauchst, auch wenn Du alles alleine entwickeln willst, eine ganze Menge an Software. Einen Compiler, der den von Dir entwickelten Code (quasi das reine Programm) für den Computer übersetzt, Grafikprogramme, um Hintergründe, Charaktere usw. zu erstellen und nicht zuletzt ein Musikprogramm. Mit 100,- DM wirst Du da nicht weit kommen. Tja, und dann solltest Du natürlich die entsprechenden Computersprachen beherrschen.

Die günstigste Möglichkeit, an diese Programme zu gelangen (300 englische Pfund), bietet dann eben die Yaroze, da die benötigte Software komplett zum Lieferumfang des schwarzen Kastens gehört. Das ist dann auch das Besondere der Yaroze - abgesehen vom Fehlen des Länderkennschips.

Syphon Filter abgedruckt. Im Bericht steht geschrieben, daß Syphon Filter höchstwahrscheinlich in Deutschland nicht erscheinen wird. Nun meine Frage: Wann erscheint Syphon Filter in Österreich?

2. Warum druckt Ihr nicht mehr Tips & Tricks für ältere Games?

3. Was ist aus dem James Bond-Abenteuer geworden?

4. Wo bekomme ich in Österreich eine Net-Yaroze?

Aber nun muß auch noch ein bißchen Kritik her! Eigentlich hatte ich gegen Euer Magazin noch nie etwas auszusetzen, doch leider ist mir aufgefallen, daß Eure Screenshots keine sehr gute Qualität aufweisen! Ich habe mir gleich nach der Veröffentlichung von Metal Gear Solid das Meisterstück von Konami gekauft und gemerkt, daß die Screenshots in Eurem Magazin mindestens 40% schlechter aussehen als im Spiel selbst. Kurz eine kleine Frage: Schaut Ihr Euer Magazin selber nie durch? Wenn ja, dann müßte Euch doch die schlechte Qualität der Screenshots aus dem Game Syphon Filter aufgefallen sein. Oder? Trotz dieser kleinen, aber immer wieder vorkommenden Fehler ist Euer Mag mit Abstand das beste PlayStation-Magazin (ohne Demo-CD) auf dem Markt!!!

Macht weiter so!!!

Schöne Grüße aus dem Mostviertel



1. Syphon Filter soll ab dem 9. Juli auch in Österreich erhältlich sein.

2. Naturgemäß versuchen wir auch bei den Cheats so aktuell wie nur irgend möglich zu sein. Meistens bleibt dann kein Platz mehr

für Tips zu älteren Games. Solltest Du bei einem Spiel unbedingt Hilfe brauchen, kannst Du entweder jeden Dienstag von 18.00 - 21.00 Uhr unsere Hotline (0931 - 4 06 91 70) anrufen oder Deine Fragen inkl. adressiertem und frankiertem Rückumschlag an die im Impressum angegebene Adresse schicken. Bitte das Stichwort „Hotline“ nicht vergessen!!!

3. James Bond Tomorrow never Dies wird im Spätherbst, kurz vor dem Release des neuen James

Bond Films The World Is Not Enough veröffentlicht werden.



Hallo play PLAY-STATION-Team!

Ich bin seit der Ausgabe 10/98 dabei und hoffe, daß Ihr so bleibt, wie Ihr seid! Allerdings beschäftigen mich ein paar Fragen:

1. Ihr habt in der Ausgabe 4/99 einen Bericht über

4. Die Net Yaroze kannst Du nur direkt bei Sony England für nunmehr günstige 300 englische Pfund bestellen.

Da Du Deine PlayStation vermutlich mit einem RGB-Kabel an den Fernseher angeschlossen hast und wir die Screenshots mittels S-VHS-Kabel grabben, ist klar, daß die Spiele bei Dir noch ein klein bißchen besser aussehen. Auch spielen Druck- und Papierqualität eine Rolle. Aber mit der besseren Bildqualität von 40% hast Du wohl doch etwas übertrieben, oder?

Wie, unser Mag anschauen? Für was denn, wir wissen doch eh, was drinnen steht. Und ob die Bilder jetzt so oder so ausschauen, wen interessiert's? Wir sind immer heilfro, wenn wir den nervigen Krempel endlich abgeben konnten, um uns dann wieder drei Wochen auf die faule Haut legen zu können. Jeden Tag dröhnen wir uns dann die Birne zu, saufen Wodka bis zum Abwinken und schauen uns unanständige Filme an. Erst dann marschieren wir zwecks Regeneration wieder ins Büro, lachen uns über die Leserbriefe halbtot, schludern mal eben ein paar Seiten hin, lachen uns über die noch kommenden Leserbriefe wieder halbtot und so weiter und so weiter. Ne Du, unser Mag lesen wir wirklich nicht.



Hi play-Team!

Ich schreibe Euch, weil ich ein Wort an alle Designer und Programmierer richten möchte. Bitte, bitte produziert doch mal anspruchsvollere Spiele. Nicht nur immer oder besser gesagt oftmals schlecht gemachte Sport- oder Ballerspiele. Diese Zeit hätte man besser nutzen können, um z.B. Rollenspiele zu entwickeln. Es kann doch nicht sein, daß Masse die Klasse der Spiele aufhebt. Daß Ihr gut seid, muß ich Euch ja nicht sagen, schließlich hab ich die play im Abo. Gut finde ich auch, daß die Leser sich in der play Pro und Kontra geben können. Hoffentlich wird der Brief abgedruckt, denn mit dem Spiele-Problem geht es nicht nur mir so.

Eure Lena



Da scheiden sich wohl die Geister, denn leider sind gerade die von Dir gewünschten Rollenspiele absolute Nischenprodukte, die sich in Deutschland - von wenigen Ausnahmen einmal abgesehen - nicht sonderlich gut verkaufen. Wie man es auch dreht und wendet, die Hersteller wollen Geld verdienen und bedienen aus diesem Grund den in jedem Land anders gearteten Massenmarkt. Hierzulande sind eben speziell Sport- und Rennspiele der Renner und garantieren fast schon den erhofften Umsatz.





Hallo play PLAYSTATION-Team!!!!

Ich darf Euch von ganzem Herzen zu Eurer Zeitung gratulieren. Ihr seid für mich mit Abstand das beste PlayStation-Magazin auf dem deutschen Markt. Natürlich lese ich auch das Offizielle PlayStation Magazin von Euch. Echt ein klasse Heft mit tollen Demos. Weiter so, Jungs!!!

Nun aber der Grund meines Schreibens. Als ich die Ausgabe 06/99 durchblättere, fand ich in der Leserbrief-Sektion einen Brief über das wunderhübsche japanische Mädel. Echt klasse, diese Frau!!! Ich beschloß sofort eine Email an ihre Adresse zu schreiben. In ca. zweistündiger Arbeit verfaßte ich einen Liebesbrief an diese fernöstliche Königin. Nachdem ich alles fertig geschrieben hatte, schickte ich diese auch sofort ab!!! Am nächsten Abend rief ich mit höchster Spannung meine Emails ab!!! Alles, was sich in meiner Mailbox befand, war eine Mitteilung, daß diese Email NICHT zugestellt werden konnte!!! Ich war zutiefst geschockt und gleichermaßen verärgert?? Was ist los, play-Team. Habt Ihr Euch vertippt oder ist diese Dame umgezogen?? Was ist los?? Ich habe sogar versucht ihre Adresse durch aufwendige Recherchen bei der japanischen Tishiarhau-Telekom ausfindig zu machen! Niemand konnte mir da weiterhelfen. Keiner konnte mich verstehen!!! Ich bin verzweifelt und möchte von Euch doch bitte eine Antwort auf dieses mysteriöse Rätsel haben. Im voraus schon mal herzlichen Dank!!!! Dann hätte ich noch einmal ein paar kurze Fragen an Euch:

1. Wird Deer Hunter in Deutschland für die PSX erscheinen?
2. Gibt es bald eine neue Version von Metal Gear Solid?
3. Kann man mit dem DexDrive auch ganze Spiele auf eine Memory Card speichern?
4. Weshalb gibt es eigentlich auf der PlayStation nicht solche Quizspiele wie z.B. You Don't Know Jack für den PC?

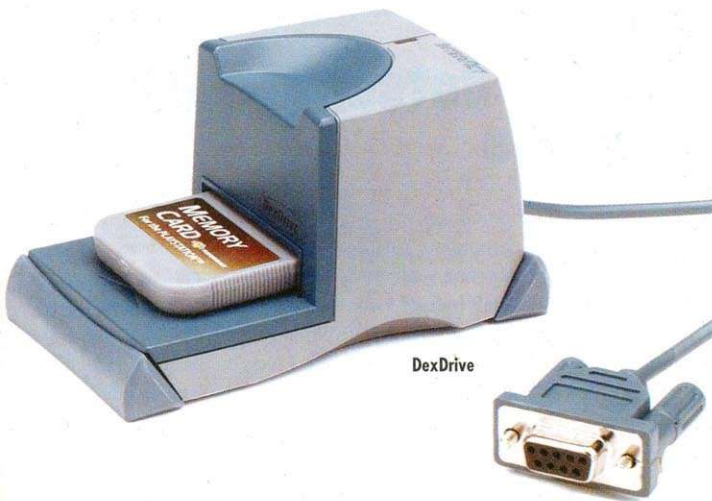
P. Ringles aus Essen



Die junge Dame aus unserem Artikel über die Tokyo Game Show '99 Spring scheint wirklich Wellen zu schlagen. In Wirklichkeit sind wir gar nicht im Besitz ihrer Email-Adresse. Vielleicht hat sie nicht einmal einen Rechner zu Hause!? Das ganze war ein Fake (su-lin@fake.net), d.h. ein Schwindel, ein Betrug. Hast Du wirklich geglaubt, wir würden die Email-Adresse herausgeben, wenn wir sie hätten? Hm...

Zu Deinen Fragen:

1. Deer Hunter ist nicht für die PlayStation geplant.
2. Konami arbeitet an dem „Update“ Metal Gear Solid VR Missions, das u.a. 300 neue Trainingsmissionen enthalten, die PocketStation unterstützen und eine optionale Egoperspektive anbieten soll. Auf der E3 Show in Los Angeles wurde leider nur ein erster Videoclip gezeigt.
3. Eigentlich nur Spielstände... Mehr darüber findest Du in der play 06/99 auf Seite 128. Jetzt könnten wir natürlich sagen: So gut liest Du unser Heft.
4. You Don't Know Jack wurde auf der E3 Show auf dem Gemeinschaftsstand von Sony Computer Entertainment America vorgestellt. Ob Take 2 Interactive eine für den deutschen Markt lokalisierte Version auf den Markt bringen wird, ist aber noch völlig offen. Hasbro Interactive und Ravensburger zählen wohl ebenfalls zu den potentiellen Kandidaten, eines Tages ein vernünftiges Quizspiel für die PlayStation zu veröffentlichen.



DexDrive

Er lebte länger als sein Schatten!



Avenger Pro Light Gun

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

DM 99.95*



XPLoder Pro

Funktionsumfang wie XPLoder

- LCD Display mit Steuer- und Funktionstasten für Cheatsuche ohne PC Verbindung

DM 149.95*

XPLoder

- die ultimative Cheat Cartridge

DM 99.95*



CYBER SHOCK CONTROLLER

- analog/digital Controller für PSX
- Motoren für Vibrationseffekt

DM 59.95*

*excl. VK

eingeprägtes Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Copyrights: PlayStation ist ein

BLAZE

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

e-mail: service@blaze.de



PLAY NEWS

SOFTWARE - HARDWARE - BRANCHENGEFLÜSTER

Private Vorstellung der neuesten Namco-Automaten

Am 2. Juni präsentierte Namco auf einer geschlossenen Veranstaltung in Tokio die neuesten Arcade-Maschinen. Der interessanteste Titel darunter dürfte wohl Tekken Tag Tournament gewesen sein. Zu den neuen Features des Prügel-Automaten zählen ein Vier-Spieler-Modus und die stattliche Anzahl von 34 anwählbaren Charakteren. Während des Kampfes kann der Spieler jederzeit zwischen den Tag-Partnern hin und her schalten und somit noch komplexere Combos ausführen. Neben einer Gitarren-Simulation, bei der Nachbauten realer Gitarren als Controller dienen, wurden auch zwei Light Gun-Shooter vorgestellt. Wie im Wilden Westen sind bei Quick&Crash vor allem Schnelligkeit und Reaktionsvermögen gefragt. Bei einem Signalton muß der Revolver so schnell wie möglich aus dem Holster gerissen und alle Ziele getroffen werden. Der Automat mißt dabei die Reaktionszeit des Spielers bis auf eine tausendstel Sekunde genau. Als inoffizieller Nachfolger zu Point Blank 2 wird Ohbakyyuuu gehandelt. Diesmal ist die spaßige Ballerei in einem Geisterhaus angesiedelt, in dem unter anderem auf schwarze Katzen und schaurige Gespenster geschossen wird.



Unterschwellige Botschaft auf Segas Homepage

Für kurze Zeit wurden Besucher der Sega-Homepage von einer „unterschweligen Botschaft“ berieselt. Wer die Seite normal betrachtete, konnte nur das aus sich ständig ändernden Ascii-Zeichen zusammengesetzte Dreamcast-Logo erkennen. Ein Blick auf den Quelltext jedoch zeigte, daß sich darunter die Aussage „Sony sucks“ befand, was so viel – gelinde ausgedrückt – bedeutet wie „Sony ist doof“. Ein Sprecher Segas erklärte in einem kurzen Telefonat: „Wir haben sehr engagierte Angestellte hier, die voll und ganz an unsere Produkte glauben und alle Konkurrenzfirmen hassen.“. Sony nahm es gelassen und fühlte sich zugleich geschmeichelt, derartiges Aufsehen bei Sega zu erregen.

FAIRPLAY



Sony Playstation

Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	15,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
Dual-Shock Controller (SONY)	55,99

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 599,99

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

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

Twinshock
(Analog + Shock)
32,99

Master Drive
Lenkrad
109,99

Lightgun	45,99
Lightgun inkl. Pointer	79,99
PSX Maus	22,99
Jordan Lenkrad	139,99
PSX Gehäuse	45,99

Arcade Stick	139,99
Controller	69,99
Puru Puru Pack	69,99
Racing Controller	139,99
VMS Memory-Card	69,99
PAL Booster	69,99
Video Converter NTSC-PAL	89,99
V-Box	169,99

SEGA DreamCast Software

Aero Dancing	119,99
Blue Stinger	119,99
Evolution	119,99
House of the Dead 2 inkl. Gun	169,99
Marvel vs Capcom	119,99
Monaco GP	119,99
Pen Pen Tricelon	119,99
Psychic Force 2012	119,99
Puyo Puyo	119,99
SEGA Rally 2	119,99
Seventh Cross	119,99
Sonic Adventure	119,99
Super Speed Racing	119,99
Virtua Fighter	119,99

Panther
Gun
49,99

Software PSX

Apocalypse	85,99
Civilisation 2	82,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Driver	85,99



Croc 2
82,99

Final Fantasy VII Platinum	39,99
Gex 3-Deep Cover Gecko	85,99
G-Police 2	85,99
G-Police Platinum	39,99
KKND - Krossfire	89,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Metal Gear Solid	88,99
Motor Racer Platinum	39,99
Populous: Die Schöpfung	85,99



V-Rally
2
99,99

Racing Simulation 2	79,99
Ridge Racer Type 4	79,99
R-Type Delta	79,99
Silent Hill	94,95
Swing	69,99
V-Rally 2	99,99
Warzone 2100	85,99
Mission Impossible	89,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

PLAY NEWS

Neuartiger Laser für PlayStation 2

Sony Corp. und Sony Computer Entertainment Inc. haben die Entwicklung eines neuartigen Lasers für die nächste PlayStation erfolgreich abgeschlossen. Dieser Laser kann sowohl DVDs als auch herkömmliche CDs lesen. Bisher war für die Abtastung regulärer CDs in einem DVD-Player stets eine zweite Lasereinheit nötig. Sonys neue Erfindung kombiniert beide Laser in einem Gehäuse. Für die PlayStation 2 werden somit weniger Bauteile benötigt, was wiederum die Herstellungskosten senkt. Der Einsatz des neuen Mediums DVD wäre somit wohl offiziell bestätigt.

Neue Memory Cards von Interact

Im Vertrieb von InterAct erscheinen zwei neue Memory Cards der Firma Speed Link mit 30 bzw. 60 Speicherblöcken. Beide Karten arbeiten ohne Datenkompression, so daß die Chance, einen Datenverlust zu erleiden, als gering einzustufen ist. Der Wechsel zwischen den Speicherblöcken funktioniert per Tastendruck.

Preis:

2x Memory Card ca. 29,- DM

4x Memory Card ca. 49,- DM

Bezugsquelle:

gut sortierter Fachhandel.



Mega Man ist wieder da

Capcom kündigte die Umsetzung aller Mega Man-Titel an, die seinerzeit auf dem Nintendo NES erschienen sind. Mega Man Classic, der erste Titel der Retro-Serie, ist eine 1:1-Umsetzung des Kult-Originals, soll aber um etliche neue Spielmodi erweitert werden und auch die PocketStation unterstützen.

Neue Light Gun von Blaze

Eine neue Light Gun erreichte uns aus dem Hause Blaze. Die Avenger Pro besticht durch eine gute Verarbeitung und wird inklusive Fußpedal ausgeliefert. Des weiteren verfügt sie über eine Rückschlagfunktion, Auto-Reload und mehrere Dauerfeuer-Modi. Natürlich ist die Avenger Pro auch zur Namco-Gun kompatibel. Netzteil und Adapter sind im Lieferumfang enthalten.

Preis: ca. 99,- DM

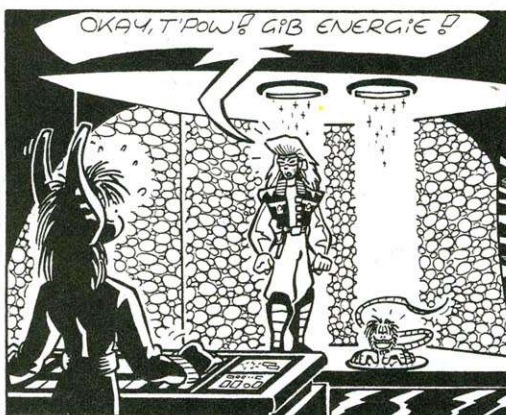
Bezugsquelle: gut sortierter Fachhandel



Eidos schließt weitere Kooperationen ab

Eidos Interactive hat ein Publishing-Abkommen mit den jüngst gegründeten Timeline Studios geschlossen und wird darüber hinaus eine Minderheitsbeteiligung übernehmen. Kopf des neuen Studios: Michael Crichton (Jurassic Park, Die Firma, Emergency Room). Das erste Spiel soll im Sommer 2000 erscheinen. Ein zweites Publishing-Abkommen hat Eidos mit Capcom unterzeichnet, welches vor allem die Veröffentlichungen vom Resident Evil 3 in Australien und Europa regelt. Weiterhin wurde das Lizenzabkommen mit den Looking Glass Studios ausgeweitet. Ab Herbst sollen vier neue Titel für den PC erscheinen. Allerdings sind erst 2 Titel, nämlich Thief Gold und Thief II, bekannt. Die beiden anderen Produkte werden noch angekündigt.

MATHIAS NEUMANN


MATHIAS NEUMANN 192
4.80

Aktuelle Termine rund um die PlayStation 2

- ein Prototyp der neuen Hardware soll auf der Tokyo Game Show '99 Autumn (17. - 19. September) in Japan der Öffentlichkeit präsentiert werden. Sony beabsichtigt, hier ebenfalls die ersten Spiele vorzuführen.
- trotz der angedrohten Verzögerungen erfolgt zur Zeit die Auslieferung der ersten Entwickler-Kits an diverse Softwarehäuser.
- im Juli dieses Jahres soll mit der Massenherstellung der Emotion Engine begonnen werden. Die Konsole selbst geht im Oktober in die Produktion.
- während sich Spieler in Europa und den USA noch bis Oktober 2000 gedulden müssen, soll mit der Auslieferung der neuen Konsole in Japan bereits im März nächsten Jahres begonnen werden.

Rayman Quadripack

Für Sammler und Rayman-Fans haben sich Guillemot und Ubi Soft etwas ganz Besonderes einfallen lassen - das Rayman Quadripack. Die Collector's Edition beinhaltet neben der Platinum-Version von Rayman, die nun auch Dual Shock-kompatibel ist, einen Analog Station Controller, eine 1 MB Memory Card und einen Stift - allesamt mit lustigen Rayman-Artworks verziert.



Hasbro Interactive gründet Sport-Abteilung

Der Marktführer in Familienunterhaltung, Hasbro, gründete vor kurzem ein Studio, das sich nur mit der Entwicklung von Sportspielen beschäftigen wird. Jim Buchanan, General Manager der beiden Hasbro Interactive-Untergruppen MicroProse und Atari, übernimmt die Leitung von Hasbro Sports. Zu den geplanten Titeln zählt unter anderem eine Trivial Pursuit-Edition, die sich rund um den NASCAR-Zirkus dreht. Allerdings darf man sich nicht nur auf Adaptionen klassischer Brettspiele freuen, sondern auch auf Simulationen, Action- und Strategie-Games, die sich allesamt mit der Welt des Sports beschäftigen.

US-Handelsministerium verbietet Export

Das amerikanische Handelsministerium deklarierte den Emotion-Chip der neuen PlayStation-Konsole als „Supercomputer“. Da die US-Regierung einen Export von derartigen High Tech-Rechnern in Länder verbietet, die eine solche Hardware zu militärischen Zwecken einsetzen könnten, wird aller Wahrscheinlichkeit nach auch die PlayStation2 unter dieses Embargo fallen. Nach Ansicht des Handelsministeriums ist besonders China eines der Länder, welches Sonys neuen Emotion-Chip mißbrauchen könnte. Allerdings scheint die amerikanische Regierung zu vergessen, daß die neue PlayStation in Japan und nicht in den USA produziert wird.

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

+++ Codemasters akquiriert Sensible Software. +++ EA Sports nimmt die Arbeit an **FIFA** für die neue PlayStation auf. +++ Titus arbeitet an **Readers Trophy**, **Gary Kasparov Virtual Chess** und an einer Adaption des Films **Top Gun**. +++ Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) hat seit der Markteinführung der PlayStation am 29.09.1995 nach eigenen Angaben bis April '99 3 Millionen Konsolen und 6,22 Millionen Spiele-CDs abgesetzt. +++ Das Entwicklungsstudio Kalisto geht an die französische Börse. +++ Sony Computer Entertainment Europe veröffentlicht im September **Tekken 3** und **MediEvil** als Platinum-Edition. +++ Square arbeitet an einem neuen Rollenspiel mit dem Titel **DewPrism**. +++ Konami veröffentlicht parallel zu **Silent Hill** ein offizielles 148seitiges Lösungsbuch, das nicht nur eine Schritt-für-Schritt-Komplettlösung enthält, sondern auch eine detaillierte Auflistung aller Charaktere und Waffen. Als Merchandising-Artikel sind ein Soundtrack und ein Comic geplant. **Silent Hill** soll am 20. Juli erscheinen. +++ Jester Interactive arbeitet für Codemasters an einem Sequel zu **Musica**. +++ SCED veröffentlicht ein Deluxe Pack von **Ape Escape** inkl. bananenengelbem Controller für 139 DM. +++ SCEE arbeitet an der Fußballsimulation „**This is Football**“. +++ Codemasters arbeitet an Colin McRae Rally 2. +++

- 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	d+DM 239,00
Control Pad Dual Shock farbig	d+DM 59,95
Gamebaster Deluxe pro	kpl.d+DM 89,95
Interactor Rucksackvibrator	d+DM 69,95
Leerröhre 1/2CD's, schwarz, stabil	DM 2,00
Lösungshefte für PSX-Spiele	abDM 9,95
Memory Card 15 Blocks farb.	DM 19,95
Memory Card 2x15 Blocks farb.	DM 29,95
Memory Card 120 Blocks	d+DM 39,95
Multi Tap (4-Spieleradapter)	d+DM 59,95
Remote Station mit 3 Batterien	d+DM 79,95
Space Station	d+DM 49,95
X-Ploder Pro	d+DM 119,95
Asterix	kpl.d+DM 89,95
Blood Lines	d+DM 79,95
Bloody Roar 2	d+DM 84,95
Bomberman Fantasy Racing*	d+DM 89,95
Bomberman*	d+DM 79,95
Bugs Bunny auf Zeitreise*	d+DM 84,95
Bundesliga Stars 2000*	d+DM 89,95
Bust a Move 4	d+DM 64,95
Capcom Generations 1*	d+DM 84,95
Castrol Honda Superbike*	d+DM 89,95
Civilization II	d+DM 89,95
Command&Conquer 2 Plat.	kpl.d+DM 44,95
Crash Bandicoot 2 Platinum	kpl.d+DM 49,00
Croc 2*	kpl.d+DM 89,95
Divers Dream*	d+DM 89,95
Dreams	d+DM 89,95
Driver*	kpl.d+DM 89,95
Fifa '98 Platinum	kpl.d+DM 49,00
G-Police 2*	d+DM 89,95
G-Police Platinum	d+DM 49,00
Gex - Deep Cover Gecko	kpl.d+DM 94,95
Global Domination	kpl.d+DM 89,95
GTA Doublepack	d+DM 74,95
GTA: London	d+DM 49,00
Guardian's Crusade	d+DM 89,95
Hard Edge	kpl.d+DM 89,95
Heart of Darkness Platinum	d+DM 44,95
Hugo II	d+DM 89,95
Kensei-Sacred Fist	d+DM 89,95
KKND	d+DM 89,95
Legacy of Kain:Soul Reaver*	d+DM 99,95
Live Wire*	d+DM 64,95
Monkey Hero	d+DM 89,95
Moto Racer Platinum	kpl.d+DM 49,00
Need for Speed 4	kpl.d+DM 89,95
Player Manager '99	d+DM 99,95
Populous-the Beginning	kpl.d+DM 89,95
Rainbow Six*	d+DM 89,95
Racing Simulation 2	d+DM 89,95
Rallymasters*	d+DM 79,95
RC Stunts Copter*	d+DM 74,95
Ridge Racer Type 4	d+DM 89,95
Rugrats	d+DM 89,95
Silent Hill*	d+DM 89,00
South Park*	d+DM 84,95
Sports Car GT	kpl.d+DM 89,95
Star Wars Episode 1*	d+DM 89,95
Street Skater	kpl.d+DM 89,95
Swing	kpl.d+DM 69,95
Tanktics	d+DM 84,95
Tomb Raider II Platinum	kpl.d+DM 49,00
Ubik	kpl.d+DM 89,95
UEFA Champ.League 98/99	d+DM 94,95
V-Rally 2	d+DM 89,95
Virus*	d+DM 89,95
Viva Fußball	d+DM 84,95
Warzone 2100	d+DM 89,95
Wild 9's	d+DM 39,95
WWF:Attitude*	d+DM 84,95
X-Game Pro Boarder	d+DM 89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Spielen
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

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

ELECTRONIC ENTER

ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
EXPO



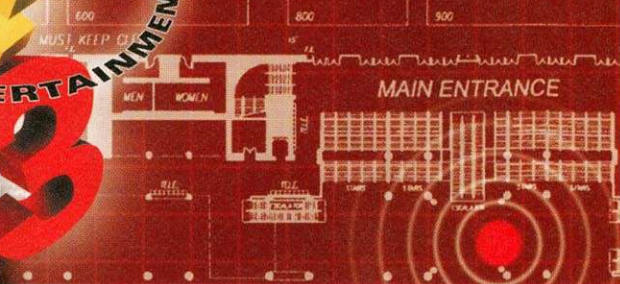
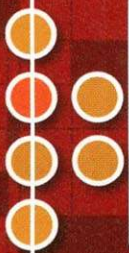
Sven Liebold - Martin Weidner - Toni Opl
Mischa Strecker - mArk Liebold

ENTERTAINMENT EXPO 1999

ENTERTAINMENT EXPO



**Innerhalb von lediglich drei Tagen zog die E3-Messe,
d.h. die Electronic Entertainment Expo, welche Mitte Mai
im Los Angeles Convention Center stattfand,
über 55.000 Fachbesucher aus 70 Ländern an.
play war vor Ort und enthüllt auf 70 Seiten
die wichtigsten Neuheiten der Messe.**



Sony Computer Entertainment America (SCEA) stellte auf ihrem Messestand überraschend die auf dem PlayStation Meeting 1999 in Tokio (vgl. SpecialScreen in play 4/99) gezeigten Demos ihrer neuen PlayStation vor, darunter Reiko Nagase aus Ridge Racer Type 4 und Gran Turismo. Über einen Erscheinungstermin der Pocket-Station für den amerikanischen Markt hüllte sich SCEA angesichts nach wie vor anhaltender Lieferengpässe von Sony Computer Entertainment Inc. bezüglich ihres PDAs in Schweigen.

Neben firmeninternen Produkten stellte SCEA auf ihrem Stand auch die wichtigsten Titel



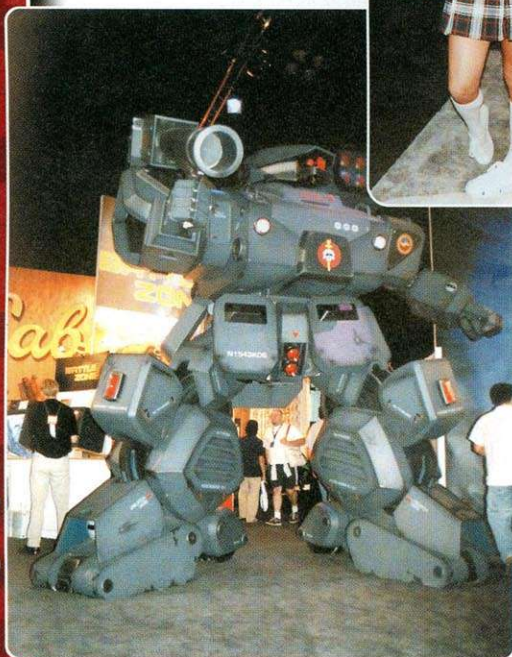
ihrer Second- und Third Party Lizenzen vor. Zu den Highlights - und dies nicht bloß am Stand von SCEA - zählten Gran Turismo 2 (vgl. SpecialScreen in play 5/99), Dino Crisis und Resident Evil Nemesis (beide: Capcom), wip3out (Psygnosis), Shadow Man (Acclaim Entertainment), Tomorrow Never Dies (MGM Interactive), Black Ops Entertainment und Ape Escape (vgl. TestScreen in dieser Ausgabe).

Das Gros der vorgestellten Titel bestand hingegen aus Sequels und Spielen zu geläufigen Videospielecharakteren, die in anderen Genres recyclet wurden: Crash Team Racing, Spyro the Dragon 2, Test Drive 6, EA Sports' 2000er Edition, um nur einige zu nen-

nen. A propos „EA Sports“: Fox Interactive, THQ und Infogrames beabsichtigen, Electronic Arts mit eigenen Sportspielabeln, d.h. mit Fox Interactive Sports, MTV Sports und Infogrames Sports, etwas das Wasser abzugraben.

SCEA, Activision und Ubi Soft lizenzierten darüber hinaus bekannte Disney-Figuren. Tarzan und Toy Story 2 sollen noch in diesem Jahr erscheinen, Ubi Softs Donald Duck erst Anfang 2000. Eidos Interactive sorgte mit der Ankündigung des vierten Teils ihrer Tomb Raider-Serie für Aufsehen. Mit Tomb Raider IV soll die Reihe abgeschlossen werden, Lara Croft aber später auch in anderen Spielen auftreten. Mit Resident Evil Nemesis sicherte sich Eidos Interactive außerdem die Veröffentlichungsrechte an einem der verkaufsträchtigsten PlayStation-Titel des Jahres.

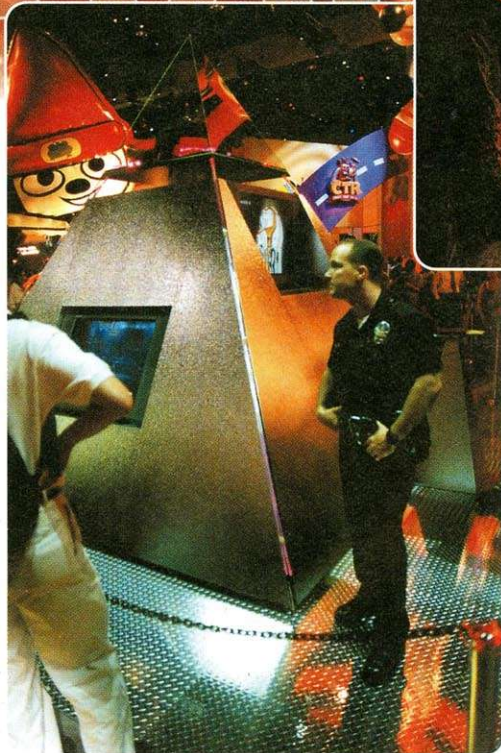
Grave Entertainment hatte zwar nur drei PlayStation-Titel in der Pipeline, aber nichtsdestoweniger einen der größten Stände auf der Messe - ein Zei-



+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++TICKER+++TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER+++++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++

+++ Der französische Publisher Titus geht eine Mehrheitsbeteiligung an Interplay ein. +++ LucasArts Entertainment verschiebt den Erscheinungstermin der PlayStation-Adaptionen von *Star Wars Episode I The Phantom Menace* und *Star Wars Episode I Racer* auf August. Darüber hinaus geplant: der Ego-Shooter *Star Wars Episode I Obi Wan*, der im Januar für den PC veröffentlicht werden soll. +++ Eidos Interactive sichert sich die Publishingrechte an Capcoms *Resident Evil Nemesis*. +++ Activision sichert sich die Distributionsrechte an Fox Interactives' Sportspiel-Label Fox Sports Interactive. Vorerst sind sechs Titel aus der Reihe geplant, darunter *NHL Championship 2000* und *NBA Championship 2000*. +++ Gremlin Interactive firmiert seit der Übernahme durch Infogrames unter dem Namen Infogrames Sheffield House. +++ Acclaim Entertainment vereint ihre Entwicklerstudios in Austin, Salt Lake City, London, Teesside und New York unter dem Acclaim Studios-Banner. Das Iguana-Label soll als Firmenmaskottchen beibehalten werden. +++ THQ ruft das Sportspiel-Label *MTV Sports* ins Leben. +++ Ubi Soft sichert sich die Rechte an drei Disney-Zeichentrickfiguren, darunter an *Donald Duck*. +++ Midway Home Entertainment geht eine Vereinbarung mit 7 Studios ein, ein Action-/Strategiespiel für die neue PlayStation zu produzieren. Das kalifornische Entwicklerstudio wurde von Lewis Peterson und Erik Yeo, dem Lead Producer und Lead Desi-

+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER+++++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++



Das Gran Turismo-Demo für die neue PlayStation am Stand von SCEA.

chen für die ehrgeizigen Pläne des US-Publishers, der seit Anfang April auch in Deutschland vertreten ist. Auf der nächsten E3-Messe werden aber einige bekannte Namen fehlen, da wohl nur wenige Firmen über die finanziellen Ressourcen verfügen, den Sprung zur nächsten Hardwaregeneration zu schaffen. Go big or go... bust!



Interactive Achievements Award

Am 13. Mai fand im Variety Arts Theater die Verleihung der Interactive Achievements Awards statt. Als Ausrichter fungierte die Academy of Interactive Arts and Sciences.

Interactive Title of the Year		
Zelda Ocarina of Time	Nintendo of America, Nintendo Co.	Nintendo 64
Console Game of the Year		
Zelda Ocarina of Time	Nintendo of America, Nintendo Co.	Nintendo 64
Computer Game of the Year		
*	Cendant Software, Valve	PC
Action Game of the Year		
*	Cendant Software, Valve	PC
Strategy Game of the Year		
Sid Meier's Alpha Centauri	Electronic Arts, Firaxis	PC
Platform Game of the Year		
Banjo-Kazooie	Nintendo of America, Rare	Nintendo 64
Best Fighting Game of the Year		
WCW/nWo Revenge	THQ, Asmik Ace Entertainment, AKI	Nintendo 64
Adventure Game of the Year		
Zelda Ocarina of Time	Nintendo of America, Nintendo Co.	Nintendo 64
Role Playing Game of the Year		
Zelda Ocarina of Time	Nintendo of America, Nintendo Co.	Nintendo 64
Outstanding Achievement in Interactive Design		
Zelda Ocarina of Time	Nintendo of America, Nintendo Co.	Nintendo 64
Outstanding Achievement in Software Engineering		
Zelda Ocarina of Time	Nintendo of America, Nintendo Co.	Nintendo 64
Outstanding Achievement in Art/Graphics		
Banjo-Kazooie	Nintendo of America, Rare	Nintendo 64

* wurde am 16.12.1998 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert (US-Version).

THQ Award: THQ wurde von der Academy of Interactive Arts and Sciences mit dem Best Fighting Game of the Year-Award ausgezeichnet. Darüber hinaus verlieh Sony Computer Entertainment America (SCEA) THQ den Diamond Award für 1 Million verkaufter Exemplare von WCW/nWo Thunder für die PlayStation.



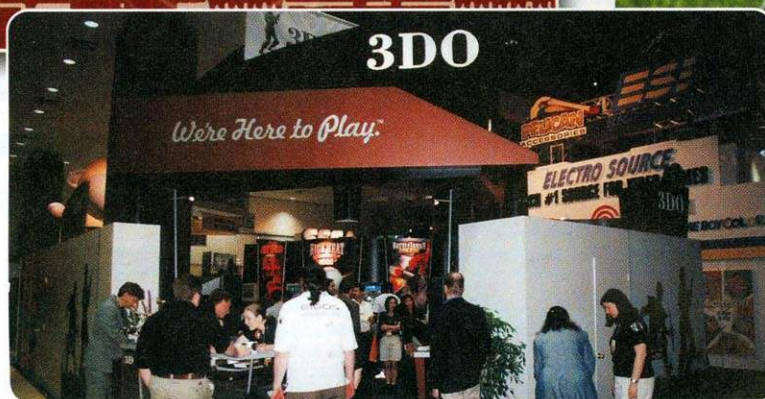
+ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER+++TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++TICKER +++ TICKER +++TICKER +++ TICKER +++TICKER

gner der Command & Conquer-Reihe, gegründet. +++ THQ akquiriert das kalifornische Entwicklerstudio Pacific Coast Power & Light, das von den beiden Industrieveteranen Don Traeger und Dennis Harper ins Leben gerufen wurde. PCP&L arbeitet zur Zeit u.a. an **Jet Moto 3** für 989 Studios. +++ Konami und **Microsoft** gehen einen Lizenzdeal ein: Als Teil der Vereinbarung wird Konami einige ausgewählte Microsoft-Titel für Konsole veröffentlichen, während Microsoft einige Konami-Spiele für den PC veröffentlichen wird. +++ Les Edgar, der ehemalige Mitgründer von Bullfrog Productions, geht eine Minderheitsbeteiligung an der neu gegründeten Firma Lost Toys ein. +++ Yuke, die Entwickler der Toukon Retsuden-Serie, designen im Auftrag von THQ und JAKKS Pacific ein neues von der WWF lizenziertes Wrestling-Spiel für die PlayStation. +++ Tecmo kündigt Ninja Gaiden für die neue PlayStation an. +++ Sony Computer Entertainment Europe Studio Cambridge arbeitet an MediEvil 2. +++ Artdink beabsichtigt, ihre A-Train-Reihe auf der neuen PlayStation fortzuführen. +++ Oddworld Inhabitants kündigt das Echtzeitstrategiespiel **Hand of Odd** und **Munch's Oddysee**, d.h. den offiziellen zweiten Teil aus ihrer Oddworld-Quintologie, für die neue PlayStation an. +++

+ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER+++TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++TICKER +++ TICKER +++TICKER +++ TICKER +++TICKER

E3
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

3DO



Das E3-Lineup von Trip Hawkins' 3DO Company fiel natürlich sehr zugunsten ihres Army Men-Bataillons aus. Mit **Air Attack** und **Sarge's Heroes** sind gleich zwei neue Titel aus der Reihe angekündigt. Zur Zeit befinden sich 3DO und Ubi Soft bezüglich eines Publishingdeals ihrer PlayStation-Titel noch in Verhandlungen, **Army Men 3D** (vgl. TestScreen in play 05/99) wird aber aller Voraussicht nach nicht in Europa veröffentlicht.

Army Men Air Attack schlägt eine ähnliche Richtung wie Electronic Arts' Strike-Serie ein. Als Captain des Alpha Wolf Teams versucht man hier, als Pilot eines Helikopters Kriegsgefangene zu befreien, strategische Einrichtungen zu zerstören und die Pläne der Gegenseite, d.h. der braunen Armee zu durchkreuzen. Zu den Szenarien zählen aber nicht bloß Festungen in der Antarktis, sondern auch Sandburgen und Eisstände am Strand, eine Gartenparty, ein Kinderspielfeld und Sprinkleranlagen; also genau die richtigen Kriegsschauplätze für die jung gebliebenen Fans der Army Men-Plastiksoldaten,



die aus ihren Super Stallion- oder Apache-Kampfhubschraubern mit Lenkkraketen und Napalmwerfern das Feuer auf ihre Feinde eröffnen. Army Men Air Attack wird insgesamt 22 Missionen innerhalb von 6 Kampagnen beinhalten, in Hires (512 x 240 Pixel) ablaufen und natürlich Sonys Dual Shock Analog Controller unterstützen. Dem ersten spielerischen Eindruck nach zu urteilen verfügt Army Men Air Attack durchaus über das Potential, der Strike-Serie Paroli zu bieten, zumal die Szenarien sehr schön aufgezogen sind, die 3D-Engine der hohen Auflösung zum Trotz nicht in die Knie geht und auch an einen Zwei-Spieler-Simultanmodus gedacht wurde.

Army Men Sarge's Heroes war zwar nur auf dem N64 zu sehen, ist allerdings auch für die



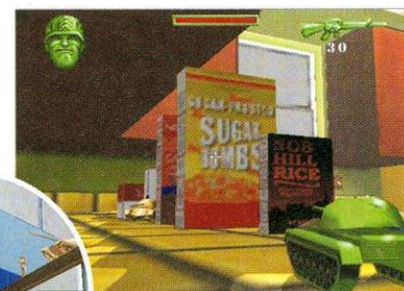
Army Men: Sarge's Heroes

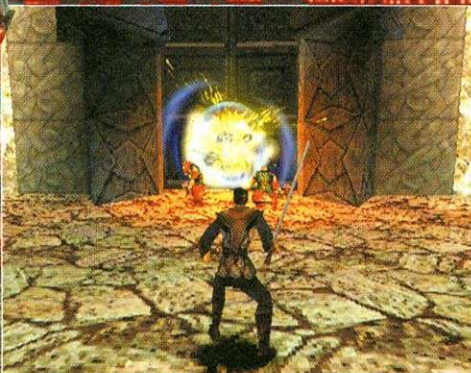
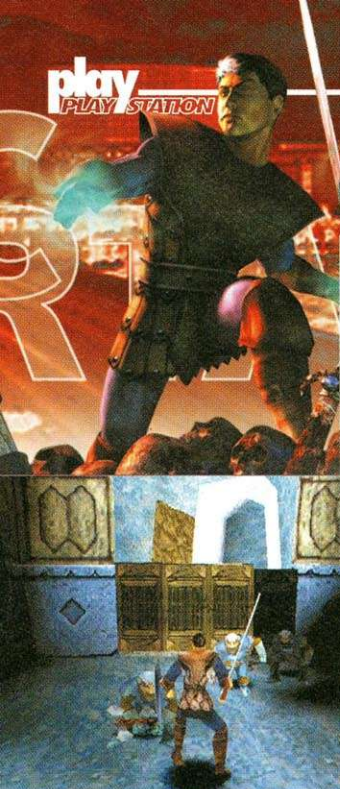


Army Men: Air Attack



PlayStation angekündigt. Sarge sieht sich hier vor die Aufgabe gestellt, die braune Armee daran zu hindern, Massenvernichtungswaffen wie Feuerwerkskörper, Sprühdosen, Lupen, Papierkörbe und Öfen an sich zu reißen, und wandelt zu diesem Zweck zwischen den Welten - seiner Plastikwelt, in der in „Lebensgröße“ auftritt, und der realen Welt, in der er als Spielzeugsoldat nicht sonderlich viel bewirken kann; ein vielversprechendes Konzept, das bei Jung und Alt gleichermaßen Anklang finden sollte.



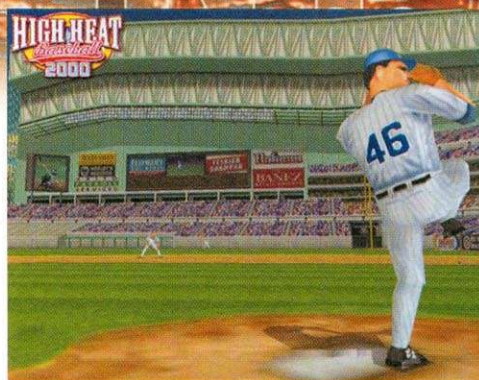


Crusaders of Might & Magic

Crusaders of Might & Magic hinterließ insgesamt ebenfalls einen sehr positiven ersten Eindruck. Auch wenn die 3D-Engine bis dato nicht sonderlich detailliert ausfällt, so läuft sie doch sehr flüssig ab. Die Vielzahl an Waffen und Zaubersprüchen, die Eurem Recken Drake zur Ver-

fügung stehen, weiß ebenfalls zu gefallen, genauso die Architektur der bisher vorhandenen Level. Hakelige Sprungpassagen sind geradezu an der Tagesordnung. Für die Endversion verspricht 3DO aber noch deutlich mehr Puzzles, Gegner und insgesamt fünf unterschiedliche Spielwelten.

Vegas Games 2000 und **High Heat Baseball 2000** zählen zu den weiteren Neuheiten am 3DO Stand. Während New World Computings Vegas Games 2000, das mit 23 klassischen Casinospiele aufwarten wird, in den USA erst im Herbst erscheinen soll, ist High Heat Baseball 2000 bereits erhältlich.



Baseball 2000

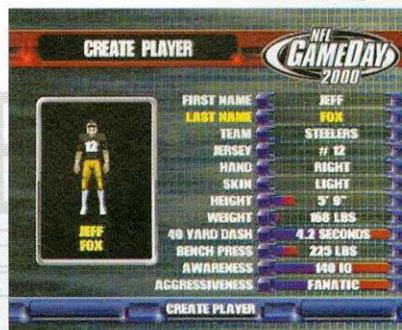
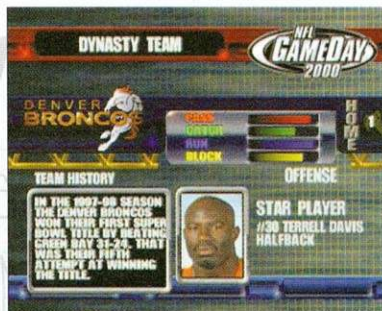


989 Studios, eine Tochtergesellschaft von Sony Computer Entertainment America mit Sitz in Foster City und weiteren Entwicklungsstudios in San Diego und Santa Monica, arbeitet vorwiegend an Sequels zu ihren Sportspiel-Franchises, allen voran NFL GameDay, von dessen Vorgänger in den Vereinigten Staaten über 1 Million Exemplare abgesetzt wurden.

Riesige Puppen von Lara Croft, Spyro the Dragon, PaRappa The Rapper und Sweet Tooth, einer der Zentralfiguren in 989 Studios' Twisted Metal-Serie, überragten den Eingang des Standes von Sony Computer Entertainment America. Das Gros der Messebesucher war aber weniger an den Maskottchen interessiert, sondern vielmehr an einer merkwürdig aussehenden Pyramide, die ständig von Wachen umlagert war. Das Objekt der Begierde: die neue PlayStation. Wer selbst an das Gran Turismo-Demo Hand anlegen wollte, war aber gezwungen eine lange Wartezeit in Kauf zu nehmen. **Twisted Metal 4** selbst lief, wie die weiteren Titel der 989 Studios, auf Displays inmitten des SCEA-Standes. Im Gegensatz zu Psygnosis verzichteten die 989 Studios nämlich auf einen eigenen Messestand. Neben neuen, zum Teil verborgenen Charakteren, Vehikeln und Waffensystemen beinhaltet der vierte Teil der Serie deutlich umfangreichere Schau-

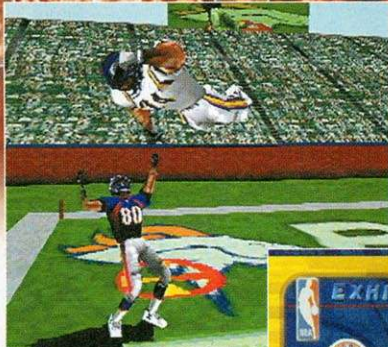
plätze und eigene Death Match-Arenen. Twisted Metal 4 soll das Multi Tap und den Dual Shock Analog Controller unterstützen, und voraussichtlich im November in den Handel kommen.

NFL GameDay 2000 soll mit über 200 weiteren Motion Capturing-Animationsphasen und völlig neu designten 3D-Stadionmodellen aufwarten. Während die Künstliche Intelligenz und die Create a Player-Option weiter überarbeitet werden, setzen die 989 Studios nach wie vor auf authentische Playbooks und eine Aufmachung im TV-Stil mit den Stadionsprechern Dick Enberg und Phil Simms. Eine weitere Neuerung stellt der GM Mode dar, in dem man über mehrere Saisons hinweg wahlweise als Coach,



NFL GameDay 2000

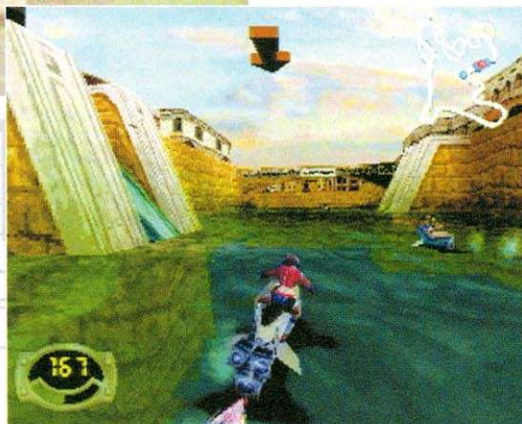
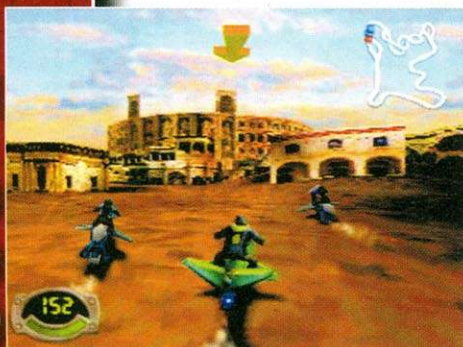
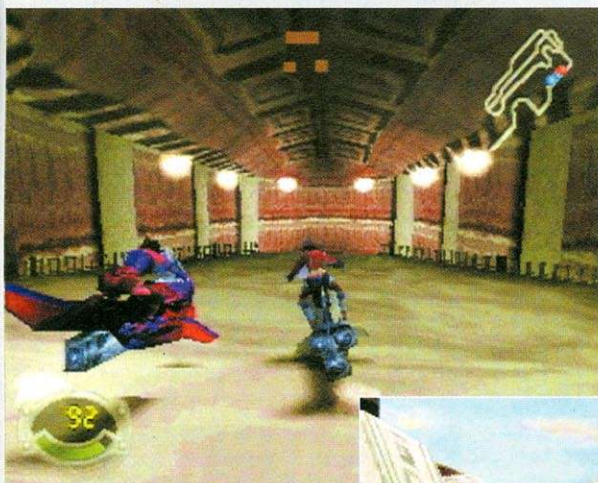
989 STUDIOS



NFL Xtreme 2

rungen und einige Neuerungen wie uneingeschränktes Passing außen vor zu lassen. **NFL Xtreme 2** soll bereits im Juli in den Handel kommen. Ihre College Football-Simulation **NCAA Game-Breaker** geht im September ebenfalls in die nächste Runde.

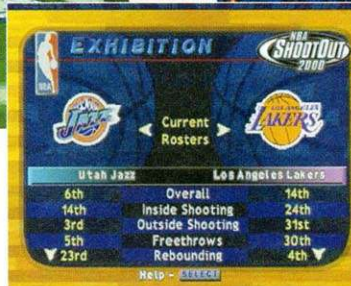
Die Entwicklung des dritten Teils ihrer Jet Moto-Reihe vergaben die 989 Studios an Pacific Coast Power & Light.



Jet Moto 3



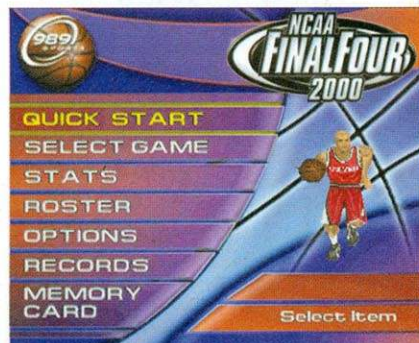
NHL Face Off 2000



NBA ShootOut 2000

Das von Don Traeger und Dennis Harper ins Leben gerufene Studio designt **Jet Moto 3** unter der Zuhilfenahme einer neuen 3D-Engine und beabsichtigt, das Fahrverhalten der 11 Hover Bikes noch einmal vollständig zu überarbeiten. 16 Landschaften, die sich auf 6 unterschiedlichen Terrains abspielen, sollen im dritten Teil Einzug halten. Zu den Spielmodi zählen Practice, Single Race und Season für einen Spieler bzw. ein Head to Head- und ein Circuit Mode für zwei Spieler. Erfolgreiche Spieler werden mit einem neuen Stunt Mode verwöhnt. Jet Moto 3 soll im September auf den Markt kommen.

NHL Face Off 2000, die fünfte Edition aus 989 Sports' Eishockeyserie, soll in den Vereinigten Staaten im Oktober veröffentlicht werden. Team- und Player Roster werden überarbeitet, d.h. auch die Atlanta Thrashers sind nun vertreten. Als Sprecher treten weiterhin Mike Emrick von den New Jersey Devils und Darren Pang von ESPN2 auf. Die weiteren Neuerungen beschränken sich



NCAA Final Four 2000

im Grunde auf neue Spieleranimationen und verfeinertes Icon Passing und -Switching.

In **Cool Boarders 4** werden die bereits vorhandenen Spielmodi Downhill, Half Pipe, Slope Style, CBX und Big Air Stadium um verborgene Special Events und einen Trickmaster Mode erweitert, in dem man die einzelnen Stunts in aller Ruhe einstudieren und perfektionieren kann. Für mehrere Spieler steht nun ein Multi Player Tournament-Modus zur Auswahl. Cool Boarders 4 soll im November erscheinen.

NBA ShootOut 2000, das in Europa unter dem Titel Total NBA 2000 erscheinen wird, soll über 40 Signature Moves, d.h. spielerspezifische Aktionsmöglichkeiten zum Inhalt haben. Als Kommentator wird Ian Eagle, der Stationsprecher der New Jersey Nets verpflichtet. Insbesondere die Steuerung soll durch Touch Shooting und Touch Dribbling vereinfacht werden, aber auch die Möglichkeit, eigene Playbooks zu kreieren, zählt zu den neuen Features. Die College B-Ball-Simulation **NCAA Final Four 2000** wird wohl erneut dem amerikanischen Markt vorbehalten bleiben.

Mit **SuperCross Circuit** kündigte 989 Sports außerdem ein Motocross-/ Supercross-Rennen an, das voraussichtlich über 11 Motorräder und 20 authentische Parcours wie Metrodome, Pontiac Silverdome und das Sam Boyd-Stadion verfügen wird. Ein Track Editor, Trainings- und Championship-Spielmodi zählen zu den weiteren Features.



NEU ARPEX



3149
49,99 DM

Das ARPEX ermöglicht die direkte Verbindung von JEDEM Schummelmodul und PC über den DRUCKERANSCHLUSS. Die Cheatcodes können Sie über unsere deutschsprachige Software komfortabel eingeben und editieren. Auch das Suchen von neuen Codes ist mit unserer professionellen Software möglich. Die ideale und professionelle Erweiterung für jedes Schummelmodul (Activator, PS Hacker...).
NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST
ARPEX und ACTIVATOR zusammen nur 129,99 DM



1220
PSX StandardPAD
SCHWARZ
nur 8 DM

EXCLUSIV:
MP3 PLAYER FÜR
PLAYSTATION DEMNÄCHST
ERHÄLTlich !!!



199,99 DM



NEU

NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST

Die PORTABLE Memorycard-Kopiermaschine kopiert Memorycards mit oder ohne PC und ohne PlayStation. Komfortables Archivieren und Organisieren von Spielständen auf Festplatte oder Diskette. Voll kompatibel zu Internet-Spielständen. Funktioniert mit ALLEN Memorycards. Vorgestellt im off. PSX Mag 7/99

Ramnet

49,99 DM

3059 NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ
nur noch 48,99 DM

NEU: Demnächst
in weiteren Farben!

PAKET 1 in blau: Gehäuse + Dualshockpad SONY + 1 MB Memorycard
PAKET 2 in schwarz: Gehäuse + Dualshockpad SONY + 1 MB Memorycard
PAKET 3: 2 Gehäuse + 1 MB Memorycard (beliebige Farbwahl)

jedes Paket nur 99,99 DM

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

"DIE REFERENZ"
je nur 49,99 DM



3540

ab 2 Stück je 44,99 DM, ab 5 Stück 39,99 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



vorgestellt auf
NBC EUROPE

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. 500 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.
ACTIVATOR ab sofort mit Cheatheft "PlayStation Cheats and more" und RGB-Kabel!
kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

nur 98 DM

BONUS

SUPERCHIP®

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!

NEU: ab sofort mit "Tainkappentechnologie"
kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

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

beim Kauf von Chips Aufpreis für die
Einbauplätze nur 2 DM

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

1004

Mit der Einbauplätze sparen Sie sich das zeitsensitive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 30 cm lang, am Ende abisoliert und verzinkt. Der Chip wird gesockelt!

5 DM, 15 Stück je 3,50 DM

NEU jazPiper

PORTABLE MP3 PLAYER

NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST

- Digitalanzeige von Autor und Titel
- Incl. PC Software und Verbindungskabel
- Integrierter DSP (Digitaler Signalprozessor)
- Diktiergerätfunktion
- Telefonbuchfunktion
- Speichert auf SmartCard

399,99 DM

Dreamcast

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel

lieferbar ab 23.09.1999 -
Vorstellung möglich

498 DM

7100 RGB-Kabel 19 DM

7529 S-Video-Kabel 29 DM

SPEICHERKARTEN



I MB MEMORYCARDS in 5 Farben. Je nur 9 DM, ab 5 St. je 8 DM, ab 10 St. je 6 DM



MEMORYCARDS

alle Karten mit LCD-Display

8 MB (120 Block) 22,99 DM
24 MB (360 Block) 34,99 DM
40 MB (600 Block) 41,99 DM
56 MB (840 Block) 49,99 DM
72 MB (1080 Block) 59,99 DM

bei ALLEN Memorycards 10.000
Speicherungen GARANTIERTE!
NEUE PREISE:

2 MB nur 18 DM
3 MB nur 27 DM
4 MB nur 36 DM
6 MB nur 48 DM
8 MB nur 58 DM



Faxabruf 030-399 031 58

UNZENSIERT: www.activated.de

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
es gelten unsere AGBs!

[SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE+RGB-KABEL] = 18 DM

Das Jam!! ermöglicht es, jedes (SI)-Videosignal auf einem VGA-Monitor darzustellen. Damit können Sie jede Spielkonsole und jedes andere Videosignal auf Ihrem Monitor darstellen. Das Jam!! ist NTSC-kompatibel, Importe können also auch in Farbe dargestellt werden.

nur noch 129,99 DM

5-Video-Kabel Nintendo64 29 DM
5-Video-Kabel Dreamcast 29 DM
5-Video-Kabel PlayStation 29 DM

PS-HACKER

game enhancer

GAME HUNTER

Schummelmodul mit Importfunktion nur 19,99

ab 10 Stück je nur 14,99 DM



SONY MultiTap 68 DM



PSX-Tasche 28 DM



Padverlängerung mit Shock 4 DM

ohne Shock 1 DM



RGB-Kabel mit Audio und G-Con Anschluß nur 15 DM



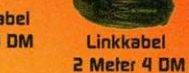
hochwertiges RGB-Kabel mit Entstörfilter nur 9 DM



Linkkabel 2 Meter 4 DM



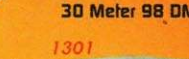
3007 Maus 18 DM



7,5 Meter 38 DM



1206 DualShockPad 28 DM



1301 Desktop Pad 14 DM



1305



1208



CobraGun 28 DM



Infrareads 38 DM

Shadow Man

ACCLAIM
ENTERTAINMENT



Noch ist der Rottweiler friedlich.

Keine Frage, Acclains größter Titel in diesem Jahr ist zweifelsohne das Voodoo-Abenteuer Shadow Man. Mit einem gewaltigen Marketingetat will man sogar den Beliebtheitsgrad des Dinosaurier-Jägers Turok übertreffen. Ob es allerdings auch auf spielerischer Seite das Zeug hat, sich wohltuend aus der kommenden Software-Flut hervorzubeheben bleibt abzuwarten. Das Potential zu einem, wenn nicht „dem“ Highlight des Jahres ist jedenfalls gegeben. Dies liegt zum einem an der ausgereiften Story, zum anderen am gesamten grafischen Design und dessen technischer Umsetzung in eine Polygonwelt.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des arg vom Schicksal gebeutelten Mike LeRoi. Der erfolglose Student wird Zeuge des kaltblütigen Mordes an seinem kleinen Bruder Luke, woraufhin er



Stimmungsvolle Lichteffekte sorgen für das passende Ambiente.

sich zum gnadenlosen Rächer entwickelt. Von der Selbstjustiz gepackt macht er sich auf die Suche nach den Mördern. Sein Weg kreuzt sich allerdings mit einer Gruppe von fünf ruchlosen Serienkillern, von denen jeder seine eigene kleine „Krankheit“ mitbringt. Durch die Kräfte der Voodoo Priesterin Nettie erhält Mike die uralte Macht der Shadow Men, den Wandlern zwischen dem Reich der Lebenden und der Toten. Er entdeckt schon bald, daß sich hinter den Serienkillern ein sehr viel gefährlicherer Gegner verbirgt: Legion. Shadow Man wird seine Seele erst zurückerlangen, wenn er seinem Schicksal ins Auge gesehen hat.

Obwohl besonders die PC-Version ein hochauflösendes Grafikfeuerwerk abbrennt, das jeden noch so gestählten 3Dfx Anhänger den Kiefer nach unten klappen läßt, wird sich die PlayStation Version keinesfalls hinter ihrem großen Bruder verstecken müssen. Zur E3 gab es erstmals eine fortgeschrittenere Version der 32-Bit-Variante zu bestaunen. Dank der von Iguana entwickelten VISTA (tm) - Technologie kann man seinen Blick problemlos in die Ferne schweifen lassen, ohne dabei von einem eingeschränkten Sichtfeld „vernebelt“ zu werden. Die Landschaften erstrecken sich tatsächlich bis zum Horizont und ermöglichen so



einen erstaunlichen Weitblick, während LeRoi aus der 3rd Person-Perspektive nach wertvollen Anhaltspunkten sucht. Mit geschmeidigen Bewegungen erklimmt der dunkle Held schwindelige Höhen, hangelt sich an Seilen entlang oder schwimmt durch trübe Gewässer. Im Laufe des Spiels gewinnt er sogar noch einige Fähigkeiten hinzu, die in Form von Tätowierungen an seinem Körper sichtbar sind. So verursachen irgendwann Stürze aus großer Höhe fast keinen Schaden mehr, steigert sich seine Sprungkraft oder entwickelt er gar eine Immunität gegen Feuer.

Um sich gegen die Ausgeburten beider Dimensionen zu wehren, eignet sich Mike nach einiger Zeit ein bemerkenswertes Repertoire an allerlei netten „Instrumenten“ an - Von Revolver und Schrotflinte über UZIs und einige andere multifunktionale Waffen. Eine Voodoo-Fackel leuchtet beispielsweise die Dunkelheit aus, kann aber genauso tödliche Feuerbälle werfen. Der besondere Clou liegt jedoch in der Handhabung der Waffen, da der Shadow Man beide Hände benutzen kann.



Lukes Teddy dient als Tor zwischen den Welten.



Genre Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller Acclaim Entertainment

Entwickler Acclaim Studios
Testmuster
Erhältlich ab Herbst



Die VISTA-Technologie ermöglichte weitläufige Umgebungen.

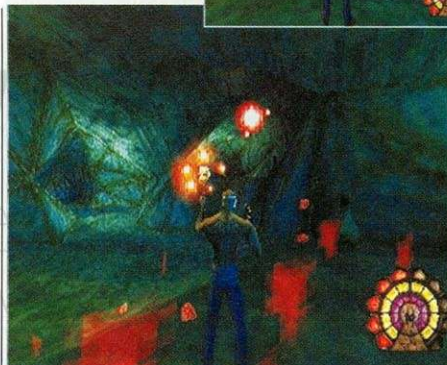


Während Mike z.B. in der linken Hand mit einem Revolver bewaffnet ist, kann er gleichzeitig in der rechten eine Schrotflinte abfeuern. So ergeben sich spektakuläre Schußwechsel, die in ihrer Dramatik schon fast filmreif sind. Die Funktion der unterschiedlichen Kriegsgewehre hängt von der Umgebung ab, in der man sie einsetzt. Manche funktionieren nur auf der irdischen Seite, während andere nur in der Geisterwelt für Schrecken sorgen oder mit neuen Eigenschaften überraschen. So verwandelt sich Mikes Revolver auf der Dead-Side zu der seelensuchenden Shadow-Gun. Für den optimalen Überblick sorgen frei wählbare Kameraansichten.

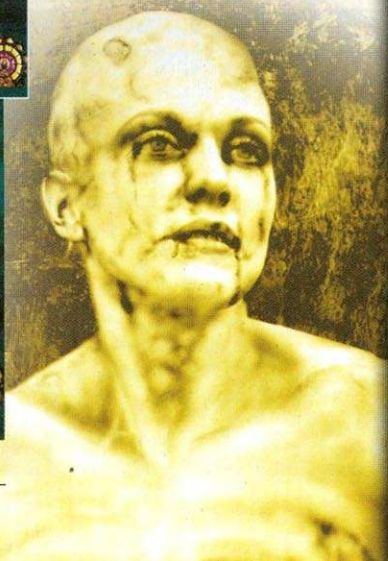
Neben einem opulenten Effektzauber, der sich quer durch das ganze

Spiel zieht, gilt ein besonderes Augenmerk nicht nur dem aufwendigen Design aller Örtlichkeiten, sondern auch den Charakteren selbst. Chefdesigner Guy Miller legte sehr viel Wert auf authentische Gegebenheiten und studierte eigens hierfür stapelweise Lektüre über Serienkiller und ihre Gewohnheiten. Selbst ein spezielles Lehrbuch des FBI mit haarsträubendem Bildmaterial ließ er nicht aus. Das Endresultat kann sich wirklich sehen lassen. Unheimliche Gebäude und Höhlen, wohin das Auge reicht. Selbst im Reich der

Lebenden gelang es ihm, jedes Szenario mit der nötigen Mischung aus depressiver Stimmung und Mystik zu kreieren. Zum ohnehin schon stark film-lastigen Ambiente gesellen sich 60 Minuten an hervorragend lokalisierter Sprache. Mike LeRoi wird beispielsweise von der deutschen Stimme Samuel „this is a tasty burger“ Jackson gesprochen. Desweiteren werden noch viele andere „Stimmen“-Stars wie Jack Nicholson, Whopie Goldberg oder Anthony Hopkins mit von der Partie sein.



Shadow Man zielt aufgrund seines Inhalts ganz deutlich auf ein erwachsenes Klientel.



ACCLAIM
ENTERTAINMENT



WWF ATTITUDE



Kreativ: Im Create-a-Wrestler-Modus erschafft Ihr Kämpfer ganz nach den eigenen Vorstellungen.

Über 18.000 Zuschauer wurden in der Kemper Arena in Kansas Zeuge eines grauenvollen Unglücks. Owen Hart, der Bruder von Bret „The Hitman“ Hart, stürzte bei einer Stunteinlage von einer etwa 15 Meter hohen Plattform ungebremst in den Ring, schlug mit dem Kopf auf und war sofort tot. Eigentlich wollte er sich als Teil seiner Show an einem Seil hängend langsam in die Arena herablassen. Die Ursache für den Unfall ist noch nicht hundertprozentig geklärt, jedoch vermuten Sicherheitsbeauftragte, daß das Seil zum Zeitpunkt des Absturzes noch nicht richtig in Owens Geschirr eingehängt war. Der tragische Tod des kanadischen Wrestling-Stars hüllt die gesamte World Wrestling Federation derzeit in einen schwarzen Schleier tiefer Trauer.

Doch wie heißt es immer so treffend: Die Show muß weitergehen!

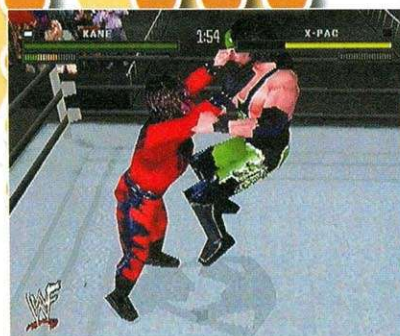
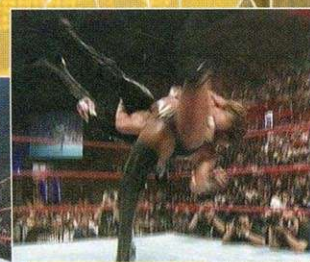
Die Entwickler von Iguana Entertainment waren in der Zwischenzeit auch



Bei einem Stable-Match treten vier Spieler mit je vier Kämpfern gegeneinander an.

nicht untätig und präsentierten eine bereits weit fortgeschrittene Version von WWF Attitude, die einen hervorragenden Eindruck hinterließ und auf ein absolutes Top-Game schließen läßt. Allein die Vielzahl von Optionen und Spielmodi ist wirklich bemerkenswert.

Da wäre zunächst einmal der Karrieremodus, in welchem Ihr eine komplette WWF-Saison bestreiten und Euch vom unbekannten Nobody bis an die Spitze der Schwergewichts-Liga kämpfen müßt. Erstmals kann dieser Modus per Multitap auch zu viert gespielt werden. Im Tournament-Mode steht Euch anfangs nur das King Of The Ring-Turnier zur Verfügung, an dem bis zu acht Spieler teilnehmen können und in regulären One on One-Kämpfen gegeneinander antreten. Es gibt allerdings noch fünf geheime Turniere, die erst freigespielt werden müssen. Für ein schnelles Duell zwischendurch ist der Exhibition-Mode bestens geeignet. Hier müßt Ihr Euch für eines von sage und schreibe 15 verschiedenen Matches, wie zum Beispiel Tag Team, Tornado, Lumberjack, Gauntlet, Royal Rumble



Stable Match oder Triple Threat, entscheiden. Optionen wie Hardcore Match, Cage Match, Last Man Standing, Falls Count, Toughman Match, First Blood und viele andere legen dabei die Bedingungen für den Sieg fest. Natürlich gibt es auch eine Trainingsoption. Sämtliche Moves, vom einfachen Faustschlag bis hin zu den komplexen Finishing-Moves wie dem Tombstone, lassen sich hier in aller Ruhe einstudieren.

Wer schon immer einmal davon geträumt hat, sein eigenes Wrestling-Event auf die Beine zu stellen, der bekommt im Pay Per View-Mode ausreichend Gelegenheit dafür. Ihr bestimmt dabei nicht nur, wer, wann, wo und mit wem kämpft, sondern designet auch das Stadium selbst. Selbstverständlich könnt Ihr hier auch die im Create-Wrestler-Modus selbst erschaffenen Haudegen gegeneinander antreten lassen.

Ein ausführlicher Test der PAL-Version, in welchem wir auch alle Fachbegriffe klären werden, ist für die nächste Ausgabe geplant.



Per Multitap können nun auch vier Spieler gegeneinander antreten. Normalerweise befinden sich in einem Tag-Team-Match nur zwei Athleten im Ring, ...



...kochen die Emotionen jedoch über, prügeln alle Vier wild drauf los.

Genre Sportspiel
Spieler 1-4
Hersteller Acclaim Entertainment

Entwickler Acclaim Studios
Testmuster Acclaim Entertainment
Erhältlich ab Juli



Re-Volt

Nachdem Acclaim ihren Vertrag mit Jeremy McGrath erneuert hatte, arbeiten die Acclaim Studios in Salt Lake City mit Hochdruck an einer 2000er Edition von Supercross. „Edition“ deshalb, da **Jeremy McGrath Supercross 2000** beileibe nicht als schnödes Update zu verstehen ist. Vielmehr wird das Projekt diesmal in-house designt, d.h. die 3D-Engine wird vollständig neu erarbeitet. Das wohl am meisten gelobte Feature des Vorgängers, der Streckeneditor, wird natürlich wieder enthalten sein, aber auch jeweils acht neue Supercross-Stadien und lizenzierte Motocross-Strecken. Als Spielmodi sollen einem eine 125cc- und 250cc-Klasse zur Auswahl stehen, ein Stunt Competi-



Jeremy McGrath Supercross 2000

tion sowie ein Practice- und ein Time Trial-Modus.

Zur Zeit noch in erster Linie für den amerikanischen, aber später auch für den europäischen Markt interessant, ist Acclaims South Park-Lizenz. Gleich drei Titel rund um Kyle, Stan, Cartman und Kenny sollen erscheinen, darunter eine Umsetzung des N64-Aktionspiels, ein Go Kart-Spiel mit dem Titel **South Park Rally** und **South Park Chef's Luv Shack**, eine Sammlung von Minispielen. **Re-Volt** hingegen war erst in einer ganz frühen Version zu sehen. Über die Qualität des Gameplays läßt sich deshalb noch nichts Konkretes aussagen. Ihr steuert hier einen von 20 funktorgesteuerten Wagen quer durchs Gemüse. Für Aufsehen dürfte vor allem der Mehr-Spieler-Modus sorgen, aber auch der Track

Editor und die Shortcuts sollen für lang anhaltenden Spielspaß bürgen.

Mit **Armored Project S.W.A.R.M.** hat Acclaim Entertainment zudem endlich wieder einen neuen Ego-Shooter in der Pipeline. Alien Trilogy liegt bekanntlich schon lange zurück. Dem ersten Eindruck nach zu urteilen, hinterließ die Grafikengine einen sehr flotten Eindruck. Insbesondere die detaillierten Alienkreaturen wußten zu gefallen.



Armored Project S.W.A.R.M. (PC-Shot)



Fighter Maker

Auf dem Stand von Agetec, ehemals ASCII, gab es wenig Aufregendes zu sehen. Der **Fighter Maker** ist sozusagen ein Do-it-yourself-Beat'em Up, bei dem sich der Spieler seine eigenen Moves kreieren kann. Unter 20 Kämpfern sucht man sich den passenden Charakter und haucht per Editor Leben ein.



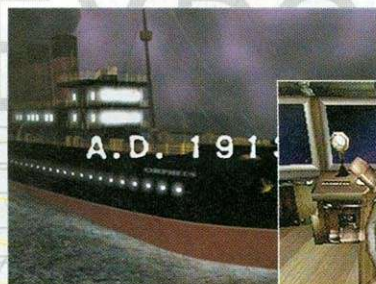
Clock Tower 2



Bis zu 69 Bewegungsabläufe lassen sich zuordnen und dann auf Memory-Card speichern. UEP Systems, die Urväter der Cool Boarders Serie, lassen **Rising Zan: The Samurai Gunman** auf die Massen los - ein etwas lieblos wirkender Duke Nukem: Time to Kill - Clone. Vielversprechend wirkt dagegen das mystische Adventure **Echo**

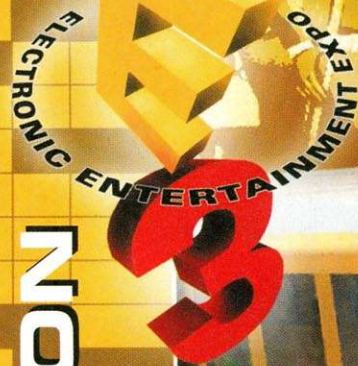


Night. In einer Reise durch die Zeit muß der Spieler an von Geistern heimgesuchten Stätten den Ursprung des Spuks suchen und diesen beseitigen. **Bass Landing** ist ein weiteres „actiongeladenes“ Angelspiel, das im Bundle mit einem Dual Shock Angel-Pad geliefert wird. Gruseliger denn je geht es im **Clock Tower 2** zu. Agetec verspricht mehr als 20 Stunden Spielspaß und mehr Blut und Terror als in jedem anderen Spiel der Resident Evil Machart.



Echo Night





Vigilante 8

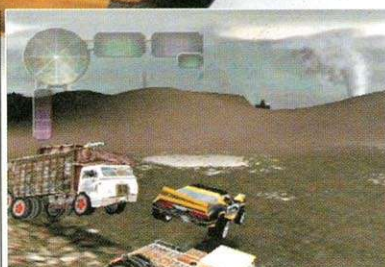
2nd Offense

Vigilante 8 auf vol-
len Touren - mit 2nd
Offense ist der König
der Straßenschlachten
zurückgekehrt, um mit neuen und
alten Figuren wie Slick Clyde und
John Torque, und neuen und alten
Features seinen Führungsanspruch zu
verteidigen.

play unterhielt sich mit Adrian Ste-
phens, dem Präsidenten von Luxoflux
und Lead Programmer von Vigilante 8
2nd Offense, über die Anfänge der
Firma, Neuerungen in ihrem Sequel
und Mitbewerber.

Luxoflux mit Sitz in San Mateo - nur
einen Steinwurf von Activisions US-
Headquarter entfernt - wurde im
Januar 1997 von den beiden
Industrieveteranen Adrian Ste-
phens und Peter Morawiec
ins Leben gerufen. Adrian
Stephens und Peter Morawiec
lernten sich kennen, als sie bei
Sega of America zusammen
an Comix Zone für das
Mega Drive arbeiteten.

Während Peter zuvor
u.a. an Sonic Spinball
gearbeitet hatte, zählte zu
den bisherigen Werken
von Adrian Stunt Island.
Adrian verwirklichte in seiner
Heimat England aber bereits
etliche Projekte für den Amiga
und den Atari ST. Nachdem er
seiner ersten eigenen Firma,



Wie auch in Vigilante 8 - so kann auch im Sequel ziem-
lich alles zusammengeschossen werden, was einem vor
die Flinte kommt.



Schon im ersten Teil mußte man feststellen, daß Vigi-
lante 8 ein gehöriges Spaßpotential besitzt.

beschäftigt, Edvard Toth kam von Psy-
gnosis UK und Cary Hara von Dream-
Works Interactive. Zu den weiteren
Teammitgliedern zählen Lou Garcia
und Justin Rasch.

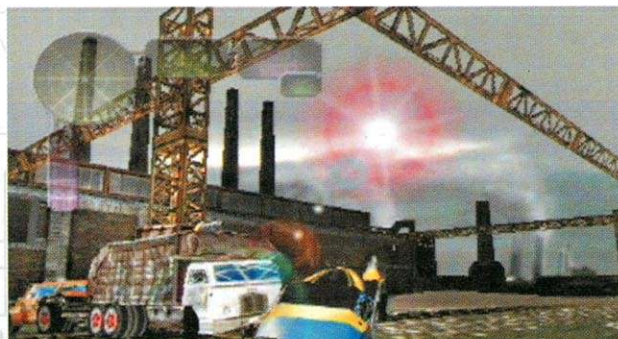
Während Vigilante 8 von drei Leu-
ten designt wurde, sind heute sieben
Mitarbeiter in das Sequel involviert.
Dies liegt zum einen daran, daß Luxo-
flux die Versionen für PlayStation, Nin-
tendo 64 und Dreamcast parallel ent-
wickelt - Activision strebt einen
simultanen Launch an -, zum anderen
aber auch an der Tatsache, daß die Cut
Scenes nunmehr in-house entstehen.
Nur die Musik und die FX werden von
einem freien Mitarbeiter betreut.

Über ein neues PlayStation-Projekt
schwiegte sich Adrian Stephens jedoch
noch aus. 2nd Offense sei erst zu etwa
60% fertiggestellt und über viele Vehikel
und Waffensysteme sei noch nicht end-
gültig entschieden worden, so Adrian.

Assembly Line, 1995 den Rücken

gekehrt hatte, um wieder Spiele zu ent-
wickeln, nahm er das Angebot von Dis-
ney und später von Sega natürlich dan-
kend an. Als sich abzeichnete, daß
dem Saturn in den Vereinigten Staaten
kein kommerzieller Erfolg zuteil werden
würde, entschied er sich jedoch, zu-
sammen mit Peter erneut ein eigenes
Studio zu gründen. Luxoflux war gebo-
ren, und mit Activision bereits ein
Publisher für ihr erstes Spiel, Vigilante
8, gefunden.

Heute beschäftigt Luxoflux acht
Angestellte. Der Art Director Jeremy
Engleman renderte vor seinem Einstieg
bei der Firma u.a. die Backgrounds von
Riven The Sequel to Myst, David Goo-
drich, seines Zeichens Game Designer
von Vigilante 8 2nd Offense, war vor-
her bei
Black Ops
Entertain-
ment



GenreRennspiel/Shooter
Spieler1-2
HerstellerActivision

EntwicklerLuxoflux
Erhältlich abHerbst



Im Gespräch mit Adrian Stephens, President & Lead Programmer Vigilante 8 2nd Offense, Luxoflux

play: In Europa wurde Vigilante 8 kaum beachtet. Wie kam es eigentlich zu dem überwältigenden Erfolg in den Vereinigten Staaten?

Adrian Stephens: Für einen eigenständigen Titel, d.h. ein Spiel ohne Lizenz, war Vigilante 8 in den Staaten sehr erfolgreich. In Europa leider nicht ganz so sehr, wie ich gehört habe, was vielleicht aber auch an den Schauplätzen lag, die schon sehr auf den US-Markt zugeschnitten waren. Die Ironie des Schicksals besteht eigentlich darin, daß Vigilante 8 im Grunde von Europäern entwickelt wurde. Ich selbst stamme aus England, Peter, der Lead Game Designer, aus der Tschechischen Republik, wir haben sogar einen Ungarn bei uns.

play: Werdet Ihr die Szenarien im Sequel etwas mehr auf den europäischen Markt ausrichten?

Adrian Stephens: Nein, 2nd Offense spielt sich nach wie vor in den USA ab.

play: Wie ist es um die Features bestellt?

Adrian Stephens: Unser Anliegen liegt eigentlich darin, dem Spieler mehr Möglichkeiten anzubieten. Neue Fahrzeuge aus den Siebzigern, aber auch Buggies und Hovercrafts. Die Wagen werden sich diesmal tunen lassen, d.h. man kann mit seinem Fahrzeug, das entsprechende Kit vorausgesetzt, wie mit einem Boot auf dem Wasser fahren oder völlig unbeschwert durch den Tiefschnee pflügen. Der Arcade-Modus ist natürlich wieder vertreten, der Quest Mode ebenfalls, aber gerade letzteren werden wir überarbeiten.

play: Wie weit seid Ihr bisher mit dem Projekt?

Adrian Stephens: Wir haben erst die Arbeit an der N64-Version des ersten Teils abgeschlossen, d.h. sonderlich weit sind wir mit dem Sequel noch nicht.

play: Habt Ihr Euch bei dem Design des Sequels auch das Feedback der Käufer des ersten Teils zu Herzen genommen?

Adrian Stephens: Den Quest Mode

für zwei Spieler, den wir in der N64-Version hatten, werden wir natürlich für die PlayStation-Version von 2nd Offense übernehmen. Dies war ein Feature, das bei den Kunden sehr gut ankam. Der Survival Mode ist ebenfalls neu.

play: Die Steuerung war im ersten Teil aber noch etwas verbesserungswürdig...

Adrian Stephens: Das ist richtig. Als wir mit der Entwicklung von Vigilante 8 begonnen hatten, war der Dual Shock Analog Controller noch nicht auf dem Markt. Wir haben uns damals auf eine digitale Steuerung konzentriert. Heute ist Sonys Analog Controller aber sehr

hinzu. Diese Sonderfunktionen sind aber zum größten Teil in der Version, die Du heute gesehen hast, noch nicht integriert.

play: Vigilante 8 sollte ursprünglich eine reine Umsetzung des PC-Titels Interstate '76 werden...

Adrian Stephens: Das war die ursprüngliche Absicht, ja. Später bat uns Activision aber darum, die Konsolenversion doch deutlich anders ausfallen zu lassen - actionorientierter. Portierungen vom PC verkaufen sich auf Konsole in der Regel nicht sonderlich gut. Die Kundschaft ist einfach anders. Uns kam diese Bitte natürlich sehr ge-

„Wir wollten eigentlich eine andere Richtung als Twisted Metal II einschlagen. Aus marketingpolitischen Gründen drängte Activision aber darauf, eine ähnliche Richtung einzuschlagen, um das Spiel besser promoten zu können. Sie sind einfach auf Nummer sicher gegangen, was auch verständlich ist, da Vigilante 8 damals noch keinen Namen hatte. Das Genre mag zwar das gleiche sein, die technische Ausführung und das Spielgefühl sind meines Erachtens aber ganz unterschiedlich.“

Adrian Stephens, President & Lead Programmer Vigilante 8 2nd Offense, Luxoflux

verbreitet, d.h. wir werden uns diesmal auf eine Steuerung mit den Analogsticks konzentrieren.

play: Die Fahrzeuge sind aber nicht alle neu. Den Bus kennt man schon aus dem ersten Teil.

Adrian Stephens: Ja. In einer Marktuntersuchung von Activision schnitt der Schulbus überraschenderweise am besten ab. Deshalb hatten wir uns entschieden, den Bus als Covermotiv zu verwenden. Im zweiten Teil ist er wieder mit dabei - als Wiedererkennungswert sozusagen -, natürlich in etwas abgeänderter Form. Die anderen Fahrzeuge sind aber alle neu. Gut die Hälfte von den Wagen steht einem schon zum Start zur Verfügung, die anderen muß man sich erst im Enhanced Mode erspielen.

play: Werden die Waffen ebenfalls überarbeitet?

Adrian Stephens: Ja, zur Zeit arbeiten wir aber noch daran. In Vigilante 8 hatte jede Waffe zwei besondere Funktionen. Diesmal werden es drei an der Zahl sein, aber auch eine völlig neue Waffe, ein Flammenwerfer, kommt

gen, ermöglichte sie uns doch viel mehr Freiheiten im Spieldesign.

play: Vigilante 8 wird oft mit 989 Studios' Twisted Metal-Reihe verglichen...

Adrian Stephens: Wir wollten eigentlich eine andere Richtung als Twisted Metal II einschlagen. Aus marketingpolitischen Gründen drängte Activision aber darauf, eine ähnliche Richtung einzuschlagen, um das Spiel besser promoten zu können. Sie sind einfach auf Nummer sicher gegangen, was auch verständlich ist, da Vigilante 8 damals noch keinen Namen hatte. Das Genre mag zwar das gleiche sein, die technische Ausführung und das Spielgefühl sind meines Erachtens aber ganz unterschiedlich.

play: Adrian, vielen Dank für das Interview.



ACTIVISION

Ganz im Zeichen von Vigilante 8 wurde die Mitte der großen Ausstellungsfläche von einem im Boden spickenden Schulbus geschmückt. Zentral um das Geschehen tummelten sich die zahlreichen Displays, die das schmackhafte Line-Up des beliebten Herstellers präsentierten. Schwer im Mittelpunkt stand selbstredend Vigilante 8: Second Offense, welches den feuerkräftigen Nachfolger des Car-Shooters darstellt. Jedoch hat Activision noch einige andere heiße Eisen im Feuer, die schon jetzt auf eine zukünftig starke PSX-Präsenz schließen lassen.

Hip-Hop Fans aufgepaßt. Der Wu-Tang Clan gibt sein PlayStation Debüt. Unter dem Namen **Wu-Tang: Shaolin Style** werden demnächst die Schwerter gewetzt. In einem reinrassigen 3D-Prügler werden in der Tradition alter Kung Fu Filme dramatische Kämpfe ausgetragen. Die Kampfarenen werden



Tenchu II



Space Invaders



Wu-Tang: Shaolin Style

dabei stets von vier Kämpfern gleichzeitig besetzt sein, was den Titel schon jetzt erfreulich aus der Masse der Prügler hebt. Neben einem Story- und Trainingsmode darf man sich per Multitap auch gegenseitig auf die Mütze dreschen. Dem Schlachtruf folgend, werden auch die **X-Men** in einem klassischen 3D-Beat'em Up die Fäuste sprechen lassen. Als waschechter Superheld wird jeder Charakter, entsprechend der Comicvorlage von Marvel über bestimmte Spezialfähigkeiten verfügen. Mit zahllosen Moves und Combomöglichkeiten vor echten 3D-Backgrounds könnte man durchaus auch einen eingeschworenen Tekken-Jünger hinter dem Ofen hervorlocken. Wolverine & Co. werden allerdings erst zum neuen Jahrtausend der gefährlichen Apokalypse die Stirn bieten. Wen das spannende Abenteuer begeistern konnte, wird sich über das in Arbeit befindliche **Tenchu 2** freuen. Mit einer stark verbesserten Engine begibt man sich erneut auf die Fährte des Unrechts.



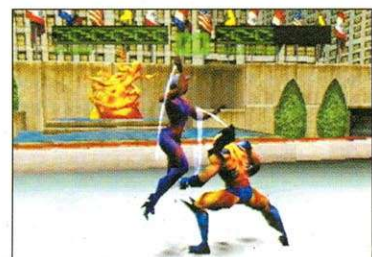
Tony Hawk's Pro Skater



Spiderman



Gameplay als auch Umgebung werden somit weitaus facettenreicher ausfallen. Über die erstklassige Skateboard Simulation **Tony Hawk's Pro Skater** haben wir bereits in der letzten Ausgabe berichtet. Die zur E3 gezeigte Version machte bereits einen sehr fortgeschrittenen Eindruck und konnte durch unglaublich gute Spielbarkeit überzeugen. Nach Asteroids greift man nun erneut in die Retro-Schublade und verpaßt dem leicht angestaubten **Space Invaders** ein neues Outfit. Aufgepeppt durch Polygon-Raumschiffe, 20 unterschiedliche Gegner und Special Effectgeladene Feuerkraft will der Oldie nochmal so richtig zeigen, was in ihm steckt. Noch in einem sehr frühen Stadium und lediglich als Demo bestaunbar, waren die Abenteuer des Netzspinners **Spiderman**. Spidey zeigte dank seiner Spinnenkraft beeindruckende Schwünge und Kletteraktionen innerhalb eines Großstadtszenarios. Wie auch Tony Hawk's Pro Skater wird das Action Adventure von Neversoft verwirklicht werden.



X-Men



PREISSTURZ

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

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64!

bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

NEU!

DM 99,-

DM 79,-
UM 99,-

DM 69,-
UM 89,-

DM 29,50
UM 79,-

8 in 1

MEMORY CARD PLUS

CD STATUS INDICATOR

TURBO FORMAT

24 in 1

TURBO FORMAT

720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

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

NEU!

V MEMORY 1000

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

1080 SPIELSTÄNDE!

DM 119,-
DM 79,-

EQUALIZER

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

DM 69,-

POWERFLASH

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

DM 119,-

DM 119,-

UNENDLICH ENERGIE SCHNELLER RENNEN UNENDLICHER SPIELSPASS

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 29,-
UM 49,-

DM 49,-
UM 79,-

DM 49,-
UM 79,-

N64 8MEG DM 59,-

1 MEG - 4 MEG MEMORY CARD

NEXT GEN 1 MEG

1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

NEXT GEN 4 MEG

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

DM 59,-
UM 79,-

POWER RAM

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

DM 59,-
UM 79,-

DM 119,-

DM 119,-



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

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3

CAPCOM

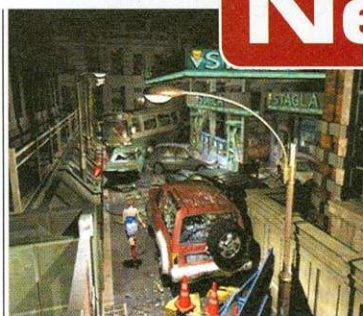
Capcom hielt an ihrem Messestand zwar auf Videoleinwänden Turniere zu ihren Spielhallenautomaten *Street Fighter III 3rd Strike*, *Marvel vs. Capcom* und *Street Fighter Alpha 3* ab, den eigentlichen Blickfang stellten indes ihre beiden neuen Action-Adventures *Dino Crisis* und *Resident Evil Nemesis* dar.

Resident Evil 3

Nemesis

Erstmals angekündigt wurde der dritte Teil bereits auf der letzten E3 Show in Atlanta. Yoshiki Okamoto, der Manager von Capcoms R&D-Division, gab damals zu verstehen, daß sich das Spiel im Alphastadium befinden, aber wohl erst 1999 erscheinen würde.

Für *Resident Evil 3 Nemesis* zog Capcom erneut Shinji Mikami, den Executive Producer der Serie, hinzu. *Nemesis* beantwortet letztendlich viele Fragen, die die Storyline des ersten Teils offen ließ. Was geschah mit Chris Redfield, Barry Burton und Jill Valentine, den einzigen Überlebenden? Als sie zu ihrer S.T.A.R.S.-Einheit zurückgekehrt waren, war niemand gewillt ihnen Glauben zu schenken. Das Beweisstück, das alte Anwesen, war zerstört, und der Polizeichef wurde von der Umbrella



Jill auf der Flucht durch Raccoon City.

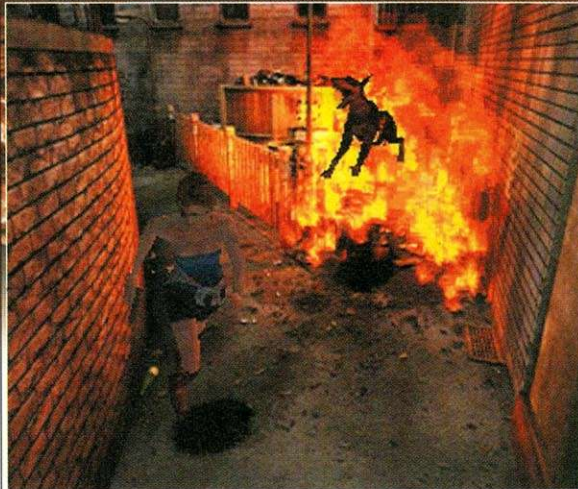
Corporation bestochen. Während Chris Redfield nach Europa aufbrach, um der Verschwörung auf den Grund zu gehen, entschied sich Jill - enttäuscht über das Vorgehen des Hauptquartiers - dafür, S.T.A.R.S. den Rücken zu kehren und die Stadt zu verlassen. Genau in diesem Moment setzt die Geschichte

von *Resident Evil 3 Nemesis* ein. Mit dem G-Virus infizierte Zombies und auch andere Kreaturen fallen über die Kleinstadt her. Bei ihrem Versuch zu entfliehen, wird Jill von den Zombies schwer verletzt und verliert für 24 Stunden ihr Bewußtsein. Ein Zeitsprung, der es Capcom ermöglicht, die Storyline beider Prequels logisch (?) miteinander zu verknüpfen. Carlos Oliveira, ein 21-jähriger südamerikanischer Söldner und gleichzeitig ein ausgesprochener Hitzkopf, liest die Verwundete auf und steht ihr im Kampf gegen die Zombies bei. Gemeinsam machen sie beiden auf die Suche nach einem Gegenmittel für Jill.



Der Tyrant Nemesis verfolgt Jill unentwegt durch Raccoon Citys Straßenzüge.





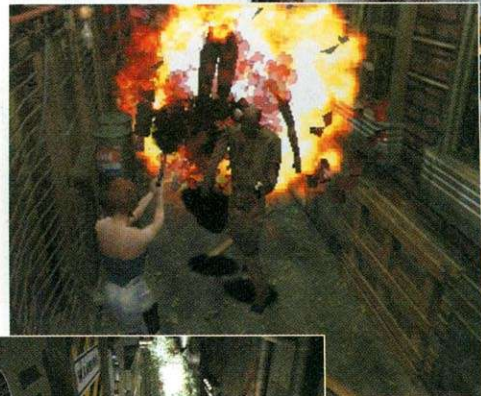
Die Licht- und Schatteneffekte, aber auch die Explosionen wurden deutlich aufwendiger als bisher inszeniert.



tergründe, feste Kameraperspektiven) treu, die Figuren weisen nun aber eine etwas höhere Anzahl an Polygonen und deutlich detailliertere Texturen auf. Jill verfügt über einige neue Aktionsmöglichkeiten, wie z.B. eine Dodge- und eine Auto Targeting-Funktion, und bewegt sich deutlich geschmeidiger und vor allen Dingen flinker als bisher durch das Areal; eine Tatsache, die auch von Nötigen ist, denn die Anzahl der Zombies, die sich gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln, ist sprunghaft in die Höhe gestiegen. Noch dazu bewegen sie sich diesmal unterschiedlich schnell und einige von ihnen erwachen wieder zu untotem Leben.

Nemesis wird mit 10 unterschiedlichen Arten von Zombies aufwarten, darunter viele bekannte, aber auch einige neue Figuren, die sehr hart im Nehmen sind. Darüber hinaus beabsichtigt Capcom, die Interaktion mit Objekten im Bildschirmhintergrund noch mehr in den Vordergrund zu stellen. Ein „Live Selection“ genanntes System soll es dem Spieler ermöglichen, Entscheidungen zu treffen, die den Ausgang der Storyline beeinflussen.

Resident Evil 3 Nemesis entfernt sich zwar in technischer Hinsicht nur minimal von den Vorgängern, führt aber deren Spielkonzept konsequent fort und sollte gerade deshalb einer der potentiellen Megaseller im Weihnachtsgeschäft werden.



Jill bleibt nun nicht mehr vor einer Treppe stehen, sondern läuft direkt die Stufen hinauf.



Genre Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller Eidos Interactive

Entwickler Capcom
Erhältlich ab 4. Quartal



Dino Crisis



Regina, Gale und Rick während einer Lagebesprechung.



網のフェンスをぶち破ってやがる

Während Resident Evil Nemesis auf der E3 Show zum ersten mal vorgestellt wurde, war Dino Crisis, das ebenfalls von Shinji Mikami produziert wird, bereits als Videoclip auf der Tokyo Game Show '99 Spring (vgl. Special-Screen in play 05/99) zu sehen, die vom 19. bis 21. März stattfand.

Der Spieler schlüpft hier in die Rolle von Regina, einem Mitglied eines Sondereinsatzkommandos der Regierung, die zusammen mit den Agenten Gale und Rick auf der Insel Ibis nach dem Verbleib von Professor Kirk forschen soll, es jedoch unerwartet mit dessen per Genmutation erschaffenen Geschöpfen zu tun bekommt. Der 29-jährige Professor hatte sich auf diese abgeschiedene Insel zurückgezogen, nachdem die Regierung es abgelehnt hatte, seine Arbeit weiterhin zu unterstützen. An Stelle einer sauberen Ener-

giequelle schuf er jedoch Urzeitechsen hervor, die sich im Nu über die gesamte tropische Insel ausbreiteten.

Sicherlich übernimmt Capcom auch hier den bewährten Grundgedanken ihrer Resident Evil-Serie, der Spieler bekommt es in Dino Crisis jedoch mit einer vollständig neu erarbeiteten Storyline und neuen Charakteren zu tun; ein wohlthuend neues Spieleuniversum im Action-Adventure-Genre. Beeindruckend ist vor allem die Größe der Dinosaurier und die Geschwindigkeit, mit der sie dem Spieler nachstellen. Der Spielfluss wirkt insgesamt deutlich höher als in Resident Evil; eine Tatsache, die auch sehr durch die oft abrupten Kameraswenks unterstützt wird. Dino Crisis läuft noch dazu wirklich in Echtzeit ab, d.h. auch die polygonalen Hintergründe, und die Licht- und Schatteneffekte werden in Echtzeit berechnet. Dies ermöglicht völlig neue Spielvariationen, bspw. verfolgen die Dinos den Spieler

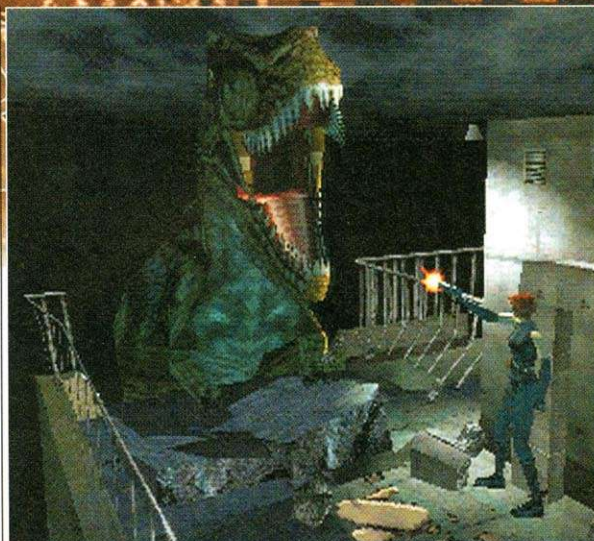


Entsprechende Munition vorausgesetzt, lassen sich die Urzeitechsen zuerst betäuben und dann richtig fertigmachen.





JULI 1999



Im Gegensatz zur Resident Evil-Serie werden auch die polygonalen Hintergründe in Echtzeit berechnet.



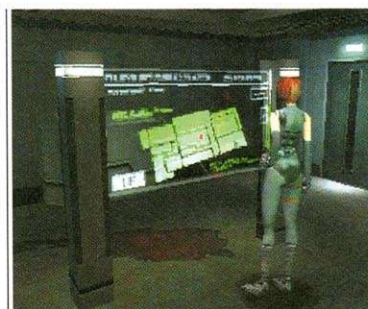
あとは地下エリアか
Noch sind sich die drei Agenten unschlüssig, wie sie weiter verfahren sollen.



Die Storyline erinnert nicht nur entfernt an Michael Crichtons Jurassic Park.

über mehrere Locations hinweg, indem sie durch Mauern hindurchbrechen oder unvermittelt aus Ventilations-schächten auftauchen. Noch dazu kann der Spieler durch Druck auf die R2-Taste eine 180 Grad-Drehung durchführen, um Angriffen aus dem Hinterhalt angemessen zu begegnen - mit gezogener Waffe, versteht sich. Angesichts der etwas langsameren Gangart der Charaktere ist dies aber auch von Nöten. Neben aus der Resident Evil-Serie bekannten Puzzles wie dem Umliegen von Schaltern, um Türen zu öffnen, ist es nun möglich ganze Spielareale zu versiegeln, um nicht von den Dinos eingekesselt zu werden, vorausgesetzt man ist im Besitz der entsprechenden Disc. Die Gespräche mit den Teamkollegen sollen ebenfalls zur Lösung der Puzzles beitragen, leider waren die Texte der auf der E3-Messe gezeigten Version noch in japanisch gehalten.

„Dino Crisis knüpft an Resident Evil an, erweitert das Genre aber um neue Elemente und erinnert in einigen Belangen an Metal Gear Solid. Dino Crisis bietet viele neue Features wie echte 3D-Hintergründe an Stelle der gerenderten Resident Evil-Backgrounds, die Möglichkeit, mit seinem Charakter eine 180 Grad-Drehung auszuführen und mit der Waffe im Anschlag zu laufen. Resident Evil vermittelt dem Spieler eine sehr beängstigende Atmosphäre, die Action und die überraschenden Angriffe der Dinosaurier versetzen einen aber ebenfalls in Angst. Die Künstliche Intelligenz der Biester ist außerordentlich hoch. Man muß sich ständig davor in Acht nehmen, daß man nicht aus dem Hinterhalt heraus angegriffen wird.“, so Matt Atwood, der PR Manager von Capcom USA.



Regina studiert die Karte der Forschungsanlage.



何よ...何の死体よ
Für die Zwischensequenzen setzt Capcom auf die in-game Engine.



まずは俺が潜入して
1階のコントロール室を押さえる



35

SPECIAL SCREEN

CAPCOM

Genre Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller Virgin Interactive

Entwickler Capcom
Erhältlich ab Juni - Japan, Oktober - Europa

CAPCOM

SKURRILES

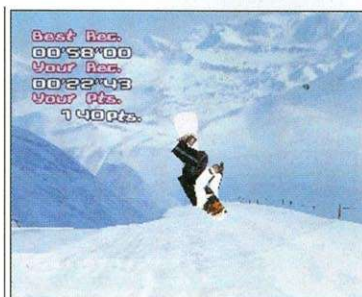
E3
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Mit **Trick'n Snowboarder** hingegen, der US-Version von Tricky Sliders, betritt Capcom völlig neues Terrain - ein Snowboardspiel mit Leon, Claire und dem Zombie-Cop aus der Resident Evil-Serie! Trick'n Snowboarder soll in der Endfassung 10 Kurse, darunter Alpine, Halfpipe, One-Shot-Aerial und Snowboard Park, sowie vier unterschiedliche Spielmodi (Free Mode, Story Mode, Versus via Split Screen, Edit) bein-



halten, aber auch einige verborgene Bonustracks und Spielfiguren.

In **The Misadventures of Tron Bonne** verbrät der japanische Publisher gleich ein weiteres seiner Maskottchen, nämlich Mega Mans Rivalin Tron, in einem eigenen Spiel. In dem Subplot zu Mega Man Legends erfährt der Spieler, wie Tron Bonne zu Mega Mans Widersacherin wurde. So verwundert es kaum,

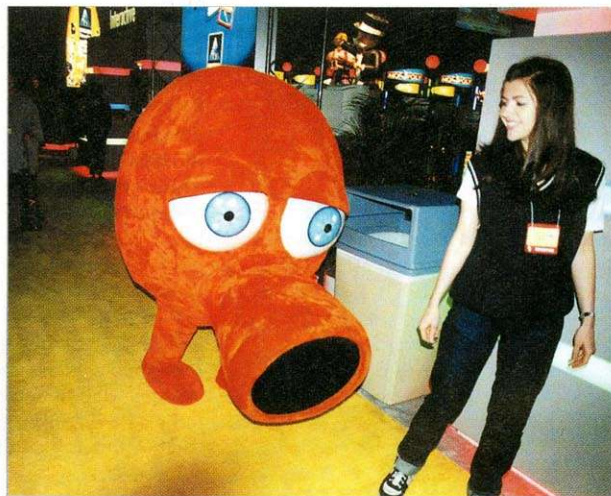
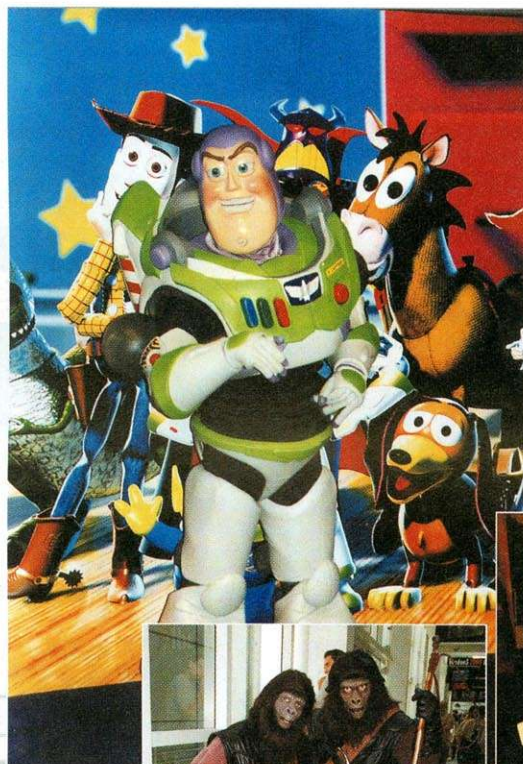


Trick'n Snowboarder



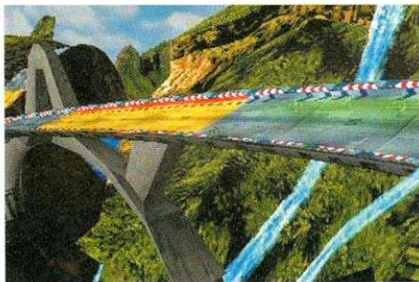
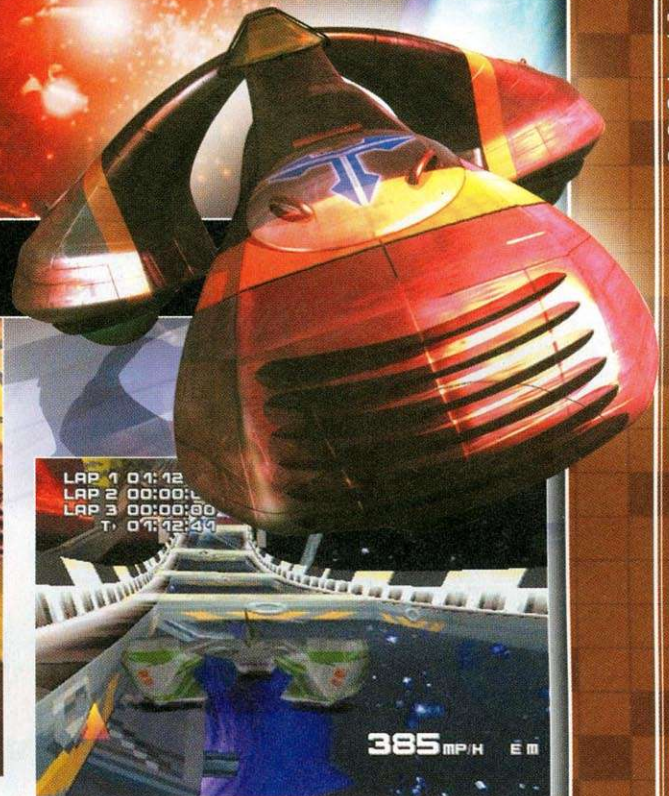
daß The Misadventures of Tron Bonne von dem gleichen Team designt wird, das bereits Mega Man Legends produziert hat.

Als Action-, RPG- und Strategiespiel angelegt, erkunden Tron und ihre treuen Servbots in dem Luftschiff „Gesellschaft“ die Erde auf der Suche nach neuen Abenteuern und Reichtümern. Auch wenn sich The Misadventures of Tron Bonne in grafischer Hinsicht sehr an dem Vorbild orientiert, so führen die Entwickler doch einige neue Charaktere und Features in das Spieldesign ein. Ein Beispiel hierfür wäre das Guide Shot System. Tron erringt damit nämlich die Aufmerksamkeit ihrer Roboter und führt sie ins Gefecht.



Neben Messebabes und jeder Menge Promotionmaterial gab es auf der E3 Show auch viele kostümierte Spielfiguren zu sehen. Disney Interactive schickte Toy Story 2 ins Feld, Fox Interactive ließ die Affen aus Planet of the Apes los und Lego Media ihre... Legofiguren; als ob die Spiele nicht eigentlich Grund genug dafür wären, einen Stand zu besuchen. Eine löbliche Ausnahme bildeten Mindscape und Infogrames. Alone in the Dark 4 z.B. lief ohne große Präsentation auf einer kleinen Videoleinwand.

KILLER LOOP



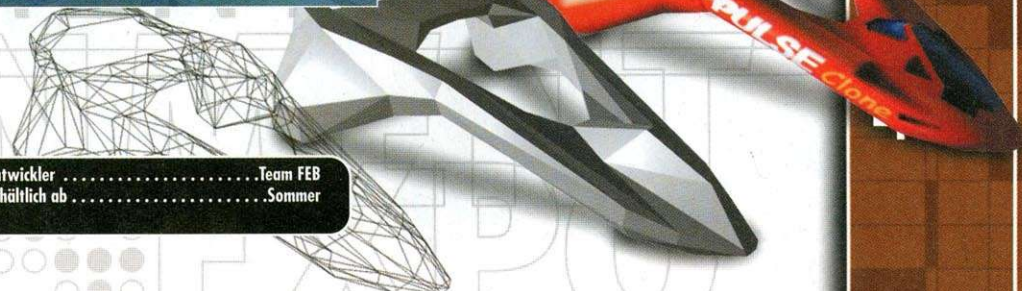
wipeOut auf drei Beinen?! Ein Gedanke, der sich wohl jedem aufdrängt, der einen ersten Blick auf das pfeilschnelle Killer Loop wirft. Hinter dem Konzept des in Hamburg entwickelten Future-Racers steckt allerdings noch einiges mehr. Die Tripods, so der Name der Vehikel, rasen nämlich nicht auf Rädern durch die Kurse, sondern auf Kugeln. Somit wächst die Herausforderung in puncto Steuerung, da sich die Pods während der Fahrt um ihre eigene Achse drehen können, um beispielsweise einem Kontrahenten sein Waffensystem zu demonstrieren. Dieses erstreckt sich über eine ganze Palette offensiver und defensiver Utensilien wie beispielsweise Minen, Raketen, Laser und Schilde. Auf den Tracks findet der Pilot sogar noch zusätzliche Power-Ups, welche den Tripod in unterschiedlichen Kategorien aufwerten.

Der eigentlich besondere Clou sind jedoch die magnetischen Felder, die das Fahrzeug umgeben und mit deren Hilfe man sich praktisch an die Streckenoberfläche heften kann, um so

Anhöhen schneller zu überwinden, in Kurven mehr Grip zu besitzen oder einfach den Gegner in einer Röhre auf dem Kopf stehend zu überholen. Hieraus entwickelt sich mit der Zeit eine echte strategische Herausforderung, da die limitierte Magnetkraft gekonnt den Gegebenheiten der Strecke angepaßt werden muß. Sieben unterschiedliche Kurse warten darauf gemeistert zu werden. In Sachen Track-Design haben sich die Entwickler von Team FEB sichtlich ins Zeug gelegt. Man rast unter anderem in Hawaii in futuristischen Tunnels unter der Meeresoberfläche, „fällt“ praktisch senkrecht von einem Felsmonument und durchquert eine ganze Space-Station. Das Turnier wird in vier unterschiedliche Klassen unterteilt sein, welche sich stetig im Schwierigkeitsgrad nach oben schrauben. Ähnlich dem Kult-Racer wipeOut gibt es auch hier verschiedene Teams, auf die insgesamt

12 Tripods verteilt sind. Im Laufe des Spiels wird man jedoch, vorausgesetzt der Pilot plaziert sich entsprechend, noch einiges an Bonus-Goodies (Extra-Tracks, neue Fahrzeuge) erringen können.

Technisch zeigt sich Killer Loop von erstaunlicher Qualität. Das noch vor einiger Zeit nach einem Publisher suchende Team FEB spendierte dem Racer mittlerweile eine opulente High-Res Optik und feilte an Gameplay und Gesamtgestaltung. Die sehr kreative Streckenführung in Verbindung mit ausgeklügelter Fahrphysik und allerlei Effektzauber machen Killer Loop zu allem anderen als „nur einem weiteren Rennspiel“.



GenreRennspiel
Spieler1
HerstellerCrave Entertainment

EntwicklerTeam FEB
Erhältlich abSommer



Jade Cocoon

Story of the Tamamayu

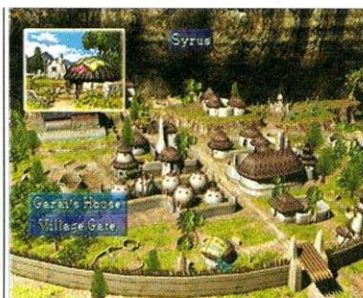


Crave Entertainment, gegründet von ehemaligen Mitarbeitern von Square USA, scheinen mit Macht auf den Videospielemarkt zu drängen. Nach einigen Titeln für das N64 und den Game Boy Color und nachdem Partnerverträgen mit Branchengrößen wie Eidos Interactive und GT Interactive geschlossen wurden, arbeiten die Entwicklerveteranen zur Zeit an zwei Rollenspielen für die PlayStation. Neben Shadow Madness arbeitet die Firma an der Lokalisierung von Jade Cocoon, einem Rollenspiel der japanischen Entwickler Genki, die vor allem durch Virtua Fighter 3tb für Segas Dreamcast und Tokyo Highway Battle für die PlayStation bekannt wurden.

Ziel war es, so Gaku Tamura und Shinya Kozaki von Genki, ein Rollenspiel zu schaffen, welches dem Spieler nicht nur eine Geschichte mit Tiefgang bietet, sondern zugleich die Vorstellungskraft des Spielenden anregt, so daß er seine eigene Interpretation der Spielwelt entwickeln kann. Die bis jetzt



Die Hauptfähigkeit eines Cocoon Masters besteht darin, Monster einzufangen.



Das Dorf Syrus: Dreh- und Angelpunkt von Levants Abenteuern.

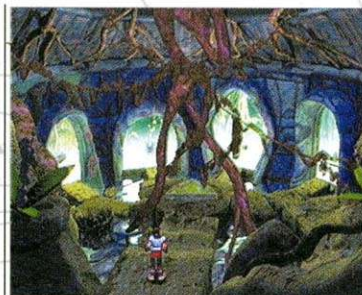
bekannte Story läßt aber noch keinen Rückschluß darauf zu, ob die Entwickler diesem Anspruch gerecht werden können. Der Plot zumindest verspricht eigentlich nichts Besonderes. Es geht wieder einmal darum, daß ein Kid die Welt vor der völligen Vernichtung retten muß.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Weltenretters, wobei es sich bei Jade Cocoon um Levant, einem jungen Cocoon Master, der in die Fußstapfen seines Vaters treten will, handelt. Seine theore-

tische Ausbildung wandelt sich aber schneller als ihm lieb ist in eine praktische; denn der alte Feind der Menschheit, Onibubu und der Schwarm der Zerstörung, ist zurückgekehrt, um erneut den Versuch zu wagen, die Welt zu vernichten.

Levants größter Vorteil bei dieser Mission sind seine Fähigkeiten als Cocoon Master, die ihn in die Lage versetzen, Monster nicht nur zu besiegen, sondern auch einzufangen. Nach einem Reinigungsritual können die Monster trainiert werden oder mit weiteren eingefangenen Kreaturen zu einem neuen Wesen verschmolzen werden, um die Fähigkeiten zu kombinieren. Im Kampf liefern diese Viecher unschätzbare Dienste. Mit einem Wasserzauber bspw. verwundet man ein Feuerwesen tödlich, während ein der Erde angehöriges Monster darüber nur müde lächelt.

Die „Monsteraufzucht“ war der zweite Aspekt, dem die Entwickler bei Genki große Bedeutung zumäßen.

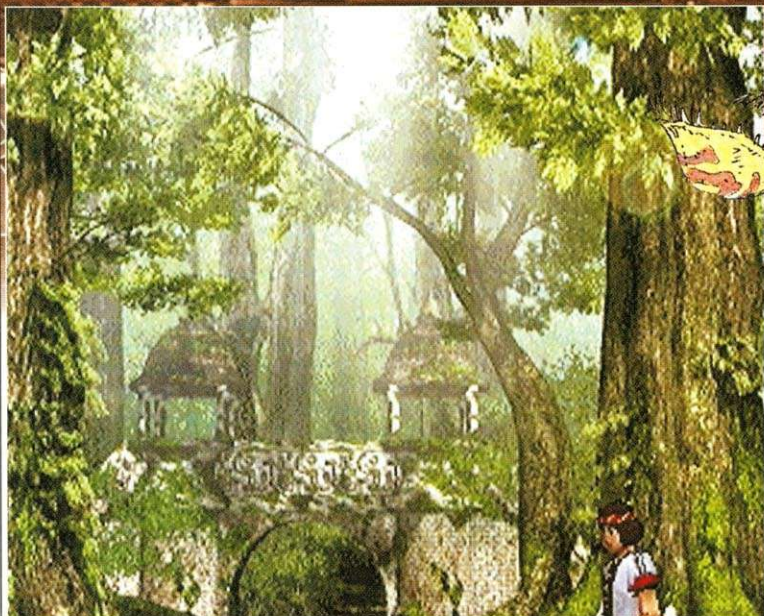


Von diesem Knotenpunkt aus gelangt Levant in die verschiedenen Bereiche seiner dem Untergang geweihten Heimat.



Die Zauber wirken im Vergleich zum restlichen Spiel recht mager.





Die vorgerenderten Hintergründe können sich nicht nur mit Final Fantasy VII und VIII messen. In puncto Detailreichtum übertreffen sie die Referenz sogar.

Über 150 verschiedene Monsterarten warten darauf, eingefangen zu werden. Da alle Monster miteinander verschmolzen werden können und die bereits erschaffenen Mutationen wiederum als Basis für neue Wesen dienen, kann einem bei der schier Anzahl der Möglichkeiten, die in die Millionen gehen, schwindlig werden. Hinzu kommt, daß die Verschmelzung auch Auswirkungen auf das Aussehen der neuen Kreatur hat. Die wesentlichen Merkmale beider Monster werden sowohl grafisch als auch wertetechnisch umgesetzt. So hat man nach einiger Zeit eine eigene Armee an Cocoon, welche im Kampf als Unterstützung dient.

Wer seine Lieblinge nicht unbeachtet auf seiner Memory Card versauern lassen will, sondern zeigen will, was er hat, kann sich im Arena Mode beweisen. Dort treten Eure Geschöpfe gegen die eines anderen menschlichen Gegners an. Nur mal so, um zu sehen, wer die bessere Qualifikation zum Schöpfer besitzt und die effektiveren Monster kreiert hat.

Das übrige Gameplay ist genretypisch. Die einzigen Rätsel der Demover-

sion beschränkten sich auf das Auffinden eines Schlüssels, um eine Truhe öffnen zu können, und das Auskundschaften des Weges zur Hütte eines neuen Mentors, der den Schlüssel zum nächsten Gebiet aufbewahrt.

Grafisch fallen vor allem die wunderbar detaillierten vorgerenderten

„GENKI WOLLTE DEM SPIEL AUF ALLE FÄLLE EINEN ASIATISCHEN, SPRICH ANIMESTIL VERLEIHEN UND ENGAGIERTE ZUR ÜBERWACHUNG DES DESIGNS KATSUYAH KONDOH VOM STUDIO GIBHLI, DER U.A. DIE NICHT NUR IN JAPAN ERFOLGREICHEN ANIMES „PRINZESSIN MONONOKE“ UND „KI KI'S DELIVERY SERVICE“ PRODUZIERT HATTE.“

Hintergründe auf, die mit den Polygoncharakteren erforscht werden. Genki wollte dem Spiel auf alle Fälle einen asiatischen, sprich Animestil verleihen und engagierte zur Überwachung des Designs Katsuyah Kondoh vom Studio Gibhli, der u.a. die nicht nur in Japan erfolgreichen Animes „Prinzessin Mononoke“ und „Ki Ki's Delivery Service“ produziert hatte. Die Auswirkungen sind bei den Zwischensequenzen nicht zu übersehen. Die Anime-FMVs gehören bislang zu den qualitativ hochwertigsten. Im Gegensatz dazu bemerkt man diesen Stil bei den Polygonfiguren jedoch nicht. Sie haben mitnichten den

animierten Spielfiguren etwas mager.

Für die meisten Zwischensequenzen - vor allem wenn die Charaktere miteinander reden - wird auf die Spielengine zurückgegriffen. Ein durchaus seltenes Feature im Rollenspielbereich sind die gesprochenen Texte in Jade Cocoon. Hoffentlich bedeutet dies nicht, falls es zu einer deutschen Lokalisierung kommt, daß man den Sound aufgrund einer leider nur allzuoft üblichen grauenhaften Synchronisation besser abschalten sollte.

Ob Crave tatsächlich das angestrebte Ziel erreichen werden, das RPG-Genre neu zu definieren, bleibt abzuwarten. Die Ansätze dafür sind durchaus vorhanden.



Die Monster laufen in Echtzeit durch die verschiedenen Schauplätze. Wenn man schnell genug läuft und die richtigen Haken schlägt, kann man ihnen auch aus dem Weg gehen.



Mixt man einen Patalchu mit einem Pataimel, entsteht dieses schaurig schöne Wesen, das man nach Belieben umbenennen kann.



Mavoo läßt zwei Cocoon zu einem neuen Monster verschmelzen.

GenreRPG
Spieler1
HerstellerCrave Entertainment

EntwicklerGenki
TestmusterCrave Entertainment
Erhältlich abJuli - USA, Herbst - Europa



Virus

- it is aware



Virus - das Spiel

Der französische Publisher Cryo Interactive arbeitet derzeit an einem Action-Adventure im Stile von Tomb Raider und Resident Evil. Als Basis für die Story dient die unter dem Label Dark Horse Comics erschienene Virus-Comicserie.

Alles beginnt damit, daß eine unbekannte außerirdische Macht ein chinesisches Radarschiff übernimmt und die gesamte Besatzung eliminiert. Irgendwie gelingt es dieser Lebensform, das Festland zu erreichen. Dort versucht sie, mit allen Kräften den Virus „Mensch“ vollständig auszulöschen. Ihr schlüpft dabei in die Rolle der jungen Polizistin Joan Averil, die zusammen mit ihrem Kollegen Sutter losgeschickt wird, um mysteriöse Vorfälle im Nakomi-Hotel aufzuklären. An Ort und Stelle angekommen, müssen die beiden Polizeibeamten feststellen, daß das ganze Gebäude von eigenartigen, bio-mechanischen Wesen belagert ist. Kurzerhand



Hochspannung: Mit dem Tazer kann man die ungebeten Gäste des Nakomi-Hotels für kurze Zeit lähmen.



Aliens in der Übermacht: Joan wird von einer ganzen Horde Mechanoiden angegriffen.

beschließen sie, durch die Kanalisation in das Nakomi Plaza einzudringen und die Ursache für die rätselhafte Situation zu erforschen. Doch schon in den düsteren Gängen werden sie von den grauenhaften Kreaturen angegriffen. In der Hotellobby angekommen, kämpfen sie sich Stockwerk für Stockwerk in dem Hochhaus nach oben, um den Ursprung der rätselhaften Wesen zu erkunden und eventuelle Überlebende zu retten.

Um sich der grauenhaften, roboterartigen Kreaturen zu erwehren, werden dem Spieler insgesamt neun verschiedene Waffensysteme zur Verfügung stehen. Neben einer Neun-Millimeter, einer Uzi und einem Granatwerfer gibt es auch einen Tazer, mit dem man die

Mechanoiden auf Distanz halten kann. In besonders brenzligen Situationen wird auch Sutter tatkräftig mit in das Geschehen eingreifen und den einen oder anderen Gegner für Euch zur Strecke bringen. Im Verlauf des Spieles werdet Ihr auf über 40 verschiedene Feinde treffen, hinzu kommen fünf hartnäckige Endgegner. Das Abenteuer wird voraussichtlich durch neun verschiedene, in puncto Schwierigkeitsgrad stetig ansteigende Szenarien führen. Euer Missionsziel wird darin bestehen, die Menschheit vor der totalen Ausrottung zu bewahren und sämtliche Mechanoiden zu vernichten.

In technischer Hinsicht müssen sich die Entwickler jedoch noch mächtig ins Zeug legen, da Grafik und Sound unserer Preview-Version noch weit von der Qualität eines Tomb Raider oder Resident Evil entfernt waren. Auch die Steuerung wirkte noch völlig hackelig und unausgereift. Virus erweckt zumindest momentan noch den Eindruck einer weiteren schlechten Film- bzw. Comiadaptation. Endgültiges läßt sich natürlich erst bei vorliegender Reviewversion sagen.



Hilfreich: Von Zeit zu Zeit schaut Sutter vorbei und versorgt seine Kollegin Joan mit dringend benötigten Medikits.



Um in die nächsten Räume vordringen zu können, muß man diese Schalter betätigen.

Genre Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller Cryo Interactive

Entwickler Cryo Interactive
Testmuster Cryo Interactive
Erhältlich ab 21. Juni



Virus - der Film

Auf der Grundlage der Comicserie basiert auch der aktuelle Kinofilm Virus, der vor kurzem in den deutschen Lichtspielhäusern angelaufen ist. Jamie Lee Curtis, William Baldwin und Donald Sutherland übernehmen die Hauptrollen in diesem Sci-Fi-Schocker, der vor Special Effects nur so strotzt. Bis auf einige Kleinigkeiten weicht die Handlung dabei kaum von der gezeichneten Vorlage ab: Die russische Raumstation MIR wird von einer gigantischen außerirdischen Energiewelle getroffen, die sämtliche Systeme und Schaltkreise der Station überlädt und die gesamte Besatzung tötet. Just in diesem Moment startet die Offizierin Nadia (gespielt von Joanna Pacula) auf der Vladislav Volkov, einem im Südpazifik kreuzenden Wissenschaftsschiff, einen Routine-Download von der Raumstation. Über die riesigen Parabolantennen, die auf die MIR ausgerichtet sind, gelangt die extraterrestrische Energieform direkt auf das russische Schiff. Das Resultat ist ein ähnliches pyrotechnisches Spektakel wie auf der MIR und ebenfalls eine ausgelöschte Mannschaft.

Tage später stößt die Crew des heruntergekommenen Schleppers Sea Star per Zufall auf die Volkov, als sie sich vor einem tosenden Taifun in dessen windstilles Auge flüchtet. Ungewiß der Umstände, die sie dort erwartet, betritt die Besatzung der Sea Star das verlassen anmutende Wissenschaftsschiff. Captain Everton (Donald Sutherland) beschließt, die Volkov zu übernehmen und die der Crew nach internationalem

Seerecht zustehende Bergungsbelohnung, d.h. ungefähr 30 Millionen Dollar, gerecht unter den sieben Mitgliedern aufzuteilen.

Als die Sea Star nach einem dubiosen Zwischenfall plötzlich untergeht, wird die Mannschaft mißtrauisch und geht den mysteriösen Umständen auf den Grund. Sie stoßen auf die russische Offizierin, die ihnen von dem Zwischenfall mit der Raumstation MIR und der getöteten Crew der Volkov erzählt. Gleichzeitig gelingt es Baker und Squeaky, zwei Mechanikern der Sea Star, die Stromversorgung der Volkov wiederherzustellen. Aber neben den Computern, automatischen Türen und der Beleuchtung ist noch etwas anderes zum Leben erweckt worden - nämlich die außerirdische Energieform, die nun die volle Kontrolle über das Schiff und sein Computersystem übernommen hat. Und diese Lebensform hat nur ein Ziel - die Ausrottung des Virus „Mensch“.

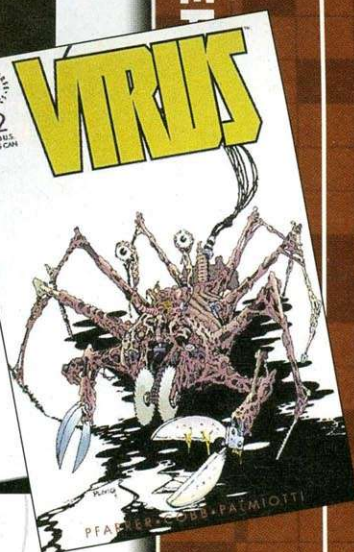
Plötzlich wird die selbsternannte Crew der Volkov von halb menschlichen, halb mechanischen Kreaturen angegriffen, die mit ausgesprochener Brutalität und Verbissenheit gegen Everton und seine Leute vorgehen. Die Lage spitzt sich zu, als das Schiff Kurs auf eine nahe gelegene Kommuni-

kationszentrale nimmt, um mit zahlreichen militärischen und kommerziellen Satelliten Verbindung aufzunehmen und damit die ganze Welt zu zerstören.



Virus - der Comic

Das Label Dark Horse Comics veröffentlichte im Dezember 1992 die erste Ausgabe der Virus-Comicserie in Amerika. Im Jahre 1993 folgten drei weitere Teile. Unter dem Label EEE, dem Comicverlag von Bela B. Felsenheimer, der unter anderem Evil Ernie und Lady Death herausbringt, wird die Serie nun auch in Deutschland publiziert. Cryo Interactive sicherte sich die Vertriebsrechte sämtlicher Dark Horse-Comics für Frankreich.



CRYO INTERACTIVE

Ubik

Cryo Interactive scheint derzeit vom Science Fiction-Fieber angesteckt zu sein. So erwartet uns neben der Filmumsetzung von Virus ein weiteres, in der Zukunft spielendes Abenteuer. Angelehnt an das Science Fiction-Meisterwerk Ubik von Philip K. Dick, dem Autor von Blade Runner und Total Recall, versetzt Ubik den Spieler in den Großstadtdschungel von New York, in welchem ein gigantischer Krieg um Industriespionage herrscht. Cryo Interactive präsentiert



uns dabei einen innovativen Genremix aus Strategiespiel und Adventure-Elementen, der hauptsächlich auf Liebhaber der Command & Conquer-Reihe oder Syndicate Wars abzielen soll. Während des Spiels trifft Ihr auf über 100 animierte Charaktere, die mittels Motion Capturing extrem realistisch wirken. Selbstverständlich stehen Euch zur Verteidigung jede Menge Waffensysteme zur Verfügung. Ihr müßt Euch jedoch nicht mit bloßen Schußwaffen zufrieden geben. So verfügen die Helden auch über knapp 50 äußerst wirkungsvolle Psi-Kräfte, mit denen die Gegner beeinflusst werden können. Jedes einzelne Mitglied des eigenen Teams kann unabhängig mit all seinen Eigenschaften und Fähigkeiten gesteuert werden.



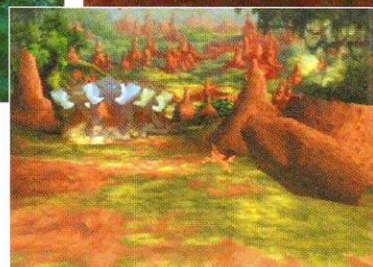
Ubik soll ab August dieses Jahres erhältlich sein und neben dem Dual Shock Controller auch die PlayStation-Maus unterstützen.



Im gewohnten Zyklus liefert Disney alle Jahre wieder einen neuen Trickfilm, der für pralle Kinokassen und lächelnde Kinder sorgt. Nachdem letztes Jahr Mulan über die Leinwand fegte, wird demnächst **Tarzan** sein Comeback feiern. Neben Tonnen von Merchandise-Produkten werden die Youngsters an der heimischen PlayStation die Möglichkeit haben, in die Rolle des Lianenschwingers zu schlüpfen. In netter Polygongestalt steuert man Tarzan durch ein Crash Bandicoot ähnliches Jump'n Run, das neben 16 Levels noch jede Menge Ausschnitte aus dem Film beinhalten soll.



Ein ungewöhnliches Sequel steht uns mit **Toy Story 2** ins Haus. Setzen die Entwickler bei der ersten Umsetzung des Pixar-Streifens auf ein altbackenes 2D-Standard-Jump'n Run, legen sie nun ein waschechtes 3D-Abenteuer in bester Tomb Raider-Manier nach. Als Buzz Lightyear begibt man sich auf die Suche nach Woody, der vom bösen Schurken Zurg entführt wurde. Aus einer Third-Person-Perspektive steuert man den agilen Space Ranger, ausgerüstet mit Jet Runner, Rocket Jet Boots und dem Cosmic Shield durch Kinderzimmer und zahlreiche andere Umgebungen.



Tarzan



Toy Story 2



Playcom

Internet-eMail
Info@playcom.de



Bestell

0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292

Kostenlos!

Playcom

Test
• Gex - Deep Cover Gecko
• Commandos - Im Auftrag der Ehre
Bericht
• Need for Speed: High Stakes
• G-Police 2
• V-Rally 2
Gewinnspiel
• Turok 2

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 V-Rally 2
Bugs Bunny auf Zeitreise
Star Wars - dunkle Bedrohung (Epis. 1)
dt. je Titel **DM 89,99**

PSX Platinum
Gran Turismo & 1Meg Memo. Card
Final Fantasy 7 & 1Meg Memo. Card
dt. je Titel **DM 49,99**

PSX Metal Gear Solid
Premium Pack
dt. **DM 109,99**

PSX Driver
dt. **DM 84,99**

PSX Ubiak
dt. **DM 84,99**

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.

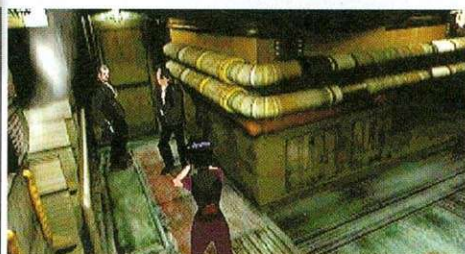
- Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

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

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

EIDOS
INTERACTIVE

Fear Factor



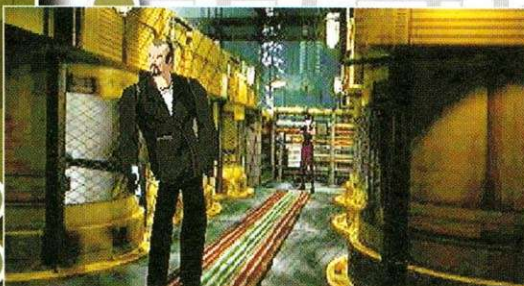
Ohne Intelligenz: Selbst wenn man den Bösewichtern so nahe auf den Leib gerückt ist, zuckten sie in unserer frühen Preview-Version noch nicht einmal mit der Wimper.

Hard Edge und Parasite Eve haben es vorgemacht, Fear Factor geht in etwa den gleichen Weg! Man nehme die Technik eines Resident Evil 1 (Polygonfiguren agieren vor einem zweidimensionalen, vorgerenderten Hintergrund), vermische dies mit einem Schußkurioser und spannender Handlung und garniere alles mit typisch japanischem Anime-Stil - fertig ist ein neues Action-Adventure. Schön und gut, doch mit Fear Factor erwartet uns laut den Aussagen von Eidos Interactive ein Spiel, welches mit viel technischem Feinschliff und einer gehörigen Portion spielerischer Innovationen neue Maßstäbe im Adventure-Genre setzen soll. Die Story ist in der Metropole Hongkong angesiedelt, jedoch in einer anderen Zeit und einer anderen Realität. Chaos und Gewalt beherrschen die futuristische

Großstadt. Nachdem Wee Ming Lam, die Tochter eines einflußreichen chinesischen Geschäftsmannes, aus mysteriösen Gründen im Shan Xi-Protektorat verschwunden ist, wird ein Söldnertrupp losgeschickt, um in die Stadt einzudringen, das Mädchen wiederzufinden und die Verantwortlichen zur Rechenschaft zu ziehen. Das Team bahnt sich seinen Weg durch das archaische Chaos der heruntergekommenen Stadt und seiner Einwohner, ständig konfrontiert mit Schergen, die alles in ihrer Macht stehende tun, um die Mission der Söldner zum Scheitern zu bringen. Was als einfache Rettungsaktion eines vermutlich bloß davongelaufenen Görs beginnt, entpuppt sich im Verlauf des Spiels jedoch als ein Einsatz, der weitaus gefährlicher und vor allem weitaus wichtiger ist als es sich

die jungen Draufgänger jemals hätten träumen lassen; denn schon bald merken sie, daß Shan Xi nicht nur eine feindliche, klaustrophobische Siedlung ist, sondern das sprichwörtliche Tor zur Hölle, welches der Teufel persönlich als Ausgangspunkt eines düsteren Vernichtungsschlags gegen die Menschheit benutzt. Die Kampftruppe muß nun versuchen, das Böse aufzuhalten und Wee Ming zu retten, die ein Geheimnis in sich trägt, das so grauenvoll ist, daß viele Menschen sterben werden, noch bevor es gelüftet werden kann.

Das Gameplay von Fear Factor beschränkt sich dabei nicht nur auf das bloße Durchspielen oder das Töten von Monstren. Vielmehr soll es einem guten Spielfilm gleich Emotionen wie Freude, Wut und Furcht beim Spieler hervorrufen, indem man völlig in die Welt und



Viele verschiedene Kameraperspektiven vermitteln Kinoutmosphäre.



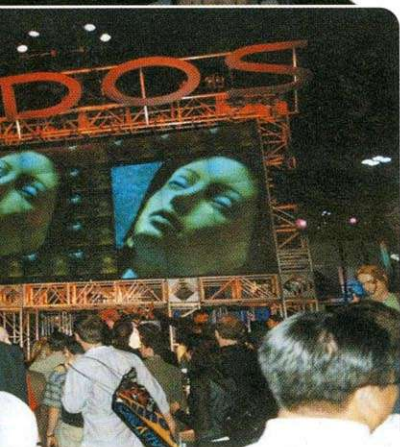
Sobald Ihr in die Nähe eines interaktiven Gegenstandes, wie einem Schalter oder einem Pick Up kommt, erscheint ein Hinweissymbol im unteren Schwarz Balken.



Während sich Hana auf die Suche nach einem Freund und Informant macht, kommt ihrem Kollegen Royce die ganze Sache langsam verdächtig vor.



Besorgt macht er sich auf die Suche nach Hana, als er plötzlich von einem fremden Hubschrauber aus dem Hinterhalt angegriffen wird.



die Handlung von Fear Factor eingebunden wird. Um diesem cinematografischen Anspruch zu genügen, halten sich die Entwickler an genau die Strickmuster, die auch einen erfolgreichen Hollywood-Streifen ausmachen: eine interessante Story, spektakuläre Schauplätze, plötzliche Wendungen in den Sub-Plots usw. Da Ihr in die Rolle von drei verschiedenen Charakteren schlüpfen könnt, die natürlich ihre individuellen Eigenschaften und Fähigkeiten besitzen, bekommt Ihr alle Facetten der Geschichte mit. Zu den Hauptdarstellern gehören unter anderem Royce Glas, ein Ex-Soldat, der aus Geldnot jeden noch so gefährlichen Auftrag annimmt, die Geheimagentin Hana Tsu-Vachel, die eine Zeitlang für die französische Regierung gearbeitet hat, und der leicht geistesranke Sprengstoffspezialist Jakob „Deke“ Decourt. Einige der Figuren, die man während des

Spieles trifft oder selbst steuert, werden das Abenteuer jedoch nicht lebend überstehen!

Fear Factor wird komplett im Letterbox-Format (16:9) programmiert, was vor allem den filmähnlichen Touch und einen ununterbrochenen Spielfluss garantieren soll. Dazu tragen auch die Zwischensequenzen bei, die ausnahmslos die Grafik der In-game Engine verwenden. In den schwarzen Balken verwaltet Ihr Euer Inventar oder wählt Waffen aus, ohne durch irgendwelche Menüs aus der Handlung herausgerissen zu werden. Spezielle Icons, die auf prekäre Stellen im Spiel hinweisen, wer-



mischen Kamerafahrten abgelöst werden.

Für die erfolgreiche Beendigung des Spiels wird man etwa 30 Stunden benötigen. Das Abenteuer führt Euch durch ungefähr hundert Locations in sieben verschiedenen Welten. Über

„FEAR FACTOR WIRD KOMPLETT IM LETTERBOX-FORMAT (16:9) PROGRAMMIERT, WAS VOR ALLEM DEN FILMÄHNLICHEN TOUCH UND EINEN UNUNTERBROCHENEN SPIELFLUSS GARANTIEREN SOLL. DAZU TRAGEN AUCH DIE ZWISCHENSEQUENZEN BEI, DIE AUSNAHMSLOS DIE GRAFIK DER IN-GAME ENGINE VERWENDEN.“

den ebenso darin angezeigt. Darüber hinaus muß auch stets auf die Blickrichtung der Protagonisten geachtet werden. Befindet man sich nämlich in der Nähe eines interaktiven Gegenstandes, Pick Ups oder Secrets, so läßt die Spielfigur ganz unauffällig den Blick darauf ruhen.

Während frühere Vertreter dieses Genres (wie Resident Evil 1) Echtzeit-3D-Charaktere mit vorgerenderten, starren Hintergründen kombinierten, ist in Fear Factor kaum ein Background zu finden, der nicht in irgendeiner Form animiert wurde. Das Resultat sind wesentlich lebendigere Szenarien und eine gelungene Symbiose zwischen Render-Hintergründen und Polygoncharakteren. Eine intelligente Kameraführung fängt dabei immer den Mittelpunkt des Geschehens ein, indem feste Perspektiven von rasanten, dyna-

hundert Minuten FMVs spinnen den Handlungsfaden weiter. Als Veröffentlichungstermin wird das vierte Quartal dieses Jahres angestrebt. Fear Factor läßt schon in unserer frühen Preview-Version genügend Potential erkennen, um nicht im Sumpf der Durchschnittssoftware unterzugehen, jedoch sind mit Dino Crisis und Resident Evil Nemesis zwei überaus starke Konkurrenten angekündigt. Otakus und Manga-Fans sollten diesen Titel bis zum Release jedoch nicht aus den Augen verlieren.



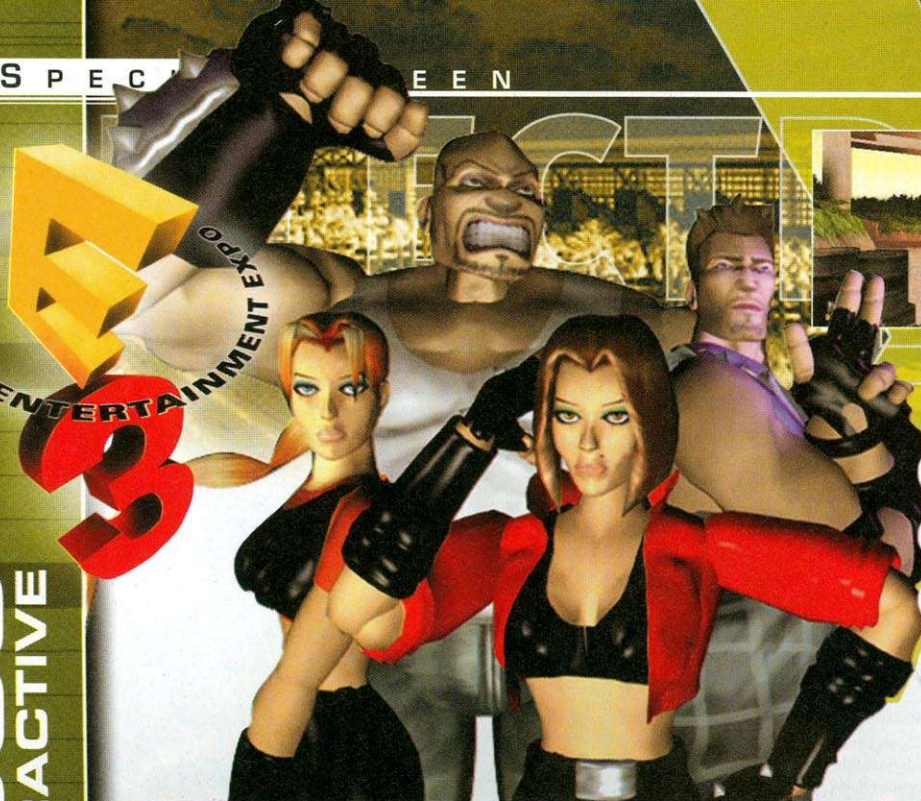
Gegnerische Treffer lassen die Fear Factor-Anzeige ansteigen. Ist diese ganz gefüllt, stirbt Eure Heldin.



Genre Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller Eidos Interactive

Entwickler Kronos
Testmuster Eidos Interactive
Erhältlich ab 4. Quartal

EIDOS
INTERACTIVE

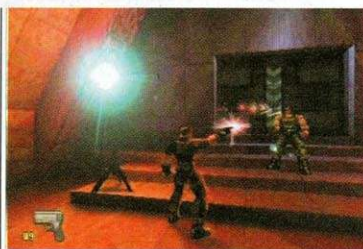
EIDOS
INTERACTIVE

Fighting Force 2

Ein Alptraum der Menschheit ist wahr geworden. Dem Nackamichi-Kartell ist es gelungen, eine künstliche Lebensform zu erschaffen, die ohne jedes Gewissen kämpft, bedingungslos gehorcht und in jeder Umgebung überleben kann - der erste synthetische Soldat der Welt. Zuverlässig, austauschbar und nur einem einzigen Zweck dienlich, nämlich der wissenschaftlichen Kriegsführung. Dabei lief die Entwicklung dieser KILLERMASCHINEN keinesfalls auf legaler Ebene ab. Niemand weiß genau, in welche Hände diese Technologie fallen könnte.

Die State Intelligence Police, kurz SI-Cops genannt, beobachten das Kartell schon seit längerem mit wachsender Besorgnis. Im Rahmen eines Undercover-Programms will sie einen verdeckten Ermittler einschleusen, der in den riesigen Produktionsanlagen, die rund um den Erdball verstreut sind, die Beweise für die illegalen Klonverfahren und den Handel mit biomechanischen Waffen finden soll.

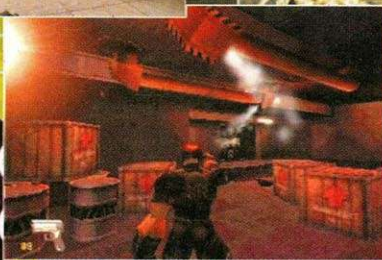
Ihr schlüpft in die Rolle des bekanntesten Geheimagenten Hawk Manson, der von SI-Cops angeheuert wird, um im Nackamichi-Konzern Computerdaten



Wer nicht vorrausschauend agiert, kommt um viele Gegner nicht herum.

zu löschen, alle weiteren Entwicklungsarbeiten zu unterbinden und Schlüsselfiguren auszuschalten. Vorteile der Mission sind Reisen rund um die Welt, High-Tech-Ausrüstung erster Güte und ein üppig bemessenes Budget zur freien Verfügung. Während dieser Mission ist Manson jedoch völlig auf sich allein gestellt. Sollte er versagen, so werden SI-Cops und die Regierung jede Identität Mansons leugnen.

Wie die kurze Zusammenfassung der Story vielleicht schon verrät, wird Fighting Force 2 mit dem Vorgänger außer dem Namen nicht mehr viel gemeinsam haben. War das Prequel doch eher ein durchschnittliches Side-scroll-Beat'em Up à la Final Fight, so haben wir es hier allem Anschein nach mit einem hochkarätigen Action-Adventure zu tun. Die Entwickler von Core Design versprechen dank einer brandneuen, revolutionären 3D-Grafikengine ein rasantes Gameplay, in dem auch Strategie- und Tarnungselemente eine tragende Rolle spielen. Obwohl Hawk Manson ein muskelbepackter Draufgänger ist, verlangt die Mission wesentlich mehr als nur den Einsatz roher Gewalt, denn jede seiner Aktionen wirkt sich in irgendeiner Form auf seine Umgebung, sprich seine Gegner, aus. Der Erfolg der Mission hängt einzig

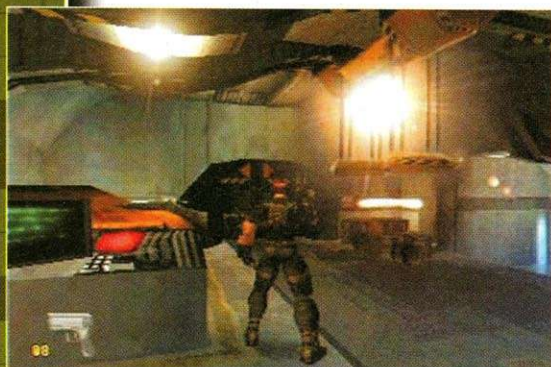


Die Licht- und Schatteneffekte wurden sehr aufwendig eingesetzt.

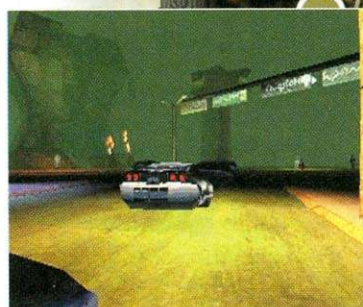
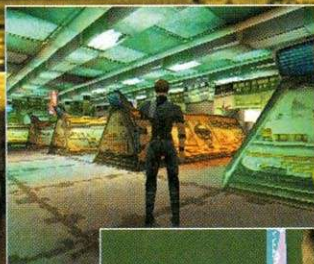
und allein von Eurer Vorgehensweise ab. Gefragt sind Improvisation und vorausschauendes Denken und Handeln.

Die technischen Features sind dabei genauso interessant wie die Handlung an sich. Echtzeit-Lightsourcing sorgt für realistische Licht- und Schatteneffekte. Die CPU-Gegner verfügen über einen überaus hohen Grad an Intelligenz und sind in der Lage, Hindernisse zu erkennen und die Umgebung zu ihrem eigenen Vorteil zu nutzen. Untermalt wird das Abenteuer von atmosphärischen Musikstücken, die sich stets an die jeweiligen Spielsituationen anpassen.

Ein erstes Anspielen hinterließ bei uns jedenfalls einen vielversprechenden Eindruck. Als Erscheinungstermin strebt Eidos grob das vierte Quartal 1999 an.



Fighting Force 2 soll im Gegensatz zum Prequel deutlich mehr Action-Adventure-Elemente aufweisen.



Omikron The Nomad Soul

Neben den Highlights **Fear Factor** und **Fighting Force 2** gab es noch ein Vieles mehr an interessanten Titeln auf dem EIDOS-Stand zu sehen. Obwohl in regelmäßigen Abständen die neue Lara auf einem schicken Motorrad für die Presse posierte, gab es von **Tomb Raider IV** nur eine Handvoll Bilder hinter verschlossener Tür zu sehen. Sicher ist allerdings, daß mit dem vierten Teil die Tomb Raider Serie eingestellt wird. Gerüchteweise wird auch gemunkelt, daß EIDOS an der überragenden Soul Reaver-Engine interessiert ist, um den Abgang der großbusigen Archäologin zu inszenieren. Eine neue Version von **Saboteur** zeigte sehr schöne Grafiken, die nur noch von der Animation des Motion Capture-Helden übertroffen wurden. Wie schon in der letzten Ausgabe berichtet, schlüpft man in die Rolle von Shin Ienaga, der den Tod seines Großvaters rächen und seine Schwester aus den Fängen der niederträchtigen G.E.N.E. Corporation retten will. An seiner Seite kämpft der treue Wolfshund Shiro, der auf Befehl seines Herrchens Gegner angreift oder ihn bei anderen Aufgaben unterstützt. Unter

der Fahne der Mucky Foot Studios entsteht derzeit ein echter Großstadt-Dschungel auf der PlayStation. In **Urban Chaos** übernimmt Ihr wahlweise die Rolle von der attraktiven Darci oder Roper, beides Polizisten im ständigen Kampf für Gerechtigkeit. Die Handlung basiert auf der bekannten Prophezeiung von Nostradamus, die sich auf seltsamer Weise zu bewahrheiten droht. Aus der zur Zeit sehr beliebten 3rd Person Perspektive erkundet man völlig frei, riesige Stadtareale. Man klettert auf Häuser, erkundet dunkle Kanalisationen und U-Bahnschächte. Zahlreiche NPCs beleben das Szenario und versorgen den Spieler mit Ausrüstung und wertvollen Informationen. Darüber hinaus können sich die Cops sogar an das Steuer verschiedener Vehikel begeben, um damit schneller von Ort A zu Ort B zu gelangen. Faszinierend sind auch die Interaktionsmöglichkeiten mit der gesamten Umgebung, als auch die gesamte 3D-Engine selbst. Unterstrichen wird die apokalyptische Atmosphäre durch zahlreiche Umwelteffekte wie Regen, Nebel, Schnee, Tag und Nacht.

Etwas enttäuscht wurden wir von **Omikron - The Nomad Soul**. Der bereits seit geraumer Zeit angekündigte

Genre-Mix aus RPG und Action-Adventure blieb der PlayStation auch auf dieser E3 vorenthalten. Lediglich die PC-Version durfte man bestaunen. Ähnlich wie in **Urban Chaos** gilt es auch hier komplexe Stadtstrukturen zu erkunden, nur daß man sich in einer seltsamen Dimension befindet. Die eigene Spielfigur existiert im Prinzip allein als wandernde Seele, die in immer andere Körper schlüpft und dessen Fähigkeiten adaptieren muß. Eine Pressekonferenz, bei der David Bowie, welcher maßgeblich an der Story beteiligt ist, Rede und Antwort stand, blieb den PC-Kollegen vorbehalten. In Anbetracht der starken Komplexität des Titels ist es überhaupt sehr fragwürdig Omikron in adäquater Qualität auf Sonys 32-Bitter umzusetzen. Der geplante Veröffentlichungstermin zu Weihnachten ist letzter Stand der Dinge.



Urban Chaos



EIDOS
INTERACTIVE

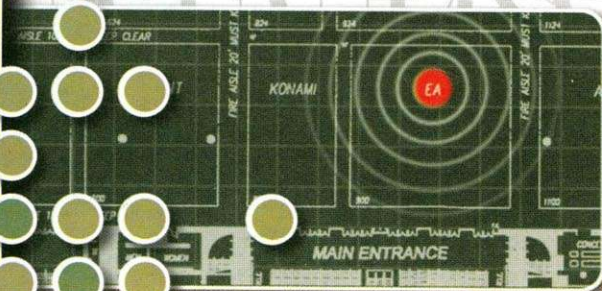


Hot Wheels

Electronic Arts zeigte sich auf der Electronic Entertainment Expo stärker denn je. Auf einer riesigen und äußerst verwinkelten Ausstellungsfläche präsentierten



Warpath: Jurassic Park



Medal of Honor

tierte der renommierte Hersteller sein überragendes Line-Up. Trotz des üblichen Sequelwahns konnte im Grunde jeder Titel überzeugen.

Bikernaturen werden sich über eine weitere Fortsetzung der **Road Rash** Serie freuen. Mit dem Beinamen „**Unchained**“ begibt man sich erneut unter Begleitung deftiger Musikstücke hinter die Lenker PS-strotzender Zweiräder. Als besonderes Schmankerl darf man sich nun sogar einen zweiten Spieler in den Seitenwagen stellen, der mit allerlei Schlaggerät für freie Straßen sorgt. Neu hinzugekommen ist auch ein Split-Screen Mode, der für den Spaß zu zweit sorgt. Ebenfalls recht fix unterwegs sind die Flitzer von **Hot Wheels**. Vorbei ist die Zeit, in der man die kleinen Metallautos nur auf dem Teppich hin und hergeschoben hat. In vier Phantasie-Umgebungen rast man hier in den 40 beliebtesten Hot Wheels Modellen über Rampen, durch Loopings, Spins und andere haarsträubende Hindernisse. Spätestens im Herbst begeben sich die mutigen Fahrer unter den Klängen von Metallica und anderen bekannten Bands in die Cockpits.

Das Genre der Ego-Shooter hat es besonders in unseren Gefilden nicht sehr einfach. Gerade PlayStation-User schielen allzuoft auf die qualitativ hochwertigere Ballerakost der PC'ler. Trotz der überragenden Technik wird wohl das neue Dreamworks Game **Medal of Honor** deshalb nicht in deutschen Regalen zu finden sein. Als Ein-Mann-Armee wird man in das Jahr 1944 zurückversetzt, um verdeckte Operationen und Rettungsmissionen auszuführen. Daß dabei die bösen deutschen Nazis als Feindbild erhalten müssen, versteht sich angesichts der Jahreszahl fast von selbst. Für die 11 Missionen stehen 14 Waffentypen aus der damaligen Epoche zur Verfügung. Eine spannende Storyline sowie ein unterhaltsamer Multiplayer-Mode runden das Produkt ab. Auch **Xena: The**

Warrior Princess wetzt ihr Schwert nun für Electronic Arts. Über das vielversprechende Action-Adventure haben wir bereits in der letzten Ausgabe berichtet. Zur Messe zeigte die weiter vorangeschrittene Version noch opulenter Grafiken als im Preview. Die sehr direkte Steuerung der Heldin läßt Schwerthiebe locker von der Hand gehen. Auf einem Kriegspfad der ganz anderen Art befinden sich die Dinos des beliebten Spielberg Blockbusters. Mit **Warpath: Jurassic Park** darf man sich mit seinem Lieblings-Raptor ganz in 3D-Beat'em Up Manier vor Szenerien prügeln, die allesamt den Filmen entnommen wurden. Unter 14 Jurassic-Biestern wählt der Spieler seinen Favourite aus, um wenig später seine Reißzähne in das Fleisch eines anderen Dinos zu treiben. Wertvolle Energie frischt man einfach mit dem Verzehr von Menschen und Kleintieren auf. Für manche Schandtat ist sich eben keine Lizenz zu schade.



Road Rash: Unchained



NBA Live 2000



Supercross 2000



Superbike 2000

EA's Sportdivision ist in den letzten Jahren stetig gewachsen. Zur E3 konnte man fast für jede Major-Disziplin eine passende PSX-Simulation erspähen. Ein Fest für Couch-Athleten.

Obwohl es noch immer leicht im Underground dahingedeiht, wächst auch in Europa die Begeisterung für American Football. Das Urgestein **John Madden** zeigt zum 10-jährigen Jubiläum dieses Franchise' erneut geballte Action. Jamal Anderson und Terrell Owens sorgten für die lebensechten Bewegungen der Polygonathleten. Mit neuen Kommentaren vom Meister selbst und seinem eigens zusammengestellten All-Madden-Millennium-Team sollte auch in diesem Jahr nichts schiefgehen. Auch **Tiger Woods** wird auf der PGA Tour 2000 sein bestes geben, um sich mit dem richtigen Putt ins nächste Jahrhundert zu golfen. Im Arcade-Stil gehalten finden sich nun überraschende Power-Ups auf den Kursen - eine leicht zu erlernende Ein-Button-Steuerung

erleichtert den Einstieg. Bereits im Herbst soll das „Golf Light“ erscheinen. Schläger ganz anderer Art kommen bei **NHL 2000** zu Einsatz. Die konsequente Weiterführung der Hockeysimulation hat neben allgemeinem Gameplay-Feinschliff neue Täuschungs- und Checkmanöver in petto, welchen ein extra Button spendiert wurde. Außerdem treibt die Framerate deutlich in die Höhe, was für noch mehr Geschwindigkeit auf dem Eis sorgen wird. In **NBA Live 2000** können die Profi Basketballer nun auch ihr Können in einem Hinterhof Street-Match unter Beweis stellen oder die letzten 10 Sekunden historischer Szenarios nachspielen. Die Gesichtsanimationen wurden verbessert und die gesamte Präsentation noch mehr an eine TV-Übertragung angelehnt.

Wen die monotonen Rundkurse von NASCAR schon immer langweilten, wird in diesem Jahr mit einer spannenden Neuerung überrascht. **NASCAR 2000** wird zahlreiche Phantasiekurse enthalten, die sich über Straßen und Tracks quer durch die USA erstrecken. Alle anderen 18 lizenzierten original Rennschauplätze sind ebenfalls mit von der Partie. Mit hochentwickelten Physik-

modellen protzt das neue **Supercross 2000**. Die 25 besten Supercross- und Freestylefahrer werden in einer actionbetonten Hatz um die höchsten Jumps und die beste Platzierung kämpfen. Die ersten Runden auf den giftigen 2-Taktern machten einen vielversprechenden Eindruck. Ein paar PS stärker geht es bei **Superbike 2000** zu. Die hochgezüchteten Rennmaschinen ziehen auf 13 Tracks ihre Runden und können besonders in puncto Optik überzeugen. Kombiniert mit adäquater Fahrphysik und einer Vielzahl an Features wird im Herbst so richtig Gummi auf die Straßen gebrannt. Wie auch EIDOS und Psygnosis hat sich EA ebenfalls die Formel 1 Lizenz eingekauft, um sich auch ein Stück vom Schumi-Kuchen abschneiden zu. Obgleich sich jeder Hersteller scheinbar mit Features und Modi übertrumpfen will, wird sich im Winter dann endgültig zeigen, wer das heißere Eisen im Feuer hat. **Formula 1 Championship** wird in jedem Falle die typisch professionelle Gestaltung aller EA Titel erhalten.



NHL 2000



NASCAR 2000



Formula 1 Championship



Sled Storm

Basierend auf dem in Amerika beliebten SnoCross-Spiel für die PlayStation zu sehen. Ausgestattet mit einem PS-starkem Snowmobil heizt man über sechs SnoCross-Tracks und acht Strecken im offenen Gelände. Was sofort ins Auge sticht, ist die grafisch brillante Umsetzung dieser eisigen Thematik. Schon nach wenigen Runden freundet man sich mit dem astreinen

Handling der Renner an und verfällt dem Geschwindigkeitsrausch. Wie auch im „normalen“ Moto-Cross kämpft man für den begehrten Platz auf dem Siegerpodest mit harten Bandagen. Kontrahenten können vom Schlitten gestoßen oder samt ihrem Gefährt in die Pampa gerempelt werden. Für Punkte auf dem Konto sorgen waghalsige Jumps und Stunts, die in unzähligen Variationen ausgeführt werden können. Sollte man besonders hemmungslos nach dem Highscore streben, hilft sogar das Überfahren von Karnickeln, die nicht mehr rechtzeitig in Deckung hüpfen konnten. Im fertigen Spiel werden wir noch einiges mehr an Features finden. Beispielsweise wird es dramatische Replays geben, der eigene Schlitten kann verändert bzw. aufgewertet werden und ein 4-Spieler-Split-Screen-Mode sorgt für Partystimmung.

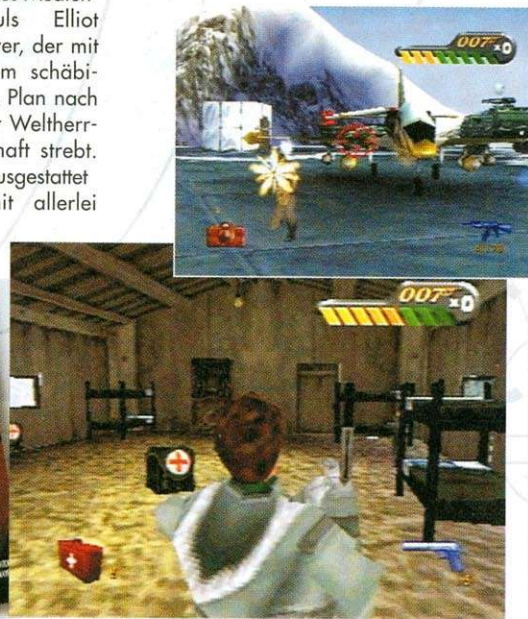
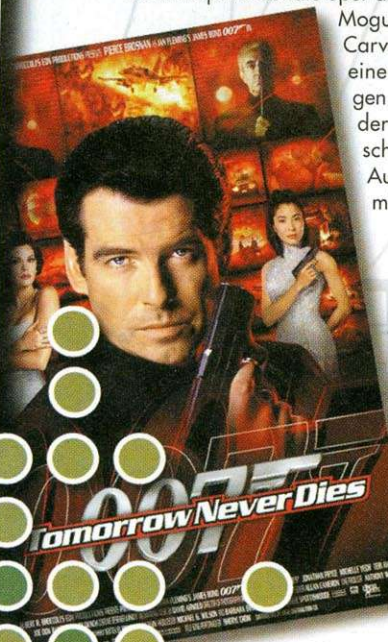


Tommorow Never Dies

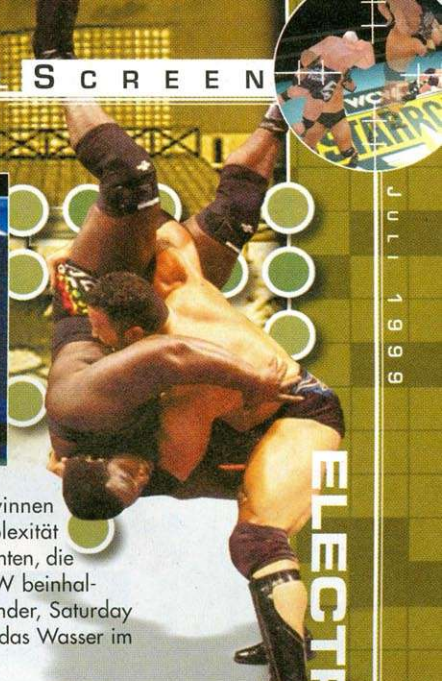
Noch bevor sich Bond in seinem neuen Kinostreifen, der nuklearen Bedrohung stellen wird, können die bereits seit Monaten wartenden Joypad-Agenten das letzte Abenteuer von 007 aufarbeiten. Der bereits lange überfälligen Umsetzung von „Der Morgen stirbt nie“ hat jedoch scheinbar die lange Produktionszeit gut getan. In 14 Missionen begibt man sich im Auftrag ihrer Majestät auf die Spur des Medien-Moguls Elliot Carver, der mit einem schäbigen Plan nach der Weltherrschaft strebt. Ausgestattet mit allerlei

Q-Gimmicks und tödlicher Feuerkraft spielt man jedoch nicht nur stumpf die Zelluloidvorlage nach. Im Laufe des Spiels entfaltet sich die Handlung über den Film hinaus und sorgt für neue Spannung. 007 weiß besonders unter technischem Aspekt zu begeistern, da man gleich drei unterschiedliche Grafikengines zum Einsatz brachte. Während sich der Schwerpunkt auf

strategische 3rd Person Action im Metal Gear Solid Stil konzentriert, wird man ebenso an Bord verschiedener Fahrzeuge, tauchend unter der Wasseroberfläche oder auf Skiern gefordert. Abgerundet wird der Action-Cocktail mit zahlreichen FMV-Sequenzen, einem Multiplayer Mode und einer raffinierten künstlichen Intelligenz. Bleibt zu hoffen, daß Electronic Arts den angestrebten Release im Herbst diesmal einhalten kann.



WCW Mayhem



erlernen, aber gewinnen immer mehr an Komplexität dazu. Mit 15 Spiel-Varianten, die fast alle Events der WCW beinhalten (Monday Nitro, Thunder, Saturday Night), sollte jedem Fan das Wasser im Munde zusammenlaufen.

Eigentlich war es ja nur eine Frage der Zeit, bis der ungekrönte Sportspiel-King im Wrestling-Zirkus Fuß fassen würde. Electronic Arts hat sich mit der Liga der WCW zusammengeschlossen, um nach bewährtem Rezept die Action und Spannung dieses „Sports“ auf der PlayStation einzufangen. Aus mehr als 60 Muskelbergen kann man sich seinen Favouriten picken, der wie sein TV-Konterfei mit entsprechender Musik und Show beim Einmarsch zum Ring begleitet wird. Für die Bewegungen der

Wrestler setzte man selbstredend auf die erfahrene Motion-Capture-Crew aller EA Sports Titel. Die Entwickler gingen sogar so weit, den Polygonringern echte Mimik und Gesichtsausdrücke zu spendieren. Wie beim echten Wrestling gewöhnt, begleiten entsprechende Kommentatoren das brutale Treiben. WCW Mayhem könnte ein echter Konkurrent für das schon sehr gute WWF Attitude werden, da auch die Steuerung recht glatt von der Hand geht. Die Bewegungsabläufe sind zwar leicht zu



ELECTRONIC ARTS

JULI 1999

PSX - DISCOUNTER

WER JETZT NOCH MEHR BEZAHLT HAT SELBST SCHULD !!!

WWW.PSX-DISCOUNTER.DE
(KEINE MB PRODUKTE)

UNGLAUBLICHE

BOOTMASTER
IMPORTE
OHNE BOOTCHIP SPIELEN
29.90 DM
KOMPLETT IN DEUTSCH
INKL. DIE NEUESTEN SCHUMMELCODES
FÜR PAL & NTSC SPIELE

MEMORY CARD
1 Mega
6.90 DM

MEMORY CARD
1 Mega
6.90 DM

MEMORY CARD
1 Mega
6.90 DM

8.90 DM
POWER WING
39.90 DM

49.90 DM
IN 4 FARBEN
TRANSPARENT GEHÄUSE

GHOSHCHIP MIT
SPYOC TECHNOLOGIE
KOMPATIBEL ZU
FINAL FANTASY 8
UND VIELEN MEHR.
FÜR ALLE PSX MODELLS
NUR 4.90 DM

19.90 DM
PAL BOOSTER

4.90 DM
RGB KABEL

4.90 DM
LINK KABEL

4.90 DM
PAD VERLÄNGERUNG

5.90 DM
RGB KABEL + AUDIO

29.90 DM
SAFARI LINE FACTS

29.90 DM
MIT RUMBLE
CON KOMPATIBEL

19.90 DM

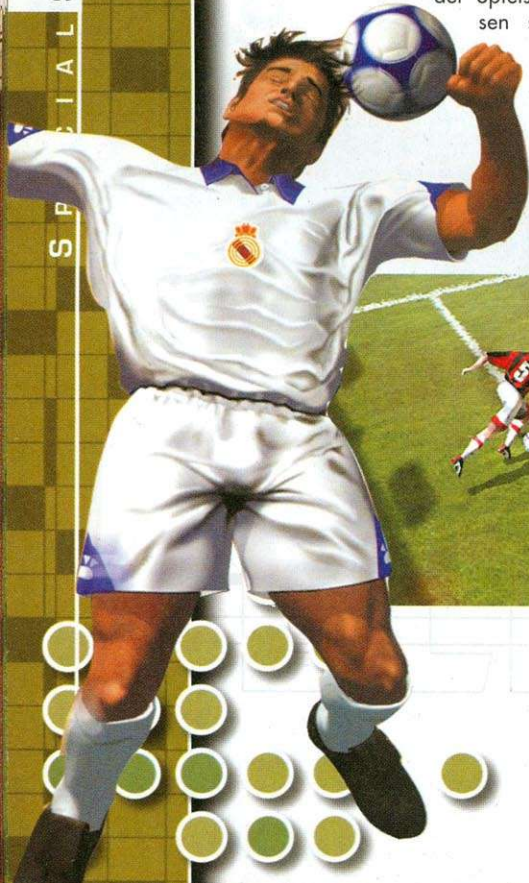
16.90 DM
8 MEGA
KEIN DATENVERLUST

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 FAX: 040-853 73 697

TASTY
MEADOW

STRESEMANNSTR. 167 22769 HAMBURG

HOTLINE: 040 - 853 73 196



FIFA 2000

Oft kopiert und nie erreicht. Die Serie der FIFA-Titel beweist mit jedem neuen Produkt ihre Daseinsberechtigung und schraubt die Meßlatte immer ein Quentchen höher. Gleich drei Spiele rund um das heilige Leder befinden sich derzeit in EA's Pipeline.

Allen voran **FIFA 2000**, das sich insbesondere im Bereich der Spieleranimation weiterentwickelt hat. Die Kicker werden erheblich mehr physischen Kontakt erleben. Rangeleien um den Ball sind abwechslungsreicher in Szene gesetzt worden, sogar ein Zusammenstoß in der Luft ist jetzt möglich. Ferner will man den Spielern bewegliche Gesichter spendieren, die ihre Mimik der Spielsituation anpassen sollen, was in einem gezeigten Demo äußerst faszinierend

wirkte. Ob es allerdings wirklich in dieser Form technisch umsetzbar ist, bleibt abzuwarten. Ansonsten dürfen wir natürlich mit extremem Feinschliff im Gameplay rechnen, der vor allem der künstlichen Intelligenz der CPU-Spieler zugute kommen wird. Aus 15 unterschiedlichen Ligen kann man dieses mal seine Lieblingsmannschaft wählen, um damit in zahlreichen Cups und Season-Modi anzutreten. Was fast schon wie ein kleines Wunder wirkt, könnte sich erneut bewahrheiten - FIFA ist noch besser geworden.

Als besonderes Schmankerl zeigte uns Electronic Arts hinter verschlossener Tür die ersten Bilder ihrer neuen **Bundesliga Stars**. In einer Art Actionbetontem FIFA 99 wird sich der Spieler in der original deutschen Bundesliga wiederfinden, mit all ihren Spielern, Clubs und Stadien. In einem etwas anderen Konzept als in FIFA muß man hier versuchen, die Stars der Liga für seinen Club zu gewinnen oder beständig die Fähigkeiten der eigenen Kicker zu verbessern. Mannschaften können so selbst zusammengestellt und optimiert werden. Die Grafikengine wird selbstredend auf der bewährten FIFA-Technologie aufbauen, allerdings wird das



FIFA 2000



Bundesliga Stars

Gameplay weniger simulationslastig ausfallen. Bereits in der nächsten Ausgabe werden wir einen näheren Blick auf die Sternchen der Fußballmanege werfen. Den letzten Elfmeter versucht EA mit ihrem **Bundesliga 2000 - Der Fußball Manager** zu versenken. Als angehender Soccer-Krösus muß der eigene Club von der Pike auf geplant und gesteuert werden. Es muß ein Stadion gebaut, Spieler angeworben oder verkauft und sich um die Jugend gekümmert werden. Die eigentlichen Spiele kann man in leicht verbesserter FIFA-Optik genießen. Als einzig erhältlicher Titel mit der offiziellen Bundesligalizenz steht einem Erfolg praktisch nichts mehr im Wege.



Bundesliga Stars



Box Champions 2000

Let's get ready to rumble. Box Champions 2000 eröffnet dem Spieler erneut die Möglichkeit, sich im Ring mit über 50 bekannten Boxern zu messen. Muhammad Ali, Roy Jones Jr., Lennox Lewis, Joe Frazier, Sugar Ray Leonard und Oscar De La Hoya warten unter anderem auf ihren harten Fausteinsatz. Erfreulicherweise wurden viele Kritikpunkte des Vorgängers überarbeitet. Grafisch griff man anstatt des vorherigen Goraud-Shadings nun auf Texturen zurück, damit die Boxer noch realistischer wirken. Die künstliche Intelligenz wurde in die Mangel genommen, so daß die Kontrahenten wesentlich intuitiver agieren. Im Karriere-Modus kreiert man sich einen eigenen Athleten, der durch hartes Training an die Spitze geführt werden kann. Aber auch klassische Turniere wie beispiels-

weise ein Bout zwischen Muhammad Ali und Lennox Lewis werden möglich sein. Alles in allem kann man jetzt schon sagen, daß sich das neue Box-Champions wesentlich dynamischer spielen läßt als der erste Versuch. Leider müssen wir uns aber noch bis zum Winter gedulden, bevor wir in die Handschuhe schlüpfen können.



Pro Pinball 4 Fantastic Journey

Eines der wenigen wirklich originellen Produkte, d.h. kein Franchise-Titel, fand sich überraschend auf dem Stand von Empire Interactive. **Sheep** war zwar bloß als PC-Version zu sehen, ist jedoch auch für die PlayStation angekündigt und machte im Gegensatz zu dem etwas unterkühlten Stand einen herzerfrischenden Eindruck. Als Schäfer gilt es hier, eine lammfromme Herde, die einfach zu blöde ist, sich selbst zu helfen, heil zum Mt. Mouflon zu bringen - klingt einfach, ist es aber beileibe nicht; denn der Spieler hat



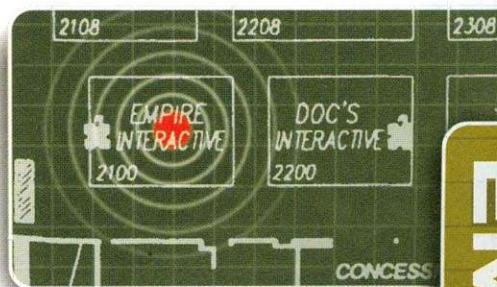
The Golf Pro featuring Gary Player

nicht nur mit den Widrigkeiten der Natur, d.h. der Dummheit seiner Schäferchen zu kämpfen, sondern auch mit alltäglichen Gegebenheiten wie Elektrozäunen, die Eure Herde im Nu verbrutzeln, Kuhherden, d.h. den „natürlichen“ Feinden Eurer Schafe, U-Bahn-Stationen, der Titanic usw. Ständig muß man versuchen, den Überblick über seine Herde nicht zu verlieren und ihr auch wirklich jedes Hindernis aus dem Weg zu räumen. Das Spielprinzip erinnert im Grunde an Psygnosis' Lemmings. Ähnlich unspektakulär fällt auch die Grafik aus, aber darauf kommt es in diesem Fall eigentlich gar nicht an. Sheep war wohl einer der Geheimtipps der Messe.

Mit **Fantastic Journey** kündigte Empire außerdem den vierten Teil aus ihrer Pro Pinball-Reihe an. Eine akkurate Flippersimulation mit Einstellungsmöglichkeiten ohne Ende, bis zu sechs Kugeln gleichzeitig im Spiel, einem Zwei-Spieler-Modus via Linkkabel und einer Tour the Table-Option, um sich



Pro Pinball 4 Fantastic Journey



dem neuen Tisch in allen Details zu widmen.

Darüber hinaus arbeitet Empire Interactive an **The Golf Pro featuring Gary Player** mit den Kursen Hilton Head und St. Mellion sowie an einem Rennspiel mit dem Arbeitstitel **Motor Racing**, das nur für den PC gezeigt, aber im 4. Quartal auch für die PlayStation erscheinen soll.



Sheep

MARO

VIDEOSPIELE

US DVD VIDEOS

Armageddon Dir Cut	89,90 DM	Blade	69,90 DM
Deep Impact	69,90 DM	Rush Hour	69,90 DM
Phantoms	69,90 DM	Soldier	59,90 DM
The Big Hit	69,90 DM	Tekken Motion P.	69,90 DM
Out of Sight	69,90 DM	Slums of Bev. Hills	69,90 DM
Jacky Chans Who iam	69,90 DM	Futuresports	69,90 DM
Ronin	69,90 DM	Antz	69,90 DM
Carpenters Vampires	69,90 DM	Ever after Cinderella ...	69,90 DM
Legionaire	69,90 DM	I know ... last summer	69,90 DM
Fatal Fury Motion P.	69,90 DM	Meet Joe black	69,90 DM
Cube	69,90 DM	Dragonballz Arrival	69,90 DM
Snake Eyes	69,90 DM	Pleasantville	69,90 DM
Urban Legends	69,90 DM	American Hist. X	69,90 DM
Trueman Show	69,90 DM	Siege	69,90 DM
He got Game	69,90 DM	A Bugs life	69,90 DM
Rounders	69,90 DM		
South Park 1-3	je 59,90 DM	Andere auf Anfrage ...	

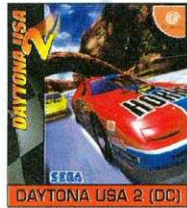
DTS DVD's

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



SEGA DREAMCAST

Dreamcast hk	499,90 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
RGB Kabel	69,90 DM
Rumble Pak	89,90 DM
Evolution	129,90 DM
Virtua Fighter 3 tb	129,90 DM
Get Bass Fishing	
Inkl. Angel Controller	199,90 DM
Sega Rally 2	129,90 DM
Pen Pen	39,90 DM
Psychic Force	49,90 DM
House of the Dead 2	
Inkl. Lightgun	199,90 DM
Power Stone	129,90 DM
Godzilla	39,90 DM
Incoming	129,90 DM
Blue Stinger	129,90 DM
Geistforce	129,90 DM
Sonic Adventures	129,90 DM
Soul Calibur	129,90 DM
Sengoku	79,90 DM
Seventh Cross	39,90 DM
Tetris	49,90 DM



King of Fighters 99	129,90 DM
Shen Mue	129,90 DM
Street Fighter Zero 3	129,90 DM
D 2 / D's diner 2	129,90 DM
Daytona USA 2	129,90 DM
Dynamite Deka 2	129,90 DM
Redline Racer	129,90 DM

Dreamcast PAL mit Modem
ab 23.09.1999 489,90 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
Galaxy Fight	29,90 DM
King of Fighters 95	39,90 DM
King of Fighters 98	119,90 DM
Mah Jong Story	19,90 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 Spy	19,90 DM
World Heroes Perfect	29,90 DM



SONY PLAYSTATION

Sony Playstation	249,90 DM
Dual Shock Package	
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
Bloody Roar 2	89,90 DM
Bust A Move 4	79,90 DM
Carmageddon	89,90 DM
Dungeo Keeper 2	89,90 DM
Driver	89,90 DM
F1 Racing Sim. 2	79,90 DM
FIFA Soccer 99	99,90 DM
KKND 2 Krossfire	99,90 DM
L. of Kain Souleaver	99,90 DM
Metal Gear Solid	99,90 DM
ShaoLin	89,90 DM
Street Fighter Alpha3	89,90 DM
Star Wars Episode 1	89,90 DM
Star Wars E1 Racer	89,90 DM
Sports Car GT	99,90 DM
Need for Speed 4	99,90 DM
Populous	99,90 DM
Ridge Racer TYPE 4	99,90 DM
Running Wild	89,90 DM
Tai Fu	99,90 DM
V-Rally 2	99,90 DM
Virus	89,90 DM

SNK 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
NEO GEO Pocket/Color	219,90 DM
King of Fighters Color	119,90 DM
Cherry Master	119,90 DM
Puzzle Bobble Color	119,90 DM
Neo Geo Cup Color	119,90 DM



F1 - Racing Simulation 2
für Sony Playstation
nur 39,90 DM

solange Vorrat reicht

50 CM GROSS



79,90 DM

FLAT ERIC PLÜSCHFIGUR

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	Erlangen MARO VIDEOSPIELE Göthestr. 32 91054 Erlangen Tel. 09131 816 880 Fax 09131 816 881	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	Baden Baden GAMESTATION Buttenstr. 4 76530 Baden Baden Tel. 07221 381 30 Fax 07221 335 68
---	---	--	--	---	---	---	--

UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.
BEI ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM.
LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.
LAGERWARE WIRD NOCH AM TAG DER BESTELLUNG VERSCHICKT. BESTELLUNGEN AB 200,- DM SIND VERSANDKOSTENFREI



STAR WARS EPISODE 1 - JE FIGUR AB 39,90 DM



METAL GEAR SOLID - JE FIGUR 39,90 DM

RESIDENT EVIL - JE 39,90 DM

LARA 39,90 DM



TEKKEN 3 - JE 19,90 DM

VIRUS - JE 39,90 DM

CRASH BANDICOOT - JE 39,90 DM



ALIEN 4 - 39,90 DM

MARIO KART - JE 39,90 DM

KISS TOUR EDITION - JE 39,90 DM

AKTE X - JE 39,90 DM



RESIDENT EVIL "PLATINUM" - JE 39,90 DM

RESIDENT EVIL - JE 19,90 DM

MOVIE MANIACS - JE 39,90 DM



"CURSE OF SPAWN" - JE FIGUR 39,90 DM

MARVEL SUPERHEROES - JE SET (2 FIGUREN) 29,90 DM

FIGUREN AKTION : 6 ACTION FIGUREN NACH WAHL NUR 199,90 DM



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

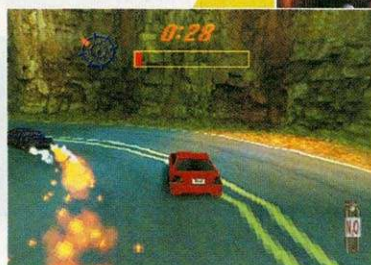


www.maro-gmbh.com

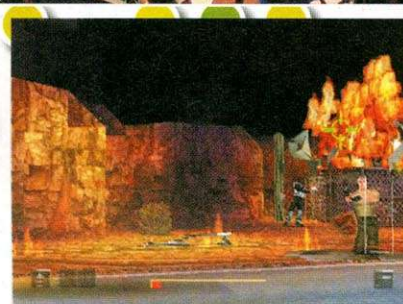
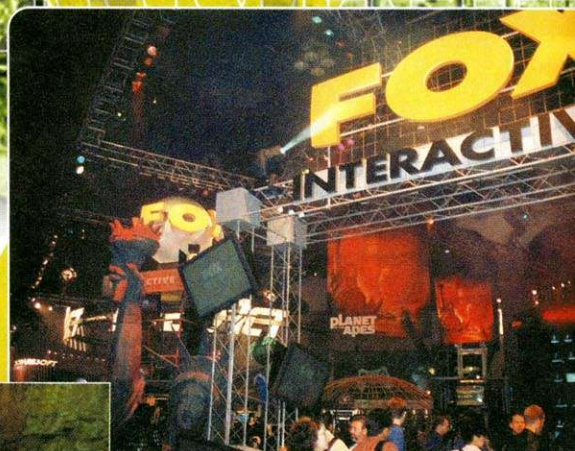
BESTELLHOTLINE:

07151 - 956 46 46

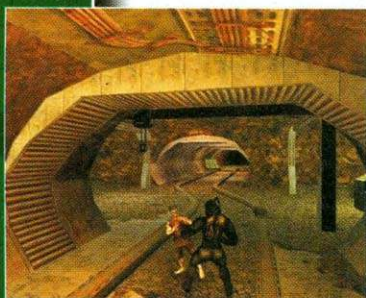
MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR



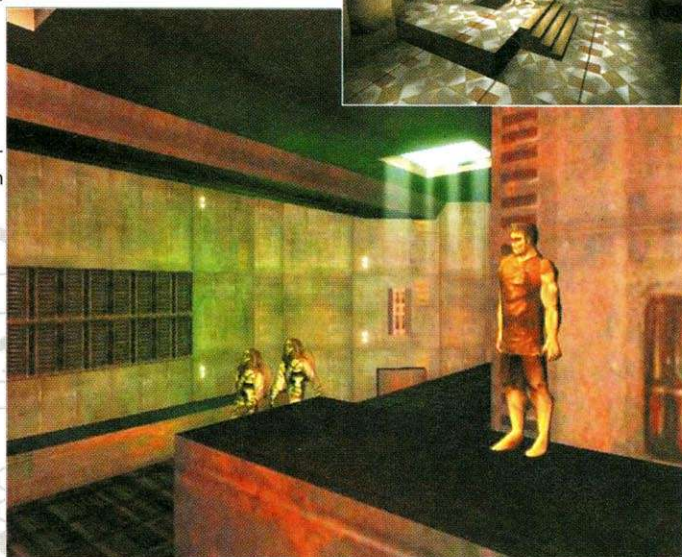
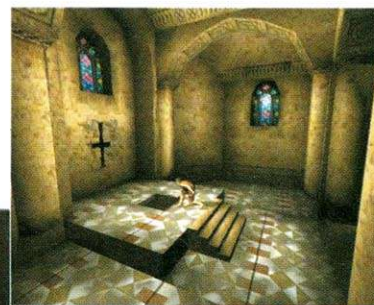
Die Hard Trilogy 2



Die Hard Trilogy 2 stellte eines der eindeutigen Messehighlights dar. Mangels einer Filmvorlage sah sich Fox Interactive gezwungen, ein neues Skript zu schreiben, was die Fans zwar etwas enttäuschen wird, aber letztendlich neue Möglichkeiten in Spieldesign eröffnet. John McClane findet sich in Las Vegas wieder, um während eines Besuchs bei seinem alten Freund Kenny Sinclair auf einmal in eine Ge-



Planet of the Apes (PC-Shot)



Planet of the Apes (PC-Shot)





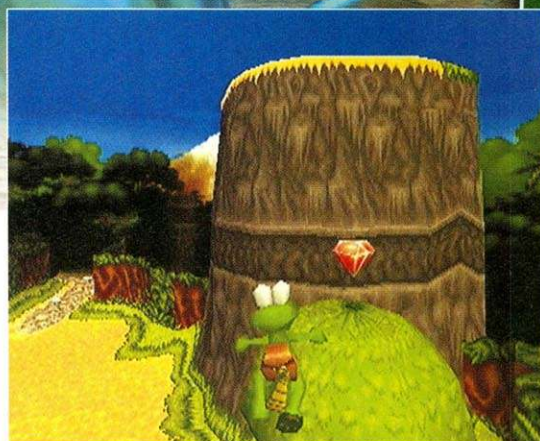
CROC 2



Hilfe ist unterwegs! Mit dem passenden Schlüssel kann der Gobbo befreit werden.



Ein Rennen gegen drei Dantinis. Wer die Abkürzung kennt, gewinnt ohne Probleme.



Vor gut eineinhalb Jahren feierte das von Argonaut Software ins Leben gerufene Krokodil sein PlayStation-Debüt. CROC mußte dabei viele Abenteuer bestehen, bis der böse Baron Dante besiegt, König Rufus gerettet und alle Gobbos befreit waren. Im Land der Gobbos kehrte schließlich wieder Ruhe und Frieden ein, und alle gingen ihren gewöhnlichen Tätigkeiten nach. Doch die Gefahr ist noch nicht gebannt. In einem nicht allzuweit entfernten Land feiern die heimtückischen Dantinis die Rückkehr des grauvollen Tyrannen.

In der Zwischenzeit entdeckt unser Knuddel-Kroko beim Spielen am Strand eine eigenartige Flaschenpost mit der Nachricht eines verzweiferten Krokodil-Ehepaars, das sein seit langem vermisstes Baby sucht. CROC drängt sich der Verdacht auf, daß er selbst der abhanden gekommene Sprößling sein könnte und macht sich nach reiflicher Überlegung auf die Suche nach seinen Eltern. Vielleicht könnten ihm Gobbos in einem anderen Land mehr über deren Aufenthaltsort berichten. Mit Hilfe eines Katapultes läßt sich CROC von seiner Heimatinsel schleudern und landet - wie sollte es anders sein - genau dort, wo Baron Dante erneut sein Unwesen treibt. Also muß das eigene Anliegen erst einmal hintangestellt werden, da sich

schon wieder zahlreiche Gobbos in der Gewalt des Schergen befinden.

Um nicht als stilvolle Lederjacke zu enden, verfügt das Reptil zur Verteidigung seiner Haut neben den Standard-Moves (Schwanz- und Stampfattacke) auch über besondere Fähigkeiten. So kann CROC an bestimmten Wänden emporklettern, an Lianen schwingen, mit Luftballons durch die Luft gleiten, schwimmen und Gegenstände herumschieben oder als Wurfgeschosse verwenden. Diverse Spezialsprünge erleichtern das Erklimmen von höher gelegenen Plattformen.

In seinem neuen Abenteuer wird CROC aber nicht nur zu Fuß unterwegs sein. Im Verlauf des Spiels steuert Ihr unter anderem eine Lore, ein Schnellboot, einen Heißluftballon, ein Go-Kart und ein Flugzeug. Das Volk der Gobbos besteht aus vier Stämmen, die alle in ihrer individuellen Umgebung leben und auch die entsprechende Kleidung tragen.

Einer der interessantesten Aspekte jedoch ist die „OmniPlay“-Option. Obwohl CROC 2 als Single Player-Game konzipiert ist, gibt es die Möglichkeit, über ein kleines Menü bestimmte Funk-

tionen entweder mit dem zweiten Joypad zu teilen oder sie diesem ganz zu überlassen, so daß zwei Spieler gleichzeitig die Kontrolle übernehmen können. Dieses Feature soll vor allem jüngeren Spielern das Erlernen der Steuerung erleichtern. Ein ausführlicher Test von CROC 2 erwartet Euch in der nächsten Ausgabe.



Im Shop von Swap Meet Pete könnt Ihr Euch mit nützlichen Extras ausstatten, vorausgesetzt auf Eurer Swap Meet Pete Card sind genügend Kristalle gespeichert.



Hilfreich: Ist ein Kristall für CROC unerreichbar, so kann er einen Gobbo losschicken, um das begehrte Goodie aufzusammeln.



Genre Jump'n Run
Spieler 1
Hersteller Fox Interactive

Entwickler Argonaut Software
Testmuster Electronic Arts
Erhältlich ab Juli

ELEKTRO
ALIEN RESURRECTION

Alien Resurrection, das bereits auf der letzten E3 Show in Atlanta zu sehen war, wurde einem kompletten Facelifting unterzogen. In der „alten“ Version als klassischer Shooter angelegt, über-



wiegen nun deutlich die Action-Adventure-Anteile. Bemerkenswert ist vor allen Dingen die Interaktion mit Objekten im Hintergrund. So lassen sich Wände zerstören, um den nächsten Raum zu erreichen, erschossene Aliens hinterlassen Säure, die allmählich Löcher in den Boden ätzt, durch die man eine Etage tiefer gelangen kann, usw. Die virtuelle Kamera erleichtert einem das weitere Fortschreiten in den dunklen Fluren des Raumschiffs Auriga ungemein, indem sie in entscheidenden Augenblicken heran- oder wegzoomt. Von den fünf Charakteren (Ripley, Call, Johnner, DiStephano,



Christie), die jeweils über unterschiedliche Merkmale verfügen, den Nahkampf- und Distanzwaffen, sowie dem gewaltigen Spielareal ganz zu schweigen. Alien Resurrection verfügt in jedem Fall über sehr viel Potential, so viel läßt sich bereits sagen. Hoffen wir, daß Argonaut Software ihr ehrgeiziges Projekt noch in diesem Jahrtausend zum Abschluß bringt.

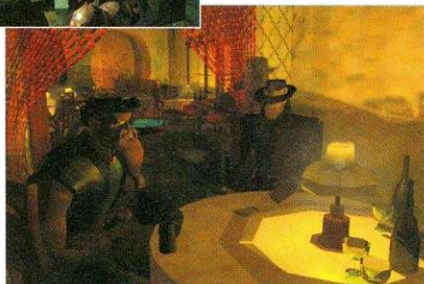
Bedingt durch die in letzter Zeit durchgeführten Firmeneinkäufe präsentierte GT Interactive ihre Neuigkeiten auf einem relativ großem Stand. Allerdings beschränkten sich diese fast ausschließlich auf den PC Bereich. Mit lediglich Ruff & Tumble (welches in England unter dem Namen 40 Winks erscheinen wird), Discworld: Noir, dem lang erwarteten Terry Pratchett Abenteuer, und War of the Worlds, einem Action-Strategie-Titel basierend auf H.G. Wells' Science Fiction-Klassiker am Start, gestaltete sich das Angebot für PlayStation-User eher mager.

Discworld Noir



Discworld Noir

Lewton, der erste Privatdetektiv der Scheibenwelt, schlägt sich mehr schlecht als recht durch die Unbilden sei-



nes eigentlich nicht vorhandenen Arbeitsalltags. Bis zu dem Tag, an dem seine erste Kundin das Büro betritt und ihn beauftragt, ihren Ex-Lover Mundy aufzuspüren. Von da an entwickelt sich ein Abenteuer im klassischen Stil des Film Noir gewürzt mit dem einzigartigen schwarzen Humor eines Terry Pratchett. Vorwiegend düster, um die Genrevorgaben bis ins letzte auszureizen, präsentiert sich dann auch das Spiel. An unzureichend beleuchteten Schauplätzen, über skurrile Gestalten schlängelt man sich durch das nächtliche Ankh-Morpok und findet schneller als einem lieb ist heraus, daß der einfache Einstiegsfall so einfach gar nicht ist.

Jeff Wayne's The War Of The Worlds

Nach der Vorlage von H.G. Wells' Sci-Fi-Klassiker entstand das Strategiespiel War of the Worlds". Mit den Waffen, die in Großbritannien vor rund hundert Jahren üblich waren, besteht die Aufgabe des Spielers darin, die Marsianer vom königlichen Boden seiner Majestät zu vertreiben und die Invasion zu stoppen. Bevor dieses Ziel erreicht wird gilt es 14 Level zu bewältigen indem man die zur Verfügung stehenden Gerätschaften wie Mörser-Motorrad, Beo-

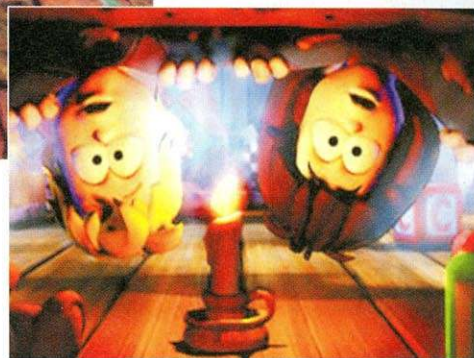
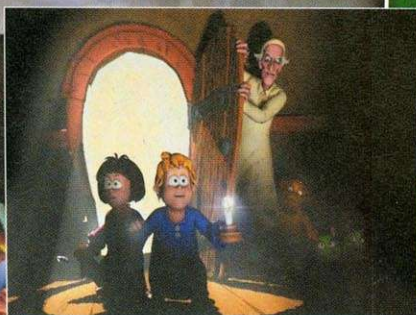
bachungsballons und Schlachtschiffe geschickt einsetzt. Der 45-minütige Soundtrack wird von Jeff Wayne komponiert, der 1978 die Musicalumsetzung von War of the Worlds schrieb.



Jeff Wayne's The War Of The Worlds

LOS ANGELES CONVENTION CENTER
SOUTH HALL

RUFF & TUMBLE



Neben der Präsentation auf der E3, hatten wir auch die Gelegenheit, Ruff & Tumble in London bei GT Interactive anzuschauen und den kleinen Ruff durch die Labyrinth seiner Traumwelt zu lenken. Das Geschwisterpaar hat eine hehre Aufgabe. Der alte NiteKap, ein verschlagener alter Mann, der schon seit Ewigkeiten keinen Schlaf mehr bekam, hat die Winks - Sandmännchen, die den Kindern die schönen Träume schenken - nacheinander eingefangen und in Hood-Winks verwandelt, deren Aufgabe es ist, Alpträume zu verbreiten. Von Wakey Wakey, einem Wecker, der in festgefahrenen Situationen auch mal Hilfestellung bietet, angeleitet, müssen Ruff und seine Schwester Tumble versuchen, die letzten verbliebenen 40 Winks aus der Gefangenschaft NiteKaps zu befreien. Klar, daß das Geschwisterpaar diese Aufgabe nur in seiner Traumwelt lösen kann. Ausgangspunkt in die verschiedenen Welten bildet das Elternhaus. Von dort aus erreichen die Beiden die verschiedenen Level wie etwa die Piratenstadt, wo sich ihnen Entermesser schwingende Freibeuter in den Weg stellen, den Friedhof mit Zombies und Skeletten, die ihre untoten Leiber ins Gefecht werfen,

um Ruff und Tumble aufzuhalten, oder die Raumstation, in der Weltraumratten und Aliens den jugendlichen Helden das Leben schwer machen. Um sich diesen Gegnern zu erwehren, beherrschen die Beiden unterschiedliche Angriffs-Moves wie Fußfeger oder schreien den Gegner einfach weg (was allerdings Mondsteine kostet, die man während des Spiels aufammeln kann). Zudem lassen sich verstreut über die einzelnen Level kleine Kisten finden, die Verkleidungen enthalten, so daß sich Ruff und Tumble für eine kurze Zeit in einen Ninja, Höhlenmenschen oder Roboter verwandeln und entsprechende Spezialfähigkeiten erhalten. Kleinere Rätsel, die zum Beispiel beinhalten, eine bestimmte Anzahl an Flügelsymbolen zu sammeln, bevor sich eine Tür in einen neuen Bereich öffnet, verhindern, daß das Spiel in eine tumbte Prügelei ausartet. Jeweils am Ende eines Traumlevels gilt es, Thread-bear in immer wieder neuen Herausforderungen zu schlagen, sei es in einem waghalsigen Drachenrennen im Schloß oder der

klassischen Seeschlacht am Ende des Piratenlevel.

Last but not least bietet das Spiel auch die Möglichkeit, daß die Geschwister Ruff und Tumble zusammen via Splitscreen gegen die Schergen NiteKaps antreten.



Als gute Fee ist Tumble unverwundbar. Genau wie ihr Bruder Ruff im Hofnarrenkostüm.



Tumble als weiblicher Höhlenmensch. Die beiden Geschwister schlüpfen in unterschiedliche Gewandungen.



Ruff fühlt sich nicht nur an Land, sondern auch im Wasser wohl.

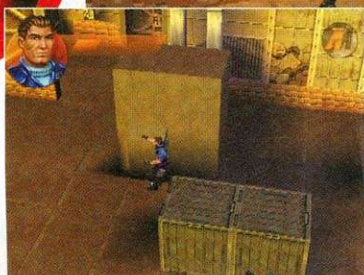


Was wäre ein Jump'n Run ohne die typischen Geschicklichkeitseinlagen.

Genre Jump'n Run
Spieler 1-2
Hersteller GT Interactive

Entwickler Eurocom
Testmuster GT Interactive
Erhältlich ab November

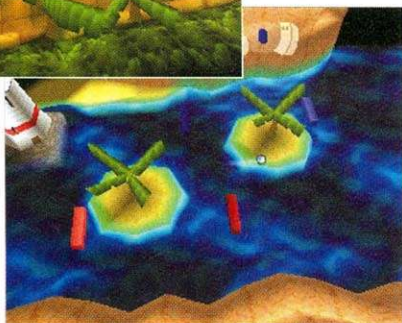
GT INTERACTIVE



Action Man

Bei Hasbro stand vor allem die bevorstehende Atari Offensive im Vordergrund. Tief in den Annalen der Videospiegelgeschichte wühlte man nach passenden Klassikern, um sie dem Schlaf der Gerechten zu entreißen und in ein neues Gewand zu stecken. Die Retrogames werden mit **Centipede** ihren Auftakt feiern, das wie sollte es anders sein, in neuer 3D-Pracht zu bewundern war. **Missile Command** wird jetzt aus der Ego-Perspektive gespielt und selbst der Urvater aller Videogames wurde nicht vom Retrowahn verschont; denn **Pong** wird ebenfalls nochmals für die 32-Bit Ära zurechtgeschustert. In wählbaren An-

sichten und schmücken Polygon-Umgebungen soll der Oldie nochmals versuchen, zu begeistern. Keine leichte



Pong



Centipede

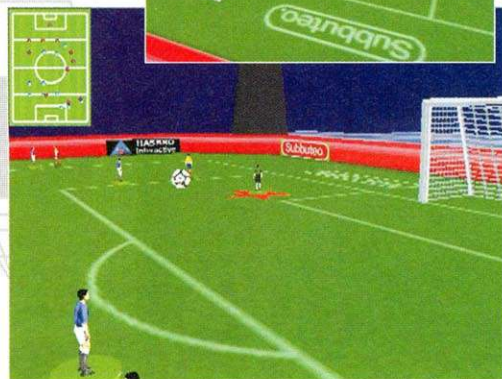
Softwareflut. Als letztes Mitglied der Zeitreisenden reihet sich **Q-Bert** ein. Die langrüssliche Kugel mit Glubschaugen wird neue quadratische Welten erkunden und sich nach bekanntem Schema ans Einfärben machen. Alle Retrotitel werden voraussichtlich die jeweilige Originalversion beinhalten, so daß sich die junge Spieler-Generation ein Bild davon machen kann, was in vergangener Zeit für staunende Augen sorgte.

Gestaunt haben wir auch, als wir tatsächlich eine **Subbuteo** Variante für die PlayStation ausmachen konnten. Ob der Charme eines echten Tischfußballturniers allerdings auch auf eine Videospieldaption überspringen kann, bleibt abzuwarten. Nintendo 64 Besitzer werden sich bestimmt noch an das lustige Jump'n Run mit Köpfchen namens **Glover** erinnern. Als Hauptcharakter fungiert, wie man dem Titel unschwer entnehmen kann, ein Handschuh, der einem mächtigen Zauberer abhanden gekommen ist. Derselbige muß knifflige Aufgaben in bizarren 3D-Welten lösen. Für richtig Action außerhalb des Kin-

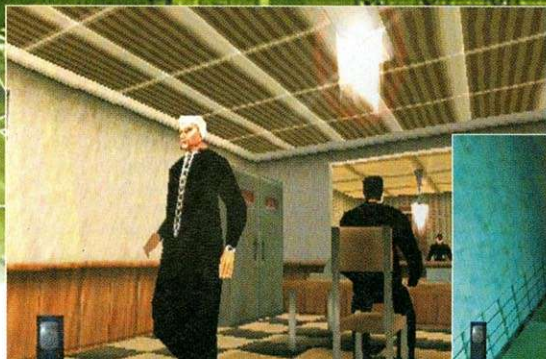


Worms: Armageddon

derzimmers wird wohl der gleichnamige **Action Man** sorgen. Die „Barbie Puppen für Jungs“ sind nun in digitaler Form zum Leben erwacht. Mit einer Vielzahl von technischen Gimmicks macht sich der Spielzeugheld auf die Suche nach dem sinistren Dr. X, der sein Lager in der Antarktis aufgeschlagen hat. Kontrolliert wird das Geschehen aus der 3rd Person-Perspektive. Würmer mit Panzerfäusten und Maschinengewehren? Ganz richtig, Team17 schickt das glibberige Volk erneut auf das Schlachtfeld. Bei **Worms: Armageddon** polierte man vor allem die Grafiken gehörig auf. Begleitet von schmucken FMV-Sequenzen bleibt der gekonnte Action-Strategie-Mix ein echter Partyknüller. Zu guter Letzt wird Hasbro die offizielle Fortsetzung der beliebten russischen Bauklötzsuche veröffentlichten. **The next Tetris** wird lustige Features wie unterschiedliche Gravitation und beliebige Rotationswinkel bieten - neue Bausteinvarianten sorgen für Abwechslung.



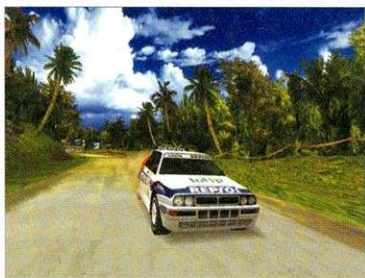
Subbuteo



Mission Impossible



Alone in the Dark 4



Rally Masters The Race of Champions (Screenshot PC)



Hogs of War



European PGA Golf



Angesichts der unmittelbar zuvor erfolgten Übernahme von Gremlin Interactive, DMA Design und Accolade war Infogrames' E3-Lineup natürlich immens.

Accolade verzichteten deshalb auf einen eigenen Stand auf der Messe und zeigten ihre neuen Produkte **Test Drive 6**, **Test Drive Off-Road 3** (vgl. Play News in play 06/99) lediglich in einem Meeting Room. Angekündigt wurden darüber hinaus **Test Drive Cycles**, ein Motorradrennen mit Bikes von Kawasaki, Moto Guzzi, Victory Polaris und Britton sowie **Test Drive: Rally**, die US-Version von V-Rally 2. Infogrames beabsichtigt, insbesondere Accolades Test Drive-Franchise fortzuführen. Gerüchten zufolge arbeiten die Eden Studios bereits an einem neuen Rennspiel auf der Basis ihrer V-Rally 2-Engine. Aber auch die Hardball- und die Star Control-Serie sollen fortgesetzt werden.

Geknickte Stimmung herrschte hingegen am Gremlin-Stand. „Ex Gremlin“-Badges waren Zeuge dafür, daß zum Messezeitpunkt kaum jemand von den Gremlin-Mitarbeitern wußte, wie es nach der Übernahme durch Infogrames mit ihrer Firma weitergehen würde.

Das weitere Schicksal von **Rallymasters The Race of Champions** dürfte jedenfalls ziemlich ungewiß sein, weil

Infogrames sich mit diesem Spiel wohl eine interne Konkurrenz zu V-Rally 2 heranzüchtet. Gezeigt wurde zwar nur die PC-Version - die PlayStation-Fassung befand sich noch im Alphastadium -, aber in thematischer Hinsicht ähneln sich die beiden Titel doch sehr. Rallymasters wird bei Digital Illusions programmiert, die im Auftrag von Gremlin schon Motorhead auf die Beine gestellt haben. Mit der Michelin - Race of Champions-Lizenz in der Hinterhand, einer Meisterschaft, die nach der eigentlichen Saison in Gran Canaria stattfindet, arbeiten die Designer mit Hochdruck an insgesamt 50 Parours und über 60 Fahrzeugen.

Hogs of War war ebenfalls nur als PC-Version zu sehen, wußte aber auf Anhieb zu gefallen. Ähnlich wie Worms - allerdings in 3D - beharkt man hier als Kampsau seine drei Mit- oder in diesem Falle eher Gegenspieler mit allen erdenklichen unfairen Mitteln. Aber auch im Story Mode soll Hogs of War später überzeugen. Über 40 Einspieler-Karten sind geplant, deren dazugehörige Missionen von Aufklärungsaufträgen über das Zerstören strategischer Einrichtungen bis hin zu einem Flächenbombardement reichen. Sollte es Gremlin gelingen, das PC-Vorbild ohne größere Abstriche auf die PlayStation zu konvertieren, steht uns mit Hogs of War ein ausgesprochenes Party Game ins Haus.

Zuguterletzt stellten Gremlin Interactive noch ihre Golfsimulation **European PGA Golf** vor, das sechs Kurse beinhalten wird.

DMA Design hatte leider keine unmittelbaren PlayStation-Projekte für Gremlin Interactive in der Pipeline. Ihr Echtzeitstrategiespiel **Tanktics** wird nun doch ausschließlich für den PC veröffentlicht. GTA 2 erscheint bekanntlich über Take 2 Interactive.

Infogrames stellten auf ihrem Stand neben **Canal+ Football 99**, **Bugs Bunny auf Zeitreise**, **V-Rally 2**, **Brasil V-Soccer** und dem Shooter **Eagle One Harrier Attack** ihre PlayStation-Adaption von Mission Impossible vor, die bei X-Ample Architectures entsteht. **Mission Impossible PSX** wird insbesondere bezüglich Soundtrack, Sprachausgabe und Cut Scenes, gegenüber der N64-Version deutlich überarbeitet - der Datenträger CD-ROM macht's möglich. Aber auch die Steuerung, die Menüführung und einige Levelabschnitte sollen verbessert werden.

Und dann war da noch das Action-Adventure **Alone in the Dark 4**, dessen erstes PC-Demo relativ unauffällig platziert wurde, obwohl man gerade damit die Besucher hätte ködern können. Eine PlayStation-Umsetzung ist für nächstes Jahr angekündigt.



Brasil V-Soccer



INFOGRAMMES



TECHNOMAGE



Sunflowers stellte TechnoMage zwar in einem eigenen Meeting Room vor, da ihr Action-RPG jedoch über Infogrames erscheinen wird, findet Ihr unseren Bericht darüber an dieser Stelle.

Aufgewachsen in Dreamertown in der phantastischen Welt von Gothos, hat der TechnoMage den Status eines Außenseiters. Als Kind eines Steamers und einer Dreamerin, zweier Zivilisationen, die einander zwar respektieren, aber ansonsten lieber eigene Wege gehen, gerät er zwischen die Fronten, als das Dorf der Steamer nahezu zerstört wird. Die Dreamer beschuldigen ihn, das Unglück heraufbe-



schworen zu haben, und der TechnoMage sieht sich gezwungen, die Flucht zu ergreifen. Er macht sich auf den Weg nach Steamertown, um seinen



Vater aufzusuchen und sich selbst ein Bild vom Ausmaß der Zerstörung zu machen.

TechnoMage entfernt sich deutlich vom typischen Anime-Look eines Konsolenrollenspiels - ein europäisches Action-RPG eben. Die ersten Szenarien wirken bereits sehr detailliert, auch das märchenhafte Intro konnte auf Anhieb gefallen. Neun Welten sind für TechnoMage angekündigt, Wettereffekte, Tag- und Nachtwechsel sowie ein umfangreiches Arsenal an Waffen und Zaubersprüchen.



Ever Weg führt Euch zuerst nach Steamertown, der Heimat Eures Vaters.

GEKIDO



Einen überraschend guten Eindruck hinterließ Gremlin Interactives Gekido, ein Side-scroller-Beat'em Up im Stile eines Streets of Rage, das in Italien entwickelt wird.

Mit eindrucksvollen Licht- und Schatteneffekten und sehr detaillierten Charakteren furios in Szene gesetzt, begleitet

man seine Spielfigur hier auf dem Weg durch echte 3D-Hintergründe, d.h. es ist nicht nur möglich, einen Sidestep auszuführen, sondern quasi in den Hintergrund zu laufen. Die Interaktion mit



Objekten steht deshalb natürlich sehr im Vordergrund des Geschehens. Fässer, Kisten, Brecheisen - alles, was nicht nicht- und nagelfest ist, lässt sich aufheben und auf den Gegner schleudern bzw. als Waffe gebrauchen.

Das Spielprinzip ist zugegebenermaßen antiquiert, Gremlin hat es jedoch verstanden, aus der bewährten



Formel noch einige neue Elemente herauszukitzeln. Die virtuelle Kamera rückt das Geschehen auf dem Screen z.B. stets ins rechte Licht und die Zwischensequenzen tragen ebenfalls das ihrige zur Prügelatmosphäre bei - ein Nischentitel eben.





Super Cobra



Konami Arcade Classics



Scramble



Metal Gear Solid VR Missions



NBA Pro 2000

Konami of America gab anlässlich der E3-Messe bekannt, eine Lizenzvereinbarung mit Microsoft eingegangen zu sein. Als Teil dieses Lizenzdeals wird der japanische Publisher „einige ausgewählte“ Microsoft-PC-Spiele für Konsole veröffentlichen, während Microsoft im Gegenzug „einige ausgewählte“ Konami-Titel für den PC auf den Markt bringen wird. Konamis eigentliches PlayStation-Lineup fiel dieser Ankündigung zum Trotz nicht gerade bescheiden aus.

Mit **Metal Gear Solid VR Missions** veröffentlicht Konami wie zu erwarten die Integral-Variante ihres Spionagethrillers auf dem amerikanischen und dem europäischen Markt. Über 300 VR-Missionen, eine Egoperspektive und die Möglichkeit, seine Kleidung zu wechseln, sollen in der Special Edition enthalten sein. Metal Gear Solid VR Missions soll auch die PocketStation unterstützen und einen neuen Spielmodus, Murder Mystery, aufweisen. Leider zeigte Konami auf der E3 Show aber lediglich einen ersten Videoclip.



NHL Blades of Steel 2000



International Superstar Soccer



Vandal Hearts 2

Vandal Hearts 2 lässt sich eigentlich nicht in die Sparte eines klassischen Rollenspiels einordnen. Vielmehr beinhaltet das Spiel auch sehr viele strategische Elemente, über 120 unterschiedliche Waffen und Rüstungen, und läuft rundenweise ab.

Konamis RPG Suikoden wird ebenfalls fortgesetzt. **Suikoden II** spielt ein paar Jahre nach der Revolution, in einer Zeit, in welcher der General Luka Bride die Dörfer Unschuldiger in Flammen aufgehen lässt. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Helden, der zum Anführer einer Untergrundorganisation aufsteigt, von einem Jugendfreund jedoch später an das Imperium verraten wird. Bis zu 6 von insgesamt 108 möglichen Charakteren lassen sich in Eure Party aufnehmen. Jeder darunter verfügt natürlich über spezifische Angriffs-, Verteidigungs- und Zauberspruchwerte. Während die Dörfer und die Oberwelt in klassischer Bitmapgrafik gehalten sind, werden in den Kämpfen auch Polygone eingesetzt. Laut Konami soll Suikoden II eine effektive Spielzeit von über 40 Stunden aufweisen.

Außerdem in der Pipeline - 2000er Editionen aus Konamis XXL Sports-Reihe. Für ihren **International Superstar Soccer**-Franchise sicherte sich Konami



Suikoden II



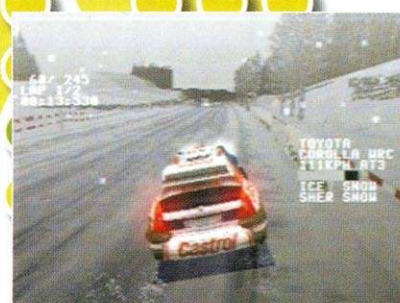
die Lizenz der amerikanischen Major League. Dies bedeutet für den Spieler, daß er bei der US-Version unter 12 MLS- und über 50 internationalen Teams sowie 10 internationalen Stadien auswählen kann. Die Steuerung und die zur Verfügung stehenden Spielformationen sollen ebenfalls überarbeitet werden.

Zu den weiteren Updates zählen **NBA In The Zone 2000** (in Europa: **NBA Pro 2000**) und überraschend **NHL Blades of Steel 2000**, Konamis erstes Eishockeyspiel für die PlayStation. Signature Moves, d.h. spieterspezifische Aktionsmöglichkeiten, per Motion Capturing aufgenommene, realitätsnahe Animationsphasen, authentische Arenen und eine Free Agent-Liste sind für eine Eishockeysimulation natürlich Standard. Als Stadionsprecher verpflichtete Konami Randy Hahn von den San Jose Sharks. Angesichts der überragenden Qualität von NBA Pro 99 darf man auf Konamis Eishockeydebüt sehr gespannt sein. Die Angelsimulation **Fisherman's Bait 2** wurde ebenfalls vorgestellt. Last but not least beabsichtigt Konami, ihre in Japan bereits erhältlichen PlayStation-Arcade Classics auch in den USA zu veröffentlichen. **Konami Arcade Classics** betitelt, enthält der Sampler insgesamt zehn nostalgische, 1:1 umgesetzte Spielhallenautomaten, darunter **Circus Charlie**, **Gyrus**, **Pooyan**, **Road Fighter**, **Roc'n Rope**, **Scramble**, **Shao Lin's Road**, **Super Cobra**, **Time Pilot** und **Yie Ar Kung Fu**.





KONAMI RALLY



Auf den Spuren des genialen SEGA-Rally entwickelt Konami an einer neuen Umsetzung des Rallye-Sports, die auf Antrieb gefallen konnte. Unabhängig jeglicher Lizenz begibt man sich hinter das Steuer eines komplett modifizierba-

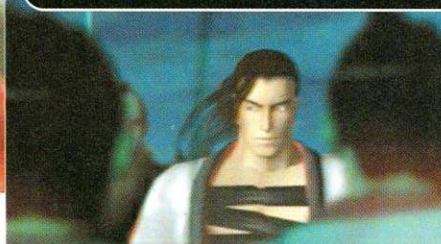


ren Boliden, um sich damit durch fordernde Etappen quer über den Globus zu kämpfen. Die Kurse wurden dabei in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade untergliedert, so daß sowohl Pisten-Greenhorns und Gelände-Profis gleichermaßen gefordert werden. Darüber hinaus kann der Pilot je nach Finanzlage neue Fahrzeugteile erwerben, was jedoch nicht voreilig geschehen sollte, damit man nicht nach einem unerwarteten Ausfall mit leeren Taschen dasteht. Geschicktes Haushalten ist also gefragt. Sowohl Handling als auch Streckenführung machen einen grundsoliden Eindruck. Besonders die wahnwitzigen Steigungen und Gefälle vermißte man

bis jetzt bei der Konkurrenz. Grafisch gibt sich die Konami Rally ebenfalls keine Blöße und sorgt mit makelloser Grafikengine für schnellen Spielfluß. Falls dieser Titel die geweckten Erwartungen erfüllen kann, kündigt sich nach Colin Mc Rae und V-Rally 2 ein neues Motorsport-Highlight an.



SOUL OF THE SAMUREI



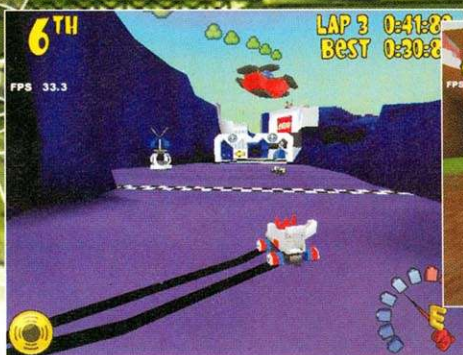
Auf den ersten Blick könnte man denken Solid Snake habe seine Socom gegen das Katana getauscht, um nun im feudalen Japan für Ordnung zu sorgen. Nach längerem Betrachten kommt Konamis Action-Adventure jedoch eher der erfolgreichen Resident Evil-Serie nahe. Vor pre-

gerenderten Hintergründen tummeln sich detaillierte Polygonkämpfer, welche in über 40 authentischen Samurai-Künsten die Schwerter klingen lassen. Als ehrenhafter Krieger kehrt man eines Tages in sein Heimatdorf zurück, um Schreckliches festzustellen. Das Grab seiner Eltern wurde geschändet und sämtliche Dorfbewohner schienen dem Wahnsinn nah. Alle Hinweise führten zum Schloß eines mächtigen Kriegsherrn. Der Shogun Kizumi hatte einen Pakt mit einem Dämon geschlossen, der Dunkelheit über das Land brachte. Begleitet von traditioneller japanischer Musik und etlichen FMVs erkundet man die malerischen Landschaften und faszinierende Architektur des alten Japans. Der Spieler wird die Wahl zwischen zwei Charakteren haben, die mit jeweils unterschiedlichem Handlungsstrang aufwarten. Man kann dem Titel schon jetzt eine



deutliche Ähnlichkeit zur bekannten Zombiejagd anmerken. Von Seiten des Kampfsystems kann man allerdings auf einiges hoffen, da hier eben nicht nur schnell einmal die 45'er gezogen werden kann.





Lego Racers (PC-Shots)



Lego Rock Raiders

Neben einer Vielzahl an PC-Titeln arbeitet Lego Media derzeit auch an zwei Playstation-Spielen, die auf Thematiken der beliebten Lego-System Sets basieren und deutlich auf die jüngere Generation von Playstation-Usern zugeschnitten werden. In **Lego Racers**, welches voraussichtlich im Juli in Deutschland erscheinen soll, bastelt Ihr Eure eigenen Boliden zusammen - natürlich aus Lego-Steinen - und tretet damit gegen berühmte Lego-Charaktere wie Kapitän Rotbart oder den Rocket Racer an. Auf zwölf unterschiedlichen Strecken, die unter anderem im Piratenland und im Weltraum angesiedelt sind, werden auch Power-Ups wie Ölpfützen und Fanghaken zum Einsatz kommen und mehrere versteckte Abkürzungen zu finden sein.

Lego Rock Raiders ist ein 3D-Action-Game, dessen Release für diesen Herbst geplant ist. Nach einer Notlandung mit dem Erkundungsraumschiff LMS Explorer auf einem unbekannten Planeten muß der Spieler dort vorkommende Lego-Energiekristalle abbauen, um die Triebwerke des Schiffs

wieder mit Energie versorgen und somit zur Erde zurückkehren zu können. Diese werden jedoch von gefährlichen Steinmonstern bewacht, die die Förderung der Kristalle um jeden Preis zu verhindern versuchen.



Lego Rock Raiders



LEGO MEDIA

Angebote des Monats:



**Predator 2+
Ballerspiel
89,- DM**

**Dual Arcade
Light Gun
99,- DM**



**1) Umbauchip + RGB Kabel
nur 9,50 DM**

**2) Umbauchip + Memory Card 1MB
nur 10,50 DM**

**3) Umbauchip + Memory Card 8MB
nur 22,50 DM**



PlayStation



*für US/Japan-Importspiele
unglaubliche

2,80 DM

für alle PlayStation-Modelle
mit ausführlicher Einbauanleitung!

RGB-Kabel	6,50 DM
RGB-Kabel mit Audioanschluß	7,50 DM
1 MB Memory Card	7,50 DM
2 MB Memory Card	15,50 DM
24 MB Memory Card	40,00 DM
PSX-Joystick	14,99 DM
Panther-Gun	39,50 DM
Exploder-Mogelmodul	109,00 DM
MB PSX-Dualshock	29,99 DM
PS-Hacker	29,50 DM
Pal Booster	25,50 DM
Linkkabel	12,50 DM
Joyadvverlängerung	6,50 DM
Jordan Rumble Wheel	89,00 DM

**PlayStation-
Umbauservice** nur 29,00 DM
+ Garantieübernahme

innerhalb von 24 Std. nach Zusendung erhalten
Sie Ihre Playstation umgebaut per Express zurück
mit Garantie!

Lieferung nur gegen Nachnahme
+ Fracht und Verpackung.

Bestellfax: 0203 / 44 91 046

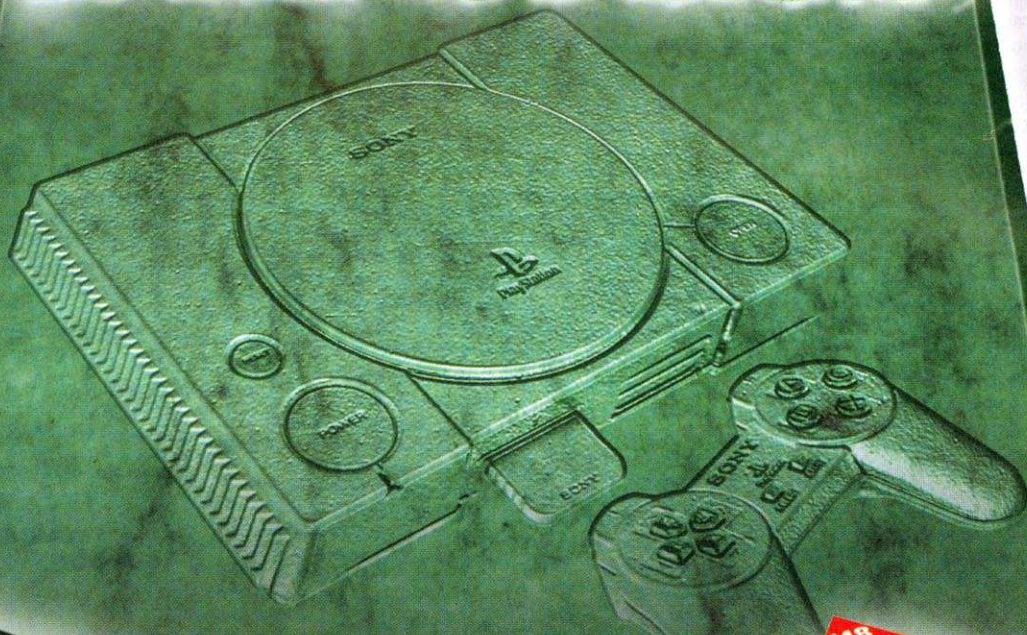
Lieferung erfolgt ab Lager Moers. Händleranfragen erwünscht!

0203 - 44 91 045

www.compi-corner.de

ALL THE OF PLAYS

play PLAYSTATION



POWER STATION!

Das play PLAYSTATION

ABO

**+ SHIRT
+ POSTER**

**DIN A1, FÜNFARBENDRUCK,
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...!**



ELECTRONIC ENTERTAINMENT

MIDWAY
Home Entertainment

Ready 2 Rumble Boxing

In erster Linie für den amerikanischen Markt gedacht ist Midways 2000er Edition von **NFL Blitz**, die um einen offensiven und defensiven Play Editor, Play Books, einen On-fire-Modus, neue Fantasystadion sowie neue Kameraperspektiven und verborgene Spieler erweitert wurde. Natürlich befinden sich die Team- und Player Roster von **NFL Blitz 2000** auf dem Stand der '99er Saison. Das gleiche Entwicklerteam arbeitet im Auftrag von Midway übrigens auch an dem arcadeorientierten 2-on-2-Basketballspiel **NBA Showtime NBA on NBC**.

Hydro Thunder soll zwar zuerst für den Dreamcast erscheinen, wurde allerdings auch für die PlayStation angekündigt. Hier gilt es, mit einem von 13 Rennbooten über 11 Strecken hinweg, die vor Rampen, Power Ups und Abkürzungen nur so strotzen, noch vor seinen



Gauntlet Legends



Mortal Kombat Special Forces

Gegenspielern ins Ziel zu kommen.

In **Mortal Kombat Special Forces** schlüpft der Spieler hingegen in die Rolle von Jax oder Sonja, die sich in einer Echtzeit-3D-Umgebung durch insgesamt sieben Welten prügeln - ein vielversprechendes Action-Adventure mit völlig neuen Special Moves und Power Ups für die beiden Mortal Kombat-Protagonisten und einer nicht-linearen Storyline.

Ready 2 Rumble Boxing zählt zu den Highlights am Stand von Midway Home Entertainment. Bis zu 20 Boxer und drei Spielmodi (Arcade, Championship, Head-to-Head) werden einem hier zur Auswahl stehen. Der erste spielerische Eindruck war sehr verheißungsvoll. In technischer Hinsicht braucht Midway die Konkurrenz nicht zu fürchten, zumal Codemasters' Prince Naseem Boxing ohnehin eher Simulationsfans ansprechen dürfte.

Darüber hinaus beabsichtigt Midway, zwei ihrer Coin-op-Oldies neues Leben einzuhauchen. Während **Paperboy** einen eher durchwachsenen Eindruck hinterließ, wußte **Gauntlet Legends**, das außer Haus von dem Entwicklerstudio Blam! konvertiert wird, auf Anhieb zu gefallen. In 3D gehalten und für zwei Spieler gleichzeitig - insgesamt stehen einem in vier Kategorien je zwei Figuren zur Auswahl - machte dieses Update für die Neunziger im Nu



Gauntlet Legends



Hydro Thunder (Screenshot Dreamcast)

Lust auf mehr. Hektisches Umhergewusel und ständiges Einsammeln von Energie und Power Ups ist angesagt. Zu zweit geht aber dann so richtig die Post ab; denn jede Figur verfügt auch über einen spezifischen Special Move oder Zauberspruch, wenn ihre Energieleiste voll aufgeladen ist. Dies äußert sich dann in einem farbenprächtigen Inferno, das einen endgültig die Übersicht über das Spielfeld verlieren läßt. Midway beabsichtigt sogar, in die PlayStation-Version noch einige neue Level einzubauen. Desweiteren ein Power Up-Inventar, neue Gegner, zusätzliche FMV-Sequenzen, eine 3D-Karte, einen Deathmatch Mode und die Möglichkeit, Spielstände untereinander auszutauschen. Die Musik und die Soundeffekte sollen ebenfalls überarbeitet werden.



NFL Blitz 2000



Prince of Persia 3D/PC



Panzer General IV Western Assault

Während andere Publisher ihre wichtigsten Produkte für das Weihnachtsgeschäft publikums- wirksam, d.h. mit Videoleinwänden, Messebabes und fragwürdigen Merchandisingartikeln in den Vordergrund rückten, stellte The Learning Company, d.h. die Muttergesellschaft von Mindscape, SSI und Red Orb Entertainment, ihre Titel ganz bescheiden und noch dazu fast schon abseits der eigentlichen Messe in der Petree Hall vor.

Die erfreulichste Nachricht für alle PlayStation-User gleich vorneweg: Jordan Mechners Action-Adventure **Prince of Persia 3D** soll für die PlayStation umgesetzt werden. Den Zuschlag für die Adaption erhielt das 25köpfige Entwicklerstudio Avalanche Software, das zuvor u.a. NHL Open Ice 2 on 2 Challenge und Rampage 2 Universal Tour für Midway Home Entertainment entwickelt hatte. Die PlayStation-Version soll sich von dem PC-Vorbild, das voraussichtlich Mitte September auf den Markt kommt, allerdings im Hinblick auf die Storyline unterscheiden, d.h. sie soll mehr auf die Bedürfnisse der von der Altersstruktur her doch etwas jüngeren Konsolenbesitzer zugeschnitten werden. Ob Prince of Persia PSX nun wirklich im 1. Quartal nächsten Jahres veröffentlicht werden wird, sei jedoch

dahingestellt; denn Red Orb Entertainment hinkt ihrem Zeitplan, was Prince of Persia 3D für den PC anbelangt, deutlich hinterher. Vielleicht erscheint PoP aber doch gleich für die PlayStation 2. Wünschenswert wäre dies in jedem Fall, da dieses Spiel nicht nur in Europa und den Vereinigten Staaten, sondern auch in Japan für Furore sorgen würde.

In Western Assault hat sich SSI darum bemüht, die Benutzeroberfläche und die Grafik ihrer Panzer General-Reihe deutlich zu überarbeiten, um endlich auch Einsteigern das Spiel etwas zugänglicher zu machen. **Panzer General IV Western Assault** erstrahlt erstmals in 3D-Grafik mit einer frei rotierenden Kamera und Karte sowie dynamischen Licht- und Schatteneffekten und erstreckt sich über insgesamt 8 Kampagnen an der Westfront. Die PlayStation-Version soll voraussichtlich im Dezember in den Handel kommen.

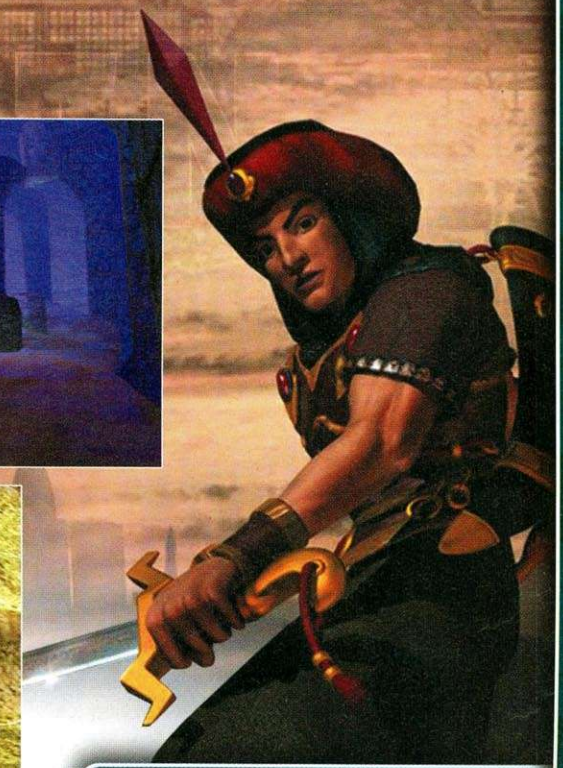
Mit **ChessMaster II** führt Mindscape einen weiteren ihrer erfolgreichsten Franchise-Titel fort. Von



Rat Attack



ChessMaster II



Starsphere Interactive entwickelt, wartet das Sequel mit zeitgenössischer 3D-Grafik, 94 CPU-Gegnern, einem Tutorial Mode und über 2.200 Eröffnungsvarianten auf. ChessMaster II soll bereits im Juli erscheinen.

Rat Attack war bereits auf der Londoner ECTS 98 zu sehen, soll aber nun aller Voraussicht nach im September auf den Markt kommen. In technischer Hinsicht unspektakulär gestaltet, beeindruckte Rat Attack dennoch durch das amüsante Spielprinzip, das einem Katz- und Maus-, äh... Rattenspiel gleichkommt - unkompliziert und eher auf ein jüngeres Zielpublikum zugeschnitten, nagt an Rat Attack, dem ersten Projekt von Pure Entertainment, dennoch der Zahn der Zeit.

MINDSCAPE

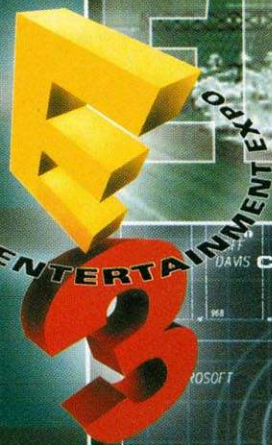


JULI 1999

NAMCO

70

SPECIAL SCREEN



Namcos PlayStation-Titel für '99 waren bereits im Vorfeld der Messe bekannt. *Star Ixiom*, *Dragon Valor*, *Ace Combat 3 Electrosphere*, *Pac-Man World 20th Anniversary* - alles Titel, die bereits auf der Tokyo Game Show '98 Autumn zu sehen waren. Blickfänger wie einige Tekken Tag Tournament-Spielhallenautomaten hätten dem Stand nicht geschadet. So jedenfalls machte die US-Division im Grunde viel Rummel um nichts.



Pac Man World

Pac-Man World 20th Anniversary

wurde inzwischen zum dritten Mal auf der E3 vorgestellt, 1998 noch unter dem Arbeitstitel Pac-Man 3D, 1997 unter dem Arbeitstitel Pac-Man Ghost Zone. Das Feedback der Fachbesucher fiel seinerzeit aber alles andere als positiv aus. Es bleibt abzuwarten, ob Namco es im dritten Anlauf endlich schafft, dieses Spiel noch in diesem Jahrtausend in die Ladenregale zu bringen oder ob die US R&D-Division nicht doch vorher aufgelöst wird.

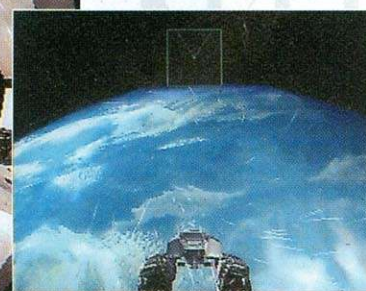
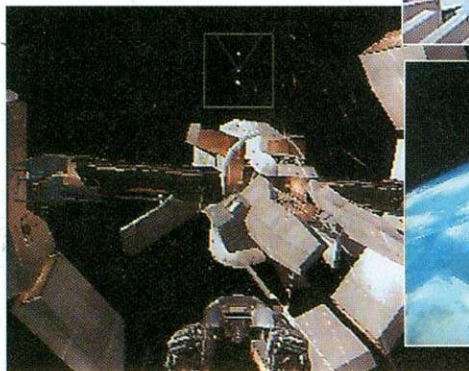
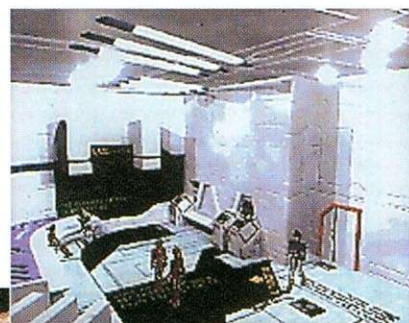
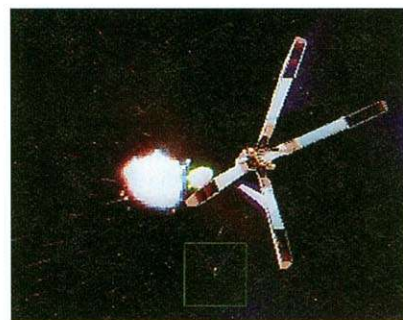
Wie dem auch sei, in dem '99er Remake stellt Pac-Man natürlich immer noch genau das an, was er schon immer am liebsten getan hat - Pillen fressen, Früchte vernaschen und Geistern ausweichen, diesmal aber in 3D. Daß dies allein wohl nicht ganz ausreichen wird, um den Spieler bei der Stange zu halten, hat wohl auch Namco erkannt und die Stages in einzelne Kategorien aufgeteilt: Irrgarten,



Pac-Man World 20th Anniversary

Adventure und Boßkampf. Die Irrgarten Level stellen im Grunde eine aufgepeppte 3D-Variante der Ur-Stages dar. Im Adventureteil kommen unterschiedliche Kameraperspektiven zum Einsatz, in der Regel wird aber eine Perspektive von schräg oben verwendet. Einige darunter verlaufen linear, andere wiederum in 3D. Die Boßlevel sind ebenfalls sehr unterschiedlich. Ein Endgegner schießt z.B. aus seinem Schiff ständig Kanonenkugeln ab, während der kleine Nimmersatt über Fässer springen muß, während er sich überlegt, wie er dem Piraten am besten Herr werden könnte. Ein Update der 2D-Version befindet sich als Bonus auf der CD.

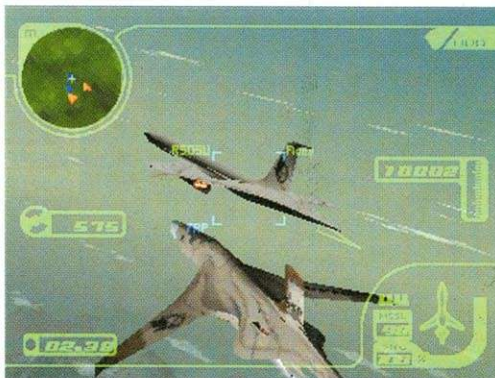
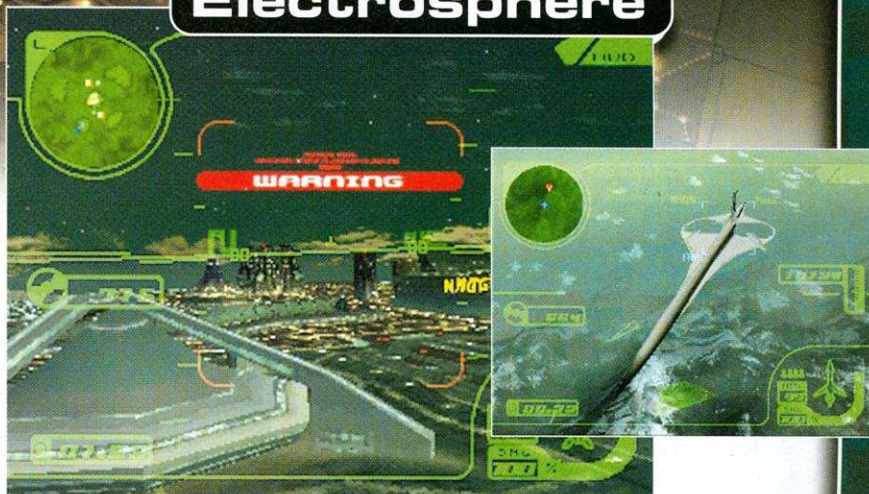
In *Star Ixiom* werden Namco-Fans auf viele alte Bekannte treffen - Starblade, Galaxian und Galaga, um nur einige zu nennen. Ein linearer Shooter mit einem grandiosen Intro und brillanten in-game-Grafiken, der einem im Grunde aber nur recht wenig spielerischen Freiraum übrig läßt.



Star Ixiom

Ace Combat 3

Electrosphere



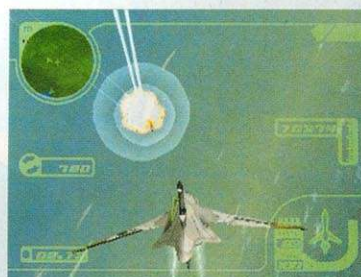
Im dritten Teil ihrer Ace Combat-Reihe verwendet Namco für die Cut Scenes erstmals Anime-Material an Stelle gerenderter Sequenzen. Die in-game-Engine wurde im Vergleich zum Prequel deutlich überarbeitet. Nicht nur, daß mehr Objekte gleichzeitig auf dem Screen dargestellt werden, die Licht- und Schatteneffekte und auch auch die Explosionen werden deutlich aufwendiger gestaltet.

Ace Combat 3 unterstützt neben dem neGcon Pad und dem Analog Joystick nun auch die volle Belegung des Dual Shock Analog Controllerns. Über den rechten Stick verändert man die Frontperspektive, die L3-Taste legt die Verfolgeransicht fest und über die R3-Taste wechselt man in eine Heckansicht

com) hineingezogen. Zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels wird er sogar vor die Wahl gestellt, ob er weiterhin der UPEO treu bleiben oder sich auf die Seite einer der beiden kriegsführenden Konzerne schlagen möchte. Während seine Wingmen Erich Jäger, Fiona Chris Fitzgerald und Rhena Hirose den Heimflug antreten, unterbreitet ihm ein Fliegeras der General Resource nämlich ein lukratives Angebot; aber nicht nur an diesem Punkt verzweigt sich der Handlungsstrang, je nach Leistung bekommt der Spieler unterschiedliche

Missionen zu sehen. Das Spektrum reicht von klassischen Dogfights über das Angreifen von Bodenzielen und zeitabhängige Aufträge bis hin zu Lande- und Startsequenzen und dem Auftanken in der Luft.

So verwundert es kaum, daß Ace Combat 3 auf zwei CDs ausgeliefert wird. In Japan bereits im Handel, soll der dritte Teil Ende des Jahres auch als PAL-Version erscheinen. Mehr darüber in der nächsten Ausgabe der play.



Genre Shooter
Spieler 1
Hersteller Namco

Entwickler Namco
Erhältlich ab 4. Quartal - Europa

NAMCO



DRAGON VALOR

Mit Dragon Valor knüpft Namco an die Tradition ihres RPGs Dragon Buster an, das auf der Namco Museum Collection Vol. 2 für die PlayStation-Nachwelt verewigt wurde.

Die Storyline erstreckt sich über etliche Generationen. Der Held der ersten Stage beeinflusst durch die Wahl seiner Frau die Persönlichkeit seiner Nachkommen, die in der nächsten Stage die

Hauptrolle übernehmen. Die Drachen sind indes aber nicht untätig und entwickeln sich ebenfalls weiter. Jeder davon verfügt über eine spezifische Schwäche, die es erst herauszufinden gilt.

Das Kampfsystem in Dragon Valor erinnert etwas an Zelda. Nicht nur, daß die virtuelle Kamera in den Kämpfen die jeweils geeignetste Perspektive aus-



Dragon Valor



wählt, es stehen einem auch sehr viele Special Attacks und Zaubersprüche zur Auswahl.

Die 3D-Engine erwies sich beim ersten Anspielen als sehr flüssig.

Der Lokalisierungsaufwand dürfte aber gerade bei diesem Titel sehr hoch ausfallen. Dragon Valor ist zwar bereits für den amerikanischen und den europäischen Markt angekündigt, wird aber wohl nicht vor Anfang nächsten Jahres erscheinen, da es bisher noch nicht einmal in Japan auf dem Markt ist.

Graphic Kit

for SONY PLAYSTATION

collection

PROMO
VIDEO
VIDEOGAMES
DISTRIBUZIONE

NEU
BEI
DYNATEX

DIE
GRAPHIC-KITS
MACHEN AUS
DEINER „GRAUEN“
PLAYSTATION®
EIN COOL
GESTYLTES
DESIGNEROBJEKT

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO
- ÜBER 15 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR



Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund • <http://www.dynatex.de>



Formel 1 99



Formel 1 99

fen und Vehikel wie möglich zu produzieren, indem man farbige Kisten einsammelt und aufeinanderstapelt. Je höher die Kisten, desto wertvoller der Preis. Mit den freigelegten Spielfiguren und Vehikeln geht es dann ab in Richtung Feind, um ihm das Leben schwer zu machen - auf den ersten Blick äußerst chaotisch, aber im Grunde doch ein unkompliziertes und vor allen Dingen originelles Spielprinzip. Team Buddies läßt sich aber auch solo spielen. Im Story Mode stehen einem hierfür 64 Level zur Verfügung.



Formel 1 99

Während die 989 Studios auf einen eigenen Stand auf der E3-Messe verzichteten und ihre neuen PlayStation-Titel am Stand von SCEA vorstellten, war Sony Computer Entertainments Psygnosis-Studio ganz unbescheiden mit einem eigenen, sogar sehr pompösen Stand vertreten. Ihr Lineup fiel fast vollständig zugunsten von Sequels zu ihren bekannten Franchise-Titeln aus. **Formel 1 99**, **G-Police Weapons of Justice** (vgl. PreScreen in play 04/99), **wip3out**, **Colony Wars Red Sun**, **Destruction Derby 3**, **Rollcage Extreme** - neue Spielkonzepte waren bis auf einige wenige Ausnahmen nicht gefragt.

Mit der Ankündigung von **Motocross Madness** bestätigte Psygnosis darüber hinaus endlich offiziell die Entwicklung ihrer Motorradsimulation. Motocross Madness soll zwar erst im 1. Quartal 2000 auf den Markt kommen, aber über ein völlig frei erkundbares

3D-Terrain verfügen. 30 Strecken, ein Stunt Qualifying, 13 Motorräder und ein Split Screen Mode für zwei Spieler sind geplant.

Formel 1 99, das im November erscheinen soll, fand auf der E3 Show überraschend viel Anklang. Die '99er Edition soll insbesondere im Hinblick auf Handling und Fahrphysik deutlich überarbeitet werden, aber auch die Crashes, die Motorengeräusche und die Künstliche Intelligenz der CPU-Gegner sollen einer Verjüngungskur unterzogen werden. Dank der offiziellen Lizenz verfügt Formel 1 99 natürlich über sämtliche Teams, Fahrer und Strecken der '99er Saison, d.h. auch die Sepan Formel 1-Strecke in Malaysia, das British American Racing-Team und die neuen Fahrer Ricardo Zonta, Pedro de la Rosa und Marc Gené sind nun vertreten. Formel 1 99 wird von Studio 33 entwickelt, die zuvor für Newman Haas Racing verantwortlich waren.

Team Buddies läßt sich wohl am ehesten in die Sparte Party Game einordnen. Ähnlich Hudson Softs Bomberman-Reihe herrscht hier ein heilloses Durcheinander, wenn sich bis zu vier Spieler gleichzeitig heftige Gefechte liefern. Das Spielprinzip besteht im Grunde darin, in einer von 32 Arenen so viele „Buddies“ wie z.B. Spione, Ärzte und Cyborgs, aber auch so viele Waf-



Team Buddies





COLONY WARS: RED SUN

Von Colony Wars Red Sun wurden lediglich einige erste Videoclips gezeigt. Dies ist auch nicht weiter verwunderlich, da der dritte Teil aus Psynosis' Space Opera erst im März nächsten Jahres erscheinen soll.

Diesmal wird man in die Rolle von Valdemar schlüpfen, einem Freischärler im Stile eines Han Solo, der aus der Fehde zwischen der Navy und der Liga der Freien Welten seinen Vorteil zu ziehen versucht. Im Verlauf der Storyline kommt man aber schließlich nicht darum herum, sich auf die Seite einer der beiden Parteien zu schlagen, unabhängig davon, ob man dies eigentlich möchte oder nicht.

Psynosis' Studio in Leeds beabsichtigt, mit dem dritten Teil ihre Serie zu einem krönenden Abschluß zu bringen. Nicht nur, daß sich der Handlungsstrang noch weiter verzweigen soll,

auch sollen 28 CGI-Sequenzen die Geschichte - über 50 Missionen sind diesmal vorhanden - zügig vorantreiben. Noch dazu wird die Story von einem orchestralen Soundtrack untermalt. Fünf Sonnensysteme haben sich die Entwickler als Spieleuniversum zum Ziel gesetzt, zwei darunter werden aus dem Vorgänger Colony Wars Vengeance übernommen. Insgesamt soll es acht unterschiedliche Schiffe geben, die sich, was ihre Waffensysteme betrifft, natürlich verstärken lassen. 30 Waffen wird es voraussichtlich geben. Allerdings bemühen sich die Entwickler auch in technischer Hinsicht noch etwas mehr aus der Engine herauszukitzeln - sofern dies überhaupt noch möglich ist; denn Vengeance stellte andere Space Operas bereits um Längen in den Schatten. Laut Aussage der Entwickler sollen zumindest die Texturen noch etwas feiner aus-



fallen und die Licht- und Schatteneffekte überarbeitet werden - Details letztendlich, wie z.B. auch die animierten Geschütztürme auf den Raumkreuzern.

Colony Wars Vengeance wird wohl in technischer Hinsicht nicht mehr zu toppen sein, dafür reizte das Prequel die PlayStation bereits zu sehr aus. Fans der Serie werden mit der neuen Red Sun-Storyline und den neuen Aufträgen aber mehr als nur zufrieden sein.

DESTRUCTION DERBY 3

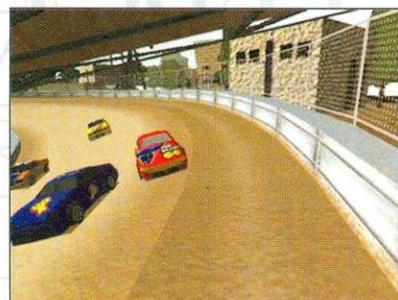
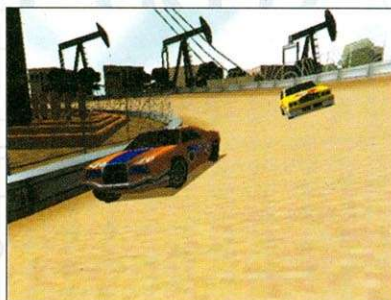
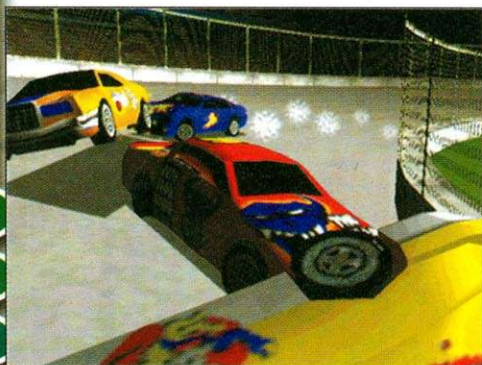
Völlig überraschend kündigte Psynosis Destruction Derby 3 an. Da die Entwickler der beiden Vorgänger, Reflections Interactive, inzwischen von GT Interactive akquiriert wurden - ein Teil des Teams arbeitet sogar bei Infogrames' Tochterfirma Accolade -, sah sich Psynosis diesmal gezwungen, selbst Hand anzulegen.

Destruction Derby 3 soll insgesamt 25 Strecken und deutlich mehr Fahr-

zeugmodelle als bisher aufweisen. Zudem soll es nun erstmals möglich sein, seine Fahrzeuge zu tunen. Neben dem bekannten Destruction Mode soll es auch einige völlig neue Multi Player-Spielmodi geben. „Soll“, weil von Destruction Derby 3 wie auch von Colony Wars Red Sun nur erste Videoclips gezeigt wurden. Zu den weiteren Features ist noch nicht viel bekannt, laut Aussage von Psynosis sollen die Rennen aber um einiges rasanter ablaufen und die spektakulären Crashszenen - das Verkaufsargument der ersten bei-



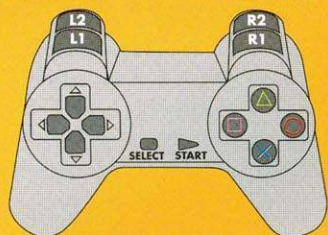
den Teile - noch mehr in den Vordergrund gerückt werden. Destruction Derby 3 soll im Frühjahr 2000 erscheinen.



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 07/99

GTA London 1969	75-76
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	77-78
Darkstalkers 3 Vampire Savior	79-80
Rampage 2 Universal Tour	79-80
Triple Play 2000	76-77
Army Men 3D - US Import	77
Tiger Woods 99	78
Apocalypse	79
Ridge Racer Type 4	79
A Bug's Life	79
Victory Boxing 2	80
GTA Grand Theft Auto - Platinum	81
Rollcage	81
Gamebuster Codes	82

Player's Guide

Warzone 2100 (Teil 2)	83-90
-----------------------------	-------

Gunter Glos

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

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

GTA London 1969

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Cheat-Codes

Gebt die folgenden Code-Namen als Spieler-Name ein. Es ist möglich verschiedene Cheats miteinander zu kombinieren. Gebt hierzu einen Code-Namen ein, bestätigt ihn mit der Funktion Accept, wählt die Option Rename an und gebt einen weiteren Namen ein. Um Eure Spielfigur nicht mit dem Namen eines Cheats zu benennen, könnt Ihr den Spieler nach der Eingabe des letzten Cheat-Codes in einen von Euch gewählten Namen abändern.

Codes mit mehreren Funktionen

Gebt „**HAROLDHAND**“ als Spieler-Name ein, um alle Level, alle Waffen, unendlich Munition, die Aus-dem-Gefängnis-Freikommen-Karte, Schutzschild, das Bild des Papageis, 9.999.990 Punkte, 99 Leben, keine Polizei, die momentanen Spielerkoordinaten und einen Multiplikator von 5 einzustellen.

naten und einen Multiplikator von 5 einzustellen.



Gebt „**GETCARTER**“ als Spieler-Name ein, um alle Level, alle Waffen, unendlich Munition, die Aus-dem-Gefängnis-freikommen-Karte, Schutzschild, 99 Leben, den maximalen

>>>>>

GTA London 1969

play CheatCard
PLAY STATION page 3

London Level 1 bis 3

Gebt „**PENTHOUSE**“ als Spieler-Name ein, um in London Level 1 bis 3 spielen zu können.

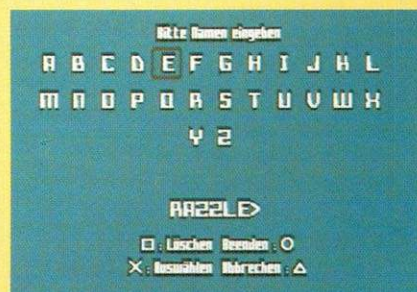
99 Leben

Um 99 Leben auf Euer Konto gutzuschreiben, gebt Ihr als Spieler-Name „**MCVICAR**“ ein.



Alle Level

Gebt „**RAZZLE**“ oder „**READERWIFE**“ als Spieler-Name ein, um alle Level des Spiels frei anwählen zu können.



9.999.990 Punkte

Gebt „**BIGBEN**“ als Spieler-Name ein, um eine Menge Punkte auf Eurem Konto freizuschalten.

>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

GTA London 1969

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Wanted-Level, die momentanen Spielerkoordinaten und einen Multiplikator von 5 einzustellen.



Gebt „**FREEMANS**“ als Spieler-Name ein, um alle Level, alle Waffen, unendlich Munition, die Aus-dem-Gefängnis-freikommen-Karte, das Schutzschild und einen Multiplikator von 5 einzustellen.

Gebt „**DONTMESS**“ oder „**TOOLE-DUP**“ als Spieler-Name ein, um alle Waffen, unendlich Munition, die Aus-dem-Gefängnis-freikommen-Karte und das Schutzschild freizuschalten.

Gebt „**SORTED**“ als Spieler-Name ein, um alle Level, alle Waffen, unendlich Munition, die Aus-dem-Gefängnis-freikommen-Karte und das Schutzschild freizuschalten.

London Level 1 und 2

Gebt „**MAYFAIR**“ als Spieler-Name ein, um in London im Level 1 oder wahlweise auch im Level 2 zu spielen.

GTA London 1969

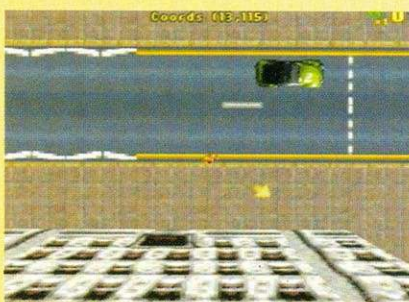
play CheatCard
PLAY STATION page 4

Der maximale Wanted Level

Gebt „**OLDBILL**“ als Spieler-Name ein, um den Wanted-Level auf den Wert vier anzuheben.

Die momentanen Spielerkoordinaten

Gebt „**SWEENEY**“ als Spieler-Name ein, um die momentanen Koordinaten, bei denen sich der Spieler befindet, am Bildschirm anzuzeigen.



Keine Polizei

Gebt „**GRALSS**“ als Spieler-Name ein, um die Polizei aus dem Spiel zu halten.

Triple Play 2000

Das EA Sports-Dream-Team

Wählt im Haupt-Menü den Menü-Punkt „**Single Game**“ an. Im Mannschafts-Auswahl-Menü drückt Ihr **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**. Zur Bestätigung der korrekten Eingabe der Tasten-Kombination hört Ihr eine Stimme „**Triple Play Baseball**“ sagen. Die Mannschaft, die Euch jetzt erwartet, besteht aus den Entwicklern des Spiels, die alle überdimensionale Eigenschafts-Werte besitzen.

Einen Home-Run schlagen

Wenn Ihr in der Batter's Box seid, haltet Ihr **L1+L2+R1+R2** und gebt **Δ**, **□**, **Δ**, **O**, **X**, **□**, **O**, **O** ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, dann hört Ihr ein Geräusch, das Euch die korrekte Eingabe bestätigt.

Den Schläger besiegen

Wenn Ihr am Pitching-Mound steht, haltet Ihr **L1+L2+R1+R2** und gebt **O**, **O**, **Δ**, **□**, **Δ**, **O**, **X**, **□** ein. Auch hier wird Euch die korrekte Eingabe der Tastenkombination mit einem Sound bestätigt.

Die Kamera kontrollieren

Während des Spiels haltet Ihr **L1+L2+R1+R2** und gebt **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O** ein. Ein Sound bestätigt Euch ein weiteres Mal die richtige Eingabe der Tastenkombination. Mit den folgenden Tasten könnt Ihr jetzt eine neue Kamera-Position einstellen:

Steuerkreuz: die Kamera bewegen

L1 + Steuerkreuz: die Kamera schneller bewegen

R1 + Steuerkreuz: Die Kamera drehen

L2: die Perspektive herauszoomen

R2: die Perspektive hineinzoomen

Δ: den Sichtwinkel anheben

□: den Sichtwinkel absenken

Die Bemerkungen des Sprechers

Wenn Ihr eine der folgenden Tastenkombinationen während des Spiels eingibt, so ertönt einer der folgenden Kommentare:



Historische Hintergrund-Informationen

Haltet L1 + L2 + R1 + R2 und gebt ○, △, ○, ○ ein.

Zusätzliche Informationen zum Schläger

Haltet L1 + L2 + R1 + R2 und gebt ○, □, ○, △ ein.

Trivia

Haltet L1 + L2 + R1 + R2 und gebt ○, X, ○, ○ ein.

Das Wetter

Haltet L1 + L2 + R1 + R2 und gebt X, ○, △, ○ ein.

Army Men 3D

US-Import

Minenfelder schnell bereinigen

Wenn Ihr zu einem Minenfeld kommt, wählt Euer Minen-Suchgerät an, lauft ein wenig nach vorne, haltet die Taste, mit der Ihr Euch nach links und nach rechts abrollen könnt, um so schneller die vor Euch liegenden Minen ausfindig zu machen.

Versteckte Gegenstände

Im zweiten Level tötet Ihr den blauen Spion und sammelt die Informationen, die er hinterläßt auf. Wenn Ihr aufgefordert werdet, dieses Areal zu verlassen, befolgt Ihr diesen Befehl nicht, sondern begeben Euch zu dem Pfosten. Legt den Typen, der sich dort aufhält, um und blättert anschließend durch Euer Waffen-Menü, bis Ihr die Information des getöteten Spion findet. Drückt die SELECT-Taste und lest die Notiz.

Versteckte Schlüssel

Wenn Ihr ein Game im Zwei-Spieler-Modus startet, solltet Ihr den Wandschrank, der sich in nordöstlicher Richtung befindet, aufsuchen. Hier findet Ihr zwischen den Büchern einen Schlüssel. Auf dem Radar seht Ihr zwei Türen. Geht zu der Türe, die weiter entfernt ist, und benutzt den gerade gefundenen Schlüssel.

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Cheat-Modus

Im Haupt-Menü drückt Ihr schnell R1, ○, ○, △,△, um das Cheat-Menü zu aktivieren.
(L1,X,○,□,□)



Schnellere Spielgeschwindigkeit

Wählt Euch einen beliebigen Charakter aus und haltet WK+MK+HK so lange gedrückt, bis das Wort „Fight“ vom Bildschirm verschwunden ist.

Als bewaffneter Spider-Man spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Spider-Man, haltet SELECT und drückt Schlagen oder Treten.



Als Mephisto spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Omega-Red, haltet SELECT und drückt Schlagen oder Treten.

>>>>>

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

play CheatCard
PLAY STATION page 3

ersten Charakter selektiert habt, und laßt die Taste erst wieder los, wenn das Wort „Fight“ vom Bildschirm verschwunden ist.



Als Mech-Gouki spielen

Spielt das Game einmal mit einem beliebigen Charakter durch. Jetzt geht Ihr in das Options-Menü, aktiviert die Option „Same Character-Modus“. Im Charakter-Auswahl-Menü im Arcade- oder Versus-Modus, bringt Ihr den Cursor über Gouki (Akuma), haltet die SELECT-Taste und drückt Schlagen oder Kicken. Jetzt bringt Ihr den Cursor ein

weiteres Mal über Gouki und drückt wieder Schlagen oder Kicken.



Extra-Sprünge für Norimaro

Wählt Norimaro und haltet WK+MP+HK im Versus-Bildschirm so lange gedrückt, bis die Runde beginnt. Jetzt könnt Ihr mit Norimaro viermal in die Luft springen.

Die Charaktere vor dem Kampf wechseln

Wählt Euren Charakter aus und haltet L1+L2+R1+R2, bevor der Bildschirm

>>>>>

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

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Als Dark Sakura spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Hulk, haltet die SELECT-Taste und drückt eine zusätzliche Taste Eurer Wahl.



Als Shadow Charlie spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Dhalsim, haltet SELECT und drückt Schlagen oder Treten.

Als der U.S. Agent spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Vega (M. Bison),

haltet SELECT und drückt Schlagen oder Treten.



Als Grey Hulk spielen

Aktiviert den „als Dark Sakura spielen“-Cheat und wählt Hulk als Partner aus. Mit diesem Trick könnt Ihr auch andere Charaktere umfärben.

Als Mech-Zangief spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Blackheart, haltet SELECT und drückt Schlagen oder Treten.

Der explodierende Dan

Haltet WP, nachdem Ihr Dan als Euren

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

play CheatCard
PLAY STATION page 4

mit dem Schriftzug „Now Loading“ erscheint. Wenn der Kampf startet, dann beginnt der von Euch an zweiter Stelle gesetzte Charakter anstatt des Ersten.

Die Abfolge der Charaktere im Versus-Modus-Bildschirm ändern

Um die Anordnung der Gegner im Versus-Modus zu verändern, gebt Ihr WP+MP+HP ein.

Als Cyber Akuma spielen

Wenn Ihr das Game durchspielt, ohne ein Continue zu gebrauchen, könnt Ihr im Charakter-Auswahl-Menü mit dem Cursor über Akuma gehen und SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT und dann Schlagen oder Kicken drücken, um mit Cyber Akuma zu spielen.

Als Apocalypse spielen

Wenn Ihr das Game durchspielt, ohne ein Continue zu gebrauchen, könnt Ihr im Charakter-Auswahl-Menü mit dem Cursor über Akuma gehen und SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT und dann Schlagen oder Kicken drücken, um in der nächsten Runde mit Apocalypse zu spielen.

Alternative Farben

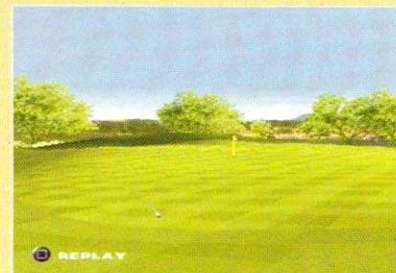
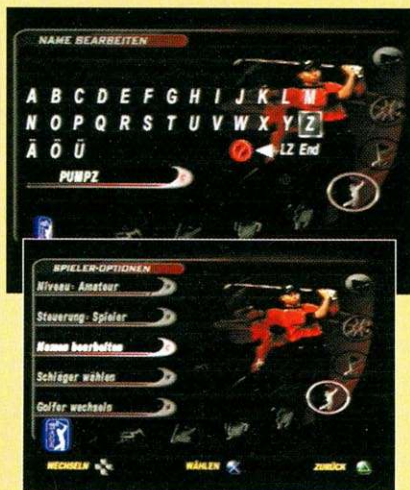
Wenn Ihr im Charakter-Auswahl-Menü Euren Kämpfer mit HK oder HP auswählt, so verändert sich die Kleidungsfarbe.



Tiger Woods 99

Das Terrain um 200 Prozent anheben

Wählt die Edit-Name-Option im Spieler-Auswahl-Menü an und gebt „PUMPZ“ als Name ein, um die Landschaft hügeliger zu machen.



Das Terrain um 400 Prozent anheben

Wählt die Edit-Name-Option im Spieler-Auswahl-Menü an und gebt „MAXIMUMZ“ als Name ein, um die Landschaft noch hügeliger zu machen.

Flaches Terrain

Wenn Ihr „OLD_SCHOOL“ als Paßwort eingibt, so verschwinden alle Anhebungen auf dem Spielfeld. Die Landschaft ist brettelflach.

Die Stimmen verändern

Haltet O oder O und drückt X, □, △, O, L1, L2, R1, oder R2, um die Stimmlage des Sprechers während des Spiels anzuheben oder abzusenken.

Das Golf-Auto zerstören

Im Practice-Modus solltet Ihr die Übung Driving-Range anwählen und das Auto dreimal mit einem gezielten Schlag treffen, um es zu zerstören.



Apocalypse

Zum nächsten Check-Point springen

Wenn Ihr einen Spielabschnitt zwischen zwei Check-Points überspringen möchtet, weil Ihr ihn nicht schafft, dann solltet Ihr den Pause-Modus aktivieren, L1 halten und Δ , $\square$, $\circ$, $\times$ eingeben. Ihr vernehmt ein Schußgeräusch, das Euch die korrekte Eingabe des Cheats bestätigt, und findet Euch am nächsten Check-Point wieder.



Ridge Racer Type 4

Der Turbo-Boost

Um Eure Gegner stehenzulassen, solltet Ihr während des Rennens die Tasten L2 + R2 drücken, um einen Schub nach vorne zu bekommen.



A Bug's Life

Unendlich viele Leben

Keht während des Spiels zurück in den Trainings-Modus und sucht die vier Buchstaben für das Wort „FLIK“, um dafür ein Extra-Leben zu erhalten. Diesen Vorgang könnt Ihr so oft Ihr wollt wiederholen und Euer Konto auf maximal 50 Extra-Leben aufladen, um dann wieder in das Spiel zurückzukehren und weiterzuspielen.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Darkstalkers 3 Vampire Savior

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als Marionet kämpfen

Um als Marionet zu kämpfen, bringt Ihr im Charakter-Auswahl-Menü den Cursor über das Fragezeichen und drückt die SELECT-Taste sechsmal hintereinander. Jetzt haltet Ihr die SELECT-Taste und drückt zusätzlich eine beliebige andere Taste. In jedem der folgenden Kämpfe verwandelt sich Marionet in die Form seines Gegners.

Als Original Gallon spielen

Spielt das Spiel mit Gallon durch und bringt dann den Cursor im Charakter-Auswahl-Menü über Gallon. Jetzt drückt Ihr SELECT+PP oder SELECT+KK, um den Original-Gallon zu erhalten.

Als Hyper Bishamon spielen

Spielt das Spiel mit Bishamon durch und bringt dann den Cursor im Charakter-Auswahl-Menü über

Bishamon. Jetzt drückt Ihr SELECT+PP oder SELECT+KK, um mit Hyper Bishamon zu spielen.

Gegen Hyper Bishamon spielen

Beginnt ein neues Spiel im Einzel-Spieler-Modus und verliert keine einzige Runde bis zum Ende. Des weiteren solltet Ihr unbedingt zwei Gegner mit dem EX-Move besiegen, um gegen Hyper Bishamon antreten zu dürfen.

Als Vampire Hunter Phobos spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü haltet Ihr SELECT, um Phobos auszuwählen.



>>>>

Rampage 2 Universal Tour

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als George spielen

Gebt „SM14N“ als Paßwort ein, um mit George einen Vandalen-Streifzug um die Häuser zu machen.



Als Lizzie spielen

Um mit Lizzie Euren zerstörerischen Neigungen nachzugehen, gebt Ihr „S4VRS“ als Paßwort ein.



Als Ralph spielen

Wenn Ihr mit Ralph randalieren gehen möchtet, dann gebt Ihr „LVPVS“ als Paßwort ein.

Als Myukus spielen

Auch Myukus ist per Paßwort selektierbar. Gebt einfach „NOT3T“ ein und spielt mit ihm als Charakter.

>>>>



 CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über die Fragezeichen-Box, drückt SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT und eine weitere beliebige Taste.

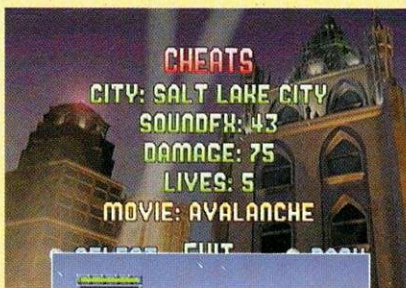


Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Bishamon, haltet SELECT und eine weitere beliebige Taste.



play CheatCard
PLAY STATION page 2

Gebt „**BVGGY**“ als Paßwort ein, um einen weiteren Menü-Punkt namens Cheats im Options-Menü zu aktivieren.



Um das Ungeheuer namens Noob Mykus zu spielen, gebt Ihr als Paßwort „**SRY3D**“ ein.

Gewinnt den World Championship und speichert den Spielstand ab. Jetzt begeben Sie sich in das Charakter-Auswahl-Menü im Exhibition-Modus und drückt ☐, ☐, um die Kämpfer Jackel, Goober, Rascal und Beastman freizuschalten.

Wenn Ihr zu Boden geschlagen werdet, solltet Ihr kreisförmige Bewegungen am Steuerkreuz ausführen (●,●,●,●,●,●,●,●.....) und eine beliebige andere Taste (Δ,X,□,○) drücken, um Euren Kämpfer schneller wieder auf die Beine zu bekommen.

Im Zwei-Spieler Versus-Modus-Charakter-Aswahl-Bildschirm drückt Ihr ☐, um das Box-Training zu aktivieren.



GTA Grand Theft Auto

Platinum

Unverwundbarkeit

Im Haupt-Menü drückt Ihr □, △, ○, X, X, ○, △, □, um Euch gegen die Angriffe Eurer Gegner zu schützen.

Cheat-Codes

Gebt die folgenden Code-Namen als Spieler-Namen ein.
Es ist möglich verschiedene Cheats miteinander zu kombinieren. Gebt hierzu einen Code-Namen ein, bestätigt ihn mit der Funktion Accept, wählt die Option Rename an und gebt einen weiteren Namen ein. Um Eure Spielfigur nicht mit dem Namen eines Cheats zu benennen, könnt Ihr den Spieler nach der Eingabe des letzten Cheat-Codes in einen von Euch gewählten Namen abändern.

Codes mit mehreren Funktionen

Gebt „**BASTARD**“ als Spieler-Name ein, um alle Level, alle Waffen, unendlich Munition, 99 Leben, Schutzschild, die Aus-dem-Gefängnis-freikommen-Karte, die momentanen Spielerkoordinaten, den maximalen Wanted-Level und den Multiplikator 5 einzustellen.



Gebt „**THESHIT**“ als Spieler-Name ein, um alle Level, alle Waffen, unendlich Munition, 99 Leben, Schutzschild, die Aus-dem-Gefängnis-freikommen-Karte und den Multiplikator 5 einzustellen.

Gebt „**MADEMAN**“ als Spieler-Name ein, um alle Level, alle Waffen, unendlich Munition, Schutzschild und die Aus-dem-Gefängnis-freikommen-Karte zu erhalten.

Gebt „**GROOVY**“ als Spieler-Name ein, um alle Waffen, unendlich Munition, Schutzschild und die Aus-

dem-Gefängnis-freikommen-Karte zu erhalten.

Gebt „**PECKINPAH**“ als Spieler-Name ein, um alle Waffen, Schutzschild und die Aus-dem-Gefängnis-freikommen-Karte zu erhalten.

Gebt „**HANGTHEDJ**“ als Spieler-Name ein, um alle Level, alle Waffen und eine Menge Geld zu erhalten.

Die eingeschränkte Level-Anwahl

Gebt „**SKYBABIES**“ als Spieler-Name ein, um in einem beliebigen Level Eurer Wahl bis Mandarin Mayhem zu beginnen.

Alle Level anwählen

Gebt „**TURF**“ oder „**INGLORIOUS**“ als Spieler-Name ein, um alle Level des Spiels frei anwählen zu können.

Alle Städte (1 und 2)

Gebt „**CAPRICE**“ als Spieler-Name ein, um alle Städte freizuschalten.

Liberty City (1 und 2)

Gebt „**FECK**“ als Spieler-Name ein, um Liberty-City 1 und 2 freizuschalten.

Liberty City (1 und 2) und San Andreas City-Level

Gebt „**TVTAN**“ als Spieler-Name ein, um Liberty-City 1 und 2 freizuschalten sowie den San Andreas als City-Level freizuschalten.

Alle Städte (1 und 2) ausgenommen Vice City

Gebt „**URGE**“ als Spieler-Name ein, um alle Städte mit der Ausnahme von Vice City freizuschalten.

99 Leben

Um 99 Leben auf Euer Konto gutzuschreiben, gebt Ihr als Spieler-Name „**SATANLEBEN**“ ein.

9.999.990 Punkte

Gebt „**WEYHEY**“ als Spieler-Name ein, um eine Menge Punkte auf Eurem Konto freizuschalten.

Der Multiplikator 5

Gebt „**EXCREMENT**“ als Spieler-Name, um alle erzielten Punkte mit dem Faktor fünf zu multiplizieren.

Der maximale Wanted Level

Gebt „**EATTHIS**“ als Spieler-Name ein, um den Wanted-Level auf den Wert vier anzuheben.

Die momentanen Spielerkoordinaten

Gebt „**BLOWME**“ als Spieler-Name ein, um die momentanen Koordinaten, an denen sich der Spieler befindet, am Bildschirm anzuzeigen.

Keine Polizei

Gebt „**CHUFF**“ als Spieler-Name ein, um die Polizei aus dem Spiel zu halten.

Rollcage

Alle Hard- und Spiegel-Strecken freischalten

Gebt „**EADNCMAH**“, „**BDEGNADM**“ oder „**EAFNLEAM**“ als Paßwort ein, um alle Strecken in der Schwierigkeitsstufe Hard und alle Spiegel-Strecken freizuschalten.

Alle Ligen und das Neoto-Deathmatch freischalten

Ihr gebt „**KKKJBCFA**“ als Paßwort ein, um alle Ligen und das Neoto-Deathmatch freizuschalten.

Das Harpoon-Deathmatch

Auch das Harpoon-Deathmatch könnt Ihr freischalten, wenn Ihr „**HAFIJEAF**“ als Paßwort eingibt.



GAMEBUSTER CODES

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

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

Bust A Move 4

P1 Guide immer an
.....D00D A344 0000
.....800D A344 00A0
P2 Guide immer an
.....D00D A200 0000
.....800D A200 00A0
Vergangene Zeit immer
.....0 800A F438 0000
Unendlich Zeit P1
.....800D A324 0000
Unendlich Zeit P2
.....800D A1E0 0000
Alle Kugeln sind blaue Sterne P1
(Anmerkung)
.....800D A300 000A
Alle Kugeln sind Bowling Kugeln P1
(Anmerkung)
.....800D A300 000B

Anmerkung: Benutzt immer nur einen Code. Einige Puzzles lassen sich nur mit abgeschaltetem Code verwenden.

Rampage World Tour

Tag auswählen (Nur im Ladebildschirm!)
.....800D 74EC 00??
GEORGE-CODES
Unendlich Gesundheit
.....800D 6F86 0064
Unverwundbarkeit
.....800D 706E 0239
High Score
.....800D 6FA4 0FFF
.....800D 6FA6 00CF
More Power-Mode
.....800D 7070 0181
.....800D 70B8 0000
Spiele als V.E.R.N. (Anmerkung)
.....800D 70BC 0001
Damage immer 100%
.....800D C474 0064
Scoring Screen
Property Damage
.....800B B960 00??
People
.....800D 6F9A 00??
Food
.....800D 6F9C 00??
Vehicles
.....800D 6F9E 00??
Buddy Bashing
.....800D 6FAC 00??

LIZZY-CODES

Unendlich Gesundheit
.....800D 7152 0064
High Score
.....800D 7170 0FFF
.....800D 7172 00CF
Unverwundbarkeit
.....800D 723A 0239
Super Stärke
.....800D 723C 0181
.....800D 7284 0000
Spiele als V.E.R.N. (Anmerkung)
.....800D 7288 0001
Damage immer 100%
.....800D C640 0064
Scoring Screen
Property Damage
.....800B BB2C 00??
People
.....800D 7166 00??
Food
.....800D 7168 00??
Vehicles
.....800D 716A 00??
Buddy Bashing
.....800D 716E 00??

RALPH-CODES

Unendlich Gesundheit
.....800D 731E 0063
High Score
.....800D 733C 0FFF
.....800D 733E 00CF
Unsichtbarkeit
.....800D 7406 0239
More Power-Mode
.....800D 7408 0181
.....800D 7450 0000
Spiele als V.E.R.N. (Anmerkung)
.....800D 7454 0001
Damage immer 100%
.....800D C80C 0064
Scoring Screen
Property Damage
.....800B BCF8 00??
People
.....800D 7332 00??
Food
.....800D 7334 00??
Vehicles
.....800D 7336 00??
Buddy Bashing
.....800D 733A 00??

Anmerkung: Wenn dieser Code benutzt wird, solltest Du Dich darauf einstellen nicht die kompletten Grafiken von V.E.R.N. zu sehen, ausgenommen an den Orten, wo das Scumlab zerstört werden kann.

Rugrats: Auf der Suche nach Reptar

Quengel-Anzeige Max.
.....800E 447C 0130
Unendlich Zeit
.....800C 5BF8 FFFF
Habe 11 Puzzleteile
.....800C 6E4C 0EFF
.....800C 6E4E 0EFF

Der Eiscreme-Berg Immer nur 1 Schlag
Loch 1
.....300E 448E 0001
Loch 2
.....300E 448F 0001
Loch 3
.....300E 4490 0001
Loch 4
.....300E 4491 0001
Loch 5
.....300E 4492 0001
Loch 6
.....300E 4493 0001
Loch 7
.....300E 4494 0001
Loch 8
.....300E 4495 0001
Loch 9
.....300E 4496 0001
Der Zirkus Angelicus
Spike Hat 12 Knochen Gesammelt
.....800E 4480 0C00
Und Es Werde Licht
Unendlich Batterie
.....800F 64AC 7800
Besucher Aus Dem Weltraum
Unendlich Batterie
.....800E F3B8 7800
Golddrausch
Alle Münzen
.....800E 4480 3D00
Keine Kekse Mehr/Tommys
Touchdown
Nur Noch Einmal Essen/Trinken
.....800C 6366 0001
Spiegelland (Anmerkung)
Immer 25 Ballons Gesammelt
.....300E 4481 0018
Die Sieben Reisen Der Cynthia
Spikes Knochen Max.
.....800E 447C 00FF

Anmerkung: Kiste öffnen, GB einschalten, ausschalten, restliche Ballons sammeln (bei Blau & Lila noch 1, bei den anderen noch 5), fertig, Nächste Kiste.

Grand Theft Auto London 1969

5 Millionen Punkte
.....D002 BF1C 0000
.....8002 BF1C 4FFF
.....D002 BF1E 0000
.....8002 BF1E 004C
Unendlich Leben
.....8002 C072 0004
Unendlich Pistolenmunition
.....3002 C07D 0063
Unendlich MG-Munition
.....3002 C07E 0063
Unendlich Raketen
.....3002 C07F 0063



Mischa Strecker

WARZONE

21000

Player's Guide

part 2

Beta Kampagne: Östlicher Sektor

Willkommen zurück Commander,

Die Bedrohung durch das New Paradigm im westlichen Sektor ihrer Alpha Zone wurde eliminiert. Allerdings benötigen wir Ihre Einheiten dringend in der Beta-Zone; denn unsere dortigen Truppen stehen unter massivem Beschuß eines technologisch weiter entwickelten Feindes und können sich ohne Hilfe nicht mehr länger halten!

Die Alpha Zone kommt von jetzt an ohne Sie aus. Begeben Sie sich in die...

Kampagne 2

Mission 1 - Verteidigen und Befestigen

Artefakte auf der Karte:

Laserzeiger

Hurricane-Flak-Turm

Hurricane Stellung

Verb. Konstruktionstechnik

Verb. Kettenmechanismus

Gehärteter Sensorturm

Mission:

Sie haben exakt 10 Minuten Zeit, um Ihre Truppen in der Alpha Basis in Gefechtsbereitschaft zu versetzen und neue Technologien zu erforschen. Sobald alle erforderlichen Befehle erteilt wurden, laden Sie 10 kampfstärke Einheiten in den Transporter und befördern Sie sie zum Stützpunkt. Beta Basis ist ein voll befestigtes und sehr gut ausgerüstetes Fort. Einzig eine Reparaturfabrik fehlt, um sämtlichen Ansprüchen gerecht zu werden. Bauen Sie, so schnell es geht, eine auf und schicken Sie Ihre Truppen zum Tor, um die Basis zu verteidigen. Geben Sie Befehl, daß Ihre Fahrzeuge sich bei mittlerem Schaden zwecks Reparatur zurückziehen, und rufen Sie schwere Geschütze als Verstärkung. Sobald der zweite Nachschubtransporter angekommen ist, setzen Sie einen Kommandotrupp in den südöstlichen Bereich der Region in Marsch und sichern Sie die dortige feindliche Landezone. Damit behindern Sie den Nachschub des Feindes. Die verbliebenen Truppen kämpfen, bis die erste feindliche Angriffswelle nachläßt. Rufen Sie mit dem dritten Nachschubtransporter schwere Mörser und zerstören Sie mit diesen die Peripheriever-

teidigung direkt nördlich der Beta Basis.

Schicken Sie frische Einheiten hinterher und heben Sie die feindliche Basis aus. Achten Sie darauf, zuerst die Sensorentürme anzuvisieren, da diese Informationen an feindliche Mörsergruben übertragen. Entsenden Sie zeitgleich eine bewachte LKW-Einheit in den nordöstlichen Sektor und bauen Sie einen Bohrturm auf.

Nach der Eroberung der Basis werden feindliche Kampfeinheiten von Norden her versuchen in Ihren Sektor einzudringen. Zwei bis drei am nördlichen Kartenrand postierte Gruppen mit schweren Geschützen und Mörsern sollten ausreichen, um die feindlichen Kräfte am Vormarsch zu hindern. Sobald diese Bedrohung beseitigt wurde, sollten die Mörser die restlichen feindlichen Gebäude ausschalten, um den Sektor endgültig zu befrieden.

Kampagne 2

Mission 2 - Transport Abschluß

Artefakte auf der Karte:

keine

Mission:

Der Transport wird die Einheiten im südwestlichen Bereich des Sektors absetzen. Das Notsignal des Transporters sendet aus der nordöstlichen Ecke. Führen Sie Ihre Truppen auf keinen Fall auf direktem Weg zum Ziel dieser Mission. Aufklärungsberichte ergaben, daß sich entlang dieses Weges eine Basis befindet. Setzen Sie die Einheiten nach Osten in Marsch, bis Sie auf Verteidigungsanlagen stoßen. Lassen Sie sich nicht auf ein Gefecht mit ihnen ein. Erwidern Sie das Feuer, aber setzen

Sie dabei Ihren Vormarsch nach Norden fort, bis Sie die Absturzstelle erreicht haben.

Kampagne 2

Mission 3 - Halten um jeden

Preis

Artefakte auf der Karte:

Inferno

Mittlerer Rumpf - Panther

Schnellfeuermechanismus

Raketen Autoloader

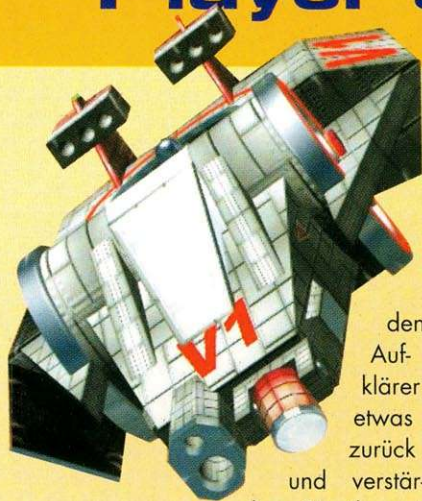
Mission:

Wir erwarten einen massiven Gegen-schlag des Kollektivs. Sparen Sie Energie und verzichten Sie während dieses Angriffs auf jegliche Forschung. Zudem sollten Sie so viele Fahrzeuge wie möglich reparieren lassen. Zeit, eine Produktion anzukurbeln, werden Sie kaum haben. Die feindlichen VTOLs werden bevorzugt von Nordwesten her angreifen. Bauen Sie in dieser Richtung etwas abseits der Beta-Basis eine Flak-Stellung auf, welche die Luftangriffe abfängt, und sichern Sie diese Stellungen nach Norden hin mit Mauern, Geschützen und Mörsergruben ab. Ihre Hauptstreitmacht sollte oberhalb Ihrer Basis Stellung beziehen. Sollten noch einige Gebäuderuinen stehen, reißen Sie sie ab, um Ihren Sichtbereich zu vergrößern. Von da an heißt es aushalten und die Basis um jeden Preis verteidigen.

Der Feind wird die Angriffe nicht lange aufrechterhalten können. Setzen Sie zu diesem Zeitpunkt Ihre Forschungen fort. Sobald Sie merken, daß die Angriffe schwächer werden, schicken Sie einen Aufklärer nach Norden, bis Sie die erste Feindbasis entdecken. Ziehen Sie

WARZ

Player's Guide **part 2**



den
Auf-
klärer
etwas
zurück
und verstär-
ken Sie ihn mit

Kampffahrzeugen. Greifen Sie die Basis mit schweren Mörsern von Westen her an. Reparieren Sie angeschlagene Einheiten und setzen Sie die Angriffe fort. Sobald der feindliche Vorposten zerstört wurde, sammeln Sie Ihre Fahrzeuge und formieren Sie sie neu.

Schicken Sie dann drei bis vier Gruppen nach Norden und nehmen Sie die restlichen Basen ein, indem Sie erst die Verteidigung mit Mörsern ausschalten und mit Geschützfahrzeugen den Rest erledigen. Greifen Sie die letzte Basis, die Hauptbasis in diesem Sektor, mit frischen Truppen an und lassen Sie auf jeden Fall ein Gebäude stehen.

Da in dieser Mission kein Zeitlimit zur Eile drängt, können Sie in aller Ruhe Forschungen zu Ende führen, Fahrzeuge modernisieren und sich auf kommende Missionen vorbereiten.

Kampagne 2

Mission 4 - Konvoi abfangen

Artefakte auf der Karte:
Hitzesuchende Raketen

Mission:

Laden Sie neun schwere Geschütze und einen LKW in den Transporter und fliegen Sie zum Einsatzgebiet. Reißen Sie die Gebäude um die Landezone herum ab und bauen Sie eine Reparaturfabrik in der Nähe der Landezone. Fordern Sie Panzer und Miniraketen

als Verstärkung an. Während Sie warten, greifen Sie mit drei bis vier Einheiten den Raketenturm westlich der LZ an. Sobald die Verstärkung angekommen ist, setzen Sie die erste Gruppe nach Westen in Marsch und lassen Sie sie bei der letzten Straße warten. Die zweite Gruppe (und eventuell eine dritte, nur, um sicherzugehen) überquert nordwestlich der Basis den Fluß. Kümern Sie sich nicht weiter um die Geschütztürme, die Fahrzeuge visieren sie automatisch an, und brechen Sie weiter nach Norden durch. Sobald Sie den Fluß überquert haben, bricht ein Konvoi mit dem feindlichen Commander vom Fort im Nordosten auf und fährt nach Westen. Nach einem Zwischenstopp in der nordwestlichen Basis setzt er seinen Weg nach Süden fort und versucht das Gebiet bei ihren wartenden Truppen zu verlassen. Fangen Sie den Konvoi - wenn möglich - auf dem Weg nach Westen ab. Sollten Sie ihn nicht rechtzeitig erreichen, schwenken Sie mit der zweiten Gruppe nach Westen um und führen Sie die erste Gruppe die Straße entlang nach Norden. Es sollte dann kein Problem darstellen, den Konvoi auf seinem Weg nach Süden von zwei Seiten in die Zange zu nehmen und zu vernichten. Konzentrieren Sie das Feuer auf den feindlichen Commander. Nehmen Sie das Artefakt an sich und erforschen Sie es umgehend.

Kampagne 2

Mission 5 - Feindlichen Luftstützpunkt zerstören und VTOL bergen

Artefakte auf der Karte:
VTOL Antrieb

Cyclone-Flak-Turm

Haubitze

Roboter gesteuerte Produktion

Ripple Raketen

Leichter Rumpf Leopard

Mission:

Legen Sie Ihre Verteidigung so an, daß sie nach Westen ausgerichtet ist, da die Angriffe aus dieser Richtung erwartet werden. Westlich Ihres kleinen Versorgungsvorpostens befindet sich eine feindliche Stellung, von der aus Angriffe gegen die Beta-Basis gestartet werden. Löschen Sie diese Stellung zuerst aus. Der Luftwaffenstützpunkt befindet sich in der nordwestlichen Kartenecke und wird durch Bunker, Geschütztürme und dergleichen sehr schwer verteidigt. Wenn Sie wie gewohnt Gebäude für Gebäude mit Bunker Bustern und Mörsern vorrücken, sollten Sie, abgesehen von Fahrzeugattacken, keine Probleme haben, zum Luftwaffenstützpunkt durchzubrechen. Konzentrieren Sie das Feuer innerhalb des Stützpunktes auf die VTOL Landebahnen und erst sekundär auf die übrigen Gebäude. Erforschen und bauen Sie so schnell wie möglich die neue Technologie und nutzen Sie die kleine Verschnaufpause, um eine eigene Luftstreitmacht und die sehr wahrscheinlich stark dezimierten Streitkräfte wieder aufzubauen.

Lassen Sie sich aber nicht zu viel Zeit, denn Sie haben hier noch eine weitere Aufgabe zu erledigen. Das Kollektiv befindet sich zwar auf dem Rückzug, aber es versucht, Gefangene mitzunehmen. Die Landezone, von der das Kollektiv evakuieren wird, befindet sich südlich der ersten Basis. Verwenden Sie die neuen VTOL in Ihrem Arsenal, um die Verteidigung auszuschalten, und schicken Sie zwei Angriffsgruppen rein, die die LZ einnehmen. Vernichten Sie nach der Sicherung der LZ die verbliebenen Einheiten des Kollektivs.

Kampagne 2

Mission 6 - Reaktor zerstören

Artefakte auf der Karte:
Gasturbine



ONLINE 2100

Hochgeschwindigkeitsgeschütz
Sturmgewehr/Sturmgeschütz

Mission:

Entsenden Sie für diese Mission zuerst 9 Bodenkampfeinheiten und einen LKW. Sichern Sie die Landezone und beginnen Sie dann mit dem Aufbau von VTOL-Servicestationen und einigen Raketen- und Geschütztürmen.

Sobald genügend Einheiten vor Ort sind - eine Gruppe Kampfeinheiten und eine Gruppe VTOLs mit jeweils 5 -7 Fahrzeugen -, beordern Sie eine Gruppe Bunker Buster an die Front. Greifen Sie die feindliche Cyborg Basis in der Nähe Ihrer LZ an und vernichten Sie sie. Setzen Sie die Bunker Buster die Straße entlang nach Osten in Marsch. Schicken Sie einen Begleitschutz mit, der unterwegs evtl. Angriffe abwehrt. Währenddessen sollten die VTOLs die Verteidigung der Zielbasis am See ausschalten. Fliegen Sie so viele Angriffe wie nötig und schicken Sie erst dann die Hoverfahrzeuge rein. Sammeln Sie alle Artefakte ein und setzen Sie den Angriff mit Luftunterstützung nach Norden fort. Sobald alle Gebäude im Nordosten der Karte zerstört wurden, ist diese Mission beendet.

Kampagne 2

Mission 7 - NASDA Zentrale einnehmen

Artefakte auf der Karte:

Fortgeschrittene Analyse der synaptischen Verbindung

Panzerbrechende Bomben

Automatisierte VTOL Bewaffnung

Zielerfassende Artilleriegeschosse

Mission:

Die VTOL-Technologie wird diese Mission um einiges erleichtern. Gruppieren Sie die VTOLs, um in der Landezone sofort auf sie zurückgreifen zu können. Mit dem Transporter schicken

Sie einen LKW und Bodentruppen ins Einsatzgebiet. Sie werden von Beginn an mit Angriffen seitens des Kollektivs rechnen müssen. Darum beeilen Sie sich mit dem Aufbau einer Reparaturfabrik und VTOL-Servicestationen. Fordern Sie gleich nach der Landung Verstärkung an. Neben Gefechtsseinheiten sollten Sie auf jeden Fall eine Gruppe Artillerie und VTOLs ins Einsatzgebiet befördern, die sich um die Verteidigungseinrichtungen des Feindes kümmern.

Setzen Sie die Artillerieeinheiten, sobald sie zur Verfügung stehen, in Marsch und zerstören Sie mit ihnen die beiden Basen südöstlich Ihrer LZ. Unterbinden Sie mit Ihren Luftstreitkräften den feindlichen Nachschub und greifen Sie zuerst deren Produktionsstätten an. Östlich Ihrer LZ befinden sich die Servicestationen der Kollektiv-VTOLs. Vernichten Sie sie, bevor Sie die Cyborg-Fabriken ausschalten. Das nächste Ziel bilden die Fabriken der Hauptbasis im Süden. Befehlen Sie der Artillerie und den Kampfeinheiten langsam nach Süden vorzurücken und, unterstützt durch die VTOLs, alle statischen Verteidigungsanlagen des Kollektivs zu vernichten. Unterbrechen Sie den Vormarsch, um beschädigte Einheiten zu reparieren.

Ziel der Mission ist die Eroberung des mit einer Satellitenschüssel ausgestatteten Gebäudes in der Hauptbasis. Stellen Sie ein Fahrzeug neben das Gebäude, um es einzunehmen, und zerstören Sie mit den anderen Einheiten alle feindlichen Gebäude. Sobald Sie wieder bei der LZ angekommen sind, ist die Mission erledigt.

Kampagne 2

Mission 8 - Satellitenstationen

Artefakte auf der Karte:

Pepperpot-Drehmörser
Cyclone-Flak-Tower
Tank-Killer-Raketen
VTOL-CB-Turm

Mission:

Der Schlüssel zum Erfolg dieser Mission liegt darin, die Einheiten schnell genug zu reparieren, bevor sie vernichtet werden können. Befehlen Sie den Fahrzeugen, sich bei mittlerem Schaden zurückzuziehen. Rufen Sie, wann immer es möglich ist, Verstärkungen. Gleich nach der Landung werden Sie von Kollektivtruppen angegriffen. Die ersten Angriffe erfolgen in abwechselnder Reihenfolge aus Nordwesten und Nordosten. Der Vorposten im nordöstlichen Eck der Karte mag mit den von dort aus gestarteten Angriffen für einige Kopfschmerzen sorgen, die Zerstörung ist für die Erfüllung der Mission allerdings nicht wichtig. Konzentrieren Sie sich ausschließlich auf die Basis nördlich Ihrer LZ und die Stellungen mit dem eigentlichen Ziel in der nordwestlichen Ecke dieses Sektors. VTOLs werden Sie für die Erfüllung dieser Aufgabe nicht benötigen, wohl aber Artillerie. Lassen Sie eine Gruppe Kampfeinheiten in der LZ zurück und ergänzen Sie die Verteidigung durch Geschütz- und Raketentürme, mit denen Sie feindliche Angriffe abwehren können. Die restlichen Fahrzeuge senden Sie am westlichen Kartenrand nach Norden. Gehen Sie vorsichtig und langsam vor, der Weg in die feindliche Basis wird gut verteidigt. Setzen Sie Bunker Buster ein, um die feindlichen Stellungen auszuheben, und schützen Sie sie mit schweren und leichten Geschützen vor angreifenden Bodentruppen. Sobald Sie die Basis erreicht haben, zerstören Sie alle Gebäude und das Primärziel, die Satellitenschüssel, und kehren Sie

WARZ

Player's Guide **part 2**



anschließend zur LZ zurück, um die Mission abzuschließen.

Kampagne 2 **Mission 9 - Luftabwehr zerstören**

Artefakte auf der Karte:

Sturmgeschütz

Mission:

Laden Sie einen LKW und zwei Flaks in den Transporter und füllen Sie die restlichen Frachtkammern mit Kampfeinheiten auf. Fliegen Sie in das Einsatzgebiet. Bevor Sie Ihre Truppen in Marsch setzen, sollten Sie die LZ gegen die vom Feind besonders gern eingesetzten VTOLs sichern. Das Kollektiv wird Sie schon kurz nach der Ankunft mit VTOLs angreifen, sorgen Sie also dafür, daß die mobilen Flaks bereitstehen und den Feind vom Himmel holen, bevor der angerichtete Schaden zu groß wird.

Rufen Sie Artillerieeinheiten und VTOLs als Verstärkung und bauen Sie die LZ mit Servicestationen aus.

Sobald diese Einheiten eingetroffen sind, vernichten Sie die Feindstellungen östlich der LZ.

Rücken Sie dann mit Artillerie und Luftstreitkräften nach Osten vor, bis Sie die erste Luftabwehrstellung erreichen. Bombardieren Sie sie aus der Luft und greifen Sie mit der Artillerie von Süden her an.

Sobald diese Basis erledigt wurde, rücken Sie weiter nach Norden vor. Reparieren Sie vorher beschädigte Einheiten. Die zweite Basis erreichen Sie über eine Brücke im Norden. Erkunden Sie vor dem Angriff die Basis mit den VTOLs aus, indem Sie sie darüber hinweg fliegen lassen. Greifen Sie dann

von Osten her an und kombinieren Sie wieder Artillerie- und Luftangriffe. Mit der Artillerie heben Sie die Luftabwehr aus, die Bomber zerstören dann die Gebäude der Basis. Die dritte und letzte Stellung befindet sich westlich des zweiten Kollektivvorpostens. Sie wird als einzige zusätzlich durch Bodentruppen geschützt, so daß Sie die Kampfpanzer vor den Artilleriefahrzeugen positionieren sollten, um eventuelle Angriffe abzuwehren. Mit dem letzten Gebäude dieser Basis endet auch die Mission in diesem Sektor, und Ihre Einheiten können zurückfliegen.

Kampagne 2

Mission 10 - Sicherheitszone einrichten

Artefakte auf der Karte:

Ground Shaker

Schwerer Rumpf - Tiger

Mission:

Errichten Sie in der Landezone eine vorgeschobene Basis. Denken Sie daran VTOL-Servicestationen zu bauen. Stellen Sie Ihre Streitkräfte zusammen, so daß sie eine ausgewogene Mischung aus Artillerie, Gefechteinheiten (schwere Geschütze, leichte Geschütze und Cyborgs) und VTOLs haben.

Die ersten Angriffe auf Ihren Vorposten erfolgen zuerst von Westen durch Cyborgs und von Norden durch schwere Einheiten. Sobald Sie diese zurückgeschlagen haben, werden Sie die nächste Zeit erst einmal nicht mehr ganz so heftig bedrängt.

Holen Sie Verstärkungen rein und beginnen Sie den Ausbau Ihrer Basis mit Raketen- und Geschütztürmen, sowie Flaks, um feindliche Luft- und

Bodenangriffe abwehren zu können. Rücken Sie mit ihren Streitkräften über die Landbrücke nach Norden vor und greifen Sie den Flugplatz des Feindes an. Während Ihre Artillerie die feindlichen Verteidigungsstellungen beschießt, fliegen die Luftstreitkräfte direkt über die Basis und bombardieren die Einrichtungen im Inneren. Haben Sie die Servicestationen des Kollektivs ausgeschaltet, bilden deren VTOLs wenig mehr als dekorativen Schrott, der jedoch keinen praktischen Nutzen mehr besitzt. Die Gefechteinheiten schließlich räumen mit den verbliebenen Feindtruppen auf. Gruppieren Sie nach diesem Angriff Ihre Streitkräfte neu und ersetzen Sie eventuelle Verluste. Setzen Sie dann Ihre Fahrzeuge am Fluß entlang nach Westen in Marsch und beginnen Sie mit dem Bombardement des kleinen Vorpostens an der Straße. Währenddessen fliegen Ihre VTOLs Angriffe gegen die Verteidigungsanlagen der Kollektivhauptbasis dieses Sektors, um sie für den bevorstehenden Bodenangriff sturmreif zu schießen. Sobald der kleine Vorposten vernichtet wurde, rücken Sie mit den Bodentruppen nach und unterstützen die Luftangriffe.





ONLINE 2100

Sobald das Kollektiv in diesem Gebiet geschlagen wurde, kehren Sie zur Landungszone zurück.

Kampagne 2

Mission 11 - Evakuierung

Artefakte auf der Karte:

keine

Mission:

Wir haben nur 30 Minuten Zeit Commander, um die Basis zu evakuieren. Die Strategie ist einfach. Laden Sie innerhalb dieser Zeit so viele Truppen

wie möglich in den Transporter. Denken Sie daran, einen LKW mitzunehmen. Er könnte sich im nächsten Operationsgebiet als nützlich erweisen. Erschwerend kommen die feindlichen Luftangriffe hinzu, die das Verladen der Bodentruppen erheblich erschweren. Teilen Sie die Fahrzeuge am besten in 10er Gruppen auf, damit Sie nach einem Luftangriff einen schnelleren Zugriff auf die Einheiten haben. Ansonsten überlassen Sie die Angreifer der Basisverteidigung.



Gamma Kampagne: nördlicher Sektor

Der Nexus hat unsere Alpha- und Beta-Basen ausgeschaltet. Commander, Sie müssen unter allen Umständen verhindern, daß Gamma und das Projekt dasselbe Schicksal erleiden! Begeben Sie sich mit den evakuierten Einheiten in den Gamma-Sektor und errichten Sie dort eine weitere Basis. Der Nexus operiert von diesem Gebiet aus. Finden Sie die Raketenabschußbasen und eliminieren Sie die Gefahr. Team Gamma hat herausgefunden, daß Nexus' Truppen die Fähigkeit besitzen, sich selbst zu reparieren. Behalten Sie das im Hinterkopf, wenn Sie Angriffe durchführen. Sorgen Sie außerdem für eine gute Luftverteidigung, da der Nexus bevorzugt Luftangriffe mit VTOLs fliegt.

Kampagne 3

Mission 1 - vorgelagerte Basis

Artefakte auf der Karte:

Drehhaubitze - Hellstorm

Urankern-Geschosse

Dampfturbine

Fortgeschrittene Produktionstechnik

Mission:

Die Landezone, in der Sie abgesetzt werden, ist heiß! Noch während Ihre Transporter entladen werden, greifen Nexus' Cyborgs von Norden her an. Während Sie Kampfeinheiten aussenden, um die feindliche Bedrohung auszuschalten, lassen Sie die LKW einen Außenposten errichten. Bauen Sie zuerst eine Reparaturfabrik, gefolgt von einem Kommandoturm, und erst anschließend Fabriken und Kraftwerke. Nördlich von ihnen stehen einige Bohrtürme des Feindes, die Sie für Ihre Energiegewinnung sichern müssen. Die drei Nexusbasen liegen im Nordosten, Nordwesten und im Südwesten der

Karte. Die Basis westlich Ihrer Position bildet die Kommandozentrale des Nexus in Ihrem Gebiet. Sobald Sie Ihren Vorposten gesichert und verlorene Truppen ersetzt haben, erkunden Sie das nördliche Territorium mit einer aus schnellen Radfahrzeugen bestehenden Einheit. Die feindlichen Truppen in diesem Gebiet bestehen nur aus leichtgepanzten VTOLs, Cyborgs und Hovereinheiten. Allerdings haben diese Einheiten einen klaren Geschwindigkeitsvorteil und ziehen sich zurück, sobald sie einen gewissen Schaden erlitten haben. Versuchen Sie, die feindlichen Fahrzeuge hart zu treffen und verhindern Sie, daß sie sich für Reparaturen zurückziehen können. Gehen Sie ansonsten langsam vor und schalten Sie die Verteidigungen einzeln mit Mörsern und/oder Bunker-Bustern aus. Haben Sie die nordöstliche Basis vernichtet, errichten Sie hier den Flugplatz für Ihre VTOLs. Errichten Sie auch

weitere Bohrtürme für eine gesicherte Energieversorgung.

Sammeln Sie dann Ihre Einheiten für den Angriff auf die zweite Basis im Nordwesten der Karte. Die bessere Verteidigung der Basis erfordert mehr Truppen als zuvor, die generelle Taktik bleibt dieselbe. Für die Basis im Südwesten gehen Sie folgendermaßen vor. Sammeln Sie zwei große Gruppen, bestehend aus jeweils 10 - 15 Fahrzeugen. Lassen Sie beide gleichzeitig von Osten und Norden angreifen, so daß sich die Verteidigung der Basis nicht auf eine Gruppe einschießen kann. Ziehen Sie immer beide Gruppen zurück, wenn Sie Reparaturen ausführen müssen, und setzen Sie danach den Angriff fort. Denken Sie daran, daß die Nexustruppen sich selbst reparieren können, und unterbrechen Sie die Angriffe nicht für lange. VTOLs sollten schon im Vorfeld Verteidigungsanlagen ausschalten.

WARZ

Player's Guide **part 2**

Kampagne 3

Mission 2 - Koordinaten der Abschußstelle

Artefakte auf der Karte:

keine

Mission:

Entsenden Sie die erste Gruppe, bestehend aus einem LKW und 9 Kampfeinheiten zur LZ und beginnen Sie gleich nach der Ankunft mit der Sicherung und dem Aufbau einer Reparaturfabrik. Bleiben Sie mit Ihren Einheiten in der Nähe der LZ, bis zwei Transporter mit Verstärkungen eingetroffen sind. Neben einer Artilleriegruppe sollten auf jeden Fall eine weitere Gefechtsgruppe und eventuell sogar VTOLs angefordert werden.

Schicken Sie die Gefechtsseinheiten voraus, um feindliche Bodentruppen zu vernichten. Sobald Sie in Reichweite statischer Verteidigungsanlagen geraten, ziehen Sie Ihre Einheiten zurück und setzen Sie die Artillerie ein. Auf halbem Weg zur Abschußstelle befinden sich zwei vorgeschobene Stellungen. Stellen Sie deren Zerstörung sicher, bevor Sie den Angriff auf die Raketen starten.

Bevor Sie VTOLs zur Unterstützung herbeordern, müssen die feindlichen Flakstellungen durch Ihre Artillerie ausgeschaltet werden. Brechen Sie mit Ihren Einheiten durch die Mauern und starten Sie einen Großangriff auf die Basis. Die Satellitenschüssel wird durch vier Raketenstellungen bewacht. Zerstören Sie diese eine nach der anderen mit Ihrer Artillerie. Vernichten Sie anschließend die Schüssel. Missionsziel erreicht! Doch leider hat Nexus ein As im Ärmel. Die LZ wurde verschoben, ein unterirdischer Nuklearsprengkopf wird in Kürze detonieren. Bringen Sie alle Einheiten zum neuen Rendezvouspunkt im Nordosten. Kümmern Sie sich nicht um die Verteidigung auf dem Weg dahin. Brechen Sie einfach so schnell wie möglich durch. Bedingt

durch die massive Luftverteidigung auf dem Weg dorthin werden die VTOLs wahrscheinlich vernichtet. Fliegen Sie einen letzten Luftangriff, um den Druck vom Rückzug zu nehmen.

Kampagne 3

Mission 3 - Unterstützung für Team Gamma

Artefakte auf der Karte:

Zielsuchende Mörsergranaten.

Schnellader

Erforschung der neuralen Synapsen

Leichter Rumpf - Retaliation

Mission:

Entsenden Sie eine Truppe nach Norden zur Gamma-Basis. Etwa in der Mitte des Sektors verläuft ein Canyon nach Norden. Postieren Sie etwa in der Mitte Truppen und errichten Sie Verteidigungsanlagen, um Nexusangriffe auf Ihre Basis schon im Vorfeld abzufangen. Die restlichen Einheiten rücken weiter zur Gamma-Basis vor. Dort angekommen, erleben Sie allerdings eine böse Überraschung! Nexus hat die Gamma-Basis übernommen, sämtliche Einheiten kämpfen für den Feind. Versuchen Sie dieser Falle zu entkommen und achten Sie darauf nicht in die Nähe der Nexus-Link-Türme zu geraten, welche Ihre Truppen zu Nexuseinheiten konvertieren. Vernichten Sie die Basis! Glücklicherweise verfügt Ihre Artillerie über eine größere Reichweite als die Link-Türme, so daß Sie mit der Vernichtung vor keine allzu großen Probleme gestellt werden. Rechnen Sie trotzdem mit mehreren Schlägen. Der Nexus verfügt über eine deutliche Übermacht an Einheiten. Schalten Sie dann nacheinander die restlichen drei Basen im nördlichen Gebiet aus, bevor Sie sich auf versprengte Nexustruppen stürzen. Achten Sie während der Angriffe darauf, daß der Feind über eine mobile Version der Link-Türme verfügt. Vernichten Sie diese, sobald Sie sie entdecken.

Nutzen Sie die verbliebene Missionszeit, um neue Technologien zu erforschen und Ihre Truppen auf kommende Einsätze vorzubereiten.

Kampagne 3

Mission 4 - Alpha Team entdeckt

Artefakte auf der Karte:

keine

Mission:

Diese Rettungsmission ist im Vergleich mit den vergangenen Einsätzen ein Kinderspiel. Schicken Sie ausschließlich Kampfeinheiten in das Rettungsgebiet. Die Gefahr durch Bodentruppen kann nur als gering eingestuft werden. Geschütztürme gegen Bodentruppen existieren nicht. Fahren Sie mit den Truppen von der LZ aus direkt nach Süden, auf das Signal der Rettungsboje zu. Rufen Sie mobile Flaks zur Verteidigung gegen die Luftschläge. Sobald Sie das Alpha-Team erreicht haben, vereinigen Sie Ihre Kräfte und wehren Sie einen feindlichen Angriff ab. Kehren Sie auf demselben Weg zur LZ zurück. Machen Sie sich aber auf heftigeren Widerstand gefaßt.

Da Sie für die eigentliche Mission nur einen Bruchteil der zur Verfügung stehenden Zeit benötigen, können Sie vor Beginn der Mission Forschungen betreiben und Ihre Einheiten auf Vordermann bringen. Beginnen Sie die Mission, sobald der Counter die letzten 20 Minuten Ihres Zeitlimits anzeigt. So können Sie in Ruhe Ihre Vorbereitungen und Modernisierungen in Angriff nehmen und haben dennoch ausreichend Zeit, um das Alpha-Team zu unterstützen.

Kampagne 3

Mission 5 - Nexus übernimmt...

Artefakte auf der Karte:

Nexus-resistente Schaltkreise

Mission:

Nexus ist in Ihr System eingedrungen und beginnt damit, Gebäude und Ein-

ONE 2100

heiten zu übernehmen. Diesem Feind ist leider mit Kugeln nicht beizukommen. Erforschen Sie so schnell wie möglich die Nexus-resistenten Schaltkreise, um den heimtückischen Plan des Computerhirns zu vereiteln. Da das Forschungslabor eines der Hauptübernahmeziele Nexus' bildet, müssen Sie sich darauf einstellen, es oft wiederaufzubauen. Ansonsten sollten Sie nur dringend benötigte Einrichtungen, wie zum Beispiel Kraftwerke ersetzen. Ihr Vorposten im Zentrum wird sich eines Großteils der Feinde in diesem Sektor annehmen. Sobald Ihre Systeme gegen den Virus resistent sind, erledigen Sie die verbliebenen Nexustruppen in diesem Gebiet.

Kampagne 3

Mission 6 - Außenteam

Artefakte auf der Karte:
Roboter gesteuerte VTOL-Produktion
Mittlerer Rumpf - Retribution
Nadelgeschütz

Mission:

Ihre Mission besteht aus zwei Teilen. Übernehmen Sie das Kommando über die Überreste des Alpha-Teams und bringen Sie sie innerhalb von 10 Minuten in die Basis des Gamma-Teams im Südwesten der Karte. Vermeiden Sie Feindkontakt, wenn es geht. Umgehen Sie feindliche Basen und sorgen Sie nur dafür, daß die Truppen Ihr Ziel rechtzeitig erreichen.

Sobald Sie in der Gamma-Basis angekommen sind, stehen Ihnen 90 Minuten zur Verfügung, um die Nexusbedrohung in diesem Sektor zu eliminieren. Außerdem haben Sie ab diesem Zeitpunkt wieder die Befehlsgewalt über Ihr Hauptquartier. Weisen Sie die LKW an, die Servicestationen im Inneren der Basis abzureißen und außerhalb der

feindlichen Luftabwehreinrichtungen wieder aufzubauen. Da die Feindbasen für Bodentruppen nur unter großen Verlusten zu erreichen sind, sollten Sie VTOL-Angriffe fliegen. Bauen Sie eine Bombergruppe und eine kleinere Jägergruppe, die zuerst die Stellungen östlich und nordöstlich Ihres Stützpunktes angreifen. Sobald die Verteidigung eliminiert wurde, gehen Sie mit Bodeneinheiten rein und erledigen Sie den Rest. Die Hauptbasis im Südosten der Karte sollte erst zum Schluß mit allen verfügbaren Einheiten angegriffen werden. Gehen Sie auch bei diesem Angriff wie gewohnt vor und schalten Sie zuerst die Verteidigung mit VTOL-Bombern, unterstützt von Artillerieeinheiten, aus, bevor Sie die Festung mit Bodentruppen stürmen.

Kampagne 3

Mission 7 - Lasersatelliten

Artefakte auf der Karte:

Angel-Rakete
Pulslaser
Magnetgeschütz

Mission:

Nexus benutzt seine orbitalen Satelliten, um von Norden her einen Laserschlag gegen Ihre Hauptbasis zu führen. Ihnen bleibt nichts anderes übrig als die Basis zu evakuieren und südlich einen neuen Vorposten zu errichten. Das Gebiet nordöstlich der Gamma-Basis eignet sich hierfür hervorragend.

Sobald die neue Basis steht, rücken Sie mit Ihren Einheiten nach Süden vor. Führen Sie die Angriffstruppen am östlichen Kartenrand entlang, bis

Sie die den Silos vorgelagerte Basis erreichen. Bauen Sie vorher eine Reparaturfabrik und Verteidigungseinrichtungen, damit Ihre Truppen schneller repariert werden können und nicht den ganzen Weg zurück zur Basis zurücklegen müssen. Dann greifen Sie mit 25-30 Fahrzeugen, unterstützt von VTOLs aus der Gammabasis, die Raketen silos an. Halten Sie den Druck auf den Feind konstant aufrecht, damit er keine Chance erhält, seine Einheiten und Gebäude wieder instand zu setzen. Produzieren Sie ständig Nachschub und schicken Sie ihn an die Front. Sobald Sie die Silos erreicht haben, endet die Mission.

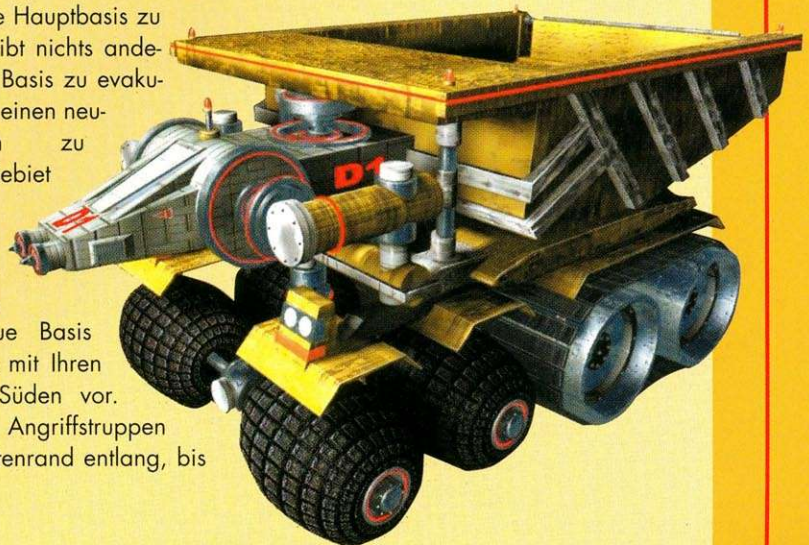
Kampagne 3

Mission 8 - Abschlußcodes

Artefakte auf der Karte:
Nexus' Eindringlingsprogramm
Zielerfassungscode
Zielerfassungscode, Stufe 2
Raketenabschußcodes, Stufe 3

Mission:

Benutzen Sie das neue Forschungslabor, um die Abschlußcodes zu erforschen. Das Zeitlimit liegt bei 5 Minuten. Erschwerend kommt hinzu, daß



WARZONE

2100

Player's Guide

part 2

Sie ständig neuen feindlichen Attacken ausgesetzt werden. Lassen Sie sich auf keine zeitraubenden Kämpfe ein. Verlagern Sie Ihre Einheiten nach Süden, um den Laserschlägen Nexus' im Norden und den feindlichen Einheiten zu entgehen. Schützen Sie auf jeden Fall Ihre Forschungsstationen. Ohne sie haben Sie nicht die geringste Chance, die Mission erfolgreich zu beenden. Sobald der dritte Abschlußcode erforscht wurde, hat der Streß ein Ende, und die Zeit des Gegenschlags ist gekommen. Nexus wird seine Lektion noch lernen.

Kampagne 3

Mission 9 - Nexus' Kernsysteme

Artefakte auf der Karte:

Gauss Kanone

Schwerer Rumpf - Vengeance

Archangel Rakete

Mission:

Es wird Zeit, Nexus eine Lektion zu erteilen. Unsere neue Basis wird im Herzen des Nexus-Operationsgebiet errichtet. Erwarten Sie entsprechend harte Angriffe und Verteidigungsanlagen des Feindes. Sie haben 30 Minuten, um den Angriff vorzubereiten. Nach Ablauf dieser Frist sollten 3 Fabriken, 1 Cyborg-Fabrik und 2 VTOL-Fabriken bereit stehen, um Sie mit Nachschub zu versorgen. Erschließen Sie alle Energiequellen, derer Sie habhaft werden können. Verschrotten Sie veraltete Einheiten und modernisieren Sie Ihre Truppe. Lassen Sie die Zeit fast komplett verstreichen, bevor Sie einen LKW und neun Gefechtsseinheiten als Vorhut in die Schlacht schicken, um so viel Energie wie möglich zu produzieren. Die bevorstehenden Kämpfe werden hart, Commander! Bereiten Sie sich vor!! Positionieren Sie Ihre Kampfeinheiten am LZ-Ausgang und beginnen Sie mit dem Bau einer Luftabwehr; die VTOLs werden nicht lange auf sich warten las-

sen. Rufen Sie einen weiteren Transporter mit 2 bis 3 LKW und Gefechtsseinheiten. Sobald genügend Fahrzeuge vor Ort sind, beginnen Sie einen Vormarsch nach Westen zur ersten Feindbasis. Sie werden sie ohne größere Probleme einnehmen können. Ersetzen Sie die Verluste und rücken Sie direkt nach Süden vor. Unterhalb der ersten Basis befindet sich ein weiterer Vorposten, der eine Fabrik beherbergt. Um die Nachschubmöglichkeiten zu beschneiden, müssen Sie sie zerstören! Ziehen Sie sich zurück und ersetzen Sie gegebenenfalls Verluste. Halten Sie auf jeden Fall die Produktion am laufen, forschen Sie und schicken Sie, wann immer möglich, Verstärkungen an die Front. Das nächste Ziel ist ein Nexus-Vorposten südlich Ihrer Stellungen. Fahren Sie mit Ihren Kampfgruppen am östlichen Kartenrand nach Süden und löschen Sie mit VTOLs die Verteidigungseinrichtungen aus. Ihre modernisierten Waffen sollten mit dem Nexus kurzen Prozeß machen. Rücken Sie weiter nach Süden vor und zerstören Sie einen weiteren Fabrikkomplex. Ziehen Sie Ihre Einheiten von der letzten Position aus nach Westen, bis Sie die VTOL-Basis im Süden entdecken. Benutzen Sie VTOL-Bomber, um diese Stellungen zu bombardieren. Zerstören Sie mit denselben Bombern die Luftabwehrpositionen am See.

Ziehen Sie dann sämtliche Einheiten zurück zur LZ und bereiten Sie sich auf einen

Großangriff gegen eine schwer verteidigte Basis vor. Teilen Sie 25-30 Fahrzeuge in mehrere Gruppen auf und setzen Sie sie am nördlichen Kartenrand entlang nach Westen in Marsch. Dieser Außenposten enthält mehrere Fabriken und die bislang stärksten Verteidigungsanlagen dieser Mission. Bereiten Sie sich auf mehrere Angriffswellen vor, bis die Basis endlich fällt! Bringen Sie die Einheiten nach dem Angriff in Gefechtsbereitschaft und lassen Sie sie am westlichen Kartenrand nach Süden ziehen, bis sie in Reichweite der äußeren Verteidigungsanlagen kommen. Die Link-Türme dieser Basis stellen die größte Bedrohung dar. Rücken Sie deshalb langsam vor und beschießen Sie die Türme, sobald Sie die Gelegenheit dazu haben. Auch hier benötigen Sie mehrere Angriffe. Lassen Sie die VTOLs Unterstützungsangriffe für die Bodentruppen fliegen und die Luftabwehr ausschalten. Danach steht es Ihnen frei, das Nexus-HQ wie eine reife Frucht zu pflücken. Senden Sie Ihre VTOLs hinein und lassen Sie Bomben regnen, während Ihre Bodentruppen die Basis in Schutt und Asche legen!

Sie haben das Projekt gerettet, Commander! Nexus ist vernichtet, und wir können unsere Mission fortsetzen.





WIP3OUT

In wip3out hat sich Psygnosis die Schwäche des Vorgängers, nämlich den völlig überzogenen Schwierigkeitsgrad, offensichtlich sehr zu Herzen genommen. Deutlich einsteigerfreundlicher gestaltet, wird wip3out acht neue Strecken beinhalten und zusätzlich zu den fünf bereits in wipEout 2097 vorhandenen Teams drei weitere neue Teams, namentlich Icaras, Assegai Developments und GoTeki 45. In Hires (640 x 512 Pixel) und nun auch mit dem Dual Shock Analog Controller spielbar, ist natürlich auch ein Split Screen-Modus für zwei Spieler vorhanden. Die Waffensysteme wurden ebenfalls überarbeitet, d.h. zu den fünf aus wipEout 2097 kommen sieben neue hinzu. An Spielmodi sind neben dem bereits erwähnten Split Screen noch vier weitere, nämlich Tournament, Challenge, Multi Play und Battle geplant. Die Musik, ein weiteres Verkaufsargument der beiden ersten Teile, wird diesmal von DJ Sasha beigeuert.

Der erste spielerische Eindruck war schlicht und ergreifend... phänomenal. Die Gleiter lassen sich unglaublich smooth durch die futuristischen Landschaften steuern und die ersten, bisher fertiggestellten Strecken haben zum Glück nicht mehr den halbschmerzhaften Touch von wipE-out 2097. Es scheint, als ob sich Psygnosis Leeds hier endlich wieder mehr am Ur-wipEout orientiert hat, das

zwar in Sachen Schwierigkeitsgrad harsch ausfiel, aber zumindest mit ausreichend Streckenkenntnissen schaffbar war. Ein déjà vu am Psygnosis-Stand.



ROLLCAGE EXTREME



Mit Rollcage Extreme kündigt Attention To Detail indes einen harten Konkurrenten zu wip3out an. Zwar nicht ganz so liebevoll designt wie die wipE-out-Reihe konnte Rollcage, das seit



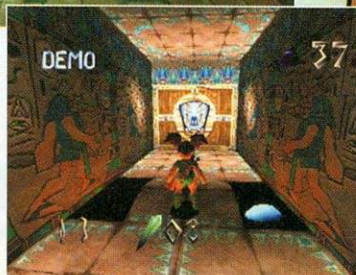
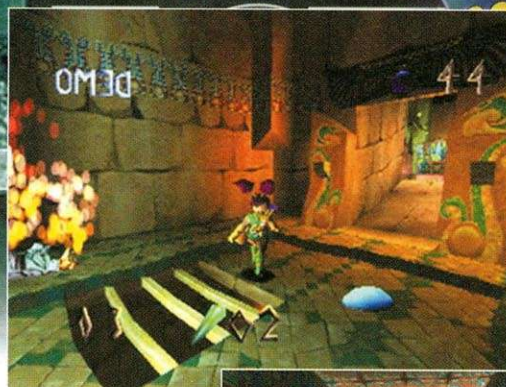
Anfang April im Handel ist, doch einigen Erfolg für sich verbuchen.

Im Sequel zu ihrem abgefahrenen 360 Grad-Racer konzentriert sich Attention To Detail natürlich vornehmlich darauf, dem Spieler neue Strecken und Vehikel anzubieten. 20 Parcours, die sich innerhalb von 6 Terrains und vier Ligen abspielen, sind bis dato geplant, aber auch jede Menge neue Spielmodi, wie ein Stunt Mode, in dem es Tricks wie eine Half-pipe auszuführen gilt, um Punkte zu sammeln, ein Rubble Soccer-Modus, Survivor, Time Attack und ein Multi Player Tournament Mode. Gerade das Ligasystem, einer der Schwachpunkte des ersten Teils, soll deutlich überarbeitet werden, um Solospieler länger bei der Stange zu halten.

Beim ersten Anspielen machte Rollcage Extreme durchaus sehr viel Laune. Auch wenn sich die Vehikel drehen und überschlagen, so fahren sie doch gleich wieder auf der Stelle weiter - ein furioses Rennspiel mit ungewöhnlichen Parcours und noch viel ungewöhnlicheren Fahrzeugen.

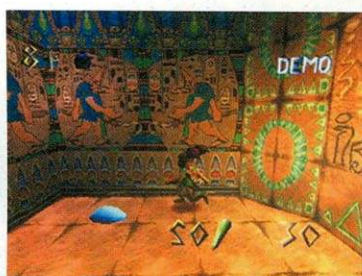


PSYGNOSIS

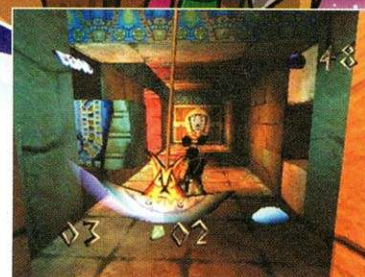


TnT Tricks and Treasures

gibt es einige!. Fallen, Zaubersprüche, Waffengewalt - in den 12 Multi Player-Runden wird mit harten Bandagen um die Führungsposition gekämpft. Obwohl TnT Tricks and Treasures in grafischer Hinsicht sehr cartoonartig ausfällt, haben sich die Entwickler sichtlich um eine aufwendige 3D-Engine mit erstaunlich vielen Details bemüht. Noch dazu stehen einem trotz des recht unkomplizierten Spielprinzips acht unterschiedliche Figuren samt Haustie-



TnT Tricks and Treasures



TnT Tricks and Treasures

ren und über 15 Waffen und Zaubersprüche zur Auswahl - für Kurzweil ist also auch im Ein-Spieler-Modus gesorgt. TnT Tricks and Treasures wird von Hammerhead für Psynosis entwickelt.

Das Jump'n Run **Kingsley** (vgl. SpecialScreen in play 01/99) wurde ebenfalls gezeigt und soll nach einigen Verzögerungen nun endlich im Herbst veröffentlicht werden.



Expendable

Während Rage Softwares Space Debris auch auf dem Stand ihres Publishers Sony Computer Entertainment America zu finden war, stellte Rage ihr zweites PlayStation-Projekt **Expendable**, das im 1. Quartal 2000 über Infogrames erscheinen soll, in Eigenregie vor.

Ganz im Contra-Stil gehalten, legt Expendable sehr viel Wert auf ein unkompliziertes Gameplay und Special Effects. Alleine oder auch zu zweit gilt es hier, als Söldner sechs Welten mit insgesamt 20 Leveln von der Alienbrut zu befreien. Die Kameraführung und



die visuellen Effekte konnten bereits überzeugen, nur scheint Rage Software ihren Sony-Titel etwas zu bevorzugen. Eine erste Version von Expendable PSX wurde nämlich bereits auf der Londoner ECTS 98-Messe gezeigt.

Space Debris in die Sparte eines klassischen Shooters einzuordnen, wäre wohl etwas überzogen. Vielmehr spinnen die Full Motion Videos die Storyline geschickt weiter. Mit fünf Spielmodi (die Mehr-Spieler-Option außen vor gelassen) und sehr unterschiedlichen Kampfsequenzen, die von einer verlassenen

Raumstation über Asteroidenfelder bis hin zu Militärbasen auf der Planetenoberfläche reichen, wirkt Space Debris sehr vielschichtig. Noch dazu übernimmt der Spieler in jedem der Level die Kontrolle über ein anderes Vehikel. Vom kleinen Jäger bis zum ausgewachsenen Mech ist alles vertreten. In Sachen Special Effects hält sich Rage Software mit spektakulären Lichteffekten und gewaltigen polygonalen Raumkreuzern auch nicht gerade zurück. Design wird Space Debris von dem Team, das bereits die Space Opera Darklight Conflict für Electronic Arts entwickelt hat.



Expendable



Space Debris

Ankauf von Spielen und Konsolen

Händleranfragen erwünscht

UFO GAMES BERLIN

Nähe U Bundesplatz

Ladenverkauf & Versand

DC-PSX-N64-SEGA-SNES-3DO-GB-etc.

Preisänderungen + Druckfehler
vorbehalten

PSX HARDWARE

1 STÜCK

ANTENNENKABEL...19
DOUBLE SHOCK twin...29
DOUBLE SHOCK sony...55
JOYPAD...15
JOYPAD VERLÄN...12
LENKRAD + PEDALE...119
LINK KABEL...15
1 MB MEMORY CARD...12,5
2 MB MEMORY CARD...22
8 MB MEMORY CARD...25
16 MB MEMORY CARD...39
24 MB MEMORY CARD...49
40 MB MEMORY CARD...59
MAUS nachbau...19
PAL BOOSTER...29
RGB + AUDIO...12
RGB KABEL...9
UMBAU CHIP...8
XPLODER...79
XPLODER PRO...119

10 STÜCK

ANTENNEN KABEL...150
DOUBLE SHOCK twin...260
DOUBLE SHOCK sony...490
JOYPAD...90
JOYPAD VER...65
LINK KABEL...80
1 MB MEMORY CARD...80
2 MB MEMORY CARD...160
8 MB MEMORY CARD...170
16 MB MEMORY CARD...280
24 MB MEMORY CARD...350
40 MB MEMORY CARD...390
MAUS nachbau...160
PAL BOOSTER...185
RGB + AUDIO...70
RGB KABEL...50
UMBAU CHIP + anleitung...39

PSX UMBAU JP & US SOFORT 39,-

Einzel & Großhandel

LÖSUNGSBÜCHER
14,80 DM

Fordern Sie unseren
kostenlosen Katalog

Es gelten die allgemeinen
Geschäftsbedingungen

PORTO

+
VERSAND
10.- DM

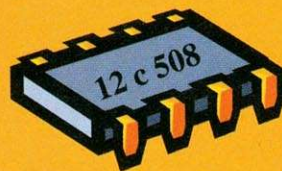
UFO GAMES
Bundesallee 71

Fax.: 030 - 859 36 35 12161 Berlin

Tel.: 030 - 859 65 085 o. 86

GALAXY MEGA PLAY

PSX Boot Chip



Alle Modelle 1002 - 7502 ab 12.95 DM
für US- und Japanimporte

PLAYSTATION MULTINORM

Modell 7502 inkl. 2 orig. Dual Shock
15 Block Sony Memory Card
RGB Kabel & 12 Monate Garantie

NUR 329.00 DM

Modell 7502 inkl. 1 orig. Dual Shock & Sony
digit. Pad & 15 Block Memory Card
12 Monate Garantie

NUR 299.90 DM

HOTLINE 02323 - 451885

Ladenlokale

Bochumerstraße 190 - 44625 Herne
Oststraße 156 - 40210 Düsseldorf

Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Playstation - Dualshock	245,00
Dualshock Pad - original farbige	55,00
Passport Adapter (IN64)	80,00
Gamebuster Deluxe (IN64/PSX)	95,90
Expansion Pack (IN64)	125/100,00
All Star Tennis '98 (IN64/PSX)	90,00
Anna Kournikova's Tennis (PSX)	100,00
Ape Escape (PSX)	100,00
Bloody Roar II (PSX)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
Carnageddon (PSX)	100,00
Castlevania 3D (IN64)	145,00
C & C: Gegenschlag (PSX) Platinum	50,00
Civilization II (PSX)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSX)	100,00
Croc 2 (PSX)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSX)	100,00
Dino Crisis (PSX) Juli	150,00
Driver (PSX)	100,00
Evilzone (PSX)	100,00
Final Fantasy VII (Platinum)	50,00
F-1 World Grand Prix II (IN64)	95,00
F-1 '98 (PSX)	100,00
FI-Racing Simulation 2 (IN64/PSX)	120/50,00
FIFA Soccer '99 (IN64/PSX)	120/95,00
Gemmen 2 (IN64)	100,00
G-Police 2 (PSX)	100,00
Grandstream Saga (PSX)	100,00
Grand Theft + London (PSX)	100,00
GT (Platinum)	50,00
Kartia (PSX)	100,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSX)	105,00
Le Mans (PSX)	100,00
Lunar, The Silver Star (PSX)	170,00
Mario Party (IN64)	100,00
Master Of Monster (PSX)	100,00
Metal Gear Solid (PSX)	100,00
Metal Gear S. Premium Pack	110,00
Metal Gear S. Lösungsbuch	35,00
Monkey Hero (PSX)	100,00
Musik (PSX)	100,00
NBA Pro '99 (PSX)	100,00
Need for Speed IV (PSX)	100,00
NHL '99 (IN64/PSX)	115/95,00
Omega Boost (PSX)	100,00
Parasite Eve (PSX)	120,00
Prince Naseem Boxing (PSX)	100,00
Racing Lagoon (PSX)	140,00
Rainbow Six (PSX)	100,00
Rayman 2 (IN64/PSX)	125/100,00
Ridge Racer 4 (PSX)	100,00
Rival School II (PSX)	140,00
R-Type Delta (PSX)	100,00



DVD Player,
Pioneer 414,
Multinorm 1.100,00

A Bugs Life
Faculty
Enemy of the State
Rush Hour
Ronin
Star Trek Insurrection
X-Files
You've got e-Mail

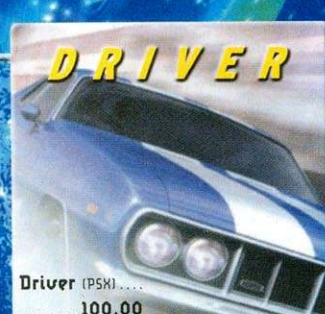
Dreamcast.

Sega Dreamcast
incl. Spannungswandler 510,00
Game Gun 90,00
RGB-Kabel 50,00
Memory Card VMS 140,00
Magazin Demo-CD (JAP) 45,00
Aero Dancing 90,00
Air Force Delta 140,00
Blue Stinger 140,00
Buggy Heat 140,00
Cart - Speed Racing 140,00
Die Hard Trilogy 2 140,00
Elemental Gimmick Gear 140,00
Expandable 140,00
Get Bass + Angel 140,00
Incoming 140,00
Japan Pro Wrestling 140,00
Jury 140,00
King of Fighters Dream Match '99 140,00
Lenkrad 140,00
Marvel vs. Capcom 140,00
Monaco Grand Prix 140,00
Power Stone 140,00
Puyo Puyo 90,00
Psychic Force 2012 90,00
Red Line Racer 140,00
Sega Rally 2 140,00
Space Griffon 140,00
Sonic Adventure 95,00
Soul Calibur 140,00
Street Fighter Zero 3 140,00
Tetris 4D 90,00
Tokyo Highway Battle 140,00
Virtua Fighter 3 95,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Driver (PSX) ...
100,00

Sega Frontier (PSX)	110,00
Shadow Madness (PSX)	140,00
Silent Hill (PSX)	100,00
Soulblade Platinum (PSX)	50,00
Star Ocean (PSX)	140,00
Star Wars: Rogue Squadron (IN64)	120,00
Star Wars: Die dunkle Bedrohung (PSX)	105,00
Star Wars: Episode 1 Racer (IN64/PSX)	125/105,00
Swing (PSX)	100,00
Synphon Filter (PSX)	140,00
Tekken 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider II Platinum (PSX)	50,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSX)	100,00
Triple Play 2000 (PSX)	100,00
Turok 2 (IN64)	125/100,00
UEFA Champions League '98/99 (PSX)	100,00
V-Rally 2 (PSX)	100,00
Warzone 2100 (PSX)	100,00
WWF Attitude (IN64/PSX)	115/100,00
Xenogears (PSX)	130,00
X-Game: Pro Boarders (PSX)	100,00
X-Ploder Pro 2.0 (PSX)	125,00
Zelda (IN64)	115,00

Wir akzeptieren alle Kreditkarten



Besuchen Sie unsere Web-Site
www.orderintime.com
Spiele - Cheats - Lösungen

Telefon 0711-222910-30/50
Theodor-Heuss-Strasse 15 - 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Laden - Mo-Fr: 10.00-18.30 - Sa: 10.00-16.00 - Versand - Mo-Fr: 10.00-18.00

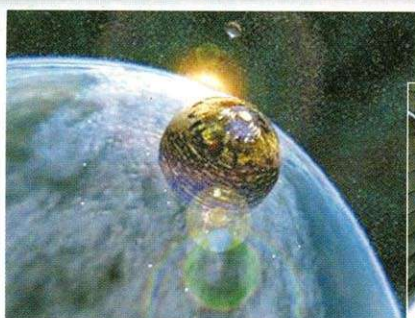
Großhandel: Telefon 0711-222910-10 - 222910-20 nur für Händler

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden um Sicherheitskassen verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerungen von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht an Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

JULI 1999

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

SPECIAL SCREEN 94



Star Ocean: The second Story

Der Messestand von Sony dominierte in puncto Aufwand ganz klar die gesamte West Hall. Fast zu jedem Titel hatten sich die Designer eine entsprechende Dekoration ausgedacht. Riesige, ballonartige Figuren von Lara, Spyro und Crash stellten einen neuen Rekord in Sachen „Größe“ auf und schwebten anmutig über dem Boden. Für Final Fantasy VIII erschuf man sogar eine eigene Höhle, die für die Besucher nur über eine Treppe zugänglich war. Auf der Ausstellungsfläche war fast jedes Highlight der 3rd Party-Hersteller zu sehen. Streng genommen hätte man sich sogar zwei Drittel der restlichen Stände sparen können, da es bereits hier fast alles zu sehen gab. Inmitten dieser massiven Softwareflut konnte man dennoch eine Handvoll interessanter Sony-Titel erspähen.

Das Rollenspiel **Star Ocean: The second Story** stammt von dem ursprünglich auf dem SNES erschienenen Star Ocean ab. Leider wurde der Titel in der Endphase dieser phantastischen Konsole veröffentlicht und bekam somit längst nicht die Lorbeeren die er verdient hätte. Ähnlich **Legend of Legaia** oder **Grandia** bewegt man schön gezeichnete Sprites durch pregerenderte Hin-



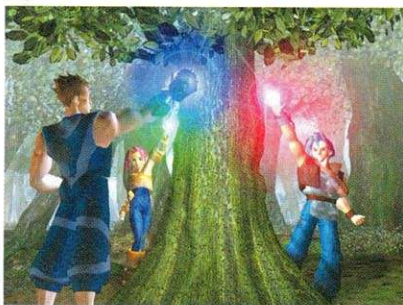
Kurushi Final



Speed Freaks

tergründe, während die Kämpfe in kompletter 3D-Optik gestaltet wurden. **Jackie Chan Stuntmaster** wuselt schon seit einiger Zeit durch die Softwarenews und scheint nun endlich kurz vor der Fertigstellung zu stehen. Mit dem aus dem Film bekannten Slapstick-Kung-Fu kämpft man sich in Gestalt des Titelhelden durch Hinterhöfe, Hafenanlagen oder über Häuserdächer. Dabei kommt es natürlich immer wieder zu spektakulären Stuntszenen, die dem Namen Jackie Chan alle Ehre machen. Tombi! wird Anfang nächsten Jahres erneut für viel Trubel auf dem Bildschirm sorgen. Wie auch schon der Vorgänger wird **Tombi! 2** von Whoopee Camp entwickelt, die bereits viele großartige Titel (Ghouls'n Ghosts, Breath of Fire) für Capcom produzierten. Noch immer

nicht an der Startlinie befinden sich die **Speed Freaks**. Der vielversprechende Angriff auf die Mario-Kart-Bastion hat sich in den Herbst verzögert. Bleibt zu hoffen das die Zeit auch wirklich in den nötigen Feinschliff fließen wird. Ebenfalls auf sich warten lässt das **Akte X** Spiel. Das interaktive Abenteuer mit Mulder und Scully ist bereits zur letzten E3 präsentiert worden und auch für PC-Systeme schon seit geraumer Zeit erhältlich. Knobbelfreunde können sich auf **Kurushi Final** freuen. Das etwas andere Denkspiel ist eine konsequente Weiterführung des Vorgängers und sollte erneut für rauchende Gehirnwindungen sorgen.



Legend of Legaia



Akte X



Jackie Chan Stuntmaster





Crash Team Racing



Während einer Kurvenfahrt, und ganz besonders beim Driften legen sich die Fahrer mit ihrem ganzen Körpergewicht nach außen.

Neben Speed Freaks wurde auf dem Sony-Stand noch ein weiterer knuddeliger Fun-Racer vorgestellt - Crash Team Racing. Naughty Dog schicken den quirligen Fuchs diesmal nicht auf ein weiteres Jump'n Run Abenteuer, sondern setzen ihn hinter das Steuer eines spritzigen Go-Karts.

Neo Cortex ist nicht der einzige verrückte Wissenschaftler, der Crashs Heimatinseln unsicher macht. Der durchgeknallte Dr. Nitros Oxide erlitt in seiner Kindheit einen schweren Unfall und ist seither dem Geschwindigkeitswahn verfallen. Mit Hilfe des Hyper Activator,

einer äußerst zwielichtigen Maschine, will der wahnsinnige Forscher den gesamten Planeten in eine gigantische Rennpiste verwandeln. Die einzige Möglichkeit Nitros Oxide von seinem Vorhaben abzuhalten, besteht darin ihn in einem Wettkampf zu schlagen.

Jedem Teilnehmer des Rennens, zu denen nicht nur Crash, seine Schwester Coco, Dr. Neo Cortex und Nitros Oxide, sondern auch Cocos Tiger Pura, Tiny, Ripper Roo oder die Zwillinge Aku Aku und Uka Uka zählen, winkt als Preis der Hyper Activator - ein gefundenes Fressen für den bösen Cortex & Co.

Crash Team Racing wird mit fünf verschiedenen Race-Modi (Adventure, Vs., Time Trial, Gran Prix und Battle) aufwarten. Insgesamt können sich auf den über 20 unterschiedlichen Strecken und Arenen bis zu vier Spieler gleich-

zeitig nervenaufreibende Rennen liefern. Sind die Karts zu langsam oder driften sie auf dem Asphalt zu sehr um die Kurven, können die sie in Lugnut's Garage getunt werden. Andere Reifen (Street, Slicks, Monster) sorgen für mehr Handling und Grip, Auspuffanlagen (Dual, Free Flow, Turbo) oder größere Motorblöcke (100cc, 150cc, 250cc) verleihen dem Boliden hingegen etwas mehr Speed. Kein Fun-Racer kommt ohne witzige Power-Ups aus. So werden auch in Crash Team Racing einige dieser überaus nützlichen Gimmicks wiederzufinden sein. Neben den obligatorischen Raketen, Bomben und Turbo-Boosts können die Fahrer auch explosive Kisten aussetzen oder die N. Tropy Uhr, die das gesamte Zeitgefüge durcheinanderwirbelt, zum Einsatz bringen. Mit Hilfe von Wumpa-Früchten können Crash und seine Freunde die Power-Ups sogar noch einmal aufwerten - die Folge sind beispielsweise höhere Sprünge oder größere Explosionsradien. Crash hat schon viele Jump'n Run-Hezen gebrochen, ob der Fuchs allerdings auch auf der Rennpiste eine gute Figur macht, erfahren wir frühestens in ein paar Monaten.



Die Grafik wird komplett im Stil der drei Jump'n Runs gehalten sein.

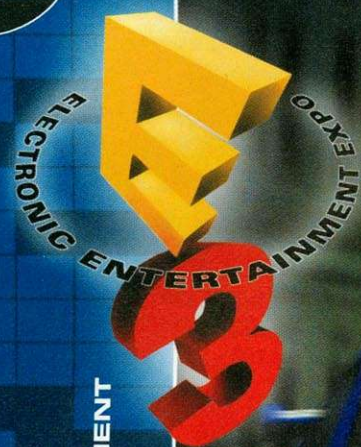


Nur noch acht Wumpas und Crash hätte den Super-Turbo - vielleicht verbergen sich ja ein paar der Früchte in den Kisten.



GenreFun-Racer
Spieler1-4
HerstellerSCEE

EntwicklerNaughty Dog
Erhältlich ab4. Quartal

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENTGRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Gran Turismo 2

PlayStation-Titel, nach deren Durchspielen man sich nichts sehnlicher als ein augenblicklich verfügbares Sequel wünscht, sind - objektiv gesehen - rar gesät. Gran Turismo ist einer dieser seltenen Vertreter. Sagenhafte 7 Millionen Mal rotiert die Rennspiel-Referenz mittlerweile weltweit in heimischen PlayStations - die gerade neu aufgelegte Platinium-Version (vgl. diese Ausgabe auf Seite 154) zum bekannt-genialen Schnäppchenpreis wird die Gesamtstückzahl in naher Zukunft wohl deutlich in den zweistelligen Bereich schnellen lassen.

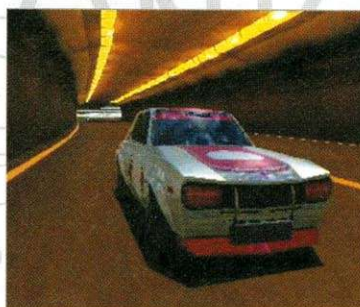
In Japan für Mai/Juni angekündigt, hat sich auch dort der Release der Fortsetzung auf das 4. Quartal '99 verschoben: grummll!!! Statt dem für diese play angedachten Import-Megatest reicht es maximal für ein „mageres“ 2 Seiten-Preview im Rahmen des umfas-

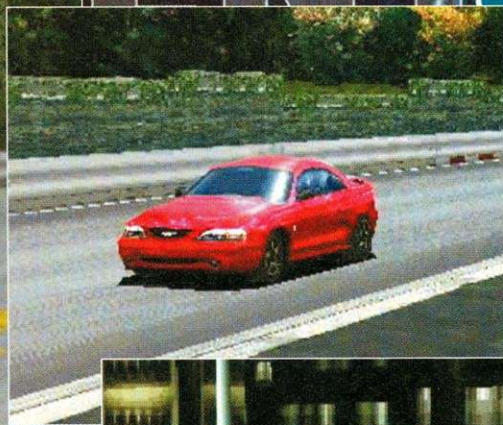


senden E3-Specials - mehr gab die nur rudimentär spielbare Messeversion de facto nicht her. Mit gerade mal zwei Wagen, dem neuen VW Beetle und Chryslers Concept Car, durften auf einem einzigen Kurs dicke Gummispuren in den Asphalt radiert werden. Erwartungsgemäß fühlen sich Gran Turismo-erfahrene Piloten hinter dem virtuellen Steuer sofort wohl. Trotz daß sich die beiden höchst unterschiedlichen Kutschen nur mit dem digitalen Standardpad steuern ließen, war die Kon-



trolle schon in dieser Variante absolut phantastisch. Kurz die Charakteristik der Strecke eingepreßt, gönnt man der fünfköpfigen CPU-Konkurrenz in bravouröser Manier nur noch Blicke in den hochpolierten Edelstahlhauspuff. Faszini-





nierend dabei ist, wie exakt sich die detailliert gezeichneten Polygon-Boliden auf der Ideallinie halten lassen. Das gefühlvolle Zusammenwirken von Gas/(Hand)bremse das den Spieler erneut förmlich mit seinem Fahrzeug verschmelzt, läßt sich kaum beschreiben. Völlig problemlos jagt man in perfekter Linie durch Schikanen und an Gegnern vorbei - die pure Lust am Rennen fahren! Die Unterschiede zum Original sind bislang eher marginaler Natur. Selbst für vorsichtige Aussagen ist es aber eigentlich viel zu früh, schließlich wird bis zum Release bei Polyphony Digital unter den gestrengen Augen von Entwicklungschef Kazunori Yamauchi weiterhin fleißig gewerkelt und gefeilt. Aufgefallen sind uns bislang das einen Tick direktere und daraus resultierend noch dynamischer wirkende Fahrverhalten. Die Spielgeschwindigkeit scheint leicht erhöht, dafür bauen sich weit entfernte Objekte am Ende einer langen Geraden etwas später auf - ver-

schmerzbar! Auch wenn auf der Messe wie üblich ohrenbetäubender Lärm unsere Trommelfelle permanent malträtierte, können wir dank am Monitor angeschlossenen Kopfhörer die von Yamauchi-san angekündigten akustischen Verbesserungen definitiv bestätigen. Von nahezu jedem Auto wurde der Original-Sound gesampelt und ins Spiel implementiert, optimale Voraussetzungen für eine authentische Geräuschkulisse also. Unterstützen wird Gran Turismo 2 die im September erscheinende PocketStation, in wenigen Sekunden ist der gesamte Fuhrpark von Station zu Station transferiert oder wechseln einzelne Fahrzeuge den Besitzer, weitere Funktionen sind in Planung. Bleiben die

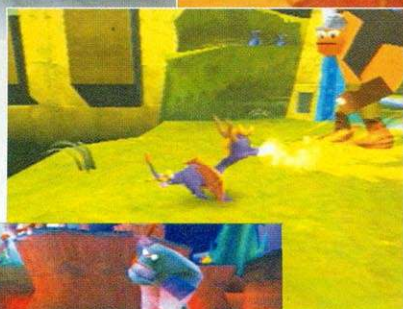
bangen Fragen zum vorläufigen Schluß, in welcher Form sich der Story-Modus präsentieren wird und ob Yamauchis übertrieben scheinende Prognose von einem Jahr Durchspielzeit auch nur im entferntesten der Wahrheit entspricht? Wir bleiben den GT-Rennern am Heck!



Genre Rennspiel
Spieler 1-2
Hersteller SCEI

Entwickler Polyphony Digital
Erhältlich ab 4. Quartal

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



Spyro 2

Eines der Highlights des Sony Standes war mit Sicherheit Spyro 2. An vier, zu einem Viereck zusammengestellten, Reiseschränken hatten Interessierte die Möglichkeit, in die neuen Abenteuer des kleinen Drachens reinzuschmecken und ihn durch die neuen Level zu steuern.

Spyro 2 beginnt dort, wo der Vorgänger abschloß. Gnasty Gnorc ist besiegt, der kleine Spyro wird bei seiner Ankunft in der Artisan World wie ein Held gefeiert und darf sich zur Belohnung an der Drachenküste entspannen und von den Strapazen seines Abenteuers erholen. Leider erreicht er seinen Urlaubsort nicht, denn widrige Umstände führen zu einer Panne am Transporter Tor und Spyro findet sich in der fremden Welt Avalars wieder. Während er noch die Umgebung erkundet und nach einer Möglichkeit zur Rückkehr Ausschau hält, erfährt er, daß die Bewohner dieser Welt von einem bösen Magier geknechtet und aus ihren Häusern geworfen wurden. Keine

Frage, daß der Naseweis den armen Leuten hilft.

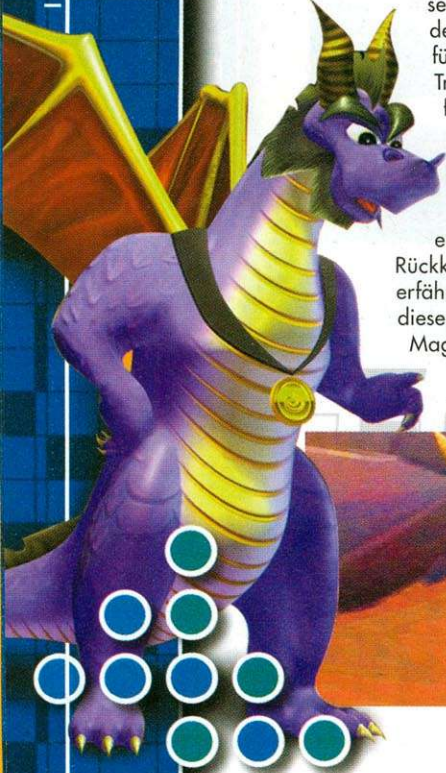
Mit dem Drachen Spyro und seiner Vorgeschichte enden aber die Gemeinsamkeiten der beiden Spiele auch schon. Laut Ted Price, Präsident von Insomniac Games soll Spyro 2 noch größer und vor allem adventurelastiger werden. Sein Weiterkommen wird nicht mehr von der Anzahl der eingesammelten Edelsteine abhängen, sondern von der Erfüllung bestimmter Aufgaben, die ihm in jedem Level gestellt werden. Spyro wird sich mit einzelnen Bewohnern Avalars unterhalten können und von ihnen neue Fähigkeiten - unter anderem Schwimmen - erlernen oder Hinweise und Gegenstände erhalten, die ihm neue Bereiche einer Welt öffnen und die er für das erfolgreiche Absch-



ließen seines Abenteuers dringend benötigt. Dadurch wird Spyro 2 nicht nur geographisch größer, sondern auch in den Möglichkeiten, die dem kleinen Drachen zur Verfügung stehen.

Auf der technischen Seite kündigte Insomniac für Spyro eine überarbeitete, leistungsfähigere Grafik Engine an. Als Beispiel wurde genannt, daß Wassereffekte zu sehen sein werden. Die KI der im Spiel handelnden Charaktere wird ebenfalls verbessert, um sie den neuen Erfordernissen des Spiels anzupassen.

Insomniac Games Absichten sind klar und wurden von Ted Price klar umrissen. Sie wollen kein bloßes Sequel, welches das alte Konzept neu verwurstet, sondern ein komplett neues Spiel schaffen. Der Name jedenfalls steht noch nicht endgültig fest. Spyro 2 ist nur ein Arbeitstitel.





Tiny Tank

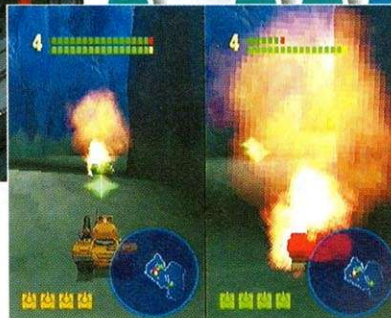


Der Rüstungsgigant SenTrax steckt in einer Krise: kein Mensch will mehr Krieg führen. Doch die Führung des Konzerns hat einen genialen Plan. Sie erfinden Tiny Tank, den putzigen Panzer, um den systematischen Ausrottung der menschlichen Rasse. Der Anführer der Maschinen, der fürchterliche MuTank weiß um die Gefahr, die der kleine Tiny Tank für ihn bedeutet, und zieht ihn kurzerhand aus dem Verkehr. 100 Jahre nach dem Ausbruch des Robot-Krieges erhebt sich Tiny, dank seiner Nanometalhülle und der Auto-Repair-Funktion, die immerhin ein Jahrhundert gebraucht hat, um ihn zusammenzuflicken, wieder aus der Asche. Mit Hilfe seines Spy-Satelliten OBE macht er sich auf, um die letzten überlebenden Menschen aus der Tyrannei des MuTank und seiner Robotarmee zu befreien.

Das erste Einsatzziel des kleinen Panzers ist die Zerstörung eines Außenpostens der Robotarmee, in der sich einer von MuTanks Oberbefehlshabern versteckt. Bevor er jedoch in die Base gelangen kann, muß er zuvor die Sicherheitstürme und die Wachrobo-



Ein gigantischer Ventilator versperrt den Weg. Um daran vorbeizukommen, muß der Spieler erst die Energieversorgung lahmlegen.



ter aus dem Weg räumen. Sobald einer der Gegner mit Tinys Boardkanone ausgeschaltet ist, hinterläßt er entweder ein Stück Nanometal (erhöht die Panzerung), ein paar Positronic Chips (verbessert die Zielgenauigkeit) oder eine Extrawaffe. Bis zu vier Zusatzwaffen, wie z.B. Raketen, Mörser, oder Frostkanonen, kann man an Tinys Rumpf anbauen, wobei zwei stets nach hinten ausgerichtet sind. Besonders effektiv sind die Teeny Weeny Tanks (kleine Panzer), die Tiny als Angriffs- und Verteidigungsdrohnen dienen. 25 verschiedene Robotgegner warten auf den tapferen kleinen Panzer auf seinem Weg durch staubige Täler, verschüttete Tunnelsysteme, brodelnde Lavabecken und minenverseuchte Wüsten.

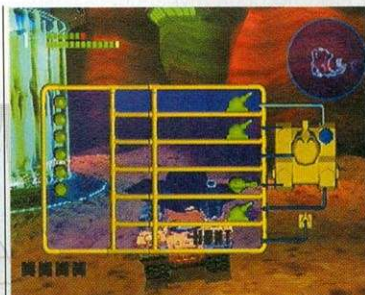
Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen wird Tiny Tank nicht nur beide Analog-Sticks gleichzeitig, sondern auch die L3 und R3 Buttons unterstützen. Mit dem linken Stick steuert man Tiny selbst und läßt ihn mit Hilfe kleiner

Raketendüsen springen und mit dem rechten dreht man den Turm, sieht sich um und feuert die Waffen ab. Seine restlichen Funktionen, wie etwa das Rollen nach beiden Seiten, werden von dem Spieler bequem über die Shoulder-Buttons ausgeführt. Das Besondere an Tiny Tank ist sicherlich sein loses Mundwerk. Bereits im Intro flucht er bei den Dreharbeiten des SenTrax-Werbespots dermaßen rabiat, daß sogar ein Piepstön darüber eingespielt wurde. Im Spiel verhält er sich da kaum anders. Jodelnd und grölend vor lauter Zerstörungsfreude wälzt Tiny durch die Landschaft und verspottet seine angeschlagenen Gegner.

Tiny Tank wird leider erst ab September über die PlayStation rollen. Bis dahin müssen sich alle Freunde des gepflegten Kriegsspiels, das aufgrund der lustigen Sprüche und der groovigen Musik in dieser Form noch nicht dagewesen ist, noch etwas gedulden.



Nachdem man den Endboß entsorgt hat, darf sich Tiny seinen großen Sherifftut aufsetzen.



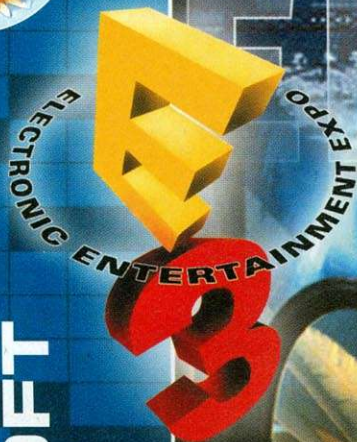
Im Waffensetup kann die Position und die Energieversorgung sämtlicher Kanonen festgelegt werden.



GenreShoot'em up
Spieler1-2
HerstellerSCEA

EntwicklerMGM Interactive, AndNow LLC
Erhältlich abSeptember '99

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



Final Fantasy VIII



Auf ihrem eigenen Stand stellte Square aber auch einige weitere Titel vor. **Final Fantasy Anthology**, das neben Final Fantasy V & VI Bonus-CGI-Material von bestechender Qualität beinhaltet, soll im November auf den amerikanischen Markt kommen, **Chocobo Racing** (vgl. TestScreen in play 05/99) ebenfalls. Das RPG **Chocobo's Dungeon 2**, das in Japan unter dem Titel Chocobo's Mysterious Dungeon 2 erschienen ist, soll im Dezember veröffentlicht werden, **SaGa Frontier II** hingegen erst Anfang 2000. Das in



Final Fantasy Anthology



SaGa Frontier II



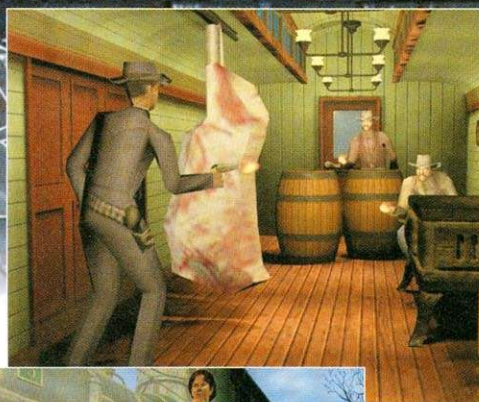
Chocobo's Dungeon 2

Zusammenarbeit mit Namco und Dream Factory entstandene Prügelspiel **Ehrgeiz** (vgl. TestScreen in play 02/99) ist in den USA bereits erhältlich. Darüber hinaus zeigte Square erstmals Videoclips von **Parasite Eve 2**.

Jun Iwasaki, President & CEO von Square Electronic Arts, bestätigte auf der E3-Messe außerdem, daß Square über Entwicklungssets der neuen PlayStation verfügt und bereits die Arbeit an ersten diesbezüglichen Projekten aufgenommen hat. **Final Fantasy IX** befindet sich ebenfalls in der Entwicklung. Für welche Hardwareplattform der neunte Teil erscheinen soll, ließ Jun Iwasaki aber noch offen.

Für den europäischen Markt übernimmt weiterhin Sony Computer Entertainment Europe die Distribution. Final Fantasy VIII und SaGa Frontier II sind noch für Ende dieses Jahres als PAL-Versionen geplant, „einige weitere ausgewählte Titel“ sollen etwas später folgen.



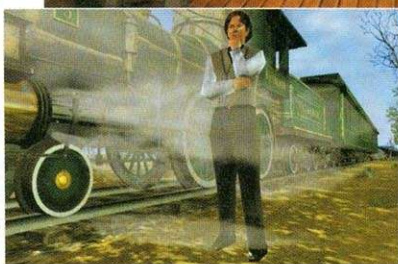


Dukes of Hazzard

Zügen auf der gerade fertiggestellten transkontinentalen Eisenbahnlinie. Noch seltsamer ist die Tatsache, daß die Waggons praktisch aus dem Nichts wieder auftauchen. Die weitere Handlung baut sich aus einer Art Indiana Jones plus Akte X-Mixtur auf. Ähnlich der Resident Evil-Spiele erkundet man in der PlayStation-Umsetzung vor pregerenderten Hintergründen die Geheimnisse des Wilden Westens. In einer völlig anderen Zeitepoche, aber nicht weniger wild, wird es bei den **Dukes of Hazzard** zugehen. Die bei uns unter dem Namen „Ein Duke kommt selten allein“ bekannte TV-

Serie wird trotz ihres Alters (1979-1985) als Videospiel erscheinen. Ähnlich Vigilante 8 rast man in einer 3D-Umgebung herum, welche das bunte Treiben Hazzard Countys nachempfinden soll. In 26 Missionen trifft man auf Onkel Jesses Pick-Up Truck oder auch auf Sheriff Roscos Polizeiwagen. Am Steuer des berühmten Dodge Chargers (dem General!) geraten die Polygon-Duke-Boys in dieselben stuntgeladenen Szenarios, welche die Serie so beliebt machten.

SOUTHPEAK



Wild Wild West

Einer der großen Blockbuster in diesem Jahr wird mit Sicherheit **Wild Wild West** werden. Die Geschichte spielt, wie man unschwer dem Titel entnehmen kann, in der Zeit der Revolverhelden und Saloons. Will Smith erkundet in der Rolle des Agenten James West das mysteriöse Verschwinden von ganzen



UNSER
SERVICE
IHR
VORTEIL

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr
- + Sa. 08.30-14.00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- + Ab 150,00 DM keine Portokosten
- + kein Club

KNALLERPREISE

RGB KABEL

-> 8,99 DM

RGB+AUDIO

-> 11,99 DM

LINK KABEL

-> 8,99 DM

PAD VERL.

-> 8,99 DM

PANTHER

-> 39,99 DM

PORTOKOSTEN:

Bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland 30,00 DM)

Bei Vorkasse 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 20,00 DM Pauschal

POWERWARE

LÖSUNGHEFTE 14,80 DM JE HEFT:

Abe's Oddysee
Akui - The Heartless
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1+2
Batman & Robin
Blazing Dragons
Blaze & Blade
Breath of Fire 3
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1+2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Granstream Saga
Hard Edge
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Guardians Crusade

Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Medi Evil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman & Gex3D
Resident Evil 1
Riven
Spawn
Silent Hill
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Mole
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2
Vandal Hearts
Vandal Arms
Warhammer: Dark
X-Com: Terror...
Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)
Colony Wars 2 (24,99)
Com. & Cong. 1+2 (19,95)
Metal Gear Sol. (19,95)
Tekken 3 (24,99)
Tomb Raider 1 (19,95)

Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Resident Evil kompl. (19,95)
Ridge Racer 4 (24,99)
Zelda 64 (24,99)
Kompletteste anfordern!

Unkomprimierte Speicherkarten

2MB 19,99 DM

4MB 29,99 DM

8MB 39,99 DM

BOOTMASTER IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN

Der BOOTMASTER ermöglicht Ihnen das Abspielen von Importen

OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungs SLOT der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. B. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch

Kaufen Sie das Original! Nur echt mit diesem Aufkleber->

49,99 DM

STOP

BOOT MASTER INSIDE

MODCHIP

NEU! Mit diesem Qualitäts-Modchip können Sie ALLE Importspele abspielen.

Durch die neue "IQ" Technologie laufen auch FINAL FANTASY 8 oder SILENT HILL!

TOP PREIS: 10,00 DM

AB 5 STK. 7,90 DM

AB 15 STK. 5,50 DM

AB 50 STK. 4,90 DM

MODPLATINE

F. IMPORTE

Die günstigste Alternative ohne "Stealth" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG!

4,99 DM

MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen zu TOP PREISEN:

1MB 5,00 DM

8MB 24,99 DM

24MB 39,99 DM

72MB 74,99 DM

8,24,72MB mit LCD Display

Unkomprimierte Speicherkarten

2MB 19,99 DM

4MB 29,99 DM

8MB 39,99 DM

TRANSPARENT CASE

Der Hammer für Ihre PlayStation Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine

49,99 DM

TIP! Bei uns MIT Anleitung!

ACTION FIGUREN

+ verschiedene Serien

+ Katalog anfordern

+ Links: Metal Gear Solid

34,99 DM JE FIGUR

04131/850620

CDG MEDIA - STÖTERGEGESTA 36 - 91339 LÜNBURG

www.gamecentral.de

04131/850610

739,00 DM

CONTROLLER

DUAL TWIN SHOCK 29,99 DM

SONY DUAL SHOCK 44,99 DM

STANDARD JOYPAD 9,99 DM

X-PLORDER PRO

Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in Deutsch!

739,00 DM

TAKE 2
INTERACTIVE

Take 2 Interactive hatte zwar einen sehr großen Stand auf der Messe, aber im Grunde wenig wirklich neue Produkte für die PlayStation zu zeigen. *Earthworm Jim 3D*, *Railroad Tycoon II* und *Spec Ops* wurden bereits auf der letzten E3 Show in Atlanta angekündigt, die PlayStation-Versionen der beiden letzten Titel glänzten jedoch durch Abwesenheit.

Die beiden Highlights, **GTA 2** von DMA Design und **Thrasher Skate and Destroy** von Z-Axis, waren jedoch in spielbarer Form zu finden, auch wenn man sich, um DMA Designs Sequel zu ihrer Crime Sim sehen zu wollen, in eine vom allgemeinen Messetrubel abgeschiedene Kabine zurückziehen mußte. Öffentlich wurde GTA 2 nicht gezeigt. Der Producer von Rockstar Games und der Lead Programmer von DMA Design erklärten sich jedoch gerne dazu bereit, das Sequel in allen Details zu erläutern.

GTA 2 verwendet allen kursierenden Gerüchten zum Trotz keine 3D-Engine, sondern weiterhin die Vogelperspektive des ersten Teils. DMA Design hat jedoch inzwischen dazugelernt. Nicht nur das Gameplay, auch die Grafik sollte stimmen. Und so finden sich im Sequel deutlich mehr Licht- und Schatteneffekte, aufwendigere Animationen und detailliertere Straßenzüge. In der PC-Version wohlgeordnet, denn die Fassung für die PlayStation befindet sich laut den Entwicklern noch in einem zu frühen Stadium, als daß man sie der Öffentlichkeit zeigen möchte.

In GTA 2 werden insgesamt sechs Gangs um die Vorherrschaft in den Straßen kämpfen, und Ihr wollt natürlich ein Stück von dem Kuchen abhaben. Also empfiehlt es sich, die Gangs untereinander auszuspielen und einen richtigen Bandenkrieg zu entfachen.

Die Polizei, das FBI und die Armee sehen diesem Treiben aber nicht tatenlos zu. GTA 2 soll im Oktober erscheinen.

Thrasher Skate and Destroy, das in Zusammenarbeit mit dem Skateboardmagazin Thrasher entsteht, ist wohl als Antwort auf Activisions Tony Hawk's Pro Skater zu verstehen. Die 15 Level sind nämlich ebenfalls in 3D gehalten, d.h. der Spieler kann sich mit seinem Skateboard völlig frei im Areal bewegen.

Das Ziel: Trainiert ohne Ende, findet einen Sponsor, geht ins Profilager und erscheint viermal auf die Titelseite des Thrasher-Magazins, um zum Skater of the Year gekürt zu werden! Soweit zum Story Mode. Thrasher Skate and Destroy wartet jedoch auch mit sechs Multi Player-Spielen auf. Hier gilt es z.B., das letzte Manöver des Kontrahenten nachzuspielen oder einen Kurs mit fünf Hindernissen zu bewältigen. Zu den weiteren Spielen zählen ein Skate-cathalon, in dem u.a. der weiteste Sprung bewertet wird, Long Program, ein Zwei-Minuten-Kopf-an-Kopf-Rennen, und Sick Fix, in dem es auf den spektakulärsten Crash ankommt.

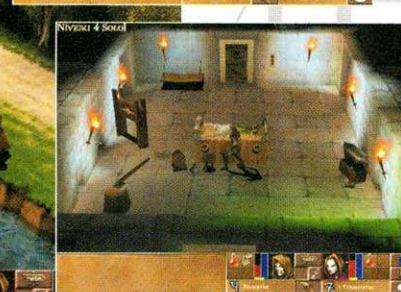
Das Action-RPG **Darkstone** erscheint in den Vereinigten Staaten ebenfalls über Take 2 Interactive. Delphine hat sich für dieses Projekt sehr ehrgeizige Ziele gesetzt: 32 per Zufallsgenerator kre-



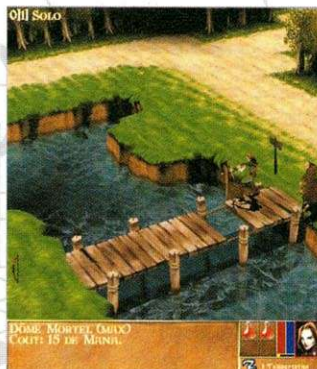
Grand Theft Auto 1

erte Level, acht aus vier Kästen stammende spielbare Charaktere, ein Zwei-Spieler Cooperative Mode, und Dutzende von Waffen und Zaubersprüchen. In Europa erscheint Darkstone allerdings via Electronic Arts.

Take 2 Interactive distribuiert darüber hinaus Red Storm Entertainments PlayStation-Produkte in Europa, darunter **Tom Clancy's Rainbow Six** von Rebellion und **Aironauts** von den Red Lemon Studios.



Darkstone (PC-Shots)



ENTRAINAME



Aironauts



In den Trainingsmissionen erlernt man den Umgang mit den Waffen.



Nach einer Mission erhält man die Möglichkeit, sein Schiff upzugraden.

verknackte Gauner, um ihre Freiheit kämpfen. Ausgerüstet mit düsengetriebenen Gleitern müssen sie an lebensgefährlichen Spielen teilnehmen, die natürlich im Fernsehen übertragen werden. Als Schauplatz für diese Gladiatorenkämpfe dienen unter anderem verlassene Bohrsinseln oder radioaktiv verseuchte Kernkraftwerke. Um eine Flucht der gemeingefährlichen Meute zu verhindern, sind alle sieben Arenen von einer gigantischen Energiekuppel umgeben, die niemand auf der Welt zu durchbrechen vermag.

Ihr schlüpft in die Rolle eines der acht anwählbaren Aironauten und müßt Euer Geschick im Umgang mit den Gleitern in über 60 Level unter Beweis stellen. Zwölf kleine Trainingsmissionen erleichtern dabei den Einstieg. Der Umgang mit den Bordwaffen

wie auch komplexe Flugmanöver werden hier ausführlich erklärt. Zu den später gestellten Aufgaben gehört das Durchfliegen einer vorgegebenen Anzahl von Ringen, das Zerstören von Bomben, Minen, und automatischen Verteidigungsdrohnen. Auch das ein oder andere Wettrennen mit einem Mitspieler steht auf dem Programm. Neben der Standardkanone könnt Ihr Eure Gleiter auch mit Raketen und anderen Spezialwaffen ausrüsten, die in herumstehenden Kisten versteckt sind. Nach vier erfolgreich beendeten Runden steht Ihr einem Gefängniswärter in einem Duell gegenüber. Das Ziel dieser Stages ist schnell erklärt: Schießt ihn ab, bevor er Euch ins Jenseits befördert. Ist der Wärter erledigt, geht's ab zur nächsten Arena. Zwischendurch habt Ihr jedoch die Möglichkeit, Euren Gleiter in puncto Bewaffnung und Flugeigenschaften aufzurüsten. Sämtliche zerstörten Objekte hinterlassen eine bestimmte Anzahl an Flügeln, die Ihr auf sammeln müßt. Je mehr Flügel Ihr in den Stages sammelt, desto mehr Punkte könnt Ihr auf die Kategorien Energie, Rüstung, Geschwindigkeit und Waffen aufteilen und damit Euer Fluggerät aufwerten.



Genre Shooter
Spieler 1
Hersteller Take 2 Interactive

Entwickler Red Lemon Studios
Testmuster Take 2 Interactive
Erhältlich ab August



identischen Handlung basiert. In ferner Zukunft schreit die Menschheit nach immer verrückteren Unterhaltungsmöglichkeiten. Der Fernsehsender S.K.P.T.V. hat deshalb eine Sendung ins Leben gerufen, in der die Aironauts, ebenfalls lebenslänglich

ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
EXPO

THQ



Motocross featuring Ricky Carmichael



Der erste Blick bei THQ galt natürlich aus aktuellem Anlaß den Spielen von LucasArts. Diese befanden sich jedoch, etwas abgelegener vom Haupttumult, in einem separaten Raum. Unter strengster Aufsicht von Wachpersonal wurde wirklich nur denen Einlaß gewährt, die eine entsprechende Einladung vorweisen konnten. Im Inneren präsentierte man uns die beiden ersehnten **Star Wars: Episode 1** Titel, die aus unverständlichen Gründen hier erst im September erscheinen sollen. Das Action-Adventure „**Die dunkle Bedrohung**“ läßt den Spieler die original Handlung des Films nachspielen. Als Obi Wan Kenobi versucht man so mit Lichtschwert und Jedikräften den Intrigen der Föderation auf den Grund zu gehen. Aus einer fast schon Vogelperspektive steuert man den Helden durch vielerlei 3D-Level, die allesamt der original Zelluloidvorlage entnommen sind. Begleitet wird das ganze selbstredend mit

den neuen Ohrwürmern des Episode 1 Soundtracks. Wesentlich vielversprechender sah jedoch der **Episode 1 Racer** aus. Basierend auf dem Pod-Rennen der Kinovorlage steuert man als Anakin Skywalker oder in Form einer anderen Kreatur des Star Wars Universums die modernen „Quadrigas“. Sollte die PlayStation-Version dieselben Qualitäten wie die PC- oder N64-Fassung besitzen, können wir uns auf einen Hochgeschwindigkeitsrausch der Sonderklasse gefaßt machen, der wipeOut und Konsorten bereits an der Startlinie stehen läßt. Wenig PlayStation-Neuigkeiten gab es leider von **Indiana Jones und der Turm von Babel**. In der gezeigten PC-Fassung konnte man aber bereits deutlich erkennen, daß die populäre Lara Croft eben doch nur ein Abklatsch vom „Original“ ist.

Am THQ-Stand selbst konnten wir das schon fast in Vergessenheit geratene **Shaolin** in einer neuen Version bewundern. Ähnlich Activisions Wu-Tang befindet man sich hier stets zu viert in einer Kampfarena und prügelt sich nach allen Regeln der Kunst. Ein interessantes Feature ist jedoch, daß jeder Charakter die Wahl aus 8 unterschiedlichen Kampfstile treffen kann, die vom klassischen Kung-Fu, über Karate, bis hin zu Bruce Lees Jeet Kun Do reichen. Die Motorradsimulation **Castrol Honda** befand sich noch in einem sehr frühen Stadium der Entwicklung und läßt vielleicht auf einen Konkurrenten zu Electronic Arts Superbike



Danger Girl





Star Wars Racer

Ein besonderes Schmankerl hat THQ vor allem mit dem von FunCom entwickelten **MotoCross featuring Ricky Carmichael** an Land gezogen. Das am Stand angespielte Demo ließ sich hervorragend steuern und vermittelte die ganze energische Ausstrahlung dieses Sports. Aggressive Zwei-Takter reißen mit ihren Stollen tiefe Gräben in das Erdreich, wenn sie die grafisch sehr schön gezeichneten Kurse umpflügen.

Endlich scheint auch der Motorensound nicht nur als Nebensache abgetan worden sein, denn das giftige Röcheln der Geländemaschinen unterstreicht perfekt die Action.



Shaolin

hoffen. Wie zu erwarten, ließ der Nachfolger zu dem sehr erfolgreichen **Rugrats** nicht lange warten. Im neuen Abenteuer der kleinen Hosenscheißer werden noch mehr Mini-Games und viele andere neue Features enthalten sein. N-Space wird für THQ die Comic-Lizenz **Danger Girl** umsetzen. Danger Girl ist die Bezeichnung einer ausschließlich mit weiblichen Agenten besetzten Spionageagentur, die sich auf Anti-Terror-Einsätze spezialisiert hat. Die im sonnigen Florida sitzenden Entwickler zeigten bereits in Duke Nukem: Time to Kill ihr Können und wollen auch bei den tatkräftigen Frauenzimmern eine ähnliche Spielmechanik einsetzen.

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 Race 119,90
- Bio Freaks 99,90
- Body Harvest 77,70
- Castelania 64 119,90
- Extreme G 2 77,70
- F1 Racing Simulation 109,90
- RFA '98 49,90
- Fighters Destiny 49,90
- Forsaken 49,90
- Mario Party 89,90
- Micromachines 64 99,90
- Mission: Impossible 79,90

Playstation

- Akuiji - The Heartless 89,90
- Apocalypse 89,90
- Asterix 99,90
- Bio Freaks 59,90
- Bloody Roar 2 89,90
- Bombberman Fantasy Race 89,90
- Bust A Move 4 79,90
- Castrol Honda Superbike 89,90
- Civilization 2 89,90
- Construtor 59,90
- Diablo 59,90

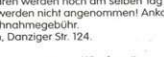


89,90

- Driver 89,90
- F1 Racing Simulation 89,90
- Grand Theft Auto-London 49,90
- Guardian's Crusade 89,90
- Hard Edge 49,90
- Heart of Darkness 49,90
- Jersey Devil 39,90
- Kensel 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



ab 89,90



ab 89,90

Playstation

- Riven 69,90
- Soul Reaver 99,90
- Street Skelter 89,90
- Superstar Soccer '98 89,90
- Swing 89,90
- Tai-Fu 89,90

UEFA Championsleague 99,90

Versus -Vs- 39,90



89,90

Virus 89,90

Warzone 2100 89,90

WWF Attitude auf Anf. 89,90

X-Files The Game 89,90

PSX Umbauchip NO COPY 14,90 DM

Antennenkabel 29,90

Control Pad 17,90

Double-Shock Pad 35,00

Lenkrod ab 99,90

Memory Card 1Meg 15,00

Memory Card 8Meg 29,90

Memory Card 72Meg 79,90

Remote Station 79,90

RGB-Kabel 89,90

Xploder Version 2.0 99,90

Dreamcast

- Dreamcast Grundgerätab 499,90
- Lenkrod + Sega Rally 2 249,90
- Memory Card ab 79,90
- RGB-Kabel 39,90
- VGA-Box 159,90



89,90

Bugger Heat 129,90

Daytona 2 129,90

Expendable 129,90

Evolution 99,90

Gaunt Slam 139,90

Godzilla Generations 79,90

Incoming 39,90

Pen Pen Triathlon 99,90

Power Stone 129,90

Psychic Force 2012 129,90

Puyo Puyo 4 129,90

Redline Racer 119,90

SEGA Rally 2 129,90

Sengoku Turb 129,90

Seventh Cross 139,90

Super Speed Racing 129,90

Tetris 4D 79,90

Virtua Fighter 3 129,90

Cyberia (US)

- Earthworm Jim 2 (US)
- Ghen War
- Johnny Bazooka
- NHL '97
- Olympic Soccer
- Sega Rally (US)
- Skuller Warrior (US)
- Soccer Strike (US)
- Starfighter 8000
- TIT!
- X-Men Children of Atom (US)



39,90 DM

Manga-Video



Akira 39,90

Big Wars 39,90

Bubblegum Crisis Vol. 1-4 je 49,90

Devil Hunter Yoko Vol. 1+2 je 49,90

El Hazard Vol. 1-3 je 39,90

Final Fantasy Vol. 1+2 je 49,90

Ghost in the Shell 39,90

Gun Smith Cats Vol. 1-3 je 39,90

Moldiver Vol. 1-3 je 39,90

Neogenesis Evangelion Box 2 79,90

Okami Vol. 1 59,90

OTAKU-Dokumentation 39,90

Record of Lodoss War Vol. 1-4 je 49,90

Riding Bean 39,90

Div. Sailor Moon ab 19,90

Streetfighter-Die Serie Box 3+4 je 59,90

Streetfighter-Die Serie Vol. 1-3 je 49,90

Tekken 39,90

The Hakkenden Vol. 1-4 je 49,90



Action Figuren je 34,90 DM



- Action Figuren wie:
- Crash Bandicoot 3 34,90
- Tekken 3-Jim Kazama 34,90
- Duke Nukem-Pigcop 34,90
- Metal Gear-Ninja 34,90
- Quake 2-Athena 34,90
- Turok 2 39,90
- Resident Evil 2-William 34,90
- Tekken 3-Hellhachi 34,90
- Tekken 3-Yoshimitsu 34,90
- Metal Gear-Snake 34,90
- Quake 2-Marine Major 34,90
- Duke Nukem-Duke 34,90

weitere auf Anfrage

Soundtracks wie z. B.



Final Fantasy Tactics 89,90

Final Fantasy VIII 99,90

Final Fantasy VII-Reunion 59,90

Parasite Eve 79,90

Resident Evil 1+2 je 39,90

Sailor Moon Soundtracks ab 59,90

Xenogears 89,90

GAME BOY COLOR

- Godzilla 59,90
- Scream 2 59,90
- Lethal Weapon 4 59,90
- Armageddon 59,90
- Siege 59,90
- Small Soldiers - Gold Edition 79,90
- Der Schakal 64,90
- Game Boy Color 149,90
- Schlümpfe 59,90
- Turok 2 59,90
- Zelda 59,90

Lösungsbücher

- Abe's Exodus 24,80
- Akuiji - The Heartless 9,95
- Alundra 14,80
- Atlantis-Safebreaker 9,95
- Baphomet's Fluch 1+2 9,95
- Blaze & Blade 14,80
- Breath of Fire 3 14,80
- Cosper 9,95
- Command & Conquer 1+2 je 9,95
- Diablo 9,95
- Discworld 1+2 9,95
- Ehrgeiz (US) 34,90

Final Fantasy VII 14,80

Gex 2 + Rayman 9,95

Heart of Darkness 9,95

Legacy of Kain 9,95

Medi Evil 9,95

Mission: Impossible 9,95

Myst 9,95

Riven 9,95

Suikoden 9,95

Tekken Sammelband 1, 2 + 3 14,80

Tomb Raider 1, 2 und 3 je 9,95

Warhammer-Dark Orb 9,95

Wild Arms 9,95

Zelda 14,80

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr
Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nicht abgenommene Ware berechnen wir pauschal 20,00 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Einkauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.
Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124.
Ladenpreise können abweichen!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. A.



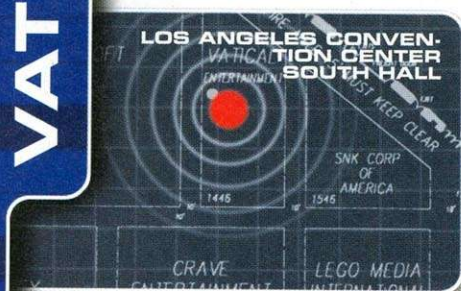
Zentrale
Danziger Str. 124
10407 Berlin

NEU! NEU! NEU! NEU!
AM ALEX
im Berlin Carre
Karl-Liebknecht-Str. 13
NEU! NEU! NEU! NEU!

Unser "Freakshop"
Hans-Otto-Str. 24
10407 Berlin

VATICAL

Passend zu ihrem neuen Adventure **Carnivale** empfing Vatical Entertainment seine Besucher in einem kleinen Zirkuszelt. In Zusammenarbeit mit den Terraglyph-Studios, die sich für die Kinofilme *Alle Hunde kommen in den Himmel* oder *Däumelinchen* verantwortlich zeigten, entsteht ein spannendes



Iron Soldier

Cartoon-Abenteuer auf den Spuren von Tim Burtons *Nightmare before Christmas*. Ähnlich bunt wird es auch bei dem Grafik-Adventure **Toonstein** zugehen, um das sich jedoch noch die Schwaden der Verhüllung legen. Krazy Ivan war eines der ersten PlayStation Spiele überhaupt - es scheint jetzt einen Nachfolger gefunden zu haben. In **Iron Soldier** kämpft man in riesigen Battlemechs um Recht und Freiheit. Die Stahlkolosse walzen durch Echtzeit 3D-Landschaften und liefern sich grafisch üppige Feuerwechsel im Stile des alten

Psygnosis Titels. Ein weiteres Highlight stellt mit Sicherheit **Polaris SnoCross** 2000 dar. Ähnlich EA's *Sled Storm* tritt man auf getunten Schneemobilen zu haarsträubenden Rennen an. Bis wir allerdings wissen, wer die schöneren Spuren im Schnee hinterläßt, wird wohl noch einige Zeit vergehen.



Detonator Gauntlet

Nachdem nun der legendäre SEGA CD-Klassiker *Lunar Silver Star Story* doch noch für die PlayStation erschienen ist, konzentrieren sich die geschäftigen Köpfe von Working Designs bereits schon auf die Umsetzung des kürzlich in Japan erschienenen Nachfolgers **Lunar 2: Eternal Blue**. Trotz des erheblichen Alters dieses RPG-Oldti-



Lunar 2: Eternal Blue

mers sorgt vor allem die brillante Geschichte für ungetrübte Begeisterung. **Silhouette Mirage** hingegen wird ein farbenfrohes 2D-Jump'n Run mit vielen Comic-Charakteren und netter Storyline. Von Seiten des Gameplays erinner-



te der Titel ein wenig an den Vorzeit-Freak *Tombi*. Im Strategiebereich wird **Detonator Gauntlet** für spannende Mech-Kämpfe sorgen. In 56 frei rotierbaren 3D-Szenarios muß man, begleitet von einer dramatischen Geschichte, seinen Stahlkoloß à la *Xenogears* zum Sieg führen. Alle von Working Designs vorgestellten Titel sind im typischen Anime-Stil gehalten und begeistern mit minutenlangen FMV-Trickfilmen.



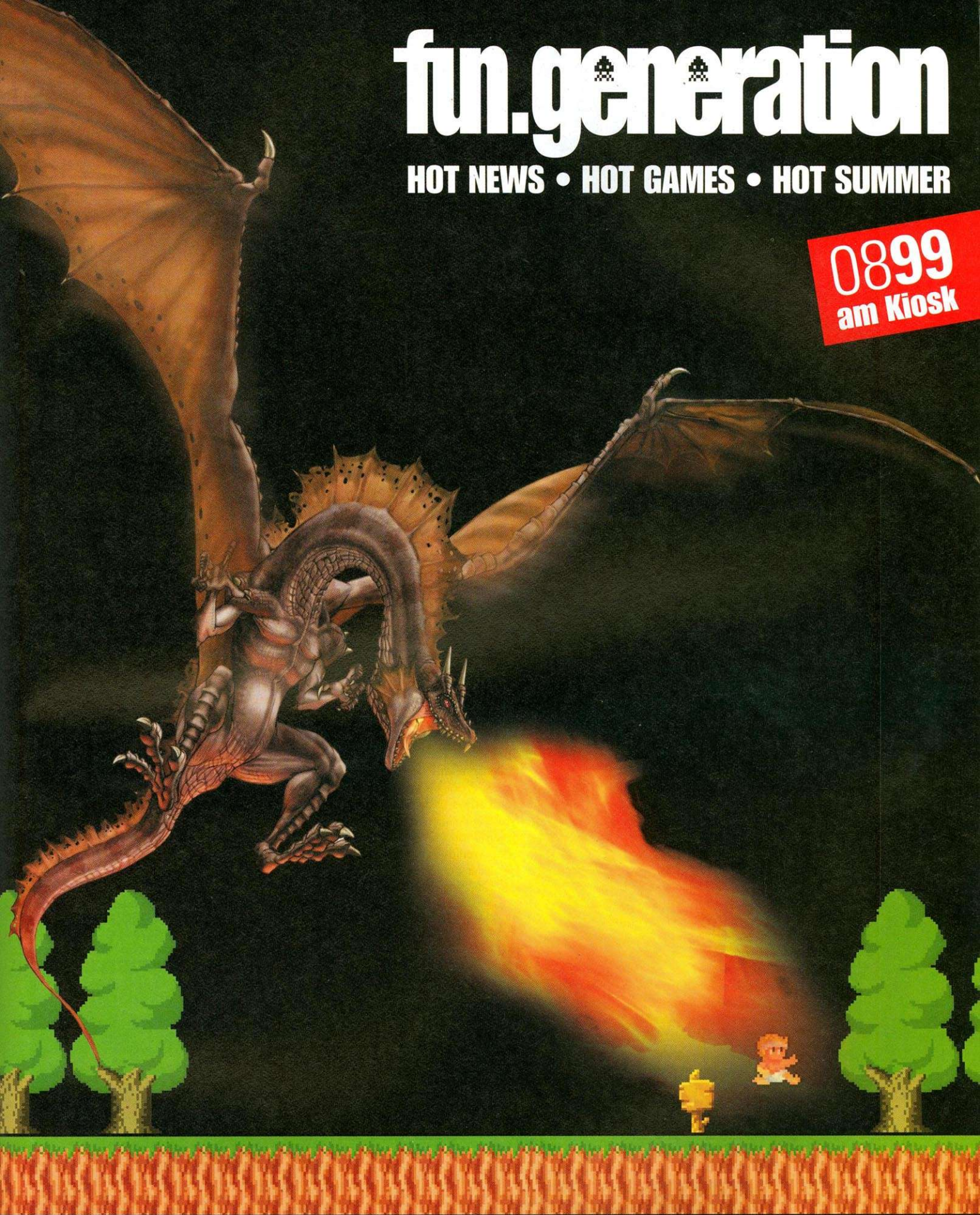
Silhouette Mirage



fun.generation

HOT NEWS • HOT GAMES • HOT SUMMER

0899
am Kiosk



fun.tastisch - über 100 Abenteuer & Rollenspiele für alle Systeme im Test

Silent Hill ■ Soulreaver ■ Jade Cocoon ■ Dragon Valor ■ Lunar Silver Star Story Complete ■
Shadow Madness ■ Shadowgate 64 ■ Arcatera ■ Star Ocean 2nd Story ■ u.v.m.

fun.generation das Fachmagazin für Videospiele und artverwandte Medien **spiele.lifestyle.kompetenz**



TEST

GREEN

play
PLAY STATION

Carmageddon



Titanium Angels

Einige Hersteller waren in diesem Jahr nicht so stark präsent oder hatten nur wenige Titel in der Pipeline. SNK zeigte beispielsweise nur in einem Running Demo erste Bilder von ihrem Grusel-Adventure **Koudelka**, welches in puncto Aufmachung und Atmosphäre frappierend an Silent Hill erinnert. Von der angekündigten Auferstehung Virgin Interactives war zumindest auf dieser Messe noch nichts spürbar. Erneut eine Ankündigung für Meister Perrys **Messiah**, das längst überfällige **Earthworm Jim 3D** und eine halbherzige Kajaksimulation war die Quintessenz dieses Besuchs. **Carmageddon**, das kontroverseste Rennspiel der letzten Jahre macht auf der PlayStation



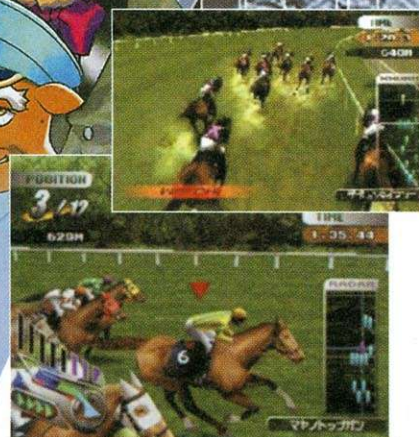
Koudelka



Thousand Arms

zumindest technisch einen hervorragenden Eindruck. Desweiteren hat SCl noch einige frühe Bilder des Action-Spektakels **Titanium Angels** gezeigt. Rollenspielfans freuen sich auf die neuen Produkte von Atlus. Mit **Thousand Arms** und **Tail Concerto** warten typische Anime-Abenteuer auf zahllose Spielstunden in düsteren Dungeons oder weitläufigen Landschaften. Ein Hersteller namens HOT B konnte lediglich eine Angelsimulation mit dem verheißungsvollen Namen **Black Bass** und **Blue Marlin** ankündigen. Scheinbar ist Cyberfishing ein echter Trend geworden - it's a strange world after all! Von TECMO gab es erste Bilder in Form eines selbstablaufenden Demos des 3D-Prüglers **Dead or Alive 2** zu bestaunen. Hochauflösende Kämpfer mit sehr geschmeidigen Animationen sorgten für offene Münder der Zuschauer. Spielerisch realisierbar wird das Ganze jedoch erst auf der nächsten PlayStation sein. Außerdem zeigte man **Monster Rancher 2**, bei dem

jetzt noch mehr Ungeheime gezüchtet werden dürfen und die sehr seltsame Pferde-Jockey-Simulation **Gallop Racer**. Auf einem kleinen vereinigten Stand in der Kentia-Hall gab es bei Fujimic ein weiteres Wildwasser-Game zu sehen, das



Gallop Racer



Monster Rancher 2

jedoch technisch noch in den Kinderschuhen steckt. Codemasters hatte in diesem Jahr im Prinzip keine brandneuen Titel in petto. **Prince Naseem Boxing** ist weiterhin auf unbestimmte Zeit verschoben und **No Fear Mountain Biking** wird voraussichtlich erst im Herbst erscheinen. Nur der neue **Football Manager**, der allerdings ohne offizielle Lizenz auskommen muß, wurde bei den relativ abgelegenen Engländern noch vorgeführt



TECMO, LTD. 1996, 1999

Dead or Alive 2

ENTERTAINMENT

In der Kentia Hall tummelten sich zahlreiche Anbieter mit teils innovativen oder sehr sinnlosen Hardware-Ergänzungen rund um die PlayStation. Allen voran natürlich die endlos vielen chinesischen Plagiate von bereits erhältlichen Controllern, Lenkrädern oder sonstigem Equipment.



Spaß auf dem elektrischen Stuhl

Modifizierte Bürostühle mit integriertem Lautsprechersystem wollen den Spieler noch mehr in die virtuelle Welt versetzen. Durch geschickt untergebrachte Subwoofer werden sogar kleine Force-Feedback Effekte

erzeugt, die am ganzen Körper zu spüren sind. Der Intensor von BSG Laboratories ist sogar für den Anschluß an Heimkinoanlagen geeignet, während Hunschers Battelchair optional mit einem heftigen 4-Kanal Verstärker ausgestattet werden kann. Der Effekt ist übrigens auf beiden Sitzgelegenheiten eher eine nette Spielerei als daß sie den Preis von fast 800 DM rechtfertigt.

„Controller“ierter Wahnsinn

Bis auf die bereits erwähnten chinesischen „Bootlegs“ gab es wenig neues zu sehen. Es ist auch zugegeben schwierig das Rad quasi neu zu erfinden. Bei Z-Products gab es den Play-Stick zu bewundern, der es ermöglicht verschiedene „Sticks“ auf ein herkömmliches Steuercross zu montieren, um eine direktere Kontrolle zu ermöglichen. Unter der Bezeichnung Tiltz kommt der erste Controller der seine Steuersignale analog zu den Bewegungen des Spielers umsetzt.

Den ersten Infrarot Controller mit Dual Shock Unterstützung gab es bei dem amerikanischen Hersteller Nuby zu sehen.



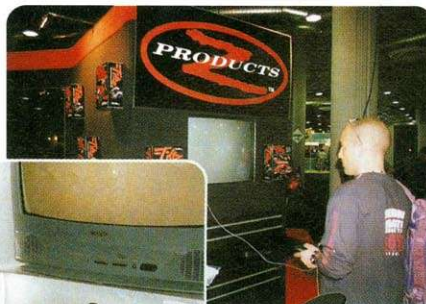
Everybody be cool!

Von der Hitze geplagte PlayStations der ersten Generation werden sich auf diese willkommene Abkühlung freuen. Nicht ganz ohne Nebengeräusche sorgt ein Ventilator im Inneren des Mini-Podestes für ein angenehmes Klima im Inneren der Konsole. Ob es allerdings wirklich den gewünschten Effekt mit sich bringt ist fraglich. Die Kombination der beiden Geräte sieht jedenfalls sehr interessant aus und läßt sich einem Unwissenden bestimmt als magisches Upgrade zur Turbo PlayStation Deluxe 4800 andrehen.



Garantierte Qualität

Am Sony-Stand konnte man die ganze Palette der bis jetzt erhältlichen Eingabegeräte bewundern, die von Sony selbst oder von anderen Herstellern mit einer entsprechenden Lizenz produziert wurden.



ZUBEHÖR



Chris Deering, der Präsident von Sony Computer Entertainment Europe, stellte sich am zweiten Tag der E3 Show im Rahmen einer Q&A Session den Fragen der Vertreter der Fach- und Publikums- presse. play unterhielt sich mit Chris Deering über die jünger werdende Zielgruppe, Sonys PDA, neue Projekte und die PlayStation 2.

Chris Deering absolvierte ein Studium am Boston College und der Harvard Business School. Seine Karriere in multinationalen Konzernen begann bei Gillette und McKinsley & Co., wo er sich auf Konsumgüter mit kurzen Verkaufszyklen spezialisierte. Als Vice President International Marketing sammelte er 1983 bei Atari seine ersten Erfahrungen in der Videospielerbranche. Seit 1985 gehörte Deering als Vizepräsident dem Sony-Vorstand an, 1990 wechselte er als geschäftsführender Vizepräsident zu der internationalen Division von Sony Columbia Pictures Home Video in New York und Los Angeles. Von dort übernahm er 1995 den Vorsitz von Sony Computer Entertainment Europe in London.

play: Erschließt die PlayStation immer mehr neue Zielgruppen?

Chris Deering: Kids unter zwölf Jahren stellen die am rasantesten wachsende Altersschicht dar. Dies mag man kaum glauben, nicht wahr? Der Anteil an weiblichen Spielern nimmt ebenfalls ständig zu. Fast 15% der Kundschaft ist weiblich, im ersten Jahr nach der Markteinführung der PlayStation waren es lediglich 5%. Jeder siebte aktive Spieler ist ein Mädchen oder eine Frau - die höchste Quote bei einer Videospielerkonsole. Dies ist für uns ein sehr positiver und ermutigender Trend. In den nächsten ein bis zwei Jahren werden Produkte auf den Markt kommen, die nicht bloß auch Mädchen ansprechen, sondern eigens für sie entwickelt wurden. Wir arbeiten diesbezüglich mit einigen sehr bekannten Firmen zusammen.

play: Das heißt, die jüngere Zielgruppe wird mehr angesprochen als bisher.

Chris Deering: Die jüngere Altersgruppe wächst zwar am schnellsten, die ältere wächst aber auch. Der ganze Markt wächst. Wir gehen von einer installierten Hardwarebasis von 18 Millionen installierten PAL-PlayStations aus. In Europa haben wir von Januar bis April etwa 35% mehr Geräte abgesetzt als im gleichen Vorjahreszeitraum.

play: Glauben Sie, daß die derzeitige PlayStation in Zukunft vor allen Dingen die Kids ansprechen wird, während die ältere Generation mehr auf die neue PlayStation abfährt?

Chris Deering: Neue Technologien üben natürlich einen nicht zu unterschätzenden Reiz aus. Sie sind jedoch in einem deutlich höheren Preissegment angesiedelt. Hardcore Gamer werden natürlich die neueste Technologie kaufen wollen, und durch die höhere Auflösung, die schönere Grafik und das schnellere Spielgefühl sicherlich nicht enttäuscht werden. Im Laufe der Zeit - wir gehen von einem Zeitrahmen von fünf

bis sechs Jahren aus - wird die neue PlayStation die momentane ablösen. Die augenblickliche Hardware ist einfach derartig weit verbreitet, daß es für die beteiligten Firmen wirtschaftlich Sinn macht sie auch weiterhin mit Software zu unterstützen. Die neue PlayStation wird abwärtskompatibel sein. Niemand, der sich das neue Gerät anschaffen möchte, ist gezwungen auf die Softwarebibliothek für die PlayStation 1 zu verzichten. Die neue PlayStation befindet sich aber noch in Vorbereitung. Es ist eigentlich zu früh bereits jetzt viel darüber zu erzählen.

play: Wann soll die Hardware veröffentlicht werden?

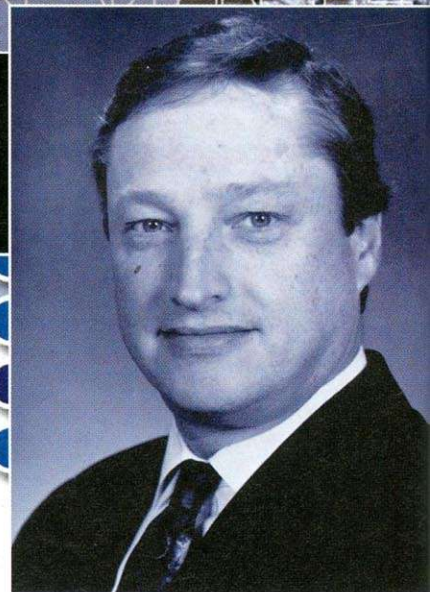
Chris Deering: Auf dem PlayStation Meeting 1999 in Tokio am 2. März kündigte Sony Computer Entertainment Inc. an, die neue Hardware im Winter 1999/2000 in Japan zu veröffentlichen. Herr Tokunaka, der damals Präsident von SCEI war, meinte, daß er die Hardware so bald wie möglich in den Handel bringen möchte, d.h. sobald sie fertig ist. Der genaue Zeitpunkt hängt aber auch von der Software ab.

play: Hat die neue PlayStation schon einen Namen?

Chris Deering: Es gibt noch keinen offiziellen Namen für die neue PlayStation, die meisten scheinen sich aber mit dem Namen „PlayStation 2“ angefreundet zu haben. Ich weiß es wirklich nicht. Die Zeit arbeitet für mich (lacht).

play: Glauben Sie nicht, daß sich die Entwicklergemeinde auf die neue PlayStation konzentrieren wird?

Chris Deering: Der Game Boy ist bereits seit vielen Jahren auf den Markt, und es erscheinen immer noch neue Spiele. Interaktive Unterhaltung ist ein Geschäft. Ein Teil des Geschäftes besteht darin, neue Technologien zu erforschen und die Meßlatte höher zu setzen. Ein Teil besteht aber auch darin, für einen breiten Massenmarkt neue Software zu entwickeln. Es gibt keine Anzeichen dafür, daß weniger Spiele für die PlayStation 1 erscheinen werden als es bisher der Fall war. Das Lineup



für Weihnachten 1999 ist umfangreicher als je zuvor, und aus unserer Sicht wird es auch Weihnachten 2000 so bleiben.

play: Was halten Sie von dem Messeauftritt Ihrer Mitbewerber, Herr Deering?

Chris Deering: Konkurrenz belebt das Geschäft. Wir alle sind heute hier auf der Messe und die Öffentlichkeit wartet gespannt darauf, welche Schritte wir wohl als nächstes unternehmen werden. Wir befinden uns zwar im Wettbewerb, aber wir stehen auch im Wettbewerb zu ganz anderen Dingen - Freizeitaktivitäten wie TV Shows, Tennis usw.

play: Weshalb wird die PocketStation nicht auf der Messe gezeigt?

Chris Deering: Die PocketStation ist bis dato nur in Japan erhältlich und wurde dort von den Konsumenten auch überaus positiv aufgenommen. Die Nachfrage ist höher als das Angebot. Wir kommen mit der Produktion unseres PDAs kaum nach. Als multinationaler Konzern haben wir uns dafür entschieden, uns mit der PocketStation vorerst auf den japanischen Markt zu konzentrieren. Sie wird entgegen bisherigen Erwartungen nicht so bald in den Vereinigten Staaten und in Europa auf den Markt kommen.

play: Welche Spiele erwarten uns als nächstes aus den Studios von Sony Computer Entertainment Europe in London und Cambridge?

Chris Deering: Cambridge arbeitet zur Zeit an MediEvil 2 und an einem Projekt mit dem Codenamen Mono Warrior. Es wird auch eines Tages ein Fußballspiel von SCEI geben, und noch eine Menge anderer Titel. Die ECTS ist aber der geeignetere Zeitpunkt, um über solche Dinge zu sprechen.

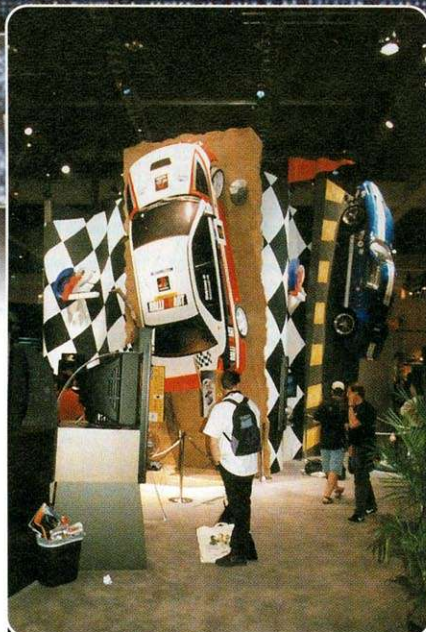
play: Vielen Dank für das Interview, Herr Deering.



RITAI



Nachdem nun auch das Star Wars Universum „LEGO-lized“ wurde, können wir uns über dieses Pad schon fast nicht mehr wundern.



Aus chronischem Platzmangel wurden die (übrigens echten) GT-Renner einfach an die Wand getackert.



Szenen wie sie sich nur auf einer E3 abspielen können (Teil 1): LEGO-Man und Pac-Man glauben an gemeinsame Eltern.



Die Schotten? Rocken!



Rekord: Final Fantasy VIII wurde bei drei unterschiedlichen Ausstellern präsentiert: Sony, Electronic Arts und Squaresoft.

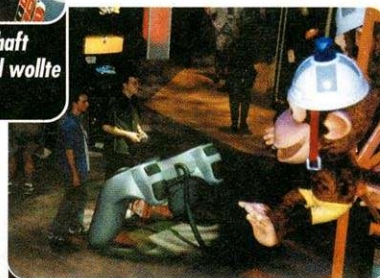
Schon am ersten Tag rückte eine Anwalt-Hunderschaft den Schöpfern des PSX-Emulators auf den Pelz und wollte die Räumung des Standes erzwingen. Vergeblich!



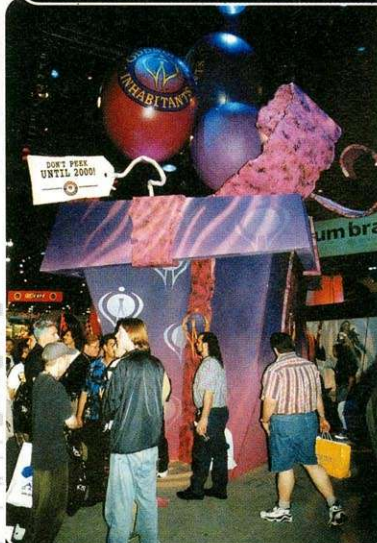
Szenen wie sie sich nur auf einer E3 abspielen können (Teil 2): Mini-Hulk schließt Freundschaft mit Wurf.



So sollte man sich lieber nicht von seiner Freundin erwischen lassen.



Wer spielt hier nur mit wem?



Oddworld Inhabitants verstand es am kreativsten zu sagen: „Wir haben noch nichts, was wir zeigen könnten.“

SNAPSHOTS



IM ÜBERBLICK

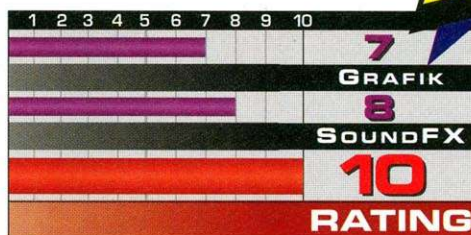
Titel	Hersteller	Einschätzung	PAL-Release	Seite	Titel	Hersteller	Einschätzung	PAL-Release	Seite
Ace Combat 3	Namco	****	3. Quartal	71	NBA Showtime: NBA on NBC	Midway	***	3. Quartal	68
Action Man	Hasbro	***	3. Quartal	60	NCAA Final Four 2000	989 Studios	***	4. Quartal	22
Aironauts	Take 2 Interactive	*	3. Quartal	103	NCAA Gamebreaker 2000	989 Studios	**	3. Quartal	21
Alien Resurrection	Fox Interactive	****	4. Quartal	56	NFL Blitz 2000	Midway	****	4. Quartal	68
Alone in the dark 4	Infogrames	****	1. Quartal 2K	61	NFL Game Day 2000	989 Studios	****	3. Quartal	22
Armored Project S.W.A.R.M.	Acclaim	***	1. Quartal 2K	27	NFL Xtreme 2	989 Studios	***	3. Quartal	22
Army Men: Air Attack	3DO Studios	****	3. Quartal	20	NHL 2000	Fox Interactive	***	4. Quartal	56
Army Men: Sarge Heroes	3DO Studios	****	4. Quartal	20	NHL 2000	Electronic Arts	****	4. Quartal	49
Animorphs	GT Interactive	***	1. Quartal 2K	58	NHL Blades of Steel 2000	Konami	***	3. Quartal	63
Bakuryu	Fujimori	*	unwahrscheinlich	108	NHL Face Off 2000	989 Studios	****	4. Quartal	21
Bass Landing + Controller	Agetec	**	unwahrscheinlich	27	No Fear Xtreme				
Black Bass and Blue Marlin	Hot B	*	unwahrscheinlich	108	Mountain Biking	Codemasters	****	3. Quartal	108
Brasil V-Soccer	Infogrames	***	3. Quartal	61	Omikron	Eidos	****	1. Quartal 2k	47
Brunswick Circuit Bowling 2	THQ	***	3. Quartal	104	Pac Man World	Namco	**	4. Quartal	70
Bundesliga 2000					Panzer General IV	Mindscape	****	4. Quartal	69
Der Fußballmanager	Electronic Arts	****	3. Quartal	49	Paperboy	Midway	***	3. Quartal	69
Carmageddon	SCI	****	3. Quartal	108	Parasite Eve 2	Squaresoft	****	1. Quartal 2k	100
Carnivale	Vatical Entertainment	****	4. Quartal	106	Planet of the Apes	Fox Interactive	****	4. Quartal	56
Castrol Honda	THQ	*	1. Quartal 2K	104	Polaris SnoCross 2000	Vatical Entertainment	****	4. Quartal	106
Centipede	Hasbro	**	3. Quartal	60	Pong	Hasbro	***	3. Quartal	69
ChessMaster 2	Mindscape	**	3. Quartal	69	Prince Naseem Boxing	Codemasters	****	1. Quartal 2k	108
Chocobo Racing	Squaresoft	**	unwahrscheinlich	100	Prince of Persia 3D	Mindscape	****	4. Quartal	69
Chocobo's Dungeon 2	Squaresoft	**	unwahrscheinlich	100	Pro Pinball 4: Fantastic Journey	Empire	**	4. Quartal	53
Clock Tower II	Agetec	***	4. Quartal	27	Q-Bert	Hasbro	*	3. Quartal	60
Colony Wars: Red Sun	Psygnosis	****	1. Quartal 2K	74	R/C Stuntcrafter	Interplay	****	3. Quartal	108
Cool Boarders 4	989 Studios	****	4. Quartal	22	Raising Zan: The Samurai Gunman	Agetec	*	4. Quartal	27
Cricket World Cup 2000	Electronic Arts	***	3. Quartal	49	Railroad Tycoon 2	Take 2 Interactive	****	4. Quartal	102
Croc 2	Fox Interactive	***	3. Quartal	57	Rally Masters	Infogrames	**	4. Quartal	61
Conflict!	THQ	***	1. Quartal 2K	104	Rat Attack	Mindscape	***	4. Quartal	69
Crusaders of Might and Magic	3DO Studios	***	1. Quartal 2K	21	Rayman2	Ubisoft	****	4. Quartal	108
CTR	Sony	****	4. Quartal	95	Ready 2 Rumble Boxing	Midway	****	4. Quartal	68
Darkstone	Take 2 Interactive	****	1. Quartal 2K	102	Resident Evil3: Nemesis	Capcom	****	1. Quartal 2k	36
Dead or Alive 2 (PSX2?)	Tecmo	****	PS2???	108	Re-Volt	Acclaim Entertainment	**	3. Quartal	27
Demolition Racer	Infogrames	***	4. Quartal	61	Road Rash 2000	Electronic Arts	***	3. Quartal	49
Destruction Derby 3	Psygnosis	****	1. Quartal 2K	74	Rock Raiders	Lego Media	***	4. Quartal	65
Defonator Gauntlet	Working Designs	**	4. Quartal	106	Rollage Xtreme	Psygnosis	****	4. Quartal	91
Die Bundesliga Stars	Electronic Arts	****	4. Quartal	49	Ruff'n Tumble	GT Interactive	***	3. Quartal	59
Die dunkle Bedrohung	THQ	***	3. Quartal	104	Rugrats: Studio Tour	THQ	***	1. Quartal 2k	104
Die Hard 2	Fox Interactive	****	4. Quartal	56	Rugrats: Scavenger Hunt	THQ	***	1. Quartal 2K	104
Dino Crisis	Capcom	****	4. Quartal	34	Saboteur	Eidos	****	1. Quartal 2k	47
Discworld Noir	GT Interactive	****	3. Quartal	58	SaGa Frontier II	Squaresoft	****	unwahrscheinlich	100
Dragon Valor	Namco	****	4. Quartal	36	Shadow Man	Acclaim	****	4. Quartal	24
Dune 2000	Electronic Arts	****	4. Quartal	48	ShaoLin	THQ	****	4. Quartal	104
Eagle One Harrier Attack	Infogrames	***	3. Quartal	61	Sheep	Empire	**	3. Quartal	53
Earthworm Jim 3D	Virgin Interactive	**	4. Quartal	108	Silent Hill (Deutsch)	Konami	****	3. Quartal	63
Echo Night	Agetec	**	4. Quartal	27	Silhouette Mirage	Working Designs	***	1. Quartal 2k	69
European PGA Golf	Infogrames	***	4. Quartal	61	Sled Storm	Electronic Arts	****	4. Quartal	48
Expendable	Rage	****	4. Quartal	92	Soul of the Samurai	Konami	****	4. Quartal	63
Fear Factor	Eidos	****	4. Quartal	44	South Park	Acclaim Entertainment	***	3. Quartal	27
FIFA 2000	Electronic Arts	****	4. Quartal	49	South Park Rally	Acclaim Entertainment	***	4. Quartal	27
Fighter Maker	Agetec	**	3. Quartal	27	Space Debris	Rage	****	4. Quartal	92
Fighting Force 2	Eidos	****	4. Quartal	46	Space Invaders	Activision	****	4. Quartal	30
Final Fantasy Anthology	Squaresoft	****	3. Quartal	100	Speed Freaks	Sony	****	3. Quartal	94
Final Fantasy VIII	Squaresoft	****	4. Quartal	100	Spiderman	Activision	****	1. Quartal 2k	30
Fishermans Bait 2	Konami	***	unwahrscheinlich	63	Spyro 2	Sony	****	1. Quartal 2k	98
Football Manager	Codemasters	***	3. Quartal	108	Star Ixiom	Namco	****	4. Quartal	70
Formel 1 99	Psygnosis	****	4. Quartal	92	Star Ocean	SCEA	****	4. Quartal	94
Formula 1 Championship	Electronic Arts	**	4. Quartal	49	Star Wars Episode 1 Racer	THQ	****	3. Quartal	105
Gallop Racer	Tecmo	*	3. Quartal	108	Subbuteo	Hasbro	*	1. Quartal 2k	60
Gauntlet Legends	Midway	****	3. Quartal	68	Suikoden II	Konami	***	4. Quartal	63
Gekido	Infogrames	****	4. Quartal	62	Superbike 2000	Electronic Arts	***	4. Quartal	48
Glover	Hasbro	***	4. Quartal	60	Supercross 2000	Electronic Arts	****	4. Quartal	48
G-Police 2	Psygnosis	****	4. Quartal	73	SuperCross Circuit	989 Studios	**	3. Quartal	22
Gran Turismo 2	Sony	****	4. Quartal	96	Tail Concerto	Atlus	***	4. Quartal	108
Grandia	Sony	***	3. Quartal	94	Tarzan	Disney Interactive	****	1. Quartal 2k	42
GTA 2	Take 2 Interactive	****	4. Quartal	102	Team Buddies	Psygnosis	****	4. Quartal	73
Hand of Odd	GT Interactive	****	PS2???	58	TechnoMage	Infogrames	****	4. Quartal	62
Heat Heat 2000	3DO Studios	***	3. Quartal	20	Tenchu 2	Activision	****	4. Quartal	30
Hogs of War	Infogrames	***	1. Quartal 2K	61	Test Drive 6	Infogrames	***	1. Quartal 2k	61
Hot Wheels	Electronic Arts	***	4. Quartal	48	Test Drive Off-Road 2	Infogrames	***	1. Quartal 2k	61
Indiana Jones and the Infernal Machine	THQ	****	1. Quartal 2K	104	Test Drive Cycles	Infogrames	***	1. Quartal 2k	61
Iron Soldier	Vatical Entertainment	***	4. Quartal	106	The Dukes of Hazard	Southpeak Interactive	**	4. Quartal	101
ISS 2000	Konami	****	4. Quartal	63	The Golf Pro	Empire	***	4. Quartal	53
Jackie Chan Stuntmaster	Sony	****	3. Quartal	94	The Misadventures of Tron Bonne	Capcom	***	1. Quartal 2k	36
Jade Cocoon	Crave Entertainment	****	4. Quartal	38	The next Tetris	Hasbro	***	4. Quartal	60
Jeff Wayne's The War Of The Worlds	GT Interactive	***	4. Quartal	58	Thousand Arms	Atlus	***	4. Quartal	108
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	***	1. Quartal 2K	27	Tiny Tank	Electronic Arts	***	4. Quartal	99
Jet Moto 3	989 Studios	****	4. Quartal	22	Titanium Angels	SCI	****	4. Quartal	108
Killer Loop	Crave Entertainment	****	4. Quartal	37	Tomb Raider IV	Eidos	****	1. Quartal 2k	47
Kingsley	Psygnosis	****	4. Quartal	73	Tomorrow never Dies	Electronic Arts	****	4. Quartal	50
Knockout Kings 2000	Electronic Arts	****	4. Quartal	53	Tony Hawks Pro Skater	Activision	****	3. Quartal	30
Konami Arcade Classics	Konami	***	3. Quartal	63	Toonstein	Vatical Entertainment	****	4. Quartal	106
Konami Rally	Konami	****	3. Quartal	64	Toy Story 2	Disney Interactive	****	1. Quartal 2k	42
Koudelka	SNK	****	4. Quartal	108	Trasher Skate&Destroy	Take 2 interactive	*	4. Quartal	102
Kurushi final	Sony	***	3. Quartal	94	Tricksen Snowboarder	Capcom	***	4. Quartal	26
Legend of Legaia	Sony	***	3. Quartal	94	Tricksen Treasures	Psygnosis	****	4. Quartal	73
LEGO Racers	LEGO Media	***	3. Quartal	65	Twisted Metal 4	989 Studios	**	4. Quartal	21
Lunar 2 Eternal Blue	Working Designs	****	1. Quartal 2K	106	Ubik	Cryo	**	4. Quartal	42
Madden NFL 2000	Electronic Arts	****	4. Quartal	49	UEFA Striker	Infogrames	****	3. Quartal	61
Messiah	Virgin Interactive	****	PS2???	108	Um Jammer Lammy	Sony	***	1. Quartal 2k	94
Metal Gear Solid VR Missions	Konami	****	4. Quartal	63	Urban Chaos	Eidos	****	4. Quartal	47
Mission Impossible	Infogrames	***	3. Quartal	61	Vandal Hearts 2	Konami	***	4. Quartal	63
Missile Command	Hasbro	***	4. Quartal	60	Vegas Games 2000	3DO	*	3. Quartal	21
Monster Rancher 2	Tecmo	*	4. Quartal	108	Vigilante 8: Second Offense	Activision	**	4. Quartal	28
Mortal Kombat Special Forces	Midway	***	3. Quartal	68	Virus	Cryo	**	4. Quartal	40
Moto Cross					Warpath: Jurassic Park	Electronic Arts	****	4. Quartal	49
featuring Ricky Carmichael	THQ	****	4. Quartal	104	WCW Mayhem	Electronic Arts	****	4. Quartal	51
Motor Racing	Empire	***	1. Quartal 2K	53	Wild Water World Championships	Virgin Interactive	**	4. Quartal	108
Munch's Oddysee	GT Interactive	****	PS2???	58	WILD WILD WEST	Southpeak interactive	***	4. Quartal	101
NASCAR 2000	Electronic Arts	****	4. Quartal	49	Wip3out	Psygnosis	****	3. Quartal	91
NBA 2000	Fox Interactive	***	3. Quartal	56	Worms Armageddon	Hasbro	****	3. Quartal	60
NBA Live 2000	Electronic Arts	****	4. Quartal	49	Wu-Tang: Shaolin Style	Activision	****	4. Quartal	30
NBA Pro 2000	Konami	***	3. Quartal	63	WWF Attitude	Acclaim	****	3. Quartal	27
NBA ShootOut 2000	989 Studios	****	4. Quartal	21	Xena-Warrior Princess	Electronic Arts	***	4. Quartal	49
					X-Files Game	Sony	**	4. Quartal	94
					X-Men	Activision	****	1. Quartal 2K	27
					You don't know Jack	Take 2 Interactive	****	4. Quartal	102

Das Wertungssystem

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

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



play
PLAY STATION
BEST BUY!

EXTREME
HARDCORE

EINFACH BESTELLEN - UND DIE SAMMLUNG IST KOMPLETT!

- 02/98 Player's Guide
Baphomets Fluch 2 (Teil 1)
Broken Helix (Teil 2)
- 03/98 Player's Guide
Baphomets Fluch 2 (Teil 2)
Strategy Guide
Warhammer Dark Omen
- 04/98 Player's Guide
Riven The Sequel to Myst (Teil 1)
Warhammer Dark Omen (Teil 1)
- 06/98 Player's Guide
Colin McRae Rally
Warhammer Dark Omen (Teil 3)
- 07/98 Player's Guide
Gran Turismo
Heart Of Darkness
- 08/98 Player's Guide
Alundra (Teil 1)
- 09/98 Player's Guide
Alundra (Teil 2)
The Fifth Element
- 10/98 Player's Guide
C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 1)
- 11/98 Player's Guide
C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 2)
- 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
- 05/99 Player's Guide
Racing Simulation 2
- 06/99 Player's Guide
Warzone 2100 (Teil 1)



play 02/98	☐	play 01/99	☐
play 03/98	☐	play 02/99	☐
play 04/98	☐	play 03/99	☐
play 06/98	☐	play 04/99	☐
play 07/98	☐	play 05/99	☐
play 08/98	☐	play 06/99	☐
play 09/98	☐		
play 10/98	☐		
play 11/98	☐		

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

MISCHA STRECKER

LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE



Genre	RPG
Hersteller	Working Designs
Entwickler	Game Arts
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort - USA
Preis	ca. 160,- DM



Ho, hah, hah...good answer.
Here, Alex, I have something to
cheer you up...

Wenn man ihn am dringendsten braucht, taucht aus heiterem Himmel Laika auf, um zu helfen.



Kampfmenü für Alphabeten: Jeder Menüunterpunkt wird durch ein Icon dargestellt.



Einen Boß erledigt man am besten mit den härtesten Waffen im Arsenal.

Die Ankündigung Working Designs', Lunar Silver Star Story Complete nicht für den Saturn, sondern für die PlayStation zu entwickeln, sorgte Anfang letzten Jahres für einige Aufregung, da ähnlich wie Square für Nintendo ein bis dahin ausschließlich für Sega arbeitender Entwickler zur Konkurrenz überwechselte. Bis zuletzt wurde der Erscheinungstermin nach hinten verschoben. Im April dieses Jahres veröffentlichte Working Designs einen bösen Aprilscherz: nämlich Lunar womöglich komplett zu streichen, da Victor Ireland, Direktor von Working Designs, angeblich schwer an der „Asiengrippe“ erkrankt sei und deshalb noch fehlende Schlüsselemente nicht mehr ins Spiel integriert werden könnten.

Lunar ist eine Welt voller Magie und Wunder. Behütet im Glauben an die Göttin Althina und beschützt durch vier Helden leben die Bewohner Lunars in relativem Frieden und Eintracht miteinander. Die Zeit der Bedrohung durch die Mächte des Bösen liegt lange zurück und um die Kämpfe in der damaligen Zeit ran-

ken sich heute Sagen und Legenden, welche die Kinder zum Träumen animieren. Alex, ein kleiner Junge aus dem Dörfchen Burg, bildet da keine Ausnahme. Fast täglich pilgert er zum Monument des Drachenmeisters Dyne, einem der vier Helden, und stellt sich vor, dieselben Abenteuer zu erleben und eines Tages selbst ein Drachenmeister zu werden. Und wie sagt der chinesische Fluch? „Sei vorsichtig mit Deinen Wünschen, denn sie könnten in Erfüllung gehen!“. Denn die Aufgaben und Reisen, bis er der Drachenmeister wird, verlangen ihm nämlich mehr ab, als er anfangs ahnt.

Eine magische Welt, Helden und Zauberer, die Mächte des Guten gegen die Finsternis. Mächtige, weise Drachen, strahlende Ritter in schimmernder Rüstung und Zauberer, die in der Lage

sind, die Elemente zu entfesseln, um ihren Feinden zu schaden oder den Freunden zu helfen - Lunar birgt alle Elemente einer klassischen Fantasygeschichte und verbindet sie zu einer packenden Storyline um einen Jungen, der seinem Helden nacheifern will und schließlich die Chance erhält, die Abenteuer zu erleben, von denen er immer nur träumte.



Auf der Überlandkarte hat man seine Ruhe, da dort keine Monster angreifen.



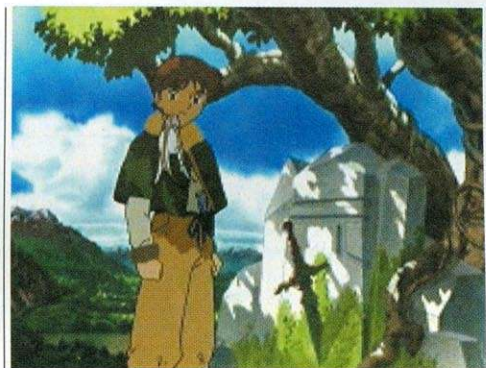


Man merkt schon nach kurzer Zeit, daß Kapitän und Mannschaft im Kampf hinter Alex stehen...

Jan? ... Jan Urban???



... ganz, ganz weit hinten!



Dynes Monument.

Die blauen Kisten findet man überall auf der Welt. Meistens enthalten sie nützliche Gegenstände, aber manchmal lauern auch böse Überraschungen auf den Neugierigen.

Allerdings entwickelt sich die Handlung anfangs recht träge und so dauert es seine Zeit, bis alle relevanten Charaktere vorgestellt wurden und auch die Subplots endlich greifen. Sobald die Durststrecke aber überwunden wurde, fesselt die Story den Spieler mit Macht an den Bildschirm und läßt ihn nicht mehr los.

Kein Rollenspiel ohne Kämpfe. Diese Regel gilt selbstverständlich auch für Lunar Silver Star Story Complete. Glücklicherweise finden diese nicht ganz so häufig wie bei anderen Genrevertretern statt. Reisen auf der Weltkarte verlaufen gänzlich begebnungslos, lediglich in Städten und Dungeons wuseln die Monster in Echtzeit durch die

Gänge und reagieren auch nur dann, wenn man eine bestimmte Entfernung unterschreitet. Auf diese Weise bietet sich einer verletzten Truppe die Möglichkeit, sich auf den Kampf vorzubereiten oder zu versuchen, den Feinden aus dem Weg zu gehen. Obwohl die Feindseligkeiten im Grunde genretypisch

oder einen wichtigen Charakter um jeden Preis schützt. Die meisten Auseinandersetzungen - und gerade die Boßkämpfe - gestalten sich bis zur letzten Sekunde als Zitterpartien, in denen

„DIE MEISTEN AUSEINANDERSSETZUNGEN - UND GERADE DIE BOSSKÄMPFE - ENTWICKELN SICH SO ZU WAHREN ZITTERPARTIEN BIS ZUR LETZTEN SEKUNDE, IN DENEN MAN NUR HOFFEN KANN, DIE RICHTIGEN ENTSCHEIDUNGEN GETROFFEN ZU HABEN.“

Mega CD Lunar Silver Star Story

Das Original wurde sowohl in Japan als auch in den USA ein Verkaufserfolg im Rollenspielbereich. Aber die Entwickler waren

bei weitem nicht zufrieden, da sie technisch bedingt nicht alle Pläne, die sie für das Spiel hatten, umsetzen konnten. Mit Lunar Silver Star Story Complete hatten sie endlich die Möglichkeit ein für sie perfektes Spiel abzuliefern. Die Veränderungen finden sich hauptsächlich im grafischen Bereich und den Anime-Sequenzen, die gegenüber dem ersten Lunar erheblich aufgepeppt wurden. Weniger bemerkbar, abgesehen vom Ende, das komplett überarbeitet wurde, machen sich die kosmetischen Eingriffe in die Handlung und die Rätsel.



ablaufen - man klickt sich durch Menü, um der Party Anweisungen zu erteilen -, liegt der besondere Reiz in den taktischen Überlegungen, die vor und während des Kampfes angestellt werden sollten. Die Formation, in der die Kämpfenden ein Gefecht beginnen, entscheidet nicht selten von Beginn an über Sieg oder Niederlage. Und selbst während des Kampfes spielen Überlegungen eine Rolle, ob man eine Attacke nicht lieber verzögern sollte, um die Gruppe neu zu formieren, damit sie den Feinden weniger Angriffsfläche bietet

man nur hoffen kann, die richtigen Entscheidungen getroffen zu haben.

Einfache Kämpfe, bei denen man Runde für Runde dieselben Befehle



Die „Collector's Edition“

Wahrlich edel präsentiert sich die Box und der Inhalt des Spiels. Das Innere der aufwendig gestalteten Kartons enthält ein kleines Hardcover-Booklet, in dem sich nicht nur die Anleitung, sondern auch Interviews mit den Entwicklern und ein Auszug aus dem offiziellen Lösungsbuch befinden. Insgesamt birgt die CD-Hülle vier „Silberscheiben“, auf denen neben dem Spiel auch ein Soundtrack und ein „Making of...“-Video verewigt wurden. Eine kleine Stoffkarte, die allerdings mehr dekorative Funktionen erfüllt, rundet das Angebot ab. Leider muß man für diesen Spaß tief in die Tasche greifen. Unter 160 DM wird man sie wohl kaum käuflich erwerben können.





Die Monster, auf die man in den Dungeons trifft, wuseln in Echtzeit umher.



Die Althenastatuen sehen nicht nur gut aus, sondern stellen Gesundheit und Magiepunkte wieder vollständig her.



Geld ausgeben leicht gemacht: In jeder Stadt gibt es diverse Geschäfte, die ihre Waren feilbieten.

erteilt, lassen sich bequem per Druck auf die „AI“-Taste auf die CPU abwälzen. Die groben Verhaltensrichtlinien, ob sich der Kämpfer eher offensiv oder defensiv verhält oder ohne Rücksicht auf Magiepunkte seine härtesten Zaubere ausführt, werden vorher im Taktikmenü eingestellt.

Elemente des klassischen Konsolenrollenspiels in sich. Die Party reist in unterschiedlicher Besetzung durch die Welt und hangelt sich gewissermaßen von Hinweis zu Hinweis und folgt der Geschichte bis zu dem Zeitpunkt, an dem Alex den Dragonwing-Stab erhält, ziemlich geradlinig. Ab diesem Zeit-

„SIEHT MAN EINMAL VON DER GRAFIK AB, ERHÄLT MAN MIT LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE EIN HOCHKARATIGES KLASSISCHES KONSOLENROLLENSPIEL, DESSEN GESCHICHTE NICHT NUR KURZZEITIG AN DEN MONITOR FESSELT.“

Leider arten die Kämpfe (gerade gegen die Bosse) meistens darin aus, daß Alex einen Schwertanz nach dem anderen ausführt, während ihn der Rest der Party mit Heilspriechen und -tränken unterstützt oder dann und wann selbst Attacken ausführt, diese bedingen aber außer einem kleinen Nadelstich keine wirklich relevanten Entscheidungen.

Ansonsten vereinigt Lunar sämtliche

punkt allerdings erhält man als Spieler ein wenig mehr Freiheit, da man die Gruppe ohne Zeitverlust beliebig zu jedem bereits aufgesuchten Ort teleportieren kann. Das den Monstren abgenommene Geld investiert man in neue, bessere Ausrüstung und Heilkräuter. Die im Kampf gewonnene Erfahrung wird in höheren Eigenschaftswerten umgesetzt.



Wirklich gute Zaubereffekte sieht man nur, wenn mächtige Magier zaubern. Dieses Inferno ist schon ein sehenswertes Spektakel.

Die Veränderungen gegenüber der Mega CD-Version sieht man der Grafik zwar an, allerdings wird sie den technischen Möglichkeiten der PlayStation bei weitem nicht gerecht. Den Bitmap-hintergründen hätten mehr Details wirklich nicht geschadet. Alundra, Xenogears oder Breath of Fire III z.B. bieten in dieser Beziehung weit mehr. Außerdem stößt sauer auf, daß schon wieder kleine, unförmige Kiddies über den Bildschirm wuseln. Lediglich die Anime-FMVs heben die Grafikwertung wieder ein wenig an; denn diese sind wahrhaftig phänomenal gezeichnet und werden vor allem oft eingespielt. Eine knappe Stunde Film wurde auf beiden CDs untergebracht - teilweise recht kurze

DIE ALTERNATIVEN

Xenogears

Squaresoft



In einer Endzeitwelt haben die Menschen die Fähigkeit verloren, eigene Technologien zu entwickeln und sind auf Ausgrabungen angewiesen, um in den Besitz heißbegehrter Gears - mächtiger Kampfroboter - zu gelangen. Xenogears'

Handlung strotzt nur so vor religiösen Anspielungen, aber 60 Stunden Spielzeit, eine anspruchsvolle Geschichte und gutes Gameplay verleihen diesem Rollenspiel Kultstatus.

Alundra

Working Designs, Psygnosis, GameArts



Die Dorfbewohner einer kleinen Küstenstadt leiden an Alpträumen, die sie nach und nach umbringen. Als junger Traumwandler besitzt ihr die einzigartige Fähigkeit, in die Träume dieser armen

Menschen einzudringen. Mit anspruchsvollen Rätseln und einer Menge Action war Alundra eines der besseren Action-RPGs des Jahres 1998.



Dialoge fallen mal Ernst...



...mal lustig aus.

Abschnitte, teilweise minutenlange Zwischensequenzen. Fast jede Unterhaltung mit einem storyrelevanten Charakter wird von diesen Zeichentrickfilmen eingeleitet und die Sprecher der Charaktere lieferten eine wirklich geniale Arbeit ab. Schade nur, daß diese Sprecherqualität nicht als Indiz für Hintergrund-



Jeder Charakter kann maximal sechs Gegenstände anziehen und weitere sechs in seinen Rucksack packen. Um trotzdem einen Vorrat an Heilkräutern bunkern zu können steht Nall zur Verfügung, der wirklich eine Menge tragen kann.



Nashs Thunder Bomb wirkt auf mehrere Gegner.

Der Klassiker lebt - und das nicht einmal schlecht. Sieht man einmal von der Grafik ab, erhält man mit Lunar Silver Star Story Complete ein hochkarätiges klassisches Konsolenspiel, dessen Geschichte nicht nur kurzzeitig an den Monitor fesselt. Der hohe Schwierigkeitsgrad bei den Kämpfen tut dem keinen Abbruch. Im Gegenteil! Endlich wischt man die Gegner nicht mit dem Mob von der Platte und hat nur an

„LUNAR BIRGT ALLE ELEMENTE EINER KLASSISCHEN FANTASYGESCHICHTE UND VERBINDET SIE ZU EINER PACKENDEN GESCHICHTE UM EINEN JUNGEN, DER SEINEM HELDEN NACHEIFERN WILL UND SCHLIEßLICH DIE CHANCE ERHÄLT, DIE ABENTEUER ZU ERLEBEN, VON DENEN ER IMMER NUR TRÄUMTE.“

musik und Soundeffekte dient. Denn beide wollen nur in seltenen Fällen zu einem Abenteuer dieses epischen Ausmaßes passen.

POSITIV

- dichte, spannende Geschichte
- fordernder Schwierigkeitsgrad
- sehr atmosphärisch
- Sprachausgabe

NEGATIV

- Grafik auf besserem 16-Bit Niveau
- magerer Sound, der viel zu sehr an Schlagerschnulzen erinnert

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

Die Charaktere

Alex:

Alex träumt davon, wie sein großes Vorbild Dyne, ein Drachenmeister und somit einer von vier Helden Lunars zu werden. Aber um dieses Ziel zu erreichen, muß er einen langen Weg zurücklegen, auf dem er alle vier Drachen aufsuchen und deren Aufgaben erfüllen muß.

Nall:

Nall begleitet Alex seit seiner frühesten Kindheit. Mit seinem losen Mundwerk und der Eigenschaft, genau das zu sagen, was er denkt, brachte und bringt er Alex in eine Menge Schwierigkeiten. Trotz allem ist Nall ein liebenswertes Geschöpf, das Fisch liebt und nichts mehr haßt als die Bezeichnung „fliegende Katze“.

Jessica:

Die Tochter von Mel, dem Gouverneur von Meriba, führt ein Doppelleben. Einerseits gibt sie sich in Gegenwart ihres Vaters als braves Mädchen, das fleißig im Athena-Schrein lernt. Andererseits folgt sie ihrem wahren - sprich: väterlichen - Erbe und schleicht sich deswegen aus dem Kloster, um ihre eigenen Abenteuer zu erleben. Obwohl sie sich ständig mit Kyle streitet, hofft sie, daß er eines Tages sein Machogehabe aufgeben und alle Frauen gleich behandeln wird.

Kyle:

Trotz seiner Jugend wird Kyle von Freund und Feind als Schwertmeister respektiert. Meister Mel von Meriba setzte ihn persönlich ein, um die Nanza-Barriere zu beschützen. Sein Schwachpunkt ist seine Zuneigung zu Jessica, die aber leider nicht erwidert wird, so daß er sich nach jedem Streit mit ihr dem Soff hingibt.

Luna:

Sie wurde von Alex' Eltern als kleines Kind aufgenommen und wie eine eigene Tochter aufgezogen. Da beide zusammen aufwuchsen, hat sich zwischen ihnen eine Bindung entwickelt, die mittlerweile weit über pure Freundschaft hinausgeht, obwohl sie sich das gegenseitig nicht eingestehen. Ihre einzigartige Singstimme verleiht ihr magische Kräfte, mit deren Hilfe sie die gesamte Gruppe heilen und schützen kann.

Mia:

Lemias Tochter wuchs behütet vor der Außenwelt in Vane auf. Trotz ihres sanften Wesens entwickelte sie sich zu einer äußerst mächtigen Magierin, die sich durchaus ihrer Aufgaben als nächste Matriarchin Vanes bewußt ist. Nash gegenüber verhält sie sich reserviert und würde nur zu gerne einen Trick lernen, mit dem sie ihn verschwinden lassen kann.

Nash:

Das Wort Selbstbewußtsein wurde sehr wahrscheinlich für diesen jungen Magier erfunden. Er läßt keine Gelegenheit aus, seine Qualitäten ins beste Licht zu rücken. Seine heimliche Leidenschaft gilt Mia, der Tochter der Matriarchin der Magierstadt Vane. Allerdings würde er das nie, insbesondere gegenüber Mia, eingestehen.

Ramus:

Der beste Freund Alex' und die eigentliche Kraft hinter den Abenteuern des Dreigespanns Alex, Luna und Ramus. Sein Ziel ist es, seinem Vater zu beweisen, daß er mehr kann, als sich und seine Umwelt durch seine Unfähigkeit in Schwierigkeiten zu bringen. Zu Hilfe kommt ihm dabei sein ausgeprägter Sinn für Geschäftliches und seine Affinität zu Geld in allen Formen.

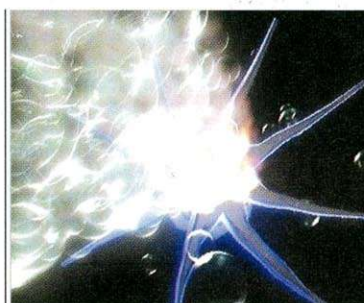
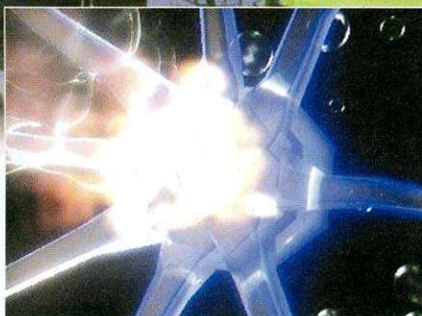


MISCHA STRECKER

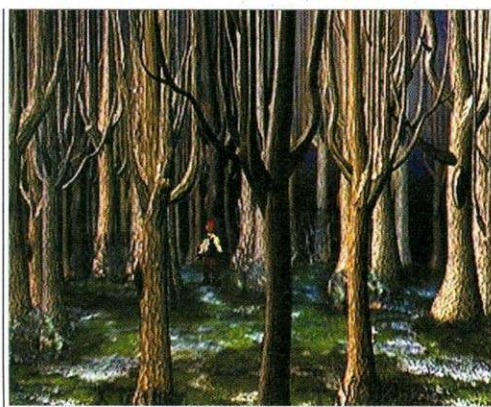
SHADOW MADNESS



Genre	RPG
Hersteller	Crave Entertainment
Entwickler	Craveyard
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort - USA
Preis	ca. 120,- DM



Die 3D-Engine des Spiels kommt vor allem bei den Beschwörungen zur vollen Entfaltung.



Eines der heftigeren Rätsel bildet der Wald auf dem Kontinent Siltheria.

Das Land Arkose hatte viele Zeiten gesehen. Ruhige, friedliche Epochen, aber auch wilde Zeiten mit Kriegen, die vereinzelt von religiösen Führern angezettelt wurden. Im Grunde war es eine stinknormale Welt mit Höhen und Tiefen, wie man sie auf jedem Planeten antrifft. Das Besondere aber war und sind die Skelette, auf die man überall in Arkose stößt, wenn man nur den Spaten in die Erde sticht. Keiner weiß, warum das Land im Grunde genommen einen einzigen Friedhof darstellt; und keiner will es eigentlich herausfinden - schließlich sollte man die Toten ruhen lassen. Wer weiß, ob man damit nicht diejenige Macht auf den Plan ruft, die für dieses Massensterben verantwortlich war. Doch die Rechnung geht nicht auf.

Ohne Vorwarnung werden die Städte Port Lochane, Enclaan und Barclay Grove dem Erdboden gleichgemacht. Stinger, Windleaf und Harv-5, die einzigen Überlebenden dieser Angriffe, müssen hilflos mit ansehen, wie Freunde und Verwandte zu Aschehäufchen zerfallen oder sich an der sich rasch ausbreiten-

den Seuche infizierten und ihre letzten Tage damit verbringen, ihren eigenen Schatten zu fürchten. Eine Heilung gibt es nicht, ein Name für die Seuche wird jedoch rasch gefunden „Shadow Madness“. Während die Arkosianer zum altbewährten Mittel greifen, um dieser Plage Herr zu werden: Sie schließen sich in ihre Häuser ein und trauen einfach gar keinem mehr, versu-

„BEDINGT DURCH DEN EXTREM NIEDRIGEN SCHWIERIGKEITS GRAD UND DIE MASSIVE ÜBERLEGENHEIT DER SPIELERCHARAKTERE WERDEN DIE GEFECHTE JEDOC ZU WENIG MEHR ALS KLICKORGNIEN DEGRADIERT.“

chen die drei Überlebenden Antworten zu finden und brechen nach Karrilon auf, dem Regierungssitz Arkoses.

Craveyard, eine der beiden in-house Entwicklerfirmen des amerikanischen Publishers Crave, hat sich mit Shadow Madness ein hehres Ziel gesetzt. Näm-



Das In Game Menü.



Die Männer und Frauen von Lynx liegen wegen eines Fluches im Clinch miteinander. So klingt es, wenn Lotte mit Windleaf spricht... und mit Stinger.

lich das erste amerikanische Rollenspiel zu schaffen, das es mit den japanischen Referenzen aufnehmen kann. Glücklicherweise hielten sie sich nicht zu sehr an die Vorgaben; der Knuddellook der Vorbilder und die locker-flockige Stimmung der meisten Vorbilder aus Fernost zum Beispiel wichen einer eher düsteren Atmosphäre, die mit einer gehörigen Portion Sarkasmus und schwarzen

Humor gewürzt wurden. Der ganze Rest allerdings ist typisch japanisch. Das Kampfsystem läuft in Echtzeit ab, die Menüs werden primär über die R- und L-Tasten gesteuert. Da die Entfernung zum Gegner eine Rolle spielt und jeder



Ohne Worte!



Alpträume der etwas unschöneren Art.



Für jede Gelegenheit der dazugehörige Angriff.

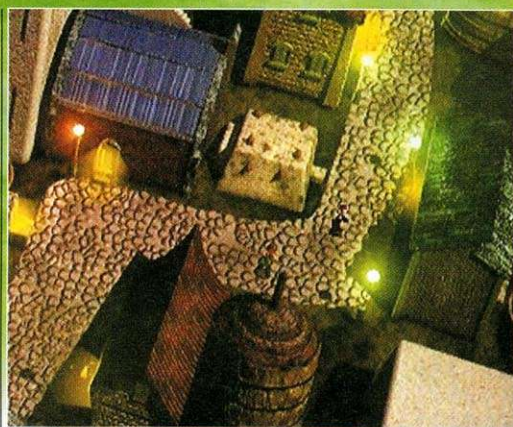
Charakter auf insgesamt vier Arten angreifen kann (die Zauber zählen extra), sollte anscheinend ein Hauch von Strategie und Taktik ins Kampfgeschehen eingebunden werden. Bedingt durch den extrem niedrigen Schwierigkeitsgrad und die massive Überlegenheit der Spielercharaktere, werden die Gefechte jedoch zu wenig mehr als Klickorgien degradiert. Da hilft auch kein Anheben des Schwierigkeitsniveaus auf „schwer“. Gelungen sind hingegen kleinere Neuerungen wie das manuelle Schließen Öffnen. Nicht auf abstrakte Werte sollte sich der Abenteurer von Welt verlassen, sondern auf seine Aufmerksamkeit. Wie beim Denkspiel Senso, gibt die PlayStation

DIE ALTERNATIVE Final Fantasy VII Squaresoft



Die übermächtige Shinra Corporation saugt die Energie der Erde ab und hat sich zum alles bestimmenden Unternehmen des Planeten entwickelt. Die

kleine Rebellengruppe Avalanche unter Barretts Führung widersetzt sich und versucht alles, um die Vormachtstellung Shinras zu brechen. Nicht ahnend, daß eine größere Macht eine Entwicklung in Gang gebracht hat, die weit bedrohlichere Konsequenzen nach sich zieht. FFVII war weltweit eines der meistverkauften Rollenspiele aller Zeiten. Sowohl Grafik und Musik sind immer noch wegweisend in diesem Genre.



Die große Stadt Karillon.



Vorausgesetzt, die Kohle stimmt, verkauft der örtliche Ladenbesitzer sein Geschäft.

Bewegungen vor, die der Spieler bis zum Ende wiederholen muß. Im Spiel verstreute Minigames, die primär zum Lösen einiger Rätsel wichtig sind, sorgen zudem noch für Abwechslung. In grafischer Hinsicht bildet Shadow Madness trotz vorgerendeter Hintergründe und Polygoncharakteren allerhöchstens Mittelmaß.

Sehr stimmungsvoll hingegen ist die Musik, bei der zum Teil alte mittelalterliche Stücke verwendet wurden.

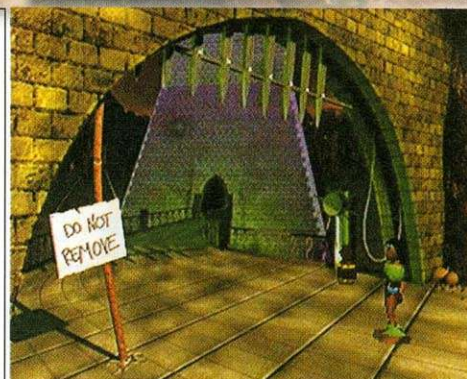
► Der Coup ist Craveyard mit Einschränkungen sicherlich gelungen.

POSITIV

- stimmungsvolle Musik
- schwarzer Humor
- Minigames zur Rätsellösung

NEGATIV

- grobe, unförmige Charaktere
- eintöniger Kampf



Wie nett! Das Fallgitter wird nur durch einen Holzstab getragen. Ein Schild warnt höflich vor der Entfernung.

Gespickt mit einigen neuen Ideen, wie dem manuellen Schließen Öffnen und einer Atmosphäre der etwas anderen Art bietet Shadow Madness ein grundsolides Rollenspiel. Wäre der Schwierigkeitsgrad etwas höher, die Geschichte ein Quentchen besser, stünde einer Höchstwertung nichts im Wege. Leider werden wir wohl nicht erfahren, ob Craveyard einen eventuellen zweiten Teil besser machen würde; denn das in Seattle ansässige Entwicklerteam wurde von Crave leider aufgelöst.

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

ACME
the game company

Neo Geo Pocket
WonderSwan
Nintendo 64
PlayStation
Dreamcast
Saturn
Anime
Soundtracks
Merchandise
Lösungsbücher

Zülpicher Str. 17
50674 Köln-City
Tyrellstr. 13
NL-AK 6291 Vaals
0177 999 25 22

SOUND
TRACK'S



19,90



(JP) 49,90



29,90



29,90



14,90



79,90



109,90



109,90



19,90

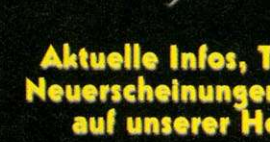


(JP) 49,90



19,90

TRADING CARDS

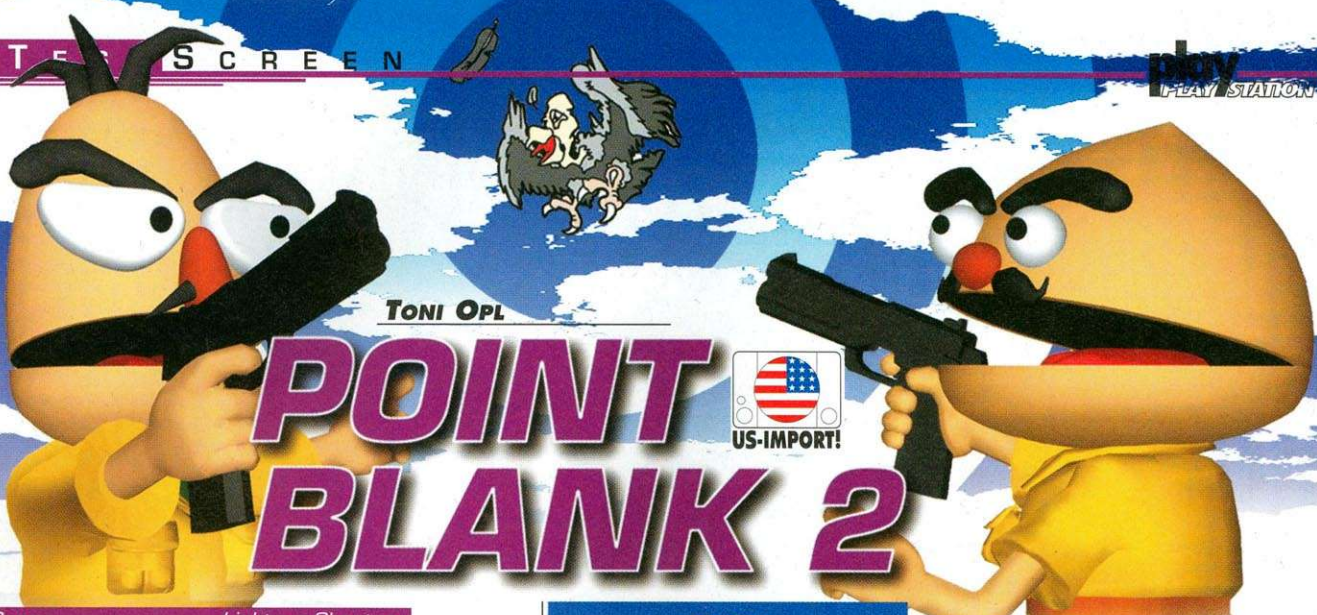


19,90

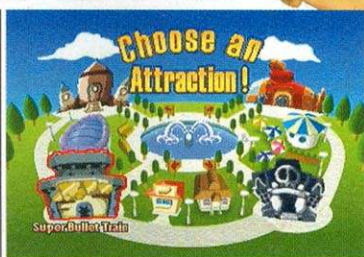
Aktuelle Infos, Termine und Neuerscheinungen findest Du auf unserer Homepage!

0221-240 88 00

www.ACMEonline.de



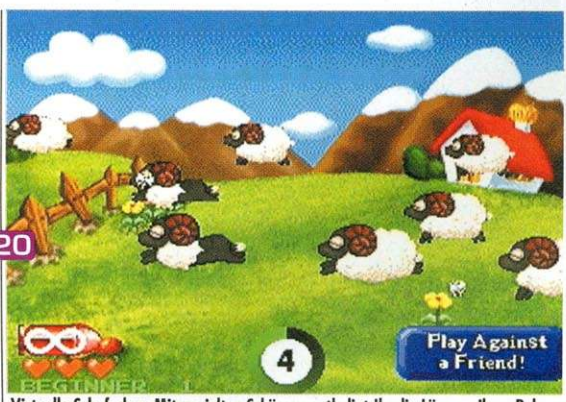
Genre	Lightgun-Shooter
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort USA
PAL-Release	27. August
Preis	ca. 99,- DM



Die Übersichtskarte des Theme Parks: Meistert man alle fünf Szenarien, so tritt man beim letzten Showdown Dr. Dan und Dr. Don gegenüber.



In der Bonus-Stage können zusätzliche Leben und Extrapunkte ergattert werden. Wer allerdings die falsche Kiste trifft, geht leer aus.



In puncto Spielmodi hat man einige Änderungen vorgenommen. So wurde der Story-Modus durch einen schicken Jahrmarkt ersetzt, auf dem man sich durch fünf unterschiedliche Szenarien schießt. Neu ist auch der Endurance-Modus, in dem man so viele Stages wie möglich - mit stetig ansteigendem Schwierigkeitsgrad - meistern muß.

Ein Aspekt hat sich im Vergleich zum Vorgänger glücklicherweise nicht verändert, nämlich das Spielspaßpotential. Wer einmal Schießbudenluft geschnuppert hat, kommt so schnell nicht wieder davon los. Point Blank 2 wird ganz schnell zum Suchtspiel schlechthin. In nur sehr wenigen Runden kann man die Positionen der Gegner wirklich auswendig lernen. Überwiegend erscheinen die Ziele nämlich nach dem Zufallsprinzip, d.h. die Enten, Luftballons, Gangster usw. tauchen jedesmal in einer anderen Reihenfolge und an anderer Stelle auf. Bis Ihr jeden Level jeder Kategorie perfekt beherrscht, vergeht sehr, sehr viel Zeit.

In technischer Hinsicht jedoch hätte man von dem Sequel weit mehr erwarten können. Die Grafik ist zwar gerade noch zweckmäßig, entspricht aber (wie schon im ersten Teil) keinesfalls dem heutigen Standard. Darüber hinaus wurden die Musikstücke aus Point Blank 1 nahezu unverändert übernommen -



Hektisch: Das Zeitlimit der finalen Runde läßt nur sehr wenig Spielraum, um alle Targets abzuräumen.

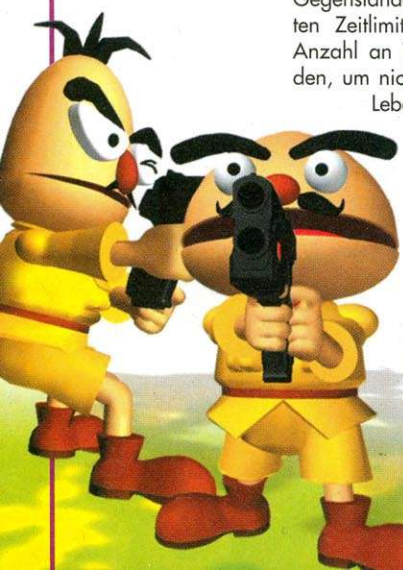
eine Tatsache, die nicht gerade vom Eifer der Programmierer zeugt. Aber nichtsdestotrotz wird Point Blank 2 zahlreiche Anhänger finden, da es wegen des Acht-Spieler-Modus ein geniales Partygame darstellt und das Angebot an Lightgun-Shootern zudem äußerst mau ausfällt.



Fatal: Wer eine Geisel umtötet, verliert ein Leben.

Vor gut einem Jahr bewiesen die beiden Pistoleros Dr. Dan und Dr. Don, daß Lightgun-Shooter nicht zwingend mit Blutvergießen einhergehen müssen. Und so haben sie auch diesmal wieder weit über 100 verschiedene und völlig neue Level mitgebracht, die allesamt leicht an einen Besuch auf dem Rummelplatz erinnern. Genau wie im Prequel zielt Ihr auf allerlei Objekte wie UFOs, Bienen, Skelette, Scheiben, Gangster, Ölfässer und eine Vielzahl anderer Gegenstände. Innerhalb eines bestimmten Zeitlimits muß eine vorgegebene Anzahl an Targets abgeschossen werden, um nicht am Ende der Runde ein Leben zu verlieren. Wer Bomben oder Zielscheiben der falschen Farbe erwischt, wird ebenfalls um ein Leben erleichtert. Bonusobjekte wie umherstehende Flaschen bringen Extrapunkte auf Euer Konto. Besondere Kategorien wie Einzelschuß oder Dauerfeuer sorgen bei dieser spaßigen Ballerorgie für die nötige Abwechslung.

POSITIV									
• geniales Partygame	1	2	3	4	5	6	7	8	9
• viele neue Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9
• hoher Suchfaktor	1	2	3	4	5	6	7	8	9
• lang anhaltender Spielspaß	1	2	3	4	5	6	7	8	9
NEGATIV									
• Grafik und Sound immer noch weit unter Durchschnitt	1	2	3	4	5	6	7	8	9
5									
GRAFIK									
5									
SOUNDFX									
7									
RATING									



TONI OPL

THREE SIXTY

Genre Rennspiel Testmuster Cryo Interactive
Hersteller Cryo Interactive Erhältlich ab Juni
Entwickler Cryo Interactive Preis ca. 99,- DM



Winzig: Auf weitere Entfernung sind die gegnerischen Hover-Jets kaum noch auszumachen.

Wieder einmal erreichte uns für diese Ausgabe ein Titel, der sich das Prädikat „Spiele, die die Welt nicht braucht“, redlich verdient hat. In Three Sixty steuert Ihr, ähnlich wie in Sonys Jet Moto, einen von acht düsengetriebenen Raumgleitern und tretet damit gegen fünf CPU-Gegner an. Der Hauptunterschied zu dem um Klassen besseren Jet Moto besteht jedoch darin, daß in Three Sixty auch mehrere Waffen zum Einsatz kommen. Jedes der Hover-Bikes ist standardmäßig mit einer Bordkanone ausgestattet. Zudem sind auf den insgesamt 12 Strecken vereinzelt Pick Ups zu finden, die den Gleiter mit Raketen, Minen, Schutzschilden und ähnlichem ausstatten. Im Zwei-Spieler-Modus stehen Euch für Duelle mit einem Freund fünf Deathmatch-Arenen zur Verfügung.

► Three Sixty erweckt einmal mehr den Eindruck, als hätten die Entwickler einfach von diversen Spielen Ideen abgekupfert und diese zu einem unausgegorenen Softwarebrei zusammengemührt. Nur mit größter Mühe steuert Ihr Euer futuristisches Vehikel über die primitiv designten Flußlandschaften und versucht dabei, der ungenauen Steuerung Herr zu werden. Der Sound beschränkt sich auf kümmerliche Geräusche und Musikstücke im Pseudo-Techno-Stil, die einem wirklich den letzten Nerv rauben. Manche Spiele sollten besser in den unergründlichen Tiefen der Entwicklerbüros verborgen bleiben.



Select Vehicle

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3									
4									
3									

RATING

Die Gleiter unterscheiden sich in vier spezifischen Attributen, die sich aufs Handling jedoch so gut wie gar nicht auswirken.

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst

5 Std. E3 Messevideo 39,95 DM

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. Gelle Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM!!!



Neuheiten

PlayStation	Dreamcast	Nintendo 64
Silent Hill 99,95	Konsolle PAL 499,95	Soul Reaver 99,95
Croc 2 89,95	Blue Stinger 119,95	Attack Saucerman 89,95
Diver's Dream 89,95	Dynamite Duke 2 129,95	Bloody Roar 2 89,95
	G. B. Fishing + Pad 199,95	Bugs Bunny-Zeitreise 99,95
	H.o.t. Dead 2 + Gun 209,95	Discworld Noir 89,95
	Monaco Grand Prix 139,95	Diver's Dream 89,95
	Powerstone 129,95	Driver 99,95
	Red Line Racer 139,95	Le Mans 24 99,95
	Sega Rally 2 129,95	Legend of Kartia 109,95
	Sonic Adventure 124,95	L. Times Sp. Race 99,95
	Virtua Fighter 3tb 119,95	Star W.-Dunkle Bedr. 99,95
		Star Wars - Racer 99,95
		Street Fighter Alp. 3 89,95
		UEFA Striker 99,95
		Versailles 104,95
		V-Rally 2 99,95
		WWF - Attitude 84,95
		C&C 2 - Alarmst. Rot 44,95
		Croc 2 89,95

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

Top 20

1-10	11-20
1. Command & Conquer 2 44,95	11. Asterix 99,95
2. X Games Pro Boarder 89,95	12. Civilization 2 94,95
3. Grand Theft Auto - London 44,95	13. Live Wire 64,95
4. Monkey Hero 89,95	14. R-Type Delta 89,95
5. Bloody Roar 2 114,95	15. Swing 79,95
6. Need for Speed 4 89,95	16. UEFA Champ. League 98/99 99,95
7. Das Grab des Pharao 94,95	17. A Bugs Life 89,95
8. Metal Gear Solid 99,95	18. Final Fantasy 7 49,95
9. Ridge Racer 4 89,95	19. Grand Theft Auto 44,95
10. Warzone 2100 89,95	20. Grand Turismo 44,95

gebote

PlayStation	Dreamcast	Nintendo 64
Gran Turismo 49,95	Worms 44,85	X-Men:Children Atom 44,95
GTA - London 44,95		
Grand Theft Auto 49,95		
Heart of Darkness 44,95		
Lost Vikings 2 44,95		
MDK 39,95		
ODT 49,95		
Rascal 49,95		
Resident Evil 1 49,95		
Ridge Racer Rev. 49,95		
Shadow Master 49,95		
Tomb Raider 2 49,95		
V-Rally 44,95		
Warhammer 1 44,95		
Wipeout 29,95		



Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an!!!

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28

Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

Das Video Play Lädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173 - 2290 NEU	World Games Albaxer Str. 1 37671 Hötter 05271 - 920932 NEU	Softmouse Rheingoldstr. 25 38112 Braunschweig 0531 - 2321450 NEU
Gamestation Hattinger Str. 191 44795 Bochum 0234 - 3252052 NEU	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44 TOP	Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131 NEU
Your Level Kronenstr. 21-23 78054 VS-Schwenningen 07720 - 36402 NEU	Saphir Am Postplatz 4 79822 T.-Neustadt 07651 - 2788 NEU	Musi-X-treme Kirchhorn 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780 NEU

APE ESCAPE

TONI OPL

Genre	Jump'n Run
Hersteller	SCEI
Entwickler	SCEI
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	2. Juli
Preis	ca. 99,- DM



Mit dem Affenradar spürt Ihr die Racker aus großer Distanz auf. Je näher ein Affe, desto lauter piept das Radar und desto stärker vibriert der Controller.

Sony's in-house-Produkt Ape Escape legt dar, daß das Ende der Jump'n Run-Fahnenstange noch längst nicht erreicht ist, und wartet mit einer Menge innovativer Ideen auf. Sage und schreibe dreieinhalb Jahre befand sich der Titel in der Entwicklung - heraus kam ein Spiel mit der bis dato konsequentesten Ausnutzung des Analog Controllers - ohne diesen nämlich ist Ape Escape nicht spielbar. Wer beabsichtigt, sich Sony's Affentheater ins Haus zu holen, kommt um die Anschaffung eines analogen Pads nicht herum.

Die Story von Ape Escape erinnert in einigen wenigen Zügen an die Handlung von „Planet der Affen“, ist aber um ein Vielfaches abgedrehter: Ein zer-



streuter Professor steht kurz vor der Fertigstellung einer Maschine, die das Reisen durch die Zeit ermöglicht. Der zehnjährige Spike, ein Freund des Professors und seiner Nichte Katie, ist natürlich genauso gespannt wie der alte Mann selbst und macht sich zusammen mit seinem besten Kumpel Buzz auf den Weg zum Labor, um die Testphase live mitzuerleben. Doch als sie am Laboratorium ankommen, machen sie eine schreckliche Entdeckung. Der Affe Specter ist aus dem städtischen Zoo ausgebrochen, hat alle anderen seiner Art freigelassen und ist in das Labor des Professors eingedrungen. Mit Hilfe der Zeitmaschine schickt er sich und die Affenhorde in die Vergangenheit zurück, um die Geschichte zu verändern. In Specters Welt sollen die Affen die überlegene Rasse sein und der Mensch nur noch eine untergeordnete Rolle spielen. Auch Spike und Buzz werden vom Sog der Zeitmaschine erfaßt und landen in der Vergangenheit. Somit sind die beiden die einzigen, die das Vorhaben Specters verhindern und die durchgeknallten Affen wieder in die Gegenwart verbannen können.

Ihr übernehmt nun die Kontrolle über den kleinen Spike und müßt versuchen, alle Affen, die über 25 Levels verstreut sind, einzufangen und zurückzu-



schicken. Ist eine Stage von den Plagegeistern befreit, geht's ab zur nächsten. Doch nicht immer könnt Ihr sofort alle Affen innerhalb eines Levels erreichen. Manche Runden müssen mehrmals besucht werden, denn mit Hilfe der Zeitmaschine lassen Euch Katie und der Professor nützliche Utensilien zukommen, welche die Affenhatz erheblich erleichtern. Am Anfang des Abenteuers steht Euch nur ein Fangnetz und ein Laserschwert à la Luke Skywalker zur Verfügung, mit dem man die Affen betäuben und auch andere Feinde erledigen kann. Im weiteren Verlauf des

DIE ALTERNATIVEN

Spyro the Dragon

SCEE, UIS, Insomniac Games



Kleiner Drache rettet 120 Artverwandte aus den Händen des Bösewichts Gnasty Gnorc. Völlige Bewegungsfreiheit und eine phänomenale 3D-Engine ließen Spyro sofort den Jump'n Run-Thron erklimmen.

Lichteffekte und Texturen gehören noch immer mit zum Besten, was man auf der PlayStation je gesehen hat. Einzige die miese deutsche Sprachausgabe trübt den Spielspaß etwas.

Gex Deep Cover Gecko

Eidos Interactive, Crystal Dynamics



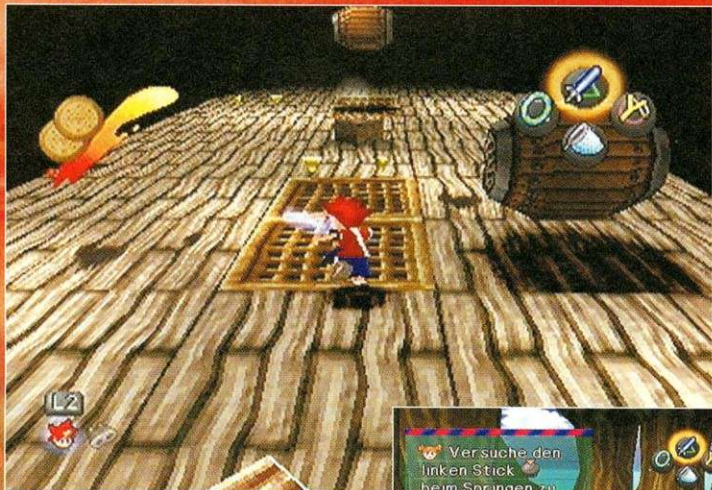
Sowohl grafisch als auch soundtechnisch machte die glibbrige Echse in ihrem dritten Abenteuer eine gute Figur. Über 30 unterschiedliche Verwendungsmöglichkeiten und ein abwechslungsreiches Leveldesign sorgen für langanhaltendes Vergnügen, wenn auch die Kameraführung nicht immer optimal und der Schwierigkeitsgrad teilweise unausgewogen ist.



Habt Ihr einen Affen einmal erschreckt, so könnt Ihr Euch durch gleichzeitiges Betätigen der L3- und R3-Taste tot stellen. Dadurch ignoriert Euch der Primat und läuft nicht mehr davon.



In der Kommandozone springt Ihr in den nächsten Level, sichert Euren Spielstand oder startet eines der drei Mini-Spiele.



Das spart das Lesen der Anleitung: Die herumstehenden Briefkästen haben jede Menge Tips für Spike parat.



In der Urzeit hat es Spike nicht nur mit den durchgedrehten Affen zu tun, auch gegen diesen riesigen T-Rex muß er sich behaupten.

Spiels kommen neben einer Schleuder, mit der Ihr die Feinde aus sicherer Distanz erledigt, einem Flugpaddel, um höhere Plattformen zu erreichen, und einem Affenradar noch einige andere wertvolle Gadgets zum Einsatz.

Die Affenbande ist allerdings alles andere als auf den Kopf gefallen und verteidigt sich mit Fausthieben, ausgelegten Bananenschalen, Laserkanonen und sogar Raketenwerfern. Eine Lampe auf deren Kopf zeigt dabei ihren Gemütszustand an. Leuchtet diese blau, so wägen sie sich in Sicherheit. Gelb bedeutet, daß sie eine Gefahr wittern. Blinkt sie jedoch rot auf, laufen sie in panischer Angst um ihr Leben davon und verteidigen sich mit allem, was sie haben.

Wie eingangs erwähnt, wird Ape Escape komplett mit dem Analog Con-



Dieses knuddelige Urvieh heißt Dexter. Trefft es mit der Schleuder...



...und Ihr könnt in einen neuen Bereich des Levels vordringen.



Die beste Taktik: Erst draufhauen...



... dann einfangen.

troller gespielt. Während Ihr mit dem linken Stick Spike durch die acht verschiedenen Zeitepochen dirigiert, werft Ihr mit dem rechten das Netz aus, schießt mit der Schleuder oder bedient das Affenradar, welches Euch beim Aufstöbern der quirligen Primaten gute Dienste leistet. Bei gedrücktem linken Stick (L3) kriecht Spike auf allen Vieren durch die Gegend und Ihr könnt Euch so unbemerkt anschleichen. Mit den R-Tasten springt Spike, L2 dient zum Umschauen und durch Betätigen von L1 schwenkt die Kamera genau hinter den tapferen Helden. Die vier restlichen Funktionstasten könnt Ihr, wie in Zelda auf dem Nintendo 64, mit je einem

► Vorsicht! Ape Escape bringt ein enormes Suchtpotential mit sich. Dies mag wohl vor allem an der ausgereiften Steuerung liegen, die absolut neue Maßstäbe auf dem Jump'n Run-Sektor setzt. Zwar ist eine gewisse Eingewöhnungsphase vonnöten, bis man alle Bewegungen intuitiv beherrscht, doch dann kann man gar nicht mehr genug Affen zurück in die Zukunft schicken. Während diese anfangs noch recht leicht einzufangen sind, bedarf es in den höheren Leveln schon einer gehörigen Portion taktischen Feingefühls, um sie ins Netz zu bekommen. Grafisch

„WER BEABSICHTIGT, SICH SONYS AFFENTHEATER INS HAUS ZU HOLEN, KOMMT UM DIE ANSCHAFFUNG EINES ANALOGEN PADS NICHT HERUM.“

Ausrüstungsgegenstand belegen - folglich stehen einem immer vier Gadgets aktiv zur Verfügung.

Zwischen den Stages landet Spike immer wieder in einer Kommandozone, in der man speichern und sich in einem Trainingsparcours mit dem Handling der einzelnen Gadgets vertaut machen kann. Von hier aus erhaltet Ihr Zugang zu den drei integrierten Mini-Games, die für das Aufsammeln einer bestimmten Zahl von Münzen freigeschaltet werden. Habt Ihr das Spiel einmal durchgezockt, was leider bequem an einem Tag zu bewerkstelligen ist, erhält Spike ein weiteres Gadget, den Magic Punch, mit dem er zuvor verspernte Geheimareale betreten kann.

konnte Ape Escape ebenfalls überzeugen. Die kunterbunten Stages wurden allesamt sehr abwechslungsreich gestaltet. Löblich ist auch, daß die in der Preview-Version aufgetretenen Ungereimtheiten in der Kameraführung nun komplett der Vergangenheit angehören. Die Begleitmusik paßt sich der jeweiligen Spielsituation gekonnt an und schafft zusammen mit den vielen Umgebungsgeräuschen eine dichte Atmosphäre.

Ape Escape - ein innovativer und ausgewogener Jump'n Run-Spaß für jung und alt.

POSITIV

- superbe Steuerung
- viele innovative Ideen

NEGATIV

- geringer Umfang

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

MISCHA STRECKER

ATTACK OF THE SAUCERMAN

Genre *Jump'n Run*
 Hersteller *SCEE*
 Entwickler *Psygnosis, Fube Industries*
 Testmuster *SCED*
 Erhältlich ab *16. Juli*
 Preis *ca. 99,- DM*



Leider ist es den Menschen egal, welche Aliens sie angreifen.

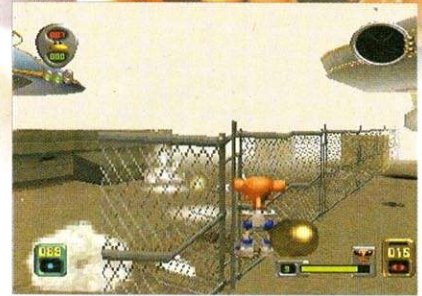
Die alten Science Fiction B-Movies leben doch noch. Zumindest zeitweise auf der PlayStation in Form von Sonys *Attack of the Saucerman*. Hauptfigur ist ein Alien namens Ed, der von der Grimloid protection League beauftragt wird, nicht weit genug entwickelte Planeten vor der NedCo zu schützen. Dummerweise umkreist unser kleiner Freund seit 10 Jahren die Erde. Action bekommt er nur in Form des irdischen Fernsehprogramms, durch das er sich tagtäglich zappt. Schließlich fällt auch Big Bubba, seines Zeichens Chef der NedCo, der kleine blaugrüne Planet auf und er beschließt, ihn als Zuchtfarm für Neds zu nutzen. Ed und sein Mechaniker Zunk bleibt nichts anderes übrig als die-



Spargrafik: nicht benötigte Grafiken wie Wände werden nicht dargestellt.

sen Plan zu vereiteln, doch leider müssen sie sich nicht nur mit den Soldaten von Big Bubba anlegen, sondern sich zusätzlich gegen die Erdbewohner wehren, da diese in Aliens generell eine Bedrohung sehen. Zu allem Übel springt Big Bubba wild in der Zeit zurück, um die Menschen zu besiegen, als Ihre Kulturen noch primitiv waren.

Die Rolle von Ed -und damit den aktiven Part - übernimmt dabei Ihr. In jedem der 21 Level erhaltet Ihr Aufgaben, die Ihr zu lösen habt, bevor es in einem neuen Bereich weitergeht. Seien es fehlende Maschinenteile für das UFO oder eine bestimmte Anzahl Neds, die Ihr einfangen müßt. Um sich seiner Haut zu erwehren, steht Ed anfangs nur eine Strahlenkanone zur Verfügung, die aber weiter aufgerüstet werden kann. Für Artillerieunterstützung steht das P.O.D. bereit, eine goldglänzende Kugel, die ständig in der Nähe herum-schwebt.



► Die Erinnerungen an die B-Movies sind den Entwicklern leider nicht nur stilistisch gelungen. Optisch bietet das Spiel nichts. Wabernd animierte Sprites, laufen durch eine wahrlich spärlich gestaltete Polygonumgebung und zu allem Übel macht sich auf freien Flächen ein Nebel breit, bei dem man in unseren Gefilden nur in Notfällen unterwegs wäre. Räume leiden an einem ähnlichen Phänomen. Man gewinnt fast den Eindruck, die Programmierer glaubten, sparsam programmieren bedeutet an der Grafik zu sparen.

Hinzu kommen störende bis nervende Grafikfehler, wie Clipping oder Texturverzerrungen, die einfach nicht sein müßten.

Auf einem anderen Blatt steht die Musik, die wirklich bis ins letzte dem B-Movie Standard entspricht und deshalb fast schon wieder gut ist. Vorausgesetzt natürlich, man kann dieser Musikrichtung etwas abgewinnen.

Alles in allem hätte *Attack of the Saucerman* eine gelungene Hommage an das Filmgenre werden können, denn ein gewisser Reiz läßt sich nicht ganz verleugnen.



Dichter Nebel in Nevadas Wüste.

POSITIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
• passende Musik										4
NEGATIV	GRAFIK									
• in technischer Hinsicht altbacken										7
• gleich bleibender Missionsaufbau										6
										RATING



EVIL ZONE

TONI OPL

Genre Beat'em Up
Hersteller Titus
Entwickler Yuke

Testmuster Konami
Erhältlich ab Ende Juni
Preis ca. 99,- DM



Alle Special-Moves der insgesamt 8 Charaktere sind überaus effektiv in Szene gesetzt.

Evil Zone kann sich rühmen, wahrscheinlich das erste und einzige Beat'em Up zu sein, in welchem alle Moves mit nur einem einzigen Button ausgeführt werden. In Kombination mit dem Steuerkreuz ergeben sich jedoch erstaunlich viele Angriffsmöglichkeiten. Lediglich der Block wird mittels eines zweiten Knopfes aktiviert. Das Spielprinzip läßt starke Anleihen bei den Titeln Destrega, Psychic Force und Battle Arena Toshinden erkennen. Steht der Gegner weit entfernt, so greift Euer Kämpfer auf ein beträchtliches Arsenal an Feuerbällen, Wurfgeschossen und anderen Zaubersprüchen zurück. Im Nahkampf fliegen Fäuste und klirren Schwerter aneinander. Je öfter der Attack-Button gedrückt wird, desto effizienter fällt der ausgeführte Angriff aus. Aufwendige Special Moves, die mehrere Sekunden dauern und ähnlich spektakulär sind wie die Aufruf-Zauber in Final Fantasy VII, runden das Angebot ab.

► Positiv aufgefallen sind sofort die häufigen Kamearaschwenks, die eine ordentliche Portion Dynamik in die magiebetonten Kämpfe bringen. Die im Manga-Stil gehaltene Grafik ist wegen der niedrigen Auflösung zwar nicht unbedingt up to date, erfüllt aber ihren Zweck. Lediglich die Hintergründe beschränken sich auf langweilige 2D-Bitmaps. Die individuellen Musikstücke der Kämpfer sorgen für genügend akustische Abwechslung. Evil Zone ist der ideale Prügler für Anime-Fans und all die



Für Spieler mit guten Englisch-Kenntnissen hält Evil Zone neben den obligatorischen One-Player- und VS-Matches auch einen Story-Modus bereit.

Spieler, denen das Erlernen ellenlanger Tastenkombinationen zuwider ist.



Lehrreich: Ein ausführliches Tutorial erklärt sämtliche Block- und Schlagtechniken.

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

Lahra Soft

Universal Bootchip*

* für US, JP Importe
Für alle Playstationgenerationen mit bebildeter Anleitung

3,99 DM

Chip-Platine. fertig verkabelt, vorlöten entfällt: 5,99 DM

Sony Playstation + Dualshock Pad
mit Universalumbau

249,99 DM

269,99 DM

Activator

59,99 DM

Schummelmodul
mit Bootchipfunktion
ohne Garantieverlust (kein löten!)

oder **die Alternative für Preisbewußte:** Game Enhancer+
ähnlich wie oben (auch in deutsch) jedoch nur 49,99 DM

Preishit: ExpActivator (PS Hacker/Bootmaster/o.ä.) für schlappe
gleiche Funktion wie Activator - mit deutscher Anleitung- 29,99 DM

Game-Buster
deluxe 89,99 DM
Schummelmodul mit
Code-Selbstfinder

Xploder pro 129,99 DM
Schummelmodul mit
Codeselbstsuchfunktion

Xploder
79,99 DM

PSX-Design-Gehäuse
(verschiedene Farben)
49,99 DM

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

Sommer-Preishit
8 MB Memory-Card
(120 Blocks)
19,99 DM

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

NEUHEIT !!!
Blaze Avenger Pro

Lightgun mit
Rückschlagfunktion inkl.
Netzteil und Fußpedal
89,99 DM

Blaze Eraser
mit Rückschlag

(auch in schwarz)
49,99 DM
inkl. GunCon-Kabel
54,99 DM

Blaze Scorpion
Pistole mit Rückschlag
55,99 DM

MB Scorpion/Panther
(Optik & Funktion wie Scorpion)
39,99 DM

MB Dual-Shock-Controller mit Rumble 34,99 DM
Infrarot-Controller 2 Sender 1 Empfänger 69,99 DM
RGB-Kabel 8,99 DM
RGB-Kabel + Audioanschluß 10,99 DM
GunCon-Kabel 12,99 DM
Pad-Verlängerung Dualshock-tauglich 7,99 DM
Link-Kabel 9,99 DM
RF-Unit Antennenadapter 19,99 DM
MB Multi Player / Tap 4 Spieler-Adapter 55,99 DM
PSX-Mouse 29,99 DM
V-Memory 1000 72 Memory-Cards in einer 89,99 DM
SpaceStation TV-Unterschub für PSX 44,99 DM
Blaze Pro Carry Case Tasche für PSX + Zubehör 79,99 DM

Bestell Hotline 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 30,00 DM pauschal. Kein Ladenverkauf nur Versand!
Händleranfragen erwünscht · Fax 02171 - 404173

play
PLAY STATION

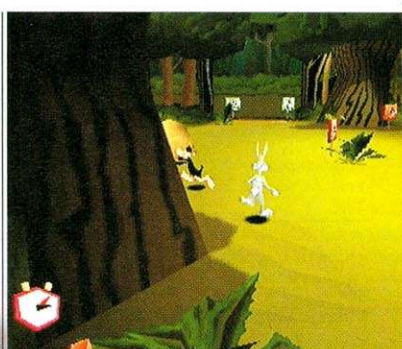
BUGS

MARK LIEBOLD

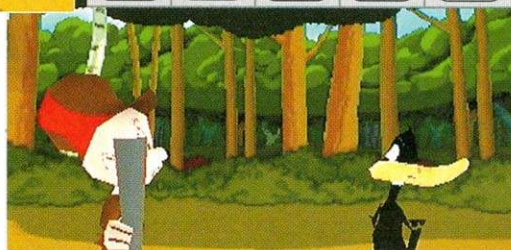


BUNNY

AUF ZEITREISE



Hasenjagd? Entenjagd? In dem klassischen Duell um die augenblickliche Jagdsaison zieht Daffy Duck wieder einmal den kürzeren und bekommt von Elmer Fudd seinen Schnabel neu arrangiert.



Genre	Jump'n Run
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Behaviour Interactive
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	Juni
Preis	ca. 99,- DM



Der erste Cartoon der Warner Brothers-Studios flimmerte im Jahre 1930 über die Leinwände. Der Held der ersten Stunde war nicht etwa Daffy Duck oder Bugs Bunny, sondern die kleine, schwarze Zeichentrickfigur Bosko. Erst einige Jahre später nach „Sinkin' In the Bathtub“, so der Titel von Boskos erstem Abenteuer, wurden die ersten Mitglieder der großen Looney Tunes-Familie zum Leben erweckt. Bis zur endgültigen Schließung der Warner-Studios 1969 verzückten die verrückten Toons Millionen von Kinobesuchern und Fernsehzuschauern und konnten sogar vier Oscars für den Filmgiganten einheimen. Dank Stephen Spielbergs Tiny Toons wird es seit einigen Jahren auch um Bugs & Co. wieder lauter. Nicht nur zahlreiche brandneue oder neu aufgelegte Cartoons und der Film Space-Jam brachten wieder Leben ins eingestaubte Looney-Tunes-Universum, sondern auch etliche Videospiele rund um Bugs und seine Freunde. Der lustige Mümmelmann hatte schon einige Auftritte auf fast jedem System, der PlayStation wird diese Ehre jedoch erst jetzt, nach fast fünf Jahren, zuteil.

Wie in jedem Jahr beschließt Bugs Bunny auch heuer wieder, ein paar erholsame Tage am Meer zu verbringen. Alles verläuft wunderbar: schnee-weißer Sandstrand, kristallklares Wasser, herrlicher Sonnenschein und täglich Muscheln à la Marinada. Auf der Rückreise hingegen geht alles schief, was nur schief gehen kann. Da er wieder einmal zu früh links abgebogen ist, landet er nicht Zuhause in Albuquerque, sondern in einer vermoderten Scheune, in der sich ein seltsames

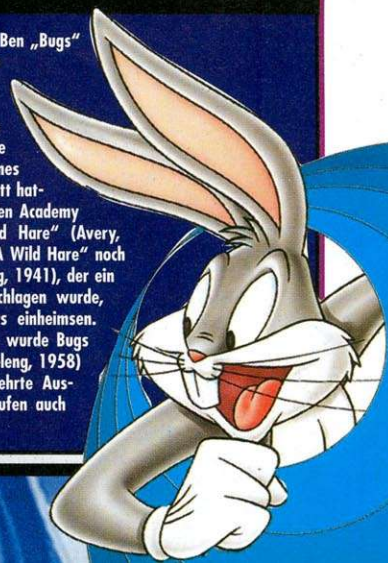
Gefährt befindet. Neugierig, wie das berühmte Karnickel nun einmal ist, macht sich Bugs natürlich sofort an der sonderbaren Maschine zu schaffen. Ein kleiner, ungeschickter Ruck am falschen Hebel, und schon befindet sich das schlappohrige WB-Maskottchen auf einer Reise durch Zeit und Raum.

Der erste Anlaufpunkt auf dem Trip durch die unendlichen Weiten der Geschichte ist das Niemandsland des etwas seltsamen, aber durchweg freundlichen Zauberers Merlin. Der Meister der magischen Künste erklärt

Bugs, daß er, um in die Gegenwart zurückkehren zu können, erst fünf andere Zeitepochen durchqueren muß. Bevor sich der Spieler auf die eigentliche Zeitreise begibt, wird er von Merlin

BUGS BUNNY

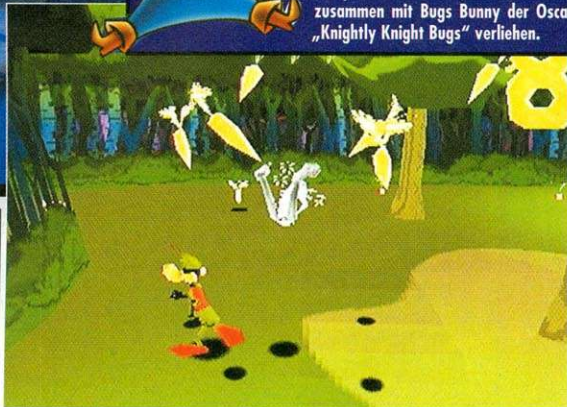
Die Grundidee für Bugs Bunny lieferte Ben „Bugs“ Hardaway im Jahre 1940. Für den weltbekannten Hasen, wie wir ihn heute kennen, sind neben Ben Hardaway allerdings noch andere berühmte Zeichner verantwortlich, darunter solche Größen wie etwa Tex Avery, Chuck Jones und Bob Clampett. Seinen ersten Auftritt hatte Bugs Bunny in dem mehrfach für den Academy Award nominierten Cartoon „A Wild Hare“ (Avery, 1940). Leider konnte er weder mit „A Wild Hare“ noch mit „Hiawatha's Rabbit Hunt“ (Freleng, 1941), der ein Jahr später für einen Award vorgeschlagen wurde, einen der berühmten goldenen Oscars einheimen. Erst 17 Jahre später, im Jahre 1958, wurde Bugs Bunny mit „Knightly Knight Bugs“ (Freleng, 1958) erneut nominiert und bekam die begehrte Auszeichnung nach zwei erfolglosen Anläufen auch verliehen.





YOSEMITE SAM

Da es neben Elmer Fudd keinen weiteren „Schurken“ gab, der es mit Bugs aufnehmen konnte, rief er 1945 in „Hare Trigger“ Yosemite Sam ins Leben. Das rothaarige Dynamitbündel zählt zu den wandlungsfähigsten Charakteren der Warner Brothers-Studios. Mal ist er als fürchterlicher Pirat, mal als arabischer Wüstenritter oder mal als hundsgeheimer Wild-West-Bandit unterwegs. Yosemite Sam ist ein wahres Temperamentsbündel, welches meistens nur schimpfend und fluchend über die Leinwand stapft. Besonders sein liebevoller Umgangston gegenüber Bugs, den er meistens nur „karottenmümmelnden Stralch“ nennt, zeigt, aus welchem Schrot und Korn der kleine Sam gemacht ist. Ein falsches Wort, und schon geht er in die Luft. Dies liegt jedoch vor allem daran, daß Sam keinerlei Sinn für Humor besitzt - das perfekte Ziel für Bugs Bunnys durchtriebene Streiche. Im Jahre 1958 wurde ihm zusammen mit Bugs Bunny der Oscar für Friz Frelengs „Knightly Knight Bugs“ verliehen.



Mit einem kräftigen Tritt in den Hintern entlockt Daffy dem armen Bugs ein paar seiner wertvollen goldenen Karotten.

im richtigen Gebrauch der Steuerung unterwiesen und mit Bugs Bunnys Fähigkeiten vertraut gemacht. Die großen Stärken des Mümmelmanns liegen nicht nur in seinen kräftigen Hinterläufen, mit deren Hilfe er ohne Probleme auch größere Hindernisse ohne weiteres überspringen kann. Sollte ein Stück Mauer oder ein Abgrund doch einmal zu hoch oder zu weit sein, so schiebt man einfach einen Stein oder ein paar Kisten als kleine Steighilfe vor die Blockade, oder knockt einen der



Hier heißt es Vorsicht! Selbst das kleinste Geräusch weckt den Flugsaurier auf.

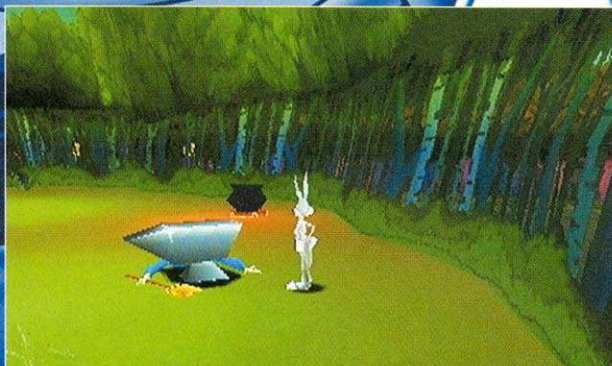
herumlungernden Gegner aus, um ihn als Trampolin zu mißbrauchen. Die meisten Feinde, die sich je nach Zeitperioche voneinander unterscheiden, lassen sich durch einen gekonnten Sprung auf den Kopf beseitigen. Besonders zähe Zeichentrickschurken hingegen können nur verletzt werden, wenn sie keuchend und vollkommen außer Atem unachtsam an einer Wand lehnen. Dazu ist dann ein kräftiger Tritt in den Allerwertesten vonnöten. Obwohl Bugs trotz böser Behauptungen kein Maulwurf ist, kann er sich aufgehäufte Erdhaufen zunutze machen. Mit einem kräftigen Satz taucht das Langohr in das dunkle Erdreich ein. Dank seiner Wühlernatur kann sich der Spieler so unter Hindernissen hindurchgraben, die er normalerweise nicht überwinden könnte.



Dank Merlin erlernt Bugs während des Spiels Zaubersprüche, mit deren Hilfe er sich an speziell gekennzeichneten Stellen weiterhelfen kann.

DAFFY DUCK

Daffy Ducks Urvater, Tex Avery, schickte seine schwarze, überaus reizbare Ente erstmals 1937 in dem Streifen „Porky's Duck Hunt“ auf die Leinwände der Lichtspielhäuser. Ähnlich wie bei seinem jüngeren Kollegen Bugs Bunny war nicht nur ein kreatives Hirn für die Entwicklung von Daffy Duck verantwortlich, sondern mehrere Zeichner. Besonders Bob Clampetts Werke (wie etwa „Daffy Doc“) und Chuck Jones' Jäger-Trilogie (Entensaison-Hasensaison) zeigten die vielen Gesichter des Daffy Duck. Die Gemütsente besticht besonders in Zusammenarbeit mit Bugs Bunny. Das Wechselspiel der Gefühle zwischen dem temperamentvollen Daffy und dem gelassenen Hasen sorgte bei den Zuschauern im Laufe der Jahre für mehr als nur einen tränenreichen Lachanfall.



Ein bißchen Spaß muß sein - Mit einem lauten Pfeifen knallt der schwere Amboß direkt auf Hexe Hazels Kopf.

Allerdings muß man sich nicht immer gleich einbuddeln, da oft auch eine winzige Öffnung in der Mauer und eine kleine Rolle durch dieselbe reichen, um hinter die Barriere zu gelangen. Extrem spröder Untergrund, wie etwa morsche Holzplanken oder hauchdünne Eisplatten, muß Bugs auf schleichenden Hasenpfoten überqueren. Die brüchigen Plattformen zersplittern allerdings nicht nur durch eine zu hastige Gangart, sondern selbstverständlich auch durch einen heftigen Sprung. Um nicht bei jedem Satz aus großer Höhe Angst haben zu müssen, daß Bugs in wenigen Augenblicken in eiskaltem Wasser steht, kann man sich mit Hilfe seiner rotierenden Ohren einem Hubschrauber gleich sanft zu Boden gleiten lassen. Der findige Hase ist auch in der Lage, hilfreiche

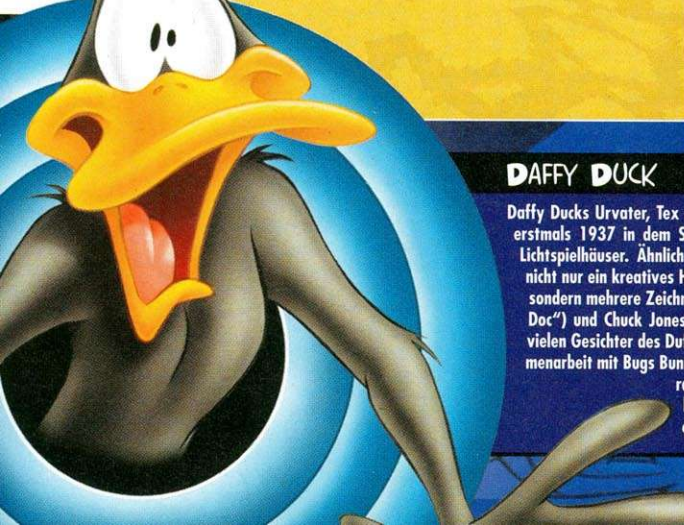
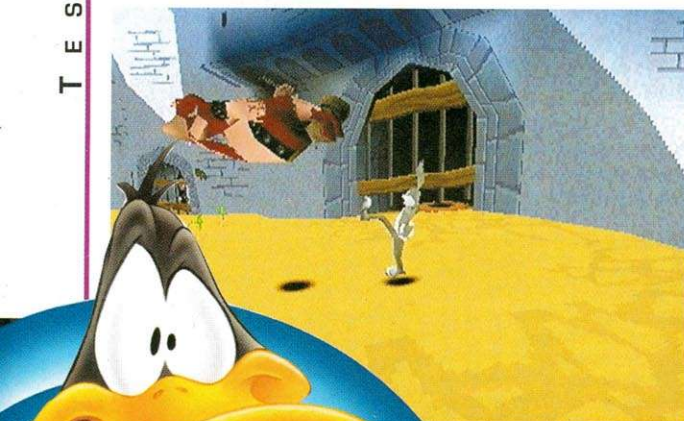


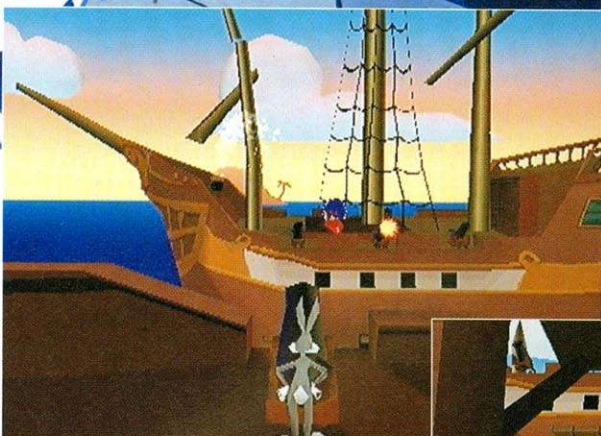
DIE ALTERNATIVE Gex Deep Cover Gecko

Eidos Interactive, Crystal Dynamics

Trotz der Verstärkung durch das Baywatch-Babe Marlice Andrada konnte der dritte bzw. der zweite 3D-Auftritt der vorlauten Echse nicht recht überzeugen. Im Vergleich zum Vorgänger

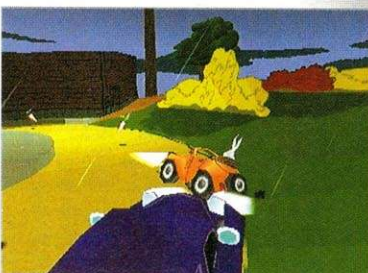
hat sich nicht sehr viel getan. Weder hat sich am Spielverlauf sehr viel geändert noch wurde die schlechte Kameraführung verbessert. Im großen und ganzen ist Gex Deep Cover Gecko ein sehr gutes, wenn auch recht kurzes Jump'n Run - nicht nur wegen der guten Grafik und den vorwitzigen Sprüchen des Helden. Wer jedoch nach einem abwechslungsreichen Game für die ganze Familie sucht, ist mit Bugs Bunny auf Zeitreise besser bedient.





Nachdem man Yosemite Sams Boot schon fast in Stücke geschossen hat, muß der Spieler noch die heranschwimmenden TNT-Fäßchen mit Hilfe eines Blasebalgs wieder zurücktreiben.

Hinweisschilder zu lesen oder sich mit anderen Charakteren zu unterhalten. Am liebsten plauscht er mit Merlin, da dieser ihm während seiner Reise durch die Zeit mit Rat und Tat zur Seite steht. Nach dem Übungsgelände, auf dem der Spieler auch in die Kunst des zielsicheren Apfelwerfens und des sicheren Kletterns eingewiesen wird, findet sich Bugs im Strudel der Zeit wieder. Von hier aus taucht er in die unterschiedlichen Epochen der Geschichte ein. Damit ihm in den restlichen Zeitabschnitten Einlaß gewährt wird, muß er zunächst in der Steinzeit, in der bereits der listige Jäger Elmer Fudd auf das



geteilt, für die Bugs, um eintreten zu dürfen, ebenfalls eine gewisse Anzahl an Zeiteisen benötigt. Ein Großteil der Wecker liegt gut verborgen in den Leveln versteckt. Manche der Chronometer werden für den Spieler jedoch erst zugänglich gemacht, nachdem man einen besonders harten Gegner besiegt, ein paar Acme-Kisten aufge-

brochen, ein Wettrennen gegen die Uhr gewonnen oder ein kleines Rätsel gelöst hat. Neben den begehrten Weckern finden sich in den Stages auch Karotten, welche die verbrauchte Lebensenergie des Hasen wieder auffrischen. In jeder der fünf Zeitepochen wird Bugs von einem anderen berühmten Looney-Tune-Charakter erwartet. Wie bereits erwähnt wartet Elmer Fudd

ELMER J. FUDD

Elmer Fudd entwickelte sich aus Egghead, einem Cartoon-Charakter, der in den dreißiger Jahren von Tex Avery erfunden wurde. Seinen ersten Auftritt hatte er in „Elmer's Candid Camera“ (1940) unter der Regie von Chuck Jones. Im Gegensatz zu seinem haarigen Ziel Bugs Bunny wurde ihm für seine Rolle in „A Wild Hare“ (Avery, 1940) ein Oscar verliehen. Elmer ist ein Sportsmann durch und durch. Besonders die Jagd hat es ihm angetan, und das, obwohl er Vegetarier ist. Seine Lieblingsziele sind natürlich Daffy Duck und Bugs Bunny. Seinen wohl berühmtesten Auftritt hatte Elmer in „What's Opera, Doc?“ (1957), in der er in die Rolle des Siegfried aus Wagners „Ritt der Walküren“ schlüpfte.

MARVIN DER MARSIANER

Die erste Begegnung der dritten Art hatte Bugs Bunny mit Marvin in dem Cartoon „Haredevil Hare“ (1948). Zwar hatte der bekannte Marsianer insgesamt nur sechs Auftritte, doch zählt er zu den beliebtesten Warner Brothers-Charakteren. Anfänglich war er unter dem Namen Martian Maggot und Commander X-2 bekannt. Den Namen Marvin trägt er aus bislang unerfindlichen Gründen, da dieser nur einmal in einem Cartoon genannt worden ist. In erster Linie versucht Marvin zusammen mit seinem treuen Marshund K-9 die Erde, die ihm die Sicht auf die Venus versperrt, mit Hilfe des hochexplosiven Illudium-36 Weltraummodulators in die Luft zu sprengen. Wenn er nicht gerade den Modulator zur Hand hat, greift er entweder auf Instant-Marsianer (nur Wasser hinzugeben) oder seine Zerbröselkanone zurück.

HEXE HAZEL

Die Hexe Hazel ist ein relativ unbekannter Charakter der Warner Brothers-Studios. Hazels erster Einsatz erfolgte 1954 in dem Cartoon „Bewitched Bunny“, in dem sie Bugs Bunny mehr als nur um den Hasenverstand bringt. Zwar stand der Mümmelmann meistens auf der Zutatenliste ihrer Zaubertränke, doch arbeitete Hazel auch einmal - in „A Witches Tagged Bunny“ (1959) - mit Bugs zusammen. In dem Cartoon ging es darum, dem armen William Shakespeare zu helfen, ein neues Stück zu schreiben. Aber nicht nur Bugs Bunny, sondern auch Daffy Duck machte mit Hexe Hazel Bekanntschaft. Besonders, als er seinem kleinen Sohn erklären will, daß es keine Hexen gibt, wovon Hazel nicht gerade begeistert ist. Ihren größten Erfolg feierte die schrullige Hexe mit der Aufnahme in Michael Jordans Tune-Squad in dem Film „Space Jam“ (1997).

ROCKY

Rocky ist einer der vielen genialen Charaktere, die aus der Feder von Friz Freleng stammen. Sein Debüt feierte er 1950 in „Golden Yeggs“. Bei seinem ersten Raubzug ging dem kleinen Gangster noch kein Gehilfe zur Hand. Erst drei Jahre und einen Cartoon später wurde ihm von Friz Freleng in „Catty Corned“ Nick zur Seite gestellt, aus dem später sein vertrottelter Kumpan Mugsy wurde. Rocky hat alles, was einen guten Gangster auszeichnet, einen großen Hut (der fast größer ist als er selbst), eine raue Stimme und die obligatorische Zigarette, die in seinem Mundwinkel festzukleben scheint. Mugsy dagegen ist groß und unheimlich dumm. Rocky und Mugsy ergänzen sich hervorragend - Rocky hat das Hirn und Mugsy die Muskeln - und bilden somit ein Musterbeispiel der vielen typischen Cartoon-Paare.



Dank der Ego-Funktion kann der Spieler einen genauen Einblick auf die ihm bevorstehenden Gefahren werfen.



Höher gelegene Plattformen erreicht man meist, indem man mehrere Gegenstände stapelt und sie als Treppe benutzt.



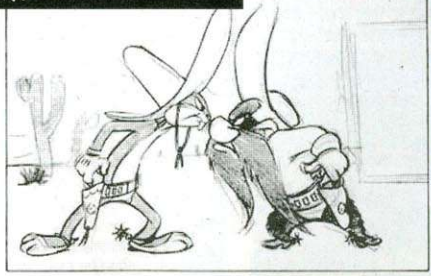
WIE ENTSTEHT EIN CARTOON?

Der Grundstein für jeden Cartoon wird in den verzweigten Hirnwindungen des Autors gelegt. Welche Charaktere sind beteiligt, wie interagieren sie miteinander und welche derben Scherze hecken sie aus - alle diese wichtigen Faktoren müssen von den Autoren zunächst einmal aufs Papier gebracht werden. Mit Hilfe des fertigen Skripts werden anschließend Skizzen, die alle Kameraeinstellungen und wichtigen Bildfolgen enthalten, erstellt - das Storyboard entsteht. Das fertige Storyboard geht anschließend ins Layout, wo die ersten Bewegungsabläufe gezeichnet werden. Diese zeigen den Animators, wie sich die Charaktere in der fertigen Szene bewegen sollen. Anschließend studieren die Background-Artists das Skript und das Storyboard, um einen genauen Einblick zu erlangen, in welcher Umgebung der Cartoon spielen soll. Danach werden die Hintergrundgrafiken angefertigt. In der Zwischenzeit laufen im Studio bereits die Tonaufnahmen der Sprecher. Der berühmteste Sprecher der Warner-Studios war Mel Blanc, der fast allen Looney Tunes ihre Stimme verlieh.

Sobald die ersten Bewegungsstudien mit dem Skript übereinstimmen und vom Director abgezeichnet wurden, können die Animators mit ihrer Arbeit beginnen. Der Großteil der Zeichnungen wird von Assistenten angefertigt. Nachdem ein Bild fertig gezeichnet worden ist, wird es auf Aze- tafolie übertragen und anschließend von Hand koloriert. Die Bewegung der Cartoons entsteht durch das Ablichten der einzelnen Folien vor der Hintergrundgrafik. Dies ist eine äußerst mühselige Arbeit, da für eine Sekunde Film genau 24 Bilder nötig sind. Beispielsweise müssen für 10 Minuten reine Animation 14.400 Einzelbilder gezeichnet und koloriert werden.

Nachdem der Film fertiggestellt worden ist, wird er noch vertont. Da die Dialoge bereits im voraus aufgenommen worden sind, müssen nur noch die Musik und die Soundeffekte eingefügt werden. Viele Studios verfügen über gigantische Soundbibliotheken, aus denen sie die gewünschten Effekte und Musikstücke einfach per Knopfdruck abrufen können. Für besonders aufwendige Zeichentrickfilme, wie etwa die abendfüllenden Movies von Disney oder DreamWorks, werden

sämtliche Effekte von sogenannten Foley Artists, die jedes Geräusch eigenhändig und auf die entsprechende Situation im Film abgestimmt erzeugen, aufgenommen.



Nur mit Hilfe der Schneeschuhe kann sich Bugs sicher über den Tiefschnee bewegen.



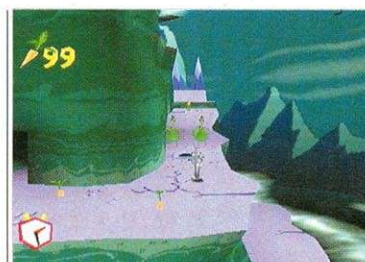
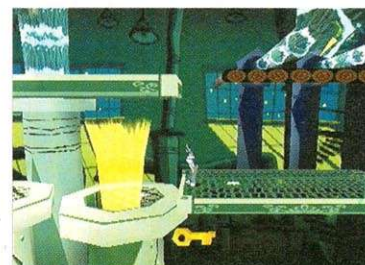
Um einen mit einer Energiebarriere versperren Durchgang zu öffnen, muß Bugs einen kleinen Roboter für sich einspannen.

als wilder Neandertaler in der Steinzeit auf den haarigen Helden. Die Hexe Hazel macht das Mittelalter unsicher, Yosemite Sam segelt mit seinem Piratenschiff durch die warmen Gewässer der Karibik, Rocky und Mugsy treiben ihr Unwesen in den dreißiger Jahren und Marvin der Marsianer versucht, zusammen mit seinen Instant-Marsianern in der Dimension X Bugs das graue Fell über die Löffel zu ziehen. Im Verlauf des Spiels lernt Bugs neue Tricks, wie etwa den Supersalto oder die Fähigkeit sich mit Hilfe von gigantischen Ventilatoren in die Luft heben zu lassen, hinzu.

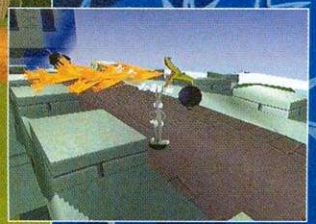
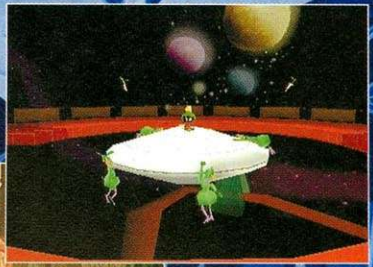
Diese kann er allerdings nur auf speziell gekennzeichneten Feldern nutzen.

Die Entwickler orientierten sich für Bugs Bunny auf Zeitreise größtenteils an den Cartoons der Bugs Bunny - Road Runner Show. Dies bemerkt man besonders an dem abwechslungsreichen und äußerst liebevollen Design der Level. Überall kann man kleinere oder größere

re Details, wie z.B. die Supper-Upper Lifts in der Dimension-X, die in das Spiel mitübernommen wurden, mühelos erkennen. Aber nicht nur die Gestaltung der Level wurde originalgetreu an die Cartoons angelehnt, sondern auch sehr viele der zahllosen Gags mitintegriert. Hierbei sei besonders der Kampf zwischen Daffy Duck und Bugs erwähnt, in dem es darum geht, ob nun Hasen- oder Entensaison sei. Während im Originalstreifen Bugs den Konflikt mit einem legendären Wortgefecht für sich entscheidet, muß der Hase im Spiel Holzschilder, auf denen sich die Konterfeis von Daffy und Bugs befinden, umdrehen. Wessen Schilder am Ende dominieren, der wird von Elmer mit der Schrotflinte bearbeitet. Die Grafik und die Animation der Charaktere wurde



Der Planet-X (...), ist Austragungsort für das intergalaktische Rennen zwischen Bugs und Marvin dem Marsianer.



Für jeden sich hebenden Steinblock muß Bugs zunächst einen Apfel in die Waagschale werfen.



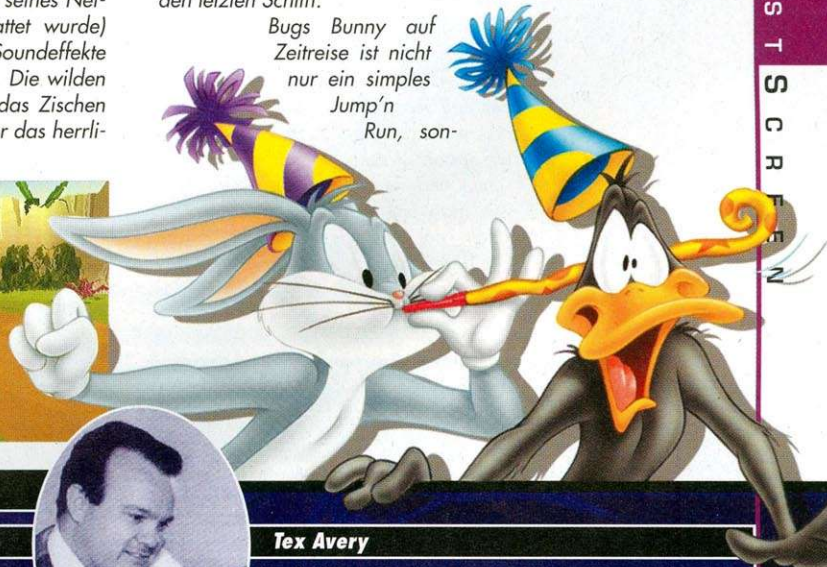
ebenfalls tadellos umgesetzt. Zwar bestehen die Hintergrundgrafiken meist nur aus ein paar schnellen Strichen und wenigen Kleckern Farbe, aber so sehen sie schließlich auch im Original aus. Hierbei sei besonders angemerkt, daß die Grafik nicht einfach aus dem Nichts hochpopt, sondern langsam - wie aus einem unsichtbaren Nebelschleier - auftaucht. Die Figuren bewegen sich äußerst sauber und scheinen direkt aus einem Trickfilm kopiert worden zu sein, was man beispielsweise

hervorragend an Bugs schleichendem Gang erkennt.

Aber was wären die gelungene Grafik und die herrlichen Gags ohne einen passenden Sound? Gerade dieser verleiht Bugs Bunny auf Zeitreise erst das richtige Flair. Neben den Originalstimmen der Synchronsprecher (obwohl Bugs Bunny mit der Stimme seines Nefen Buster Bunny ausgestattet wurde) tragen besonders die Soundeffekte einen großen Teil dazu bei. Die wilden Flüche des Yosemite Sam, das Zischen einer brennenden Lunte oder das herrli-

che Pfeifen eines herabsausenden Ambosses, um nur ein paar wenige zu nennen, verleihen der Optik quasi erst den letzten Schliff.

Bugs Bunny auf Zeitreise ist nicht nur ein simples Jump'n Run, son-



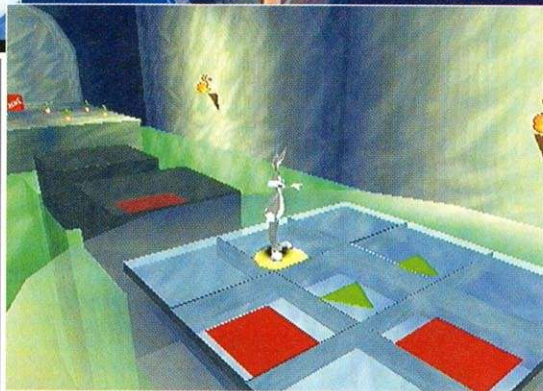
DIE VÄTER DER LOONEY-TUNES

Friz Freleng

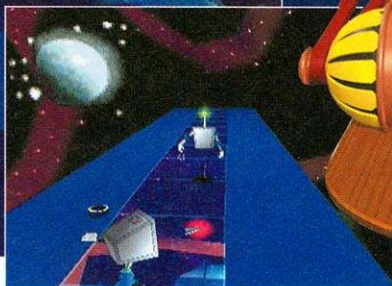
Das Jahr 1905 war für die Welt des Trickfilms ein großer Tag: Isadore Freleng, genannt Friz, erblickte in Kansas City, Missouri, das Licht der Welt. Nach seiner Anstellung bei der Kansas City Film in den frühen 20er Jahren ging er 1927 zu Disney, um Ham Hamilton zu ersetzen. 1928 verließ Freleng mit einer Gruppe von anderen Zeichnern Disney, um für die Leon Schlesinger-Studios zu arbeiten, welche später von Warner Brothers aufgekauft wurden. 1933 wurde der Director Hermann von Schlesinger vor die Tür gesetzt, und Friz Freleng übernahm dessen Posten. Da ihm von MGM ein höheres Budget für seine Arbeit versprochen wurde, wechselte er 1937 zum Konkurrenzstudio. Leider durfte er, obwohl ihm mehr Mittel zur Verfügung standen, seiner Kreativität keinen Lauf lassen, woraufhin er 1939 wieder zurück zur Warner-Familie kam. Seine Arbeit bei MGM beeinflusste zwei junge, aufstrebende Directors, Bill Hanna und Joseph Barbera, denen wir die Familie Feuerstein oder Yogi Bär zu verdanken haben. Neben seiner Mitarbeit an Schweinchen Dick, Bugs Bunny und Daffy Duck hat Friz Freleng aber auch ein paar sehr berühmte, eigene Charaktere entwickelt, darunter Yosemite Sam, Rocky und Mugsy oder Private Snafu, der die amerikanischen Truppen während des Zweiten Weltkrieges unterhalten und aufklären sollte. Nachdem die Warner Brothers-Studios 1964 geschlossen wurden, tat sich Freleng mit David H. DePatie zusammen (DePatie-Freleng Enterprises), um weiterhin Cartoons, wie etwa Pink Panther zu produzieren. Friz Freleng starb 1995 im Alter von 90 Jahren.

Tex Avery

Frederick Bean Avery wurde am 26. Februar 1908 in Taylor, Texas geboren. Seine Karriere als Cartoonist begann 1930 in den Walter Lantz Studios, in denen er sich bis zum Storyboard-Artist hocharbeitete. 1935 wechselte Tex in die Zeichentrickfilmabteilung der Warner Brothers-Studios, die seinerzeit von Leon Schlesinger geleitet wurden, um den gefeierten Tom Palmer zu ersetzen. Während seiner Arbeitsphase bei Warner kreierte er Schweinchen Dick („I haven't got a hat" - 1935) und Daffy Duck („Porky's Duck Hunt" - 1937). Desweiteren war er an der Entwicklung von Bugs Bunny beteiligt. Sein letzter Cartoon für die Warner Brothers-Studios war „The Heckling Hare" im Jahre 1941. Aufgrund einer Meinungsverschiedenheit mit Leon Schlesinger wegen des Trickfilms, den Tex Avery trotz der Anweisung seines Bosses nach eigenen Vorstellungen umsetzte, wurde er nach der Fertigstellung des Cartoons vor die Tür gesetzt. Anschließend wechselte er zu den MGM-Studios, wo er solche Cartoongroßen wie Wolf oder Droopy erfand. In den frühen Fünfzigern ging er noch einmal zurück in die Walter Lantz-Studios. Dort arbeitete er unter anderem an ein paar der frühen Chilly Willy-Zeichentrickfilme. Nach diesem kurzen Aufenthalt bei seinem ersten Arbeitgeber ging er in die Fernsehwerbung. Zu seinen berühmtesten Werbefilmen zählen etwa die Kool-Aid Spots mit Bugs Bunny oder die Frito Bandito-Spots. Tex Avery starb im August 1980.



Kleine Aufgaben, Rätsel oder Spielchen lockern das Spielgeschehen auf und sorgen für Abwechslung.



Während der Wettrennen besteht die Möglichkeit Uhren einzusammeln, die dem Spieler einen kleinen Zeitbonus bescherten.



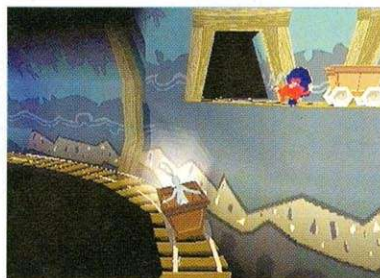
Mit einer geschickten Rolle kann sich Bugs selbst unter gefährlichen Laserstrahlen hinwegstehlen.

dern sorgt mit seinen vielen zu bewältigenden Aufgaben, den wilden Verfolgungsjagden, den kraftraubenden Wettrennen und den mannigfaltigen Aktionsmöglichkeiten für sehr viel Abwechslung. Nur das ständige Hin und Her zwischen den Leveln wird mit der Zeit sehr nervig. So muß man sich erst in die dreißiger Jahre begeben, um ein paar Wecker zu sammeln, anschließend ins Mittelalter, um zu lernen, wie man ein Musikstück richtig nachspielt, nur um wieder zurück in die Dreißiger zu brausen, damit man mit Hilfe der neu erlernten Fähigkeit das

letzte Zeiteisen ergattern kann. Zwar gibt es mit der Kamera, die Bugs stets verfolgt und die man auch manuell nachjustieren kann, besonders bei kniffl-

„DIE ENTWICKLER ORIENTIERTEN SICH FÜR BUGS BUNNY AUF ZEITREISE GRÖSSTENTEILS AN DEN CARTOONS DER BUGS BUNNY - ROAD RUNNER SHOW.“

ligen Sprungpassagen kleinere Koordinationsprobleme (wo ist der richtige Absprungpunkt und wo genau springe



POSITIV

- originalgetreue Grafik, Animation und Soundeffekte
- abwechslungsreicher Spielverlauf
- viele Gags
- starke Lizenz

NEGATIV

- für erfahrene Spieler zu einfach
- mitunter ungenaue Kameraführung

ich eigentlich hin?), im Großen und Ganzen ist der Schwierigkeitsgrad jedoch recht passabel. Vor allem die vielen Check Points in den Leveln, die Option, nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Runde seinen Spielstand sichern zu können, und die Tatsache, daß der Mümmelmann mit unendlich

vielen Leben auf Zeitreise geht, macht das erste virtuelle Abenteuer des Kaninchens für die PlayStation besonders für jüngere Zocker zu einem wahren Leckerbissen. Leider bietet das Game dadurch für erfahrene Hardcorezocker keine besonders große Herausforderung. Bugs Bunny auf Zeitreise sprüht vor Witz, Charme und Abwechslung. Ein hervorragendes 3D-Jump'n Run, welches nicht nur eingefleischten Looney-Tunes-Fans sehr viele vergnügliche Stunden erster Kajüte besorgen wird.



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

DIE VÄTER DER LOONEY-TUNES

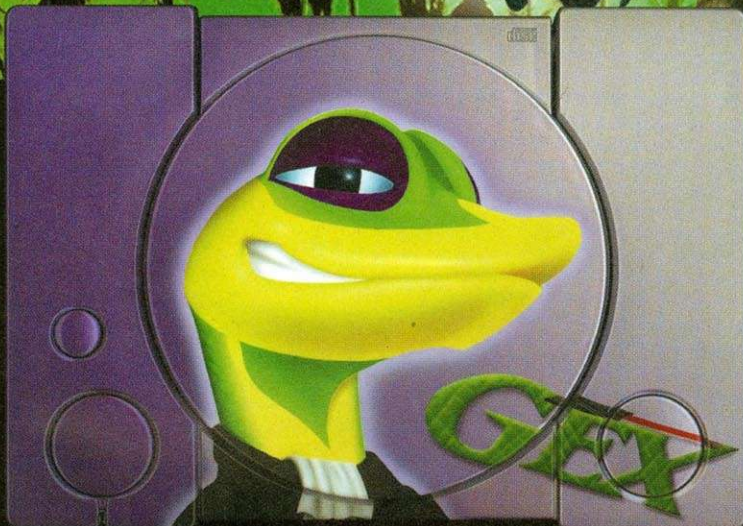
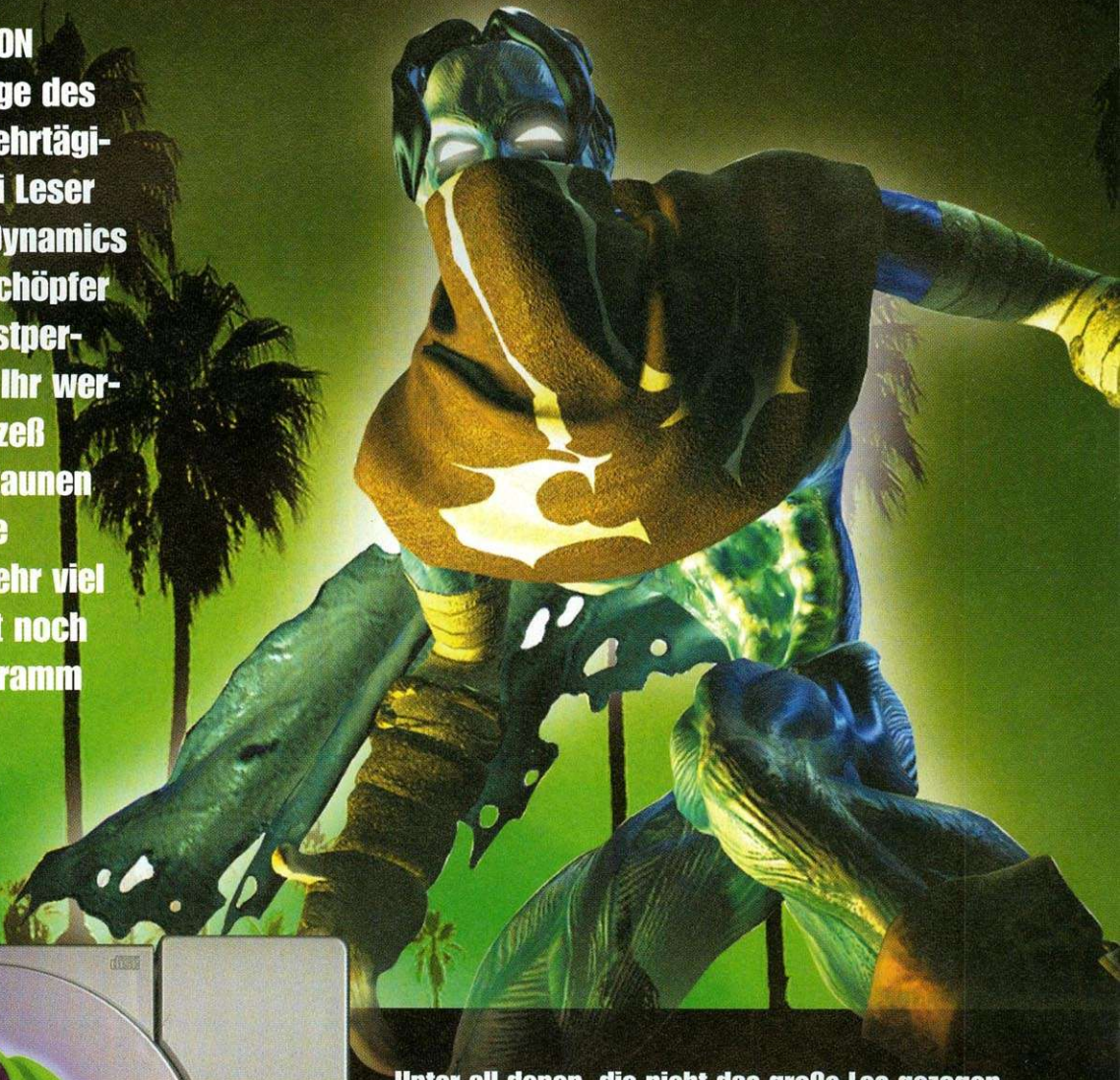
Chuck Jones

Chuck Jones erblickte am 21. September 1912 das Licht der Welt. Nach seinem Abschluß an der California Institute of the Arts (1932) nahm er ein Stelle als Folienwäscher in den Ubbe Iwerks Studio an. Zu Leon Schlesinger und seinem Studio stieß Jones im Jahre 1936 - und zwar nicht als Folienwäscher, sondern als einer von Tex Avery's Animators. 1938 schuf er im Alter von 25 Jahren mit „The Night Watchman“ seinen ersten eigenen Cartoon. Zu seinen erschaffenen Charakteren zählen etwa Road Runner, Wile E. Coyote, Marvin der Marsianer, Pepe Le Pew oder Gossamer (dt. Name: Rudolf). Obwohl ein Großteil seiner Kollegen das Studio bereits im Vorfeld verlassen und er 1955 ein gutes Angebot von Disney bekommen hatte, blieb Chuck Jones bis zur Schließung des Studios (1962) bei Warner Brothers. Nach dem Zusammenbruch des Filmgiganten ging er zu MGM, wo er mit „Dr. Seuss' How the Grinch Stole Christmas“ wohl eines der besten Holiday-Specials produzierte. Der 30minütige Film wurde erstmals am 18. Dezember 1966 ausgestrahlt und bereits im Vorfeld von den Kritikern in den Himmel gelobt. Am 4. Dezember 1994 wurde Chuck Jones' „What's Opera, Doc?“ (1957) als erster und einziger Zeichentrickfilm in das National Film Registry aufgenommen. Eine Ehre, die bis jetzt nur ca. 100 weiteren Titeln zuteil wurde. Ähnlich wie Friz Freleng produzierte Chuck Jones im Laufe seines Lebens über 300 Zeichentrickfilme und gewann insgesamt vier Academy Awards, darunter 1996 einen Ehrenoscar für sein Lebenswerk.



Mit EIDOS und playPLAYSTATION nach Kalifornien!

EIDOS und play PLAYSTATION schicken Euch in die Fänge des Soul Reavers. In einer mehrtägigen Reise besuchen zwei Leser die Studios von Crystal Dynamics in Los Angeles, um die Schöpfer von Raziel und Gex höchstpersönlich kennenzulernen. Ihr werdet den Entwicklungsprozeß eines solchen Titels bestaunen können, Einblicke in neue Projekte und vor allem sehr viel Spaß haben. Dazu kommt noch jede Menge Rahmenprogramm wie Stadtrundfahrten, Sehenswürdigkeiten und und und.....



Unter all denen, die nicht das große Los gezogen haben verlosen wir drei erstklassige Airbrush-PlayStations mit einem Gex-Motiv, die es kaum erwarten können unter die Leute zu kommen.

Und so funktioniert's:

Einfach die Fragen richtig beantworten und so schnell wie möglich per Brief, Postkarte, Fax, E-Mail, Pogo-Stick oder Buschtrommel zu uns senden. Die glücklichen Gewinner werden in der nächsten Ausgabe bekanntgegeben.

- 1. Was unterscheidet Raziel von gewöhnlichen Vampiren?**
- 2. Wo spielt das gesamte Abenteuer?**
- 3. Mit welchen Methoden kommt man den Blutsaugern am besten bei?**
- 4. Wie wirkt Silber auf Vampire?**

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte, und ab damit an: CyPress Verlag, play PLAYSTATION, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg, oder Ihr nehmt per Fax (0931/40691-23) oder per email (mailto:mailus@playplaystation.com) an der Verlosung teil.

Abonnenten nehmen automatisch an dem Gewinnspiel teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 10.07.99.

play
PLAY STATION

LEGACY of KAIN™

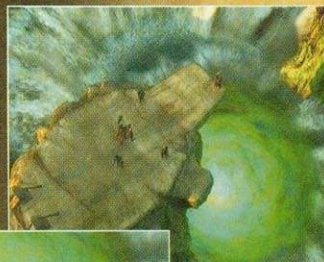
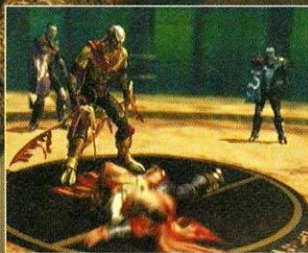
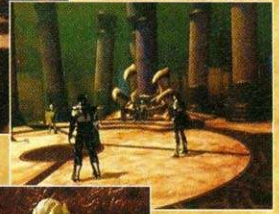
SOUL REAVER

mark Liebold



Ich bin Raziel. Einst war ich die rechte Hand, der Erstgeborene unseres Herrn Kain. Jetzt bin ich nur noch ein kümmerliches Abbild meiner Selbst, eine graßliche Fratze, ein Monstrum, ein Ausgestoßener. Wo früher aschfahle Haut zu sehen war, zeugen jetzt nur noch sehnige Fleischfetzen und verbrannte Haut von meiner einstigen Schönheit. Wie konnte es nur so weit kommen?

Vor über 1000 Jahren riß Kain mit blutiger Hand unsere Heimat Nosgoth an sich. Der Vater holte mich und meine fünf Brüder aus dem Reich der Toten zurück, um ihm bei der Eroberung des Imperiums zur Seite zu stehen. Unsere Legionen wüteten durch das Land. Binnen weniger Jahre war Nosgoth weitestgehend von dem Ungeziefer Mensch befreit und wurde nun von der überlegenen Rasse der Vampire beherrscht. Selbst die Kirche, einstige Bastion im Kampf gegen uns, konnte dem Ansturm nicht standhalten. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelten wir neue Fähigkeiten. Von nun an umspannten stahlharte Muskeln unser kompaktes Knochengerüst, unsere Hände und Füße verformten sich zu rasiermesserscharfen Klauen, wir wurden agiler und intelligenter - seither konnten sich selbst die kleinen, minderwärtigen Clans nicht mehr mit uns messen. Es gab nur eine Regel: Erst nachdem Kain seinen Körper aufgewertet hatte, durften ihm seine Söhne folgen. Ich brach dieses Gesetz. Ich war der erste, dem es gelang, sich Flügel wachsen zu lassen. Meine Brüder konnten es nicht fassen - einerseits weil ich mich über Kains Anordnung hinweggesetzt hatte, andererseits weil sie



diese Leistung nur unserem Vater zugetraut hatten. Mit neugierigen Augen begutachtete Kain mein Werk. Ich erwartete für meine Errungenschaft Anerkennung und Stolz, aber ich erntete nur Haß und Neid. In einem Anfall von Raserei riß Kain die Schwingen aus meinen Schultern. Ohne das stützende Gerüst hingen die flattrigen Hautlappen nur noch leblos und blutend in Fetzen an mir herunter. Ungeahnte Schmerzen durchzuckten mich, aber es kam noch schlimmer. Als Strafe für meinen Verrat sollte ich in die unergründlichen Tiefen des Vortex geworfen werden. Mit einem verzückten Lächeln auf den Lippen zerrten mich meine Brüder Zephon, Malek, Melchiah, Rahab, Dumah und Turel an die Klippe und stießen mich in die Tiefe. Für sie war es eine willkommene Abwechslung, die Chance, Kains Gunst zu erlangen - für mich hingegen der sichere Tod. Da für Vampire der direkte Kontakt mit Wasser dieselbe Auswirkung hat wie die Berührung des Feuers, war mein Schicksal besiegelt. In dem trüben Wasser des Strudels wurde mir Schicht für Schicht die Haut abgebrannt, Faser für Faser löste sich mein Muskelfleisch und in meinem Leib kochten die Eingeweide. Unermessliche Qualen schossen durch meinen untoten Körper und ließen mich benommen zu Boden sinken. Als ich auf dem harten Grund des Mahlstroms aufschlug, vernahm ich eine uralte Stimme, die mich rief. Wie von Geisterhand wurde ich emporgehoben und hierher, in die Geisterwelt, den Zufluchtsort der verstorbenen und ruhelosen Seelen gebracht. Ich kannte diese alte, von Zorn gepeitschte Stimme - es war die Stimme des Elder. Bereits seit Anbeginn der Zeit dreht er das Seelenrad und sorgt für das Gleichgewicht in der Welt. Doch seit Kain in Nosgoth wütet und immer mehr Vampire über das Antlitz der Erde wandeln, finden immer weniger Seelen ihren Weg zu Elder. Mit seiner tiefen Stimme grollte er, daß ich würdig sei, auserkoren, um das Gleichgewicht wieder herzustellen. Und wenn ich meine Mission schon nicht um der Barmherzigkeit willen erfüllen wolle, dann doch aus Rache an Kain. Was kümmern mich jammernde Menschen? Für mich geht es nur um Kain und meine Brüder. Ich habe nichts zu verlieren, nicht einmal mehr mein Leben.

Ich bin Raziel, der Wandler zwischen den Welten, der Bringer des Todes - der Soul Reaver!



Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Crystal Dynamics
Testmuster	Eidos Interactive
Erhältlich ab	Ende Juni
Preis	ca. 99,- DM

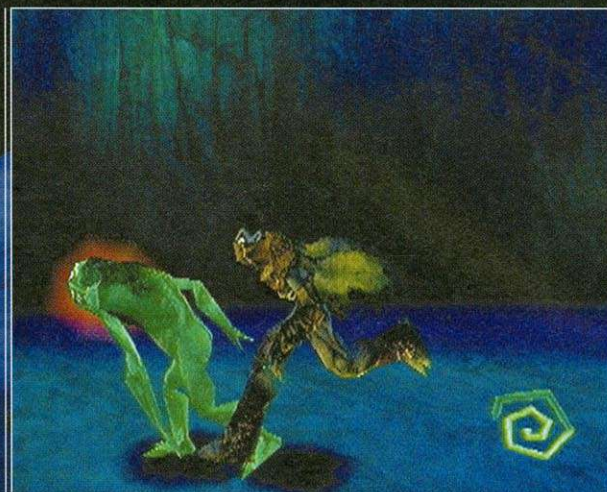


Im Laufe der Zeit merken sich die Gegner die Angriffsmuster des Spielers und stellen sich darauf ein. Attackiert man stets jeden Feind, gehen die Vampire Razel aus dem Weg oder nähern sich ihm nur sehr zögerlich. Weicht man ihnen allerdings ständig aus greifen sie mit um so größerer Härte an

Seit Razel von seinen Brüdern in den ewigwirbelnden Vortex gestoßen wurde, sind bereits etliche Jahrhunderte ins Land gezogen. Durch die verheerenden Auswirkungen des Wassers und die unbändigen Energie des Mahlstroms starb der gefallene Vampir ein zweites Mal. Jedoch wurde er von dem Elder



In wenigen Augenblicken wird dieser widerliche Blutsauger ein kleines Bad in den Flammen nehmen.



Raziel's Feinde kämpfen nicht besonders oft bis zum bitteren Ende. Besonders die Slughas ergreifen kurz vor ihrer Auflösung (das Schimmern um den Kopf zeigt ihren Gesundheitszustand an) meistens die Flucht.

wieder zum Unleben erweckt, zumindest bis seine Aufgabe erfüllt ist. Vampire sind für gewöhnlich Blutsauger, doch Razel ist anders. Da er bereits zum zweiten Mal von den Toten auferstanden ist, reicht ihm der vitalisierende rote Lebenssaft zum Überleben nicht mehr aus. Er ist von nun an auf etwas Stärkeres, nämlich auf pure Seelenenergie angewiesen. Raziel's Abenteuer beginnt in der kalten, unwirklichen Spektralebene. Unter der Aufsicht des altherwürdigen Elder wird der Spieler mit der Rolle Raziel's als seelensammelndem Racheengel und dessen Fähigkeiten vertraut gemacht. Selbst gewöhnliche Vampire können in ihrem unnatürlichen Dasein nicht die Welten der Geister und Seelen betreten, Razel hingegen kann dies. Für ihn ist es auf seinem Rachefeldzug sogar besonders wichtig zwischen der Spektral- und der realen Ebene zu wechseln. Bevor er jedoch wieder zurück in die wirkliche Welt kann, muß der verstoßene Blutsauger seinen erschöpften Vorrat an Lebensenergie auffrischen. In den düster schimmernden, abstrakten Katakomben des Elders huschen genügend der begehrten, grün leuchtenden Seelen umher. Sobald man eine erwischt hat, lüftet Razel seinen braunen Umhang, den er sich zum Schutz vor sein äußerst entstelltes Gesicht geschlungen hat, und saugt voller Wollust den gequälten Geist in sich ein. Gestärkt von dem erfrischenden Lebensodem taumelt Razel noch ein paar Schritte nach hinten, bevor er sich wieder auf die Suche nach weiterer Beute macht. Auf der Spektralebene warten aber nicht nur ruhelose Seelen auf Erlösung, sondern auch widerwärtige Kreaturen. Slugh,

gebückt laufende, nackte Humanoiden mit großen, geröteten Kulleraugen und zotteligen Haaren, sind ebenfalls stetig auf der Jagd nach Seelenfutter und schrecken auch vor einem Angriff gegen Razel nicht zurück. Zwei dieser grotesken Monstrositäten stellen für den Spieler das erste zu überwindende Hindernis und zugleich ein kleines Probeduell, um sich an das Kampfsystem zu gewöhnen, dar. Da in vergleichbaren 3D-Action Adventures die Nahkämpfe meist sehr unübersichtlich sind und ein Treffer gegen einen Feind eher mit Glück als mit Geschick verbunden ist, kann man in Soul Reaver seine Feinde mittels des R1-Shoulder Buttons anvisieren. Hält der Spieler den Taster gedrückt, behält das Kainskind seinen angelockten Gegner stets im Auge und jeder ausgeführte Schlag wird in Richtung des anvisierten Kontrahenten ausgeführt. Desweiteren läuft er vorsichtiger bzw. langsamer. Dadurch kann er Attacken zwar besser ausweichen, gerät gegen agile Gegner jedoch etwas ins Hintertreffen. Mit ein paar gekonnten Klauenschwingern beginnen sich die Slughas schreiend an Substanz zu verlieren und ergreifen in ihrem halbdurchsichtigen, dematerialisierten Zustand panisch die Flucht. Doch vor Raziel's riesigem Hunger kann niemand entkommen. Wild fuchtelnd werden die Kreaturen von dem enormen Sog angezogen, bis ihre Geister wehklagend in dem nimmersatten Schlund verschwunden sind. Der Appetit des Untoten ist so groß, daß er selbst die entferntesten Seelen, die sich seinem zügellosen



Das Passieren eines Gitters auf der Spektralebene ist besonders eindrucksvoll in Szene gesetzt.



Die kleinen schimmernden Kugel versorgen Raziel mit Energie, die er für den Einsatz der magischen Glyphen benötigt.

Drang gerne hingeben, mühelos anlocken kann. Verliert Raziel auf seinem Weg durch das Reich der Geister durch einen Kampf mit den Sluaghs oder einem Vampiregeist seine Seelenenergie vollständig, wird er automatisch zurück zur Höhle des Elder transportiert - nicht einmal der Tod kann ihm mehr etwas anhaben.

Sobald das Kind der Nacht seinen Energievorrat wieder voll aufgefüllt hat, kann es seine Reise in die wirkliche Welt antreten. Für den Übergang in die reale Ebene stehen dem ruhelosen Vampir besondere, durch blaue Lichtzirkel markierte Punkte, an denen die Trennwand zwischen den Dimensionen besonders dünn ist, zur Verfügung. Mit einer magischen Geste trennt er den Schleier zwischen den Welten und wechselt in die materielle Ebene. Alles scheint zu verschwimmen, dreht und verzerrt sich. Der komplette Grafikaufbau wird wie in Zeitlupe verschoben und bildet, obwohl man eigentlich noch an Ort und Stelle ist und dies auch durch markante Punkte (wie etwa Säulen, Treppen oder Feuerstellen) noch erkennen kann, im Grunde eine vollkommen neue Umgebung. An der Oberwelt angekommen, gilt sein erster Gedanke seinem Zufluchtsort und seiner Nachkommenschaft. Schließlich ist er der Anführer seines Clans und hat zahllose Kinder unter sich. Als er vor hunderten von Jahren zum letzten Mal die Schönheit

von Nosgoth gesehen hatte war alles anders. Kein Stein scheint mehr auf dem anderen zu stehen, nichts ist wie es einmal war. Da ihm aber sowieso nur ein Weg offen steht, muß er diesen wohl oder übel einschlagen, egal, ob dieser ihn nach Hause führt oder nicht. Bereits nach wenigen Schritten stößt er auf ein abscheuliches Ungeheuer. Die Kreatur, so erfährt er von dem Elder, der auch bei anderen ungeklärten Situationen für Aufklärung sorgt, ist ein Kind seines Bruders Dumah. Doch von der ehemals edlen Blutlinie ist nicht mehr sehr viel zu

„ICH BIN RAZIEL. EINST WAR ICH DIE RECHTE HAND, DER ERSTGEBORENE UNSERES HERREN KAIN. JETZT BIN ICH NUR NOCH EIN KÜMMERLICHES ABBILD MEINER SELBST, EINE GRÄSSLICHE FRATZE, EIN MONSTRUM, EIN AUSGESTOSSENER.“

erkennen. Bis auf seine beiden Fangzähne haften dem überproportionierten Monstrum kaum noch vampirische Züge an. Da das Vieh, trotz seiner abscheulichen Mutationen, immer noch der Rasse der Blutsauger angehört, ist es nicht so leicht zu töten wie etwa ein Sluagh oder ein Mensch. Für gewöhnlich schließen sich geschlagene Wunden sofort wieder und selbst schwerste Verletzungen heilen binnen von Sekunden selbst aus. Um den Vampiren beizukommen müssen diese entweder gepöhl, ins Wasser geworfen oder mit Hilfe von Feuer angezündet werden. Niederrangige Kainskinder oder ganze Clans sind ebenfalls gegen das Licht der Sonne anfällig und fangen, sobald man sie diesem aussetzt, an zu brennen. In den verschlungenen Höhlensystemen, weilläufigen Hallen und vermoderten Maschinenkomplexen finden sich allerlei nützliche Hilfsmittel, wie etwa Spieße in allen nur erdenklichen Formen und Fackeln, die Raziel den Kampf gegen die feindlich gesonnenen Clansmitglieder ungemein erleichtern. Nach ein paar deftigen Schlägen können die



Junge und alte Vampire unterscheiden sich nicht nur durch ihr Äußeres, sondern auch durch Kampfkraft und Lebensenergie.

benommenen Blutsauger entweder mit der Fackel in Brand gesteckt, einer Lanze gepöhl oder an den Hüften gepackt und hochgehoben werden. Sind die Vampire erst einmal in der Luft, ist es ein leichtes, sie an aus der Wand

herausstehenden Dornen aufzuspießen oder in Gewässer und auf brennende Scheiterhaufen zu werfen. Unternimmt der Spieler nichts, so regenerieren die Abkömmlinge seiner Brüder innerhalb weniger Augenblicke ihre Wunden und setzen die Attacken gegen Raziel unvermindert fort. Während die Kainskinder verkohlt bzw. gepöhl auf



Saugt man die Seele gepöhlter Kainskinder nicht schnell genug ein, sollte Raziel den Spieß lieber stecken lassen, da sie ansonsten wieder aufstehen.



Die Clans der Vampire:

Dumahim: Angeblich ist der Anführer des Clans Dumah vor etlichen Jahren von Vampirjägern erschlagen worden. Doch obwohl ihr Vater schon seit einiger Zeit tot ist, zählen die Dumahim noch zu den verbreitetsten Kainiten unter Nosgorhs Mond. Dumahs Brut ist zu widerlichen Aasfressern verkommen, die am liebsten ahnungslosen Bürgern auflauern.

Melchahim: Der jüngste und zugleich niedrigste Clan ist mit einem abscheulichen Makel behaftet. Die Kinder des Melchiah ähneln Zombies und müssen, um zu überleben, nicht nur Blut trinken, sondern auch ihre verfaulte Haut gegen die ihrer Opfer austauschen.

Zephonim: Vor einigen Jahren hat sich Zephon und seine Brut in einer verlassenen Kathedrale eingenistet. Seine spinnenartigen Kinder sind äußerst gerissen und fallen ihre Opfer meist von oben herab und in sehr großen Mengen an. Angeblich hat Zephon eine Schar an Menschen um sich versammelt, die ihn als Gott anbeten.

Rahabim: Im Laufe der Jahrhunderte haben sich Rahab und seine Kinder einem Lebensraum angepasst und sind gegen die tödliche Auswirkung des Wasser resistent geworden. Rahabs Nachkommen, die wie große Wasserschlangen aussehen, Gift verspritzen können und an Land gleichermaßen gefährlich sind wie im Wasser, herrschen mit eiserner Hand über die Gewässer von Nosgoth.

Turelim: Nach dem Fall von Raziel hat sein Bruder Turel seinen Platz als Kains Stellvertreter übernommen. Die Brut der Turelim zählt zu den größten und gefährlichsten aller Vampire. Sie ähneln gigantischen Fledermäusen und sind von daher auch mit einem sehr empfindlichen Gehör ausgestattet.

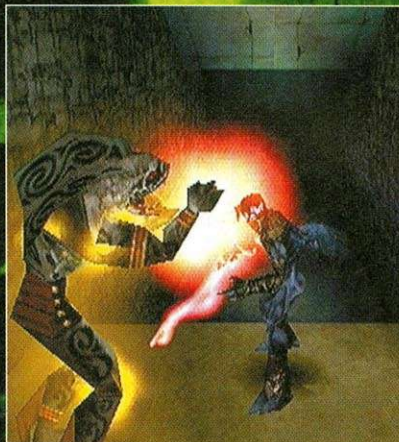
Razielim: Der Gründer des Clans ist zugleich auch der letzte Überlebende seiner Familie. Raziel hat nichts mehr - keine Zuflucht, keine Nachkommenschaft und auch keine Zukunft. Sein einziger Gedanke dreht sich um Rache - Rache an seinen Brüdern und an seinem Vater Kain.

Legacy of Kain - Blood Omen / Silicon Knights:

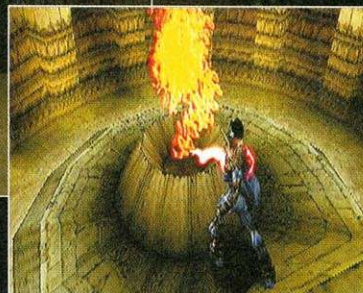


Das Prequel zu Soul Reaver trug den Titel Legacy of Kain - Blood Omen, wurde 1987 veröffentlicht und erzählt den Aufstieg des sterblichen Kain zum gottgleichen Herrscher von Nosgoth. Ähnlich wie bei Raziels Abenteuer spielt auch auf Kains Quest das Gleichgewicht zwischen den Welten eine sehr wichtige Rolle. Der Nekromant Mortanius, der Kain, als er von Räubern ermordet wurde, wieder zum Leben erweckte, drohte das Land ins Chaos zu stürzen. In der

Rolle des Anti-Helden kämpft man in dem Action-Adventure nicht nur gegen den listigen Schwarzmagier und seine Häscher, sondern auch gegen die Bürde des ewigen Lebens an. Am Ende steht Kain vor der Wahl: Entweder er rettet Nosgoth, stellt das Gleichgewicht wieder her und opfert sich selbst oder herrscht als mächtiger Vampirfürst über das zerstörte Land.



Findet Raziel das heilige Feuer, kann er darin Soul Reaver schmieden. Sobald man die Klinge von nun an in eine Flamme hält färbt sich diese leuchtend-rot und vermag Raziels Gegner durch bloßen Kontakt in Brand zu setzen.



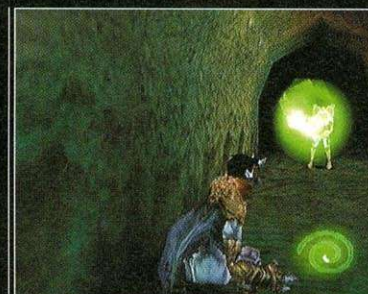
Normalerweise visiert Raziel das nächste Ziel automatisch an. Um sicher zu gehen, daß man auch trifft kann der Spieler auch manuell zielen.

dem Boden liegen oder noch blutend von den Wänden hängen bahnen sich ihre Seelen bereits einen Weg aus den toten Körpern. Saugt der Rachengel diese nicht sogleich auf, fliehen sie auf die Spektralebene und sind für den Spieler erst wieder zugänglich, wenn er erneut in die Geisterwelt wechselt. Verliert Raziel während eines Kampfes zuviel Energie wird er auf die Spektralebene verbannt und kann erst zurück in die materielle Welt, wenn er seinen Seelenvorrat abermals aufgefrischt hat. Raziel kann zwar von Wasser nicht mehr getötet werden, wird davon aber nach wie vor verletzt. Sollte er mit dem nassen Element mehr oder weniger freiwillig in Kontakt kommen, so wird er augenblicklich in die Geisterwelt gezogen - manchmal führt jedoch kein Weg am kühlen Naß vorbei.

Auf dem Weg in seine Festung muß Raziel einige schwere Holztüren und Eisengatter durchqueren. Im Reich der Seelen ist es dem Spieler weder möglich Gegenstände aufzuheben noch Türen zu öffnen, da Raziel von hier aus keinen Einfluß auf die wirkliche Welt hat. Von daher ist man in der Spektralebene auch meistens auf ein kleines Gebiet fixiert und kann dieses nur verlassen, wenn man in die Realität zurückkehrt.

Als der ausgestoßene Vampir sein Heim erreicht, bereitet sich ihm ein schrecklicher Anblick. Seine gigantische, schier uneinnehmbare Burg liegt verlassen und gebrandschatzt vor ihm. Die zerfetzten Banner wehen nur noch müde im Wind und nur Wissende können erahnen, daß hier einstmals ein stolzer Vampirclan Zuflucht fand. All seine Nachkommen scheinen sein Schicksal geteilt zu haben. Doch er, im

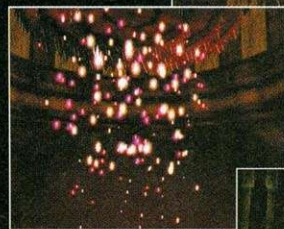
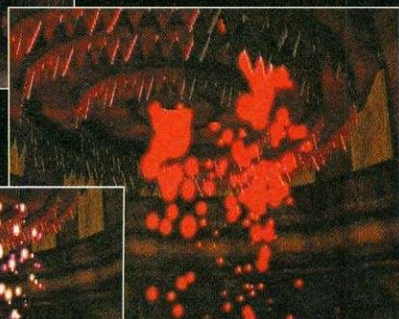
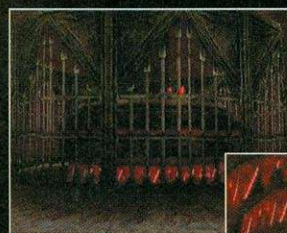
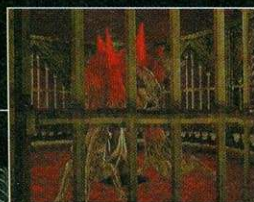
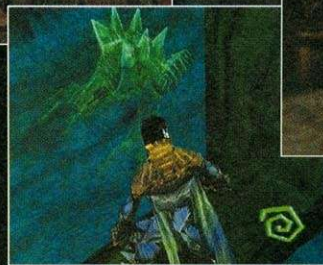
Gegensatz zu seinen Kindern, erhielt noch eine Chance - eine Chance auf Vergeltung. Nur Dumahs Aasfresser durchstreifen die verwüsteten Hallen und laben sich an den Leibern der Gefallenen. Einige Lanzenstöße und gequälte Schreie später steht Raziel vor der großen Zugbrücke, welche den Eingang zum Reich seines jüngsten Bruders Melchiah versperrt. Er soll der erste sein, der die Rache des Soul Reavers zu spüren bekommt. Melchiah war schon bei seiner Erschaffung das schwächste der sechs unheiligen Kinder gewesen. Bereits sein Unleben war von Verwesung und Zerfall geprägt. In Anbetracht von Dumahs abscheulicher Brut, die einstmals von edlem Vampirgeblüt war, vermag sich Raziel nicht vorzustellen, in welchem Zustand sein Bruder wohl jetzt, nach hunderten von Jahren, vor sich hinvegetiert. Der kleine Landstrich, über den Melchiah herrscht, ist von der wahnsinnigen Handschrift des kranken Kainskind geprägt. Übelriechende Gräber reihen sich in naßkalten Felsnischen auf und in den schwach beleuchteten Katakomben des Palastes macht sich süßlicher Verwesungsgeruch breit. Seine Nachkommen sind mit demselben ekelhaften Makel wie er selbst behaftet und sehen eher madenverseuchten Zombies als edlen Vampiren ähnlich. Dafür sind sie jedoch mit einer ganz besonderen Gabe gesegnet. Die vermoderten Blutsauger können mit dem Erdboden verschmelzen und sich sogar in ihm fortbewegen, was für mehr als nur



Mit Hilfe des Energieballs können gegnerische Schußbatterien, wie hier der Giftangriff eines Rahabim-Vampirs, abgefangen werden.



Um die breite Fensterfront aus dem Weg zu räumen bereitet Raziel schon mal eine Ladung verdichteter Luft vor.



einen hinterhältigen Überraschungsangriff sorgt. In einem Augenblick scheint die Luft rein zu sein, im nächsten Atemzug sieht sich Raziel zwei ausgewachsenen, übelriechenden Kainskindern gegenüber. In den fauligen Gewölben von Melchiah's Zuflucht wird der Spieler zum ersten Mal mit kleineren Rätseln konfrontiert und dem vielschichtigen Gameplay etwas genauer vertraut gemacht. Hierbei spielt besonders die Spektralebene eine wichtige Rolle. An manchen verzwickten Stellen scheint es plötzlich nicht mehr weiterzugehen - aber nur auf den ersten Blick. Wo in der materiellen Welt eben noch ein glatte Wand war, sind im Reich der Toten,

schieben, sondern auch kippen und auf Absätze wuchten. Ein anderes Hindernis stellt der Zugang zu Melchiah's Gruft dar, da dieser mit etlichen ausgeklügelten Mechanismen gesichert ist. Allerdings reicht es nicht aus, sämtliche Schalter und Hebel zu aktivieren und damit die gigantischen Zahnräder und Antriebswellen in Bewegung zu setzen. Am Ende muß nämlich noch ein Teil der komplizierten Konstruktion zum Einsturz gebracht werden - erst dann kann Raziel das Heiligtum seines Bruders betreten. Melchiah bietet einen abscheulichen Anblick. Sein gigantischer, aufgedunsener Körper ähnelt einer monströsen

„NOCH NIE HAT MAN ETWAS VERGLEICHBARES AUF DER PLAYSTATION GEGEHEN. DIE GRAFIK WEIST UNHEIMLICHE ABWECHSLUNG AUF. KEIN GEBÄUDE, KEIN LANDSTRICH, NICHT EINMAL EIN FELSIGER DURCHGANG ÄHNELT AUCH NUR IM GERINGSTEN EINEM ANDEREN“

dank der sich verlagernden Strukturen, auf einmal kleine Ausbuchtungen und Plattformen zu sehen, die es Raziel ermöglichen zuvor unerreichbare Klippen zu erklimmen. Es gibt allerdings auch knifflige Passagen und Aufgaben, die Raziel nicht mit Hilfe der surrealen Geisterwelt bewältigen kann. So gilt es beispielsweise, gigantische Felsblöcke in dafür vorgesehenen Ausbuchtungen zu bugsieren. Hier ist reine Muskelkraft gefragt. Der geschundene Racheengel kann die Steinquader nicht nur ver-

Made, die aus unzähligen Leichenteilen zu bestehen scheint. Der Kampf ist unausweichlich, doch bevor das scheinbar ungleiche Gefecht beginnt, heißt Melchiah seinen totgeglaubten Bruder willkommen. Doch er weiß so gut wie Raziel, daß es keinen Ausweg gibt - der Kampf beginnt. Da Raziel selbst mit gewetzten Klauen den fettleibigen Körper seines Bruders nur schwer verletzen kann, muß sich der Spieler etwas anderes einfallen lassen. Sowohl in diesem Gefecht als auch bei den folgenden



In Legacy of Kain - Soul Reaver finden sich nicht nur düstere mittelalterliche Bauwerke, sondern auch relativ moderne Gebäudekomplexe, wie etwa hier eine verkommene Maschinenhalle.



Texturverschiebungen, wie hier zu sehen, kommen in Legacy of Kain - Soul Reaver leider ab und zu vor, stören aber weiter nicht.



Manchmal versperren große Felsblöcke Plattformen und Durchgänge. Können sie nicht per Hand weggeschoben oder -gezogen werden, hilft nur ein gezielter Schuß aus dem Soul Reaver.



Neben den Sluaghs machen auch die Geister verstorbener Vampire die Spektralebene unsicher. Sobald man von ihnen getroffen wird saugen sie Raziels Lebensenergie aus.

Konfrontationen mit seinen vier anderen Brüdern ist keine grobe Gewalt, sondern Geschick und Raffinesse gefragt. Mit Hilfe von schweren Fallgittern, die um die runde Arena angeordnet sind, muß der Spieler versuchen, Melchiah zu pfählen. Nachdem man das Ungeüm mehrere male verwundet hat, schleppt es sich in die Mitte des Raumes, die von einem hohen Metallzaun eingefaßt ist. Doch die Absperrung scheint dem Monstrum nichts auszumachen. Wie ein heißes Messer durch Butter gleitet er mit seinem glitschigen Wanst voraus durch das Gitter und in den sicheren Tod. Blut und Körperfetzen fliegen durch die Luft, als der verstoßene Bruder eine rotierende, mit Klingen bestückte Scheibe auf Melchiah herabläßt - es ist vollbracht, der erste Verräter hat seine gerechte Strafe erhalten. Mit einem Aufschrei saugt Raziel die uralte Seele in sich ein. Noch nie in seinem langen, unnatürli-

chen Leben hat er solch eine Kraft verspürt. Aber er hat nicht nur Melchiah's Lebensenergie, sondern auch seine Fähigkeiten verinnerlicht. Genau wie Melchiah kann er von nun an Gitter und ähnlich kleine Barrieren mühelos durchschreiten, jedoch funktioniert dies nur auf der Spektralebene und nicht in der realen Welt.

Seine vier noch lebenden Brüder haben sich im Laufe der Zeit ebenfalls weiterentwickelt und verfügen daher auch über besondere Kräfte. Zephon errichtete beispielsweise in einer verlassenen Kathedrale einen Spinnenkult. Rahab und seine Brut hingegen paßten sich dem Wasser an und können in dem gefährlichen Naß ohne Probleme überleben. Tötet Raziel seine Geschwister, so kann er sich, genau wie bei Melchiah, ihre besonderen Begabungen einverleiben. So übernimmt er nach und nach die Resistenz gegen Wasser, „lernt“ das Klettern und erhält die Fähigkeit, Energiebälle, die aus verdichteter Luft bestehen, zu schleudern. Die angeeigneten Talente bilden die Grundvoraussetzung, um im Spiel weiterzukommen. So muß Raziel, damit er seinen Bruder Malek bestrafen kann, erst von Zephon das Klettern übernehmen. Um hingegen den angeblich verstorbenen Dumah zu finden muß er von Rahab das Schwimmen „erlernen“. Die Reiche von Raziels Geschwistern sind übersät mit zahllosen Rätseln und ihren widerlichen Mißgeburten. Auf dem Rachefeldzug muß das in Mißgunst gefallene Kainskind z.B. verworrene Dampfrohrsyste flicken, zerfallene Wandgemälde wieder vervollständigen oder durch einen Sprung in die Spektralebene, auf der die Zeit keine Bedeutung hat, verzwickte Rätsel entwirren, für deren Lösung normalerweise



Anfänglich verfügt der Spieler über 20 Einheiten Glyph-Energie. Mit Hilfe dieser blauen Kristalle kann der Vorrat um jeweils zehn aufgestockt werden.



Die Körper getöteter Blutsauger zerfallen erst zu Staub, nachdem ihre Seelen von Raziel absorbiert wurden.



Welcher Block gehört wohin? Diese kraftraubenden Schiebe- und Kipprätsel bilden in Legacy of Kain den Großteil aller zu erfüllenden Aufgaben.



nur wenige Augenblicke zur Verfügung stehen würden.

In den Weiten von Nosgoth liegen meist in versteckten Höhlen, unerreichbar für Sterbliche oder gewöhnliche Vampire, magische Glyphen aus längst vergangenen Tagen verborgen. Um an die mystischen Runen zu gelangen, muß das ausgestoßene Kainskind jedoch mehr oder weniger schwierige Aufgaben erledigen. Für die Kraft-Glyph sind nur drei Säulen umzukippen, dagegen muß Raziel im Falle der Sonnen-Glyph einen ganzen Leuchtturm wieder auf Vordermann bringen. Sobald der Spieler eine der insgesamt sechs verschiedenen Runen (Feuer, Wasser, Sonnenlicht, Kraft, Schall, Stein) aufgesammelt hat, erhält er einen Zauberspruch. Je nach Glyphe reicht die Palette von verheerenden Flammen-attacken, bei denen alle Gegner innerhalb des Wirkungsradius Feuer fangen, bis hin zu betäubenden Sonnenstrahlen.

Mit Hilfe von Melchials Fähigkeit, Hindernisse ungehindert zu passieren, kann er durch das Gitter, welches den Eingang der um die Säulen des Gleichgewichts gebauten Ratshallen versperrt, schreiten. In dem vermoderten Hauptsaal sitzt Kain, der Raziel bereits erwartet. Trotz der vielen Worte, mit denen sich der gottgleiche Herrscher vor seinem wiedergeborenen Sohn zu rechtfertigen versucht, kommt es zum Kampf. Doch als Kain sein legendäres Schwert, das ebenfalls den Namen Soul Reaver trägt, zückt, weiß Raziel, daß sein Schicksal zum zweitenmal durch die klauenbewehrte Hand seines Vaters besiegelt wird. Die Klinge Soul Reaver ist älter als Kain selbst und dafür

bekannt, daß sie die Seele aus den Leibern ihrer Feinde förmlich herausreißt. Der Kampf ist kurz und schmerzlos, aber als Kain zum alles entscheidenden Schlag ansetzt, durchrennt das Schwert nicht etwa den Körper seines verlorenen Sohnes, sondern zerbricht in tausend Stücke. Raziel der Soul Reaver wird eins mit der Waffe. In der materiellen Welt darf er die magische Klinge, die einem Laserschwert gleich aus seiner Handfläche entspringt, nur einsetzen, wenn seine Seelenenergie voll ist. Auf der Spektralebene kann er den Seelenfresser hingegen immer zum Einsatz bringen. Spieße und Fackeln sind von nun an nicht mehr vonnöten, da er, vereint mit dem Soul Reaver, sich die Seelen seiner Feinde auch mit bloßen Händen holen kann. Als Raziel nach dem Duell seinen Kopf hebt, ist Kain verschwunden...

► Sobald man Legacy of Kain - Soul Reaver in seine PlayStation eingelegt hat, wird man gnadenlos davon in seinen Bann gezogen. Der erste Schock wird dem ahnungslosen Spieler von der herrlichen Eröffnungs-FMV-Sequenz versetzt. Der Gnadenstoß erfolgt aber letztendlich durch die wahrhaft brillante



Um das Gitter zu öffnen müssen die Blöcke genauestens in die Aussparungen eingesetzt werden.



Bevor die Seelen in Raziels Schlund eintauchen kreisen sie zunächst ein paar mal um den gefallenen Vampir.

Die Glyphen:



Wechsel-Glyph:

Diese Rune ermöglicht es Raziel, zwischen der Spektral- und der realen

Ebene hin und her zu wechseln. Um in die wirkliche Welt zu gelangen, muß er erstens bei voller Gesundheit sein und zweitens auf einem Wechsel-Portal stehen.



Kraft-Glyph: Eine gewaltige Welle purer Energie strömt kreisförmig von Raziel weg und schleudert alle Gegner, die sich im

Wirkungsbereich befinden, fort. Je nachdem wo die Feinde aufprallen (im Wasser, an aus der Wand hervorstehenden Pfählen) können sie durch den Einsatz der Kraft-Glyph auch sterben.



Stein-Glyph: Mit einem gewaltigen Schlag hämmert Raziel seine Faust auf den Boden.

Durch die Erschütterung werden sämtliche Gegner von den Füßen gerissen und bleiben für eine kurze Zeit benommen am Boden liegen. Dieser Zauber hat einen besonders großen Wirkungsbereich.



Schall-Glyph: Tödliche Schallwellen strömen aus Raziels Körper. Jeder Vampir, der von ihnen getroffen wird, zerbricht augenblicklich in seine Bestandteile.



Wasser-Glyph: Mit Hilfe der Wasserrune kann Raziel einen gewaltigen Platzregen heraufbeschwören. Jeder Vampir, der von den Wassertropfen getroffen wird, erleidet

Schaden, wird aber nicht ausgeschaltet. Dafür bleibt er einige Augenblicke benommen stehen und ist anfällig für tödliche Angriffe.



Feuer-Glyph: Der wohl mächtigste Offensiv-Zauber. Bei der Anwendung des Zaubers breiten sich

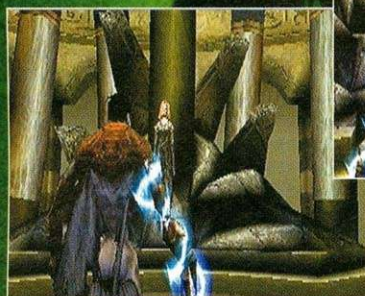
große Feuerringe über den Bildschirm aus. Jeder Gegner, egal ob Vampir oder Mensch, wird von den allesverzehrenden Flammen augenblicklich getötet.



Sonnenlicht-Glyph: Ähnlich der Wasser-Glyphe dient diese Rune eher der Verteidigung als dem Angriff. Bei Anwendung der Sonnen-Glyphe wird der gesamte

Bildschirm von blendenden Sonnenstrahlen überflutet. Jeder Gegner innerhalb des Wirkungsbereiches wird von dem grellen Licht kurzzeitig betäubt.





In Kains Thronsaal wartet Ariel, der Geist einer ermordeten Adligen, die schon vor über tausend Jahren Kain bei seinem Abenteuer zur Seite stand. Da sie von ihm verraten wurde kämpft sie jetzt gegen ihn und gibt Raziel Ratschläge - jedoch spricht der schöne Geist meist in Rätseln.



Raziels Energieattacken sind die meisten Gegner hilflos ausgesetzt.

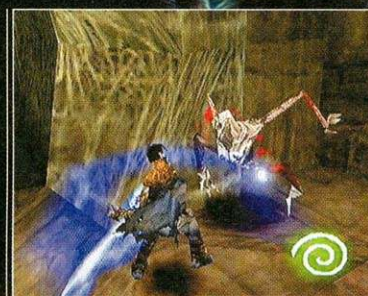


Stehen unvorsichtige Gegner an Klippen oder auf Vorsprüngen sollte man diese immer mit einem Energiestoß darüber befördern.

Röhrensysteme durch den Untergrund einer ganzen Stadt - die Liste könnte noch ins Unermeßliche fortgesetzt werden. Unzählige Texturen, die mit ebenso viel Liebe zum Detail erstellt worden sind, verleihen den grandiosen Modellen noch den letzten Schliff. Noch nie hat eine Felsformation auf der PlayStation realer ausgesehen. Schade ist nur, daß sich die Texturen manchmal verschieben oder ungewollt übereinanderlagern und kleine Grafikfehler entstehen. Mit nicht minderem Aufwand wurden Raziel und seine über 20 Widersacher zum Leben erweckt. Allein der vampirische Held wurde aus mehr als 550 Polygonen geschaffen. Seine Feinde kommen, je nach Größe, mit ca. 300 Polygonen aus. Bei der Animation arbeiteten die Entwickler mit einem komplexen virtuellen Skelett, wie es auch von Special-Effects-Studios für Computeranimationen in aufwendigen Kinofilmen verwendet wird - das Ergebnis ist bemerkenswert. Selbst mit Hilfe von Motion-Capturing hätte man die Bewegungsabläufe nicht realistischer darstellen können. Besonders aufwendig wurde das Wasser in Szene gesetzt. An der feinen Wasseroberfläche wird sogar das Licht gebrochen. Als Ergebnis dieses optischen Tricks ist das gesamte schimmernde und „durch die Bewegung des Wassers wabernde Farbspektrum auf den Felswänden zu sehen - ein wahrer Hochgenuss. Aber auch „herkömmliche“ Lichteffekte kommen in Soul Reaver vor, wobei besonders Raziels flackernder Soul Reaver den Betrachter immer wieder ins Staunen versetzt. Dank der vorzüglichen Licht-Schatteneffekte und der vorwiegend verwendeten Braun- und Blautöne wird die dunkle, morbide Atmosphäre



Trotz seiner zeretzten Flügel kann Raziel immer noch langsam in die Tiefe gleiten.



Zephons Kinder sind besonders hübsch und greifen den ausgestoßenen Vampir meistens zu zweit an.

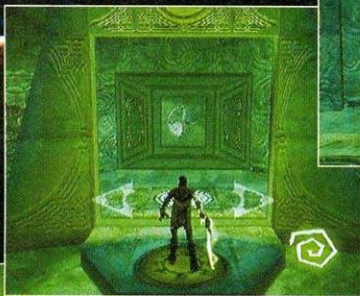
der düsteren Welt von Nosgoth, dem sterbenden Reich der Vampire direkt ins heimische Wohnzimmer geholt. Einen beachtlichen Teil dazu trägt allerdings auch die Soundkulisse bei. Auf seinem Weg durch die unbeleuchteten Höhlen und Grabkammern wird der Spieler beispielsweise von rhythmischen, langsamen Trommelschlägen und sanften Orgeltönen begleitet. Trifft Raziel auf seinem Weg durch die Katakomben auf einen oder mehrere Feinde, so formt sich die gemächlichen Musik ohne Pause, sondern absolut geschmeidig zu wilden, aufpeitschenden Klängen, die den Vampir regelrecht in den Kampf treiben. Je nach Situation und Ort wird immer die passende Musik gespielt - nie aufdringlich, sondern stets stimmungsvoll im Hintergrund. Auch in Sachen Effekte zeigt Soul Reaver vielen Konkurrenzprodukten wo der Hammer hängt. Noch nie schrien sterbende Gegner so gequält und plätscherte das

Ein Blick in die Zukunft

Im Augenblick mag Legacy of Kain - Soul Reaver die unangefochtene Referenz sein. Wie lange dies jedoch so bleibt, ist bereits jetzt schon fraglich. Acclaim brennt schon sehnlichst darauf, den Shadow Man, der ähnlich wie Raziel zwischen der realen und der Welt der Geister hin und herwandern kann, auf die PlayStation-User loszulassen. Universal hingegen arbeitet noch fleißig an Xena-Warrior Princess, die dem ersten Eindruck nach nicht nur aufgrund der starken Lizenz sicherlich den einen oder anderen Verkaufsrekord brechen wird. Selbst die hauseigene Konkurrenz bei Eidos schläft nicht und hat mit Saboteur und Tomb Raider 4 gleich zwei starke Pferde in den Startlöchern. Ob die vier Anwärter allerdings gegen Raziel und Co. überhaupt eine Chance haben, bleibt abzuwarten. Man bedenke nur, wie lange die Tomb Raider Serie - ob nun berechtigt oder nicht - unangefochten auf dem Thron saß.



Mit Hilfe der Warptore kann der Spieler schnell und bequem von einem Punkt zum anderen kommen ohne dabei nochmals alle dazwischen liegenden Level durchlaufen zu müssen.



Wasser so schön wie hier. Ein besonderes Lob geht an die deutsche Synchronisation. Zwar klingt Raziel für sein hohes Alter und seine Kaltblütigkeit etwas jung und unerfahren, doch macht die professionelle und äußerst emotionale Synchro aller Sprecher dieses klitzekleine Manko mehr als wett. Hier hat Eidos einmal mehr bewiesen, daß ein Spiel nicht nur von dem Spiel selbst, sondern auch von einer guten Übersetzung lebt - und diese Erkenntnis ist in Deutschland und ganz besonders auf dem PlayStation-Sektor eher die Ausnahme. Der Höhepunkt dieses optischen und akustischen Festmahls ist jedoch die Tatsache, daß das Spiel, trotz seiner Hi-Res Auflösung von 512 x 240 und der mehr als opulenten Grafik, dank Data-Streaming vollkommen ohne Ladezeiten auskommt. Selbst wenn der Spieler von einem Ende Nosgoths zum anderen laufen würde, müßte er nicht ein einziges Mal genervt das Joypad aus der Hand legen während er auf den fertig geladenen Level wartet. Diese Technik ermöglicht einen ununterbrochenen Spielfluß und somit auch einen ununterbrochenen Spielspaß - was will man mehr.

Aber nicht nur Grafik und Sound zeichnen Legacy of Kain - Soul Reaver aus. Die Story ist aufwendig gesponnen und läßt selbst bei anspruchsvollen Zockern keine Wünsche offen. Schon in Blood Omen verfolgte Kain finstere Pläne, doch was hat er jetzt vor? Ein Frage die schon eine regelrechte Aufforderung ist, Soul Reaver zu spie-

len. Grandiose Grafik, atmosphärischer Sound, bombastische Story - bei all der Lobpreisung muß das Gameplay theoretisch unter aller Kanone sein, aber auch dieses weist kaum ein Manko auf. Eine solide und präzise Steuerung, anspruchsvolle, aber nicht zu schwierige Sprungpassagen und die abwechslungsreichen Rätsel, die nicht nur das Auffinden versteckter Schalter, sondern auch Köpfchen und Erfahrung erfordern, zeigen, was einen Referenztitel auszeichnet - auch wenn die Kamera der 3rd Person-Perspektive manchmal etwas ungünstig herumschwenkt und der Spieler sie manuell nachjustieren muß.

Dreimal die Höchstwertung - eine absolute Seltenheit, aber Legacy of Kain

verschieden. Egal ob jetzt oder erst in ein paar Monaten - wer Legacy of Kain

„MIT LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER HABEN EIDOS INTERACTIVE SELBST IHRER UNANGEFOCHTENEN KÖNIGIN DES ACTION-ADVENTURES LARA CROFT DIE KRÖNE VOM HAUPT GERISSEN UND EINEN NEUEN KÖNIG DES GENRES AUSSERKOREN.“

- Soul Reaver setzt nun einmal vollkommen neue Maßstäbe. Grafik, Sound, Gameplay, Schwierigkeitsgrad: Alles ist - bis auf die klassischen, aber minimalen Probleme der 3rd Person-Perspektive - nahezu perfekt und ausgewogen. Natürlich ist da noch Metal Gear Solid, jedoch kann man die beiden Titel nicht miteinander vergleichen. Genau so gut könnte man Colin McRae Rally mit Gran Turismo unter einen Hut stecken. Beides sind Rennspiele, beide simulationslastig und beide sind Referenztitel, aber doch sind sie grund-

- Soul Reaver, diese Softwareperle, dieses Schmuckstück in die Finger bekommt, wird es lieben und ehren.

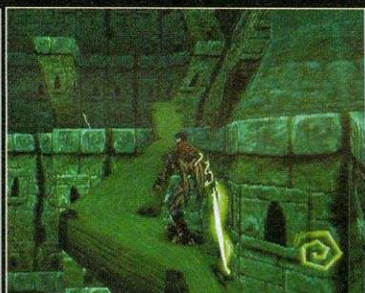
Welchen unheiligen Göttern Kain und seine Brut auch huldigen, die Entwickler von Crystal Dynamics müssen sich den dunklen Mächten voll und ganz verschrieben und ihnen in endlosen Nächten hunderte von Opfern gebracht haben; denn wir sind uns sicher, daß man nur mit Hilfe von unheiligen Kräften überhaupt die Energie, die Ideen und das Know-how aufbringen kann, um solch einen brillanten Titel auch verwirklichen zu können. Mit Legacy of Kain - Soul Reaver haben Eidos Interactive selbst ihrer unangefochtenen Königin des Action-Adventures Lara Croft die Krone vom Haupt gerissen und einen neuen König des Genres auserkoren.

POSITIV

- maßstabsetzende Grafik
- atmosphärischer Sound
- abwechslungsreiches und anspruchsvolles Gameplay
- angemessener Schwierigkeitsgrad
- filmreife Story

NEGATIV

- minimale Interferenzen bei der Kameraführung



In der realen Welt ist der Balken gerade - in der Spektralebene wird die Wirklichkeit jedoch verzerrt.

play
PLAY STATION
BEST BUY!

10
Grafik

10
Sound

10
Rating



MISCHA STRECKER

OMEGA
BOOST

Genre Shooter
 Hersteller SCEI
 Entwickler Polyphony Digital
 Testmuster SCED
 Erhältlich ab 23. Juli
 Preis ca. 89,- DM



vatarmée mit einem wahnwitzig anmutenden Waffenarsenal zu unterhalten und es gibt nur eine Person, die in der Lage ist sie zu stoppen.

Auf den ersten Blick scheint sich tatsächlich ein Hammerspiel anzubahnen. Intro und Zwischensequenzen glänzen mit echten Schauspielern, die in einen Renderfilm kopiert wurden, untermalt von harten Riffs der englischen Gruppe Feeder. Der Spielablauf ist vom ersten Level an rasend schnell, so daß man schnell Überblick und Leben verliert, wenn man keinen kühlen Kopf bewahrt. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam, aber kontinuierlich an, bis ohne Übung kein Blumentopf mehr zu gewinnen ist. Erschwerend kommt hinzu, daß man mit fünf Continues auskommen muß, um alle 19 Level im Missionsmodus zu meistern, was bei dem doch happigen Schwierigkeitsgrad ab der zweiten Hälfte des Spiels ein schwieriges Unterfangen darstellt. Ganz und gar genreuntypisch fehlen in den Leveln jegliche Waffenupgrades oder Extraleben, die der Omega Boost auf sammeln kann. Dafür haben die Entwickler einen Ersatz eingebaut. Wenn ein Spieler einen Level mindestens mit Rang B abschließt, kommt er in den Genuß besserer Raketen, von einer höheren Durchschlagskraft der Vulkan-Kanone oder gar des Viper Boost, der einen Endboß in Sekundenschnelle in seine Atome zerlegt. Eine kleine Hilfe ist dabei die Zone, in der man die bereits gelösten Level zu Trainingszwecken oder des Spaßes wegen einzeln



Auch Raummonster à la R-Type gehören zum Arsenal des Feindes.

dreidimensionaler Shooter auf der PlayStation wagte Polyphony Digital, deren Racer Gran Turismo bislang unangefochtenen Referenzstatus genießt, mit Omega Boost.

Wie bei Ballerspielen nun Mal üblich bietet die Hintergrundgeschichte nur den Grund zum Ballern, legt aber keinen großen Wert auf Tiefgang. Omega Boost bildet da keine Ausnahme. Im Hirn eines genialen wie irren Großkriminellen hat ein Plan Gestalt angenommen, die Erde zu vernichten. Er reist in die Vergangenheit zurück und manipuliert dort Eniac, den ersten Großrechner der Welt, so, daß dieser Fehler sich in jedem nachfolgenden Computer fortsetzt und in der Zukunft - sprich Gegenwart - einen thermonuklearen Krieg auslöst. Um diese Ereignisse, die kurz vor der Mission stattfinden, wieder rückgängig zu machen, wird Oberleutnant Lester beauftragt, dem Wahnsinnigen mit dem Omega Boost zu folgen. Der Rest spielt sich denkbar altbacken ab. Irgendwie scheinen kriminelle Genies eine eigene Pri-



Der Viper Boost reduziert einen Endboß in Sekunden zu Asche.

In der Frühzeit der Automaten- und Videospieleära nahmen sie die unangefochtene Vorrangstellung unter den Spielen ein. R-Type, Uridium, Galaxian, Space Invaders - die Liste ließe sich beliebig lange fortsetzen. Heutzutage locken sie nur noch Genrefans hinter dem Ofen hervor und größtenteils gelten sie als laue Spiele für zwischendurch. Aber richtig in Vergessenheit geriet der gute alte Shooter nicht. Neuauflagen alter Klassiker wie R-Type Delta, Retro Force oder Lylat Wars auf dem Nintendo 64, die das Genre in die dritte Dimension heben sollten - dieses Ziel mit Ausnahme von Lylat Wars aber nur teilweise verwirklichten - schleichen sich nach wie vor in die Regale der Läden. Einen neuen Versuch in Richtung



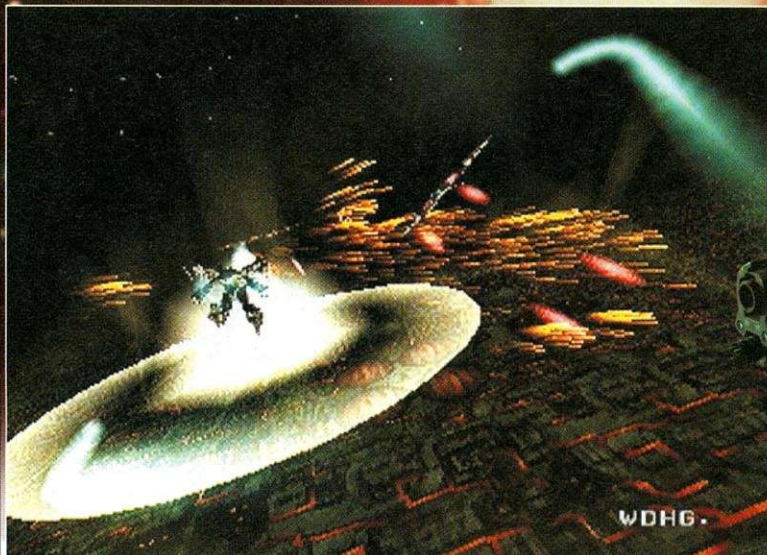
System 367 Beta FT angeschlossen.

DIE ALTERNATIVE
R-Type Delta

Irem



R-Type gilt gemeinhin als „Mutter der Shooter“, an der sich ganze Generationen dieses Genres orientierten. Der jüngste Sproß der Familie bietet neben dem althergebrachten Gameplay (Raumschiff ballert sich durch Horden anstürmender Monster, Raumschiffe und Kanonen) coole 3D-Hintergrundgrafiken.



Lichteffekte, Partikel, Explosionen: Die Grafikengine gehört zu den Besten!



Geschicklichkeitseinlagen im Tunnel gehören auch zu den Hürden, die es zu überwinden gilt.



anwählen und noch einmal durchlaufen kann. Die vorhandene Speichermöglichkeit dient denn auch nur dazu, die Rangliste und die bereits erspielten Level für die Zone festzuhalten. Die Kampagne an sich beginnt in bester Automaten-tradition immer wieder neu.

Technisch gesehen haben die Jungs von Polyphony Digital eine Glanzleistung abgeliefert. Die 3D-Engine gehört zu den bislang besten und hält trotz 3D-Berechnungen, Lichteffekten und Objekten in Form von Feinden, Trümmerteilen und einer Menge Partikeln, von denen es auf dem Bildschirm nur so wimmelt, eine konstant hohe Framerate, die nicht für eine Sekunde in die Knie geht. Auf der Planetenoberfläche versetzen Morphingeffekte den Betrachter in ehrfürchtiges Erstaunen und die Explosionen der Gegner veranstalten ein Lichterspiel, wie es grandioser nicht sein könnte. Dazwischen rasen Gegner und Omega Boost mit aufwendig gestalteten Texturen über den Bildschirm. Die Licht-, Schatten- und Spiegeleffekte kommen aber erst in der Egoansicht des Spiels voll zur Geltung.



Getroffene Gegner verlieren nicht nur an Teilen des Farbkens der Schadensanzeige.

► Auf den zweiten Blick - Stichwort: Wiederspielwert - allerdings treten einige Mängel an den Tag. Die einzelnen Level bieten keinerlei Abwechslung. Feinde kommen an, man wartet, bis die Raketen das Ziel erfaßt haben, feuert und wendet sich der nächsten Feindgruppe zu. Bis man die Levelboßetappe

„POLYPHONY DIGITAL IST ES GELUNGEN EINEN ECHTEN 3D-SHOOTER ZU ERSCHAFFEN, DESSEN OPTIK JEDEN SPIELER ERST EINMAL AM BILDSCHIRM KLEBEN LÄSST.“

erreicht hat. Diese Endgegner jedoch - von den Konkurrenzmechs einmal abgesehen - fordern Geschicklichkeit, Reaktion und graue Hirnzellen des Spielers; denn meist besitzen sie eine bestimmte Schwachstelle, die erst einmal herausgefunden und genau anvisiert werden will, um richtig fetten Schaden anzurichten. Die nicht vorhandene Umgebungsgrafik - im Weltall noch ver-



tretbar - stört den Gesamteindruck doch, denn sie läßt ein grafisch bombastisches Spiel etwas mager wirken. Außerdem hat man jeden Level innerhalb weniger Minuten durchgespielt. Zählt man Fehlversuche hinzu, summiert sich die Gesamtspielzeit auf wenige Stunden.

Polyphony Digital ist es gelungen

einen echten 3D-Shooter zu erschaffen, dessen Optik jeden Spieler erst einmal am Bildschirm kleben läßt. Die Bewegungsfreiheit des Mechs gegenüber seinen Opfern ist wahrhaft phänomenal, auch wenn sie im Endeffekt nur bei den Bossen wirklich zum Zuge kommt, da die „normalen“ Attacken ständig nach demselben Schema erfolgen.

Ein abwechslungsreicheres Gameplay und umfangreichere Level hätten Omega Boost sehr wahrscheinlich zu einem Referenztitel des Genres gemacht, aber so weist es eigentlich hauptsächlich optische Qualitäten auf. Der Rest ist nur wenig mehr als Shooter-Durchschnitt.

POSITIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
• klasse Sound											9
• herausragende 3D-Engine											GRAFIK
• konstant hohe Framerate											8
NEGATIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
• eintöniger Levelaufbau											8
• magere Hintergrundoptik											SOUNDFX
											RATING



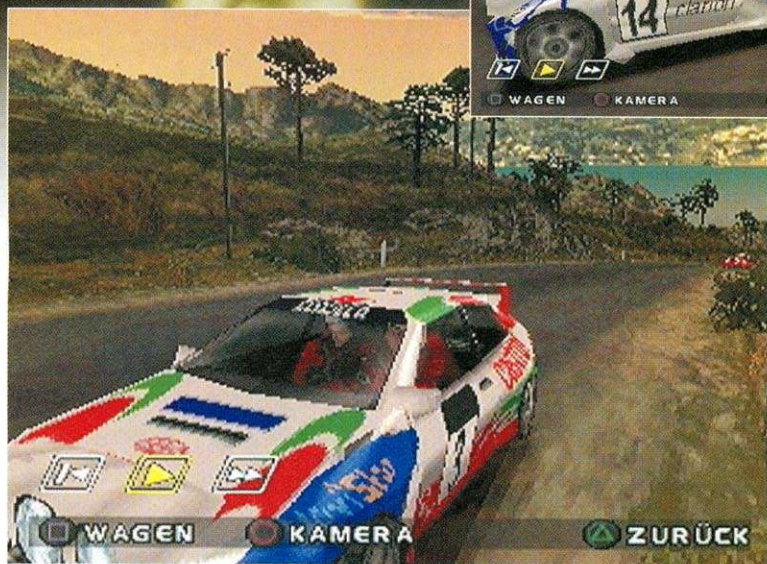
TONI OPL

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION 2



Die WRC-Saison 1999 ist in vollem Gange. Nach dem achten Lauf, der Rally Akropolis in Griechenland führt der aus Großbritannien stammende Richard Burns mit seinem Subaru Impreza die Rangliste an. Rallye-Altmeister Ari Vatanen hat sich ja schon seit längerem aus dem Profi-Geschäft zurückgezogen - bei der Entwicklung des Nachfolgers zu dem im Jahre 1997 erschienenen PlayStation-Titel V-Rally stand er den Programmierern und Designern der Eden Studios jedoch wie gewohnt mit Rat und Tat zur Seite. Ganze zwei Jahre befand sich V-Rally 2 - Championship Edition in der Entwicklung - und das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen.



Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Eden Studios
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	28. Juni
Preis	ca. 99,- DM



In V-Rally 2 klemmt Ihr Euch hinter das Steuer eines der 17 offiziellen Fahrzeuge, die an der Rallye-Weltmeisterschaft 1999 teilnehmen. Dabei gibt es zwei unterschiedliche Wagenkategorien: Die WRC-Boliden sind die stärksten Autos der Rallye-WM. Sie verfügen alle über ungefähr 300 PS, Allradantrieb, einen 2-Liter Turbomotor und ein gigantisches Drehmoment. Aufgrund ihrer hohen Leistung sind sie allerdings nur erfahrenen Joypad-Piloten ans Herz zu legen. Weit aus einfacher in der Hand-

habung sind die Kit.Cars - handelsübliche PKWs wie der Opel Astra oder der Citroen Xsara, die speziell für die Rallye umgebaut und getunt werden. Da sie wesentlich leichter und etwas schwächer motorisiert sind, eignen sie sich vor allem für Einsteiger. Darüber hinaus gibt es auch zahlreiche versteckte Bonusvehikel, die den Spirit längst vergangener Rallye-Tage wiederaufleben lassen. Wer in den Rennen durchweg gut abschneidet, wird so manche Überraschung erleben.

Eine echte Innovation ist der Testmodus im Wagenwahl-Menü. Ohne jegliche Ladezeiten könnt Ihr direkt mit jedem der Schlitten zu einer Probefahrt auf einem kleinen Rundkurs übergehen und dabei das Fahrverhalten studieren.

V-Rally 2 - Championship Edition bietet dem rennsportbegeisterten PlayStation-Zocker vier unterschiedliche Spielmodi mit je drei Schwierigkeitsstufen. Da wäre zunächst der Arcade-Mode, der, eigentlich WRC-untypisch, actionreiche Rennen gegen drei computergesteuerte Fahrer garantiert. Innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits müssen die auf den Rundkursen verteilten Checkpoints passiert werden, um nicht



Mit dem Oldtimer durch die verschneite Landschaft Schwedens. Je länger man unterwegs ist, desto mehr Schnee haftet am Wagen.

schon weit vor der Ziellinie auszusteigen. Heftige Unfälle wirken sich hier rein optisch auf Euer Gefährt aus, wobei das Handling der Kutschen dadurch nicht beeinträchtigt wird.

Die V-Rally Trophy führt Euch über eine Vielzahl von Rundkursen und Einzelstappen. Genau wie im Arcade-Mode seid Ihr nicht allein unterwegs, sondern müßt Euch gegen drei CPU-Piloten behaupten. Da sämtliche Strecken ohnehin nicht sonderlich breit ausfallen, enden gewagte Überholmanöver schnell mit einem Crashkurs, der den



Renault Megane

Leistung:	275 PS (Saugmotor)
Hubraum:	2000 ccm
Drehmoment:	26 kgm
Antrieb:	Front
Gewicht:	960 kg



Peugeot 106

Leistung:	220 PS (Saugmotor)
Hubraum:	1600 ccm
Drehmoment:	19 kgm
Antrieb:	Front
Gewicht:	880 kg



Nissan Micra

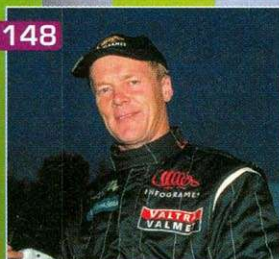
Leistung:	155 PS
Hubraum:	1300 ccm
Drehmoment:	15 kgm
Antrieb:	Front
Gewicht:	790 kg





Im Vier-Spieler-Modus behält man trotz der kleinen Fenster einen guten Überblick.

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION



Ari Vatanens Rally Center:

Im Rallyesport ist Ari Vatanen definitiv eine lebende Legende. Seinen internationalen Durchbruch feierte er bei der Britischen Rally-Meisterschaft im Jahre 1976, seinen ersten WRC-Sieg errang er 1980 bei der Rally Akropolis. 1981 wurde er WRC-Weltmeister. Ein Unfall mit fast tödlichen Folgen bei der Rallye in Argentinien 1985 hielt ihn jedoch nicht davon ab, weiterhin aktiv im Rallyesport mitzumischen. Obwohl er schon in die Jahre gekommen ist, fährt er immer noch genauso gut wie viele andere Top-Piloten. Ari ist ein überaus netter, offener Mensch, dessen Markenzeichen stets ein Glas Milch anstatt des sonst üblichen Siegeschampagner ist. Aktuelle Gerüchten zufolge bemüht er sich nun sogar um den Einzug ins Europaparlament!



Ari Vatanens Rally Center liegt in seiner Heimatstadt Tuupovaara in Finnland, nahe der russischen Grenze. Das hügelige, nahezu unbewohnte Gelände bietet dafür die optimalen Voraussetzungen. Die Idee für solch ein Rally Center

kam Ari im Jahre 1981, als er die WRC-Meisterschaft gewann. Er kreierte einen 5,6 Kilometer langen Rundkurs, der sich aus 20 verschiedenen Kurven, einer langen Geraden und mehreren Sprüngen zusammensetzt. Da Ari alle gesamten Rennerfahrungen in diese Strecke einfließen ließ, stellt sie selbst für professionelle Fahrer eine große Herausforderung dar. Es gibt allerdings auch einen Anfänger-Kurs, der etwa 800 Meter lang ist - ideal, um sich mit den Wagen und dem losen Schotterboden vertraut zu machen.

Wer schon immer einmal selbst etwas Rallyluft schnuppern wollte, ist in Tuupovaara garantiert an der richtigen Adresse. Eine Runde als Kopilot mit einem der Profifahrer ist ein absolutes Highlight - vor allem für den eigenen Adrenalinspiegel. Infos unter: Ari Vatanen Rally Center, Rallypoint Ltd., FIN-82730 Tuupovaara, Tel: +358 13 861 666, Fax: +358 13 861 668.



Opel Astra

Leistung:	280 PS (Saugmotor)
Hubraum:	2000 ccm
Drehmoment:	26 kgm
Antrieb:	Front
Gewicht:	960 kg

Sinn und Zweck eines Überrollkäfigs eindrucksvoll demonstriert. Auch hier wirken sich derart fatale Fahrfehler nicht auf das Fahrverhalten aus.

Wer etwas mehr Authentizität bevorzugt, spielt den Rallye-Champion-

„WER ETWAS MEHR AUTHENTIZITÄT BEVORZUGT, SPIELT DEN RALLYE-CHAMPIONSHIP-MODUS. CPU-FAHRER GIBT ES HIER NUR IN DER ZEITABELLE - AUF DEN KURZEN ETAPPEN SEID IHR STETS ALLEINE UNTERWEGS.“

ship-Modus. CPU-Fahrer gibt es hier nur in der Zeittabelle - auf den kurzen Etappen seid Ihr stets alleine unterwegs. Zwischen den Rennen steuert Ihr eine Service-Zone an, in der die Mechaniker Euer Gefährt für den nächsten Lauf wieder fit machen; denn anders als im Arcade- und V-Rally-Mode beeinflussen Rempler und unfreiwillige Kontakte mit der Streckenbegrenzung die Funktionalität der Wagen empfindlich.



Toyota Corolla

Leistung:	300 PS (Turbolader)
Hubraum:	2000 ccm
Drehmoment:	52 kgm
Antrieb:	Allrad
Gewicht:	1230 kg



Peugeot 306

Leistung:	280 PS (Saugmotor)
Hubraum:	2000 ccm
Drehmoment:	26 kgm
Antrieb:	Front
Gewicht:	960 kg



Mitsubishi Lancer

Leistung:	300 PS (Turbolader)
Hubraum:	2000 ccm
Drehmoment:	52 kgm
Antrieb:	Allrad
Gewicht:	1230 kg

So läßt beispielsweise der Motor in der Leistung nach oder die Lenkung „zieht“ selbständig nach rechts oder links. Ist Euer Karren zu sehr ramponiert, so reicht den Mechanikern die vorgegebene Zeit nicht aus und Ihr seid gezwun-

gen, bei der nächsten Etappe mit einem mehr oder weniger defekten Wagen an den Start zu gehen.

Letztendlich sei noch der Time Trial-Mode erwähnt, der die Möglichkeit bietet, sämtliche Strecken und Etappen einzeln anzuwählen und zu üben.

V-Rally 2 hat aber noch weit mehr interessante Features zu bieten. Im Optionsmenü kann der Controller völlig frei konfiguriert werden - mittels des



Subaru Impreza

Leistung:	300 PS (Turbolader)
Hubraum:	2000 ccm
Drehmoment:	48 kgm
Antrieb:	Allrad
Gewicht:	1230 kg



Hier ist Sorgfalt gefragt! Wer mit dem falschen Wagen-Setup an den Start geht, verwehrt sich die Chancen zum Sieg selbst. Hier ist Sorgfalt gefragt! Wer mit dem falschen Wagen-Setup an den Start geht, verwehrt sich die Chancen zum Sieg selbst.



Seat Ibiza

Leistung: 270 PS (Saugmotor)
Hubraum: 2000 ccm
Drehmoment: 22 kgm
Antrieb: Front
Gewicht: 960 kg



Seat Cordoba

Leistung: 300 PS (Turbolader)
Hubraum: 2000 ccm
Drehmoment: 48 kgm
Antrieb: Allrad
Gewicht: 1230 kg

rechten Sticks eines Dual Shock-Pads könnt Ihr somit auch analog bremsen und beschleunigen. Bei der Auswahl der Kameraperspektiven seid Ihr nicht an die vorgegebenen Einstellungen gebunden, sondern könnt im Pau-

anderem Auskunft über die zurückgelegte Strecke in Prozent; ein kurzer Blick darauf verrät sofort, wie nahe man im Augenblick dem Ziel ist. Außerdem offeriert V-Rally 2 als erstes „seriöses“ Rennspiel einen Vier-Spieler-Modus,

„V-RALLY 2 IST EIN HERVORRAGENDES, ARCADE-LASTIGES RENN Spiel, DAS MIT DEM INTEGRIERTEN STRECKEN-EDITOR UND DEM VORBILDLICHEN VIER-SPIELER-MODUS MONATELANG SPANNENDE UNTERHALTUNG GARANTIERT.“

senmenü Winkel und Entfernung der Kamera zum Auto stufenlos verändern. Die On-Screen-Anzeige gibt unter

der - zwar mit stark abgespeckter Grafik - erstaunlich flüssig läuft und eine Menge Spaß bereitet.



Die Piloten des Opel-Racing-Teams bei der Arbeit. Von hinten eilt ein Seat Ibiza heran.

► V-Rally 2 läßt im Bezug auf das Gameplay hin und wieder klitzekleine Schwächen erkennen. Diese machen sich vor allem bei dem leicht unrealistischen Fahrverhalten der drehfreudigen Vehikel bemerkbar, welches Anfängern zwar den Einstieg ins Rallye-Geschehen erleichtert, dafür aber in manchen Situationen nicht immer hundertprozentig nachzuvollziehen ist. Als wirklich störend empfindet man die Tatsache, daß man nach einem heftigen Über-



Citroen Xsara

Leistung: 280 PS (Saugmotor)
Hubraum: 2000 ccm
Drehmoment: 25 kgm
Antrieb: Front
Gewicht: 960 kg



Ford Focus

Leistung: 300 PS (Turbolader)
Hubraum: 2000 ccm
Drehmoment: 56 kgm
Antrieb: Allrad
Gewicht: 1230 kg

Überblick der WRC-Saison '99: Die wichtigsten Teams:

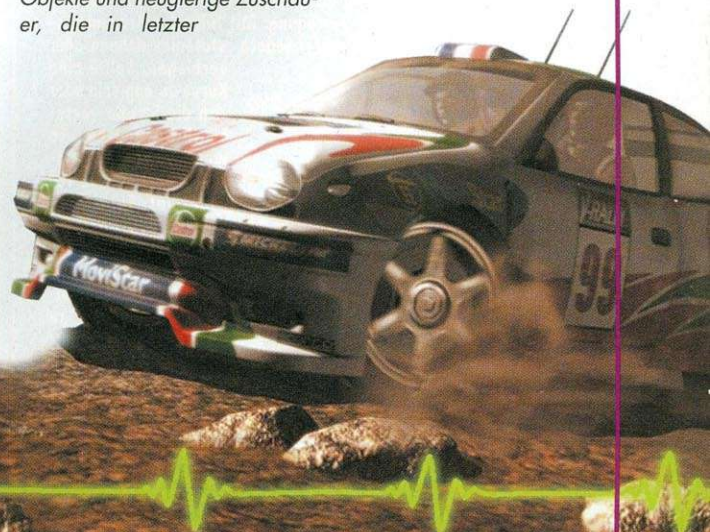
Team:	Fahrer:	Wagen:
Mitsubishi Ralliart	Tommi Makinen, Finnland Freddy Loix, Belgien	Lancer Evolution VI Carisma GT
Ford Motorsport	Colin McRae, Schottland Thomas Radström, Schweden Simon Jean-Joseph, Frankreich	Focus WRC
Toyota Team Europe	Carlos Sainz, Spanien Didier Auriol, Frankreich	Corolla WRC
Prodrive (Subaru)	Richard Burns, England Juha Kankkunen, Finnland Bruno Thiry, Belgien	Impreza WRC99
Seat Sport	Harri Rovanpera, Finnland Piero Liatti, Italien	Cordoba WRC

Die Rallys:

Monte Carlo (17. - 20. Januar)
Sieger: Tommi Makinen/ Mitsubishi
Schweden (12. - 14. Februar)
Sieger: Thomas Radström/ Ford
Safari (26. - 28. Februar)
Sieger: Colin McRae/ Ford
Portugal (27. 31. März)
Sieger: Colin McRae/ Ford
Catalunia (18. - 21. April)
Sieger: Didier Auriol/ Toyota
Korsika (07. - 09. Mai)
Sieger: Philippe Bugalski/ Citroen
Argentinien (23. - 26. Mai)
Sieger: Juha Kankkunen/ Subaru
Akropolis (06. - 09. Juni)
Sieger: Richard Burns/ Subaru
Neuseeland (16. - 18. Juli)
Finnland (20. - 22. August)
China (17. - 19. September)
San Remo (10. - 13. Oktober)
Australien (04. - 07. November)
Großbritannien (21. - 23. November)

schlag beten muß, auf dem Dach liegenzubleiben. Dann nämlich werdet Ihr kurzerhand wieder korrekt auf die Strecke gesetzt und könnt sofort weiterheizen. Landet der Bolide nach einigen Drehungen jedoch von selbst wieder auf den Rädern, so steht man meist in entgegengesetzter Fahrtrichtung, muß deshalb lange herumrangieren und verliert so jeglichen hart erarbeiteten Vorsprung. Drückt man jetzt nicht ordentlich auf die Tube, so sieht man die schwarzweiß-karierte Flagge garantiert als Letzter.

In grafischer Hinsicht gibt V-Rally 2 - Championship Edition jedoch ordentlich Gas. Die Auflösung hätte zwar einen Deut höher ausfallen können, dafür bleibt man aber auch in den Mehrspieler-Modi von heftigen Ruckelorgien völlig verschont. Üppig und abwechslungsreich sind wohl die besten Worte, um die dargestellten Landschaften zu umschreiben. Die mannigfaltigen Strecken spiegeln das Ambiente des jeweiligen Landes eindrucksvoll wider. Zahlreiche animierte Objekte und neugierige Zuschauer, die in letzter



TEST SCREEN

play
PLAY STATION

Nur Blechschaden: Nach einem Zusammenstoß wölbt sich die Motorhaube auf.



Sämtliche On-Screen-Anzeigen lassen sich einzeln ein- und ausblenden.

V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

Der Streckeneditor:



150
Die Start-Ziel-Gerade besteht immer aus drei Blöcken und bildet den Anfang jedes Kurses. Um daran anzubauen, stehen Euch 45°-Kurven, 90°-Kurven und Geraden zur Verfügung. Mit Hilfe des Krümmungsmodus lassen sich die Blöcke später jedoch



Die Start-Ziel-Gerade besteht immer aus drei Blöcken und bildet den Anfang jedes Kurses. Um daran anzubauen, stehen Euch 45°-Kurven, 90°-Kurven und Geraden zur Verfügung. Mit Hilfe des Krümmungsmodus lassen sich die Blöcke später jedoch



kann sich die Erhöhungen auch automatisch nach zuvor eingegebenen Parametern erzeugen lassen. Zu guter Letzt bestimmt man die Wetterbedingungen, die Tageszeit, das Land, in dem der Kurs angesiedelt sein soll - und dann geht's ab zu einer Testfahrt. Dank des integrierten Kursgenerators kann man sich die ganze Arbeit allerdings auch sparen und sich gleich eine Zufallsetappe kreieren lassen.

Ein richtig funktioneller Streckeneditor ist ein selten gesehenes, aber von vielen Spielern heiß ersehntes Feature in Rennspielen. V-Rally 2 bietet Hobby-Designern endlich einmal wieder die Gelegenheit, ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen und nach Herzenslust Strecken selbst zu basteln und zu verewigen. Sage und schreibe 50 Kurse können auf einer normalen 15-Slot-Memory Card abgespeichert werden. Die Bedienung des Editors gestaltet sich erstaunlich einfach:

Das Grundgerüst, auf dem eine Strecke entsteht, setzt sich aus Blöcken zusammen. Jedes Bauteil der Strecke entspricht einem Block, wobei ein Track aus maximal 50 Blöcken zusammengesetzt werden kann. Das Grundgerüst, auf dem eine Strecke entsteht, setzt sich aus Blöcken zusammen. Jedes Bauteil der Strecke entspricht einem Block, wobei ein Track aus maximal 50 Blöcken zusammengesetzt werden kann.



Peugeot 206

Leistung:	300 PS (Turbolader)
Hubraum:	2000 ccm
Drehmoment:	53 kgm
Antrieb:	Allrad
Gewicht:	1230 kg

Sekunde von der Fahrbahn springen, beleben die Szenerie. Unschöne Pop-Ups werden durch die kurvige Streckenführung nahezu ganz vermieden - nur selten taucht ein Waldrand oder eine Häuserkette urplötzlich aus dem Nichts auf. Die unterschiedlichen Perspektiven sind alle gleichermaßen gut spielbar, am eindrucksvollsten kommt die Geschwindigkeit jedoch aus der Ego-Ansicht zur Geltung. Schade ist nur, daß die Entwickler für Rallye-Puristen keine Cockpit-Perspektive inklusive Lenkrad und Armaturen implementiert haben - doch eigentlich sehen die Fahrzeuge auch viel zu gut aus, um sie hinter der Ego-Ansicht verschwinden zu lassen. Durch die transparenten Scheiben lassen sich der animierte Fah-



Hyundai Coupe

Leistung:	300 PS (Turbolader)
Hubraum:	2000 ccm
Drehmoment:	48 kgm
Antrieb:	Allrad
Gewicht:	1230 kg

rer, der Copilot und sogar der Ersatzreifen ausmachen. Heftige Drifts brennen Reifenspuren in den Asphalt und bei Etappen, die auf Sand- oder Schotterboden gefahren werden, wirbeln die Karren jede Menge Staub auf. Als Folge von heftigen Zusammenstößen lassen sich neben aufgebeulten Motorhauben und gesplitteten Scheiben sogar abgerissene Kotflügel erkennen. Insgesamt ist die Grafik wirklich ein Fest fürs Auge.

Angeheizt wird die spannende Bestzeiten-Hatz durch Songs im Crossover-Stil, die unter anderem von der französischen Alternative-Band SIN eingespielt wurden. In puncto Soundeffekte merkt man dem Titel die zweijährige Entwicklungszeit jedoch nicht



Skoda Octavia

Leistung:	296 PS (Turbolader)
Hubraum:	2000 ccm
Drehmoment:	50 kgm
Antrieb:	Allrad
Gewicht:	1240 kg

DIE ALTERNATIVE
Colin McRae Rally

Codemasters



Zu V-Rally 2 gibt es praktisch nur eine wirklich sinnvolle Alternative und die lautet: Colin McRae Rally. Technisch wird es in Sachen Fahrspaß sogar zu Sonys Software

Meilenstein Gran Turismo mühelos aufschließen. Zu verdanken ist dies der aktiven Mitarbeit Colin McRaes und der Detailverliebtheit der Entwickler von Codemasters. Der Titel glänzt durch eine überaus realistische Fahrphysik, abwechslungsreiche Grafik und brillantes Streckendesign. Die Referenz unter den Rallye-Simulationen - jetzt als Platinum-Edition erhältlich.



...und schmeißt dabei den Karren auf die Seite.



Citroen Saxo

Leistung: 220 PS (Saugmotor)
Hubraum: 1600 ccm
Drehmoment: 19 kgm
Antrieb: Front
Gewicht: 880 kg

sonderlich an. Die Motoren klingen äußerst mager, bei fast jedem Wagen gleich und erinnern eher an ein RC- als ein WRC-Auto. Klar - Rallye-Boliden röhren nun mal nicht so markerschütternd tief wie eine 5,6-Liter V8-Maschine, etwas satter hätte ihr Klang aber doch ausfallen dürfen.

Positiv hingegen sticht die hohe Qualität der Replays ins Auge. Mit zahlreichen wählbaren Perspektiven und der Möglichkeit, auf die Fahrzeuge der virtuellen Gegner umzuschalten und deren Fahrstil zu analysieren, erreichen sie fast „Gran Turismo-Standard“.

Ob V-Rally 2 nun besser ist als Colin McRae Rally, läßt sich leider (oder vielleicht zum Glück!) nicht genau sagen. Beide sind herausragende Top-Titel - gleichermaßen mit Stärken und Schwächen behaftet. Während V-Rally 2 in Sachen Präsentation, Grafik und vor allem Umfang um eine Wagenlänge voraus ist, bleibt Colin McRae Rally die konsequentere und vor allem realistischere Rallye-Simulation. V-Rally 2 dagegen ist ein hervorragendes, arcade-lastiges Rennspiel, das mit dem integrierten Strecken-Editor und dem vorbildlichen Vier-Spieler-Modus monatelang spannende Unterhaltung garantiert - für Rennspiel-Freaks unentbehrlich.

Übrigens: Da die WRC-Serie in Amerika ziemlich unbekannt ist, beabsichtigen die Entwickler der Eden Studios, die Grafik-Engine von V-Rally 2 für ein weiteres Rennspiel zu verwenden, welches speziell für den US-Markt ausgelegt sein wird. Lassen wir uns überraschen!

POSITIV

- original Wagenlizenzen
- umfangreicher Streckeneditor
- Vier-Spieler-Modus
- sehr vielschichtiges Gesamtkonzept

NEGATIV

- schwammige Steuerung
- schwache Soundeffekte



Game It!

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

Preis: Stand 13.5.99
N=Neu P=Preisänderung
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

...und schmeißt dabei den Karren auf die Seite.

SONY PSX

360°	84,99	Marvel Super Heroes vs. Streetfighters	82,99
5th Element	99,99	Medieval	99,99
Abes Odyssey	79,99	Megaman Legends	79,99
Ace Combat 2	99,99	Megaman X4	79,99
Actual Ice Hockey 2	84,99	Metal Gear Solid*	99,99
Actual Soccer 3	79,99	Mickey's World	49,99
AK Tennis	79,99	N. Micro Machines V3	49,99
Akuli	84,99	Miss. Impossible*	49,99
Air Combat Pilot	49,99	Monkey Hero	89,99
Alien Resurrection	49,99	Monopoly	84,99
Alien Trilogy	49,99	Monster Seed	92,99
Alundra	49,99	Moto Racer Plat.*	49,99
Anna Kourn. Tennis	89,99	Moto Racer 2	84,99
Apocalypse	79,99	Need 4 Speed 4	89,99
Asterix	89,99	NFL Blitz*	77,99
Atlantis	84,99	NHL Hockey 99	84,99
Attack of Superman*	89,99	NHL 2000*	49,99
Azure Dreams	79,99	N. Racer 2	84,99
Baphomet's Fluch	299,99	O.D.T.	49,99
Baseball 2000*	79,99	Pandemonium	49,99
Beast Wars	84,99	Pet in TV	79,99
Big Air	84,99	Pharaoh	99,99
Big Race USA	84,99	Player Manager	94,99
BlasT	89,99	Pitfall 3D Beyond	99,99
Blaze & Blade	89,99	Point Blank	89,99
Blood Line*	89,99	Pool Master*	84,99
Bloody Roar 2	82,99	Populous	84,99
Bombberman	74,99	Porsche Challenge	49,99
dt. Fantasy Racing	89,99	Poy Poy 2*	89,99
dt. World	89,99	Pro Pinball: Timesh.	99,99
		Pro Pinball: Timesh.	99,99
		Rise of Depth	89,99
		Puma Street Soccer	89,99
		R-Type Delta	89,99
		Racing Simul. 2	84,99
		Rally Racer 2*	89,99
		Rallycross 2*	89,99
		Rally Masters*	79,99
		Rampage 2*	79,99
		Ryan	84,99
		Rainbow Six*	84,99
		R-Type	89,99
		R-Type Luper*	89,99
		Rebel Assault 2	92,99
		Resident Evil	89,99
		Directors Cut	89,99
		Teil 1 Platinum	99,99
		Retro Force	99,99
		Ridge Racer Revolution	49,99
		Ridge Racer 4*	99,99
		Ricochet	89,99
		Rival School	64,99
		Riven	64,99
		Road Rash	89,99
		Rollback 3D	89,99
		Rollback	89,99
		Rugrats	89,99
		Running Wild	89,99
		Sensible Soccer 2000	89,99
		Shanghai True Val.	99,99
		Silent Hill	billig!!!
		Silent Storm*	89,99
		Special Forces	89,99
		South Blade*	79,99
		South Park*	79,99
		Soviet Strike	89,99
		Space World	89,99
		Sports Car GT*	89,99
		Spyro the Dragon	99,99
		Star Wars:	89,99
		Racer	89,99
		Dunkle Bedrohung	89,99
		Street Fight Coll. 2	79,99
		Street Fighter EX Plus	89,99
		Street Skater*	84,99
		Supercross feat.	79,99
		Swing	79,99
		Jeremy Mcgregor	49,99
		Streetfighter Alpha 3	84,99
		Super Pang Coll.	89,99
		Super Pocket Fight	89,99
		Tanktics*	79,99
		Tekken 2	49,99
		Tekken 3	109,99
		Test Drive 5	84,99
		Test Drive 4 x 4	84,99
		The unholly War*	79,99
		Theme Hospital	89,99
		Tiger Woods 99	84,99
		TOCA Platinum	49,99
		TOCA 2	84,99

Game It!

Hotlines

Konsolen-Spiele: 0190 / 873 268 24

PC-Spiele: 0190 / 873 268 25

Computer: 0190 / 882 419 33

Internet: 0190 / 882 418 84

täglich von 8-24 Uhr

3,63 DM / Min.

Titel des Monats
Juni (PSX):
V-Rally 2* 94,99
incl. Versand

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

C & C 1	49,99
Carmageddon dt.*	79,99
Driver*	84,99
F1 98 Platinum*	49,99
GTA London	49,99
Heart of Darkness*	89,99
Legacy of Kain 2*	92,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Player Manager 2	94,99
Star Wars:	
Dunkle Bedrohung	89,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
N64 + Star Wars	299,99
Controller grau	57,99
Controller Pak	44,99
WWF Attitude*	64,99
WWF Warzone	104,99
Zelda	102,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F)	84,99
Analog Shock Pads 449	99,99
CD Case	29,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	59,99
Controller	24,99
Controller Infrarot	67,99
Gameboy Pro	79,99
Link Pad Catz	119,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards	29,99
15 Slot	14,99
120 Slot	34,99
320 Slot	44,99
720 Slot	59,99
1080 Slot	64,99
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	59,99
Mouse Pad	69,99
Multi Tap Sony	69,99
neGoon	89,99
Playstation	249,99
Playstation Tasche Sony	99,99
incl. Memory Card u. Contr.	49,99
Predator Tasche	49,99
Predator Lichtstole	49,99
Predator Silver	49,99
Protector Gun	34,99
Race Station Shock	94,99
Scorpion Kabel Audio	99,99
Scorpion Gun	69,99
Space Station	39,99
Verlängerungskabel fur Pads/Dual Shock	19,99
PlayStation Cheat	99,99
X-Ploder Pro	107,99

NINTENDO N64

All Star Baseball 2000	97,99
All Star Tennis 99*	104,99
Blut & Morb	99,99
Carmageddon dt.*	79,99
Charles Blast II*	87,99
C & C	84,99
Crash Bandicoot	99,99
Duke Nukem Zero*	104,99
Earthworm Jim 3D	102,99
Extreme G 2	97,99
N 1 Pole Position	69,99
F1 World Grand Pr.	99,99
F Zero X	87,99
Fifa 99	104,99
Flying Dragons	104,99
Gex	87,99
Glover	87,99
Jet's Reckoning Balls	89,99
Jeff Force Gemini*	109,99
Mario Kart	69,99
Micro Machines	89,99
Milo's Astro Bowling	102,99
Mission Impossible 94	99,99
Monster Truck Mad*	89,99
Mystical Ninja	37,99
NEA Live 99	94,99
NFL Blitz*	102,99
Off Road	99,99
Olympic Hockey 98	99,99
Playmobil Hype	104,99
Racing Sim 2	104,99
Rampage 2 Univ.	104,99
Rush 2 Extreme*	104,99
Rush 2 Racing*	99,99
Scars (VR 3000)	104,99
Shadowgate*	89,99
Snowboard Kids 2	87,99
Southpark	97,99
Star Wars:	
Racer	109,99
Rogue Squadron	104,99
Snowboard Kids 1	69,99
Starshot	89,99
The New Tetris*	89,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Rally	89,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

Händleranfragen willkommen!

(0831/57515 - 52 & 54)

Fragen Sie nach unserem

Händler-

Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin

JE Games Mariefelde

Buckower Chaussee 100 - 03077/325248

16761 Hennigsdorf

JE Games

Postplatz 4 - 03302/272706

21335 Lüneburg

Heiligenstraße 26 - 0431/733886

39104 Magdeburg

Liebigstr. 6 - Neu ab Juli

36667 Nidda

Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt

Wilhelmstr. 9 - 0615/128960

64625 Bensheim

Schlinkengasse 4 - 06251/581564

66953 Pirmasens

Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal

Rheinstr. 13 - 06233/667478

71032 Böblingen

Poststr. 36 - 07031/2319130

72070 Tübingen

Metzgerstr. 1 - 07071/847

76726 Gernersheim

Marktstr. 22 - 07274/778045

76829 Landau

Lindelnstr. 34 - 0631/930570

87435 Kempten

in der Brandstall 6 - 0831/17762

87700 Memmingen

Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau

Kolpingstr. 3 - 08382/1255

88212 Ravensburg

Marktstr. 12 - 0751/3528352

Neu ab 1.8.99

89073 Ulm

Poststr. 73 - 0731/9216497

90762 Fürth

Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

92224 Amberg

Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/4876-0

95028 Hof

Platz 11 - 09231/3161

95615 Markredwitz

Leopoldstr. 7 - 09231/3161

Konsolenartikel ab 50,-<

Das Offizielle PlayStation Magazin

**Exklusiv
auf CD:**

**APE
ESCAPE-
DEMO**



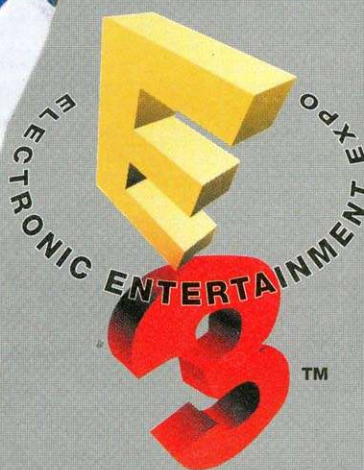
TITELTHEMEN:

GRAN TURISMO 2

**PLAYSTATION 2
SOFTWARE-SPECIAL**

E3-REPORT

**ab 16. Juni
am Kiosk!**



TONI OPL

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

Genre Jump'n Run
Hersteller GT Interactive
Entwickler Avalanche Software
Testmuster GT Interactive
Erhältlich ab Juni
Preis ca. 89,- DM



Attackiert man sich untereinander zu oft, entbrennt eine wilde Keilerei.

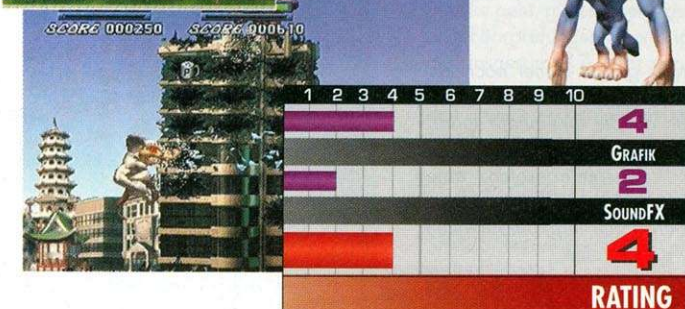
auf die Menschheit losläßt, ist mir irgendetwas unbegreiflich.

Nach wie vor zieht man mit einem von drei riesigen Monstern durch die Großstädte dieser Welt und macht sie stampfend und schlagend dem Erdboden gleich. Habt Ihr alle Häuser einer Metropole eingerissen, geht's ab zur nächsten. Polizei und Militär versuchen dabei mit vereinten Kräften das bunte Treiben der Killer-Kreaturen zu vereiteln.

Die wirklich einzige Innovation in Rampage 2 Universal Tour ist der Drei-Spieler-Modus. Doch auch dieser hält höchstens eine Stunde lang bei Laune - zu monoton und stumpfsinnig ist das Gameplay, zu eintönig und langweilig sind die Städte. Versteht das nicht falsch - wir von der play lieben Zerstörung über alles, doch hier merkt man einfach, daß diese Spielidee vor über 15 Jahren einmal reizvoll war, heute aber niemanden mehr hinterm Ofen hervorholen kann. Der Sound setzt dem Ganzen die Krone auf und quält die Ohren mit spärlichen Effekten und einem einzigen, grauenvollen Midi-Track, der in allen Stages wiederholt wird. Vielleicht sollte den Entwicklern mal jemand etwas über dreidimensionale Grafik erzählen. Auf so eine „Spar“-Fortsetzung können wir getrost verzichten.



Mit den Füßen stampft Ruby gegen die Hausmauer, bis nur noch die Stahlträger dieses Stockwerks übrig bleiben.



Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusehen * für US & Japan Spiele. ** eff. Jahreszins 11,9 %

02845-98330



Finanzierung
12 x 25,-**

Standard PSX	249.95
Multinorm* PSX	299.95
M.PSX + Cooler	319.95
M.PSX + 2.DS-Pad	329.95
dito + RGB + 8Meg	349.95



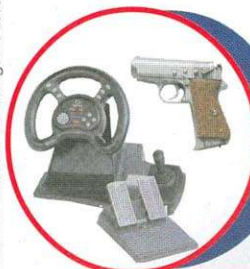
Standard Joypad	9.95
Dual Shock Joypad	29.95
Sony Dual Shock Pad	39.95
PSX Maus + Pad	39.95
4-fach Adapter PSX	44.95



1 Meg Memory Card	9.95
8 Meg Memory Card	24.95
24 Meg Memory Card	54.95
72 Meg Memory Card	69.95
DexDrive (Interact)	74.95



Croc 2	89.95
Driver	94.95
Parasite Eve Us	119.95
Resident Evil 3	99.95
Soul Reaver	94.95
Shadow Man	89.95
Syphon Filter Us	129.95
V-Rally 2	89.95
WWF Attitude	78.95



Dual Shock Racing W.	99.95
Fanatec Speedster L.	189.95
Scorpion Lightgun	39.95
Shock Gun	59.95
Real Arcade Light Gun	99.95



Game Hunter	29.95
Gamebuster Deluxe	89.95
Equalizer	69.95
Xploder Pro	119.95
MB Game-Booster Pro	49.95



Transp. Color Gehäuse	49.95
PSX CD-Leerhülle	1.95
Scart/RGB Audio Kabel	9.95
Link Kabel	6.95
Joypad Verlängerung	6.95
Multinorm* Umbau Chip	39.95
Multinorm* Umbau Aktion	59.95

Mo.-Fr.: 10.00-19.00 Uhr
Samstags: 10.00-14.00 Uhr
Internet: www.mlc-gmbh.de

Versand & Ladenlokal:
MLC GmbH
Jahnstr. 59

02845-98330

47506 Neukirchen-Vluyn

FIFA 98

Die WM-Qualifikation

Mischa Strecker - Toni Opl

Genre Sportspiel
 Hersteller Electronic Arts
 Entwickler EA Sports
 Erhältlich ab sofort
 Preis 49,- DM



Im Classics-Modus können Weltmeisterschaften aus längst vergangenen Tagen nachgespielt werden.

Neuauflage des Klassikers Fifa (Mega Drive) gegeben hat. Nahezu jeder Aspekt des Spiels läßt sich den eigenen Fähigkeiten anpassen. Durch den integrierten Namenseditor können die Teams stets auf den neuesten Stand gebracht werden. Trainingsoption, Hallenmodus und die meisten Kameraperspektiven wurden von den Vorgängern übernommen.

► Das einzige, wirklich auffällige Manko an Fifa 98 ist



das leicht ruckelige Scrolling, welches den Spielspaß jedoch nicht im geringsten schmälert. Mit seiner exzellenten Spielbarkeit läßt es auch noch nach Wochen immer wieder zu packenden Duellen ein. Die hohe künstliche Intelligenz der CPU-Kicker hält dabei auch Fußballprofis wochenlang bei Laune. Hinzu kommen eine aufwendige Präsentation und saubere, detaillierte Animationen.

Mit Fifa 98 Platinum erhaltet Ihr eine Top-Fußballsimulation zu einem geringen Preis - was will man mehr?

play Rating

9

play
PLAYSTATION
BEST BUY!

Fifa 98 enthält alle Nationalmannschaften, die im letzten Jahr um die Qualifikation zur Weltmeisterschafts-Finalrunde gekämpft haben. Wer lieber auf nationaler Ebene spielen möchte, kann auf die ersten Ligen der Länder Spanien, England, Italien und selbstverständlich auch auf die Bundesliga zurückgreifen. Eine fast unüberschaubare Optionsvielfalt zeigt, wieviel Mühe sich EA mit dieser



Final Fantasy VII



Eines der meistverkauften Rollenspiele hat seinen Weg als Platinum-Version in die Verkaufsregale gefunden.



Alle Aufrufzauber, die teilweise bis zu eine Minute dauern, sind überaus spektakulär in Szene gesetzt.

den. Für rund die Hälfte des damaligen Verkaufspreises haben nun all diejenigen die Chance, die Abenteuer Cloud Strifes und der Naturschützertruppe Avalanche zu erleben, und versuchen, der mächtigen Shinra-Corporation ans Bein zu pinkeln, welche mit dem skrupellosen Abbau der Mako-Energie den Planeten langsam aber sicher zugrunde richtet.

► Die Grafik gehört immer noch zur besten dieses Genres, was etwas heißen will, da die eineinhalb Jahre, die sie inzwischen auf dem Buckel hat, im Videospielerbereich eine Ewigkeit darstellen. Polygoncharaktere, die sich durch ihre Unförmigkeit leider etwas störend auf den Gesamteindruck auswirken, be-

Genre RPG
 Hersteller SCEE
 Entwickler Squaresoft
 Erhältlich ab sofort
 Preis 49,- DM



wegen sich über detailliert gezeichnete, vorgerenderte Hintergründe. Zaubersprüche und insbesondere die Beschwörungen entfesseln ein grandioses Farbenfeuerwerk auf dem Bildschirm und nicht zuletzt die mitreißende Geschichte werden Euch die bis zu 60 Stunden vor den Fernseher zwingen.

Neben den 3 Spiele-CDs wurde noch zusätzlich eine Demo beigelegt, die Euch mit zwei Filmen einen kleinen Vorgeschmack auf den Nachfolger Final Fantasy VIII gibt.

play Rating

9

play
PLAYSTATION
BEST BUY!



Im späteren Verlauf des Spiels steht den Abenteurern ein Luftschiff zur Verfügung, um bequem an weit entfernte Orte zu reisen.

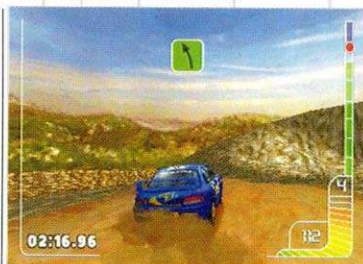
Colin McRae Rally

Genre Rennspiel
Hersteller Codemasters
Entwickler Codemasters
Erhältlich ab 9. Juli
Preis 49,- DM



Bei Colin McRae Rally seid ihr stets allein unterwegs - CPU-Fahrer gibt es nicht.

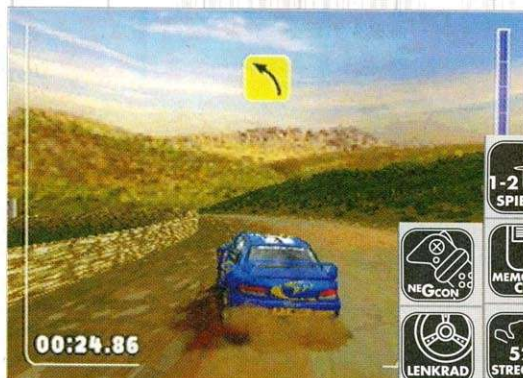
Der Referenztitel! Colin McRae Rally entstand, wie der Titel schon vermuten lässt, in enger Zusammenarbeit mit dem schottischen Rallye-Profi Colin McRae. Dank seiner immensen Erfahrung im Rallyesport und der Detailbesessenheit der Entwickler von Codemasters entstand eine der konsequentesten Simulationen überhaupt. Heftige Rangeleien in einem engen Fahrerpulk sucht man hier deshlb vergebens. Wie in einer



Hilfreich: Der virtuelle Beifahrer sagt jede Kurve und Veränderung der Streckenbreite rechtzeitig an.

richtigen Rallye ist man hier stets allein auf den einzelnen Etappen unterwegs. Der einzige Gegner ist die Stoppuhr. Überaus sinnvoll ist vor den eigentlichen Rennen das Absolvieren der Rallye-Schule, in der ihr die Grundlagen für die Beherrschung der hochgezüchteten Karossen erlernen könnt. Ebenfalls von enormer Wichtigkeit ist die Stimme des Beifahrers, der jede Kurve rechtzeitig ansagt.

► Codemasters legten mit Colin McRae Rally ihr Hauptaugenmerk auf eine möglichst realistische Umsetzung des Rallyesports auf Sonys Konsole -



und das ist ihnen auch hundertprozentig gelungen. Technisch wie spielerisch ist dieser Titel absolut brillant. Wagen- und Streckendesign sind einfach phänomenal. Die anfängliche Sorge, daß ein Rennspiel ohne CPU-Gegner langweilig sein könnte, weist Colin McRae Rally zweifelsohne zurück. Unser Tip lautet: zugreifen, zugreifen und nochmals zugreifen!

play
PLAY STATION
BEST BUY!

play Rating **10**



Gran Turismo



Auf dem Hochgeschwindigkeitskurs können die Boliden bis zum Anschlag gedroschen werden.

Gran Turismo hält zwei verschiedene Spielmodi bereit. Für die ersten Testfahrten und Proberunden wählt ihr Quick Arcade. Ohne sich durch größere Menüs hindurch quälen zu müssen, wählt ihr Fahrzeug und Schwierigkeitsgrad und könnt dann



Da sich die Reifen während des Rennens abnutzen, solltet ihr ab und zu in der Boxengasse vorbeischauen.

sobald loslegen. Steht ihr am Ende eines Rennens auf dem Siegerpodest, so werden neue Strecken und weitere Autohersteller freigeschaltet. Simulationsfreaks hingegen sind im Gran Turismo-Mode an der richtigen Adresse. Hier seid ihr Rennstallbesitzer und Pilot zugleich. Bevor es jedoch auf die Strecke geht, gilt es, drei Lizenzen mit je acht Fahrprüfungen zu erlangen, um zu den insgesamt 17 Cups zugelassen zu werden. Siegerprämien könnt ihr in den Erwerb neuer Boliden und in deren Tuning investieren.

► Mit Gran Turismo hat Sonys Entwicklerteam wirklich ein kleines Stück Softwaregeschichte geschrieben. Um alle 290 Fahrzeuge anzuteufen und sämtliche Cups zu meistern, wird

Genre Rennspiel
Hersteller SCEI
Entwickler SCEI
Erhältlich ab sofort
Preis 49,- DM



man wohl in etwa ein halbes Jahr beschäftigt sein. TV-reife Replays, ein geniales Handling der Wagen, grandiose Grafik, umwerfender Sound und eine überaus umfangreiche Tuning-Option - Gran Turismo ist bis dato die Rennspiel-Referenz. Wer es bis jetzt noch nicht sein eigen nennt, sollte schleunigst zugreifen.

play
PLAY STATION
BEST BUY!

play Rating **10**





play appendix

Schon einmal in die Verlegenheit gekommen, bei einer Diskussion über gut gezeichnete „Sprites“ einzuwerfen, daß es doch 'ne Cola auch getan hätte? In den folgenden Ausgaben wollen wir nicht nur Neulingen und Begriffsstutzigen auf die Sprünge helfen, um sich künftig den phantasievollsten Wortkreationen der wunderbaren Videospielewelt stellen zu können.

Ee

E3

Kürzel für die Electronic Entertainment Expo, eine Computerunterhaltungs- und Videospielemesse, die alljährlich in Los Angeles abgehalten wird.

Easter Egg

Eine Art Cheat, üblicherweise ein Insiderwitz. Durch eine bestimmte Befehls- oder Aktionssequenz erhält man z.B. Zutritt zu einem Geheimraum, in dem sich die Entwickler auf eine ganz besondere Art und Weise verewigt haben. Easter Eggs tauchen in fast allen Programmen auf, egal ob Anwendung oder Spiel.

ECC

Steht für Error Correction Code. Falls bei der Übertragung von Daten ein Fehler aufgetreten ist, kann dieser durch einen ECC-Algorithmus in gewissen Grenzen korrigiert werden. Die einzelnen Bytes können damit über eine komplizierte mathematische Formel miteinander verknüpft werden.

ECTS

Die European Computer Trade Show ist das europäische Pendant zur E3. Sie findet jedes Jahr in London statt.

EGA

Ein Ersatz für den CGA-Standard (Color Graphics Adapter). EGA-Grafik hatte eine Standardauflösung von 320x200 bei 16 gleichzeitig darstellbaren Farben.

Ego-Shooter

(siehe First-Person)

Emulation

Ein Modus, mit dem ein Computer einen anderen Computer simulieren kann. Die vielseitige Natur heutiger Computer bedeutet, daß, genügend Zeit und Speicherplatz vorausgesetzt, jeder Computer von einem anderen emuliert werden kann. Anstatt also ein altes Spiel extra für die PlayStation neu zu schreiben, kann für die ursprüngliche Plattform einfach ein Emulator geschrieben werden.

den, auf dem der Originalsourcecode abläuft. Leider werden Emulatoren auch häufig dazu benutzt, um Raubkopien von Konsolenspielen auf PCs laufen zu lassen.

Encoder

Das Gegenstück zum Decoder. Mit dem Encoder können die Quelldaten mittels Software oder Hardware codiert bzw. komprimiert werden.

Encryption

Um unberechtigte Benutzung zu verhindern, benötigen die Cartridges oder CDs vieler Konsolen einen speziellen Verschlüsselungs- oder Sicherungscode, damit das Spiel startet. Diese Sicherung kann meist nur der Konsolenhersteller vornehmen, was ihm eine gewisse Kontrolle darüber verleiht, wer für sein System Spiele produziert. Die meisten Sicherungsroutinen können jedoch leider viel zu einfach umgangen werden.

Engine

Eine Sammlung von Software-Routinen, die eine spezielle Aufgabe erledigen.

Environmental-Mapping

Eine spezielle Form des Texture-Mapping. Das Ziel hierbei ist es, ein Objekt so darzustellen, als ob es eine vollkommen reflektierende Oberfläche hat. Wenn man ein perfekt poliertes, perfekt reflektierendes silbernes Objekt in einem Raum betrachtet, kann man die Wände, Decken und andere Objekte in dem Raum als Spiegelbild auf dem Gegenstand sehen. Ein gutes Beispiel hierfür ist der T1000 aus Terminator 2.

EPROM

Abkürzung für Erasable Programmable Read Only Memory. Ein Speicherchip, dessen Inhalt mit spezieller Hardware gelöscht und wieder beschrieben werden kann.

Ff

Fatality

Ein spezieller Schlag, der in einigen Kampfspielen ausgeführt werden kann. Das Ergebnis ist üblicherweise ein blutiger Tod des geschlagenen Charakters.

Fighting Game

Ein Spiel, bei dem zwei Charaktere gegeneinander antreten. Ein Kämpfer wird vom Spieler kontrolliert, der zweite entweder von einem anderen Spieler oder dem Computer. Die Auseinandersetzung wird meist mit bloßen Händen und Füßen ausgetragen,

aber die Akteure können auch Waffen oder übernatürliche Kräfte, wie z.B. Feuerbälle, benutzen.

Final Fight Game

Eine Unterart der Sidescroller, bei dem das Prügeln im Vordergrund steht. Im Gegensatz zu echten Kampfspielen beschränkt sich der Umfang der Aktionen aber auf wenige Bewegungen wie Treten oder Schlagen und erfordert daher weniger Geschick. Final Fight oder Double Dragon sind die wohl bekanntesten Vertreter dieses Genres.

Filtering

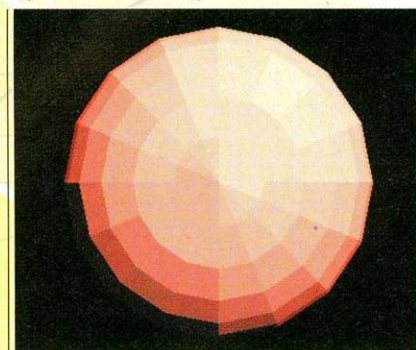
Allgemeiner Oberbegriff für Algorithmen, die die Werte verschiedener Texel interpolieren, um daraus die Farbe des tatsächlich darzustellenden Pixels zu berechnen. Unterschieden wird zwischen linearer, bilinearer, trilinearer und anisotroper Filtering.

First-Person

Eine Spielperspektive, bei der die Spielfigur nicht auf dem Bildschirm dargestellt wird, sondern die Umgebung so gezeigt wird, als ob der Spieler selbst die Aktionen ausführen würde. Hierzu zählen nicht nur die bekannten (indizierten) 3D-Shooter, sondern z.B. auch Flugsimulationen, die den Blick aus dem Cockpitfenster darstellen.

Flat-Shading

Einfache Art der Farbgebung bei Polygonen. Zwischen den Eckpunkten eines Polygons ist immer die gleiche Farbe zu sehen.



Flat Shading

Flight-Sim

Eine Simulation, die so genau wie möglich die Erfahrung vermitteln will, einen Flieger selbst zu steuern. Das Spiel kann entweder auf echten Flugzeugen basieren oder aber auch erfundene Weltraumschlachten simulieren. Es muß aber immer so konzipiert sein, daß es hauptsächlich auf Realismus,



bzw. Glaubwürdigkeit ausgelegt ist und soviel technische Details wie möglich beinhaltet.

FMV

(Full-Motion Video)

Eine Möglichkeit um Cut-Scenes darzustellen. Bei FMVs wird nicht die spieleigene Grafikengine benutzt, sondern echte Filmaufnahmen werden gezeigt. Die Qualität dieser Videos in Spielen ist meistens schlechter als die von Fernsehen oder VHS-Video.

Fogging

(siehe Depth Shading)

Fonts

Allgemeine Bezeichnung für die Schriftarten eines Computers.

FPU

Die Floating Point Unit eines Computers kümmert sich um alle Gleitkommaberechnungen, also um alle realen Zahlen. Vor allem in der Grafikprogrammierung sind extrem viele solcher Berechnungen notwendig, um z.B. die Rotation eines Objektes oder seine Beleuchtung zu berechnen.

Fraktale

Ein Begriff, der in der Computergrafik sehr freizügig benutzt wird. Im allgemeinen sind Fraktale keine von Hand gezeichneten Grafiken, sondern werden vom Computer mit Hilfe verschiedener Routinen berechnet. Zum Einsatz kommen sie z.B. bei der Erschaffung von Landschaften oder Texturen.

Frame Rate

Beschreibt, wie oft ein Bild pro Sekunde von dem Programm berechnet wird. Die Geschwindigkeit wird mit fps (Frames per Second) angegeben. Um einen flüssigen Ablauf zu gewährleisten, müssen mindestens 25 Bilder pro Sekunde gezeigt werden. Je höher dieser Wert jedoch ist, desto realistischer sind Bewegungen auf dem Bildschirm.

Gg

Gameplay

Das Schlüsselement in jedem Spiel, genauer gesagt: das Spiel selbst. Ob jedes bewegte und unbewegte Objekt zerstört werden muß, eine Runde möglichst schnell gefahren werden soll oder ein kniffliges Puzzle zu lösen ist - all das wird als Gameplay bezeichnet. Grafik und Sound in einem Spiel sind nur Ausschmückungen des Gameplay.

Gamma-Correction

Ein Verfahren, das es dem Benutzer erlaubt, die Farbintensität eines Programmes an seine Bedürfnisse und die des Bildschirms anzupassen. Bei schlecht eingestellten Werten können z.B. eigentlich nur abgedunkelte



Gamma Correction: links Gamma 1,0, rechts Gamma 2,0

Räume zu undurchschaubar dunklen Höhlen werden.

Garriott, Richard

Auch bekannt als „Lord British“. Gründer von Origin und Erfinder der Ultima-Reihe.

Genre

Eine Spielkategorie, die allgemein umschrieben ähnliches Gameplay und Ziele (z.B. kämpfen, fahren, schießen etc.) hat. Viele Spiele passen in mehrere Genres oder sind Mischungen aus verschiedene Kategorien.

Glitch

Synonym für einen (Grafik-)Bug. Bezieht sich meist auf den „Polygon Glitch“, der im allgemeinen den „Draw In“ und „Drop Out“ beschreibt.

God Game

Eine Unterkategorie der Strategiespiele, bei der der Spieler die Kontrolle über eine Zivilisation oder einen kleinen Stamm übernimmt und deren Schicksal lenkt. Der wohl bekannteste Vertreter dieses Genres ist Populous, obwohl sich die Definition auch auf Spiele wie Sim City erweitern läßt. Das Spielfeld wird meist aus der Vogelperspektive oder in isometrischer Sicht gezeigt.

Gold Disc

Die endgültige Beta-Version eines CD-ROM-Spieles wird in Anlehnung an die goldenen CD-Rohlinge, auf die das Spiel gebrannt wird, so genannt, bevor es zur Massenpressung der silbernen bzw. schwarzen Scheiben kommt.

Gouraud-Shading

Auch bekannt als Smooth-Shading. Im Gegensatz zum Flat-Shading hat jeder Eckpunkt eines Polygons hier eine andere Farbe. Die Farbe des gesamten Polygons ergibt sich aus dem weichen Verlauf zwischen diesen Farben.

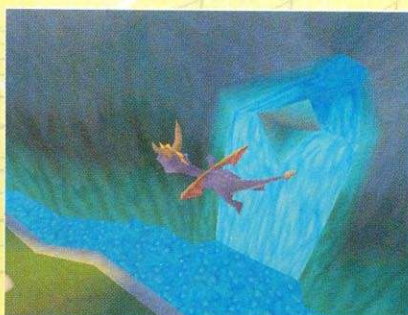


Gouraud Shading

GPU

(Graphics Processing Unit)

Ein Spezialchip, der nur für Grafikberechnungen zuständig ist. Er entlastet so die CPU oder ermöglicht kleinen Systemen erst die Darstellung von 3D-Grafik.



Graphic Adventure

Ein Abenteuerspiel, das zusätzlich zum Text oder anstatt des Textes Grafiken anzeigt. Die Auswahl reicht von Spielen, die Grafiken nur als Illustrationen benutzen bis zu solchen, die vollkommen textfrei gehalten sind und nur einen Cursor zur Steuerung benutzen.

Graphic-Engine

Die Programmroutinen, die die Spielumgebung darstellen. Die Graphic-Engine kümmert sich um Dinge wie Texturen, Beleuchtung, Animationen, Effekte und auch Kollisionsabfragen.

Hh

Hack

a) Der Vorgang des Eindringens in ein geschütztes System ohne die Einwilligung des Besitzers

b) Die Tätigkeit, wenn ein bestehendes Programm oder Hardwaresystem „zerlegt“ wird, um es zu erweitern oder zu verbessern. Im Fall von Software kann das Endergebnis ein ähnliches Programm sein, aber mit Veränderungen beim Levelaufbau oder der Grafik. Bei Hardware können dabei z.B. Schutzmechanismen entfernt werden.

Head Tracker

Eine Art Bewegungssensor, der den Bewegungen des Kopfes folgt. Er kommt v.a. in HMDs vor.

Hidden Level

Ein Geheimlevel in einem Spiel, der vom Benutzer erst mühsam entdeckt werden muß, z.B. durch eine besondere Aktion wie das Einschlagen einer Wand oder lange Tauchgänge. Manchmal werden diese Level erst freigeschaltet, wenn ein gewisses Ziel erreicht worden ist - in einem Rennspiel kann z.B. nach mehreren gewonnenen Fahrten eine neue Strecke freigegeben werden.

Hidden-Surface Removal

Eine Graphic-Engine kann Polygone, die von bereits gezeichneten Objekten verdeckt werden würden, auch einfach ignorieren. Dies spart Rechenzeit und beschleunigt so das Spiel.

High-Res

Ein Bild oder Spiel, das eine höhere Auflösung benutzt, wird so bezeichnet. Bei einer höheren Auflösung sind die einzelnen Pixel einer Grafik nicht mehr deutlich zu unterscheiden, was den Gesamteindruck extrem verbessert. Auch das Aliasing wird so vermindert.

HMD

Ein Head-Mounted Display wird meist in der Virtual Reality eingesetzt, um den Anwender noch tiefer in die Szene eintauchen zu lassen. Im allgemeinen sind HMDs brillenähnliche Gebilde mit einem kleinen Bildschirm für jedes Auge. Indem das Bild für jedes Auge ein wenig versetzt angezeigt wird, entsteht beim Benutzer ein echter, dreidimensionaler Eindruck.

HUD

Heads Up Displays werden hauptsächlich in Flugsimulatoren eingesetzt. Sie beinhalten oft eine Zielvorrichtung und geben Auskunft über Waffen, Energie, Schilde, Ausrichtung etc.

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 E3 TOP 5

In dieser Ausgabe zeigen wir Euch unsere persönlichen Favoriten der Electronic Entertainment Expo.

Stephan

1. Gran Turismo 2
2. wip3out
3. Dino Crisis
4. Resident Evil 3 Nemesis
5. Championship Motocross featuring Ricky Carmichael

Sven

1. Tony Hawk's Pro Skater
2. Sled Storm
3. Spiderman
4. wip3out
5. Space Debris

Martin

1. Medal of Honor
2. wip3out
3. Alien Resurrection
4. Colony Wars Red Sun
5. Prince of Persia 3D

Mark

1. Road Rash Unchained
2. Colony Wars Red Sun
3. Destruction Derby 3
4. Xena - Warrior Princess
5. Tenchu II

Mischa

1. Discworld Noir
2. Final Fantasy VIII
3. Tenchu II
4. Parasite Eve II
5. Spyro II

Toni

1. Tony Hawk's Pro Skater
2. Medal of Honor
3. Dino Crisis
4. Fighting Force II
5. Q-Bert

Händlercharts – Order in Time

- | | | |
|-----|---|--------------------|
| 1. | Need for Speed: Brennender Asphalt | Electronic Arts |
| 2. | Ridge Racer Type 4 | SCED |
| 3. | R-Type Delta | SCED |
| 4. | Grand Theft Auto + London 1969 Doppelpack | Take 2 Interactive |
| 5. | Fifa 99 | Electronic Arts |
| 6. | Warzone 2100 | Eidos |
| 7. | Metal Gear Solid | Konami |
| 8. | Gran Turismo - Platinum | SCED |
| 9. | Hard Edge | Infogrames |
| 10. | Final Fantasy VII - Platinum | SCED |

Japan

- | | | |
|----|--------------------------------|-----------|
| 1. | Ace Combat III - Electrosphere | Namco |
| 2. | Dance Dance Revolution | Konami |
| 3. | World Stadium III | Namco |
| 4. | Saga Frontier II | Square |
| 5. | Super Robot Wars F Final | Banpresto |

US

- | | | |
|----|-----------------------------|-----------------|
| 1. | Ridge Racer Type 4 | Namco |
| 2. | Syphon Filter | 989 Studios |
| 3. | Need for Speed: High Stakes | Electronic Arts |
| 4. | Street Fighter Alpha III | Capcom |
| 5. | Triple Play 2000 | Electronic Arts |

Tamara Vahldiek aus Groß Gerau schickte uns entweder ein Bild aus sehr jungen Jahren oder man sollte in Hinblick auf ihre Top 5 einen großen Bogen um den Satansbraten machen.

1. Bust A Move
2. Soul Reaver
3. Silent Hill
4. Parasite Eve
5. Metal Gear Solid

...und was wird in der Industrie gespielt?

Angie Kühbandner –
PR-Manager bei Codemasters



Codemasters

1. Zelda (N64)
2. Tekken 3 (PS)
3. No Fear Downhill Mountain Biking (PS)
4. You don't know Jack (PC)
5. MUSIC (PS)

DExplore the world



Verbinde
Deine Sony
PlayStation™
mit PC und
Internet!



PC

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

PSX

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

WWW

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

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

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

TECHNIK

bleem! ECKE

PHILIPP NOACK

- PlayStation On Your PC

Seitdem der PlayStation Emulator bleem! der beiden Kalifornier Randy Linden und David Herpolsheimer via Internet erhältlich ist, wird Sony nicht müde, das Produkt mit allen Mitteln zu bekämpfen. Bisher konnte sich die kleine Zwei-Mann-Firma allerdings behaupten, auch wenn zuletzt auf der E3 wieder ein Versuch gestartet wurde, die Produktion des Projektes einstellen zu lassen. Grund genug für die play, sich den Emulator einmal genauer anzusehen.

Testmuster	Eigenimport
Bezugsquelle	Internet (www.bleem.com)
Erhältlich ab	sofort
Preis	25,95\$ plus 15,95\$

Webadresse: <http://www.bleem.com>

Im wesentlichen besteht bleem! aus zwei Teilen. Wer auf seinem heimischen PC (original) PlayStation Software spielen möchte, benötigt zunächst einmal eine Key-CD, die über das Internet bei www.bleem.com bestellt werden kann. Nachdem man 29.95\$ (plus 15.95\$ Versandpauschale) mittels Kreditkarte abgedrückt hat, kann man sich die Zeit bis zum Eintreffen des Päckchens mit der kostenlosen Demoversion vertreiben. Sobald man die CD-ROM mit dem Schlüssel besitzt, muß man ein weiteres Mal ins Netz der Netze. Dort lädt man die eigentliche bleem!-Engine herunter, ein 350k großes Zipfile, das die eigentliche Anwendung sowie ein Readme und die Lizenzbedingungen enthält. Spätestens jetzt sollte man sich Gedanken über die Systemvoraussetzungen (siehe Kasten!) gemacht haben. Falls auf dem Rechner noch kein DirectX 6.1 installiert ist, übernimmt das bleem!-Setup diese Aufgabe. Jetzt kann's endlich losgehen. Nachdem man

bleem! mit der Key-CD im Laufwerk gestartet hat, fordert das Programm den User auf, eine PlayStation CD einzulegen. Nach einer kurzen Ladephase ist es soweit und das gewählte Spiel läuft auf dem heimischen Monitor, als hätte der Rechner nie etwas anderes getan. Schnell will man so viele Titel wie möglich ausprobieren und die verschiedenen Grafikeinstellungen testen. Wer wollte nicht schon immer einmal Ridge Racer in 640x480 spielen? Wer auch noch ein vernünftiges Gamepad sein eigen nennt, der kann mit einem einigermaßen flotten PC eine relativ gute Emulation von Sonys Millionen-seller erleben. Und dennoch, auch bleem! ist nicht das Nonplusultra auf dem Emulatorenmarkt und reicht schlichtweg nicht an „the real thing“ heran. Die Grafikdarstellung und der Sound lassen teilweise sehr zu wünschen übrig. Häufiges Clipping, Slowdowns (selbst bei einem Pentium III 333) und Aussetzer beim Sound schmälern das Spielerlebnis. Bei der Darstellung jeglicher CGI-Sequenzen tut sich der Emulator besonders schwer, hier reicht er nicht annähernd an das Original heran. Fazit: Für einen kurzen Zeitraum ist man von der einfachen Bedienung und den erweiterten Möglichkeiten begeistert und freut sich über eine gut gelungene Nachbildung der PlayStation, doch schon wenig später wird man unweigerlich wieder die echte PlayStation anwerfen und mit einem breiten Grinsen im Gesicht den Unterschied zur Kenntnis nehmen.



Was als Standbild wirklich überzeugen kann, ist in Bewegung auch auf einem schnellen Rechner teilweise recht ruckelig.



So empfängt Euch der Emulator. Jetzt muß nur noch eine original PlayStation-CD eingelegt werden.



Bei 320x200 muß regelmäßig die Software-Bremse gezogen werden.



Die Auflösung läßt sich in vielen Abstufungen variieren (hier läuft Ehrgeiz unter 1024x768).

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Als absolutes Minimum wird vom Hersteller ein **Pentium 166MHz** mit **16 MByte RAM** und einer **High-Color Grafikkarte** (16-Bit oder mehr) angegeben. Ein **2X CD-ROM**, einen **Sound Blaster** (oder Kompatible) und **1MB freien Speicherplatz** auf der Festplatte dürfte wohl jeder in seinem Rechner haben. Als Betriebssystem muß **Windows 95** oder **98** laufen und **DirectX 6.0** (oder höher) installiert sein. Der Emulator unterstützt Hardware-Beschleuniger wie **Riva TNT** oder **Voodoo** und erreicht dadurch höhere Grafikqualität als die PlayStation. Wer jedoch ein echtes High-End-System hat, bei dem wird bleem! bei einigen Titeln zu flott laufen, weshalb die Entwickler eine „Slowdown“-Funktion eingebaut haben. Völlig automatisch konfiguriert bleem! sämtliche Peripherie wie Joysticks oder Gamepads. Ebenso wird die Memory Card komplett simuliert und Spielstände können problemlos auf der Festplatte gespeichert werden.

Laut www.bleem.com wurden bisher 607 Titel auf Kompatibilität mit bleem! getestet und in die Online-Datenbank aufgenommen. Die meisten davon sollen ohne Probleme laufen. bleem! ist es dabei völlig gleichgültig, aus welcher Region (JP/US/EU) sie stammen. Wer sich also einen kleinen Überblick verschaffen will oder nachsehen möchte, ob sein Lieblingstitel läuft, der möge die Website konsultieren.

CROC 2

TM



CROC KEHRT AUF DIE PLAYSTATION ZURÜCK!

Begleiten Sie Croc auf seiner verrückten Reise durch mehr als 35 aufregende Level. Sein Abenteuer führt ihn in vier Gobbo-Dörfer mit neuen Gobbo-Charakteren, hinterhältigen Monstern und natürlich jeder Menge Spaß!

www.foxinteractive.com

CROC 2 © 1999 Argonaut Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. CROC 2 und CROC sind Warenzeichen von Argonaut Software Ltd. © 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

VooDoo Zauber SHADOW MAN

Im Schatten der Apokalypse

Elektrisierend ACE COMBAT 3

Dogfights über den Wolken

Grauererregend SILENT HILL

Die PAL-Version im Test

Jurassic Park meets Resident Evil DINO CRISIS

play recherchiert im Raptor-Gehege

und WWF Attitude, Star Ocean The
Second Story, Plane Crazy, Techno
Mage, Re-Volt, Croc 2, Lego Racers...

umfassende und
informative 148 Seiten

die nächste play

ist ab 28. Juli
überall erhältlich



IMPRESSUM

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play PLAYSTATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektronpost: mailus@playstation.com

Redaktionsdirektor Konsulententitel
Stephan Gürlich

Chefredakteur:
Sven Liebold

stellv. Chefredakteur:
Martin Weidner

Redaktion:
mArk Liebold, Mischa Strecker,
Martin Weidner, Toni Dpl

Art Direction:
Wolfgang Müller

Layout:
Wolfgang Müller, Frank Bagon,
Burkhard Weiss

Textkorrektur:
Barbara Strobel, Markus Strobel

Freie Mitarbeiter:
Gunter Glos, René Meyer,
Mathias Neuman, Philipp Noack,
Marco Spörl

Objektleiter Neuentwicklungen
Götz Schmiedehausen

Verlag:
CyPress VerlagsgmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel.: +49-02234 / 96365-0,
Fax: +49-02234 / 96365-55.

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, Crystal Dynamics,
play PLAYSTATION

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:
Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION
abonnieren:

Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektronpost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:

dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1999 by play PLAYSTATION,
Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Special Thanx:
Der Paté, Actraiser

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
benutzt.



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play
PLAY STATION

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

hr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

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
- CONTRA PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
- NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN
- CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
- ORIG. CD-CASE-BUNDLE 69,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
- ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95



DRIVER 89,95

- GAMEMASTER DELUXE - SCHUMMELMOD 89,95
- CHEATMASTER - BLAZE 29,95
- X-PLORDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- X-PLORDER SCHUMMELBUCH 29,95
- X-PLORDER PROFESSIONAL 134,95

Crash Band. 2 - Platinum 49,95



- Bloody Roar 2 84,95 WWF Attitude (Juli) 84,95
- RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHLUS) 16,95
- LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
- LENKRAD DUAL FORCE WHEEL 149,95
- JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON KOMPAT.) 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 (G IN 1) 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 64,95
- MOUSE LOW BUDGET 34,95
- MULTI TAP LOW BUDGET 49,95



- Croc 2 89,95 Rainbow Six (Juli) 89,95
- Disoworld Noir (Sept.) 84,95 Alien Resurrection 89,95

magazin

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 ERSTEBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE LIEFERUNG
FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELL-
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.

ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602



SILENT HILL (JULI) 89,95

- 360 89,95
- ABE'S EXODUS (ODD WORLD 2) 79,95
- ACM 1918 (JULI) 84,95
- AKUJI THE HEARTLESS 89,95
- ALIEN RESURRECTION (SEPT) 89,95
- APE ESCAPE (JULI) 89,95
- APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. 139,95
- ASTERIX 89,95
- ATTACK OF THE SAUCERMAN (JULI) 79,95
- BASEBALL EDITION 2000 89,95
- BIG AIR 89,95
- BILLARD NIGHTS (SEPT) 79,95
- BLOOD LINES 79,95
- BLOODY ROAR 2 84,95
- BOMBERMAN 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RACING 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION 99,95
- BREATH OF FIRE 3 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE 84,95
- BUST A MOVE 4 64,95
- CAPCOM GENERATIONS 1 (JULI) 84,95
- CARMAGEDDON - FAHR ZUR H. (DT) (SEPT) 84,95
- CASTROL HONDA SUPERBIKE (JULI) 89,95
- CENTIPED PSX 89,95
- CHESSMASTER MILLENNIUM 89,95
- CHOKBO (AUG) 89,95
- CIVILIZATION 2 89,95
- COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
- COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95



LEG. of K.: SOUL REAVER 99,95

- COOL BOARDERS 3 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 89,95
- CROC 2 (JULI) 89,95
- DARK STALKERS 3 84,95
- DESCENT 3 (JULI) 79,95
- DISOWORLD NOIR (SEPT) 84,95
- DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) 89,95
- DRIVER (JULI) 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (AUG) 89,95
- EVIL ZONE (JULI) 89,95
- FIFA 98 89,95
- FORMEL 1 '98 89,95
- G-POLICE 2 (SEPT) 89,95
- GEK 3: DEEP COVER GECKO 89,95
- GOLF PRO 94,95
- GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95
- GRAND T.N.A. - PACK: Plat-Vers. + London 74,95
- HARD EDGE 89,95
- HUGO 2 89,95
- KAGERO DECEPTION (JULI) 79,95
- KENSAI - SACRED FIST 89,95
- KINGSLEY (AUG) 89,95
- KKND - KROSSFIRE 89,95
- KURUSHI FINAL (AUG) 89,95
- LE MANS (24 STUNDEN) (SEPT) 89,95
- LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 99,95
- LEGEND OF KARTIA 99,95



Omega Boost 89,95 Ape Escape 89,95



Ridge Racer Type 4 89,95 Speed Freaks (Sept) 89,95

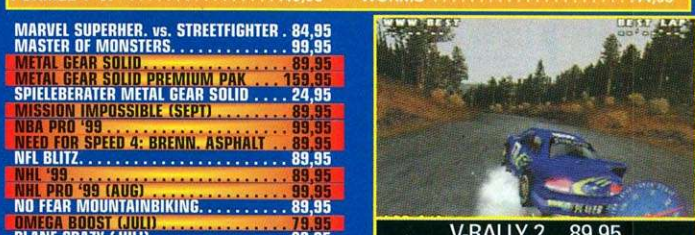
TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

- ABE'S EXODUS 79,95
- BATMAN & ROBIN 49,95
- CIRCUIT BRAKERS 49,95
- CRIME KILLER 49,95
- CYBALL ZONE 29,95
- DEATHTRAP DUNG. inkl. Spieleber. 64,95
- DESIDENT 44,95
- DIABLO 49,95
- FELONY 11-79 39,95
- MR. DOMINO 49,95
- O.D.T. 49,95
- POWER BOAT RACING 49,95
- ROY ROY 49,95
- RAY TRACERS 49,95
- RIVEN (MYST 2) 69,95
- S.C.A.R.S. 49,95
- SENTINEL RETURNS 44,95
- SENTINEL RETURNS 44,95
- STARWINDER 39,95
- SUPERCROSS (J. McGRATH) 49,95
- SUPER MATCH SOCCER 49,95
- VIGILANTE 8 49,95
- WARHAMMER 2 (DARK OMEN) 49,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION 69,95
- WORLD LEAGUE BASKETBALL 44,95
- WWF IN YOUR HOUSE 49,95
- WWF WARZONE 59,95
- XEVIOUS 3D 49,95
- G-POLICE 49,95
- GRAN TURISMO 49,95
- GRAN THEFT AUTO 44,95
- HEART OF DARKNESS 44,95
- HERCULES 49,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 49,95
- INT. TRACK & FIELD 49,95
- JURASSIC PARK 49,95
- MICRO MACHINES V3 49,95
- MICKEY'S WILD ADVENTURES 49,95
- MOTO RACER 44,95
- PANDEMONIUM 49,95
- PORSCHE CHALLENGE 49,95
- RAYMAN 49,95
- RESIDENT EVIL 1 44,95
- RIDGE RACER REVOLUTION 49,95

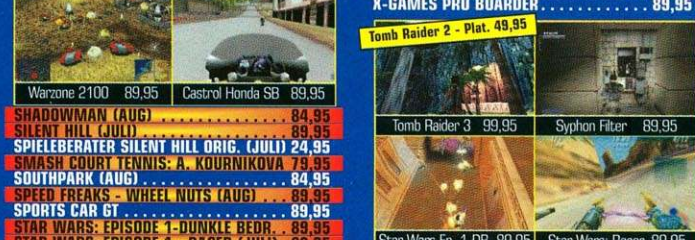
PLATINUM-EDITION

- ABE'S ODDYSEE 49,95
- ADIDAS POWER SOCCER 49,95
- AIR COMBAT 49,95
- ALIEN TRILOGY 44,95
- BUST A MOVE 2 49,95
- COMMAND & CONQUER 1 44,95
- C & C 2: ALARMSTUFE ROT 49,95
- COOL BOARDERS 2 49,95
- CROC BANDICOOT 2 44,95
- CROC 44,95
- DESTRUCTION DERBY 2 49,95
- FIFA '98 (MAIL) 49,95
- FINAL FANTASY VII 49,95
- FORMEL 1 '97 49,95
- ROAD RASH 44,95
- SOUL BLADE 44,95
- SOVIET STRIKE 44,95
- TEKKEN 2 49,95
- TOCA TOURING CAR 44,95
- TOMB RAIDER 1 49,95
- TOMB RAIDER 2 49,95
- TRUE PINBALL 49,95
- V-RALLY 49,95
- WIFE OUT 2097 49,95
- WORMS 44,95



V-RALLY 2 89,95

- MARVEL SUPERHER. vs. STREETFIGHTER 84,95
- MASTER OF MONSTERS 89,95
- METAL GEAR SOLID 89,95
- METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159,95
- SPIELERATER METAL GEAR SOLID 24,95
- MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 89,95
- NBA PRO '95 89,95
- NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT 89,95
- NFL Blitz 89,95
- NHL '95 89,95
- NHL PRO '95 (AUG) 89,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING 89,95
- OMEGA BOOST (JULI) 79,95
- PLAN & BRATY (JULI) 89,95
- PLAYER MANAGER: ANGO 84,95
- POPOULDS - THE 3RD COMING 89,95
- POINT BLANK 2 (AUG) 89,95
- POY DOY 2 89,95
- PUMA STREET SOCCER 89,95
- R-TYPE DELTA 79,95
- RACING SIMULATION 2 89,95
- RAINBOW SIX (AUG) 89,95
- RAINY MASTERS (JULI) 79,95
- RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR 84,95
- RC STUNT COPTER (AUG) 79,95
- REVUE (AUG) 89,95
- RIDGE RACER TYPE 4 89,95
- RUGRATS 89,95



Warzone 2100 89,95 Castrol Honda SB 89,95

- SHADOWMAN (AUG) 84,95
- SILENT HILL (JULI) 89,95
- SPIELERATER SILENT HILL ORIG. (JULI) 24,95
- SMASH COURT TENNIS: A. KOURNIKOVA 79,95
- SOUTHPARK (AUG) 84,95
- SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (AUG) 89,95
- SPORTS CAR GT 89,95
- STAR WARS: EPISODE 1 - DUNKLE BEDR. 89,95
- STAR WARS: EPISODE 1 - RACER (JULI) 89,95
- TOMB RAIDER 2 - Plat. 49,95
- Tomb Raider 3 99,95
- Syphon Filter 89,95
- Star Wars Ep. 1-DB 89,95
- Star Wars: Racer 89,95

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
AUF DER E3-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den Champagner!

KOPF

AUGEN

NASE

Du riechst Benzin,
Gummi und den
(Angst?)Schweiß
- noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du
Nerven?
Fahr heim!

HERZ

Defibrilieren!!!

Dir dreht's
den Magen um!

MAGEN

Hier brauchst
Du viel Gefühl!

GESÄSS

Du drehst am Rad!

HAND

viermal
gebrochen!

OBERSCHENKEL



Das bringt die
PlayStation
ans Limit!

V-RALLY 2

- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

FUSS

Kick down!



www.v-rally.com

