

SOUL REAVER
KOMPLETTLÖSUNG!

NTSC-TEST: STAR OCEAN: THE SECOND STORY!

08/99 August

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

**16 SEITEN
TIPS & TRICKS**

PLAYER'S GUIDE ZU SOUL REAVER
HEATS UND GAMEBUSTER-CODES
U DEN AKTUELLESTEN GAMES

WWF ATTITUDE

DIE WRESTLING-
REFERENZ!

SILENT HILL

KONAMIS GRÜSELSCHOCKER
ENDLICH IM PAL-TEST!

**METAL GEAR
SOLID-Integral**

SOLID SNAKES RÜCKKEHR!

EXKLUSIV • EXKLUSIV • EXKLUSIV • EXKLUSIV
**TEKKEN TAG
TOURNAMENT**
EXKLUSIV • EXKLUSIV • EXKLUSIV

ERSTE BILDER
ERSTE FACTS!

EXKLUSIV AUS JAPAN

DINO CRISIS

DER NEUE SCHOCKER DER RESIDENT EVIL-DESIGNER

3 SEITEN SPECIAL ZU BESUCH IN DEN HEILIGEN HALLEN VON CAPCOM • NEUE GAMES AUS JAPAN: SPRIGGAN, RIVAL
SCHOOLS 2, U.V.M. • OUT OF CONTROL – WENN VIDEOSPIELCHARAKTERE EIN EIGENLEBEN ENTWICKELN

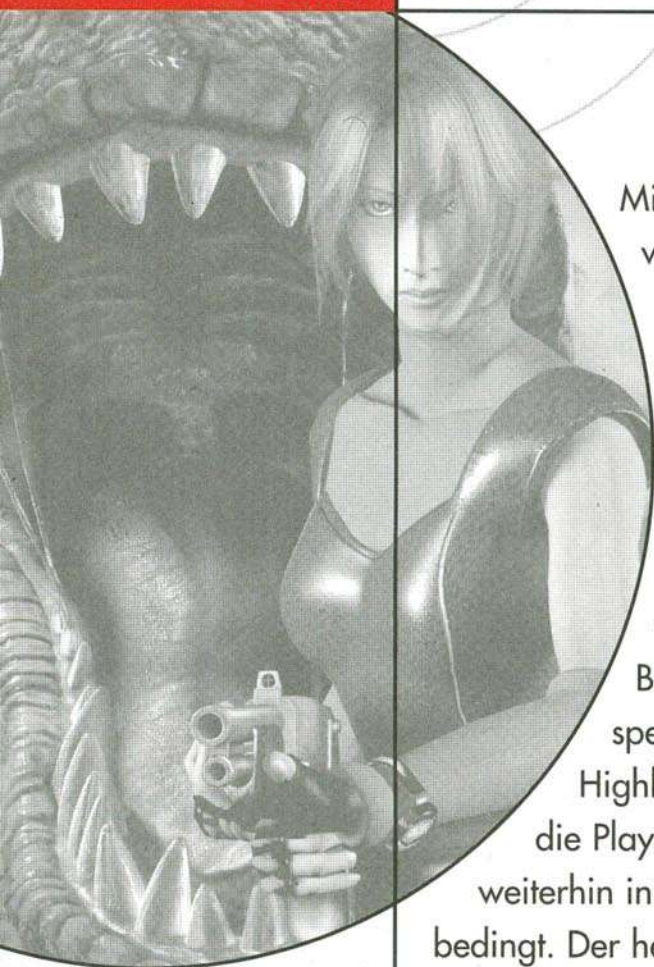
3OUT *** G-POLICE 2 *** ACE COMBAT 3 *** MISSION IMPOSSIBLE *** WU-TANG-CLAN *** CROC 2 *** SHADOWMAN *** FOOTBALL LIVE!

RÄCHE MEINE SEELE

LEGACY of KAIN SOUL REAVER



EIDOS
INTERACTIVE



Liebe Leser

Mit großen Augen drücken wir uns die Nasen an den Fenstern des Büros platt, während wir ein wenig neidisch die Scharen von Mensch(inn)en beobachten, die munter der Sonne frönen. In solchen Momenten ist das Leben eines Redakteurs definitiv eines der härtesten. Nichtsdestotrotz, selbst die brütende Hitze der Sommertage konnte uns letztlich nicht von Tastatur und Controller weglocken. Obgleich die Strandstimmung das Interesse an Videospielen scheinbar etwas mildert, gab es auch in diesem Monat genug brandheiße Themen. Wir kämpften uns durch den Großstadt-Dschungel von Tokio und Osaka, um den legendären Entwicklern von Capcom einen höchst exklusiven Besuch abzustatten. Auf satten 10 Seiten erfahrt Ihr alle relevanten Infos zum spektakulären Saurier-Terror Dino Crisis wirklich aus erster Hand. Neben diesem Highlight offenbarte uns Acclaim das wohl bis dato genialste Wrestling-Game für die PlayStation. Ansonsten heißt es immer noch warten, die großen Kracher stehen weiterhin in den Startlöchern. Die Gründe für die relativ ruhigen Tage sind saisonal bedingt. Der heiße Herbst mit anschließendem Weihnachtsgeschäft steht vor der Tür und die Industrie wetzt die Messer zum alljährlichen Software-Wettrüsten. Schon auf der E3 in Los Angeles war abzusehen, daß sich besonders die großen Hersteller Electronic Arts und EIDOS zum Jahresende hin einen Kampf mit harten Bandagen liefern werden. Die Line-Ups angekündigter Titel sind riesig - die Qualität fast immer überzeugend. Eigentlich gibt es an dieser Tatsache auch nichts auszusetzen, wird doch damit die Vorherrschaft der PlayStation trotz bevorstehendem Dreamcast-Release deutlicher denn je untermauert. Andererseits könnte es aber auch viele potentielle Käufer geben, die sich durch die schiere Masse an neuer Software schlicht und ergreifend schier erschlagen fühlen.

Jetzt noch ein paar Worte in persönlicher Sache:

Nach dem herzerreißenden Abschied unseres Gründervaters Stephan in der letzten Ausgabe, liegt es dank seines grenzenlosen Vertrauens (der weiß ja nicht, was er da tut - diabolisches Gelächter in der Redaktion) an mir bzw. an uns, die play in gewohnt umfangreicher Leidenschaft fortzuführen. Ohne in hoffnungslose Sentimentalität verfallen zu wollen, denken wir an über 20 Hefte zurück, die wir gemeinsam aus dem Boden gestampft haben. Das war zwar immer mit seeeehr viel Streß verbunden, hat aber aufgrund der Freundschaft im Team niemals zu negativen Stimmungen geführt. Und gerade wegen dieses Vertrauens in uns wäre die play nicht dort, wo sie jetzt ist, und auch ich nicht da, wo ich jetzt bin.

Kurzum gesagt: Danke, Stephan!

So jetzt reicht's aber, sonst kommen mir noch die Tränen, außerdem ist er ja nicht ganz aus der Welt, sondern nur eine Türe weiter. A bisserl' vermissen wir ihn aber schon...

Und nun viel Spaß beim Lesen und Zocken!
Sven Liebold

Chefredakteur, play PLAYSTATION



Rival Schools 2
Seite 32-33



Out of Control
Seite 40-44



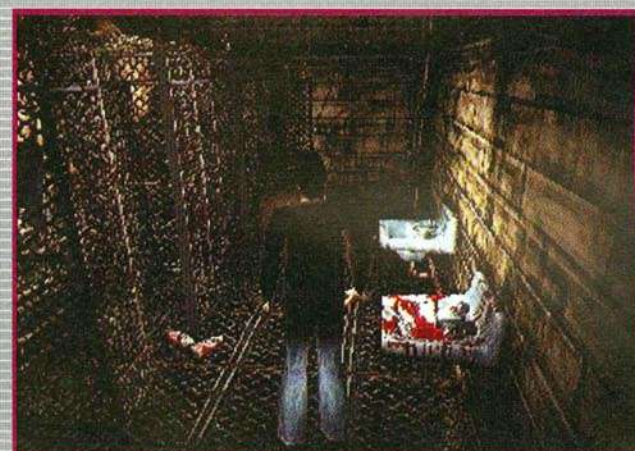
Platinum Games



Metal Gear Solid Integral
Seite 38-39

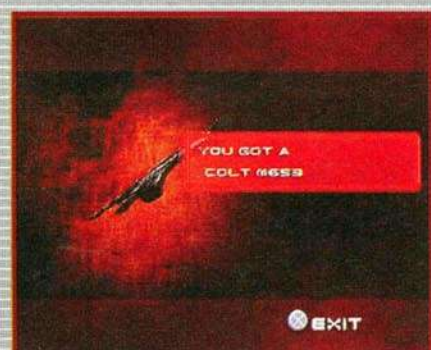


**Lunar
Eternal Blue**
Seite 36



Silent Hill
Seite 98-104

JAPAN NEWS



**Spriggan
Lunarverse**
Seite 34



Macross
Do you remember love
Seite 30



DINO CRISIS
Seite 20 - 29



Ace Combat 3
Electrosphere
Seite 84-87



Tekken
Tag Tournament
Seite 56-57



wip3out
Seite 48-49



**Wu Tang
Shaolin Style**
Seite 88-89



X-Files

Seite 78-79



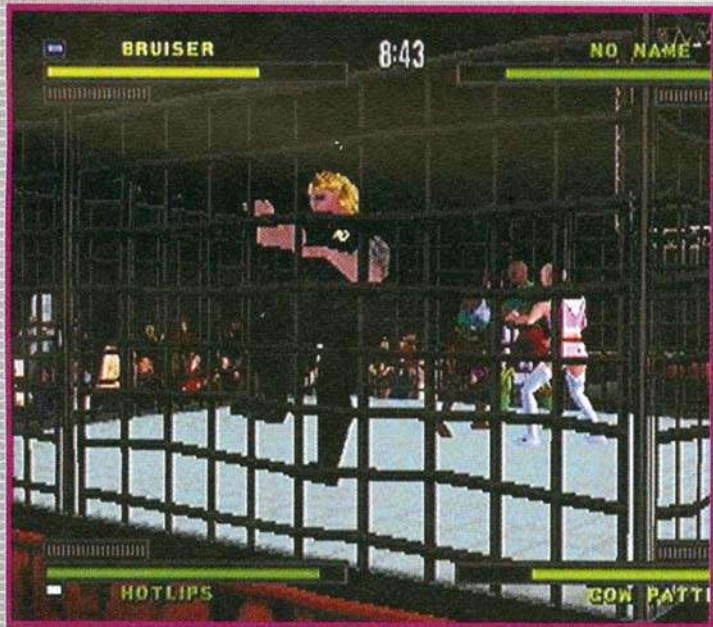
G-Police 2

Seite 80-81



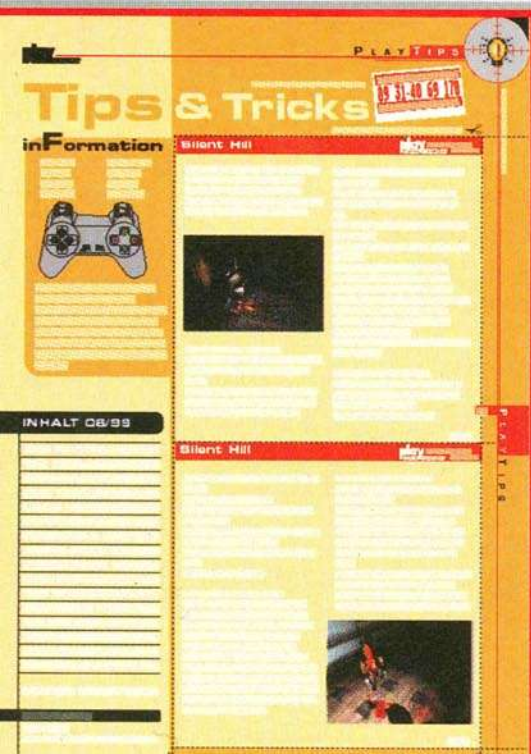
Star Ocean The Second Story

Seite 94-96



WWF Attitude

Seite 112-117



Player's Guide Soul Reaver Legacy of Kain

Seite 67-74

Gamebuster Codes

Seite 65-66

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!

Seite 59-64

Play Mail16-19

Play News6-15

Play Charts126

Play Appendix124-125

Next Play130

Impressum130

Wertungssystem90

Hefte nachbestellen90

Play Cover

Dino Crisis20-29

Special Screen

Japan-News30-39

Lunar Eternal Blue

Macross VF-X2

Macross Do You Remember Love

Metal Gear Solid Integral

Patlabor The Game

Rival Schools 2

Spriggan Lunarverse

Out of Control40-44

Play Tech

Xploder FX128-129

Working Progress

Gungage46

Mission Impossible45

Rollerball52

Silent Bomber76

Star Wars Episode I - die dunkle Bedrohung82

Tekken Tag Tournament56-57

Thrasher Skate & Destroy53

wip3out48-49

Pre Screen

Ace Combat 3 - Import84-87

Football Live!54

G-Police Weapons of Justice80-81

Lego Racers58

Tricky Sliders50-51

Wu Tang Shaolin Style88-89

X-Files78-79

Test Screen

Castrol Honda Superbike Racing110-111

Croc 2118-119

Legend of Kartia106-107

Lucky Luke - Platinum123

MediEvil - Platinum122

Silent Hill98-104

Star Ocean The Second Story - Import94-96

Tarzan92-93

Tekken 3 - Platinum123

Virus It Is Aware121

WWF Attitude112-117

WWF Warzone - Platinum122

Play Tips

3Xtreme, Ape Escape, Army Men 3D - Import, Choco-
bo Racing - Import, Colin McRae Rally - Platinum, Dri-
ver, Evil Zone, Final Fantasy VII - Platinum, Gran Turis-
mo - Platinum, Last Blade, Lunar Silver Star Story Com-
plete - Import, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter,
Monkey Hero, Rugrats auf der Suche nach Reptar, Si-
lent Hill, Warzone 2100

.....59-64

Gamebuster Codes65-66

Player's Guide Legacy of Kain Soul Reaver67-74

PLAY NEWS

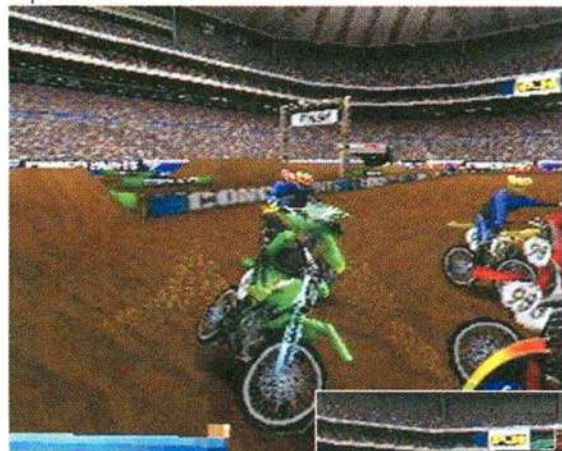
SOFTWARE - HARDWARE - BRANCHENGEFLÜSTER

MARTIN WEIDNER

EA Sports sichert sich Sponsor für Supercross 2000

EA Sports geht eine dreijährige Sponsoren- und Lizenzvereinbarung mit PACE Motor Sports ein. Als Teil der Vereinbarung wird EA Sports als Hauptsponsor von PACE Motor Sports' Supercross-Events auftreten, die in Zukunft unter dem Namen EA Sports Supercross Series bekannt sein werden.

EA Sports Supercross 2000, das im 4. Quartal erscheinen soll, wird mit 25 der besten Supercross- und Freestyle-Fahrer, drei Spielmodi, (d.h. Season, Head-to-Head und Freestyle), Dutzenden von Stunts, einer Präsentation im TV-Stil und der Möglichkeit, eigene Fahrer zu kreieren, aufwarten.



Shadow Madness erscheint als PAL-Version

Sony Computer Entertainment Europe beabsichtigt, Crave Entertainments RPG Shadow Madness ab Oktober in Europa zu vertreiben. Den Test der US-Importversion findet Ihr in der Ausgabe 07/99 (play Rating 7 von 10).

Das offizielle Xploder Buch

Fire International Deutschland veröffentlicht voraussichtlich Ende August ihr offizielles Xploder Handbuch. Die beiden Autoren René Meyer und Stefan Redel gehen auf sämtliche Funktionen des Xploder ein und beschreiben Schritt für Schritt, wie man einzelne Codes eingibt und auch neue herausfindet. Auf der Hybrid-CD befinden sich Updates der Xploder- und Xlink-Software sowie jede Menge Codes und Spielstände.

Erhältlich ab: Ende August.



Acclaim übernimmt Psygnosis Stroud

Acclaim Entertainment gründet ein neues Entwicklerstudio, Acclaim Studios Stroud (UK), das aus 26 ehemaligen Mitarbeitern von Psygnosis Stroud besteht. Zu den bisherigen PlayStation-Projekten des Teams zählen Assault Rigs (1996), G-Police (1997), Overboard! (1997) und G-Police Weapons of Justice, das voraussichtlich am 1. September über Sony Computer Entertainment Europe erscheinen wird. Stroud stellt nach Austin, Salt Lake City, London, Teesside und New York Acclaim Entertainments sechstes internes Entwicklerstudio dar.

Adrenalin Truck Tour 99

Im Rahmen der Adrenalin Tour geht auch in diesem Jahr der PlayStation-Truck bei ca. 35 Events auf Promotiontour. Der aufwendig gestaltete Truck mit einer Länge von über 18 Metern bietet ca. 70 Leuten Platz, die die neuesten Spiele von Sony Computer Entertainment, aber auch von Lizenznehmern in Augenschein nehmen möchten.

Bei einigen Veranstaltungen wie z.B. der Internationalen Funkausstellung, die vom 28.08.-05.09. in Berlin stattfindet, wird auch der Mitsubishi Carisma GT-Rallyesimulator präsent sein. Sony Computer Entertainment Deutschland wird auf der IFA in Halle 4.1 mit

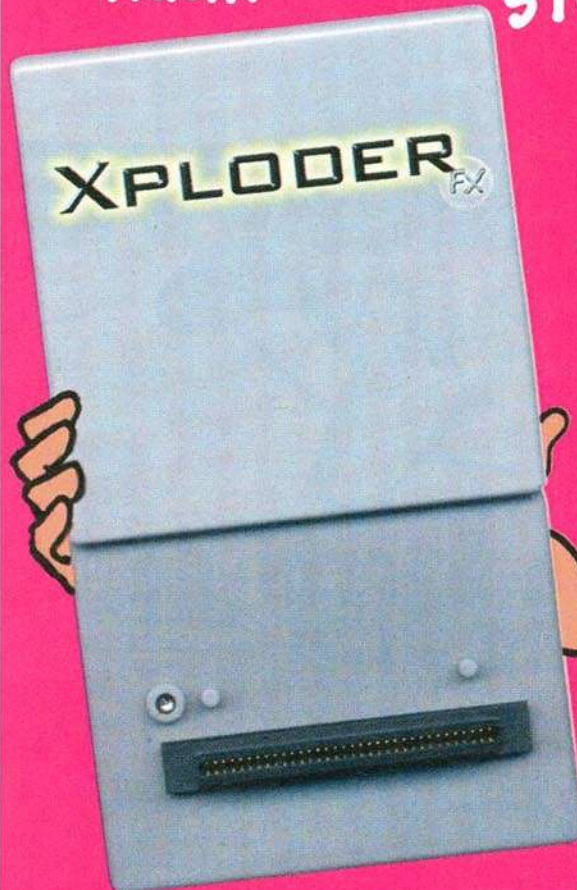


einem doppelstöckigen Stand und ca. 150 PlayStation-Displays vertreten sein. Final Fantasy VIII, Spyro 2, Gran Turismo 2, Speed Freaks, Tarzan und Formel 1 99 sollen zu den Publikumsmagneten avancieren. SCED plant aber auch täglich wechselnde Bühnenshows, Wettbewerbe und den Auftritt von Live Bands von „The Dome“. Der CyPress Verlag informiert vor Ort über das Offizielle PlayStation Magazin, die play PLAYSTATION und das Multiformatmagazin fun.generation.

Die nächsten Termine der Adrenalin Truck Tour 99:

Nature One	Kastellaun	30.07.-01.08.
Hanse Sail	Rostock	05.08.-08.08.
Mainuferfest	Frankfurt am Main	13.08.-15.08.
Internationale Funkausstellung	Berlin	28.08.-05.09.
Freizeitland	Geiselwind	08.09.-12.09.
STW-Meisterschaft	Hockenheim	02.10.-03.10.
YOU	Berlin	08.10.-10.10.
STW-Meisterschaft	Nürburgring	15.10.-17.10.

Nicht nur Spinat
macht stark!!



PSX XPLoder FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
 - Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes

DM 99.95*

PSX XPLoder Classic

- Movieplayer (mit Vorschau)
- Cheatfile mit über 2000 Codes

ab September '99

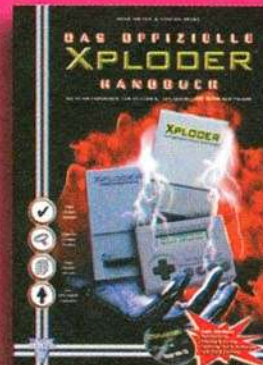
DM 69.95*



PSX XPLoder Pro

- mit zusätzlichem X-Assist zur Suche neuer Codes

DM 149.95*



Das offizielle XPLoder Buch inkl. Expansion-CD

160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche und X-Link-Software

- riesige Cheatdatenbank mit XPLoder Codes

ab August '99

DM 29.95*

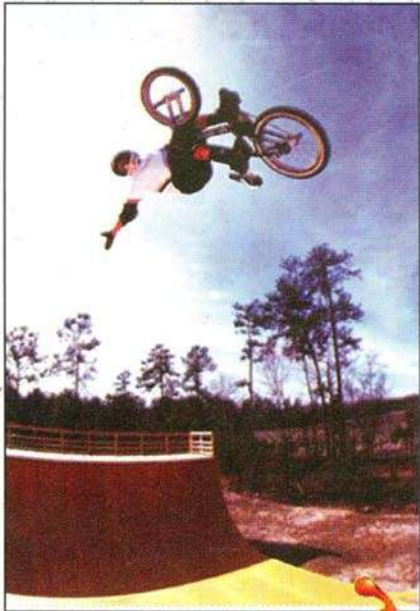
BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

PLAY NEWS

Acclaim Sports design BMX-Rennspiel

Acclaim Sports, eine Division von Acclaim Entertainment, kündigt für Herbst 2000 ihr erstes BMX-Rennspiel an. Als Sponsoren konnte Acclaim Sports die BMX-Stars Dave Mirra und Ryan Nyquist gewinnen. Mirra und Nyquist werden als Berater des Entwicklerteams fungieren und das Spiel auf der E3 Show 2000 promoten. Für welche Plattformen ihr BMX-Titel erscheinen soll, ließ Acclaim Sports noch offen.



Dave Mirra

ToeJam & Earl 3 für die PlayStation 2

Die ToeJam & Earl Productions kündigen an, daß der dritte Teil ihrer Erfolgsserie aller Voraussicht nach für die neue PlayStation veröffentlicht werden soll. Später folgende Adaptionen für andere Hardwareplattformen schließen Mark Voorzanger und Greg Johnson, die beiden führenden Köpfe der Firma, jedoch nicht aus. Toe Jam & Earl und das Sequel Panic on Funkotron wurden seinerzeit für das Sega Mega Drive veröffentlicht.



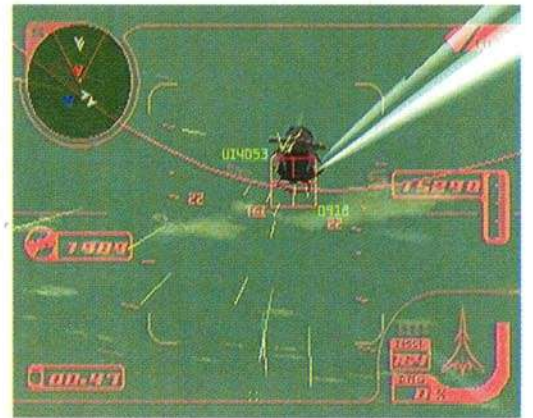
Codemasters veröffentlicht Music 2000

Neben No Fear Downhill Mountain Biking, Prince Naseem Boxing und ihrem Fußballmanager hat der britische Publisher Codemasters noch einen weiteren Titel für das Weihnachtsgeschäft in petto: Music 2000 wird erneut von Jester Interactive entwickelt und soll im November in den Handel kommen. Das Sequel soll nun auch auf die Indie- und Rock-Schiene eingehen und es mit Music Jam bis zu vier „Spielern“ ermöglichen, eine Jamsession abzuhalten. Die Benutzerführung soll darüber hinaus vollständig überarbeitet und noch einsteigerfreundlicher als bisher gehalten werden.

Dem Original, das im November '98 erschienen war, wurde ein ausgesprochener Überraschungserfolg zuteil. Music konnte sich nicht nur in den Top 10 der britischen ChartTrack-Verkaufslisten platzieren, sondern auch in den Top 5 der deutschen Media Control-Charts.

Ace Combat 3 Electrosphere Direct Audio with AppenDisk

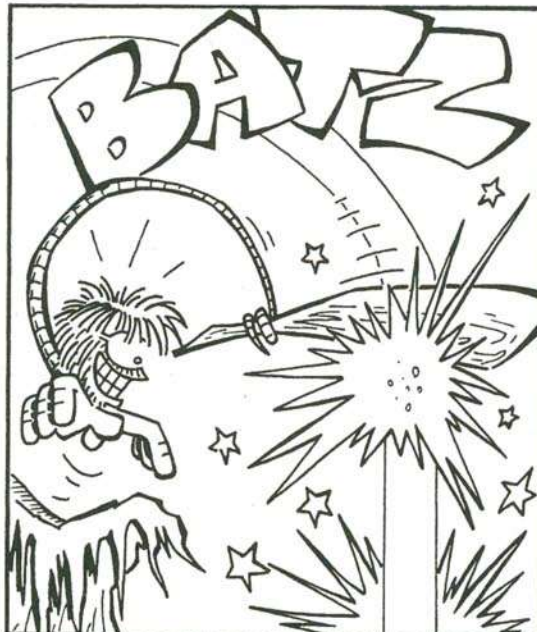
Media Factory veröffentlicht in Japan am 26. August ein Add-on zu Namcos Shooter Ace Combat 3 (vgl. PreScreen auf Seite 84). Ace Combat 3 Electrosphere Direct Audio with AppenDisk betitelt, soll das Add-on neben einer Soundtrack-CD mit 28 Tracks aus dem Spiel sowie einigen Musikstücken, die während der Entwicklung gestrichen wurden, eine Zusatz-CD beinhalten. Auf dieser sollen sich die Daten des letzten Endgegners und exklusives FMV-Material befinden. Darüber hinaus erhält der Spieler die Möglichkeit, sämtliche Level und Zwischensequenzen einzeln anzuwählen.



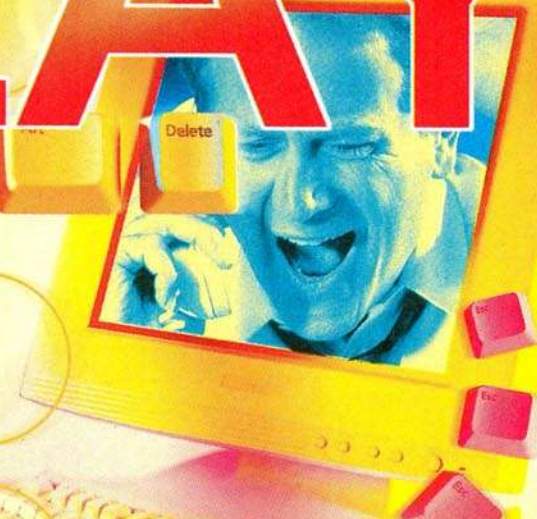
MATHIAS NEUMANN



HE, ONKEL! WIE SIEHTS DENN DA OBEN IM WELTRAUM AUS?



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

Software PSX

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

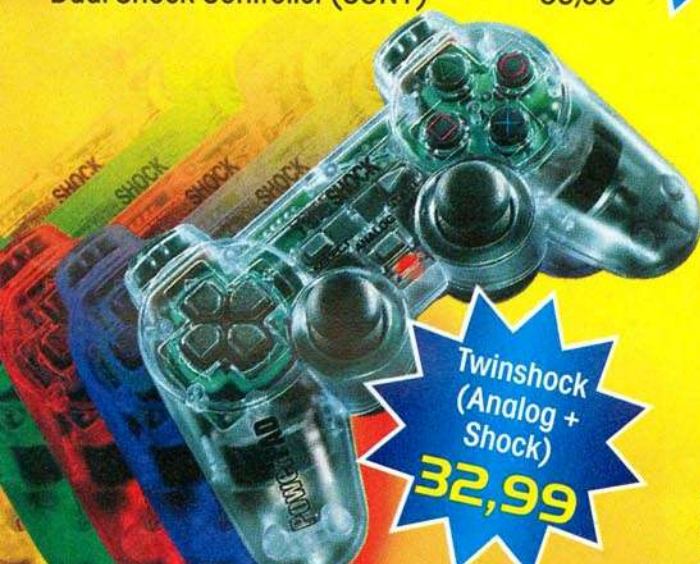
Memory-Card
1 MB (15 Bl.)
9,99



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

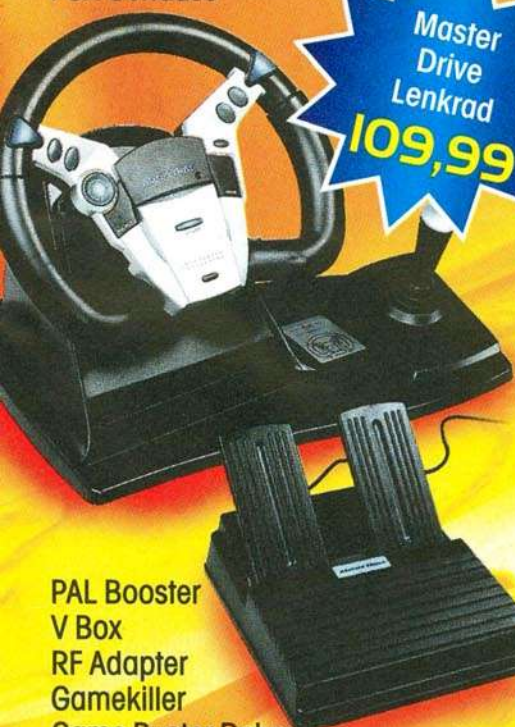


Croc 2
82,99



Twinshock
(Analog + Shock)
32,99

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



Master Drive
Lenkrad
109,99

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



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

PAL Booster	37,99
V Box	69,99
RF Adapter	19,99
Gamekiller	39,99
Game Buster Deluxe	99,99
X-Ploder	75,99
X-Ploder-Pro	129,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,99



Panther
Gun
49,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928
<http://www.konsole.de>
Händleranfragen erwünscht

Bestellannahme: Mo - Fr. 8.00 - 20.00 Uhr, Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

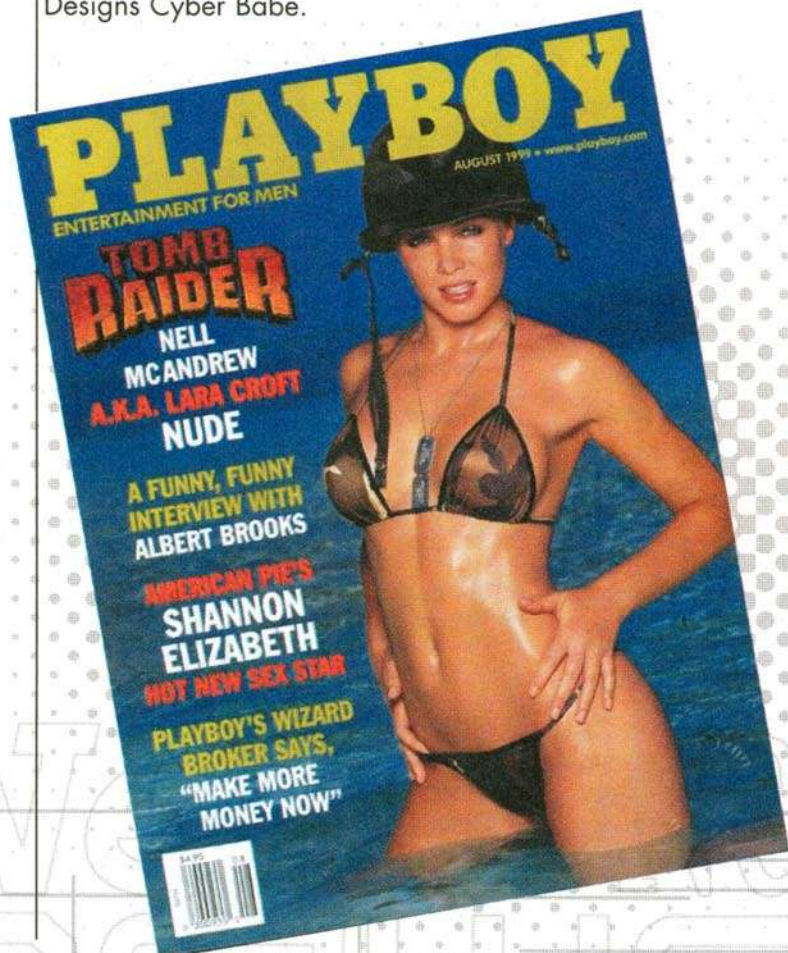
PLAY
NEWS

Tombi! 2

Auf der E3 Show erstmals auf dem Stand von Sony Computer Entertainment America zu sehen, soll das Sequel zu Whoopee Camps Jump'n Run Tomba! (in Europa: Tombi!) in Japan bereits im Herbst erscheinen. Eine US-Version folgt voraussichtlich im Januar.

Ex-Lara Croft Model
läßt die Hüllen fallen

Nell McAndrew, die für Eidos Interactive bis Mai Lara Croft mimte, läßt in der August-Ausgabe des US-Playboys, die seit 5. Juli erhältlich ist, die Hüllen fallen. Seit der E3 Show in Los Angeles übernimmt Lara (!) Weller die Rolle von Core Designs Cyber Babe.



GTA 2

Neben einer Play-Station-Adaption

ihres N64-Titels Space Station Silicon Valley arbeitet DMA Design im Auftrag von Take 2 Interactive an einem Sequel zu ihrer Crime Simulation GTA Grand Theft Auto. Die Metropole in GTA 2 erinnert

Genre	Crime Sim
Spieler	1
Hersteller	Take 2 Interactive, Rockstar Games
Entwickler	DMA Design
Erhältlich ab	Oktober

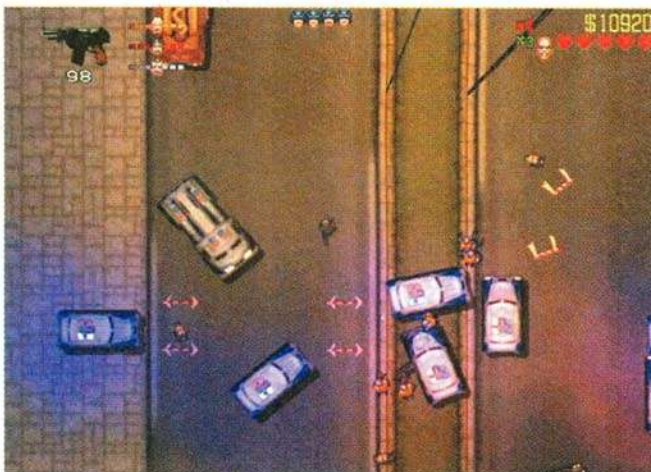


auf den ersten Blick an Los Angeles, irgendwann in der Zukunft. Drei Karten, die in je vier Gangterritorien aufgeteilt sind, soll der Nachfolger beinhalten, und die Bandenkriege nehmen natürlich einen sehr hohen Stellenwert im

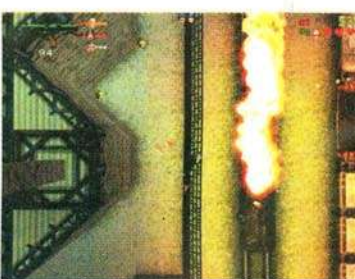
Plot ein. Die Zaibatsu Corp. stellt den Machthaber dar. Nichtsdestoweniger gilt es, bei den kleineren Gangs, die aus russischen und japanischen Einwanderern, aber auch aus fanatischen Krishna-Anhängern, Hedonisten und verrückten Wissenschaftlern bestehen, Eindruck zu schinden, indem man Gangmitglieder kurzerhand um die Ecke bringt. Ein „Respectometer“ erweist einem in dieser Beziehung hilfreiche Dienste. Aber auch die KI der Verbrechensbekämpfer soll einer Frischzellenkur unterzogen werden. Wenn die Straßencops entnervt das Handtuch werfen, rufen sie SWAT-Teams zu Hilfe. Eine Stufe weiter gehen die CIA-Agenten, die Euch ohne Rücksicht auf zivile Verluste verfolgen, Euch in Straßensperren drängen



usw. Falls dies alles nicht fruchtet, greift die Armee ein und versucht, Euch mit Panzern, Raketenwerfern und Jeeps zur Strecke zu bringen. Laut Rockstar Games sollen sich in der Endversion bis zu 200 Figuren und bis zu 50



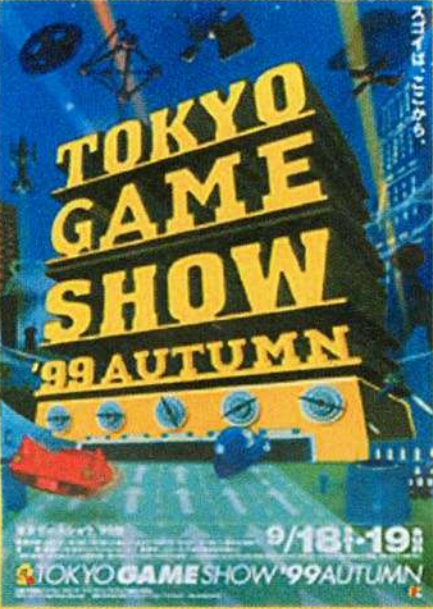
Vehikel gleichzeitig auf dem Screen tummeln. Außerdem soll die Grafik detaillierter, abwechslungsreicher und flüssiger ablaufen (Screenshots: PC-Version).



5th Annual PlayStation Awards '99

Ken Kutaragi, der Präsident von Sony Computer Entertainment Inc., kündigte im Rahmen der Verleihung der 5th Annual PlayStation Awards '99, die am 9. Juni in Tokio stattfand, an, daß auf der Tokyo Game Show '99 Autumn, die vom 17.09.-19.09. im Makuhari-Messegelände in Tokio abgehalten wird, weitere Details zur neuen PlayStation enthüllt werden sollen. Darüber hinaus gab Sony Computer Entertainment Inc. in einer Pressemitteilung bekannt, daß der Startschuß zur Massenproduktion der Emotion Engine im Juli fallen soll. Die Produktion der neuen PlayStation soll im Oktober beginnen.

5th Annual PlayStation Awards '99

Triple Platinum Award - über 3 Millionen verkaufte Exemplare		Gold Award - über 500.000 verkaufte Exemplare	
Final Fantasy VIII	Square	BeatMania	Konami
Platinum Award - über 1 Million verkaufte Exemplare		Brave Fencer Musashiden	Square
Crash Bandicoot 3 Warped	SCEI	Chocobo no Fushigina Dungeon 2	Square
Densha De Go!	Taito	Dance Dance Revolution	Konami
Xi	SCEI	Densha De Go! 2	Taito
		FIFA Road To World Cup 98	Square EA
		Final Fantasy VII International	Square
		Metal Gear Solid	Konami
		Monster Farm 2	Tecmo
		Jikkoy Powerful Pro Baseball '98 Kaimakuban	Konami
		R4 Ridge Racer Type 4	Namco
		SaGa Frontier 2	Square
		SD Gundam G Generation	Bandai
		Simple 1500 Series Vol. 1 The Mah Jong	Culture Publishers
		Star Ocean The 2nd Story	Enix
		Street Fighter Zero 3	Capcom
		Suikoden 2	Konami
		Tales of Phantasia	Namco
		Um Jammer Lammy	SCEI
		World Soccer Jikkoy Winning Eleven 3	Konami

Rage entwickelt für die neue PlayStation

Rage Software geht mit dem japanischen Softwarehersteller Imagineer eine Vereinbarung ein, auf der Basis einer ihrer 3D-Grafikengines ein erstes Projekt für die neue PlayStation zu entwickeln, das spätestens drei Monate nach dem Launch der Hardware in Japan erscheinen soll. Imagineer veröffentlichte in der Vergangenheit kurze Zeit nach dem Dreamcast-Launch Incoming für die neue Sega-Hardware.

Zu den weiteren Next Generation-Deals zwischen Rage Software und Imagineer zählte u.a. der Shooter Expendable, der im 1. Quartal 2000 via Infogrames auch für die PlayStation erscheinen soll.

Rage
Software plc

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

+++ Seit der Markteinführung wurden weltweit 54,42 Millionen PlayStation-Grundgeräte gefertigt und an den Handel ausgeliefert, davon 15,26 Millionen Einheiten in Japan, 20,62 Millionen Einheiten in den Vereinigten Staaten und 18,54 Millionen Einheiten in Europa sowie den weiteren PAL-Territorien (Stand: 31.03.99). +++ Für ihr laufendes Geschäftsjahr, das am 31.03.2000 endet, strebt **Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED)** einen Abverkauf von 2 Millionen PlayStation-Grundgeräten an. Im vergangenen Geschäftsjahr von **SCED** wurden 1,45 Millionen PlayStations verkauft. +++ Die japanische NTSC-Version von **Gran Turismo** soll im September auf den Markt kommen, die PAL-Version folgt voraussichtlich am 24. November. +++ SCEE arbeitet an einem Rennspiel zur **Muppets-Show** und an einem Spiel rund um **Barbie**. +++ **3DO** beabsichtigt, für die neue PlayStation zu entwickeln. +++ SCis umstrittener Car Combat Racer **Carmageddon** soll am 17. September - weltweit gleichzeitig - veröffentlicht werden. Die europäischen Distributionsrechte gingen an **Virgin Interactive**. +++ **Infogrames** akquiriert das britische Entwicklerstudio **Digital Image Design**. Bei der Übernahme von **Ocean Software** 1997 ging **Infogrames** bereits eine Minderheitsbeteiligung in Höhe von 25,5% an der Firma ein. +++

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



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

Playstation kpl. m. Analogpad	dtDM 239,00
Control Pad Dual Shock farbig	dtDM 59,95
Interactor Rucksackvibrator	dtDM 69,95
Leerhülle 1/2CD's, schwarz, stabil	DM 2,00
Lösungshefte für PSX-Spiele	abDM 9,95
Memory Card 15 Blocks farb.	DM 19,95
Memory Card 2x15 Blocks farb.	DM 29,95
Memory Card 120 Blocks	dtDM 39,95
Multi Tap (4-Spieleradapter)	dtDM 59,95
Space Station	dtDM 49,95
X-Ploder Pro	dtDM 119,95
Alien Ressurrection*	kpl. dtDM 89,95
Ape Escape + Dual Shock	kpl. dtDM 129,00
Ape Escape	kpl. dtDM 89,95
Apokalypse	kpl. dtDM 89,95
Attack of the Saucerman*	kpl. dtDM 79,95
Baseball Edition 2000	dtDM 84,00
Billiard Nights*	dtDM 79,95
Blood Lines	dtDM 79,95
Bloody Roar 2	dtDM 84,95
Bomberman	dtDM 79,95
Bomberman Fantasy Racing	dtDM 89,95
Breath of Fire III	kpl. dtDM 49,00
Bugs Bunny auf Zeitreise	dtDM 84,95
Bundesliga Stars 2000*	kpl. dtDM 89,95
Carmageddon*	dtDM 84,95
Castrol Honda Superbike	dtDM 89,95
Civilization II	dtDM 89,95
Colin McRea Rally	kpl. dtDM 44,95
Command&Conquer 2 Plat.	kpl. dtDM 44,95
Croc 2*	kpl. dtDM 89,95
Dino Crises*	dtDM 84,00
Divers Dream	dtDM 89,95
Driver	kpl. dtDM 89,95
Evil Zone	dtDM 89,95
Fifa '98 Platinum	kpl. dtDM 49,00
Final Fantasy 7 Platinum	kpl. dtDM 49,00
Formel 1 '97 Platinum	dtDM 49,00
G-Police 2*	dtDM 89,95
Gran Turismo 2*	dtDM 89,95
GTA 2*	dtDM 89,95
GTA: London	dtDM 44,95
Hot Wheels*	kpl. dtDM 89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver*	dtDM 99,95
Legend of Kartia*	dtDM 89,95
Le Mans*	dtDM 89,95
Master of Monsters*	dtDM 99,95
NFL Blitz*	dtDM 79,95
NHL 2000*	kpl. dtDM 89,95
Omega Boost*	kpl. dtDM 79,95
Player Manager '99	kpl. dtDM 84,95
Point Blank 2*	kpl. dtDM 79,95
Powerboat 2*	dtDM 84,00
Railroad Tycoon 2*	dtDM 89,95
Rainbow Six*	dtDM 89,95
Rampage 2*	dtDM 79,95
RC Stunt Copter*	dtDM 74,95
Ridge Racer Type 4	dtDM 89,95
Silent Hill	dtDM 89,95
Sled Storm*	kpl. dtDM 89,95
South Park*	dtDM 84,95
Speed Freaks*	kpl. dtDM 89,00
Star Wars Episode 1*	kpl. dtDM 89,95
Star Wars Eps. 1 Racer*	kpl. dtDM 89,95
Swing	kpl. dtDM 69,95
Syphon Filter	kpl. dtDM 89,95
Ubik*	kpl. dtDM 89,95
UEFA Champ. League 98/99	dtDM 94,95
V-Rally 2	dtDM 89,95
Versailles*	dtDM 89,95
Virus*	dtDM 89,95
Warzone 2100	dtDM 89,95
WWF Attitude*	dtDM 84,95

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

[illegible]

Koei enthüllt erstes Projekt für die PlayStation 2

Der japanische Publisher Koei kündigt sein erstes Spiel für die neue PlayStation an. Kessen soll eine Mischung aus Strategie- und Actionspiel werden und in Japan noch im Winter auf den Markt kommen.

Zu den weiteren, bisher offiziell bestätigten Titeln für die neue PlayStation zählen: Armored Core 2, King's Field (From Software), A-Train VI (ArtDink), Ninja Gaiden (Tecmo), Soul Fighter (Toka), Metal Gear (Konami), Gran Turismo 3 (SCEI), Resident Evil (Capcom), Hand of Odd, Munch's Oddysee (Oddworld Inhabitants), Flesh & Wire (Running With Scissors) und Spy Hunter (Paradigm Entertainment).



Wild Arms 2nd Ignition

Contrail, ein Satellitenstudio von Sony Computer Entertainment Inc., zu

GenreRPG
Spieler1
HerstellerSCEI
EntwicklerContrail
Erhältlich ab4. Quartal - Japan

dessen bisherigen Werken Wild Arms und Legend of Legaia zählen, kündigt für Ende des Jahres ein Sequel zu Wild Arms an. In Wild Arms 2 kehrt man in die Spielwelt von Filgaia zurück, die nun aber in 3D gerendert wird, d.h. man kann die Kamera frei in der Landschaft hin und herbewegen. Die Party setzt sich aus Ashley Winchester, dem eigentlichen Helden, der Magierin Liluka und dem ehemaligen Söldner Brad zusammen. Wild Arms 2 soll in Japan gegen Ende des Jahres auf zwei CDs ausgeliefert werden.



いいかい、お嬢ちゃん
あの人はね
「英雄」なんだよ

リルカ
「まかせてくださいッ！
そりゃあ、もう大船に乗った気でッ！」

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden * für US & Jpn Spiele. ** eff. Jahreszins 11,9 %

02845-983330



Finanzierung
12 x 25.-**

St. PSX + 1Meg + RGB	259.95
PSX + Cooler Umbau	299.95
PSX-Cooler + 8 MEG	319.95
" " +8 MEG+ 2. DS Pad	329.95
dito + Color Gehäuse	369.95

Standard Joypad	9.95
Dual Shock Joypad	29.95
Sony Dual Shock Pad	39.95
PSX Maus + Pad	19.95
4-fach Adapter PSX	39.95
Sony Anaolg Stick	124.95
PSX Arcade Stick	79.95



1Meg Memory Card	9.95
1Meg + PSX Joypad	14.95
8 Meg Memory Card	24.95
8Meg + PSX Joypad	29.95
24 Meg Memory Card	54.95
72 Meg Memory Card	69.95
DexDrive (Interact)	74.95



PSX-Games

Croc 2	89.95
Dino Crisis	99.95
Parasite Eve Us	119.95
Silent Hill	89.95
Silent Hill + Lösung	109.95
Soul Reaver	94.95
Shadow Man	89.95
Syphon Filter Uncut	84.95
V-Rally 2	89.95
WWF Attitude	78.95

Second Hand

Cyber Org jp	129.95
Dino Crisis jp	129.95
Ehrgeiz Us	129.95
Final Fantasy 8 jp	129.95
Gun Gage	129.95
Point Blank 2 + Gun	129.95
Lunar Silver Star Us	159.95
Star Ocean US	119.95
Shadow Madness Us	129.95
Tarzan Us	119.95



Shock Gun +
Pedale

Scorpion Lightgun	39.95
Shock Gun + Pedal	59.95
Cobra Shock Gun	69.95
Dual Shock Racing W.	99.95
Fanatec Speedster L.	189.95

Dancing Zone (NEU)	89.95
PSX Ersatzlaufwerk	99.95
PSX CD-BOX (70 CD's)	49.95
Rocket Messenger (NEU)	69.95
Gamebuster Deluxe	89.95
Xploder Pro	119.95
MB Cheat + Hunter M.	29.95



Transp. Color Gehäuse	49.95
PSX CD-Leerhülle (10St.)	19.50
Scart/RGB Audio Kabel	9.95
Link Kabel	6.95
Joypad Verlängerung	6.95
Neon Grün Color Geh.	49.95
" 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

47506 Neukirchen-Vluyn

02845-983330

Händleranfragen erwünscht!!

PLAY NEWS

Rally Championship 99

Das schwedische Entwicklerstudio atod hat nach Jeremy

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	noch nicht bekannt
Entwickler	atod
Erhältlich ab	2000

McGrath Supercross - das Sequel wird von Acclaim Entertainment intern entwickelt - nun endlich wieder ein neues Projekt in der Pipeline. Rally Championship 99 soll mit vier Spielmodi (Simulation, Arcade, Single Player, Split Screen), 20 Fahrzeugen und 36 Stages aufwarten, die der Mobil 1 British Rally Championship entliehen werden. Aber auch in Sachen Special Effects hat sich atod einiges vorgenommen: Echtzeit-Lightsourcing, Lens Flare-, Rauch- und Nebel effekte, sowie und animierte Objekte im Hintergrund. Darüber hinaus sollen die einzelnen Tracks, auf denen mehrere Routen möglich sind, von CD gestreamt werden, um noch umfangreicher angelegt werden zu können. Eine Cockpitperspektive soll ebenfalls integriert werden.



Neue PlayStation-Baureihe

Seit 01. Juni ist eine neue Bauserie der PlayStation (SCPH-9002C) im Handel erhältlich, bei der der Parallelport wegrationalisiert wurde. Schummelmodule wie Xploder (Pro) und Gamebuster (Deluxe) lassen sich an diese Bauserie leider nicht mehr anschließen.

Die Firma The Next Generation aus Gelsenkirchen beabsichtigt jedoch, ab Mitte August einen Umbau anzubieten, um den fehlenden Parallelport nachzurüsten. Der Umbau soll inkl. 1 Jahr Garantie mit ca. 70,- DM zu Buche schlagen. Die einjährige Herstellergarantie von Sony Computer Entertainment Deutschland erlischt dabei natürlich.

Bezugsquelle: The Next Generation, Cranger Straße 250, 45891 Gelsenkirchen, Tel.: 0209/778811.

E3-Messevideo

Gamestore aus Essen bietet auch in diesem Jahr ein E3-Messevideo auf zwei VHS-Kassetten mit insgesamt sechs Stunden Material an. Aus dem Inhalt: Die Hard Trilogy 2, Konami Rally, Tomorrow Never Dies, wip3out, Dino Crisis, Resident Evil 3 Nemesis, Fighting Force 2, G-Police Weapons of Justice, Gran Turismo 2, Crash Team Racing, Spyro 2, Demolition Racer, Jade Cocoon und Final Fantasy VIII. Darüber hinaus sind auf den Videotapes die Demos der Next Generation PlayStation zu finden.

Bezugsquelle: Gamestore, Rütterscheider Straße 181, 45131 Essen, Tel.: 0201/777235, Preis: ca. 49,- DM.

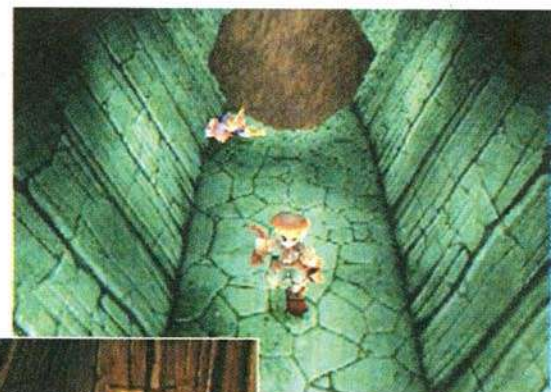
Square News

Square Japan kündigte ihre Absicht an, im laufenden Geschäftsjahr insgesamt 12 PlayStation-Titel zu veröffentlichen. Diese sollen neben den bereits in Japan erhältlichen Titeln SaGa Frontier 2, Cyber Org, Chocobo Racing, Racing Lagoon und Final Fantasy VI folgende Projekte beinhalten: Seiken Densetsu Legend of Mana, Dew Prism, Front Mission 3, Parasite Eve 2, Chrono Cross und Vagrant Story, d.h. ein Titel wäre noch offen. Final Fantasy IX wird als der wahrscheinlichste Kandidat für das verbleibende Spiel gehandelt.

Dew Prism soll eine ähnliche Richtung wie Squares Action-RPG Brave Fencer Musashiden einschlagen. Mit zwei zu Beginn zur Auswahl stehenden Protagonisten wählt der Spieler seinen gewünschten Handlungsfaden aus - die zweite Figur wird später in den Plot integriert. Während die Schauplätze und der zeitliche Rahmen identisch bleiben, fallen die Persönlichkeit und die Vorgeschichte der beiden Charaktere sehr unterschiedlich aus. Eine erste Demo soll Seiken Densetsu Legend of Mana beiliegen, das vollständige Spiel wird in Japan im Herbst erscheinen. Für Vagrant Story zeichnet Yasumi Matsuno, der Director von Final Fantasy Tactics, verantwortlich. Darüber hinaus gab Square die Namen der Schauspieler bekannt, die ihre Stimmen dem computergenerierten Final Fantasy-Film leihen werden, der bis 2001 fertiggestellt werden soll. Zu den Synchronsprechern zählen u.a. Alec Baldwin (The Hunt For Red October), Donald Sutherland (Outbreak, Virus), James Woods (Contact, Vampires), Ving Rhames (Mission Impossible, Pulp Fiction) und Steve Buscemi (Armageddon, Fargo, Reservoir Dogs). Die Regie von Final Fantasy The Movie übernimmt Hironobu Sakaguchi, der Vizepräsident von Square Japan, Präsident von Square USA und Executive Producer der Final Fantasy-Serie.

Während die US-Version von Final Fantasy VIII am 7. September in den Handel kommen soll - Final Fantasy VII erschien am 7. September 1997 - soll die PAL-Fassung am 17. November folgen.

Square Europe beabsichtigt, auch Chocobo Racing in Europa zu veröffentlichen, und zieht PAL-Versionen von SaGa Frontier II und Parasite Eve in Erwägung.



Dew Prism



Too Human

Silicon Knights aus Ontario, Kanada, wurde in der Vergangenheit vor allem

Genre Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller noch nicht bekannt
Entwickler Silicon Knights
Erhältlich ab 1. Quartal 2000

durch ihr Spiel Blood Omen Legacy of Kain für Crystal Dynamics bekannt - das Sequel wurde von Crystal Dynamics in-house entwickelt. Neben einem ersten Projekt für das Nintendo 64 arbeitet Silicon Knights seit nunmehr drei Jahren an Too Human, einem

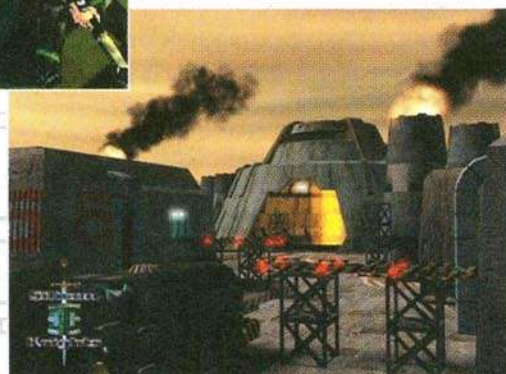


Action-Adventure, das auf der E3 Show in Los Angeles zum ersten Mal vorgestellt wurde. Zur Zeit befinden sich die Kanadier aber noch auf der Suche nach einem Publisher für ihr Spiel.

Too Human spielt in einer apokalyptischen Zukunftsvision im Jahre 2450. Die

Fortschritte in der Nanotechnologie, der Künstlichen Intelligenz und der Genmanipulation haben es der Menschheit ermöglicht, mit Maschinen zu verschmelzen. Eine neue Spezies ist geboren. Der Spieler schlüpft in die Rolle von John Franks, einem Polizisten, der im Untergrund arbeitet und den Tod eines Kollegen aufklären möchte. Im Laufe seiner Ermittlungen wird er in einen Spionagefall verwickelt. Franks wird später immer mehr mit der Frage konfrontiert, ob die neuen Technologien die Menschheit letztlich scheitern lassen werden. Too Human, das komplett in 3D gehalten ist, soll insgesamt 15 Welten und über 60 Minuten Full Motion Video-Material beinhalten und deshalb auf vier CDs ausgeliefert werden. Gerade dem umfangreichen Waffenarsenal soll mit unterschiedlichen Zielvorrichtungen und Munitionstypen ein sehr hoher Stellenwert eingeräumt werden. Sein spielerisches Erbe kann Silicon Knights jedoch nicht leugnen. Wie in Blood Omen Legacy of Kain ist es auch in Too Human möglich, seinen Charakter aufzubessern. Franks wird mit mechanischen Prothesen immer stärker und flinker.

Too Human ist vollständig in 3D gehalten, streamt die einzelnen Welten von CD und läuft in Hires mit 30 fps ab.



Lahra Soft

Universal Bootchip*

* für US, JP Importe Für alle Playstationgenerationen
(auch SCPH-9002) mit bebildeter Anleitung

3,99 DM

Chip-Platine, fertig verkabelt, vorlöten entfällt: **5,99 DM**



NEW Spezial Bootchip auch für FF8 u.a.

9,99 DM

+ Einbauplatine (vorlöten entfällt
Chip wird einfach aufgesteckt)

14,99 DM

Sony Playstation + Dualshock Pad
mit Universalumbau

249,99 DM

269,99 DM

279,99 DM

mit Spezialumbau (auch für FF8 u.a.)

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**



PAL-BOOSTER

(NTSC/PAL-Converter)

Importe in Farbe!

29,99 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

nicht für
SCPH-1002



Pro Shock Arcade Joystick

von Blaze

nur 69,99 DM

(verschiedene Farben)
mit Rumble-Funktion



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) 34,99 DM

40 MB (600 Blocks) 44,99 DM



NEUHEIT !!!
Blaze Avenger Pro



Lightgun mit
Rückschlagfunktion inkl.
Netzteil und Fußpedal

89,99 DM

Blaze Erazor
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

29,99 DM

Infrarot-Controller

2 Pads 1 Empfänger

69,99 DM

RGB-Kabel

8,99 DM

RGB-Kabel + Audioanschluß (mit Lightgunanschluß)

10,99 DM

Pad-Verlängerung

Dualshock-tauglich

7,99 DM

Link-Kabel

9,99 DM

RF-Unit

Antennenanschluß

19,99 DM

MB Multi Player / Tap

4 Spieler-Adapter

49,99 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 oder Vorkasse. Bei

Annahmeverweigerung stellen wir die uns entstandenen Kosten in

Rechnung. Kein Ladenverkauf nur Versand!

Händleranfragen erwünscht · Fax 02171 - 404173

RUF MICH AN !!! TEL 02171 404172



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 PLAYSTATION,
Ich finde Eure Zeitschrift einfach spitze und wollte Euch diesbezüglich ein paar Fragen stellen:

1. Welche Spiele unterstützen die Light Gun?
 2. Wann kommt Age of Empires heraus?
 3. Wird es Anno 1602 für die PlayStation geben?
- Tschüß Philipp



1. An Stelle einer Liste der Light Gun-kompatiblen Spiele sollten wir wohl eher eine Liste der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) abdrucken, denn nahezu alle Light Gun Shooter sind indiziert. Eine Handvoll Ausnahmen gibt es aber doch: Rebel Assault, Point Blank 1 & 2, Elemental Gearbolt, Crypt Killer. Grundsätzlich empfiehlt es sich, einen genauen Blick auf die Rückseite der Spieleschachtel zu werfen. Das Symbol „Optional Controller SLEH-00007“ bedeutet, daß das entsprechende Spiel kompatibel zu Namcos G-con 45 Lichtpistole ist.

2. Psygnosis sicherte sich zwar auf der letztjährigen E3 Show die Publishingrechte an den PlayStation-Konvertierungen von Age of Empires, Motocross Madness und Urban Assault, letztlich wurde jedoch bis heute keiner der drei Titel von Psygnosis veröffentlicht. Es bleibt abzuwarten, ob der am 12. Mai zwischen Konami und Microsoft eingegangenen Lizenzvereinbarung mehr Erfolg beschienen ist. Als Teil des Deals erhält Konami jedenfalls die Option, „einige ausgewählte Microsoft-Spiele für Konsolen, darunter PlayStation, Sega Dreamcast und Nintendo 64“ zu veröffentlichen. Welche Titel unter diese Vereinbarung fallen, wurde noch nicht bekanntgegeben.

3. Sunflowers beabsichtigt zwar, ihr Action-RPG TechnoMage auch für die PlayStation umzusetzen, weitere Pläne werden jedoch erst einmal von den Verkaufszahlen dieses Titels abhängig gemacht.



Hallo play PLAYSTATION-Team, ich habe schon seit sehr langer Zeit Probleme mit dem meiner Meinung nach tollen Spiel MDK. Ich kann doch das Spiel nicht einen Monat lang ununterbrochen laufen lassen, weil ich nicht auf Memory Card speichern kann. Bitte um Hilfe bezüglich der Paßwörter aller Level, wenn Ihr sie habt.

Vielen Dank für die Bemühungen
Uwe Krich



An dieser Stelle möchten wir noch einmal auf unsere Hotline verweisen, die Ihr jeden Dienstag von 18 Uhr bis 21 Uhr unter der Telefonnummer 0931/4069170 erreichen könnt. Unsere Hotline-Jungs Bastian und Markus verfügen über eine umfangreiche Datenbank, die zwar nicht allen, aber doch einigen Lesern bei Cheats weiterhelfen sollte. Aus Zeitgründen können wir wirklich nicht jeden Brief, jedes Fax und jede E-Mail beantworten, aber wer uns einen frankierten Rückumschlag schickt, dem versuchen wir auf jeden Fall zu helfen.

Zu MDK trotzdem ganz kurz:
Pausiere das Spiel und gib die Cheat Codes wie unten beschrieben ein:
Levelwahl im Hauptmenü
L1+L2+R1+R2, Dreieck, Oben, Dreieck, Kreis, Rechts
Cheat Codes einschalten
Unten, L1, Oben, Quadrat
Unverwundbarkeit
Kreis, Dreieck, Dreieck, Kreis, Rechts, Oben, Links, L1, Quadrat
Gegner ausschalten
Oben, Quadrat, L1, Links, L1, Quadrat, Quadrat



Hallo Leute, ich habe an Euch ein paar Fragen, ohne daß ich mein Fax unbedingt in Eurer nächsten Ausgabe lesen will. Ich habe meine PlayStation jetzt schon seit gut drei Jahren. Im letzten Jahr habe ich schon gemerkt, wie der PC die PlayStation in Sachen Grafik immer mehr verdrängt. Die Grafik bei der PSX ist einfach schon total veraltet. Wie seht Ihr das? Denkt Ihr nicht genau

das gleiche wie ich? Ich meine, abstreiten kann man das ja nicht. Warum, denkt Ihr, spielen die Leute immer noch mit der PlayStation? Was macht Ihr eigentlich, wenn die PlayStation wirklich keiner mehr haben will? Seid Ihr dann arbeitslos? :-)

Also macht's gut. Grüße
Andi



Natürlich ist die PlayStation 1 in technischer Hinsicht gesehen längst überholt. Schließlich stammt die Hardware auch aus dem Jahre 1994. Aber was nach wie vor für die kleine graue Kiste spricht, sind der konkurrenzlos niedrige Preis - vielleicht fällt der Verkaufspreis zur IFA sogar auf 199 DM, wer weiß? - und das riesige Softwareangebot - bis Ende Dezember '98 sind in Europa 574 Titel erschienen, in den Vereinigten Staaten 594 und in Japan 1.822 Spiele und ein Ende ist noch nicht abzusehen. Mit Dino Crisis, Resident Evil 3 Nemesis, Final Fantasy VIII, Die Hard Trilogy 2, Tomb Raider IV, Gran Turismo 2, Parasite Eve 2, Shadow Man, wip3out oder Tomorrow Never Dies befinden sich allein für dieses Weihnachtsgeschäft etliche neue Kracher in der Pipeline. Außerdem gilt für die PlayStation: Einschalten und losspielen! Und wem dies alles nicht reicht, der wartet bereits jetzt auf die neue, abwärtskompatible PlayStation 2, die im Herbst nächsten Jahres in Europa auf den Markt kommen und laut SCEI eine bis um den Faktor 3 höhere Performance als ein Pentium III 500 MHz bieten soll. Und was machen wir eigentlich, wenn die PlayStation wirklich keiner mehr haben will? Die play PLAYSTATION 2 natürlich:-)



Hi play-Redaktion!
Ich lese Euer Mag schon sehr lange und muß feststellen, daß es das beste ist, auch wenn keine Demo-CD enthalten ist. Ich hätte aber da noch zwei Fragen.
1. Ich suche schon seit langem das Tennis-Spiel Sampras Extreme Tennis, aber da es im

August '96 erschienen ist, finde ich es fast nirgends mehr. Wüßtet Ihr, wo ich es bekommen könnte?

2. Ist Anna Kournikova's Smash Court Tennis eine Alternative zu Sampras Extreme?

3. Wird die deutsche Version von Dino Crisis gekürzt?

Mit freundlichen Grüßen und macht weiter so.

Euer Leser Michael Petsch



Zu 1.&2: Sampras Extreme Tennis dürfte, wenn überhaupt, nur noch als Restposten bei einschlägigen Versandhändlern zu bekommen sein. Eine Alternative wäre der Gebrauchtmärkte. Anna Kournikova als ernsthafte Alternative zu bezeichnen, wäre sehr gewagt.

3. Virgin Interactive ist eigentlich nicht dafür bekannt, Spiele zu kürzen. Hoffen wir das Beste, wenn das Spiel Ende Oktober bzw. Anfang November als PAL-Version in den Handel kommen soll; denn bis jetzt liegt uns nur die japanische NTSC-Version vor.



Hallo play PLAYSTATION-Team!
Erstmal Gratulation zu Eurem Magazin. Es ist das einzige, das ich mir regelmäßig kaufe, weil es wirklich sehr gelungen ist. Vielleicht könnt Ihr mir folgende Fragen beantworten:

1. Werden weiterhin Spiele für die PlayStation 1 produziert werden, wenn die PlayStation 2 auf dem Markt ist?

2. Wird man die PlayStation 2 evtl. durch ein Linkkabel mit der PlayStation 1 verbinden können, so wie es jetzt zwischen zwei PSX möglich ist.

Stefan Siegmund, Augsburg



Die augenblickliche PlayStation ist viel zu weit verbreitet, als daß es für die beteiligten Lizenznehmer ökonomisch Sinn machen würde, sich ausschließlich auf die PlayStation 2 zu konzentrieren. Bis Weihnachten 2000 ist ein breiter Softwareantrieb mehr als gesichert. SCEE geht sogar von einem Zeitraum von fünf bis sechs Jahren aus, bis die neue PlayStation das momentane Modell ablösen wird. Die neue Konsole soll laut SCEE vollständig abwärtskompatibel zur heutigen PlayStation und ihren Peripheriegeräten sein. SCEE entwickelte in Zusammenarbeit mit LSI Logic einen I/O-Prozessor, der auf der 32-Bit RISC R3000A CPU der PlayStation 1 basiert, aber einen höheren Data Cache enthält und eine überarbeitete DMA-Architektur aufweist. Bei den bisherigen Präsentationen der PlayStation 2 kamen jedenfalls handelsübliche Dual Shock Analog Controller zum Einsatz. Ob der in der Vergangenheit stiefmütterlich behandelte serielle Port aus Kompatibilitätsgründen beibehalten wird, wird sich erst auf der Tokyo Game Show '99 Autumn herauskristallisieren. Dort beabsichtigt Sony, einen ersten Prototyp ihrer neuen Hardware vorzustellen.



Seit fast zwei Jahren leiste ich mir Euer Mag regelmäßig und bin bisher bezüglich der Information noch nie enttäuscht worden. Besonders der lockere Schreibstil Eurer Tests gefällt mir sehr gut. Hört bloß nicht auf damit! Natürlich habe ich auch gleich mal ein paar Fragen:

1. Wann kommt denn voraussichtlich die großartig in der Presse beworbene „GOLD“-Auflage für Tomb Raider II?

2. Ist eine Erweiterungsdisc für MUSIC geplant?

Noch ein bißchen Lob zum Schluß: Die Aufstellung der Neuheiten der einzelnen Programmiererteams in Heft 07/99 finde ich echt super gemacht. Irgendwie ist jetzt alles viel übersichtlicher.

Grüß

Thomas Wenzel, per E-mail



1. Natürlich wäre es schön gewesen, ähnlich wie bei der Budgetversion für den PC auch bei der Platinum-Edition für die PlayStation eine zweite CD mit vier brandneuen Levels beizulegen. Dies hätte die Verkaufszahlen sicherlich angekurbelt, aber vielleicht besinnt sich Eidos Interactive bei Tomb Raider III Platinum eines besseren. Tomb Raider IV Last Revelation soll Gerüchten zufolge am 22. November für die PlayStation erscheinen.

2. Mehr zu Music 2000 findest Du in den PlayNews.

Die Fehlerteufelchen, die sich in die Auflistung eingeschlichen haben, scheint Du gar nicht bemerkt zu haben!? Zu unserer Entschuldigung müssen wir gestehen, daß diese Seite kurz vor knapp, d.h. in der

Game It!

Titel des Monats
Juli (PSX):
V-Rally 2* 94,99
incl. Versand

① 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http://www.gameit.de
④ email: info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere

PSX TOP 10

C & C 1	49,99
Carmaggeddon 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

SONY PSX	
360*	84,99
5th Element	99,99
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	84,99
Ace Combat 2*	99,99
Actua Ice Hockey 2*	84,99
Actua Soccer 3	79,99
AK Tennis*	79,99
Akuri	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Trilogy	49,99
Alundra	49,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Apocalypse	87,99
Asterix	87,99
Atlantis	84,99
Attack of the Saucerman*	89,99
Azure Dreams	89,99
Baphomet's Fluch 2	79,99
Baseball 2000*	49,99
Beast Wars	84,99
Big Air	84,99
Big Race USA	84,99
Blasto*	92,99
Blaze & Blade	89,99
Blood Line*	89,99
Bloody Roar 2	82,99
Bombberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
dto. World	89,99

Marvel Super Heroes vs. Streetfighters	82,99
Medieval	99,99
Megaman Legends	79,99
Megaman X4	79,99
Metal Gear Solid*	89,99
Mickey's World	49,99
Micro Machines V3	49,99
Miss. Impossible*	87,99
Monkey Hero	87,99
Monopoly	59,99
Monster Seed	92,99
Moto Racer Plat.*	84,99
Moto Racer 2	84,99
Music	84,99
NBA Live 99	84,99
Need 4 Speed 3	89,99
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz	77,99
NHL Hockey 99	89,99
NHL 2000*	89,99
Ninja	49,99
O.D.T.	49,99
Pandemonium	89,99
Pet in TV	97,99
Pharos	94,99
Player Manager	94,99
Pitfall 3D Beyond	49,99
Point Blank	49,99
Pool Hustler*	92,99
Populous	84,99
Porsche Challenge	49,99
Poy Poy 2*	89,99
Premier Manager99	79,99
Pro 18 Golf	99,99
Pro Pinball: Timesh	99,99
Pulse (Depth)	89,99
Puma Street Soccer	89,99
R-Type Delta	89,99
Racing Simul. 2	84,99
Rage Racer	109,99
Rallycross 2*	89,99
Rally Masters*	79,99
Rampage 2*	84,99
Rayman	49,99
Rayman 2	84,99
Rainbow Six*	89,99
R-Type	79,99
RC Stunt Copter*	82,99
Rebel Assault 2	92,99

**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.

PSX HARDWARE	
Adapter Gameboy (Power F)	84,99
Analog Shock Pads	44,99
CD Case	29,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	59,99
Controller	24,99
Controller Infrarot	67,99
Gamebuster Pro	79,99
Link Kabel	19,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards	29,99
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	14,99
120 Slot	34,99
360 Slot	44,99
720 Slot	59,99
1080 Slot	64,99
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGoon	89,99
Playstation	249,99
Playstation Tasche Sony69,99	
incl. Memory Card u. Contr.	
Playstation Tasche	49,99
Predator Lichtpistole	49,99
Predator 2 Silver	69,99
Protector Gun	34,99
Race Station Shock	94,99
Scart Kabel Audio	19,99
Scorpion Gun	69,99
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads/Dual Shock	19,99
X-Ploder Cheat	79,99
X-Ploder Pro	107,99

NINTENDO N64	
All Star Baseball 2000	97,99
All Star Tennis 99*	104,99
Bust a Move 3	97,99
Carmaggeddon dt.*	87,99
Charles Blast T.*	104,99
C & C*	104,99
Cruis'n USA	104,99
Duke Nukem Zero*	104,99
Earthworm Jim 3D	102,99
Extreme G 2	97,99
F 1 Pole Position	69,99
F 1 World Grand Pr.	69,99
F Zero X	87,99
Fifa 99	104,99
Flying Dragons	102,99
Gex 64	104,99
Glover	87,99
Iggy's Reckless Balls	97,99
ISS 98	89,99
Jet Force Gemini*	109,99
Mario Kart	69,99
Mario Party	87,99
Micro Machines	122,99
Milo's Astro Bowling	102,99
Mission Impossible 94	94,99
Monster Truck Mad*	89,99
Mystical Ninja	139,99
NBA Live 99	94,99
NFL Blitz*	102,99
Off Road	117,99
Olympic Hockey 98	99,99
Playmobil Hype	104,99
Racing Sim 2	104,99
Rampage 2 Univ. t.	104,99
Rayman 2	104,99
Rush 2 Extreme*	104,99
Rush 2 Racing*	99,99
Scars (VR 3000)	104,99
Shadowgate*	104,99
Snowboard Kids 2	87,99
Southpark*	97,99
Star Wars:	
Racer*	109,99
Rogue Squadron	104,99
Snowboard Kids 1	69,99
Starshot	99,99
The New Tetris*	89,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Rally	89,99

Gamestar-Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

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

Fragen Sie nach unserem
Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin JE Games Marienfelde Buckower Chaussee 100 - 03072/325248	16761 Hennigsdorf JE Games Postplatz 4 - 03302/272706	21335 Lüneburg Heiligengeiststr. 26 - 04131/735386	39104 Magdeburg Liebigstr. 6 - Neu ab Juli
63667 Nidda Am Wehr 6 - 06043/950915	64283 Darmstadt Wilhelmstr. 9 - 06151/28860	64625 Bensheim Schlinkengasse 4 - 06251/581564	66953 Pirmasens Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal Rheinstr. 13 - 06233/667478	71032 Böblingen Poststr. 36 - 07031/2319140	72070 Tübingen Metzgergasse 1 - 07071/21847	76726 Gernersheim Marktstr. 22 - 07274/78045
76829 Landau Lindelnstr. 34 - 06341/930570	87435 Kempten In der Brandstatt 6 - 0831/17762	87700 Memmingen Maximilianstr. 21 - 08331/497799	88131 Lindau Kolpingstr. 3 - 08382/1255
88212 Ravensburg Marktstr. 12 - 0751/3528352 Neu ab 1.6.99	89073 Ulm Hafengasse 23 - 0731/9216497	90762 Fürth Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811	92224 Amberg Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/4876-0
95028 Hof Pfarr 11 - 09231/3161	95615 Marktdreditz Leopoldstr. 7 - 09231/3161		

Box Champions	84,99
Breath of Fire 3	89,99
dto. Special Ed.	102,99
Bugs Bunny*	92,99
Bugs Life	99,99
Bundesliga Stars 2000	79,99
Bust a Groove	79,99
Bust a Move 2	49,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4*	67,99
C3 Racing	82,99
Cardinal Syn	79,99
Castlevania	49,99
Caesar's World 2*	79,99
Carmaggeddon dt.*	79,99
Centipede*	87,99
Cheatbuch	24,99
Civilisation 2*	87,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2 Plat.*	49,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	89,99
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Croc 2*	89,99
Dark Stalker 3	94,99
Destruction Derby 2	49,99
Diablo	49,99
Driver*	84,99
Duke Nukem: Time	82,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
Formel 1 97	49,99
Fifa 98	49,99
Fifa 99	84,99
Final Fantasy /*	49,99
Formel 1 98	109,99
G-Police	49,99
G-Police 2*	49,99
Gex - Deep over	92,99
Ghost in the Shell	99,99
Global Domination	99,99
Gran Turismo	49,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London	49,99
GTA + London	74,99
Guardian Crusade	74,99
Hard Edge	92,99
Heart of Darkness	49,99
Hercules	49,99
Hot Wheels*	89,99
Hugo 1	84,99
Hugo 2*	84,99
I.S.S. Pro Platinum	49,99
International	49,99
Track & Field	49,99
Kensei Sacred Fist	84,99
Kingsley	84,99
KKND	99,99
Klonoa*	99,99
Kula World	99,99
Leg. of Kain: Soul Raver	49,99
Lemmings	79,99
Livest Wire	49,99
Lost World Plat.	49,99
Lucky Luke	89,99
Madden NFL 2000	89,99

**Silent Hill*
Billig!!!**
Tomb Raider 1 49,99
Tomb Raider 2 49,99
Tomb Raider 3 89,99
Tombi 99,99
Tommi Mäkinen 84,99
Treasures of the Deep 99,99
Triple Play Baseball 89,99
Tunguska* 82,99
Ubik* 84,99
UEFA 98/99 84,99
V 2000 84,99
V-Rallye 49,99

**Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto**

Das

Offizielle

Big Mag

für die PlayStation

**Mit der fetten
Extrascheibe!**

Demo-CD mit vielen Spielen
zum Antesten inklusive.

**Satte 148 Seiten,
randvoll mit knackigen Tests
und knusprigen Tips & Tricks.
Alle heißen Spiele und SzeneNews
- jeden Monat frisch auf den Tisch.**

Und das Beste: Eine pralle Ladung
Spiele-Demos gibt's obendrauf.

Beißt mal 'rein!

... ab 21.7. am Kiosk!





Nacht vor Druckunterlagenschluß entstanden ist, in der wir schon hoffnungslos übermüdet waren. Trotzdem vielen Dank für das Lob.



Hi play-Team!
Euer Heft finde ich super. Seit kurzem habe ich es sogar im Abo. Dennoch habe ich einen Verbesserungsvorschlag. In einem Konkurrenzmagazin (PlayStation Games) befindet sich eine Seite, ziemlich weit hinten, auf der steht, was für Spiele in den nächsten drei Monaten kommen sollen. Das ist sehr übersichtlich! Ich fände es super, wenn Ihr das auch machen könntet. Dann noch eine Bitte! Könnt ihr eine Komplettlösung von Syphon Filter abdrucken? Das wäre ebenfalls super! Also schon im voraus danke
Denis Treiber, per E-mail



Was eine Liste der aktuellen Erscheinungstermine betrifft, geloben wir zur nächsten Ausgabe Besserung. Eine Komplettlösung von Syphon Filter solltest Du ebenfalls in der nächsten play finden. Schließlich ist das

Spiel am 9. Juli wider Erwarten auch in Deutschland erschienen, wenn auch nur in einer einmaligen Auslieferung.



Hi play-Team
Ohne lange Umschweife komme ich gleich zu meinen Anliegen. Ich frage mich, ob Sony jetzt total verblödet ist! Damit meine ich deren neues 9000-Modell der PlayStation. Irgendwann Mitte Juni verabschiedete sich meine alte PSX, daraufhin bestellte ich mir eine neue (also das 9000er-Modell). Ende Juni erhielt ich sie dann und mußte entsetzt feststellen, daß sie keinen Parallel-Port mehr besitzt. Damit war meine gesamte Schummelmodul-Sammlung (vier Module) hinfällig. Was bezweckt Sony eigentlich damit? Hat Sony eigentlich einmal darüber nachgedacht, was dies für Schummelmodul-Firmen bedeutet? Warum habt Ihr eigentlich nicht darüber berichtet? Habt Ihr da was übersehen?

Nun zu meinem zweiten Anliegen. Nintendo will doch ihre neue Konsole mit 400 MHz takten und Sonys PS2 läuft nur mit 300MHz? Wäre es da nicht noch möglich, eine schnellere CPU zu entwickeln oder zwei 300 MHz parallel zu takten, um so auf 600MHz zu kommen? Der Preis wäre mir eigentlich egal, Hauptsache die PS2 ist in Sachen Qualität endlich besser als Nintendos neue Konsole - das wird nämlich ein harter Konkur-

rent. Wenn Sony da hinterherhinkt, dann findet die PS2 vielleicht kaum Beachtung!

Ciao

Eurer Abonnent Michael, per E-mail



Seit der ersten Juniwoche liefert Sony Computer Entertainment Europe eine neue Baureihe (SCPH-9002C) der PlayStation an den Handel aus, bei welcher der Parallelport weggelassen wurde, um den Anbietern von Raubkopiermodulen das Leben schwer zu machen. Sicherlich eine sinnvolle Entscheidung, die potentiellen Käufer eines Xploder Pro- oder Gamebuster Deluxe-Schummelmoduls schauen hingegen in die Röhre. Sony selbst hat in der Vergangenheit aber nie ein offizielles Peripherieprodukt für den Parallelport angeboten. Wer nicht auf ein Schummelmodul verzichten möchte, kommt um einen Umbau leider nicht herum.

Daß die PlayStation 2 kaum Beachtung finden wird, möchten wir bezweifeln. Nicht allein die technischen Daten einer neuen Hardware entscheiden über den Verkaufserfolg, sondern auch die Preisgestaltung, das Marketing, der Vertrieb und die Unterstützung durch Third Party-Lizenznehmer. Daß Sony in der Vergangenheit kaum Fehler begangen hat, beweist wohl der überwältigende Erfolg der PlayStation 1.

Die nächste
play
PLAYSTATION
erscheint
am 25.8.

Anzeigen-
schluß
für play
PLAYSTATION 10/99 ist
am 02.9.

Warum mehr zahlen?
Händleranfragen erwünscht
UFO GAMES
BERLIN
Ladenverkauf & Versand

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

PSX UMBAU JP & US SOFORT 29,-	ANTENNENKABEL...15 DOUBLE SHOCK twin...26 JOYPAD...8,9 JOYPAD VERLÄN...4,9 LENKRAD + PEDALE...119 LINK KABEL...4,9 MAUS...16 PAL BOOSTER...19 XPLODER...79 XPLODER...119 XPLODER PRO...119	SPIELEVERLEIH PRO TAG 1,90 EINZEL UND GROSSEHDEL LÖSUNGSBÜCHER 14,80 DM ÜBER 2000 SPIELE PLAYSTATION UMGEBAUT MIT DUALSHOCK 265,-
---	--	---

RGB KABEL
4,70
RGB & AUDIO
4,70

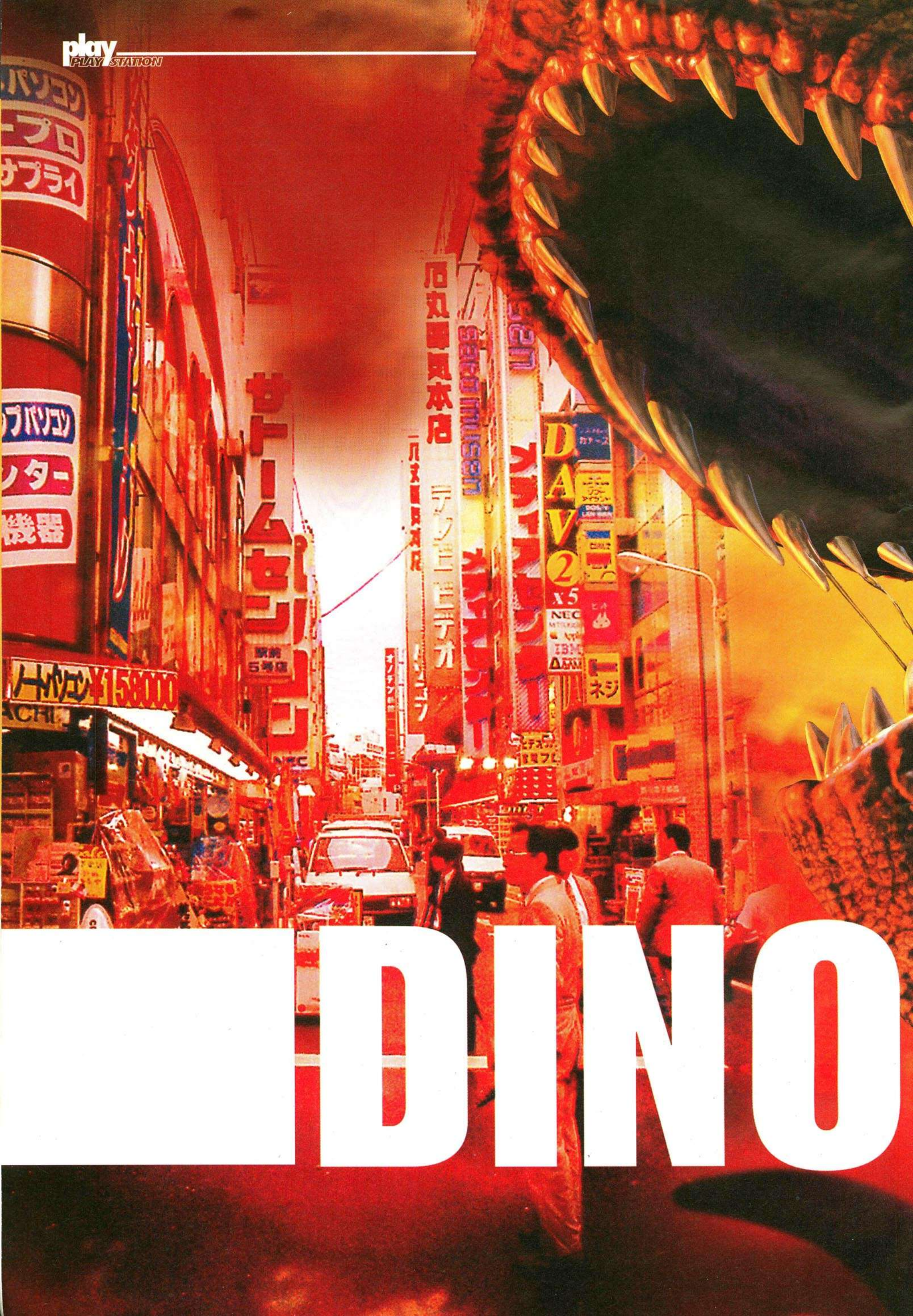
1 MB MEMORY CARD 6,50	2 MB MEMORY CARD UNKO 15,- 16 MB MEMORY CARD 30,- 24 MB MEMORY CARD 35,- 40 MB MEMORY CARD 39,-
--	--

8 MB MEMORY CARD
16,50

LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN

UFO GAMES
Bundesallee 71
12161 Berlin
Fax.: 030 - 859 36 35
Tel.: 030 - 859 65 085 o. 86

Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen



DINO

**play PLAYSTATION, Capcom
und Virgin präsentieren exklusiv aus Japan...**

CRISIS

Unglaubliche Hochhäuserschluchten, Handys so groß wie Streichholzschachteln und massenhaft roher Fisch sind nur einige der „Features“ der japanischen Metropolen Tokio und Osaka, die für einen gewöhnlichen Mitteleuropäer unweigerlich zum Kulturschock führen. Play machte sich auf den Weg in das Land der aufgehenden Sonne, um erstmals in der Geschichte eines PlayStation Magazins die heiligen Hallen der Capcom Studios zu besuchen.

CAPCOM

CAPCOM



Welche kommenden Hits werden sich wohl in den Systemen der Entwickler verbergen.

Capcom gehört mit Sicherheit zum Urgestein der Videospielindustrie. Das Unternehmen wurde 1979 in Japan gegründet und produzierte schon damals die ersten Münzautomaten. In nunmehr 20 Jahren seines Bestehens beschenken uns die emsigen Entwickler mit zahlreichen Meilensteinen der Videospielgeschichte. Man denke nur an das legendäre Ghouls'n Ghosts oder die genialen Mega Man Titel zu NES-Zeiten. Hauptzugpferd ist und bleibt allerdings das Street Fighter Franchise. Kaum ein anderer Titel kann eine derartige Masse an Sequels und Klone vorweisen. Seit dem ersten Street Fighter 1987 entzündete sich förmlich das Beat'em Up Genre. Als dann im Jahr 1991 schließlich Street Fighter II die Konsolenwelt schockte, war die darauf folgende Flut an Prügelspielen fast nicht zu stoppen. Allein im Bereich der 16-Bit Konsolen verkauften sich insgesamt sieben Millionen Module des

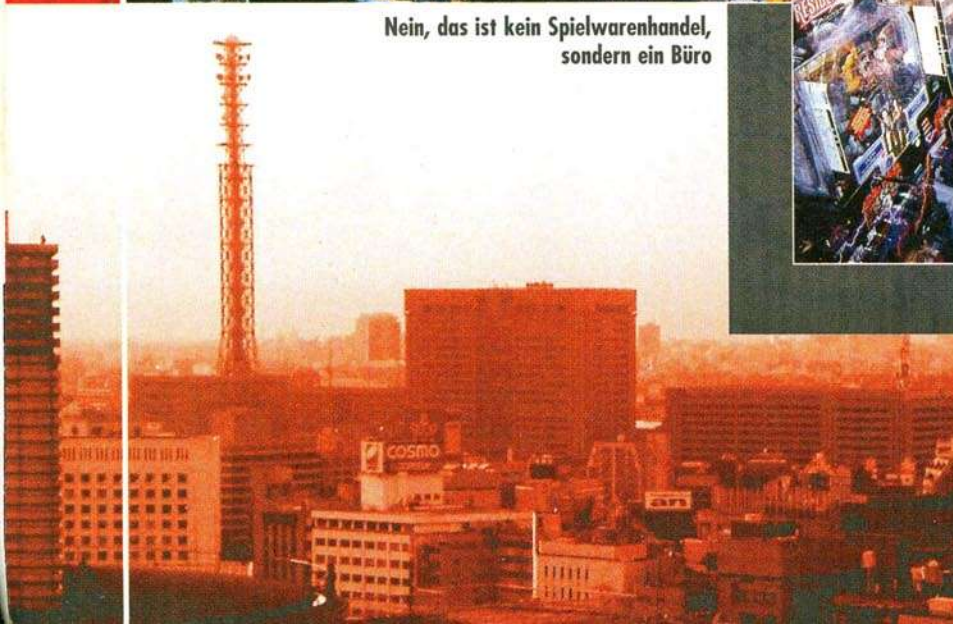
Superhits. Daß dieses Spielprinzip auch heute unangefochten ist, zeigt sich an der immer noch grenzenlosen Popularität der Street Fighter Titel in all ihren Facetten. 1987 war übrigens auch das Geburtsjahr von Mega Man, der auch liebevoll „Blue Bomber“ getauft wurde. Der kleine Kerl hat es immerhin bis zur eigenen Cartoon Serie geschafft.

Ein weiterer großer Meilenstein in der Geschichte Capcoms war selbstredend der Einstieg in den „Survival Horror“. Resident Evil zog Millionen Spieler in seinen Bann. Die Kombination aus packender Story, gerenderten Backgrounds und Polygon-Schauspielern eroberte weltweit die Verkaufscharts. Der hierzulande indizierte Nachfolger schaffte es zwei Tage nach Erscheinen in den USA mehr als 380000 Einheiten abzusetzen. Währenddessen hat sich die Serie weltweit mehr als 4,5 Millionen Mal verkauft und ein Ende ist nicht Sicht, da der dritte Teil bereits in den Startlöchern steht. Allerdings sollte man auch erwähnen, daß es bereits vor Resident Evil im PC Bereich ähnliche Spiele gab, wie beispielsweise Alone in the Dark oder Cruise for a Corpse; denn Capcom zieht sich allzugern den Stiefel an, dieses Genre erfunden zu haben.

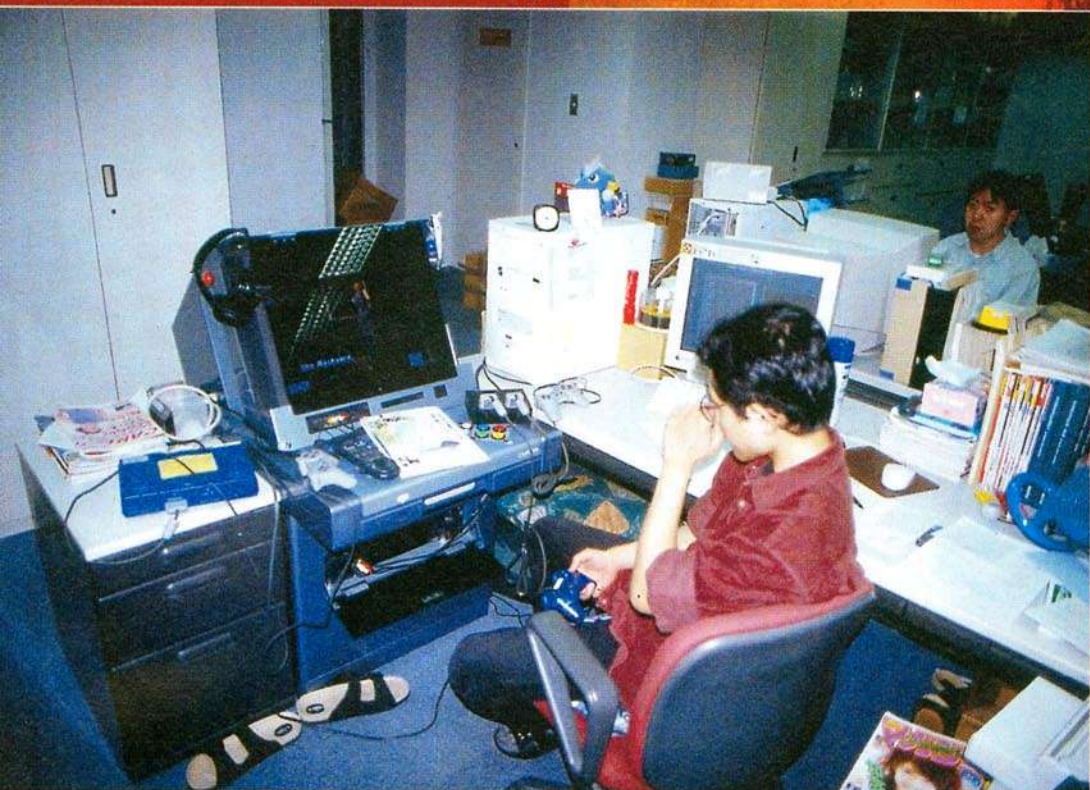
Capcom-Außenstellen findet man mittlerweile auf der ganzen Welt. Der Hauptsitz des Unternehmens liegt allerdings in Osaka. Umgeben von einem dichten Schilderwald bohren sich im Großstadtdschungel zwei Hochhäuser



Nein, das ist kein Spielwarenhandel, sondern ein Büro



Taiharu Tuzioda arbeitet bereits an der englischen Lokalisierung.



aus dem Asphalt. Trotz des relativ regnerischen Tages erkennt man sofort das Capcom-Logo an der Eingangstür. Während ein Gebäude strikt der Verwaltung gewidmet ist, findet man etwas schräg versetzt das eigentliche Objekt der Begierde. Anmutig blicken wir auf ein mit schwarzem Marmor verziertes Bauwerk - Capcoms Research & Development Abteilung. Hinter diesen Wänden entstanden fast alle großen Hits der renommierten Company.

Nach einigen harschen Sicherheitskontrollen wurde es uns erlaubt, in Begleitung zweier Wachmänner einen Blick in das Herz des Löwen zu werfen. Wie in einem Labyrinth verzweigen sich Dutzende von Gängen auf über 20 Stockwerken. Begleitet von Tadamasa Yamaguchi, dem Leiter der internationalen Kommunikation können wir wohl als erstes deutsches PlayStation Magazin einen exklusiven Blick in die streng geheimen Gefilde der Entwickler werfen. In einem großen hallenähnlichen Raum tummeln sich streng aneinandergereihte Arbeitsplätze, an denen emsig an neuen Games gewerkelt wird. Mit Adlraugen konnten wir Resident Evil 3, Breath of Fire 4 oder auch ein neues Mega Man ausmachen. Ein großer Vorteil von Capcoms R&D ist die völlige Unabhängigkeit von externen Studios, da im Inneren des Komplexes von Motion-Capture-Technik über hochgezüchtete SGI's bis hin zu eigenen Grafik- und Tonstudios alles vorhanden ist - eine HighTech-Spielefabrik eben.

Trotz des japanischen Release von Dino Crisis macht das Team noch keinen Urlaub, da im Anschluß sofort mit der Lokalisierung der US Version begonnen wurde.

Danach warten dann die europäischen Umsetzungen. Wie man später auch dem Interview mit Mikami san entnehmen kann, wurde die „westliche“ Version von Dino Crisis etwas actionlastiger gestaltet, was noch mit zusätzlichem Programmieraufwand verbunden ist. Die Mentalität der Japaner ist bei der Arbeit zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber eigentlich nur zu bewundern. Im Grunde wird sechs Tage lang gearbeitet, gefeiert wird unter der Woche und am siebten Tag durchgeschlafen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.

In der „Electric Town“ Akihabara wurde Dino Crisis sehnsüchtig erwartet.

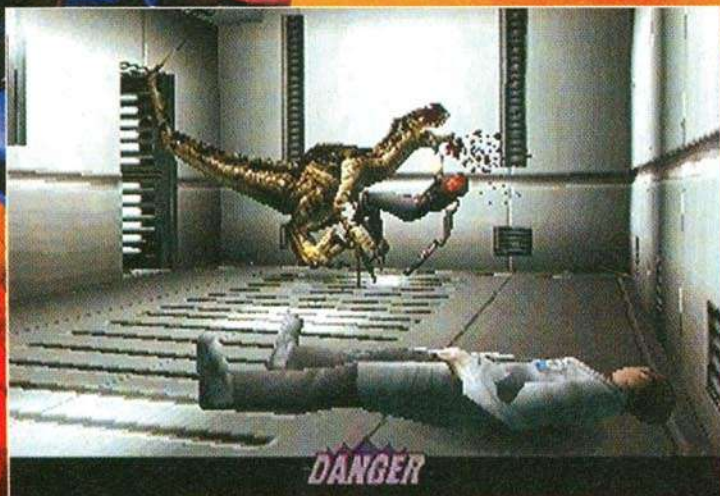




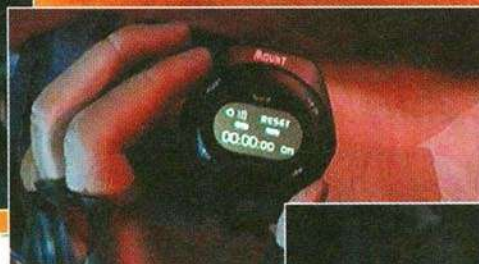
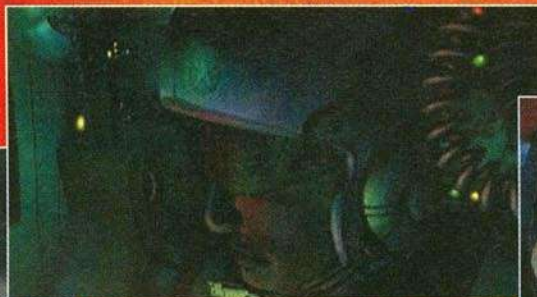
DINO CRISIS

Resident Evil mit Dinosaurier. Ein Gedanke, der einem oberflächlichen Betrachter als erstes in den Kopf schießt. In gewisser Hinsicht auch nicht zu unrecht, orientiert sich doch das allgemeine Gameplay stark an dem Bestseller aus dem eigenen Haus. Capcom ging jedoch noch einen Schritt weiter und verband Bewährtes mit einem komplett überarbeiteten Look sowie mit einer ganzen Wagenladung neuer Innovationen. Shinji Mikami, der bereits die beliebten Zombie-Adventures ins Leben gerufen hat, bläst erneut zur Attacke auf das Nervenkostüm der PlayStation Spieler.

Im Mittelpunkt der Geschichte steht ein 29-jähriger Wissenschaftler namens Dr. Kirk, der sich besonders für die Forschung nach alternativen Energiequellen engagierte, aber leider vor drei Jahren bei einem Experiment ums Leben kam. Obwohl sein Ziel nach einer „sauberen Energie“ mehr als erstrebenswert war, fand er seitens der Regierung nach einiger Zeit keine finanzielle Unterstützung mehr. Daraufhin zog er sich auf die tropische Insel Ibis Island



Wertvolle Zahlenkombinationen erhält man nur durch emsiges Recherchieren von Dokumenten.

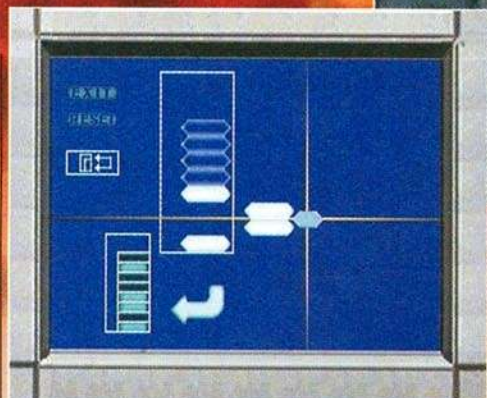


Es gibt zwar kein riesiges Waffenarsenal, jedoch jede Menge unterschiedliche Munition.

zurück, um dort seine Forschungen weiterzuführen, damit die Menschheit schon bald in den Genuß der „dritten Energie“ käme. In den letzten Zügen des finalen Experiments geschah das Unfaßbare. Eine Explosion vernichtete weite Teile des Laborkomplexes und nahm Dr. Kirk das Leben. So hieß es jedenfalls bis jetzt; denn ein Agent, der unter dem Decknamen Tom fungiert, schlich sich in der Tarnung eines Wissenschaftlers unter die Gruppe der Energie-Pioniere, um die Regierung über die Fortschritte des Prozesses zu unterrichten.

Rund drei Jahre nach getaner Spionagearbeit bemerkt Tom eine Person in den verschlungenen Gängen des Labors - Es ist Dr. Kirk. Kurz nach dieser Nachricht wird eine Spezialeinheit in das Gebiet geflogen, damit das verlorengegangene Genie zur Rede gestellt werden kann. An Bord des Hubschraubers befinden sich Gale, Rick, Regina und Cooper, die per Fallschirm auf der Insel landen und sofort mit dem Infiltrieren beginnen. Nur der arme Cooper kommt viel zu weit vom Zielpunkt, mitten im dichten Dschungel auf. Verdutzt erkundet er die Landschaft und fragt sich wo die plötzliche Stille herkommt, die allerdings schon bald von erdbebengleichen Erschütterungen des Bodens unterbrochen wird...

Der Rest der Spezialeinheit findet, zu seiner Überraschung, einen völlig menschenleeren Laborkomplex vor. Nach einiger Zeit stößt der Trupp jedoch auf vereinzelte, völlig verstümmelte Körper, die von einer grauenhaften Tat zeugen. Schon bald wird den dreien klar, daß Ibis Island alles andere als ein tropisches Paradies ist; denn bereits nach wenigen Minuten werden sie zur markierten Beute prähistorischer Jäger. Aller Gefahr zum Trotz beschließt der



Innovative Rätsel sorgen für anhaltenden Spielspaß.



Reginas Gesundheitsstatus läßt sich an ihrer Körperhaltung ablesen.

energische Kommandant Gale, den noch die Gegend nach dem verschollenen Professor abzusuchen und das gesteckte Missionsziel zu erfüllen.

Der Spieler übernimmt hierbei die Rolle von Regina, deren reizvolle Ausstrahlung nur noch von den wilden roten Haaren übertroffen wird. Von dem zahmen Aussehen sollte man sich allerdings nicht täuschen lassen - Regina ist ein knallharter Soldat. Zu Beginn nur mit einer Pistole ausgerüstet, versucht man zunächst die Stromversorgung wiederherzustellen. Die Steuerung funktioniert im Prinzip à la Resident Evil, d.h. man bewegt die

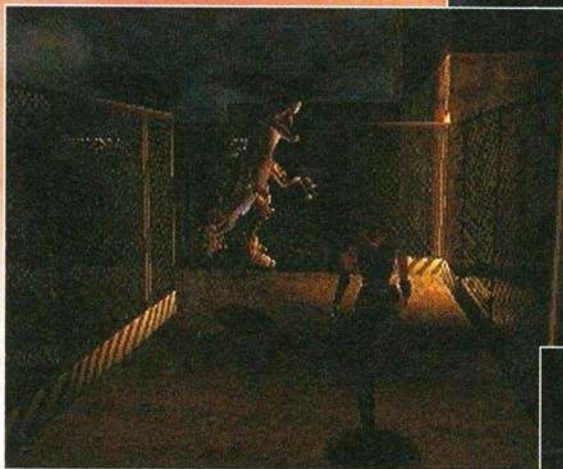
Spielfigur per Steuerkreuz und verfügt über ein Inventory, in dem verschiedene Gegenstände aufbewahrt werden. Für Dino Crisis ließ man sich jedoch noch etwas mehr einfallen und polierte beide Komponenten deutlich auf. Regina vollführt jetzt per Druck auf den R2-Taster eine prompte 180° Drehung, die besonders bei gefährlichen Verfolgungsjagden notwendig ist, aber auch im allgemeinen den Spielablauf komfortabler gestaltet. R1 nimmt die aktivierte Waffe in den Anschlag, welche mit dem Quadrat-Button abgefeuert wird. Bei gehaltenem X-Button legt die Lady eine flottere Gangart ein und die Kreis-Taste dient zum Aktivieren und Bestätigen aller Mechanismen. Das großzügige Inventory taucht nach dem Betätigen des Dreiecks auf. Vorbei sind die Zeiten, in denen die Anzahl der mitgeführten Gegenstände auf acht oder sechs beschränkt war. Über 20 Items kann der eigene Charakter mit sich führen, die mittels praktischer Menüs verwaltet werden. Hier werden Objekte mit anderen kombiniert oder einfach nach etwaigen Hinweisen abgesucht. Wem der Platz dennoch nicht reichen sollte, kann ähnlich den Truhen der Zombie-Vorlage bestimmte Gegenstände in Wandkästen ablegen und an anderer Stelle wieder aufnehmen. Ein neues Feature hierbei sind die unterschiedlichen Farbcodierungen der Kästen; denn nur was in einem roten Behälter zurückgelassen wurde, kann auch in einem solchen aufgenommen werden. Außerdem findet man in ihnen eine Art Notration in Form diverser Medikits oder Munition vor. In diesem Zusammenhang sollte man auch erwähnen, daß Regina über keine eindeutige Gesundheitsanzeige verfügt. Der Spieler muß rein aus der Gestik (z.B. Humpeln) erkennen, wenn die Heldin einen Energieschub benötigt. Regina zieht nach harten Fights sogar eine Blutspur über den Boden.



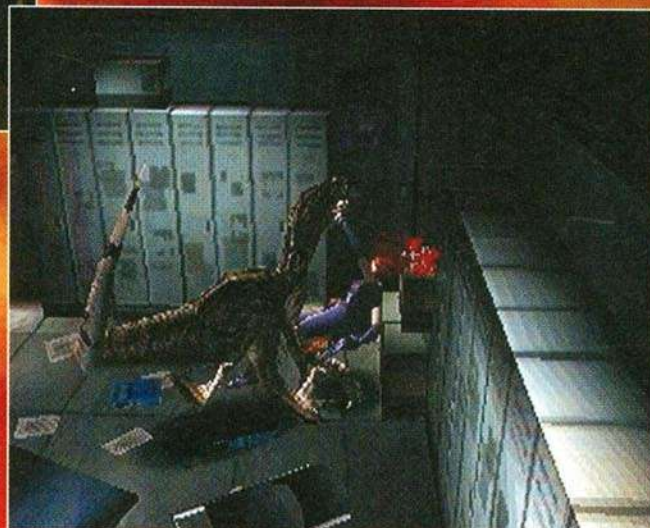
Wird man von einem Raptor gehetzt.....



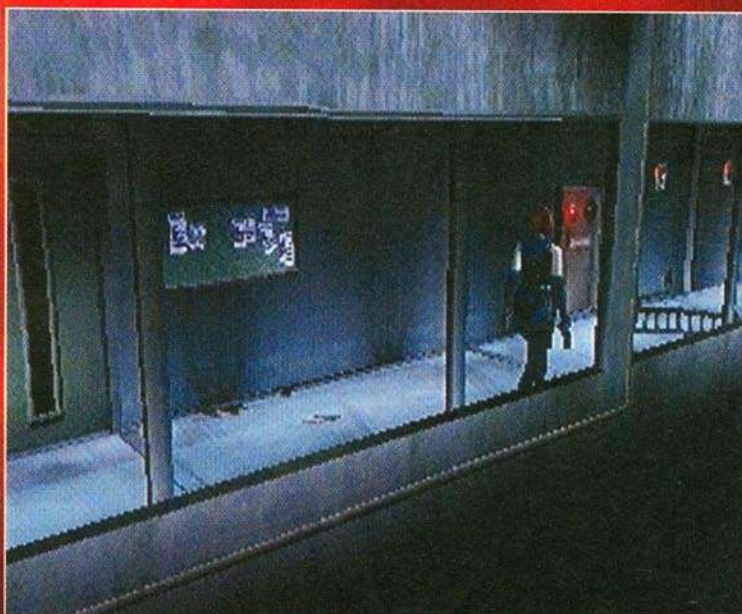
.....kann man diesem mit Hilfe einer Lasersperre schnell Einhalt gebieten.



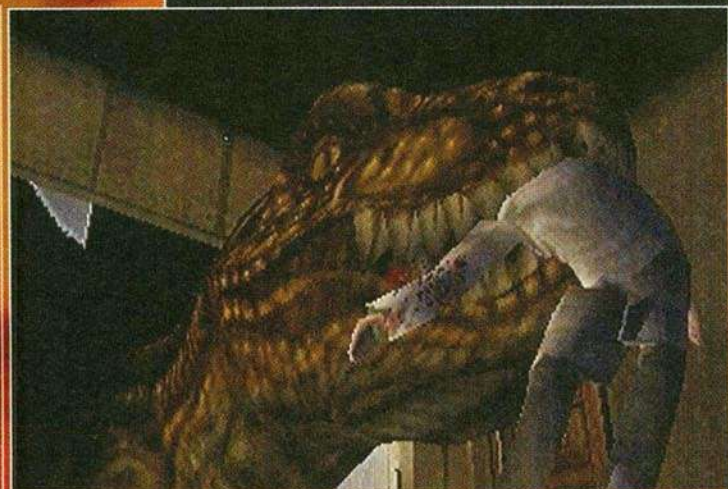
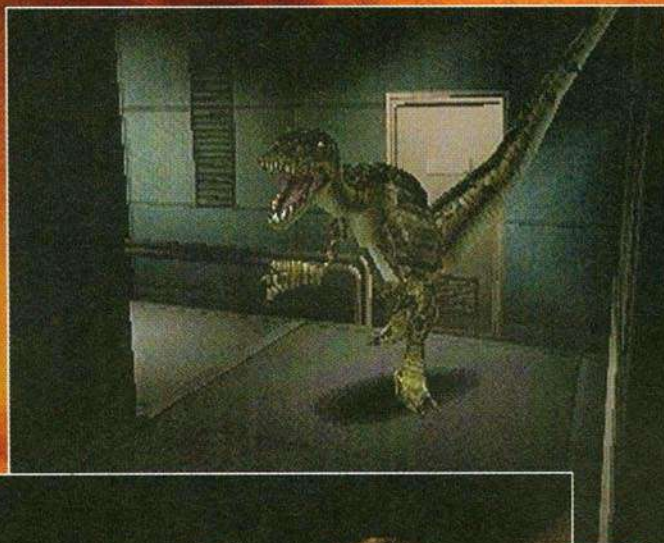
Raptor-Wrestling.



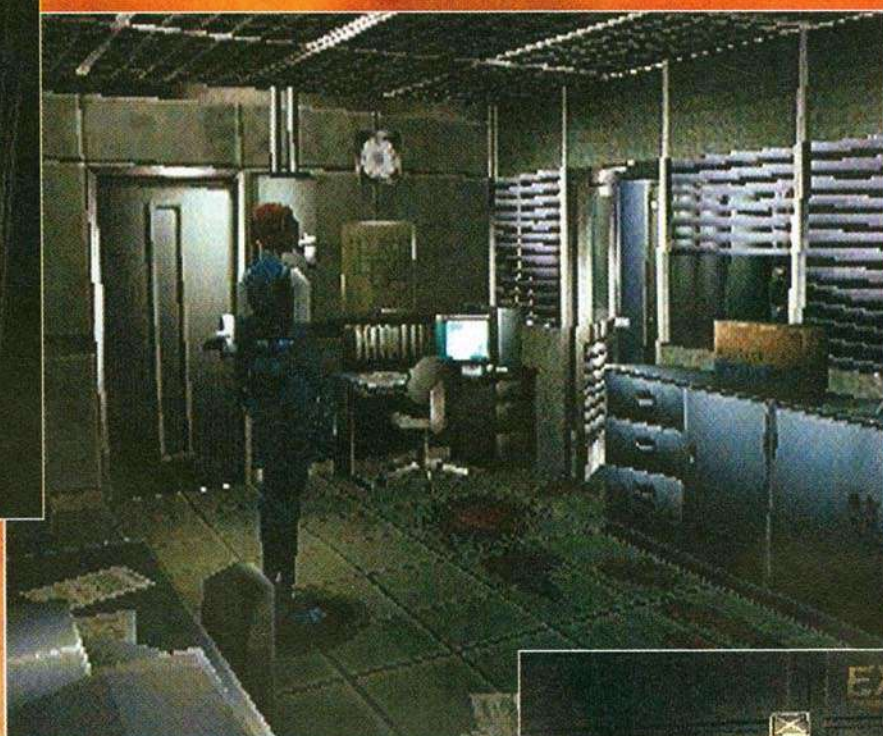
Dual-Shock Effekte unterstreichen das Geschehen.



Spannung pur: Man fühlt sich regelrecht von draußen beobachtet.



Die Natur kennt kein Erbarmen.



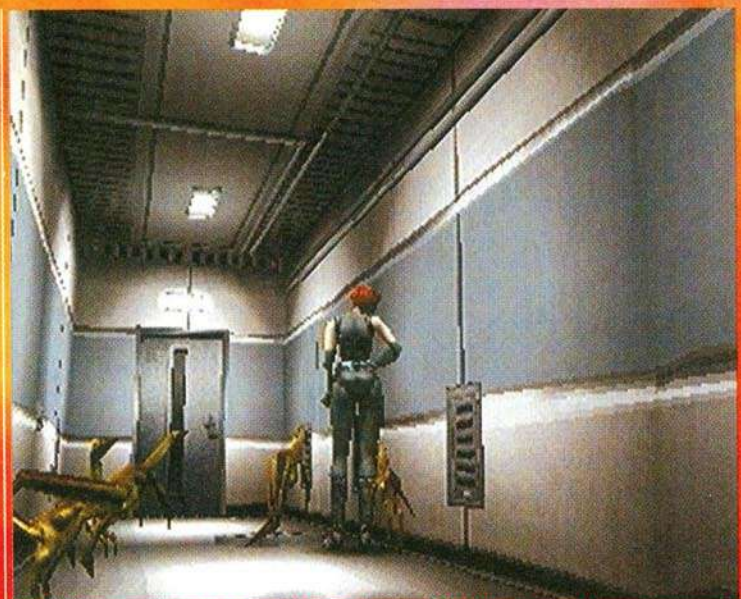
Die 3D-Umgebung hat beinahe Renderqualität.



Die Charaktere sind um einiges detaillierter gestaltet, als in Resident Evil.



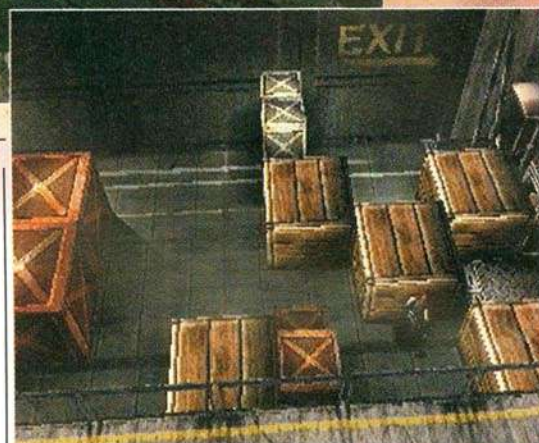
Trotz der 3D-Engine verzichtete man nicht auf vielerlei Effekthaschereien.



Die Baby-Dinos sind allein ungefährlich - im Rudel allerdings sehr nervig.

Im Laufe des Spiels findet unsere Söldnerin allerlei Tinkturen und andere Flüssigkeiten, die unter der Mix-Option je nach Grad der Dosierung zu tödlichen Giftpfeilen gebraut werden können oder nur der Betäubung dienen. Des weiteren findet sich noch eine Kartenfunktion in den Menüs, die jedes neu erkundete Gebiet automatisch mitzeichnet bzw. komplett anzeigt, falls man einen Übersichtsplan gefunden hat.

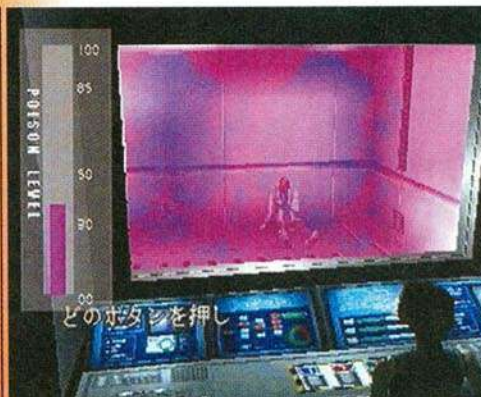
Brandneu ist die gesamte Optik des neuen „Survival-Horror“-Games. Statt alle Hintergründe als vorgefertigtes Renderbild darzustellen, entschloß man sich, eine komplette 3D-Umgebung zu schaffen, die sich in ihrer optischen Gestaltung keineswegs verstecken muß. In akribischer Kleinarbeit wurde eine authentische Polygonwelt aufgebaut, die selbst mit kleinen Feinheiten, wie beispielsweise vom Licht angelockte Fliegen, die hektisch um eine Glühbirne schwirren, aufwarten kann. Mit Hilfe dieser Technik ist es nun ebenfalls möglich, die Kameraeinstellungen sehr viel dramatischer darzustellen. In vielen Szenen verfolgt das Blickfeld des Spielers den eigenen Charakter aus spannenden Perspektiven, die eine geradezu panische Atmosphäre verursachen. Obgleich mittels der 3D-Engine jetzt ein frei drehbares Szenario kreiert wurde, setzen ca. 60 % der Einstellungen immer noch auf die bewährte Resident Evil Optik, um auf diese Weise eine bessere Atmosphäre zu erzeugen.



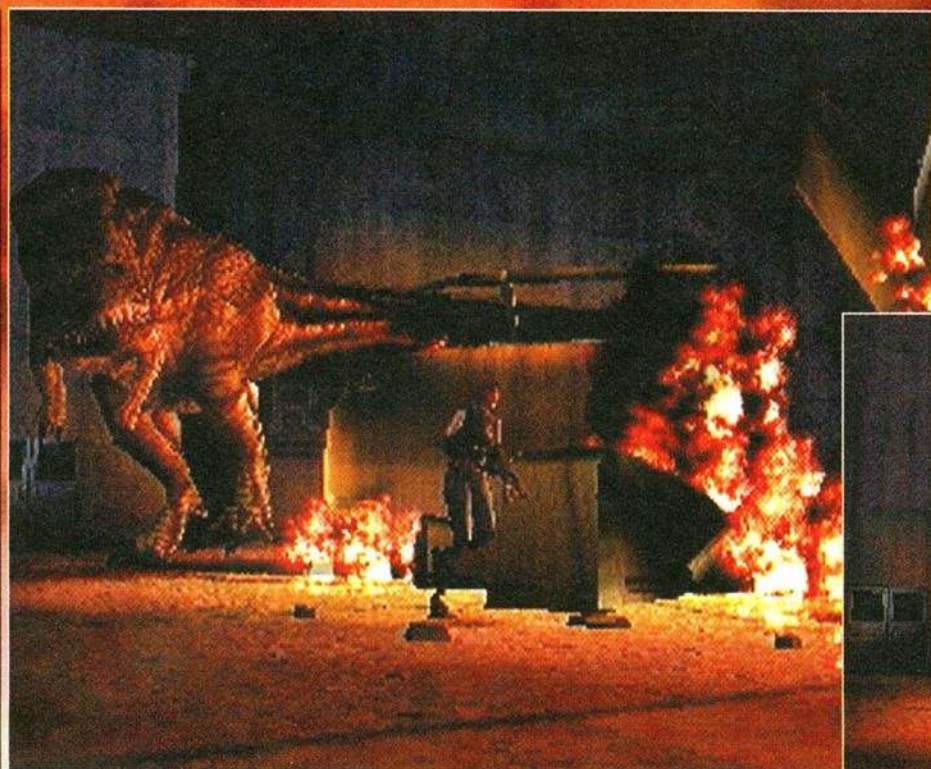
Sokoban im Lagerhaus: Regina muß sich einen Weg freischieben.

In Anbetracht des Detailreichtums mancher Räume kann man nur noch staunen. Ohne Zucken, Blitzer oder sonstige technische Schwierigkeiten stellt die Grafikeinheit mühelos verschiedenste Architekturen dar. Ein besonderes Augenmerk gilt ebenso den Polygonmodellen aller menschlicher Beteiligten. Dank geschickt gezeichneter Texturen und höheren Polygonzahlen sehen die Figuren um einiges plastischer aus als ihre Zombiejäger-Pendants. Selbst die Gesichtskonturen sind deutlich zu erkennen.

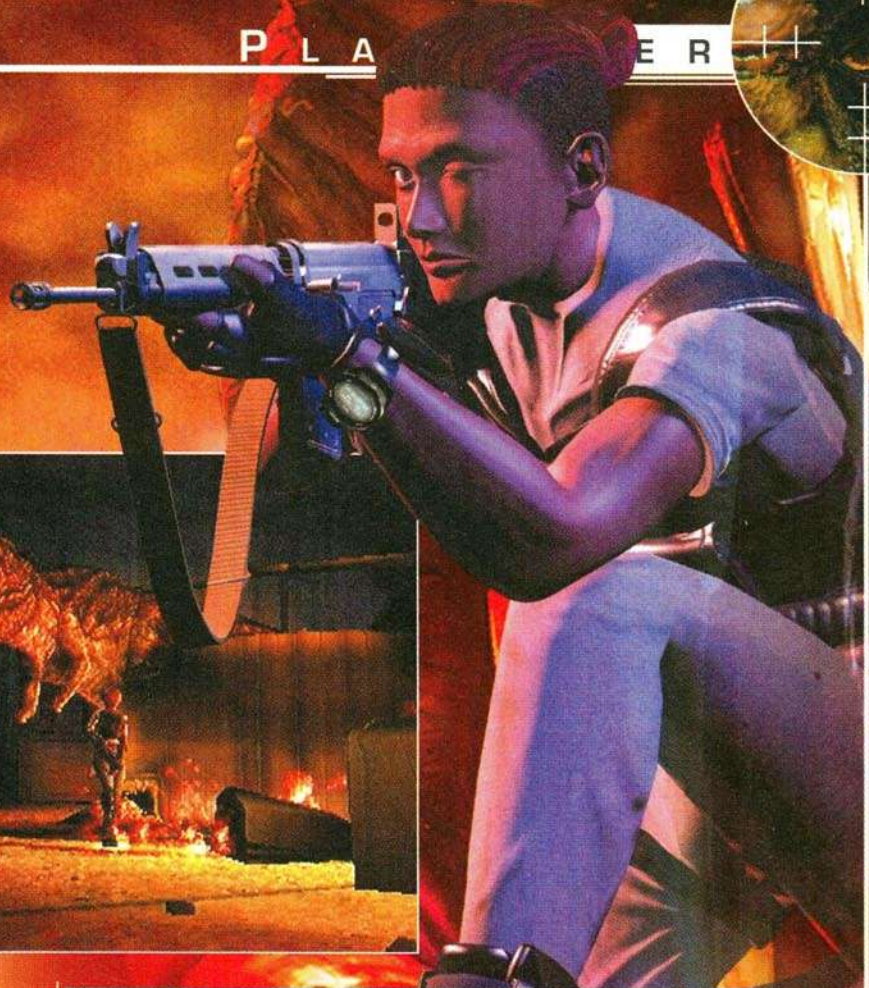
Mit permanenter Angst im Rücken versucht man nun also, den vermißten Dr. Kirk zu lokalisieren, falls er nicht schon lange tot ist, um im Anschluß irgendwie wieder diese Insel verlassen zu können. Eine Mission, die sich nach einiger Zeit schon fast als unmöglich erweist; denn die Gefahr lauert hinter jeder Ecke. Bereits aus einiger Entfernung hört man das teuflische Gluckern der Raptoren, die den Hauptanteil der eigentlichen Gegner ausmachen. Spätestens nach der ersten Stunde wünscht man sich geradezu die debil umherwandelnden Toten aus Raccoon City als Ziel; denn die gefährlichen Dinos wurden mit einer erstaunlichen künstlichen Intelligenz ausgestattet. Hat man beispielsweise den heißen Atem eines Verfolgers im Rücken und kann sich gerade noch zur nächsten Tür retten, sollte Regina keinesfalls zu früh verschlafen, da die Killer-Raptoren auch vor diesem Hindernis nicht halt machen. Mühelos brechen sie durch Türen und kesseln ihre Beute in einem engen Zimmer ein. Manchmal sogar zu zweit. Die darauffolgende Konfrontation ist alles andere als spaßig.



Regina muß die richtige Gasmischung finden, um dem Wissenschaftler das Leben zu retten.



Man erkennt hier besonders die schönen Lichteffekte.



Kampfsituationen entwickeln sich zu nervenaufreibenden Gefechten bis zum Tod, denn die gerissenen Biester wissen nicht nur mit ihrem Maul umzugehen. Regina wird angesprungen, umgerannt, mit dem Schwanz geschlagen oder einfach in den Arm gebissen. Bei sehr harschen Attacken kann es sogar passieren, daß unsere Heldin ihre Waffe aus den Händen geschlagen bekommt. Dann heißt es, schnell handeln und das begehrte Schießseisen wieder einsammeln, bevor die gnadenlosen Jäger erneut angreifen. Munition für die unterschiedlichen Waffentypen, die von einer Pistole über eine Schrotflinte oder einen Granatwerfer reichen, ist zwar reichlich vorhanden, aber niemals genug, um auch wirklich allen Reptilien den Garaus zu machen. Deshalb sind sehr viel Taktik und Schnelligkeit gefragt. Innerhalb der Gänge findet man beispielsweise Lasersperren, die sich per Knopfdruck aktivieren lassen. Heißer Dampf, der aus manchen Lüftungsschächten tritt, vertreibt sie ebenfalls. Es entwickelt sich mit der Zeit eine Art strategisches Katz- und Maus-Spiel, das man jedoch auf keinen Fall verlieren sollte.

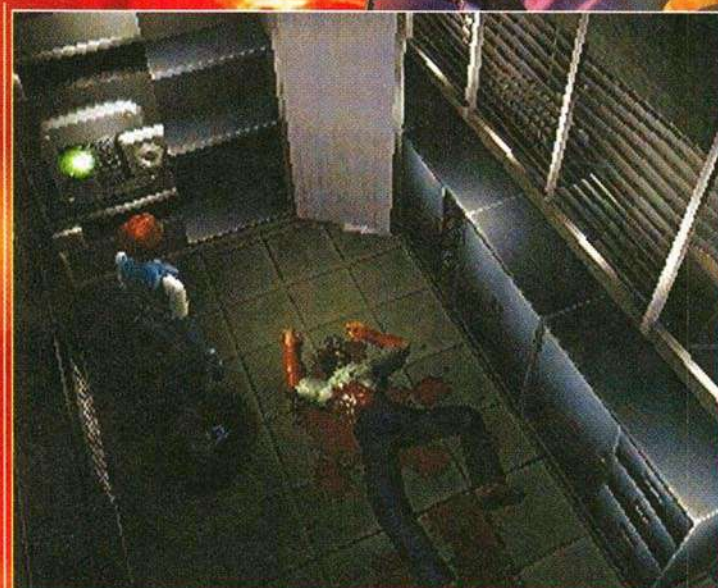
Natürlich treibt sich noch allerlei anderes Getier in Capcoms Jurassic Park herum. Flugsaurier greifen Regina abrupt von oben an oder schleppen sie gar hoch in die Luft. Diese Szenen laufen meist interaktiv ab und sind mit

einem „Danger“-Zeichen markiert. In solchen Situationen gilt es dann sehr schnell das Steuerkreuz hektisch nach links und rechts zu bewegen und auf die Buttons zu hämmern, bevor man zu viel Schaden davonträgt. Alle Saurier sind erstaunlich gut animiert und überzeugend in Szene gesetzt. Selten konnte man eine solche Perfektion in einem Polygonmodell erkennen. Besonders der T-Rex mit seinen atemberaubenden Auftritten läßt einem förmlich das Blut in den Adern gefrieren.

Man merkt dem Titel einfach ganz klar seinen Designer und Produzenten an. Mikami setzt zwar auf dieselben Elemente wie in seinen Horror-Adventures, führt seine Ideen jedoch konsequent fort und präsentiert uns ein Resident Evil der neuen Generation. Besonders die Gliederung der Story gefällt, da der Protagonist an einigen Stellen selbst gefragt ist, welche Art der Taktik er verfolgen möchte. Hört Regina nun auf Gale und setzt die Suche nach Kirk fort oder verfolgt man mit Rick ein Notsignal von außerhalb des Gebäudes usw.

Erfrischend neu präsentieren sich die zahlreichen Puzzles und Rätsel, die sich bei weitem nicht auf simples „Bringe Schlüssel von A nach B“ beschränken. Kleine Denksportaufgaben und eine Portion Logik sind gefragt, wenn man die vielschichtigen Aufgaben bewältigen will, die wohl Dino Crisis in Kombination mit der neuen 3D-Engine am meisten von Resident Evil unterscheiden. Es wirkt einfach deutlich adventu-relastiger.

Die Lokalisierung von Dino Crisis ist bereits in vollem Gange und wenn alles gut geht, können wir im Oktober mit dem Angriff der bissigen Monster rechnen. Sehr witzig war eine Bemerkung von Reginas Teamkamerad Rick: „Ich komme mir vor, wie in diesem einen Film...“. Tja, so ganz kann man die Existenz dieser brillanten Vorlage eben nicht leugnen.



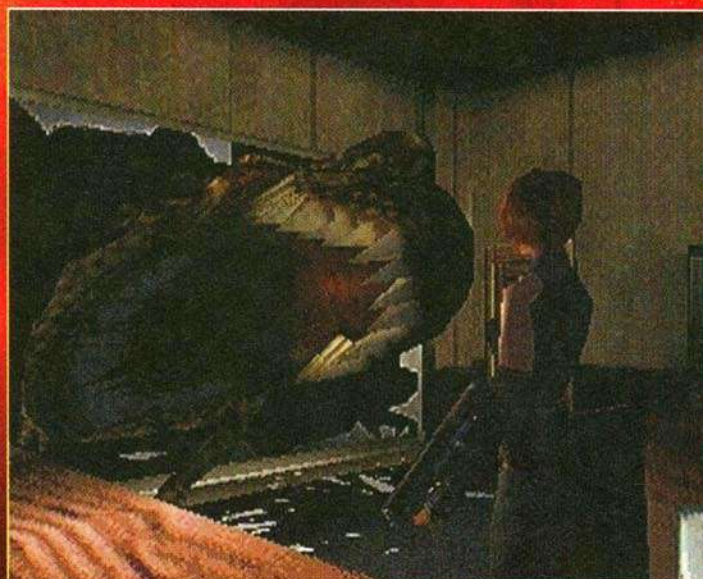
Nein, dieser Tote bleibt ausnahmsweise liegen und will auch nicht Reginas Gehirn essen.



Die Rätsel an den Code-Schlössern sind sehr einfach zu lösen.



Die intelligente Kameraführung sorgt stets für den optimalen Blickwinkel.



Trotz seines großen Erfolges wirkte der sympathische Shinji Mikami keineswegs abgehoben oder arrogant, sondern stand uns in einem lockeren Gespräch Rede und Antwort.

Was war Ihr erster Job in der Spieleindustrie?

Ich kam 1990 als Spieldesigner zu Capcom. Seit den letzten drei Jahren bin ich als Produzent tätig. Meine ersten Spiele waren das Super Nintendo Aladdin, Goof Troop und danach schließlich die Resident Evil Serie.

Speziell in Deutschland gibt es fast keine manifestierten Industriezweige, in denen man als Videospieldesigner ausgebildet werden könnte. Wie ist die Situation in Japan?

Es ist mittlerweile sehr schwer geworden, bei den großen Herstellern unterzukommen, da sehr viel Grundwissen und Erfahrung verlangt werden. Anfang der Neunziger leckte man sich alle Finger nach Leuten, die wenigstens schon einmal einen Hauch Ahnung von Videospielen mitbrachten. Es zählten Enthusiasmus und Forscherdrang.

Wie kam es zur Idee von Dino Crisis?

Ein Mitarbeiter von Capcom hatte die Idee zu einem Szenario einer einsamen Insel, auf der man gestrandet ist. Viele Schlangen und Gorillas sollten den Helden die Flucht von der Insel erschweren. Dann kam man von Gorillas und anderen gewöhnlichen Raubtieren ab und ersetzte diese durch Dinosaurier. Auf dieser Basis kreierte man dann die Storyline.

Wird das Spiel genauso blutig wie Resident Evil werden?

Nicht ganz so thrashig, sondern sehr viel realistischer und panischer. Der Spieler wird eher durch das überraschende Auftauchen neuer Reptilien, als durch das Schlurfen umherwandernder Zombies geschockt.

Wie lange habt Ihr an diesem Spiel gearbeitet?

2 Jahre und sieben Monate. Insgesamt arbeiteten 35 Leute an diesem Projekt.

In welchen Umgebungen werden sich die Spieler wiederfinden?

Ich möchte natürlich nicht so viel vorwegnehmen. Es beginnt jedoch in einer Art militärischem Labor.

Aus wievielen Polygonen setzt sich der T-Rex zusammen?

Das Ungetüm setzt sich aus über 500 Polygonen zusammen. Wir benutzten außerdem zwei volle Pages an Texturen.

Bewegen sich die Modelle nach ihren Originalvorbildern?

Wir wußten natürlich nicht wie schnell oder welche Bewegungen diese Tiere ausführten, so daß man kaum von „originalgetreu“ sprechen kann. Allein unsere Phantasie und viele Stunden vor dem Fernseher erweckten die Dinos zum Leben.

Wie kam die AI der Biester zustande?

Es gestaltete sich äußerst schwierig, eine zufriedenstellende künstliche Intelligenz zu entwickeln. Mr. Ochiro

nahm sich im besonderen der Raptoren an. In monatelanger Arbeit studierte er hunderte von Raubtierfilmen oder anderen themenverwandten Sendungen. Auf dieser Basis programmierte er einen sehenswerten virtuellen Killerinstinkt.

Können die Dinosaurier das eigene Blut sehen oder riechen?

Unglücklicherweise nicht. Wir versuchten uns zwar an dieser Komponente, hätten aber Unmengen an wertvollen Ressourcen benötigt, um diese Ideen zu realisieren.

Können wir irgendwelche neuen oder besonderen technischen Highlights in Dino Crisis bewundern?

Wir sind besonders stolz auf die Gelenke (Joints) der unterschiedlichen Saurier. Es kostete sehr viel Zeit, die Polygone so zu optimieren, daß so gut wie keine Grafikfehler, sprich Überlap-

der Lage sind, dynamische Einstellungen zu gestalten, wie man sie aus dem Kino kennt.

Wird es Unterschiede zu der europäischen und amerikanischen Version geben?

Wir werden noch mehr Dinosaurier und Munition im Spiel plazieren und den Schwierigkeitsgrad ein wenig anheben.

Gibt es einen besonderen Grund dafür?

Im amerikanischen und europäischen Beta-Test verlangte man explizit nach mehr Kämpfen mit den Sauriern. Der westli-

Wir müssen lernen, interessantere Spiele zu kreieren, die vor allem von ihrem Gameplay leben - nicht von der Optik.

pen oder Ausblendungen, zu sehen waren. Die Verbindungen sind sehr sauber, und der Zuschauer wird der Eindruck einer echten Haut vermittelt.

Wieviele Waffen finden wir im Spiel?

In der Hauptsache drei unterschiedliche Arten. Handwaffen, Granaten und Gewehre, die allesamt mit vielen Upgrades und unterschiedlicher Munition versehen werden können.

Dino Crisis hat ein ähnliches Ambiente wie Resident Evil. Wird es Verbindungen zwischen den beiden Geschichten geben?

Die Geschichten sind komplett eigenständig. Wir haben neue Charaktere, die zwar auch einer Spezialeinheit angehören, aber in ihrer Rolle viel ausgeprägter sind. Die Puzzles und Rätsel sind sehr viel anspruchsvoller und vielschichtiger geworden. Es ist hier nicht so einfach wie in Resident Evil, einen bestimmten Gegenstand an einer Stelle zu verwenden. In Dino Crisis muß man genau überlegen, was man sucht und wie man es benutzt.

Welche Faktoren kreierte diese panische Atmosphäre?

Anstatt wie in Resident Evil langsame Themen zu verwenden, setzten wir hier auf schnelle treibende Rhythmen, die das hektische Geschehen untermalen. Hinzu kommen die verbesserten Kameraeinstellungen, da wir nun dank des 3D-Environments in

che Geschmack tendiert einfach mehr in diese Richtung, weshalb wir Dino Crisis jedoch nicht in eine Ballerorgie verwandeln werden. Wir sprechen hier über feine Nuancen.

Finden sich neben der brandneuen 3D-Engine noch mehr Verbesserungen im Spiel - verglichen mit Resident Evil?

Der Spieler hat eine Vielzahl an Gegenständen, die nun flexibler miteinander kombiniert werden können. So kann man sich Super-Munition oder starke Gesundheitspillen selbst zusammenbauen. Außerdem sind die Charaktere plastischer modelliert worden. Man kann das besonders im Gesicht erkennen.

Habt Ihr bei den Animationen mit Motion-Capturing gearbeitet?

Nur in den FMV-Sequenzen - alles andere wurde von Hand animiert.





Ist die 3D-Engine von Grund auf neu, oder konnte man Teile des Resident Evil Codes verwenden?

Der Code ist komplett neu. Wir benötigten eineinhalb Jahre nur für die Entwicklung der Engine. Es können nun weitaus detailliertere Modelle dargestellt werden als es in Resident Evil der Fall war - und das in einer echten 3D Umgebung!

Haben Sie jemals daran gedacht, diese Technik für kommende Resident Evil Sequels einzusetzen?

Dieser Code wurde speziell für Dino Crisis entwickelt. Ich möchte in einem Sequel möglichst viele Neuerungen einbringen, ohne das gesamte Konzept umzukippen. Deshalb kreiere ich lieber einen Titel total von Neuem, bevor ich das Publikum mit einer völlig anderen Art Spiel konfrontiere. Und da die Frage wahrscheinlich eine Anspielung auf die neue PlayStation-Technologie sein soll, müßten wir auf einer frischen Plattform sowieso von vorn beginnen.

Sind die Entwickler von Dino Crisis bereits an Resident Evil beteiligt gewesen?

Nein. Es sind zwei komplett unterschiedliche Teams gewesen. Man tauscht sich zwar in der einen oder anderen Sache aus, arbeitet jedoch im Grunde völlig getrennt.

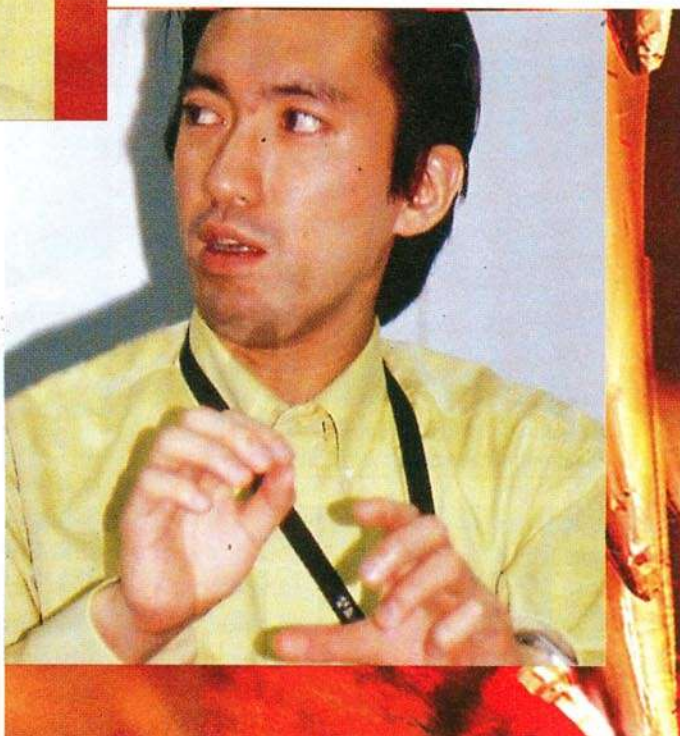
Spielte Steven Spielbergs Jurrassic Park eine große Rolle für die Entwicklung des Spiels?

Es ist im Grunde genommen schon sehr gewagt, ein Dinosaurier-Spiel auf den Markt zu bringen, das sich zwar von dem eigentlichen Film distanzieren will, jedoch durch den großen Erfolg des Blockbusters unweigerlich in den

Medienstrom gezogen wird. Natürlich bauten wir einige Szenarios auf den großartigen Schockszenen des Films auf, sind aber insgesamt sehr weit von einer Filmadaption entfernt. Wir versuchten vor allem, diese gnadenlose Stimmung von Jäger und Gejagtem einzufangen. Raptoren machen keine Gefangene und mit einem T-Rex läßt sich nicht verhandeln.

Wer sind nun die besseren Schauspieler? Zombies oder Saurier?

(lacht) Eigentlich bevorzuge ich meine süßen Raptoren. Als Spiel gefällt mir immer noch das Ur-Resident Evil am Besten. Verglichen mit dem Zombie Sequel schneidet allerdings Dino Crisis für mich wesentlich besser ab. Im ersten Resident Evil hatte ich einfach mehr Möglichkeiten, meine Ideen zu verwirklichen. Das Sequel stellt für mich eher ein Add-On dar, da ich durch den



Vorgänger an bestimmte Richtlinien gefesselt war.

Gibt es ähnlich viele Bonus-Items und Storylines in Dino Crisis?

Es wird einiges zu entdecken geben, das ich aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten will. Wir haben beispielsweise drei unterschiedliche Outfits versteckt. Der Spielablauf unterscheidet sich eben deutlich von Resident Evil, da es im Spiel auch viele Nebenhandlungen geben wird, bei denen der Spieler selbst entscheiden muß, welche Taktik er nun verfolgen will.

Existiert in ihren Gedanken so etwas wie das ultimative Spiel, das sie nie designen konnten, weil die Technologie dafür fehlte?

Ich wollte schon immer ein Spiel kreieren, bei dem der Spieler in die Rolle eines echten Action-Heroes Marke Bruce Willis oder Wesley Snipes schlüpft. Haarsträubende Stunts, kombiniert mit einer anspruchsvollen Geschichte. Besonders Stirb langsam oder auch Demolition Man haben es mir schwer angetan. Es wird wirklich Zeit, diese besondere Art der Action interak-

tiv zu gestalten.

Wird als logische Konsequenz die PlayStation 2 dieses Potential mitbringen?

Viel mehr als grafische Spielereien gab es bis jetzt noch nicht zu sehen. Natürlich sieht jetzt alles besser aus, aber meiner Meinung nach ist es zu früh, diese Maschine auf den Markt zu bringen. Wir müssen lernen, interessantere Spiele zu kreieren, die vor allem von ihrem Gameplay leben - nicht von der Optik. Ich spiele immer noch mit Begeisterung Zelda oder Mario Bros. auf dem Super Nintendo, was wohl der eindeutige Beweis ist, daß sich ein Spiel nie an der Technik messen lassen sollte, wie man auch ein Buch nicht nach seinem Umschlag bewertet.

Welche Art von Kinofilmen gefallen Ihnen am besten?

Ich mag keine japanischen Filme sondern bin ein großer Fan von großem amerikanischen Action-Kino. Hiervon hole ich mir die meisten Inspirationen. Besonders Streifen, die ich in meiner Kindheit gesehen habe, wie Alien, Der weiße Hai oder Star Wars haben mich sehr geprägt.

Was spielt sich in Ihrem Kopf ab, wenn sie ein neues Spiel kreieren? Wo fängt man da überhaupt an?

Zuerst formt sich eine ganze Welt in meinen Gedanken mit vielen Orten und Szenarien, die auf den speziellen Typ Spiel passen könnten. Als nächstes werde ich versuchen die Art von Umgebungen auszusortieren, welche den Spieler am wenigsten ansprechen. Ich lege viel Wert auf eine authentische Kulisse.

Gibt es denn nur Resident Evil-Style Spiele in Ihrer Schublade oder arbeiten sie vielleicht schon an einem völlig anderen Konzept?

Ich würde gerne viele neue Dinge ausprobieren, wenn man mir erlaubt die Resident Evil Serie abzuschließen.

Liegt das am Erfolg dieser Spiele? Wenn man das so betrachtet, sind sie praktisch ein Gefangener ihrer eigenen Idee.

Man könnte das durchaus so betrachten. Capcom möchte natürlich zu einem erfolgreichen Spiel das entsprechende Sequel sehen. Mir wird zwar nicht verboten, neue Spielideen zu präsentieren, doch fehlt mir einfach die Zeit dazu an ihnen zu arbeiten. Ich bin zur Zeit an vier Projekten gleichzeitig beschäftigt. Da bleibt keine Zeit für Träumereien.

Kürzlich wurden auf der E3 für fast alle gängigen Videospielsysteme ein Resident Evil angekündigt. Haben Sie keine Angst, daß durch diesen Massenhype das Spiel an Charakter verlieren wird?

Doch, und wie! Aber das liegt schließlich nicht in meinen Händen. Wenn ich es nicht mache wird es jemand anders in die Hände nehmen. Damit könnte ich einfach nicht leben. (lacht)

Vielen Dank für das Gespräch.



MISCHA STRECKER

Macross

Do You Remember Love

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	Bandai Visual/Big West
Entwickler	Emotion
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort - Japanimport



Das Macross-Universum erfreut sich schon seit einigen Jahren stetiger Beliebtheit und das nicht nur in Japan. Animefilme erfreuen bis heute die Fans der Serie, und auch auf den Konsolen hielten sie schon in allen möglichen Variationen Einzug.

Macross Do You Remember Love ist ein typischer Side Scrolling-Shooter. Man fliegt mit seinem Mecha von links nach rechts und ballert sich durch die in Scharen anfliegenden Feinde. Das dafür zur Verfügung stehende Waffenarsenal besteht aus zielsuchenden Raketen, einer Schnellfeuerkanone und Bomben, mit denen der Mecha je nach Mission ausgerüstet werden kann. Zusätzlich werdet Ihr in späteren Levels mit einem stärkeren Laser ausgestattet. Ab und zu versorgt Euch ein Transporter mit der nötigen Energie, um die vorangegangenen Schäden zu beheben, oder Kameraden kommen Euch mal eben zu Hilfe, falls Ihr zu sehr in Bedrängnis geraten solltet. Ansonsten laufen die Level immer nach Schema F ab. Man fliegt bis zum Endgegner und bläst ihm schließlich die Rübe weg.



Endbosse erfordern Shooter-üblich geballte Feuerkraft und schnelle Reflexe.



Es werde Licht. In brenzligen Situationen räumt man alle Feinde mittels einer Megabombe aus dem Weg.

Lediglich ein Level bildet in dieser Ballerorgie die große Ausnahme. Während der Flucht aus dem Knast muß man auf seine Waffen verzichten und versuchen, das Ende zu erreichen, indem man den Feinden und Asteroiden ausweicht.

Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad nicht gerade hoch angesetzt. Auf Normal eingestellt läßt sich das Spiel innerhalb von zwei Stunden relativ problemlos durchzocken. Die Speichermöglichkeit am Ende jedes der insgesamt 10 Level trägt Ihr Übriges dazu bei, daß sich die Härte in Grenzen hält.

Einfach atemberaubend sind die Animezwischensequenzen, die Aus-



Transporter werfen ein bis zwei Mal pro Level Kanister ab, die Eure Schäden beheben.

schnitte aus den gleichnamigen Film zeigen und quasi nur durch die Schießübungen im spielerischen Teil von Lunar: DYRL unterbrochen werden. Zur Geschichte läßt sich leider nichts Genaues sagen, obwohl sie, bedingt durch die FMVsequenzen, mit dem Film übereinstimmt. Sicher ist: man schlüpft in die Rolle eines heldenhaften Mechapiloten, der beim Angriff auf die Erde eine Sängerin rettet. Die beiden verlieben sich. Er setzt seinen Kampf fort, während sie auf der Kommandobrücke des Schlachtschiffes steht und den Truppen Mut zusingt. Und genau diese Popmusikeinlagen mit dem Bild der Sängerin im Hinterkopf lassen die Hintergrundmusik mancher Level ziemlich grotesk wirken. Aber sehr wahrscheinlich werden nur die Import Fans in den Genuß dieser Musik kommen, da ein PAL-Release eher unwahrscheinlich ist.



Viel Feind, viel Ehr'.





Macross VF-X 2

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	Bandai Visual/Big West
Entwickler	Emotion
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	Herbst - Japanimport

Ein weiterer Shooter, am ehesten vergleichbar mit Omega Boost, ist die Fortsetzung von Macross VF-X. Die Geschichte hat, wie schon beim Vorgänger, mit dem Serienvorbild wenig gemeinsam. Schnelle Action ist bei diesem Flugsimulationsshotter angesagt. Zur Auswahl stehen insgesamt 7 Mechas, um gegen die bösen Feinde anzutreten. Grafisch macht Macross VF-X 2 einen durchwachsenen Eindruck. Spektakuläre Lichteffekte und sehr viele Objekte wie Jäger, Raketen

und Partikel sehen auf den ersten Blick zwar gut aus, allerdings senken sie die Geschwindigkeit doch spürbar ab. Hinzu kommt ein recht grobklotziger Boden, der sich vor allem durch die fehlende Bewegung auszeichnet, so daß man sogar im Jägermodus das Gefühl hat, der Mecha hängt an unsichtbaren Fäden aufgehängt am Himmel. Ein weiteres Manko ist die sehr ungenaue und hektische Steuerung, die es fast unmöglich macht, einen der feindlichen Jäger ins Visier zu bekommen. Wirklich empfehlenswert ist das Game nur für Ballerfreaks, die sich jeden Shooter reinziehen wollen. Wobei auch hier die Chancen für einen Release in Deutschland eher unwahrscheinlich stehen.



Zwei Sekunden zielen und schwupps hat man ein Problem weniger.



Zwei „Fadenkreuze“ für die Bordkanone. Das rote gibt auch gleichzeitig die Vorhalte an.



Patlabor The Game

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	Bandai Visual/Big West
Entwickler	Emotion
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	Herbst - Japanimport

Die zweite Videospieleumsetzung einer Filmlicenz ist Patlabor - The Game. In einer möglichen Zukunft werden schwere körperliche Arbeiten von Robotern übernommen - den sogenannten Patlabors. Von einem verrückten Wissenschaftler umgebaut, entwickeln sie aber plötzlich eigene Intelligenz und beginnen mit einem Aufstand gegen ihre ehemaligen Besitzer. Dabei begnügen sie sich allerdings nicht mit gewalt-

losen Demonstrationen, sondern drehen völlig durch.

Eure Aufgabe als Spieler besteht nun darin, einen Mecha der Spezialeinheit gegen die Patlabors zu steuern und den Aufstand niederzuschlagen. Außerdem müßt Ihr den Wissenschaftler finden, der für die Umprogrammierung verantwortlich ist. Aus der 3rd Person-Perspektive steuert man den haushohen Kampfroborer durch Häuserschluchten und Werftanlagen. Eure Gegnerschar besteht aus den durchgeknallten Patlabors, die in allen möglichen Variationen vorkommen - von Maschinen gleichschweren Kalibers bis hin zu kleineren, nervenden „Mäusen“, die in Kamikazemanier gegen Eure Beine anrennen und



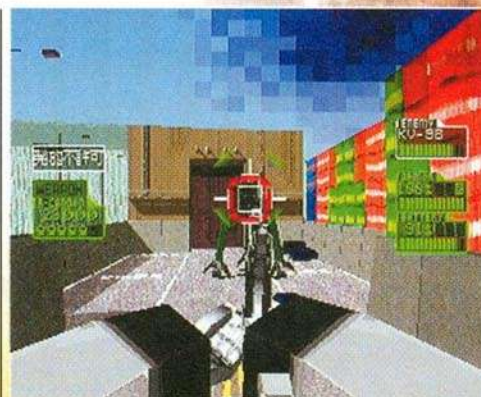
explodieren. Für Angriff und Verteidigung stehen Autokanonen, ein Sockelstab (selbstverständlich in Mechgröße) sowie Beine und Fäuste Eures Mechas zur Verfügung. Begleitet wird der Roboter von einer Kollegin im Polizeiauto, die sich dezent im Hintergrund hält. Ab und an erteilt sie über Funk Ratschläge für das weitere Vorgehen und warnt den Protagonisten, bevor es brenzlig wird.



Hier geht ein durchgeknallter Roboter ins Datennirwana ein.



Verborgene Schalter öffnen Türen. Dieses Gesetz gilt auch für Patlabor.



Natürlich gehört auch eine schwere Wumme zum Inventar Eures Mechas.



Rival Schools 2

TONI OPL

Genre	Beat'em Up
Spieler	1-6
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Capcom
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort – Japanimport



Die Legion der Helden ist zurück. Ein knappes halbes Jahr, nachdem Capcoms 3D-Prügler Rival Schools den Weg in die Regale deutscher Spielhändler gefunden hat, ist in japanischen Gefilden schon der Nachfolger erhältlich. Mit Rival Schools lieferten die Väter der Street Fighter-Serie einmal mehr den Beweis, daß sie durchaus auch auf dem Sektor der Polygon-Prügler vorne mitzumischen vermögen.

Auf den ersten Blick, spricht beim ersten Anzocken, drängt sich dem Spieler unweigerlich der Verdacht auf, daß sich in Rival Schools 2 so gut wie gar nichts verändert hat und auch nicht sonderlich viele neue Features integriert wurden. Auf Neuerungen stößt man erst, nachdem man sich durch die zahlreichen japanischen Menüs geklickt hat.

Genau wie die typisch japanische Intro-Musik wurde auch die gesamte Kämpferriege aus dem



Wer beim 100-Meter-Lauf die beiden erforderlichen Tasten nicht im korrekten Takt drückt, wird vom Gegner gnadenlos überholt.

ersten Teil unverändert übernommen. Shoma, der Baseballer, Kyoko, die Krankenschwester, der fußballspielende Roberto und all die anderen bekannten Charaktere prügeln sich in Capcoms Sequel wieder für die Ehre und den Ruhm der eigenen Schule. Doch ganz haben die Entwickler nicht auf Neuzugänge in der Kämpferschar verzichtet. Die junge Journalistin Ran und der durchtrainierte Rettungsschwimmer Nagare ergänzen das schlagkräftige Team. Während Nagare seinen Gegnern mit großen Schwimmflossen, die er an Händen und Füßen trägt, zusetzt, dezimiert Ran die feindlichen Energieleisten mit dem Blitzlicht ihres Fotoapparates. Das Schlagrepertoire der restlichen Fighter wurde größtenteils erweitert oder leicht modifiziert.

In puncto Spielmechanik ist jedoch alles beim Altbewährten geblieben. Je zwei Buttons stehen Euch für Punch und Kick zur Verfügung. Darüber hinaus habt Ihr die Möglichkeit, seitlich auszuweichen, den Gegner mit einem Wurf zu Boden zu schmettern oder mittels der beiden L-Tasten effektgeladene Special



Kontrolliert: Mit den Pfeilen unten rechts bestimmt Ihr Schußrichtung und -höhe.

Moves zu vollführen, die gefährlich an der Lebensenergie der Kontrahenten nagen. In den One Player- und Versus-Modi entscheidet Ihr Euch für zwei der insgesamt 22 Charaktere und prügelt Euch durch die einzelnen Stages. Zwei Kämpfer deshalb, weil Ihr jedes Match als Tag Team bestreitet. Vorausgesetzt, Ihr habt durch das stete Austeilen von Prügeln genügend Spezial-Energie angesammelt, so könnt Ihr durch das Eingeben einer einfachen Tastenkombination Euren Partner herbeirufen und einen Super Move ausführen, der abhängig vom gewählten Teamkollegen unterschiedliche Auswirkungen hat - manche füllen die eigene Energie wieder auf, andere wirken sich verheerend auf den Rivalen aus.



Im Lesson-Mode müßt Ihr auf bestimmte Angriffe des Kontrahenten entsprechend reagieren. Hier hat das gerade nicht so richtig funktioniert.



Für dieses Mini-Game wurde wohl stark bei Bust-a-Groove abgekupfert. Spaß macht's trotzdem!





Häufige Kameranewks sorgen für ein actionreiches Spielgefühl.



Bei einem Special-Move wird der Hintergrund komplett ausgeblendet und somit die dessen Brachialität effektiv unterstrichen.



Hier gilt es, mit fünf gezielten Schüssen soviel Punkte wie möglich zu ergattern.



Rival Schools 2 United by Fate: Evolution 2, so der komplette Name des Spiels, wird im Gegensatz zum Vorgänger nur auf einer CD ausgeliefert, bietet aber eine ähnlich große Anzahl an verschiedenen Spielmodi. Leider wurden jedoch auch hier einige Features einfach aus dem ersten Teil übernommen. Dazu zählt beispielsweise der Lesson-Mode, der Euch mit all den Schlägen, Tritten, Würfeln und Konterattacken vertraut macht. Sämtliche Bewegungsabläufe werden hier eingehend erklärt. Ebenso ist der Liga-Modus dem Prequel entsprungen, nur mit dem Unterschied, daß mit zwei Multitaps nun bis zu sechs Spieler daran teilnehmen können. Des Weiteren ist auch der Tournament-Modus wieder enthalten, der bis zu acht Zockern die Möglichkeit bietet, um den heiß begehrten Siegerpokal zu kämpfen. Selbstverständlich könnt Ihr in allen Spielmodi auch auf die im Create-Mode selbst erschaffenen Kämpfer zurückgreifen.

Wirklich neu ist neben dem Story-Modus, dessen Inhalt uns aufgrund der

fehlenden Japanischkenntnisse leider völlig verwehrt geblieben ist, eine Reihe von Mini-Games, die, genau wie in Squaresofts Ehrgeiz, etwas Abwechslung in den sonst so grauen Prügellalltag bringen. Hier setzten die Entwickler,

„WIRKLICH NEU IST NEBEN DEM STORY-MODUS EINE REIHE VON MINI-GAMES, DIE ETWAS ABWECHSLUNG IN DEN SONST SO GRAUEN PRÜGEL-ALLTAG BRINGEN.“

anders als im Hauptteil des Spiels, auf sportliche Auseinandersetzungen frei von jeglicher körperlicher Gewalt. Da wäre zunächst einmal das Baseball-Spiel zu erwähnen, in dem Euch ein computergesteuerter Pitcher eine Serie von Bällen zuspielt, die Ihr mit dem richtigen Timing so weit wie möglich ins Feld schlagen müßt. Am Ende einer Runde werden dann die erzielten Weiten addiert und Ihr könnt einen neuen Versuch starten. Das zweite Spiel ist eine Art Elfmeterschießen à la International Superstar Soccer, an dem auch ein zweiter Spieler teilnehmen kann. Weiterhin gibt es einen 100-Meter-Lauf (International Track & Field läßt

grüßen), einen Volleyball-Modus, ein Torwand-Spiel und einen Tanz-Modus namens Doki-Waku-Dance, der starke Anleihen bei Enix' Bust-a-Groove erkennen läßt. Im Rhythmus zur Musik müßt Ihr vorgegebene Tastenkombinationen eingeben, damit Eure Spielfigur

mehr oder weniger spektakuläre Tanzschritte aufs Parkett legt.

Fast schon selbstverständlich ist die Unterstützung des Dual Shock-Controllers und auch die PocketStation kommt, zumindest in der japanischen Version von Rival Schools 2, zum Einsatz. Ob das Sequel allerdings aufgrund der wirklich spärlich gesäten Neuerungen gerechtfertigt ist, wird wohl erst der Test der deutschen Version zeigen, zumal sich bis auf wenige zusätzliche Hintergrundbilder weder grafisch noch soundtechnisch irgend etwas verbessert hat.



Im Editier-Modus könnt Ihr Eure eigenen Kämpfer entwerfen.



Ohne ausreichende Sprachkenntnisse bleibt einem die Story von Rival Schools 2 leider verborgen.



In diesem Spielchen geht es um darum, mit einem wuchtigen Aufschlag möglichst viele Gesichter zu treffen. Unten links seht Ihr, welches Ziel wieviel Punkte gibt.



MISCHA STRECKER

Spriggan Lunarverse

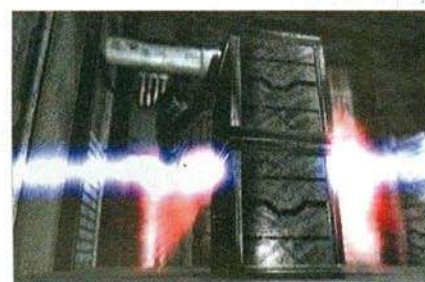
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	From Software
Entwickler	From Software
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort - Japanimport



Fette Explosionen machen unserem Einzelkämpfer das Leben zur Hölle.



Waffen, die von Feinden erbeutet werden, stehen eine Mission später zur Verfügung.



Mit den R- und L- Tasten richtet man den Blick nach oben und unten.

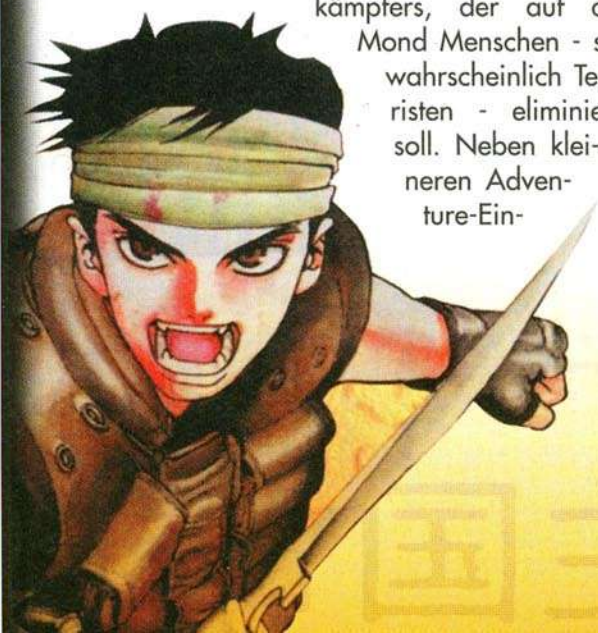
Ein Spezialagent drischt eine Wache durch die Mauer eines uralten Gebäudes, stürmt in der nächsten Einstellung durch einen Kugelhagel nach vorne und legt den Schützen mit einem Roundhouse-Kick flach, bevor er - wieder einen Cut später - einen Cobra-Kampfhubschrauber elegant vom Himmel holt und mal eben einen Roboter in seine natürlichen und unnatürlichen Einzelteile zerlegt.

Bombastische Explosionen und haufenweise Action begleiten das furiose Intro der dritten Anime-Adaption der Japan-Ecke: Spriggan - Lunarverse. From Software, die kürzlich mit Atlus einen Deal eingingen, welcher die Zukunft der Dreamcast-Spiele beider Publisher regeln sollte, legt mit Spriggan ein 3rd Person-Action-Adventure hin, in dem der Action-Anteil eindeutig vorherrscht. Schauplatz der Handlung sind Ruinen, Lagerhallen und weitere Gebäude des Erdtrabanten. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Einzelkämpfers, der auf dem Mond Menschen - sehr wahrscheinlich Terroristen - eliminieren soll. Neben kleineren Adventure-Ein-

lagen und einfachen Rätseln, wie z.B. dem Umlegen von Schaltern und Umpositionieren von Plattformen, finden sich auch Rollenspielelemente in Spriggan. Der vom Spieler gesteuerte Held erhält nämlich nach jedem erfolgreich beendeten Level Erfahrungspunkte, die er nach Belieben auf die fünf Eigenschaften Konzentration, Kraft, Intuition, Ausdauer und Widerstand verteilen kann. Das auf diese Weise gewonnene Wissen wird hauptsächlich in verbesserten Kampfwerten und einem größeren Vorrat an Lebensenergie umgesetzt. Findet unser Spezialagent während einer Mission eine neue Waffe, steht diese erst für den nächsten Auftrag zur Verfügung. Zudem erhält er auch von seinem Auftraggeber ab und zu neue Gimmicks, z.B. Rüstungen, die seine Eigenschaften verstärken.

Sehr gewöhnungsbedürftig präsentiert sich die Steuerung des Einzelkämpfers, da sie bedingt durch eine sehr hektische und wenig intelligente Verfolgerkamera zu unpräzise ausfällt und gerade bei den Drehungen zu träge reagiert. Spektakuläre Martial Arts-Attacken landen deshalb nicht selten im Leeren, weil die Kamera im letzten

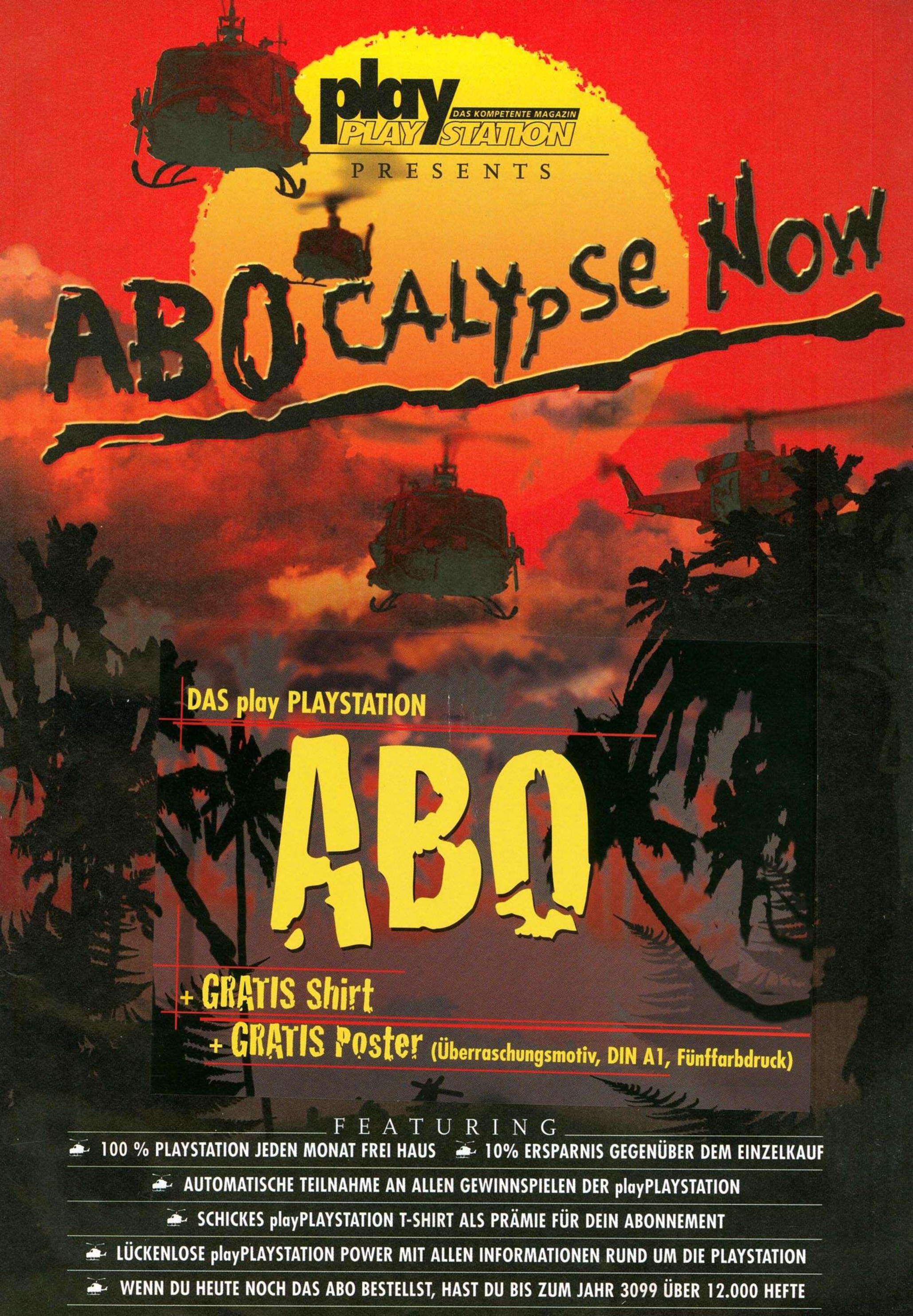
Moment schwenkt und die Steuerung verzieht. Gerade in späteren Levels, wenn die Gegnerzahl steigt, gerät man so schnell ins Hintertreffen. Da helfen leider auch die Trainingsparcours nicht mehr, in denen man die Lenkung der Spielfigur lernen kann. In grafischer Hinsicht ist Spriggan eher unscheinbar. Die Texturen reichen bei weitem nicht an den Detailreichtum von Syphon Filter oder Metal Gear Solid heran. Wenigstens bieten die Level an sich immer Abwechslung, wenn auch die Aufgabe innerhalb der Missionen recht einfach gestrickt wurde. Mit einigen Überarbeitungen - gerade im Bereich der Steuerung - wäre es sicherlich eines der besseren 3rd Person-Action-Adventures in diesem Jahr geworden, aber so ist es eigentlich nur besserer Durchschnitt.



Das Intro macht's vor, wir machen's nach. Doch leider kommen wir nicht ganz so unbeschadet durch den gegnerischen Kugelhagel.



Jede Mission wird mit einem Briefing begonnen und abgeschlossen.



play
PLAYSTATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

P R E S E N T S

ABO CALYPSE NOW

DAS play PLAYSTATION

ABO

+ GRATIS Shirt

+ GRATIS Poster (Überraschungsmotiv, DIN A1, Fünffarbdruk)

F E A T U R I N G

 100 % PLAYSTATION JEDEN MONAT FREI HAUS  10% ERSPARNIS GEGENÜBER DEM EINZELKAUF

 AUTOMATISCHE TEILNAHME AN ALLEN GEWINNSPIELEN DER playPLAYSTATION

 SCHICKES playPLAYSTATION T-SHIRT ALS PRÄMIE FÜR DEIN ABONNEMENT

 LÜCKENLOSE playPLAYSTATION POWER MIT ALLEN INFORMATIONEN RUND UM DIE PLAYSTATION

 WENN DU HEUTE NOCH DAS ABO BESTELLST, HAST DU BIS ZUM JAHR 3099 ÜBER 12.000 HEFTE



MISCHA STRECKER

Lunar Eternal Blue

Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	Working Designs
Entwickler	Game Arts
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort - Japanimport 4. Quartal - USA



Bei einigen Monstergruppen reicht es völlig aus, den Anführer zu vernichten.

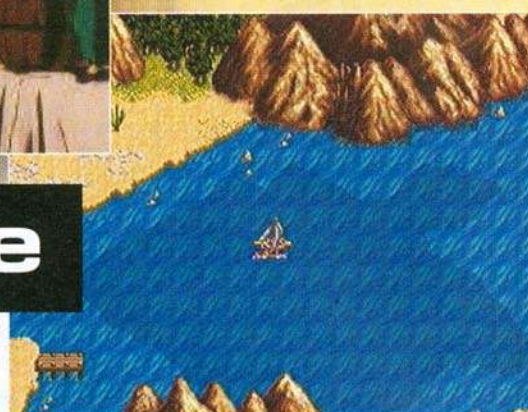
Schneller als die Feuerwehr arbeitet zur Zeit Working Designs an der Adaption des Nachfolgers von Lunar Silver Star Story Complete. Lunar Eternal Blue spielt ein knappes Jahrtausend nach den Ereignissen des ersten Teils. Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Archäologen Hiro, dem es bestimmt ist, das Geheimnis um den blauen Turm zu lüften und den bösen Gott Zophar zu besiegen. Im Laufe seiner Abenteuer trifft Hiro auf viele Freunde, die mit ihm reisen oder ihm auf andere Art und Weise ihre Unterstützung angedeihen lassen. Er macht sich jedoch auch einige Feinde, die ihn mit allen Mitteln zu bekämpfen versuchen. Wen wundert's, schließlich hat er einen Gott als Gegenspieler. Wer Lunar 1 bereits gespielt



Boßkämpfe, die Quintessenz eines jeden Rollenspielkampfes - aber müssen es gleich vier von der Sorte sein?

hat, darf sich auf alte Bekannte freuen, die ebenfalls ihren Auftritt haben werden. Unter anderem wird Nall auf dem Bildschirm erscheinen, der sich vom kleinen, vorwitzigen Babydrachen inzwischen zu einem ausgewachsenen weißen Drachen gemausert, aber dennoch nichts von seinem alten „Charme“ verloren hat: Des weiteren werdet Ihr den Nachfahren des bereits bekannten Ramus wiedererkennen, der kurioserweise aber nicht nur den Namen mit seinem Vorfahren gemeinsam hat, sondern dem auch Aussehen und Geschäftssinn seines UrUrUrUrUr - Urgroßvaters in die Wiege gelegt wurden.

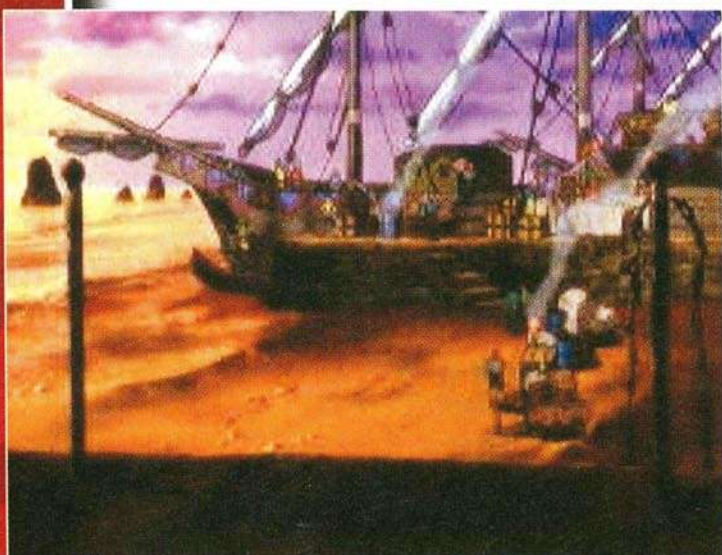
Im Gegensatz zu Lunar Silver Star Story Complete übertrug man Handlung und Dialoge ohne Änderungen auf die PlayStation. Die Entwickler fügten lediglich einen neuen Subplot ein, um einige Unstimmigkeiten auszumerzen. Sehr wahrscheinlich ist dies der Grund, weshalb Lunar Eternal Blue so kurz nach dem Remake des ersten Teils erscheint. Die Grafiken wurden wieder aufpoliert, um sie 32-Bit-fähig zu



Größere Entfernungen legt man auf der Weltkarte zurück. Glücklicherweise wird man hier von Monstern verschont.

machen. Allerdings kränkeln sie immer noch an denselben Problemen wie schon beim Vorgänger. Wir sagen nur: Kindergarten! Die FMV-Spielzeit hat sich gegenüber dem Prequel um einiges erhöht. Leider erreichen sie bei weitem nicht die technische Qualität des ersten Teils. Am allgemeinen Gameplay, den Kämpfen und Zaubersprüchen wird sich nichts ändern. Man verfügt über dieselben taktischen Möglichkeiten und netterweise wieder eine KI, die einige der inzwischen häufiger stattfindenden Kämpfe übernimmt.

Gerüchten zufolge ist eine Special Edition Box geplant, die das Spiel veredeln soll. Insgesamt befinden sich dann neben 5 CDs - drei für das eigentliche Spiel, ein Soundtrack und eine „Making of...“-Doku - wieder eine Karte und eine gebundene Anleitung in der Luxusbox. Lunar Eternal Blue wird wahrscheinlich zu Weihnachten in den USA erhältlich sein.



Was wäre ein Rollenspiel ohne die Fachgeschäfte für den zeitgemäßen Abenteuerer.



Einst ein Archäologe, jetzt ein Held. Hiro und seine ständige Begleiterin Ruby.

NeoGeo Pocket

WonderSwan

Nintendo64

PlayStation

Dreamcast

Saturn

DVD

Anime

Soundtracks

Merchandise

Actionfiguren

Lösungsbücher

VERSANDKOSTENFREI*

BESTELLUNGEN BIS 17 UHR GEHEN NOCH AM GLÜCK POST

Zülpicher Str. 17
50674 Köln-City

Tel: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 88 89

Dreamcast

Dreamcast hk.....499,00*
*in Verbindung mit RGB-kabel und Spannungswandler
Dreamcast PAL incl. kostenl. Internet-Zugang.....499,00
Controller.....89,90
Spannungswandler.....39,90
RGB-kabel incl. Stereo-Audio-Out (Exony).....29,90
Controllerverlängerung (2m).....24,90
Puru (Shaker) Pack.....89,90
VMS Memory Card.....69,90
Aero Dancing (Flight-Sim).....99,90
Air Force Delta (Flight-Combat 07/99).....129,90
Blue Stinger (Action-Adventure).....129,90
Climax Landers (3D-Adventure).....139,90
Buggy Heat (Race).....139,90
Daytona 2 (Race - 4/99).....139,90
Dynamite Deka 2 (Action).....149,90
Expendable (action-Adventure).....149,90
Get Bass (Sports) mit Angelcontroller.....239,90
Giant Grand Slam (Wrestling).....139,90
Hot D. Gunset (Ego Shooter).....179,90

SEGA SATURN USED JP
Battle Galaga (Action).....59,90
Cyber Bots (Ed. Beat'em up).....59,90
Dragonball (Fighting).....29,90
N.G. Evangelion 2.1.M. D.C. je 29,90
N.G. Evangelion (Adventure).....39,90
Gun Griffon (Action).....39,90
Langrisser III (Strategie).....49,90
Soldnerschild (Strategie).....59,90
Virtua Fighter Pack (11 CDs).....99,90



**YOUR
IMPORTANT
DEALER**

SOUNDTRACKS
Metal Gear Solid (at).....19,90
Metal Gear Solid (ip-Bon-track).....19,90
Resident Evil.....je 29,90
Streetfighter.....14,90
Final Fantasy Tactics.....79,90
Final Fantasy 7 (4CDs).....109,90
Final Fantasy 8 (4CDs).....109,90
Silent Hill (at).....19,90
Silent Hill (ip).....49,90
Castlevania.....19,90



PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller.....239,00
Farbige PlayStation-Chassis (Exony).....250,00
Arcade Joyboard (Namco).....109,90
Controller DualShock (Sony) versch. Farben.....59,90
Controller Digi-DualShock (Hori) blaugrün/rot.....250,00
Controller "Beatmania".....119,90
Controller "Pop N Music".....129,90
Controller NeoGoon.....89,90
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Hercules.....49,90
Guncon.....89,90
Memory Card IMEG (EXOM).....14,90
Memory Card IMEG (Sony).....29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter).....69,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out.....20,00
RGB Umschaltbox (4-Fach).....99,90
Controller-Verlängerungskabel.....19,90
X-ploder Pro (Cheat Cartidge).....149,90
Umbau (ip/us) in Verbindung mit Software.....50,00
Schalter-Upgrade (ip/us).....49,90



Lunar: the Silverstar us (RPG).....139,90
Lunar 2: Eternal Blue jp (Rollenspiel).....149,90
Metal Gear Solid at (Adventure).....88,00
Metal Slug jp (Jump'n Shoot).....129,90

Software ab 5,00 DM, Soundtracks ab 1DM....auf der ACME-Hompage!

www.ACMEonline.de

0221-240 88 00

240 88 03

240 00 89

0221-240 88 00

240 88 03

240 00 89

PlayStation

King of Fighters '98 jp (Fighting).....139,90
KIND 2 (Strategie).....99,90
Langrisser 1/2 jp (Rollenspiel).....14,90
Langrisser 4/5 jp (Rollenspiel) perfect Ed.....je 29,90
Le Mans 24 Stunden (Race).....je 39,90
Legend of Legaia us (RPG).....129,90
Legend of Mana jp (Rollenspiel).....139,90
Metal Gear Solid at.....20,00
Parasite Eve engl.....39,90
Resident Evil Perfect Guide at.....9,90
Shadow Madness engl.....39,90
Silent Hill engl.....29,90
Soul Blade engl.....39,90
StarOcean 2nd Story engl.....39,90
Syphon Filter engl.....39,90
Wild Arms at.....14,90
Lunar: the Silverstar us (RPG).....139,90
Lunar 2: Eternal Blue jp (Rollenspiel).....149,90
Metal Gear Solid at (Adventure).....88,00
Metal Slug jp (Jump'n Shoot).....129,90

Need4Speed 4 (Race).....99,90
Option Tuning Car Battle 2 jp (Race).....129,90
Parasite Eve us (Adventure).....139,90
Racing Lagoon jp (Racing-RPG).....139,90
Resident Evil (Horror-Adventure).....59,90
Resident Evil D.C. us (Dual Shock).....139,90
Rival Schools 2 jp (Fighting).....139,90
Rising Zan - The Samurai Gunman jp (Adv.).....139,90
Rival Schools 2 jp (Fighting).....139,90
Saga Frontier us (RPG by Square).....129,90
Saga Frontier 2 jp (RPG by Square).....139,90
Silent Hill (Horror-Adventure).....99,90
Shadow Tower jp (Adventure).....119,90
Shogun us (Action).....139,90
Soulblade (3D-Fighting).....49,90
Soul Reaver (Adventure).....109,90
Star Ocean-Second Story jp (Rollenspiel).....139,90
Syphon Filter (Action-Adventure).....99,90
Tales of Destiny us (Rollenspiel).....139,90
Tales of Phantasia jp (Rollenspiel).....139,90
Toca 2 (Flurenwagenrennen).....79,90
Tunguska (Adventure).....99,90
VRally 2 (Race).....99,90
Vandal Hearts 2 (Rollenspiel).....139,90
Wild Arms (Rollenspiel).....89,90
Xenogears us (Rollenspiel).....139,90
Yakata jp (RPG).....109,90
WWF Attitude (Wrestling).....99,90

ANIME
Manga II Vol. 1-3.....je 39,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU).....je 49,90
Bubble Gum Crises Human Live 2032/33 je 19,90
Dark Side Blues (OmU).....49,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU).....je 49,90
El Hazard Vol. 1-3 (at).....je 39,90
Evangelion Box 2 (OmU).....je 79,90
Evangelion (OmU) Re-Edition.....je 39,90
Final Fantasy Vol. 1-2 (Om engl).....je 49,90
Ghost in the Shell (at).....39,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU).....je 29,90
High School Detectives (OmU).....29,90
Icar One Vol. 1-2 (OmU).....staff 59,80 nur 54,90
Lily Cat (OmU).....39,90
Okami Vol. 1-2 (OmU).....staff 119,80 nur 99,90
Pillabur Vol.1-2 (at).....je 39,90
Plastic Little (OmU).....39,90
Record of Lodoss War 1-4.....je 49,90
Sal Bianca.....39,90
Streetfighter II TV Box 3-4.....je 59,90
Streetfighter II Vol. 1-4.....je 49,90
Tenchi Myo 1-2 (OmU).....je 39,90
The Hakkenden Vol.1-4.....staff 199,60 nur 169,90



Tyrellsestraat 13 Tel: 0177 - 888 35 33
NL-6291 AK Vaals Tel: 0170 - 483 22 00

AUGUST 1999

JAPAN NEWS

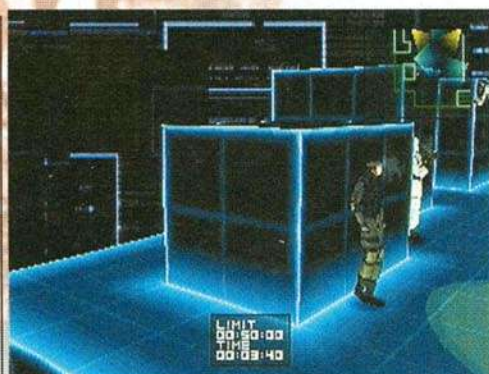
38

SPECIAL SCREEN

Metal Gear Solid
Integral

SOLID MARK

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	KCEJ
Entwickler	KCEJ
Testmuster	Eigenimport, Konami of Europe
Erhältlich ab	sofort - Japanimport September - PAL-Version



Im TimeTrial kämpft man nicht nur gegen die Genom-Soldaten, sondern auch gegen die Zeit.

Nach seinem bahnbrechenden Einsatz gegen die abtrünnigen Mitglieder der FOX-HOUND-Sondereinheit Anfang des Jahres kehrt der legendäre Spezialagent Solid Snake endlich auf die PlayStation zurück. Vorerst dürfen sich nur japanische Hobbysöldner erneut auf die Pirsch machen. Wir haben für Euch einen ersten Blick auf Metal Gear Integral geworfen, um zu sehen, ob der Titel wirklich etwas Neues bietet.

Am eigentlichen Spiel hat sich auf den ersten Blick nicht sehr viel geändert. Snakes Auftrag - die Rettung der Welt vor einem atomaren Angriff seines Bruders Liquide Snake und dessen Schergen - ist nach wie vor derselbe. Weder findet man andere Waffen oder Ausrüstungsgegenstände noch wurde die arktische Forschungsstation um ein paar Räume erweitert. Auch muß leider auf erhoffte Veränderungen der Kamerapositionen

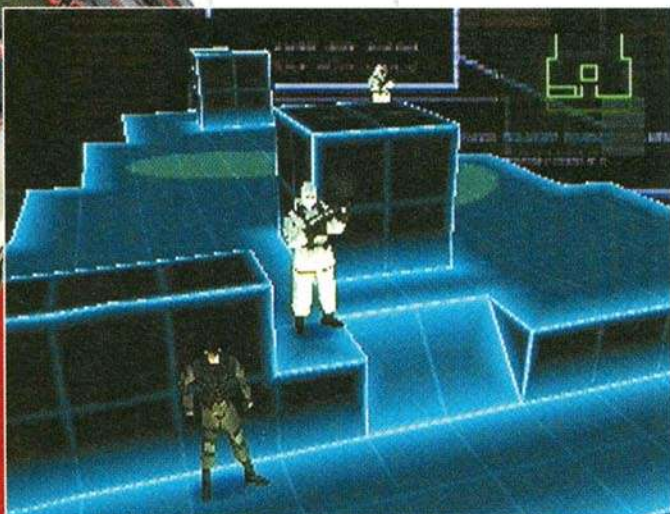


verzichtet werden. Erst bei genauerem Hinsehen bzw. nach mehrmaligem Durchspielen eröffnen sich dem Spieler vollkommen neue Features, die in der Originalversion noch nicht enthalten waren. Zum einen wäre da ein weiterer Schwierigkeitsgrad. Auch blutige Anfänger haben nun dank der „Very Easy“-Stufe durchaus eine Chance, unbeschadet durch die gesicherte Anlage zu gelangen. Zum anderen können besonders hartnäckige Zocker, nachdem sie sich den Smoking erspielt haben, noch Meryls Schleichanzug dazuverdienen. Die wichtigste Neuerung ist jedoch zweifelsohne der First Person-Mode, welcher bereits nach dem ersten erfolgreichen Abschluß der Mission frei zugänglich ist. Normalerweise kann sich Snake mit dem Dreieck-Button nur umsehen, nicht aber bewegen. In dieser Spielvariante ist man in der Lage den Regierungsagenten nun nicht nur aus der Third Person-, sondern auch aus der Egoperspektive heraus zu steuern. Wer Metal Gear Solid aus Snakes Blickwinkel spielt, erlebt quasi ein vollkommen neues Game. Zwar ist man keineswegs gezwungen, in den First Person-Mode zu schalten, welcher aufgrund des eingegengten Sichtfeldes deutlich unüber-

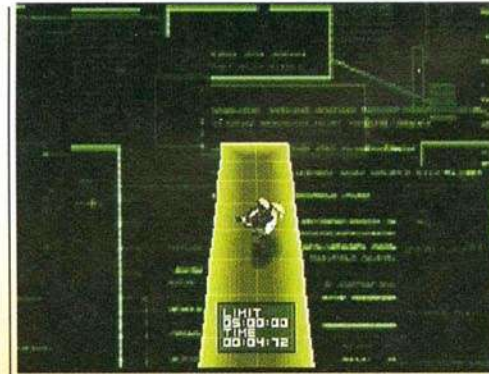


sichtlicher ist als die Standardkamera, doch ist der Reiz, nun endlich voll und ganz in Solid Snakes Haut schlüpfen zu können, meist größer als die Vernunft. Im First Person-Mode kommen vor allem Freunde actiongeladener Ego-Shooter auf ihre Kosten. Des weiteren haben Besitzer einer PocketStation nun die Möglichkeit ihre „FOX DIE“-Daten auf Sonys seltenes PDA zu bannen, um dort anschließend virtuelle Haustierchen (z.B. eine Katze oder eine Hyäne) zu pflegen.

Das Besondere an Metal Gear Solid Integral ist jedoch die VR-Disc. Die Zusatz-CD beinhaltet über 300 VR-Missionen. Die Übungseinheiten, von denen im original MGS nur zehn Stück enthalten waren, teilen sich in verschiedene Sparten auf. In den 15 Leveln des Sneak-Mode, die sich an den klassischen VR-Missionen orientieren und entweder mit oder ohne Einsatz der SOCOM gespielt werden können, geht es in erster Linie darum, unbemerkt zum Zielpunkt zu gelangen. Im Weapon-Mode ist Snake zum ersten Mal gezwungen, Waffengewalt anzuwenden. Je Waffe (SOCOM, C4-Sprengladungen, FAMAS G2-Sturmgewehr, Handgranate, Claymore-Minen, PSG1-Scharfschützengewehr, Nikita- und



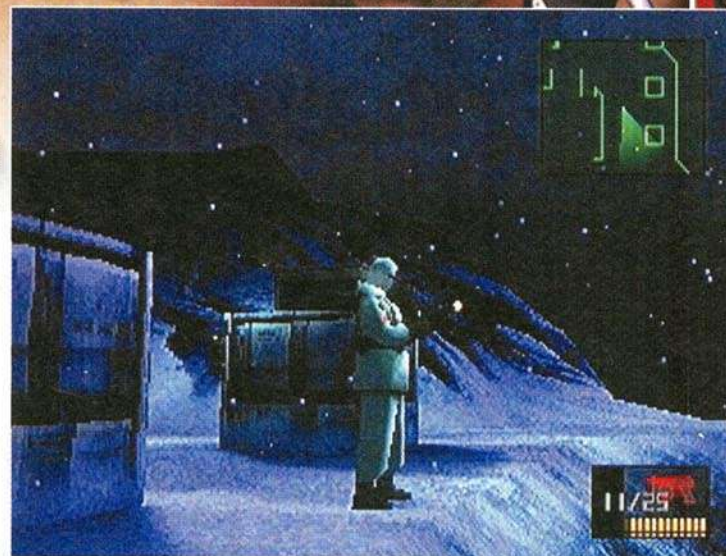
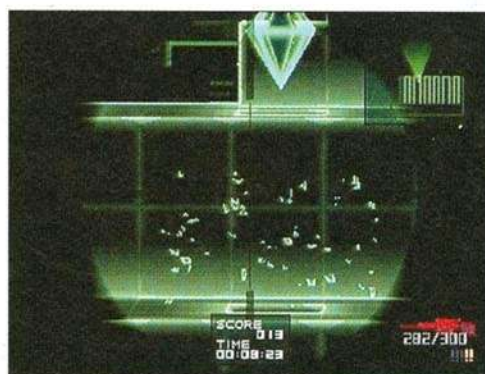
Das Laser-Punktzielgerät der SOCOM hilft beim Anvisieren aus der Ego-Perspektive heraus ungeheim.



Um die Stage erfolgreich abzuschließen, muß Solid lediglich den Söldner in den Lichtkegel (einige Meter hinter Snake) ziehen.



Ein weiteres verstecktes Extra ist der Photograph Mode. Die maximale Entfernung zum Model (hier Dr. Naomi) wird vom Rang des abgeschlossenen Spiels bestimmt. Je besser Snakes Mission bewertet wurde, desto näher gelangt der Spieler an das Motiv.



Stinger-Raketenwerfer) stehen fünf Einsätze zur Verfügung. Jeder Lauf ist speziell auf die Waffe abgestimmt. Mit der PSG1 muß man bspw. auf weit entfernte starre bzw. bewegliche Ziele schießen. In den Nikita-Stages hingegen ist es erforderlich, die hochempfindlichen Raketen durch schmale Mauernischen und Gänge zu manövrieren. Während die gewöhnlichen VR-Missionen stets eine gewisse Vorsicht voraussetzen, muß der Spieler in den 40 Leveln des Advanced-Modus (fünf für jede Waffe) nur so schnell wie möglich sämtliche Genom-Wachen ausschalten - egal ob diese Snake bemerken oder nicht. Der Special-Mode unterteilt sich in mehrere Spielvarianten. Im One-Min. Battle geht es darum, so viele Ziele wie möglich innerhalb von einer Minute aus dem Weg zu räumen. Der Vs. 12 Battle schickt Solid mit einer bestimmten Anzahl an Waffen und Munition gegen zwölf Gegner gleichzeitig. Ganz besonders knifflig wird es im Mystery- und Puzzle Mode. Hier sind nicht nur schnelle Reaktion und ein lockerer Zeigefinger, sondern auch die grauen Zellen gefragt. Die erste Puzzle-Stage erinnert bspw. an ein Dominospiel. Das Ziel dieses Levels ist es, aufgereichte Genom-

Soldaten mit einem einzigen, gezielten Granatenwurf zu Fall zu bringen. Neben den Missionen der Variety- und der NG-Selection sind die zehn Läufe des VR-Modus besonders schwierig, da die VR-Einsätze aufeinander aufbauen. Jede Waffe und jeder Schuß Munition, die man am Ende der Stage bei sich trägt, werden in den nächsten Level mitgenommen. Da allerdings die Ausrüstungsgegenstände eher spärlich gesät

Zum Leid aller Metal Gear-Fans wird MGS Integral in dieser Form nicht in Europa erscheinen. Laut Konami Deutschland bietet das eigentliche Spiel keine Neuerungen - auch keinen First-Person-Mode. Von daher wurde in Frankfurt entschieden, daß nur die VR-Mission Disc offiziell veröffentlicht werden soll. Ob man dafür den vollen Preis oder weniger bezahlen muß, ist noch nicht entschieden. Falls es dabei bleibt, daß sich deutsche Spieler nur mit den

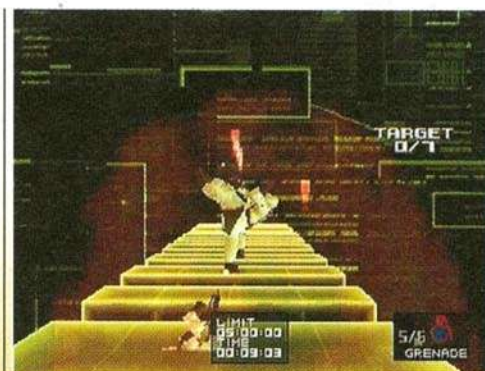
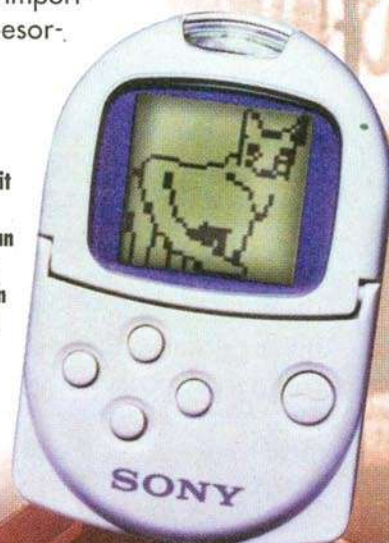
„DAS BESONDERE AN METAL GEAR SOLID INTEGRAL IST JEDOCH DIE VR-DISC, DIE ZUSATZ-CD BEINHALTET ÜBER 300 VR-MISSIONEN.“

sind, muß Snake meistens auf eine direkte Konfrontation verzichten.

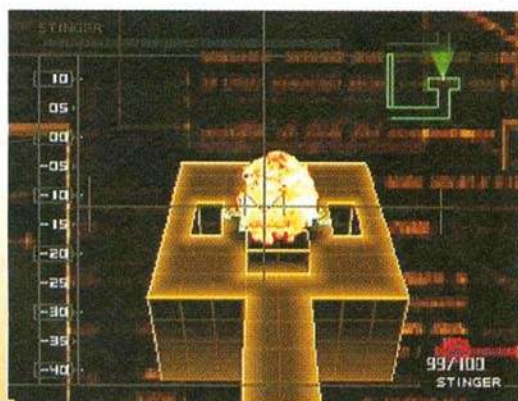
Genau wie bei Metal Gear Solid wird die VR-Mission Disc einige versteckte Extras beinhalten. Sobald alle Level erfolgreich abgeschlossen sind, erhält der Spieler die Möglichkeit, Filme anzusehen oder drei Missionen mit Grey Fox (Ninja) zu spielen. Falls man Metal Gear Solid mit einem besonders niedrigen Ranking (Big Boss, Hound, Dobermann usw.) gemeistert hat, kann man den Ninja-Mode auch mit Hilfe des PocketStation-Spielstandes freischalten.

VR-Missionen, die unter dem Namen Metal Gear Solid Special Missions erscheinen werden, begnügen müssen, sollten sich Hardcorefans eine Importversion besorgen.

Ähnlich wie mit einem Tamagotchi kann man mit den „FOX-DIE“-Kreaturen spielen und sie füttern.



Die Druckwelle der Granate läßt die Soldaten wie Dominosteine von den Plattformen purzeln.



WINNIE FORSTER

OUT OF CONTROL

„INTERAKTION“ UNTERSCHIEDET DAS VIDEOSPIEL VON KINO UND TV. ERST PAD UND ANALOG-CONTROLLER MACHEN AUS DER BUNTEN ANIMATION EIN MITMACHERLEBNIS. DOCH WAS IST, WENN DIE STEUERUNG EIN EIGENLEBEN ENTWICKELT UND EURE SPIELFIGUR PLÖTZLICH VERRÜCKT SPIELT?

40

SPECIAL SCREEN

Klotzgrafik, schüchterne Piepser - Videospiele vor zwanzig Jahren. Doch Mitspielen durfte man schon damals: Die sogenannte „Interaktion“ war neu und fesselnd. So brachte bereits die erste, optisch primitive Videospielegeneration massig Spaß. Nicht audiovisueller Prunk, sondern die „Interaktion“ ist für den Spielspaß wichtig.

Hersteller in Japan, England und den USA erfanden skurrile Werkzeuge, um die Interaktion zu verbessern: Ihr spielt mit Mäusen, Sticks und Pads, Light Guns und manchmal sogar mit der Tastatur. Die skurrilste Schnittstelle bleibt der „Parser“, ein textbasiertes Eingabeverfahren, mit dem man sich noch vor zehn Jahren durch Adventure-Welten hangelte. Die Pad-Belegung eines modernen „Resident Evil“ ist da schon praktischer und griffiger.

Eine effektive, direkte Steuerung der Spielfigur ist das wichtigste Element jedes guten Playstation-Spiels. Oder etwa nicht?

STEUERGEHILFEN

Einige Spiele nehmen es sich nämlich heraus, Euch die Steuerung zu vermiesen, umzudrehen oder zu verwachen. Wir reden dabei nicht über Software-Schund, an dem trotz Millionen-Dollar-Entwicklungsbudget nichtmal die Steuerung funktioniert, sondern

über durchaus angesehene Programme.

Spiele die etwas taugen und Euch trotzdem der Steuerung berauben? Euch - oft mitten in der Action - einfach von Eurer Spielfigur trennen? Bevor Ihr jetzt denkt: „So was gibts doch gar nicht!“, laßt Euch an naheliegende Beispiele erinnern: In Autorennspielen habt Ihr grundsätzlich die Möglichkeit statt manueller Schaltung die Automatik zu wählen - schon wird Euch ein Teil der Controller-Arbeit abgenommen. Ok, das ist bekannt und deshalb kaum aufregend. Doch die Eingriffe in die Steuerung gehen noch weiter. Wie wär's mit einem „Autopiloten“, der die Steuerung komplett übernimmt? So etwas gibts in der Realität und auch in ernsthaften 3D-Simulationen - Videospiele-Action die Ihr nicht mehr steuern könnt. Am genialsten wurde das Feature beim Klassiker „Elite“ installiert: Während Weltraumhändler anfangs nach erfolgreichem Beutezug oft am engen Schacht der Landestation zerschellen, kauft Ihr Euch später einen praktischen „Docking Computer“. Jetzt macht das Pilotenleben Spaß: Statt Euch verzweifelt mit Zielmanövern zu plagen, schaltet Ihr einfach den elektronischen Helfer ein. Dieser übernimmt die letzten Minuten des Flugs - und intoniert gleichzeitig noch „An der schönen blauen Donau“. „Elite“ bewies, daß selbst in einem



Außerhalb Eurer Kontrolle, doch sicher gelandet: Im 3D-Klassiker „Elite“ übernimmt ein sündteurer Autopilot den kniffligen Heimflug.

Videospiel etwas weniger Interaktion manchmal ein deutliches „Mehr“ ist.

Ein zweites Beispiel für freundlichen Controller-Diebstahl finden wir in der 16-Bit-Epoche: Der Horizontal-Scroller „Aeroblasters“ enthält eine höllisch schwere Labyrinth-Passage. Während das Scrolling auf Maximalgeschwindigkeit beschleunigt, müßt Ihr Euren Jäger pixelgenau durch enge Gänge lenken. Nicht selten verlieren Ballerprofis auf dieser Highspeedpassage all ihre Extraleben. Im Zweispielersmodus, wenn das Raumschiffduo synchron durch die Gänge heizt kommt es oft zu einem seltsamen Symptom: Während ein Pilot

**AUSGEBREMST!**

Ihr könnt nicht mehr so schnell, wie ihr es gerne hättet: Egal wie fest ihr aufs Steuerkreuz drückt, eure Spielfigur reagiert lustlos-träge (in einem Action-Spiel) oder läßt regelmäßig Spielrunden aus (z.B. in Strategie- und Rollenspielen).

**BESCHLEUNIGT!**

Meist dienen „Speed-Ups“ als positive Extras, die euch den Kampf gegen eure Feinde erleichtern. Manchmal wird der Turbo aber auch eingesetzt, um präzise Manöver zu vereiteln: Wer z.B. in „Bomberman“ unter der Tempokrankheit leidet, bekommt keine anständige Kettenreaktion mehr auf die Reihe.

**RASEND!**

Die Spielfigur wird zum Berserker! Dabei funktionieren die wichtigsten Aktionen noch, doch werden sie außerhalb eurer Kontrolle gegen Freund und Feind gleichermaßen eingesetzt.

**GESTÖRT!**

Die Steuerung setzt aus oder reagiert zufällig auf eure verbissenen Kommandos: Chaos pur, im Gegensatz zu „Verdreht“ habt ihr kaum eine Überlebenschance. In Rollen- und Strategiespielen lösen „Confused“-Sprüche und ähnlicher Hokus-Pokus den Wahnsinn aus - setzt einen Heilzauber dagegen!

**ENTWAFFNET!**

Der Feuerbutton ist ausgefallen, für einen bestimmten Zeitraum ist kein Angriff mehr möglich. Nutzt die Verschnaufpause für defensive Manöver - oder verkrümelt euch, bis der Feuerknopf wieder funktioniert.

**BLOCKIERT!**

Statt die Steuerung zu verdrehen, wird sie in diesem Fall nur teilweise ausgeschaltet: Ihr könnt euch zwar noch bewegen, aber z.B. nicht mehr nach rechts und links ausweichen.

**VERDREHT!**

Aus rechts wird links, aus oben plötzlich unten: Eine der fiesesten Methoden euch aus dem Konzept zu bringen, haben sich Spieldesigner mit der 180°-Manipulation ausgedacht. Nach der ersten Verwirrung habt ihr den Bogen aber raus: Joypad umdrehen und ruhig weiterzocken.

**TOTALAUSFALL!**

Die ultima ratio gegen unbezwingbare Spieler: Nix geht mehr, tatenlos müßt ihr Demütigung (und oft auch Sterben) eurer Spielfigur zusehen. Dieser gemeine „Out of Control“-Zustand kommt sowohl in Action-Titeln, als auch in Rollen- und Strategiespielen (als Betäubungs- oder Schlafzauber) vor.

**VERWANDELT!**

Dunkle Magie und tiefe Demütigung: Ihr werdet in Kröte oder Gans verwandelt, könnt noch herumhoppfen, aber kaum mehr kämpfen. Solange die Verzauberung anhält, bleibt ihr der Action besser fern...



Holt euch das Extra, dann werdet ihr die nächsten Spielminuten überleben: Während der gelbe Spieler bereits an der ersten Steigung zerschellt,...



segelt der mit Schienen bestückte rote Jäger ungerührt durch alle Schikanen.

alle paar Sekunden zerschellt, steuert der andere souverän selbst durch die kniffligsten Passagen. Die Lösung des Rätsels: Einer der beiden weiß, daß vor der Einfahrt zur Killerpassage einmalige Extras lagern: Gepanzerte Schienen, die sich oben und unten um das Raumschiff legen und das Vehikel ganz alleine durchs Tempowirrwarr führen! Wer sich dieses Extra schnappt, muß nicht mehr steuern. Wer das Upgrade verfehlt, braucht dagegen sein ganzes Talent um die nächsten Sekunden zu überleben. In diesem Fall bedeutet der Eingriff in die Steuerung einen Segen für Spieler Eins - und Frust für den Partner, der leer ausgeht.

Mit einem Eingriff in die Interaktion gelingen dem Videospieler souveräne Manöver, zu denen er manuell kaum in der Lage wäre. Das jüngste Beispiel in der Reihe „Interaktionsverlust - zugunsten des Spielers“ landete sofort auf dem Index: Wer sich in Sonys Ninja-Simulation „Tenchu“ unbemerkt anschleicht und dann zum Schlag auf einen Gegner ansetzt, erlebt wie sich sein Ninja selbständig macht. Manchmal springt er dem Feind vor dem finalen Schlag sogar übermütig auf die Schulter - mit normaler Pad-Controllen wäre das Manöver kaum möglich.

WENN DAS JOYPAD „KLEMT“

Leider manipulieren Spielerfinder die Steuerung weit öfters, um euch zu überrumpeln statt euch freundlich weiterzuhelfen. Die Liste der beschränkten Interaktion zu Ungunsten des Spielers ist länger und grausamer als die Aufzählung des positiven Kontrollverlusts. Einige der schwierigsten (aber auch witzigsten!) Situationen der Spieleschichte ...

TIEF VERLETZT UND STURZBETRUNKEN



TRASHMAN

Der erste Fall von „Außer Kontrolle“ ereignete sich in England: Ein Programmierer mit Interesse an 3D-Grafik hatte die hübsche Ansicht einer verschlafenen Kleinstadt animiert. Wie später bei „Paperboy“ blickt der Spieler aus der Vogelperspektive auf Straßen mit hübschen Gärten und (anfangs) ruhigem Verkehr. Leider ist der Spieler kein Hausbesitzer, sondern Müllman: Wie „Frogger“ kreuzt man von einer Straßenseite auf die andere, ganz lahm (mit voller Tonne) oder flink (ohne Ballast). Hunde sind Ever natürlicher Feind: Wer vom Gehweg auf den Rasen tritt wird angekläfft, verfolgt und - seid Ihr nicht schneller - in die Wade gebissen. Das hat Auswirkungen auf die Steuerung: Von nun an müßt Ihr humpeln. Noch funktioniert die Lenkung, doch wehe man betritt im vierten Level ein Pub! „Don't drink & trash“: Wer hier das verdiente Geld verpraßt, kann überhaupt nicht mehr aufrecht gehen. Die Steuerung spielt verrückt - ein Müllmann außer Kontrolle.



Müllmänner die den englischen Rasen betreten werden gebissen und können nur noch humpeln. Noch schlimmer wenn Ihr die Kneipe im 5. Level besucht: Ein schwankender Gang ist in der Rush hour tödlich.

BLOCKIERT



TETRIS BATTLE GAIDEN

Mit Bonus-Kugeln vermiesen sich „Tetris Battle Gaiden“-Spieler die Partie: Die Steine sind Grundlage fieser Zauber, je mehr Ihr anlegt, desto brutaler sind die Folgen. Auf unserem Bild zeigen blaue Signalwellen, daß die Steuerung des linken Spielers blockiert: Der fallende Stein kann nicht mehr bewegt werden. Im gleichen Spiel wurde auch ein Äffchen gesichtet, das kurz aufkreuzt und die Steuerung einfach festhält. Ein Bild von diesem kuriosen Ereignis brachte aber bislang noch kein Zeuge auf.

Definitiv bewiesen ist hingegen ein Fall totaler Fremdkontrolle: Mittels Zauber übernimmt ein Spieler auch die Steuerung des Gegners - während er im eigenen Schacht abräumt, richtet er bei Euch nur Chaos an!



Im Nintendo-Modul „Tetris Battle Gaiden“ wird die Steuerung ständig manipuliert. Hier hat sich der linke Spieler eine Blockade eingefangen.

VERHEXT UND VERWEHT



GHOULS'N GHOSTS

Für seinen Humor ist der japanische Spieldesigner Tokuro Fujiwara („Tomba“) berüchtigt, bereits sein frühes Meisterwerk Ghouls'n Ghosts schwelgt in bizarren Details. Von der geblümten Unterhose des Helden wollen wir schweigen, nicht jedoch vor dem drohenden Kontrollverlust durchs herumstehende Truhen. Öffnet Ihr die in falscher Folge, springt Euch nicht ein Extra, sondern der Zauber eines bössartigen Hofnarrs entgegen: Entweder Ihr altert in Sekunden (und tattert als Greis durch den Level) oder Ihr werdet zur watschelnden Ente. In beiden Fällen leidet die Steuerung: Ihr seid langsamer, auf Druck des Feuer-Buttons reagiert der Held a.D. überhaupt nicht mehr. Überlebt Ihr die kritischen Sekunden, wird der Ritter wieder freigeschaltet - erst dann dürft Ihr wieder um Euch schlagen. Aber auch wenn Ihr Truhen links liegen laßt, pfuscht Euch das Spiel in die Steuerung: Bereits Mitte des ersten Levels bläst ein Gewittersturm dem Helden so stark ins Gesicht, daß dieser kaum weiterkommt!



Negative Extras: Wer „Ghouls'n Ghosts“-Truhen in falscher Folge öffnet, wird in einen Tattergreis oder eine Gans verwandelt. Der Sturm (Bild ganz rechts) bläst Euren Bewegungen im ersten Level entgegen.



DAZWISCHENGEFUNKT



BLOOD MONEY

„Frustrig“ fand die Fachpresse dieses Amiga-Spiel vor fast zehn Jahren, ansonsten war der frühe Shooter von David „Lemmings“ Jones aber gut gelungen. Nur vier (höllisch schwere!) Level: Wer länger als eine Sekunde die Höhlenwand touchiert, verliert den gesamten Energievorrat, das Leben und damit alle erbeuteten Extras. Wer gut ist, schafft es bis zu einem Raum, in dem plötzlich die Physik verrückt spielt. Kurz reingeflogen, schon saust das eigene Raumschiff gegen die Wand. Außer Kontrolle? Wer diesen Levelabschnitt überblickt (z.B. nach Druck auf die Pausetaste), entdeckt einen Funkturm am anderen Ende. Sollte das etwa...? Ein Störsender! Der Turm manipuliert Eure Steuerung, in seinem Umkreis funktioniert kein Joystick! Mit eiserner Disziplin (Joystick umdrehen) fliegt man den Funkturm an, ein Schuß und der Tag ist gerettet.



Der Funkturm im zweiten „Blood Money“-Level hat schon viele Hubschrauber auf dem Gewissen: Sein Signal verdreht Eure Steuerung um 180°.

VERLIEBT

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Im Adventure-Klassiker „Monkey Island“ löst Ihr alle Probleme über eine Auswahl von Befehlen („Nehmen“, „Anwenden“, „Untersuchen“) und sprecht mit anderen Figuren indem Ihr Euch für eines von vier Statements entscheidet. Meist stehen Euch sinnvolle Alternativen zur Wahl, beim Anblick der Gouverneurstochter Elaine schlägt es Euch aber die Sprache. Statt lockere Sprüche bietet Euch das Spiel nur peinliches Gestammel - Euer Sprachvermögen ist auf Neandertaler-Niveau geschmolzen.

In dieser Situation habt Ihr keine Chance: Mit dem hirnlosen Verlegenheits-Parser läßt sich die Schöne von „Monkey Island“ nicht knacken. Zum Glück ist Euer Held Guybrush sonst nicht so auf den Mund gefallen - habt Ihr das Date verpatzt, funktioniert Euer Sprachvermögen wieder einwandfrei.

Die Begegnung mit der „Monkey Island“-Schönheit raubt Helden den Verstand und Euren Parser-Kommandos den nötigen Scharfsinn!



INFIZIERT

BOMBERMAN

Kaum ein Spiel, bei dem schnelle Lenkbewegungen wichtiger sind als „Bomberman“, denn meist brennt Euch die Bombe bereits unterm Hintern. Während im normalen Spielmodus schnelle Denke und gute Hand-Auge-Koordination zählen, gerät im „Totenkopf“-Modus alles außer Kontrolle. Hinter den Skull-Symbolen grinst eine diabolische Krankheit, welche, erfahrt Ihr erst, wenn Ihr Euch infiziert. Drei Symptome fallen in unsere Kategorie: Wenn Ihr unter dumpfem Quaken in den Turbomodus schaltet, seht Ihr Eure Figur nur noch hilflos über den Bildschirm zischen. Bald sind andere Bombermanfiguren angesteckt - im Turbo-Gewusel verlieren alle die Kontrolle. Eine andere Krankheit zwingt Euch bei jedem Schritt eine Bombe zu legen - infizierte Spieler erkennt man am Rattenschwanz gezündeter Sprengsätze. Auch die dritte Krankheit ist für Bomberman unange-nehm: Sie schaltet für einen bestimmten Zeitraum den Feuerknopf aus.



Verschärfter Kontrollverlust im Totenkopfmodus: Angesteckte Spieler legen mit jedem Schritt eine Bombe (oben) und meist einsam (unten).



Ein anderes Symptom: Gegen den mächtigen Bombenteppich des gesunden weißen Spielers hat der Schwarze mit seinem Micker-Schuß keine Chance.



KONTROLLVERLUST AUF DEM ASPHALT

In Rennspielen, wo nicht eigene Muskeln, sondern die Maschine agiert, sind Eingriffe in die Steuerung häufig: So wählt Ihr grundsätzlich zwischen sportlich-manueller und simpler Automatschaltung. Auch daß sich Sand, Eis und Schlamm auf Eure Steuerung auswirken, ist bekannt: Je nach Straßenbelag werden Eure Lenkbewegungen verzögert oder abgebremst. Seltener sind Spiele, in denen der Zustand des Wagens sich in veränderter Kontrolle niederschlägt: Die schrottne Kiste eines „Destruction Derby“-Cups kommt kaum mehr von der Stelle, selbst wenn ein Profi am Joypad sitzt. Zuletzt fanden wir schrittweise Performance-Einbußen in „Need for Speed 4“: Während Crashes auf der Playstation hauptsächlich ein optisches Manko bedeuten, spielt die verschlechterte Lenkung und Geschwindigkeit in der PC-Version eine wichtige Rolle: Das demolierte Auto ramponiert auch Steuerung und Leistung, mit einem Wrack könnt Ihr kein Rennen gewinnen.

„The Need for Speed 4“ enthält noch ein weiteren Fall von „Außer Kontrolle“, eine Idee die der Electronic-Arts-Racer aus der Konkurrenzserie „Test Drive“ entnahm: Die Straßen werden von motorisierten Cops vor Bildschirm-Rowdys geschützt. Gelingt es den Gesetzeshütern Euch auszubremsen und die Kelle zu zücken, übernehmen sie für ein paar Sekunden die Kontrolle: Das Gaspedal zieht nicht mehr, Euer Flitzer rollt auf dem Seitenstreifen aus.

Frustrierend auch, wenn in einigen „NASCAR“-Rennspielen die Warnflagge weht: Dann übernimmt die CPU für ein paar Runden das Steuer, Ihr werdet vom Mitspieler zum Zuseher degradiert.



Nur in wenigen Rennspielen wirkt sich der Kfz-Schaden auf Eure Steuerung aus.

In „Need for Speed 4“ gibt's für solche Fälle eine Werkstatt.

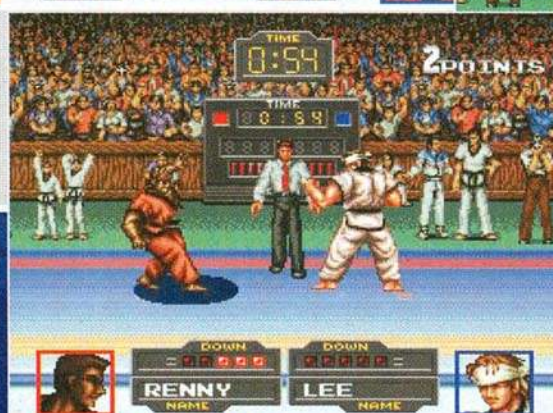


Gegen Kontrollverlust durch Highway-Streife helfen neue Ersatzteile aber nicht.

ERSCHÖPFT

TAEKWONDO

Der Super-Nintendo-Oldie „Taekwondo“ ist eine Mischung aus 2D-„Street Fighter“ und ambitionierte Simulation der koreanischen Sportart. Vor allem eine Spielidee hat es uns angetan: Die Stärke der Kämpfer nimmt im Lauf des Kampfes ab, anfangs sie-gessichere Champs werden im Lauf des Duells zu keuchenden Invaliden. Im Gegensatz zu anderen 2D-Prügelspielen hat die Ermüdung Auswirkungen auf den Fight: Die Reaktion nimmt ab, die Kämpfer taumeln und straucheln. Wer jetzt noch einen schwierigen Sprungkick wagt, der landet oft auf der Nase - das Duell nimmt tragische Formen an, aus der Attacke wird ein kümmerlicher Kniefall. „Taekwondo“ ist tückisch: Kurz vor dem finalen Knockout kann man trainierten Pad-Manöver plötzlich nicht mehr vertrauen.



Vor dem Kampf präsentieren sich die Kämpfer sie-gessichere und physisch stabil (oben). Nach dem ersten Schlagabtausch hängt der rechte Spieler aber bereits in den Seilen (mitte) oder taumelt unsicher in den Sturz (unten).

DURCHGEDREHT

„WIZARDRY“,
„LUNAR“ & CO.

Eine vier- bis sechsköpfige Abenteurer-Gruppe („Party“) ist seit den 80er Jahren das wichtigste Element aller Fantasy-Rollenspiele. Die zahlreichen taktischen Kämpfe in Titeln wie „Wizardry“ oder „Bard's Tale“ entscheidet dabei das geschickte Zusammenspiel zwischen Zauberer, Ritter und Priester. Normalerweise folgt jedes Party-Mitglied exakt Eurem Befehl („Heiltrank einsetzen“, „Angriffszauber sprechen“), doch manchmal gerät die Situation aus der Kontrolle. Trifft ein Charm- oder gar ein Amok-Zauber eine Eurer Figuren, dreht diese durch und wird auf eigene Faust aktiv statt Eurem Befehl zu lauschen. Berzerker richten sich mit Vorliebe gegen eigene Kumpels: Ungünstig, wenn es sich beim Wutschnaubenden exakt um jenen Kollegen handelt, dem Ihr davor alle Heiltränke sowie die mächtige „Axe of Doomsday“ anvertraut habt. Dann helfen nur Gegenzauber oder kollektives Verknüppeln des rasenden Kumpels. Ein gut ausgestatteter Berzerker bindet Eure Kräfte - der Feind hat Zeit Euch geballt in den Rücken zu fallen. Egal ob schlafend, versteinert oder Amok: Damals wurde die veränderte Verfassung des Charakters durch ein Kürzel in der individuellen Status-Zeile vermerkt, heute wird der Out-of-Control-Wahnsinn durch entsprechende Animationen bildlich dargestellt. Im neuen PlayStation-Rollenspiel „Lunar“ lauft Ihr mit verdrehter Steuerung in die Irre, wenn Ihr im Giftmoor die falsche Kiste öffnet.

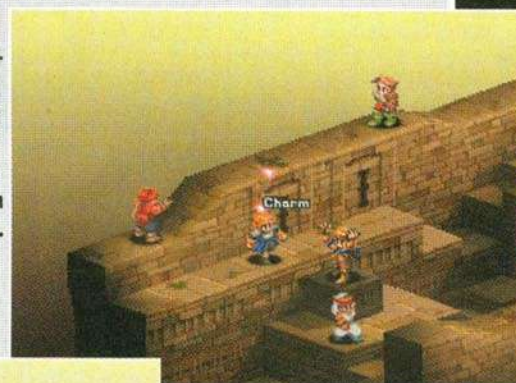


Früher wurden Schlaf- und Geisteskrankheiten von Party-Mitgliedern in der Status-Zeile vermerkt. Heute erwischen Verzauberungen auch die Steuerung: Wer im Moor die falsche Kiste knackt, kämpft mit verdrehter Steuerung.

VERSTÖRT, GELÄHMT UND WEGGEPENNT

FINAL FANTASY TACTICS

In Squares „Final Fantasy“-Serie wimmelt es vor „Außer Kontrolle“-Situationen. Zum Glück laufen die Kämpfe rundenweise und nicht in Echtzeit ab, so daß Ihr das Chaos halbwegs überblickt. Hintereinander gebt Ihr z.B. in der „Tactics“-Variante jedem Kämpfer einen Befehl, vom Angriff mit der Waffe bis hin zum Einsatz eines Schutzzaubers. Vorausgesetzt Euch wird die Kontrolle nicht aus der Hand gehext oder manipuliert: Recht harmlos ist ein Slow-Zauberspruch, denn der macht Euch nur träger (Ihr setzt jede zweite Runde aus). Überleben kann man auch „Don't Move“, „Silence“ (Ihr verliert Eure Stimme), sowie Stop und Sleep. Hier setzt die betroffene Figur ein paar Runden aus. Gefährlich wird's, wenn ein hirnschädigender Zauberspruch einen Helden erwischt: Die Figur rudert mit den Armen und wendet sich mit ihren Aktionen gegen Freund und Feind. Ganz fies ist der Charm: Die Kontrolle wird Euch nicht aus der Hand genommen, sondern gleichzeitig Eurem Feind übertragen. Ab jetzt steuert die CPU Euren Helden - bis Ihr dem Spuk mit einem Gegenzauber eine Ende bereitet.



In „Final Fantasy Tactics“ (aber auch in den Rollenspielen dieser Serie) gibt's ungezählte Möglichkeiten die Kontrolle zu verlieren. Einige Helden pennen, andere sind durchgedreht, einer ist in einen Frosch verwandelt.

VERFLUCHT, VERGIFTET UND VERSTEINERT

DRACULA X

Auch das stimmungsvolle Konami-Jump'n-Run steckt voller Überraschungen, manchmal wird auch Eure Steuerung verhext. Angenehm ist lediglich die magische Taschenuhr: Diese Extrawaffe bremst den Fluß der Zeit, so daß Ihr Euch zwischen gelähmten Feinden und Fallen tummelt. Eure Steuerung wird dabei nicht direkt beeinflusst: Während sich Euer Held in normaler Geschwindigkeit bewegt, humpeln alle Gegner mit einem Frame/Sekunde durchs Gemäuer.

Bösartig sind die Attacken bestimmter Feinde: Eine Berührung und Euer Held versteinert zur Statue. Die Steuerung blockiert, der Feuerknopf ist deaktiviert. Trotzdem macht's Sinn auf dem Steuerkreuz herumzutappen: Nur so (oder mit einem Hammer) schüttelt Ihr die Marmorfesseln ab und könnt Euch nach einigen Sekunden wieder bewegen.

Insgesamt kennt der Castlevania-Held drei unterschiedliche Status-Zustände: Neben versteinert auch vergiftet und verflucht.



Versteinerter Held: Rüstet Euch während der „Castlevania“-Expedition mit einem Hammer aus, dann schüttelt Ihr die Marmorfesseln schnell wieder ab.

KONTROLLVERLUST - UND WAS IHR DAGEGEN TUN KÖNNT (1984 BIS 1999)

Titel	Herstellungsland/jahr	Gegenmittel
Trashman	England 1984	nicht den rechten Weg verlassen, niemals in die Kneipe
Ghouls'n Ghosts	Japan 1988	die Schatzkisten überhaupt nicht oder in der richtigen Reihenfolge öffnen
Blood Money	England 1989	Joypad umdrehen, Radarturm zerschießen
Bomberman	Japan 1990	Totenköpfe sprengen und nicht drüberlaufen. Infizierte Mitspieler? Ebenfalls sprengen!
The Secret of Monkey Island	USA 1990	Bei diesem Anblick: Keine Chance!
Tetris Battle Gaiden	Japan 1993	Initiative ergreifen: Kommt Eurem Gegner zuvor!
Taekwondo	Japan 1994	Dem Gegner ausweichen und Kräfte sparen, unnötige Bewegungen vermeiden.
Destruction Derby	England 1995	auf Eure Karre besser aufpassen, der Streckenbegrenzung fernbleiben
Final Fantasy Tactics	Japan 1997	Schutz- und Gegenzauber üben, magische Artefakte tragen
Castlevania: Symphony of the Night	Japan 1998	magische Artefakte und Zaubersprüche einsetzen, bei Versteinierung am Joystick rütteln
Heart of Darkness	Frankreich 1998	Wenn auch die Schatten packen: Schnell Links/Rechtsbewegungen mit dem Joypad
Test Drive 4	USA 1999	Geschwindigkeitslimit beachten, behutsam fahren und regelmäßig zum Kundendienst - gewinnen könnt Ihr dann natürlich nicht mehr.

MISCHA STRECKER

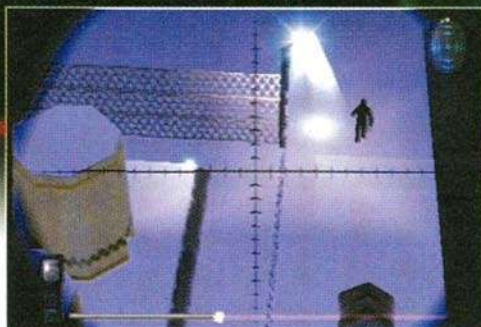
MISSION IMPOSSIBLE



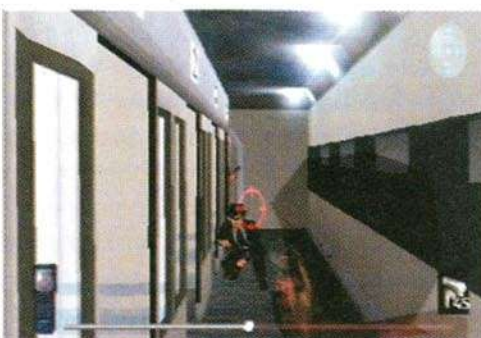
Steht Ethan zu nah an einer Wand, wird sein Kopf durchsichtig, um den Überblick zu wahren.

Die Umsetzung des N64 Action-Adventures Mission Impossible nähert sich mit Riesenschritten der PlayStation. Das deutsche Entwicklerteam X-ample, welches vor einem Jahr die Ballergemeinde mit Viper belieferte, wurde mit der Aufgabe betraut, Ethan Hunts Abenteuer auf Sonys Konsole zu übertragen.

Die fünf Missionen mit jeweils bis zu 8 Levels wurden exakt übernommen und orientieren sich wagen an der Handlung des gleichnamigen Spielfilms. Die eigentlichen Änderungen betreffen hauptsächlich den optischen Teil des Spiels, da die Grafik den technischen Möglichkeiten und Einschränkungen der PlayStation angepasst werden mußte. Eigentlich sollten im Hinblick auf den engen Zeitrahmen so viele Elemente wie möglich direkt auf die PlayStation übertragen werden. Leider erwies sich dieses Vorhaben aufgrund der unterschiedlichen Konsolen und Möglichkeiten als nicht realisierbar. Deshalb entschied man sich bei X-ample, sämtliche Levelmodelle auf dem



In manchen Missionen besteht die Möglichkeit, zwischen den Teammitgliedern hin- und herzuschalten



Die Pistole kann auf zwei Arten abgefeuert werden. Entweder im Laufen aus der Hüfte oder im Sniper Modus mit Fadenkreuz, um die empfindlicheren Stellen anzuvisieren.

PC zu bearbeiten oder, wenn nicht anders möglich, von Grund auf neu zu erstellen. Softwarelösungen ersetzen die bei der PlayStation fehlenden Hardwarefeatures des N64 (z.B. den Z-Buffer). Die Grafiken wurden vor allem an Stellen eingespart, die im Spiel nicht oder nur teilweise zu sehen waren - also vornehmlich am Levelmodell selbst. Wo immer möglich und sinnvoll, ersetzen sie die üblichen dreieckigen Polygone durch viereckige. Auf dieselbe Weise unterzog man auch die Charaktere einer Frischzellenkur, indem man ihre Polygonzahl reduzierte, was aber optisch keine wirklich sichtbaren Auswirkungen hat. Bedingt durch die teilweise neuen Modelle mußten auch die Texturen neu gezeichnet werden, was aber mit sich brachte, daß die Grafiker des X-ample Teams Verbesserungen durchführen konnten.

Da sich die Entwickler der Kritikpunkte der Fachpresse an der Nin-



Das Gangsterschießen auf dem Bahnhof wird zum Nervenkrieg, denn man weiß nie, ob der Passant, der sich in die Brusttasche greift, sein Handy oder eine Knarre zieht.



Was wäre Mission Impossible ohne die Möglichkeit, sich in einen anderen Menschen zu verwandeln.

Genre	Action Adventure
Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Entwickler	X-ample Architectures
Erhältlich ab	Ende Oktober



tendoverversion nur allzu bewußt waren, gingen sie gezielt genau diese Punkte an und versuchten sie auszumergen. Durch Ingame Effekte wie 3D Schnee und Regen, physikalisch korrekte Spiegelungen oder die Rücknahme des Nebels, der die Sicht auf dem 64-Bit Pendant erheblich einschränkte, wurde das Gameplay optimiert und gleichzeitig die Atmosphäre im Spiel verdichtet. Eine durchgehende Sprachausgabe, sowohl im Spiel als auch in den vorgeordneten Zwischensequenzen unterstreichen den Spielfilmcharakter von Mission Impossible. Wie es sich schließlich spielen werden wir anhand einer Preview Version noch sehen. Bis Ende Oktober - dem voraussichtlichen Erscheinungstermin - wird jedoch noch einige Zeit vergehen.



Selbstverständlich darf die Computerraumszene im CIA-Hauptquartier auf keinen Fall fehlen.

MISCHA STRECKER

GUNGAGE

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	KCET
Testmuster	Konami of Europe
Erhältlich ab	Ende September



Wirbelstürme sind nur eine Form, mit der die Riesenmotte dem armen Wakle zusetzt. Pollen, Sturzflüge und ein Flammenstrahl vervollständigen ihr Repertoire.

Auf dem 3rd Person Shooter-Sektor tat sich einige Zeit nichts. Der letzte Titel „Apocalypse“ liegt nun auch schon einige Zeit zurück, aber am Horizont kündigt sich bereits neues Futter für die virtuell gewaltbereite Spielerschar an. Konamis Gungage läßt auf ein actiongeladenes Ballerspiel hoffen, in dem die Kugeln gleich dutzendweise über den Bildschirm rasen und die

Monster im Sekundentakt ins Nirwana eingehen.

Lange Zeit ahnten sie nichts von der Parallelwelt namens „Dark Moon“, die zeitgleich mit Wakles Planeten existierte, sich aber in eine andere Richtung entwickelte. Die Ankunft der Monster änderte dies, und nun müssen sich die Menschen behaupten, um ihrer Vernichtung zu entgehen. Wakle Skade und drei weitere Mitstreiter, die aber erst im Laufe des Spiels zur Verfügung stehen werden, treten gegen anstürmende Monsterhorden an, die durch neugeschaffene Passagen in ihre Welt gelangen und zu deren Hobbys Mord und Plünderung zählen. Jeder der vier Kämpfer verfügt über spezielle Eigenschaften und Waffenfertigkeiten. Wakle ist z.B. in der Lage, einen zeitlich begrenzten Schutzschild zu erschaffen oder die Gegner für einige Sekunden einzufrieren.

Infolisten, die die üblichen Anzeigen für Lebensenergie, Gesamtleben usw. beinhalten, informieren den Spieler über die wichtigsten Daten des Charakters, der innerhalb eines Levels von am Boden kriechenden Monstren sowie fliegenden Insekten bedrängt wird. Bedingt durch die automatische Zielfunktion lassen sich die meisten Viecher aber schon erledigen, sobald sie in



Kleine niedliche Spinnen wirken bei dieser Größe nicht mehr ganz so niedlich - vor allem, wenn sie sich als Pyromanen entpuppen.



Im „Sniper Modus“ kann Wakle die Biester aus einer sicheren Position heraus beschießen.



Für je 100 Diamanten gibt es ein Extraleben.

Reichweite kommen. Leider verhindert genau diese Funktion so manchen der wohl beabsichtigten Überraschungseffekte, da leider auch unsichtbare Gegner anvisiert werden. In jedem Level befinden sich Gimmicks wie Diamanten, welche die Anzahl der zur Verfügung stehenden Leben erhöhen sowie Power Ups, die verlorene Hit Points wieder auffrischen, Energie für die Spezialfähigkeiten liefern oder den Lebensenergiebalken aufstocken.

Die mit dem Titel und dem Genre einhergehenden Hoffnungen erfüllen sich leider nicht wirklich. Die vorliegende Previewversion weist noch einige spielerische und technische Mängel auf, die sich vor allem in einer trägen Steuerung und eher schlichten Grafiken ausdrücken.

Insgesamt präsentiert sich Gungage bislang noch als typischer Shooter, der sämtliche Vorurteile dieses Genres in sich vereint. Abwechslung bieten allerhöchstens die immer neuen Gegner und Levelgrafiken. Bleibt nur zu hoffen, daß Konami diese Fehler noch aus der Welt schafft und vor allem eine Analogunterstützung einbaut. Titel wie One und MDK jedenfalls haben schon in der Vergangenheit bewiesen, welches Potential in dieser SpieleGattung steckt.



Mit der Autozielfunktion wird das Monsterbashing zum Kinderspiel.



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

KOMPLETT-LÖSUNGEN

14,80 DM JE HEFT:

KOMPLETT DEUTSCH

Abe's Oddysee	Kings F
Akuji - The Heartless	Legacy
Alien Trilogy	MDK
Alundra	Medi Evil
Alone in the Dark 1-3	Men in Black
Ark of Time	Nightmare Creat.
Atlantis	One
Baphomets Fluch 1+2	Pax Corpus
Batman & Robin	Rayman&Gex3D
Blazing Dragons	Resident Evil 1
Blaze & Blade	Riven
Breath of Fire 3	Spawn
Casper	Silent Hill
Chron. o.t. Sword	Suikoden
Clock Tower	Syphoon Fiter*
D	Tekken 1 & 2 & 3
Deathrap Dungeon	The Note
Diablo	The Last Report
Discworld 1+2	Tomb Raider 1
Excalibur	Tomb Raider 2
Final Fantasy 7	Tomb Raider 3
G-Police	Turok
Gex 3D & Rayman	Turok 2
Granstream Saga	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	Warhammer: Dark
Herc's Adventure	X-Com: Terror...
Guardians Crusade	Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)	Tomb Raider 2 (19,95)
Colony Wars 2 (24,99)	Tomb Raider 3 (19,95)
Com. & Conq. 1+2 (19,95)	Resident Evil kompl. (19,95)
Metal Gear Sol. (19,95)	Ridge Racer 4 (24,99)
Soul Reaver (19,95 DM)	Warzone 2100 (19,95 DM)
Tekken 3 (24,99)	Zelda 64 (24,80)
Tomb Raider 1 (19,95)	Komplettliste anfordern!

Wir liefern entweder per Post-Nachnahme oder per Vorkasse. Bei Nachnahme bringt Ihnen die Post Ihre bestellte Ware direkt nach Hause. Möchten Sie per Vorkasse bestellen, schicken Sie uns bitte einen V-Scheck über den Gesamtbetrag.

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.)

POWERWARE

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 Erweiterungsslot 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.

Mit spezieller Zusatzfunktion!

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

BOOT MASTER INSIDE

49,99 DM

MODCHIP

NEU!

1205001P IQ TECH

Mit diesem Qualitäts-Modchip können Sie ALLE Importspiele 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 günstige Alternative ohne "IQ" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG!

4,99 DM

TRANSPARENT CASE

TIP!

Bei uns MIT bebildeter Anleitung!

Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine coole Powerstation. Verschiedene Farben lieferbar. Nicht für SCPH 1002 geeignet!

49,99 DM

TOP SECRET 2 CHEATBOOK

Mit Cheats, Tips & Codes zu den 100 aktuellsten Spielen. Extra: Cheats zu allen PSX Platinum Spielen.

14,80 DM

X-PLORDER PRO

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

Bei uns mit Codesammlung! **139,00 DM**

X-PLORDER - DAS BUCH
Das offizielle X-Plorder Buch. Über 1500 Codes & ausführliche Anleitung für Ihren X-Plorder. **29,95 DM**

SMARTJOY PC-ADAPTER

Ermöglicht das Anschließen von PSX & N64 Joypads an Ihren PC. Ideal für Emulatoren und PC-Games! Für alle PSX & N64 Pads

69,99 DM

MULTINORM DVD PLAYER

- NTSC/Pal Filme laufen
- mit Fernbedienung

849,99 DM

AVENGER PRO

- mit Rückschlag
- Fußpedal
- Blaze Produkt
- PREISTIP!!!

89,99 DM

PLAYSTATION PSX STANDARD

-> **239,00 DM**

PSX UMGEBAUT

-> **269,00 DM**

CONTROLLER

DUAL TWIN SHOCK **29,99 DM**

SONY DUAL SHOCK **44,99 DM**

STANDARD JOYPAD **9,99 DM**

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**

GLOVE -> **99,00 DM**

SCORPION GUN -> **59,00 DM**

3 IN 1 GUN -> **59,00 DM**

DEX DRIVE -> **79,99 DM**

PLAYSTATION -> **239,00 DM**

MAUS -> **29,99 DM**

LENKRAD+R. -> **99,00 DM**

RF-UNIT -> **24,99 DM**

4-SPIELER AD. -> **54,99 DM**

BLAZE KOFFER -> **69,00 DM**

INFRAROT PADS -> **59,00 DM**

EQUALIZER -> **59,00 DM**

GB DELUXE -> **99,00 DM**

X-PLORDER -> **79,00 DM**

LINKKABEL -> **8,99 DM**

PAL-BOOSTER -> **29,99 DM**

CYBERSHOCK P. -> **54,99 DM**

CD-LEERHÜLLE -> **1,99 DM**

MEMORY KARTEN

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

1 MB 6,99 DM

8 MB 24,99 DM

24 MB 39,99 DM

72 MB 74,99 DM

8,24,72 MB mit LCD Display

Unkomprimierte Speicherkarten

2 MB 19,99 DM

4 MB 29,99 DM

8 MB 44,99 DM

jazPiper

Portable Mp3 Player

- großes LCD Display zeigt Song & Spielzeit

- Digitalanzeige

- Telefonbuch

- Diktierfunktion

399,99 DM

RESIDENT EVIL PLATINUM - JE SET 34,99 DM

William & Sherry, Hunk & Zombie, Tyrant/Mr. X, Ivy & Ada

RESIDENT EVIL - JE SET 34,99 DM

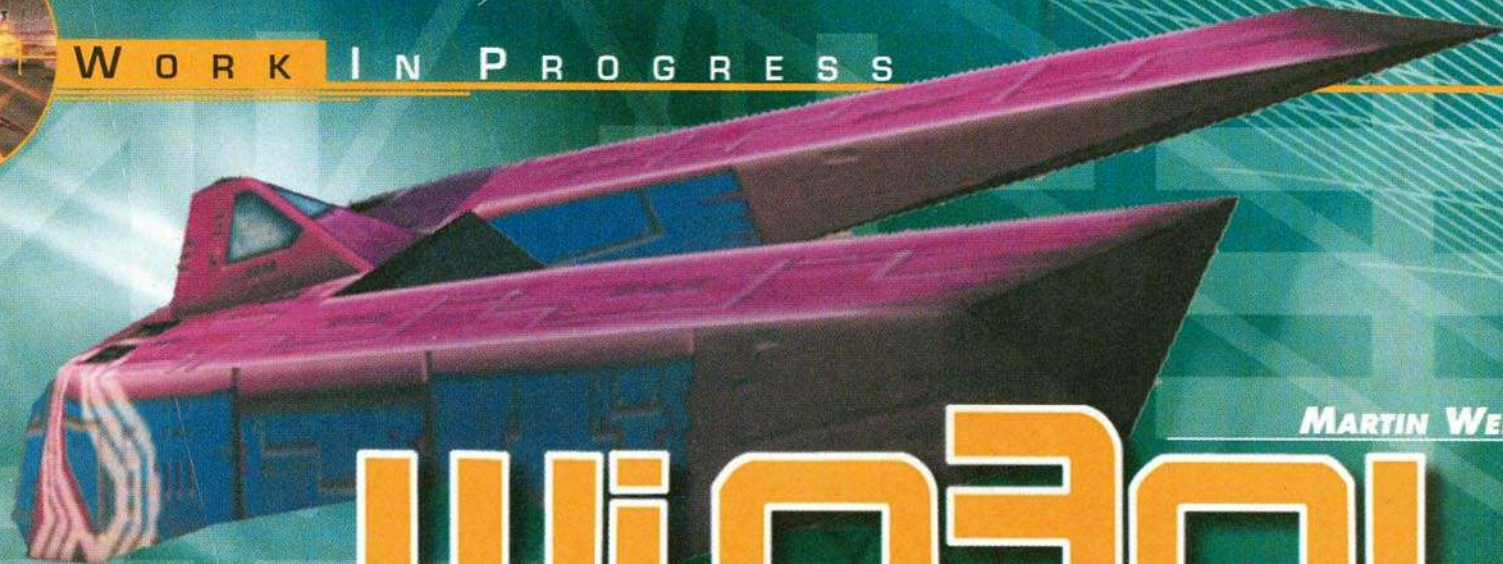
Claire & Zombie Cop, William G3/G4

METAL GEAR SOLID - JE FIGUR 34,99 DM

Liquid Snake, Meryl Silverberg, Ninja, Psycho Mantis, Revolver Ocelot, Sniper Wolf, Solid Snake, Vulcan Raven

04131 / 200580

www.GameCentral.de CDG Media - Stöteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg Fax: 04131 / 2005820



wip3out

MARTIN WEIDNER

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis Leeds
Erhältlich ab	8. September



In der auf der E3 Show in Los Angeles gezeigten Betaversion waren an Waffensystemen bereits Minen, Erdbeben, Raketen und Barrieren zu finden. Die Entwickler versprechen insgesamt fünf der besten aus wipEout 2097 bekannten sowie sieben neue Waffen.



Ein Sequel war aufgrund des bemerkenswerten kommerziellen Erfolges natürlich unvermeidlich. Im März 1997 bzw. Februar 1998 wurden wipEout bzw. wipEout 2097 darüber hinaus als Platinum-Edition wiederveröffentlicht. Laut Sony Computer Entertainment wurden in der Vereinigten Staaten und in Europa von beiden Teilen insgesamt über 1,5 Millionen Exemplare abgesetzt.

„Der Grundgedanke von wipEout bestand darin, die Themen Videospiele und Musik miteinander zu verschmelzen“, so Glen O’Connell, Head of UK Public Relations von Psygnosis. Für wip3out zog Psygnosis Leeds deshalb DJ Sasha als Musical Director hinzu. Sasha soll fünf ausgewählte eigene Kompositionen zu dem Projekt beitragen, aber auch federführend die Lizenzierung anderer Bands überwachen.

Während Psygnosis Ende Januar lediglich durchsickern ließ, daß führende ehemalige Mitglieder des wipEout-Teams für die Arbeit an dem Sequel herangezogen wurden, und wip3out acht neue Tracks, drei neue Teams und weitere Spielmodi beinhalten würde, ließ man auf der E3 Show, die Mitte Mai in



wip3out spielt sich in einem futuristischen Hongkongszenario ab.

Los Angeles stattfand, endlich die Katze aus dem Sack. wip3out wurde im großen Stil, d.h. auf einer Videoleinwand und etlichen PlayStation-Displays auf Psygnosis’ Messestand vorgestellt. Aber auch auf dem Gemeinschaftsstand von Sony Computer Entertainment America war der Racer zu finden - und Rollcage Extreme, die direkte Konkurrenz aus dem Hause Attention To Detail ebenfalls. Wie dem auch sei, auf der E3 kristallisierten sich die ersten handfesten Fakten und spielerischen Eindrücke heraus.

wip3out entfernt sich natürlich etwas von dem Prequel, insbesondere von dessen oft als zu harsch kritisiertem Schwierigkeitsgrad. Hochtrabend „Improved Progression System“ genannt, haben sich die Entwickler darum bemüht, die ersten Strecken einfach zu gestalten, während die späteren Parcours auch für wipEout-Veteranen eine Herausforderung darstellen sollen. Beim ersten Anspielen auf der

Nach Monaten von Mutmaßungen und Spekulationen brach Psygnosis Ende Januar das Schweigen und kündigte ein Sequel zu ihrem futuristischen Racer wipEout 2097 an. Mit dem Original öffnete Psygnosis der PlayStation im September 1995 Tür und Tor, was die Zielgruppe der Anfang Zwanzigjährigen anbelangte. wipEout war stylish, cool, rasend schnell und wurde von einem Soundtrack von Leftfield, Orbital und weiteren Bands untermalt, der den Nerv der Generation X traf, die Videospiele bis dahin mehr als Kinderspielzeug denn als ernstzunehmendes Unterhaltungsmedium betrachtete. Im Zuge der europäischen Launchphase der Hardware brachte es wipEout sogar auf ein Verkaufsverhältnis von 1:2 pro verkaufter PlayStation.





E3 konnten wir dies nur bestätigen. Darüber hinaus macht sich wip3out als erster Teil der Serie die Vorzüge des Sony Dual Shock Analog Controllers zunutze. Psygnosis verzichtete bei ihren wip3out-Displays auf der Messe gänzlich auf digitale Controller oder Namcos neGcon, sondern vertraute auf die beiden Analogsticks als Zugpferde, die sich sogar bewährten. Die Gleiter ließen sich sehr elegant um die Kurven steuern, irgendwelche Nachteile waren eigentlich nicht erkennbar. Zudem bekommt der Spieler nun die Projektile seiner Gegenspieler merklich zu spüren - die Vibrationsfunktion des Controllers wird nämlich ausgiebig genutzt.

Zu den fünf aus wipEout 2097 bekannten Teams gesellen sich nun drei neue, Icaras, Assegai Developments und GoTeki 45, hinzu. Auf der Messe waren diese aber noch nicht alle anwählbar, genausowenig die nunmehr acht Strecken. Was die Waffensysteme anbelangt, beabsichtigt Psygnosis Leeds aber, fünf der besten aus dem Prequel sowie sieben neue in das Spiel zu integrieren.

wip3out macht sich darüber hinaus die höchstmögliche Auflösung der PlayStation zunutze, und dies merkt man der Grafik auch an. Strecken, Vehikel, Anzeigen und die Leuchtpuren der

Gleiter auf dem Screen, die genauso wie das gegnerische Feuer Tunnel und schwach ausgeleuchtete Abschnitte ins rechte Licht rücken - optisch ist der dritte Teil schärfer und brillanter denn je zuvor geworden. Nicht zuletzt die Front End-Typo der Designers Republic und der Soundtrack lassen wip3out wie aus einem Guß erscheinen.

Psygnosis setzt aber nicht bloß bei den Teams, Gleitern und Waffensystemen eins drauf, auch die Anzahl der

betrifft, setzen die Entwickler diesmal ausschließlich auf einen wahlweise horizontal oder vertikal gesplitteten Bildschirm. Ob im Multi Player Mode auch von der CPU gesteuerte Schiffe zu finden sein werden, ist aber derzeit noch offen.

In gewisser Art und Weise ähnelt wip3out mehr dem ersten als dem zweiten Teil. Die Parcours jedenfalls

„EINEN SPLIT SCREEN MODE ZU INTEGRIEREN UND DAS SPIEL IN HIRES ABLAUFEN ZU LASSEN, WAREN DIE BEIDEN WICHTIGSTEN VERÄNDERUNGEN, DIE SICH UNSER TEAM FÜR WIP3OUT VORGENOMMEN HATTE.“

Alain Raistrick, Producer wip3out, Psygnosis Leeds

verfügbaren Spielmodi wird in die Höhe geschraubt. Neben dem Arcade Mode steht dem Spieler ein Time Trial gegen sich selbst zur Auswahl. Im Tournament legt man sich mit den sieben weiteren Teams an, das Deathmatch zieht aus den neuen Waffensystemen einen deutlichen Vorteil, im Challenge Mode hingegen gilt es, ähnlich wie bei wipEout 64, eine bestimmte Zeit oder eine bestimmte Platzierung zu erreichen, um nicht ausgeschieden zu werden. Was die Mehr-Spieler-Modi

weisen deutlich mehr Rampen auf, auch einige lang gezogene Geraden sind nun wieder vertreten. Ob dies als Zugeständnis an das Hyperthrust-Feature zu verstehen ist, sei einmal dahingestellt. In jedem Fall stellen wir Euch wip3out in der nächsten Ausgabe der play in einem ausführlichen Preview vor. Vielleicht wird sogar schon ein Testbericht daraus, wer weiß?



Die acht Strecken lassen sich auch spiegelverkehrt bestreiten. Die Power Ups sind in diesem Falle natürlich anderweitig platziert.



In wip3out ist es erstmals möglich, jederzeit einen Hyperthrust hinzulegen, der allerdings an der Energieleiste zehrt.

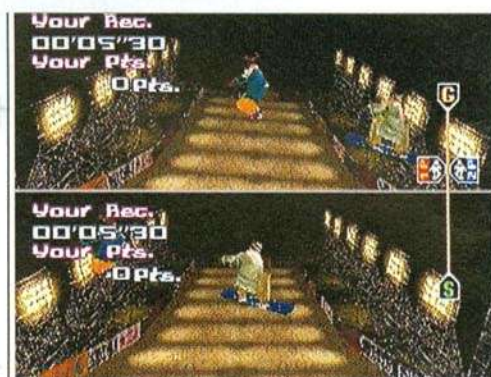
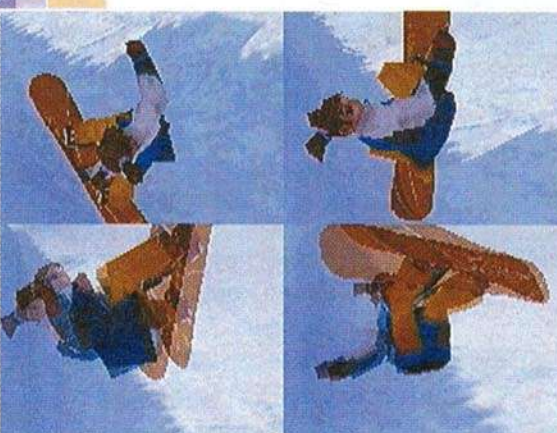
TONI OPL - MARK LIEBOLD

TRICKY SLIDERS

Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Capcom
Testmuster	Virgin Interactive
Erhältlich ab	Herbst



Hier führt Ihr selbst Regie: Mit Hilfe verschiedener Bildbearbeitungs-tools wertet Ihr die abgespeicherten Replays optisch enorm auf.



Die Könige der Lüfte: Wer gegen seinen Freund im Big-Air-Contest bestehen will, sollte vorher ordentlich trainiert haben.

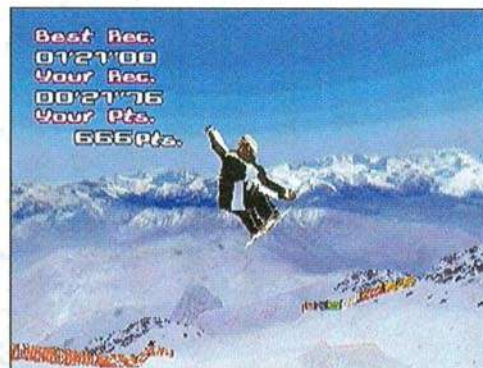
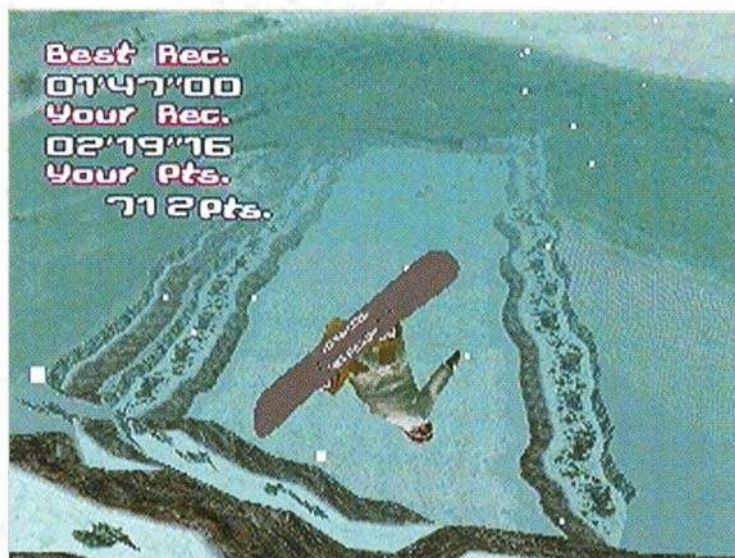
Mit der Snowboard-Simulation Tricky Sliders betreten die japanischen Prügel- und Horrorspezialisten der Firma Capcom ganz neue Gefilde. Anstatt spannungsgeladener Kämpfe mit toten Zombi-creatures oder hungrigen Dinosauriern erwartet uns in diesem Titel pure Snowboard-Action. Capcom-typisch werden darin natürlich auch wieder einige geheime Extras zu finden sein. So könnt Ihr neben den vier zur Verfügung stehenden Standardcharakteren noch etliche weitere Sportler freispielen - unter anderem auch Claire Redfield, Leon Kennedy und einen mutierten Polizisten aus der Resident Evil-Reihe, die allesamt nicht nur optisch eins zu eins dem Gruselszenario ent-

nommen wurden, sondern sich auch mit mehreren originalen Sprachsamples zu Wort melden.

Selbstverständlich wartet Tricky Sliders mit allen obligatorischen Disziplinen auf, die diesen kultigen Wintersport ausmachen. So gibt es für reine Alpinisten mehrere Slalomstrecken, auf denen nicht das Vollführen waghalsiger Stunts im Vordergrund steht, sondern Wendigkeit und Geschwindigkeit gefragt sind. Wollt Ihr Euch allerdings tricktechnisch so richtig austoben, ist der Snowboard-Park die richtige Adresse. Haufenweise Schanzen, Rails, Quarter-Pipes und andere Obstacles laden hier zu den verschiedensten Manövern ein. Ausgeführt werden diese durch einfache Kombinationen der Richtungstasten beziehungsweise des Analog-Sticks mit den Action-Buttons des Joypads. Durch die einsteigerfreundliche Steuerung kann man den Athleten nach einigen Minuten des Herumprobierens schon äußerst spektakuläre Moves entlocken, die Ihr natürlich auch in der Halfpipe oder im Big Air-Event zeigen könnt. Die Diszi-

plin X-Treme schließlich verbindet die Elemente klassischer Downhill-Rennen mit spektakulären Sprungeinlagen. Um ein gutes Endergebnis zu erhalten, muß man die verschiedenen Kurse schnellstmöglich hinunterbrettern und dabei jede Menge Trickpunkte ergattern. Dabei gilt: Je ausgefallener und komplexer ein Sprung, desto mehr Points werden auf Euer Konto gutgeschrieben.

Während in den normalen Single- und Two-Player-Modi sämtliche Events aus Einzelrennen bestehen, werdet Ihr im Story-Modus (ja, Ihr habt richtig gelesen - ein Story-Mode in einem Snowboard-Spiel) schon wesentlich länger gefordert. Auf den zehn unterschiedlichen Pisten, die von der Schweiz über die USA bis nach Rußland überall auf der ganzen Welt verteilt sind, befinden sich in der Nähe größerer Sprungschanzen Fernsehkameras, mit denen die gewagten Manöver aufgezeichnet werden. Anfangs ist dem Spieler noch völlig freigestellt, welchen Trick er voll-



Im Story-Mode trifft Ihr ab und zu auf gegnerische Snowboard-Cracks, die Euch zu einem heißen Duell auf den vereisten Pisten herausfordern.



Das Kamerafenster ist zwar eine nette Idee, jedoch hätte man zugunsten der Spielgeschwindigkeit lieber darauf verzichten sollen. Jedesmal wenn die Einblendung erscheint, gerät der Spielfluß infolge heftiger Slowdowns enorm ins Stocken.

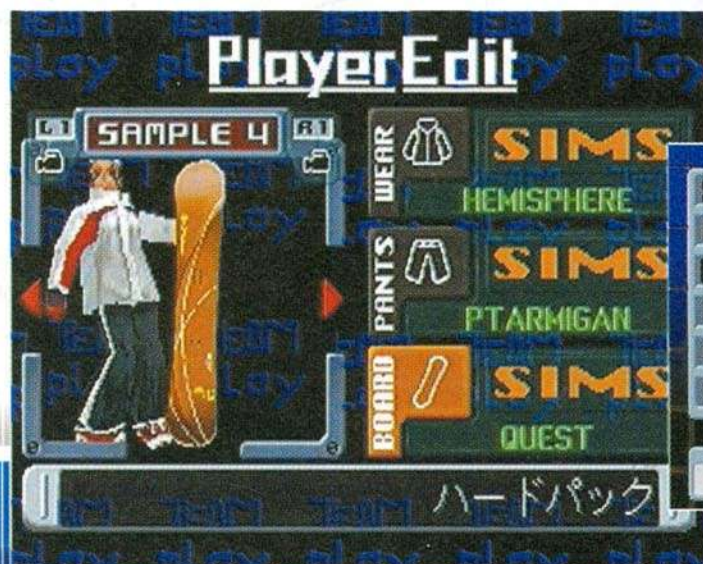
führt. Später seid Ihr dann an vorgegebene Stunts wie beispielsweise Backflips und bestimmte Grab-Variationen gebunden. Habt Ihr bei jeder Kamera den entsprechenden Move erfolgreich ausgeführt, geht's ab zur nächsten Location. Aufgelockert wird das Ganze durch gelegentliche Duelle mit einem CPU-Boarder, den es nach Punkten zu besiegen gilt. Nach einer gewonnenen Auseinandersetzung kann der eigene Charakter in seinen Attributen Geschwindigkeit, Balance, Sprungkraft und Spin aufgewertet werden, um so noch verrücktere Sprungeinlagen zu vollführen.

Darüber hinaus bietet Capcoms Snowboard-Umsetzung auch eine umfangreiche Editierfunktion. Zum einen könnt Ihr mit deren Hilfe eigene Logos und Outfits entwerfen und den Sportlern dadurch eine ganz persönliche Note verleihen, zum anderen lassen sich zuvor auf Memory Card abgespei-

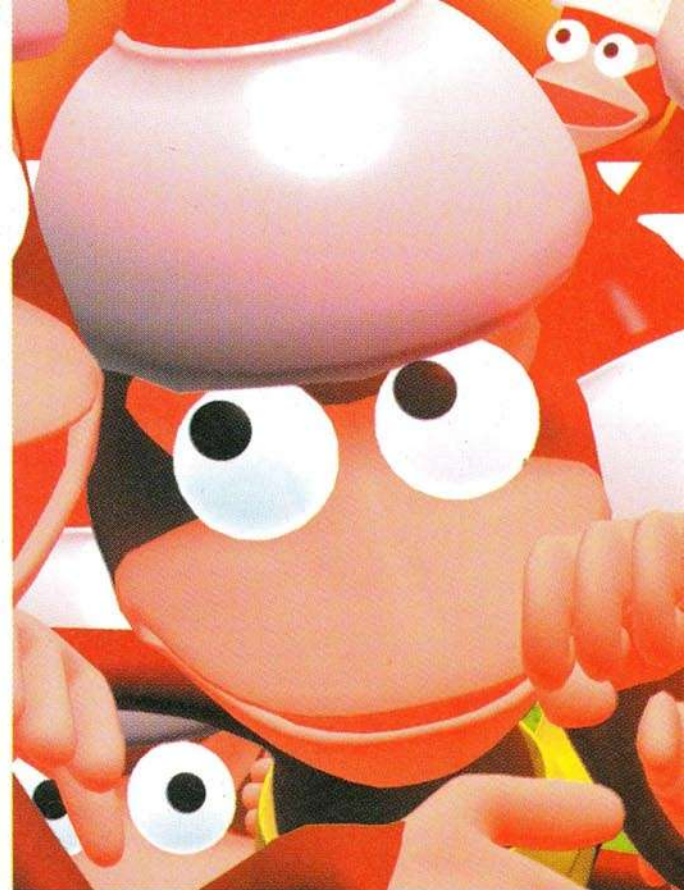
„ANFANGS IST DEM SPIELER NOCH VÖLLIG FREIGESTELLT, WELCHEN TRICK ER VOLLFÜHRT. SPÄTER SEID IHR DANN AN VORGEGEBENE STUNTS WIE BEISPIELSWEISE BACKFLIPS UND BESTIMMTE GRAB-VARIATIONEN GEBUNDEN.“

cherte Replays aufwendig nachbearbeiten. Jeden einzelnen Trick eines Runs könnt Ihr mit zahlreichen Effekten optisch noch besser in Szene setzen. Ihr bestimmt nicht nur Kameraeinstellung und Anzahl der Wiederholungen, sondern fügt auch Verwischeffekte und andere technische Spielereien mit ein.

Da als ungefähres Erscheinungsdatum der Herbst diesen Jahres angestrebt ist - also gerade richtig zum Start in die neue Snowboard-Saison - und sich in Sachen Konkurrenztitel noch nicht sonderlich viel angekündigt hat, hat Tricky Sliders durchaus das Potential, unter den vorderen Rängen zu landen - ob es allerdings den Referenztitel Cool Boarders 3 vom Thron stoßen kann, bleibt bis zum PAL-Test abzuwarten.



Individuell: Im Edit-Mode könnt Ihr Euren Fahrer und das Hintergrundlogo nach eigenen Vorstellungen gestalten.



AB 2.7.99

APE ESCAPE

DIE MONKEYMANIA BRICHT AUS. JAG DIE AFFEN DURCH DIE WELTGESCHICHTE, ABER HÜTE DICH VOR TÜCKISCHEN BANANENSCHALEN. DOCH ACHTUNG, DIE BIESTER LASSEN SICH NUR MIT EINEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER FANGEN. DESWEGEN IST APE ESCAPE DAS ERSTE SPIEL, DAS ES IM BUNDLE MIT GRÜNEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER GIBT.

„EINES DER INTERESSANTESTEN SPIELE DES SOMMERS“ (PLAYSTATION ZONE 7/99)

„SIEG AUF GANZER LINIE“ (GAMES & MORE 7/99)

IN DEN HAUPTROLLEN:
SPIKE, SPECTER, DER PROFESSOR



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Ape Escape™ & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

MARK LIEBOLD

ROLLERBALL

Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Hersteller	noch nicht bekannt
Entwickler	Z-Axis
Erhältlich ab	noch nicht bekannt



Schwere Verletzungen und Todesfälle sind bei Rollerball an der Tagesordnung.

Wir schreiben das Jahr 2098. Zehn Jahre nach dem verheerenden Finale zwischen Houston und New York, in dem beinahe sämtliche Mitglieder der beiden Teams das Zeitliche gesegnet hätten, ist Rollerball wieder salonfähig und zieht mehr begeisterte Anhänger den je in die überfüllten Stadien.

Rollerball ist ein relativ einfacher Sport. Zwei Teams versuchen um jeden Preis eine massive Stahlkugel in eine kleine Toröffnung zu werfen. Die beiden Mannschaften laufen jedoch nicht etwa wie beim Fuß- oder Basketball über ein gewöhnliches Spielfeld, sondern kreisen mit Hilfe von Roll- bzw. Hoverschuhen ihre Bahnen auf einem Rundkurs. Nietenbewerte Handschuhe und -Shoulderpads zählen ebenso zur Ausrüstung der Teams wie drehfreudige Motorräder. Die Bikes dienen in erster Linie dazu, die Spieler durch das Oval zu ziehen, allerdings kann es auch schon einmal vorkommen, daß ein gegnerischer Rol-

lerballer „aus Versehen“ unter die Räder der Maschine gerät. Das Tor (beider Mannschaften) liegt an der Außenseite des Rundkurses und ist stets dicht umdrängt. Je mehr Runden der Spieler gedreht hat, desto mehr Punkte erhält er, nachdem er den Ball in der Öffnung versenkt hat. Rollerball ist ein brutaler Sport, bei dem Platzwunden und Frakturen ebenso wichtig sind wie die hart erkämpften Tore. Besonders blutig wird es, nachdem ein Goal erzielt wurde, da nun die Rollerballer einige Augenblicke Zeit haben um ihren angestauten Frust bzw. Freude freien Lauf zu lassen. Durch zugefügte Blessuren (Knochenbrüche, innere Blutungen usw.) kann man sogar noch ein paar Extrapunkte ergattern. Falls einer der Spieler einmal für längere Zeit ausfallen



Auch Rollerballer gehen mit der Mode: Die eingestaubte Ausrüstung von 1975 wurde durch poppig-bunte Trikots und flippige Frisuren ersetzt.

sollte (schwere oder gar tödliche Verletzungen), kann man dank des Transfermarktes schnell für Nachschub sorgen.

Im Vergleich zum Original wurde das Spiel optisch und regeltechnisch leicht verändert. Vor zehn Jahren sind die Mannschaften noch von Großkonzernen finanziert worden. Inzwischen gibt es zahlreiche kleine Teams, die nicht mehr nur den Namen ihrer Stadt, sondern phantasievollere Titel, wie etwa Rhinos oder Barons tragen. Außerdem befinden sich nun nur noch maximal vier Spieler (inklusive Motorradfahrer) auf dem Kurs und keine acht, wie es früher üblich war.

Bis jetzt hat Projektleiter Jim Simmons und sein Team noch keinen Publisher gefunden, der an Rollerball interessiert wäre. Eigentlich schade, da es sicher zahlreiche Rollerball-Fans gibt, die nur allzu gerne in die Fußstapfen von Jonathan E., Moonpie und Co. treten würden.



Kleine Tips helfen dem Spieler auf seinem Weg zum Sieg.

TONI OPL

THRASHER SKATE AND DESTROY



Frontside-Noseslide!



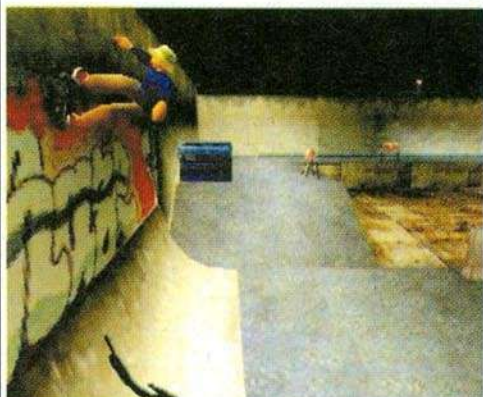
Im linken oberen Eck werden der eben ausgeführte Trick und die dafür erhaltenen Punkte eingeblendet.

Nach einer äußerst langen Flaute kündigte Activision mit Tony Hawk's Pro Skater die erste wirklich ernsthafte Skateboard-Simulation an, die sich so langsam aber sicher der Fertigstellung nähert. Aber wie sagt man immer so treffend: Konkurrenz belebt das Geschäft! Und so befindet sich mit Thrasher: Skate and Destroy nun ein zweiter, äußerst vielversprechender Titel in der Entwicklung. Die Programmierer von Z-Axis arbeiten zu diesem Zweck eng mit dem amerikanischen Skate-Mag Thrasher zusammen, um Skate and Destroy so realistisch wie irgend möglich gestalten zu können. Das Thrasher Magazine ist neben dem Transworld Skateboarding Magazine die bekannteste Skate-Zeitschrift in den USA.

Thrasher: Skate and Destroy verzichtet völlig auf übertriebene Flugeinlagen oder überdimensionale Rampen im Stile der Xtreme-Games. Stattdessen gibt es 16 verschiedene Street-Locations, in denen der Spieler auf eine Unmenge an Stufen, Curbs, Rails und viele weitere Obstacles stoßen wird.



Jeder der anwählbaren Skater hat ein anderes Repertoire an Lieblingstricks und bevorzugten Obstacles.



Halsbrecherische Wallrides stehen ebenso auf dem Programm wie Fliptricks, Grinds und Slides.

Angesiedelt sind diese Kurse in mehreren Großstädten wie Los Angeles, San Francisco und New York. Jede Stage beginnt zunächst mit einer Übungsphase, in der Ihr in aller Ruhe den Spot auschecken und Euren Run zusammenstellen könnt. Danach hat der Spieler zwei Minuten Zeit, um eine atemberaubende Vorstellung zu liefern. Habt Ihr genügend Punkte gescheffelt, kann der nächste Spot geskated werden. Die Stages hören allerdings nicht abrupt auf, nachdem die Zeit abgelaufen ist. Hier haben sich die Entwickler von Z-Axis etwas Besonderes einfallen lassen, was in der Realität leider allzu oft an der Tagesordnung steht: Erboste Gesetzeshüter trachten nach Eurem hölzernen „Spielzeug“. Gelingt es Euch, den tobenden Cops davonzufahren und dabei noch den ein oder anderen Trick zu stehen, winken jede Menge Bonuspunkte. Damit der Spieler die Präsenz der Schutzmänner auch rechtzeitig wahrnimmt, schaltet die Kamera automatisch auf deren Perspektive um.

Genre	Skateboard-Simulation
Spieler	1-2
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Z-Axis
Erhältlich ab	2000



Hier seht Ihr einen der Skater bei einem gewaltigen Kickflip. Die Charaktere verfügen allesamt über unterschiedliche Fähigkeiten und Eigenschaften.

Bekommen Euch die Polizisten in die Mangel, wird Euer Board gnadenlos konfisziert - der Arm des Gesetzes ist hart und unerbittlich.

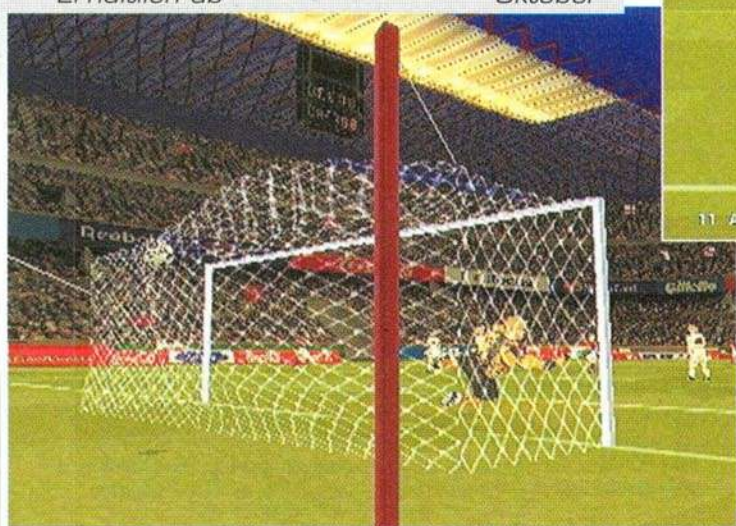
Für exzessive Multiplayer-Sessions wird es unter anderem auch einen Modus, genannt „Horse“, geben, bei dem ein von einem bestimmten Spieler vorgeführter Trick möglichst perfekt nachgeahmt werden muß. Wer dabei mehrmals versagt, scheidet nach einer festgelegten Anzahl von Fehlversuchen aus dem Wettbewerb aus. Besonders spektakulär dürfte wohl der Best Crash-Mode werden, bei dem es nicht auf gestandene Ricks, sondern auf möglichst derbe Stürze ankommt. Genau wie in der Realität werden auch jede Menge Sponsoren aus der Skateboard-Industrie in Thrasher: Skate and Destroy vertreten sein und die virtuellen Rollbrettfahrer mit Boards und Klamotten ausstatten - vorausgesetzt, Euer Skating ist gut genug!



STEPHAN GIRLICH

FOOTBALL LIVE!

Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEE
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	Oktober



Football Live! stellt nach der Total NBA-Serie die zweite in-house Sportsimulation von SCEE dar.



Sämtliche Teams lassen sich in der Originalbesetzung auswählen.

Die zahlreichen Stadien sind realen Vorbildern äußerst detailverliebt nachempfunden - noch nie wirkte das Münchener Olympiastadion in virtueller Form so beeindruckend wie in Football Live!. Gesteuert werden die eigenen Mannen seitlich oder von der Hintertorkamera aus, wobei der Blickwinkel in der Höhe jeweils dreifach variabel ist. Neben den Standards flacher und hoher Paß, Sprint und Schuß beherrschen die Sony-Kicker auch elegante

Dribblings, per gut getimtem Tastendruck läßt man heranströmende Kontrahenten mit einem gekonnten Übersteiger ins Leere laufen. Ein Kommentator ist in einer Fußballsimulation heutzutage Pflicht, in Football Live! übernimmt Ex-SAT 1-Sportchef Reinhold Beckman diesen Part. Ohne spürbare Zeitverzögerung und meist passend plaudert Beckmann gewohnt souverän über vesiebt Großchancen und tolle Flankenläufe. Mit Kritik speziell in spielerischer Hinsicht wollen wir uns noch in Zurückhaltung üben. Potential ist ohne Zweifel erkennbar, doch hinkt das Gameplay in der uns vorliegenden Version der tollen Technik mindestens noch ein bis zwei Schritte hinterher. Nur sehr statisch und bisweilen recht zäh läßt sich das Leder über den Rasen treiben, den CPU-gesteuerten Akteuren ist in vielen Situationen durchaus eine gewisse Lustlosigkeit zu attestieren. Daß man zudem aus bis zu 80 Metern den Ball in die Maschen semmeln kann, ist letztlich nur ein weiterer Hinweis für eine sehr frühe Fassung von Football Live!. Nehmen wir zumindest an! Wir bleiben für Euch am Ball.



Football Live! läßt sich entweder seitlich oder von der Hintertorkamera aus steuern.



So gut wie alle nationalen und internationalen Meisterschaften sind vertreten.



Die Kicker wurden sehr aufwendig in Szene gesetzt.

DExplore the world



Verbinde
Deine Sony
PlayStation™
mit PC und
Internet!

Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics
Berlin, 28. August -
5. September

Halle 4.1b, Stand 04

Weltneuheit!



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

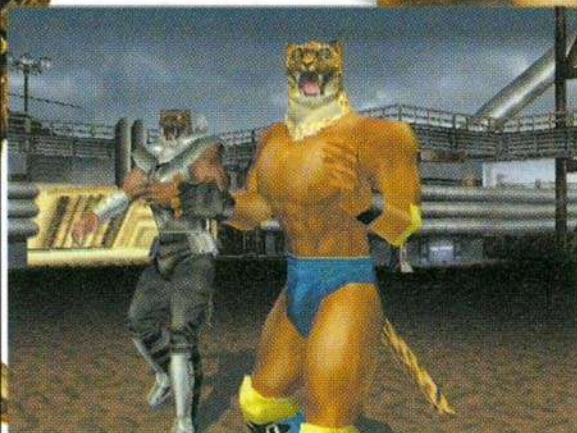
Geschützte Warenzeichen sind Eigentum
des jeweiligen Herstellers

Neben der Weltneuheit DexDrive™
bietet INTERACT® Force Feedback Produkte
und aktuelle Game Accessories
für PC, PSX, N64 und Game Boy™

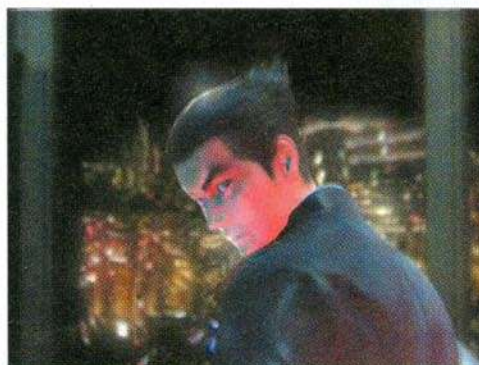
MARK LIEBOLD

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Genre: 3D-Beat'em up
Spieler: 1-2
Hersteller: Namco
Entwickler: Namco
Erhältlich ab: noch nicht bekannt



In Tekken Tag Tournament geben sich Generationen berühmter Kampfsportler die Klinge in die Hand.



Bereits im Juni konnten einige glückliche Spieler in den Genuß von Namcos neuestem Tekken-Prügler, Tekken Tag Tournament, kommen. Jeweils ein Automat wurde in den Namco Wonderparks Shinkjuku (Japan), London (England) und Milpitas (Kalifornien/USA) für die ersten Beta-Testdurchläufe aufgestellt. Seit Juni darf endlich auch die restliche Welt in die Spielhallen strömen, um dort eine oder auch mehrere Runden Tekken Tag Tournament zu zocken. Bis uns der vierte Tekken-Titel auf der PlayStation erreicht, wird allerdings noch einige Zeit ins Land gehen.

Zu Beginn des Turniers sind zwanzig Charaktere anwählbar. Neben den 15 Kampfsportlern des dritten Teils (Jin Kazama, Lei Wulong, King, Paul Phoenix, Eddy Gordo, Hwoarang, Forest Law, Nina Williams, Yoshimitsu, Ling Xiaoyu, Julia Chang, Gun Jack, Anna Williams, Bryan Fury und Heihachi Mishima) betreten fünf neu durchgestylte Tekken2-Veteranen erneut den Dojo. Armor King, Ganryu, Michelle Chang, Jun Kazama und Beak Doo San durchliefen aber nicht nur eine optische Fri-

schellenkur, sondern wurden mit etlichen neuen Moves ins Rennen geschickt. Beispielsweise hat Armor King ein paar neue Würfe und Haltegriffe oder Jun die eine oder andere, noch fiesere Combo auf Lager. Aber nicht nur die fünf altgedienten Martial-Arts-Experten wurden äußerlich etwas aufgepeppt. Auch Jin, Paul und Co. steigen mit neuen, topmodischen Outfits in den Ring. Nina Williams hat nun in einer der zwei wählbaren Varianten weiße und Bryan Fury überhaupt kein Haar mehr. Neben den 20 Startkämpfern können noch 12 weitere, versteckte Charaktere, deren Konterfeis zu Beginn

noch von Fragezeichen verdeckt sind, freigespielt werden.

Im Gegensatz zu den Prequels bietet Tekken Tag Tournament eine äußerst innovative Neuerung. Wie bereits in dem 2D-Prügler Marvel vs. Capcom ist man in TTT in der Lage, zwei Fighter in den Kampf zu führen. Ein kurzer Buttondruck genügt, und schon springt der sich gerade noch prügelnde Charakter nach hinten aus dem Bildschirm und macht den Platz für seinen Partner frei. Der Spieler kann seine beiden Kampfsportler während des Matches beliebig oft durchwechseln. Ist einer der Protagonisten erschöpft, holt man ihn einfach



Beim Wählen der Charaktere sieht man nicht nur deren Portraits, sondern auch die Polygonmodelle.



Das Musterbeispiel eines Tag-Combo: (im Uhrzeigersinn) Yoshimitsu legt vor und Jin Kazama setzt gekonnt nach.



aus dem Kampf und lässt seinen Partner weitermachen. Solange sich dieser mit den anderen Kontrahenten anlegt, kann sich sein Kollege langsam wieder erholen. Der Tag-Mode bietet aber noch mehr. Durch die Möglichkeit, die Charaktere abwechselnd in Aktion treten zu lassen, kann der Spieler die Combo-Strings seiner Fighter kombinieren. Beispielsweise schlägt Yoshimitsu eine Combo. Am Ende seiner Schlag- und Trittfolge macht die Kreatur des Dr. Boskonovitch einen Handstand und kickt seinen Gegner in die Luft. Nun klatscht Yoshimitsu mit seinem Partner ab und verschwindet von der Bildfläche. Das andere Teammitglied erscheint, noch bevor sein Rivale auf dem Boden aufgeschlagen ist und setzt an dem noch fliegenden Fighter eine weitere Combo bzw. einen Wurf an. Bestimmte Charaktere arbeiten besser zusammen als andere Teams und sind dadurch in der Lage, effektivere Schlagkombinationen zu vollführen. Man kann sicher

davon ausgehen, daß Julia und ihre Stammesgenossin Michelle sowie Beak Doo San und sein Schüler Hwoarang besonders gut harmonisieren.

Dem Kampfsystem wurden ebenfalls ein paar Verbesserungen zuteil. Um ihre volle Wirkung zu entfalten, müssen einige Moves nun besonders nahe am Gegner ausgeführt werden. Paul Phoe-

Kicks, allerdings ebenfalls mit ihrem Gleichgewicht kämpfen. Die Arenen wurden im Vergleich zu den Stages des dritten Teils nur optisch etwas aufgebessert und spiegeln nun die vergangene Zeit seit dem Ende des Prequels wieder:

DURCH DIE MÖGLICHKEIT DIE CHARAKTERE ABWECHSELND IN AKTION TRETEN ZU LASSEN, KANN DER SPIELER DIE COMBO-STRINGS SEINER FIGHTER KOMBINIEREN.

nix` Smasher holte in Tekken 3 jeden Gegner von den Füßen. In TTT muß der Spieler bis auf wenige Schritte an seinen Kontrahenten herantreten, um überhaupt ein wenig Schaden anzurichten. Auch das Gleichgewichtssystem offenbart sich realistischer. Wird ein niedriger, besonders harter Angriff geblockt, stolpert der Protagonist einige Schritte nach hinten. Die Angreifer müssen, besonders bei einer Serie an Low-

Der Tempel des Ogre liegt in Trümmern, der Dschungel in Eddies Stage hüllt sich in herbstliche Brauntöne, und Chinatown (Leis Level) erleuchtet nun mit unzähligen Lichtern das Dunkel der Nacht. Neben dem Tag-Mode wird natürlich auch der klassische One-on-One- und der Trainingsmode, in dem die vielschichtigen Tag-Combos geübt werden können, auf der PlayStation-Version enthalten sein. Ob man sich wieder an lustigen Mini-Games (Tekken-Ball) erfreuen können wird, bleibt noch offen. Sicher jedoch ist, daß Tekken Tag Tournament für die PlayStation kommen wird - nur wann, ist eine andere Frage.



In der Hitze des Gefechts ist der schüchterne Jun jedes Mittel recht - sogar ein fieser Schlag in Ganryus empfindliche Leistengegend.

LEGO RACERS

TONI OPL

Genre Fun-Racer
 Spieler 1-2
 Hersteller Lego Media International
 Entwickler High Voltage Software
 Testmuster Lego Media International
 Erhältlich ab 4. Quartal



Die Strecken sind unter anderem auf einem von Vulkanen übersäten Planeten angesiedelt.



Schon seit Jahrzehnten sind sie in fast allen Kinderzimmern zu finden - die Lego-Steine. Mittlerweile gibt es zu nahezu jeder Thematik einen oder mehrere Bausätze, das Angebot ist geradezu unüberschaubar: Lego Technik, Lego System, ja sogar die Lizenzrechte an einer Star Wars Kollektion hat sich Lego gesichert. Doch damit nicht genug! Mit der Abteilung Lego Media International erobert Lego seit dem Jahre 1996 auch die Welt der Videospiele. Nachdem für den PC schon einige Titel erschienen sind, stürmen die kleinen bunten Steinchen und putzigen Figuren nun auch die Playstation.

Der erste Titel, der für diesen Sommer angekündigt wurde, ist Lego Racers - ein Rennspiel im Stile von Nintendos Mario Kart oder Sonys Speed Freaks. Einige Lego-typische Besonderheiten sorgen jedoch dafür, daß sich Lego

Racers deutlich von anderen Fun-Racern unterscheidet. Wer sich mit dem vorhandenen Angebot an Charakteren und Wagen nicht zufrieden gibt, kann im Konstruktionsmenü einen eigenen Boliden zusammenbasteln. Das Chassis, also das Grundgerüst, ist dabei fest vorgegeben. Um darauf aufzubauen, steht Euch eine Vielzahl von unterschiedlichen Steinen zur Verfügung, um dem Flitzer eine ganz persönliche Note zu verleihen. Ein Zufallsgenerator greift dabei weniger kreativen Zockern unter die Arme und stellt automatisch einen Rennwagen zusammen, der später natürlich auch nach eigenen Bedürfnissen modifiziert werden kann. Doch nicht nur das Auto, sondern auch den Fahrer selbst könnt Ihr auf ähnliche Weise selbst entwerfen. Sind die „Entwicklungsarbeiten“ abgeschlossen, geht Ihr mit Eurem Custom-Car an den Start. Auf zwölf unterschiedlichen Kursen muß sich der Spieler gegen fünf CPU-Fahrer behaupten, um schließlich gegen solch berühmte Lego-Persönlichkeiten wie Kapitän Rotbart oder Rob'n Hood anzu-

treten. Als Belohnung für den Sieg erhaltet Ihr Teile von den Wagen der Gegner, die Ihr dann in Euren eigenen Schlitten einbauen könnt. Die Strecken sind in vier Kategorien aufgeteilt, die auf den Szenerien bekannter Lego System Sets (Piratenland, Mittelalter, Weltraum und Abenteuerland) basieren. Habt Ihr alle zwölf Einzelrennen erfolgreich bewältigt, fordert Euch Veronica Voltage zu einem weiteren Wettbewerb heraus, bei dem alle Kurse rückwärts gefahren werden müssen. Im finalen Showdown steht Euch sodann der berühmte Rocket Racer gegenüber, der Euch zu einem Duell auf seiner privaten Strecke herausfordert.

Die nötige Portion Action bringen zahlreiche Pick-Ups, die überall auf den Tracks verteilt sind und die Mini-Flitzer mit Bomben, Fanghaken, Schutzschilden und ähnlichem ausrüsten. Diese dienen dazu, sich der ständig drängelnden Konkurrenz zu erwehren und so manche Abkürzung frei zu sprengen.

Die Preview-Version von Lego Racers hinterließ, auch wenn das Spiel eine sehr junge Zielgruppe ansprechen soll, einen guten Eindruck. Sollte die Steuerung noch etwas verbessert werden und der Schwierigkeitsgrad ausgewogener ausfallen, so erwartet uns ein spaßiger Party-Racer.



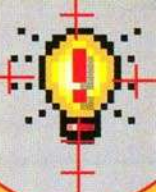
Die Energiebarriere schützt Euch kurzzeitig vor gegnerischen Angriffen.



Die Rennen der putzigen Lego-Boliden finden auch in der Nacht statt.



Pick-Ups sind in Form von Legosteinen überall auf den Strecken verteilt.



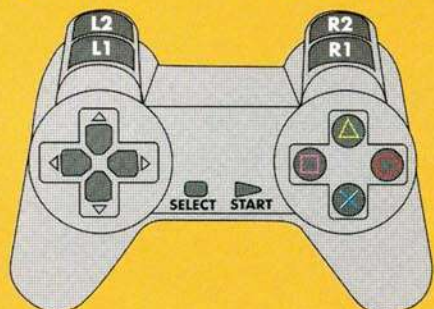
Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack

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

Tips & Tricks

inFormation

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



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

INHALT 08/99

Silent Hill	59-60
3Xtreme	60
Chocobo-Racing	60
Last Blade	60
Monkey Hero	61
Lunar Silver Star Story Complete (US)	61
Army Men 3D - US Import	61
Driver	61-62
Colin McRae Rally - Platinum	61-62
Ape Escape	62
Evil Zone	62
Gran Turismo - Platinum	63
Rugrats	63
Warzone 2100	63
Final Fantasy VII - Platinum	64
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter ...	64
Gamebuster Codes	65-66

Player's Guide

Legacy of Kain:	
Soul Reaver	67-74

Silent Hill

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Silent Hill läßt sich auf insgesamt fünf verschiedene Arten durchspielen. Neben dem gewöhnlichen Bad Ending existieren ein Bad+, ein Good, ein Good+ und das Alien Ending.



Das Bad+ Ending

Um an das Bad+ Ending zu gelangen, müßt Ihr Cybill retten anstatt sie zu töten.

1. Sammelt die Wasserflasche in der Küche des Krankenhauses, bevor dieses in die verzerrte Realität fällt.

2. Geht in das Büro des Direktors im ersten Stock.
3. Schaut Euch das Fläschchen auf dem Boden hinter dem Schreibtisch an.
4. Benutzt die Wasserflasche bei dem Fläschchen.
5. Spielt weiter, bis Ihr zu Resort Area gelangt.
6. Tut nichts von dem, was Euch Kaufmann in Annies Bar erzählt.
7. Spielt weiter bis zum Kampf mit Cybill. Bekämpft sie, bis sie ihre Waffe fallen läßt. Wenn sie Euch dann schnappt, benutzt Ihr einfach die Wasserflasche an Ihr.
8. Ihr habt sie gerettet und erhaltet das Bad+ Ending.

Das Good Ending

Das Good Ending erhält man, wenn man sich erneut mit Kaufmann trifft, aber Cybill nicht rettet.

1. Spielt bis zur Resort Area

>>>>>

Silent Hill

play CheatCard
PLAY STATION page 3

12. Geht zurück an die Rezeption des Motels
13. Geht in die Garage.
14. Schmeißt das Motorrad mit dem Schlüssel an.
15. Nehmt Euch den Health Drink und die Shells für die Shotgun.
16. Tötet Cybill, sobald Ihr auf diese trifft.
17. Beendet das Spiel.

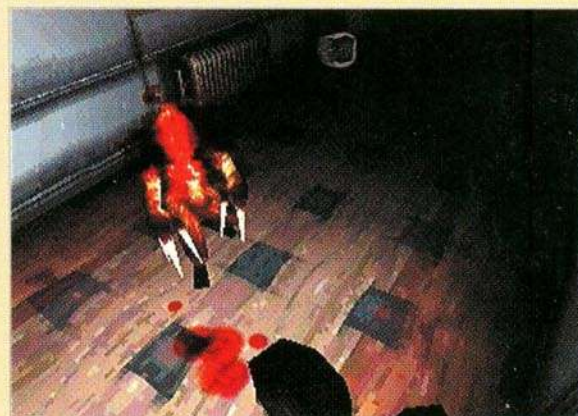
Das Good+ Ending

Um dieses Ending zu sehen, kombiniert Ihr einfach das Bad+ und das Good Ending, ohne allerdings Cybill zu töten. Ihr trifft also Kaufmann erneut und rettet diesmal Cybill. Der Endgegner ist dem anderen im Endeffekt sehr ähnlich. Beeilt Euch ihn abzuschießen, da es sich nicht vermeiden läßt von ihm getroffen zu werden. Bleibt immer nah bei ihm und bearbeitet ihn mit der Shotgun.

Das Alien Ending

Dieses Ending ist ziemlich verrückt, aber seht selbst.

1. Ihr müßt zunächst das Spiel beenden und dabei einen Channeling Stone erhalten. Diesen bekommt Ihr, nachdem Ihr das Spiel auf Hard mit einem Good+ Ending bezwungen habt.
2. Holt Euch den Channeling Stone im Warenhaus (schaut auf der Karte nach, falls Ihr noch nie dort wart). Er befindet sich irgendwo auf der Theke.



>>>>>

CheatsCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Silent Hill

play CheatCard
PLAY STATION page 2

2. Geht in Annies Bar
3. Nachdem Ihr mit Kaufmann gesprochen habt, holt Ihr Euch das kleine Notizbuch zwischen den beiden



Billard-Tischen.

4. Auf der Quittung, die Ihr darin findet, steht die Nummer für das Schloss am Indian Runner Store.
5. Geht zu dem Store und gebt 0, 4, 7, 3 am Schluss an der Rückseite des Gebäudes ein.
6. Schaut Euch die Notiz an der Wand mit der Einkaufsliste und dem Motel-Code an.

7. Begeht Euch an die Seite des Motels und gebt den Code 0, 8, 8, 6 ein. Geht durch die Tür.
8. Holt Euch den Magneten vom Schreibtisch und geht zur Rezeption.
9. Öffnet die Tür und Ihr gelangt in die Empfangshalle des Hotels.
10. Benutzt den Motel-Schlüssel, um in Raum Nummer 3 zu kommen.
11. Findet das Health Pickup im Bad und stoßt danach den Kleiderschrank um. Mit dem Magnet fischt Ihr den Motorradschlüssel aus dem Loch.

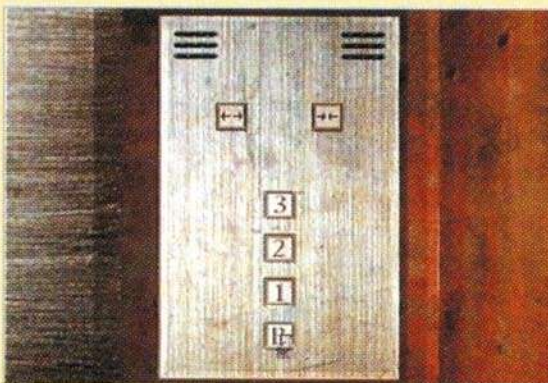


Silent Hill

play CheatCard
PLAY STATION page 4

3. Benutzt ihn an folgenden Stellen:
 - a) auf dem Dach der Schule
 - b) am Eingang des Krankenhauses (zwischen dem Tor und der Tür)
 - c) Bei den Apartments (wo Ihr den Doktor rettet), nahe seinem Zimmer
 - d) im Boot, nach der Szene mit Cybill
 - e) ganz oben im Light House
4. Beendet das Spiel mit dem bestmöglichen Ending und Ihr solltet das Alien Ending erhalten.

Alien Ending Items
a) Alien Blaster Gun



Spezial Items

Für jedes Ending erhaltet Ihr neue Extras für das nächste Spiel.

Bad Ending Items:

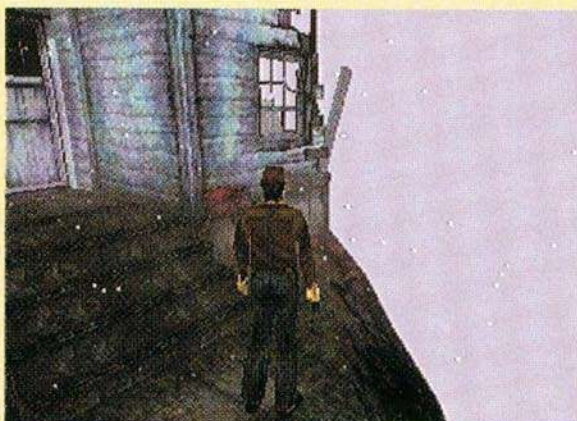
- a) Bohrmaschine
- b) Benzinkanister
- c) Kettensäge

Good Ending Items:

- a) Katana

Good+ Ending Items:

- a) Channeling Stone
- b) Einige Extra-Optionen



3Xtreme

Spiel mit Dominique

Im Hauptmenü den Punkt Optionen auswählen, links oder rechts drücken und das Code-Menü auswählen. Gebt DOMINIQUE im Code-Bildschirm ein, um Dominique, den besten Skater zu erhalten.

Spiel mit TP

Im Code-Menü TP eingeben. TP ist ein Charakter, der in allen Attributen 95% und ein Bike namens Pharoa besitzt.



Chocobo Racing

Versteckte Charaktere

Jedes mal, wenn Ihr den Storymodus durchspielt, bekommt Ihr einen neuen versteckten Charakter. Um mit diesem zu spielen, wählt Ihr Squall an und drückt den entsprechenden Button:

Als

3. Cid mit L1
4. Mumba L2
5. Cloud R1
6. Cactuar R2
7. Aya L1 + L2
8. Original Chocobo R1 + R2
9. Highwind FF6 L2 + R2
10. Running man L1 + R1

Last Blade

Bonus Charaktere

Spielt das Game einmal durch und geht dann in den Charakter-Auswahl-Bildschirm. Hier drückt Ihr gleichzeitig L1 + R1 + L2 + R2, danach sollten die Bonuscharaktere freigeschaltet sein. Wer Last Blade nicht beendet, erhält lediglich die drei Bosse Kojiroh, Tanuki Akari und Deku Shigen.



Monkey Hero

Unendlich Speere und Firecrackers

Geht während des Spiels in den Raum, in dem Ihr gelernt habt durch Speere und Firecrackers zu laufen. Nachdem Ihr den Test bestanden habt, könnt Ihr so oft Ihr wollt zurückkehren und den Test erneut bestreiten, und anschließend die Items einsammeln. Dieser Trick geht mit allen Gegenständen außer den explosiven Speeren, da Ihr keinen Test bestehen müßt, um diese zu erhalten.

Lunar: Silver Star Story Complete

US-Import

Bonus Spiel

Legt die „Making of Lunar“ CD-Rom in Eure PlayStation. Wenn Ihr einen Mann seht, der ein Bild malt (gleich am Anfang), drückt:

○, ○, ○, ○, △, START

Der Schriftzug „Lords of Lunar“ erscheint. Nach „Start the Game“ könnt Ihr eine wirklich ausgefallene Pong-Variante spielen.

Army Men 3D

US-Import

Mehr Schaden im Mehr-Spieler-Modus

Wenn Ihr den Flammenwerfer im Mehr-Spieler-Modus benutzt, solltet Ihr die X-Taste nur mehrere Male nacheinander drücken anstatt diese Taste fortlaufend gedrückt zu halten, um die Effizienz dieser Waffe zu erhöhen.

Alle War Zones aktivieren

Begeht Euch im Options-Menü in das Schwierigkeits-Einstellungs-Menü, haltet △, □, ○ und drückt L1+L2.

Driver

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

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Um in den Genuß der Cheats zu kommen, müßt Ihr im Menü-Bildschirm einfach die folgenden L/R-Tastenkombinationen drücken:

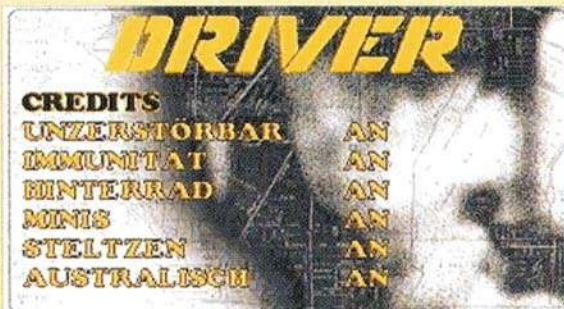
Es gilt dabei die folgende Legende:

L1 = 0

L2 = 1

R1 = 2

R2 = 3

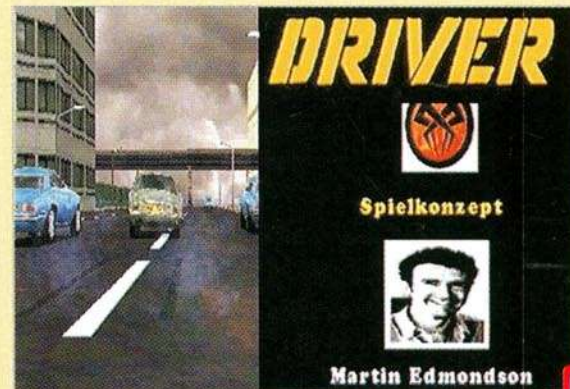
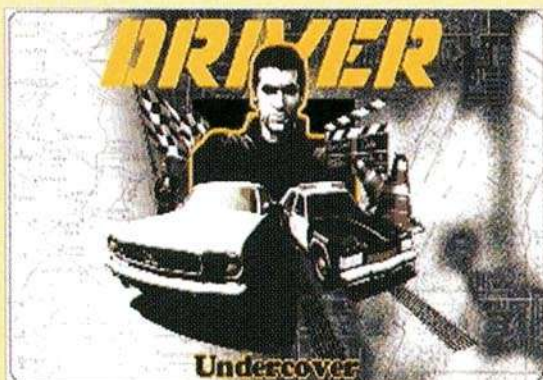


Unverwundbarkeit

1133131032100

Credits

0123023123012



61

>>>>>

Colin McRae Rally

Platinum

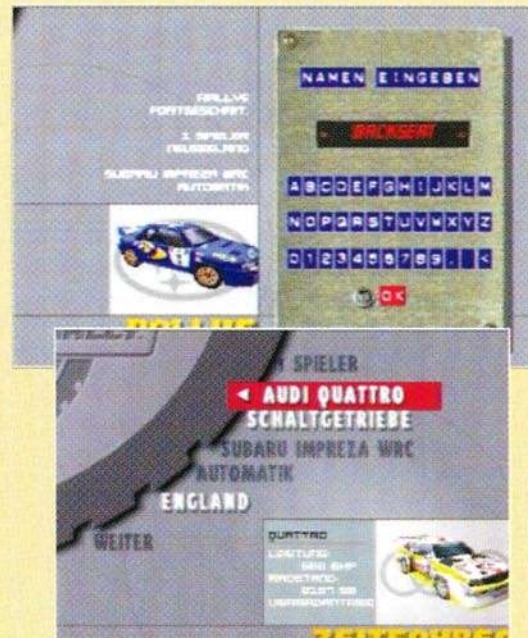
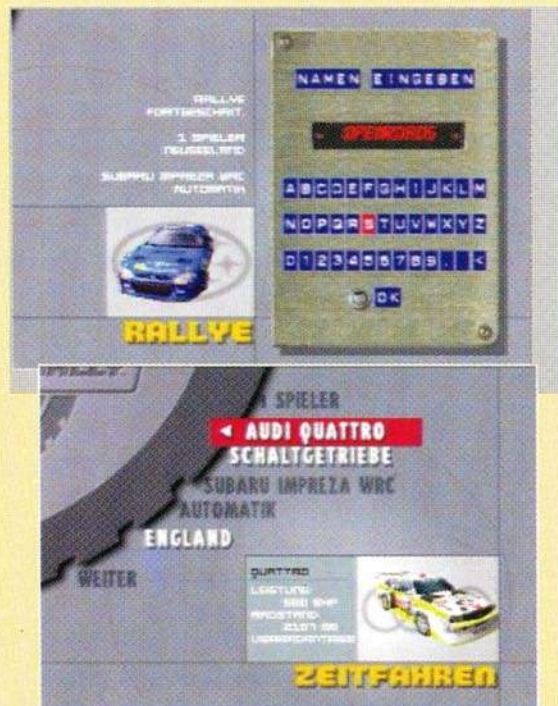
play CheatCard
PLAY STATION page 1

Alle Strecken freischalten

Um alle Strecken des Spiels freizuschalten, ohne sie zuvor erfahren zu haben, gebt Ihr als Spielernamen „OPENROADS“ ein.

Alle Autos freischalten

Um alle Fahrzeuge zur freien Auswahl zu haben, gebt Ihr als Spielernamen „SHOEBOXES“ ein.



Schnelle Beschleunigung „BUTTONBASH“

Power Beschleuniger

>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Driver

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Minis

(Vorsicht, die Kollision ist wie bei den Großen!)

2323012302111



Hochgebockt

3123103311032



Hinterradantrieb

2223123103210

Immunität

(Die Bullen sehen Euer Auto nicht!)

0122221122003

Australien

(Das komplette Spiel steht Kopf!)

3321031033130

Colin McRae Rally

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Der Nebel-Modus

Gibt den Namen „PEASOUPER“ ein dann finden alle Rennen im Nebel statt.



Hohe Stimme

„HELIUMNICK“

Der Beifahrer spricht nun mit einer dieser typisch verzerrten Helium-Stimmen

Das Replay steuern

„DIRECTORCUT“

Läßt Euch mit dem Replay herumspielen.

Mehr Power

„MOREOOMPH“

Verdoppelt die Motorleistung

Hecksteuerung

„FORKLIFT“

Ermöglicht Hinterradantrieb

Wackelpudding

„BLANCMANGE“

Im Rally oder im Time Trial Modus fährt man nun mit einem grünen pudingartigen Vehikel.



Alle Strecken bei Nacht

Gibt als Namen „NIGHTRIDER“ ein und Ihr könnt im Dunkeln fahren. Alle Strecken werden nun nachts bestritten und außerdem sind einige der Blockaden nicht mehr vorhanden.

Ape Escape

RC Autobombe

Wenn Ihr mit dem RC-Car unterwegs seid und es neben einem Affen platziert, explodiert es beim Kontakt mit der Betäubungskeule.



Ein Leben gespart

Wenn Ihr von einer Klippe fällt und rechtzeitig START drückt, kann man mittels Exit die Zahl der Leben wieder auf den Stand vor dem Sturz bringen.



Versteckter Tunnel

Im Dschungel Level 2 müßt Ihr das Stop-Schild umfahren (also nicht umfahren!), um in den Tunnel zu gelangen.

Evil Zone

Als Boß spielen und versteckte Stage

Um als Boß spielen zu können und die versteckte Stage zu erreichen, müßt Ihr das Spiel mit drei verschiedenen Charakteren im Story-Modus durchspielen.

Als Ihadurca spielen

Um mit Ihadurca zu spielen, beendet Ihr den Story-Modus mit Setsuma. Der neue Charakter erscheint dann im Auswahlmenü.



Gran Turismo

Platinum

Probleme mit den Fahrprüfungen?

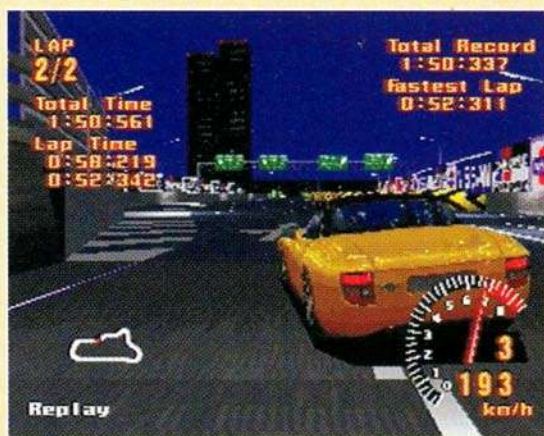
Wer mit den Übungen für die Lizenzen nicht zurechtkommt, der sollte sich einmal das Replay Theater im Hauptmenü genauer ansehen, dort existiert Demonstrationsmaterial, das zeigt, wie man die Prüfungen problemlos meistern kann.

Vom Tellerwäscher zum Millionär

Der einfachste Weg zu viel Geld besteht darin, die Qualifikation für die Nachtstrecke immer und immer wieder zu fahren. Man erhält für eine erfolgreiche Qualifikation bereits \$20,000 und tut sich mit einer GTO Special Edition wirklich nicht besonders schwer. Insgesamt benötigt man etwa 100 Minuten mit der GTO Special Edition.

Hi-Fi Mode, Bonus Cars und Bonus Tracks

Um in den Genuß aller Bonus-Items des Arcade-Modus zu kommen, zu denen die vier anderen Strecken (Autumn Ring, Deep Forest, SSR5 und Grand Valley Speedway) zählen, alle anderen Autos (Toyota, Subaru, Dodge und TVR), der Abspann und den Hi-Res-Modus von Gran Turismo, muß man jeden Parcours mit jedem Autotyp (A, B und C) auf jedem Schwierigkeitsgrad durchspielen (Easy, Normal und Difficult).



Verstecktes Video der GT-Crew

Im Arcade-Modus müssen zunächst alle versteckten Kurse erspielt und anschließend auf jeder Strecke ein erster Platz mit einem beliebigen Auto auf Normal (oder höher) nach Hause gefahren werden. Wenn man jetzt zu

den Bonus-Items geht, erscheint ein Menüeintrag „Staff Video“.

Rotes Concept Car

Im B-Lizenz-Test muß man in jeder Übung eine Goldmedaille erreichen, dann erhält man als Belohnung ein rotes Concept Car, das zwar zunächst „nur“ über 219 PS verfügt, jedoch ordentlich aufgemotzt werden kann.

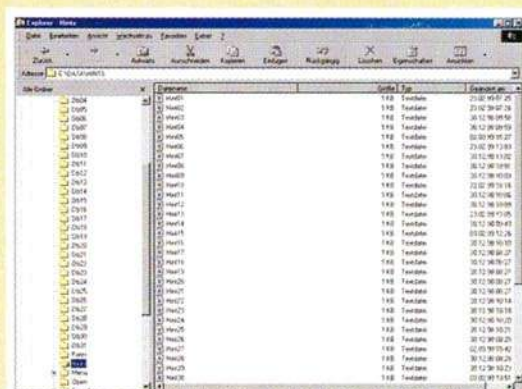
Dodge Concept Car

Um an das Dodge Concept Car heranzukommen, muß man in jedem Rennen von der Pole Position starten und als Erster ins Ziel kommen.

Rugrats

42 Cheats

Legt die CD in das CD-ROM-Laufwerk eures PCs und wechselt in das Verzeichnis data/hints, dort findet ihr 42 Textfiles mit Tips und Tricks.



Minigolf

Haltet den Laufknopf beim Einputten gedrückt und die Linie, mit der ihr zielt bewegt sich wesentlich langsamer.



Abkürzung auf Incident Island 7

Sucht die Pflanzen auf der Insel. In der Nähe befinden sich drei Ballons, die zusammengeschnürt sind. Rennt auf diese zu und drückt O, so gelangt ihr schneller in die Mitte des Brettes.

Warzone 2100

Um die beiden Campaigns 2 und 3 freizuschalten, müßt ihr folgendes tun: Schließt an Port 2 einen Standard-Controller an. Haltet auf dem zweiten Pad so lange START gedrückt, bis der erste Spielbildschirm erscheint. Während ihr im Hauptmenü (oder im PAUSE-Modus) seid, drückt die folgende Kombination: L1, R1, R2, L1, SELECT, START. Nun solltet ihr Campaign 2 und 3 anwählen können und außerdem mittels zweitem Controller einige Einstellungen vornehmen dürfen:



SELECT - Während des Spiels drücken, um die aktuelle Mission zu überspringen.



△ - God-Modus an-/abschalten (macht alles sichtbar)



- O - Unendlich Power an-/abschalten
- X - Alle Items
- R1 - Fügt Strukturen hinzu
- R2 - Fügt Einheiten hinzu
- - Super Einheitenstärke ein/aus
- - Schwache Einheitenstärke ein/aus
- - Beendet alle gerade aktiven Forschungen

Final Fantasy VII

Platinum

Unterschiedliche Speicherbilder

Das „Saved-Game-Bild“ ändert sich abhängig davon, in welchem Slot gespeichert wurde. Hier ist die komplette Liste:

- FILE 1 : CLOUD**
- FILE 2 : BARRET**
- FILE 3 : AERIS**
- FILE 4 : CAIT SITH**
- FILE 5 : RED XIII**
- FILE 6 : CID**
- FILE 7 : TIFA**
- FILE 8 : VINCENT**
- FILE 9 : YUFFIE**
- FILE 10 : RUFUS**
- FILE 11 : TSENG**
- FILE 12 : PRISICILLA**
- FILE 13 : RUDE**
- FILE 14 : DAIN**
- FILE 15 : SEPHIROTH**

Beta Materia

Wenn Ihr zum ersten Mal auf dem Weg zur Chocobo-Ranch seid, müßt Ihr ein Chocobo fangen, um Midgarsorm aus dem Weg zu gehen. Es gibt eine Möglichkeit den mächtigen Beta-Zauber schon vor der zweiten CDROM zu bekommen. Ihr benötigt dazu den Feind-Skill Materia, ein Feuer Materia und eine beliebige Element Materia, die von einer Person angewendet werden. Stellt dabei sicher, daß die beiden letzten sich auf die Rüstung beziehen. Nun müßt Ihr diesen Charakter so lange am Leben erhalten (heilen, heilen und nachmals heilen!), bis Midgarsorm den Beta-Zauber benutzt. Ihr solltet in der Lage sein ihn zu überleben und anschließend Midgarsorm zu erledigen. Es ist nicht ganz einfach, aber wer es schafft, kann sich für eine lange Zeit beruhigt zurücklehnen.

Chocobo Tricks

Während Ihr auf einem Chocobo reitet, könnt Ihr mit L1+L2+R1+R2 die Geschwindigkeit erhöhen. Die Ausdauer erhöht man durch Drücken von R1+R2.

Überleben leicht gemacht

Wenn Ihr in ein Gefecht verwickelt seid und einer Eurer Charaktere nicht mehr viel Energie hat, dann zaubert einfach ein „Regenerate“ auf ihn und öffnet, sobald der Zauber ausgeführt wurde, den Deckel Eurer PlayStation. Sprecht einen zweiten Zauber kurz nachdem der Deckel geöffnet wurde, das Spiel wird versuchen ihn auszuführen, kann es aber nicht, da der Deckel offen ist. Verblüffenderweise wirkt der „Regenerate“-Zauber aber und Ihr könnt nun getrost warten bis der Charakter voll aufgefüllt ist, ohne daß für ihn Gefahr besteht. Sobald Ihr die PlayStation wieder schließt, fährt Final Fantasy unbeeindruckt fort.

Lizenz zum Gelddrucken

Sobald Ihr einen „All“-Materia gemeistert habt, nehmt ihn weg und ersetzt ihn durch einen Neuen. Den alten verkauft Ihr und erhaltet dafür 1.4 gils, eine ausgezeichnete Geldquelle, wenn man bedenkt, daß man sie so leicht meistern kann. Nach zwei oder drei seid Ihr mehrfache Millionäre und braucht Euch keine Gedanken mehr um Eure Finanzen zu machen.

Renntrophäen

Während Ihr in der S-Klasse Rennen fahrt (Gold Saucer), fällt auf, daß man viele von den Items nie zu erreichen scheint. Es gibt aber einen Weg, sie alle auf einen Schlag zu bekommen: Ihr müßt 15-20 Rennen am Stück gewinnen und Ester wird diese Leistung dann etwa wie folgt kommentieren: „Ich habe noch nie gesehen, wie jemand so viele Rennen in der S-Klasse gewonnen hat!“ Sie gibt Euch als Belohnung von jedem Items eines. Dieser Trick funktioniert allerdings nur einmal.

Unlimited Sources

Um an die unlimited Sources (luck source, magic source, etc) zu gelangen, müßt Ihr folgendes tun. Geht in das U-Boot und sucht das abgeschossene Flugzeug. Lauft herum, bis Ihr in einen Kampf verwickelt werdet. Versucht die Gegner mit dem Morph-

Kommando zu besiegen. Am besten gelingt dies, indem man den Widersacher beinahe alle Energie abnimmt und dann das Morph-Kommando benutzt. In dieser Gegend findet Ihr sechs verschiedene Gegner, die Euch jeweils in eine der sechs Sources morphen.

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter**Den Team-Battle- und Survival-Modus aktivieren**

Wenn Ihr eine World Tour mit der Wertung 10 oder besser abschließen könnt, schaltet Ihr automatisch den Team-Battle und den Survival-Modus frei.

Den Dramatic-Battle und den Final-Battle-Modus freischalten

Wenn Ihr den Arcade-Modus auf der Schwierigkeitsstufe 8 durchspielt, dann schaltet Ihr den Dramatic-Battle und den Final-Battle-Modus frei.

Den Dual-Battle-Modus freischalten

Wenn Ihr den Dramatic-Battle-Modus zweimal, zuerst mit Ryu und mit Ken, und dann mit Juli und Juni durchgespielt habt, dann schaltet Ihr den Dual-Battle-Modus frei.

Gegen Shin Gouki kämpfen

Besiegt zuerst Guile und Evil Ryu in den beiden ersten Bonus-Runden im World-Tour-Modus. In der darauffolgenden dritten Bonus-Runde kämpft Ihr in Thailand gegen Shin Gouki als Boß. Schlagt ihn, um ihn im Charakter-Auswahl-Menü selektieren zu können. Dazu geht Ihr folgendermaßen vor: Bringt den Cursor über Gouki und drückt L2.



GAMERBUSTER CODES

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit den Schummelmodulen Gamebuster und Xploder. Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel.

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

Driver

Kein Schaden während des
Einstellungstests

.....801E 3588 0000

Schadens-Anzeige auf Null

.....8009 AC10 0000

Gesucht-Anzeige auf Null

.....8009 70F8 0000

Ein Treffer genügt in den „Ramm“
Missionen

.....D109 CFA4 0000

.....8009 CFA4 3FFF

Charger-Boost (Note) (R1 & X)

.....D009 6AEC 0048

.....8009 AB84 3FFF

Low Rider-Modus (Note) (L1, R1 & X)

.....D009 6AEC 0045

.....8009 AADA FFFF

Charger-Boost im Rückwärtsgang (L1
& Quadrat) ...D009 6AEC 0084

.....8009 AB84 000F

Starte mit ? Checkpoints/Wimpel/
Checkpoint/Trail Blazer

.....D00C 69B4 0000

.....800C 69B4 00??

Starte in der 3ten Runde des Dirt

TrackD00C 69C8 0000

.....800C 69C8 0002

Unzerstörbar einschalten (L1 & Oben)

.....D009 6AEC 1004

.....8009 6230 0001

Unzerstörbar ausschalten (R1 &

Oben)D009 6AEC 1008

.....8009 6230 0000

Unverwundbarkeit einschalten (L1 &
Unten)D009 6AEC 4004

.....8009 6234 0001

Unverwundbarkeit ausschalten (R1 &
Unten)D009 6AEC 4008

.....8009 6234 0000

Hinterradlenkung einschalten (L1 &
Dreieck)

.....D009 6AEC 0014

.....8009 D2CC 0001

Hinterradlenkung ausschalten (R1 &
Dreieck)D009 6AEC 0018

.....8009 D2CC 0000

Mini Cars-Modus einschalten (L1 & O)

.....D009 6AEC 0024

.....8009 D2D0 0001

Minicar-Modus ausschalten (R1 & O)

.....D009 6AEC 0028

.....8009 D2D0 0000

Stelzen-Modus einschalten (L1 & X)

.....D009 6AEC 0044

.....8009 D2D4 0001

Stelzen-Modus ausschalten (R1 &

Quadrat)D009 6AEC 0088

.....8009 D2D4 0000

Australien-Modus einschalten (R1 &

Rechts)D009 6AEC 2008

.....8009 D2DC 0001

Australien-Modus ausschalten (R1 &

Links)D009 6AEC 8008

.....8009 D2DC 0000

Kein Grip-Modus einschalten (L1 &

R2)D009 6AEC 0006

.....8009 D2D8 0001

Kein Grip-Modus ausschalten (L2 &

R1)D009 6AEC 0009

.....8009 D2D8 0000

Skelett-Modus einschalten (L1 & L2)

.....D009 6AEC 0005

.....8009 D2E0 0001

Skelett-Modus ausschalten (R1 & R2)

.....D009 6AEC 000A

.....8009 D2E0 0000

Alle Manöver gefahren

(Einstellungstest)D01E 3570 0000

.....801E 3570 503C

.....D01E 3572 0000

.....801E 3572 3C3C

.....D01E 3574 0000

.....801E 3574 503C

.....D01E 3576 0000

.....801E 3576 503C

.....D01E 3578 0000

.....801E 3578 0050

Unendlich Zeit (Einstellungstest)

.....D01E 356E 0000

.....801E 4248 0001

**Note: Immer nur kurz aktivieren, sonst wird das
Fahrzeug unkontrollierbar.**

Low Rider Modus bringt mehr Stabilität.

Bomberman

Unendlich Leben8005 EB7A 2400

Unendlich Zeit8006 1F2E 2400

P1 max Bombenpower

.....D008 3A9E 0001

.....801D 8C08 0009

.....D008 3A9E 0009

.....801D FC38 0009

P1 unendlich Bomben

.....D008 3A9E 0001

.....801D 8C0A 0001

.....D008 3A9E 0009

.....801D FC3A 0009

L2=Timer BombD009 3B76 0401

.....801D 8C14 0001

R2=Power BombD009 3B76 0402

.....801D 8C14 0002

L1=Slime BombD009 3B76 0404

.....801D 8C14 0003

R1=Heavy BombD009 3B76 0408

.....801D 8C14 0004

T'ai Fu - die Rache des Tigers

80 Leben (Note 1)

.....3007 68DC 0055

Unendlich Gesundheit Codes(Note)

Panda-Tempel8014 639E 0064

Bambus-Wald8013 093E 0064

Bambushügel8012 B0EE 0064

Tigerruinen8013 CBFE 0064

Leopardendschungel

.....8012 D12E 0078

Leopardenfestung

.....8012 38CE 0078

Leopardenturm

.....8015 D29E 0078

Tempelbrücken

.....8012 0E2E 008C

Höhle der Gottesanbeter

.....8013 508E 008C

Hort der Gottesanbeter

.....8013 EA7E 008C

Kaverne der Geister

.....8014 CA0E 008C

Wegkreuz 18013 62BE 008C

Baumwipfel8012 351E 008C

Affenkiste8013 EABE 008C

Kranichhafen8012 A62E 00A0

Piratendschunke8013 CA7E 009E

Wegkreuz 28012 550E 00B4

Tigerberge8013 C29E 00B4

Bergpaß8012 DABE 00B4

Wegkreuz 28013 1ABE 00C8

Endspurt8012 7FAE 00C8

Verbotener Palast8012 924E 00C8

**Note: Die Codes bitte nur im entsprechenden Level
aktivieren, da das Spiel sonst sehr wahrscheinlich
abstürzen wird. Geht leider echt nicht anders.**

**Note 1: Wichtig! Vor den Video den GameBuster
aus, danach wieder an !!**

GAMERBUSTER CODES

Hard Edge

Max HP Michelle

.....8009 8500 03E7
.....8009 8502 03E7
.....5000 0A04 0000
(ab GameBuster 2.2)
.....8013 A3A8 7F7F
Alle Waffen8013 A3D4 0101
.....8013 A3D8 0101
.....8013 A3DC 0101
Alle Schlüssel5000 0B02 0000
(ab GameBuster 2.2)
.....800B 9A80 0202
Max HP alle Charaktere
.....3011 AD58 00FA

Bugs Bunnys auf Zeitreise

Unendlich Energie

.....3001 0041 0006
Viele goldene Karotten
.....3001 0047 00DD
Viele Wecker (Alle Level wählbar)
.....3001 0045 00DD
99 Karotten3001 0043 0063

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

P2 keine Energie

.....8007 09CC 0000
.....8007 09D6 0000
P2 unendlich Energie
.....8007 09CC 0090
.....8007 09D6 0090
P2 75% Energie
.....D007 09CC 0090
.....8007 09CC 006C
.....D007 09D6 0090
.....8007 09D6 006C
P2 50% EnergieD007 09CC 0090
.....D007 09CC 0048
.....D007 09D6 0090
.....D007 09D6 0048
P2 25% EnergieD007 09CC 0090
.....D007 09CC 0024
.....D007 09D6 0090
.....D007 09D6 0024
P1 keine Energie8007 060C 0000
.....8007 0616 0000
P1 unendlich Energie
.....8007 060C 0090
.....8007 0616 0090
P1 75% EnergieD007 060C 0090

.....8007 060C 006C
.....D007 0616 0090
.....8007 0616 006C
P1 50% Energie
.....D007 060C 0090
.....8007 060C 0048
.....D007 0616 0090
.....8007 0616 0048
P1 25% EnergieD007 060C 0090
.....8007 060C 0024
.....D007 0616 0090
.....8007 0616 0024
P1 max Combo Meter
.....8007 5808 0063
P1 kein Combo Meter
.....8007 5808 0000
P1 Float8007 0496 05E8
(PlayStation stürzt möglicherweise ab)
Spiele als Norimaro
.....8007 0406 0022
(Stürzt sehr wahrscheinlich ab, wenn das Spiel mit
diesem Cheat beendet wird)

Legend

Unendlich Energie P1

.....800A FF92 0048
Unendlich Energie P2
.....800B 00B2 0048
Unendlich Leben P1
.....800A FF90 0009
Unendlich Leben P2
.....800B 00B0 0009
Unendlich Magie P1
.....800A FFD8 0009
Unendlich Magie P2
.....800B 00F8 0009

Diver's Dream

Max LP800C 101C 423E
.....800C 101E 000F
Unendlich Luft800C 1014 1C20
Unendlich HP800C 101A 0384
Max Munition800C 1024 03E7
Unendlich Speere
.....800C 1026 03E7
Unendlich Harpunen
.....800C 1028 03E7
Unendlich Flanker
.....800C 102A 03E7
Unendlich Layer800C 102C 03E7
Unendlich Monster
.....800C 102E 03E7
Alle Schätze800C 0FA0 FFFF
.....800C 0FA2 FFFF
.....800C 0FA4 FFFF

.....800C 0FA6 FFFF
.....800C 0FA8 FFFF
.....800C 0FAA FFFF
.....800C 0FAC FFFF
.....800C 0FAE FFFF
.....800C 0FBO FFFF
.....800C 0FB2 FFFF

Street Fighter Alpha 3

P1 unendlich Gesundheit

.....8019 42D8 0090
P1 75% Gesundheit
.....D019 42D8 0090
.....8019 42D8 006C
P1 50% Gesundheit
.....D019 42D8 0090
.....8019 42D8 0048
P1 25% Gesundheit
.....D019 42D8 0090
.....8019 42D8 0024
P1 mit einem Treffer besiegt
.....D019 42D8 0090
.....8019 42D8 0001
P1 keine Gesundheit
.....8019 42D8 0000
P1 max Power-Balken
.....8019 43CA 0090
P1 max Guard-Balken
.....8019 4488 0050
P1 keinen Power-Balken
.....8019 43CA 0000
P1 keinen Guard-Balken
.....8019 4488 0000
P1 kann Specials in der Luft machen
.....3019 42B1 0000
P1 kann keine Specials machen
.....3019 42B1 0001
P1 Unendlich Verspottungen
.....8019 436A 0001
P2 Unendlich Gesundheit
.....8019 4720 0090
P2 75% Gesundheit
.....D019 4720 0090
.....8019 4720 006C
P2 50% Gesundheit
.....D019 4720 0090
.....8019 4720 0048
P2 25% Gesundheit
.....D019 4720 0090
.....8019 4720 0024
P2 mit einem Treffer besiegt
.....D019 4720 0090
.....8019 4720 0001



LEGACY OF KAIN: SOUL REAPER

Player's Guide

mArk Liebold

Der folgende Player's Guide befaßt sich nur mit den Rätseln, Zwischen- und Endbossen. Wir können aufgrund des Platzmangels nicht auf jede blutgierende Kreatur eingehen. In den Tunneln, Höhlen und Gängen lauern unzählige dieser Wesen auf Raziel. Bevor Ihr Euch an die Lösung einer Aufgabe heranmacht, solltet Ihr immer zuerst die Monster aus dem Weg räumen. Solltet Ihr sie pfählen, laßt immer den Speiß stecken und saugt die Seele niemals auf. Nur so kann gewährleistet werden, daß die Höllenkreaturen nicht wieder auftauchen.

Die Unterwelt

Raziel's Abenteuer beginnt in der Kammer des Elder. Schlagt den einzigen Weg, der aus der kleinen Halle führt, ein. Der Elder wird Euch mit den Fähigkeiten des Vampirs vertraut machen. Ihr werdet lernen, wie man den Gegnern die Seele entreißt, wie Raziel noch höher springen kann, und welche Bedeutung die Warp- und Spektraltore haben. Nachdem man den Übungsparcours durchlaufen und das erste Portal zwischen der Spektral- und der realen Ebene erreicht hat, muß Raziel in die wirkliche Welt überwechseln. In der Realität angekommen, muß Raziel nach Osten (einziger möglicher Weg) weiterlaufen. Dort lauern ihm bereits die ersten fleischlichen Gegner auf. Nachdem man die beiden Vampire ausgelöscht hat, muß der Seelensauger den im Raum stehenden Steinblock an die linke Wand schieben. Durch den Quader kann man nun den höher gelegenen Absatz erreichen. Sobald Raziel auf dem Vorsprung steht, führt ihn sein Weg weiter durch die Steingänge, vorbei an der Halle der Clans bis an die Klippen des Vortex. Zu Raziel's linker Seite befindet sich der Durchgang zu seinem Clansitz. Ein kleiner Sprung über das gefährliche Wasser, und schon befindet er sich auf dem rechten Weg.

Raziel's Clangebiet

Folgt dem Weg, bis Raziel an eine Tür gelangt. Dahinter warten zwei Vampire der Dumahim. Tötet die beiden Blutsauger, passiert das Tor und betretet den Innenhof. Im hinteren Bereich sind zwei Türen in die Wände eingelassen. Die Rechte führt zu einem Warpportal. Der linke Durchgang bringt Raziel in den nächsten Raum. Hier muß man die runde Plattform erklimmen (Vorsicht! Hinter der Ecke am Ende der Treppe wartet ein Vampir.) und den dort befindlichen Hebel betätigen. Dieser senkt die Zugbrücke, welche zu Melchiah's Clangebiet führt.

Die Domäne der Melchahim

Am Friedhof angekommen muß Raziel in dem rechts gelegenen Raum den Steinblock auf die linke Seite schieben. Hüpf mit Hilfe des Quaders auf den Vorsprung und folgt dem Weg, bis Ihr an einem Gebäude angekommen seid. Steigt die Wendeltreppe hinab, läuft an dem Warptor vorbei (nicht vergessen jenes zu aktivieren) und öffnet die dahinter gelegene Tür. Hinter dem Durchgang findet Ihr ein kleines Wasserbecken, aus dem Säulen hervorsteigen. Um über das Wasser zu gelangen, muß Raziel von Säule zu Säule springen. Passiert die Tür zur Krypta sowie die nächste Pforte und folgt dem Weg hinunter, bis Ihr in einem hohen Raum an einem verschlossenen Gatter angekommen seid. Dreht Raziel um 180° und wechselt in die Spektralebene. Auf der gegenüberliegenden Mauer schieben sich Blöcke aus der Wand, die es dem Seelensauger ermöglichen, die höher gelegene Plattform zu erreichen. Oben angekommen wechselt Ihr wieder zurück in die reale Welt. Auf dem Vorsprung befindet sich ein weiterer Absatz, auf dem ein Steinquader liegt. Springt hinüber und schiebt bzw. hebt den Block in die Ausbuchtung. Sobald Ihr den Stein versenkt habt, wird sich das obere Fallgitter öffnen. Im nächsten Raum springt Ihr zunächst auf den Balken und anschließend auf eine der beiden Plattformen. Sobald Raziel auf dem Träger gelandet ist, wird sich dieser senken - der andere hingegen fährt in die Höhe. Springt herunter und zieht den Steinblock aus der gegenüberliegenden Wand. Schiebt den Quader in die in der Mitte des Raumes gelegene Grube, wuchtet den Brocken auf der anderen Seite wieder nach oben und versenkt ihn in der dafür vorgesehenen Ausbuchtung. Dadurch wird sich das untere Gatter öffnen. Passiert dieses, wechselt erneut in die Spektralebene, erklimmt den Vorsprung, gleitet wieder in die reale Welt über und läuft durch das obere Fallgitter. Um auf die andere Seite des Raums

zu gelangen, muß Raziel auf die nach oben gezogene Plattform springen. Allerdings braucht man hierfür ein schnelles Händchen, da sich der Balken sofort zu senken beginnt, nachdem der Vampir darauf gelandet ist. Drüben versperrt ein weiteres Gatter Raziel's Weg. Schräg von dem Fallgitter stehen zwei Steinblöcke, die in Aussparungen geschoben werden müssen. Jedoch muß man aufpassen, da die Vorderseite des Quaders mit dem Abbild an der hinteren Wand der Ausbuchtung übereinstimmen muß. Nachdem das Tor geöffnet ist, folgt Ihr dem Gang bis nach draußen. Dort muß Raziel den Steinblock über die Felskante schieben. Anschließend springt Ihr ebenfalls in die Tiefe. Unten angekommen muß man zusammen mit dem bereits unten liegenden Klotz so weit rechts wie möglich eine Säule bauen. Mit Hilfe der Säule kann man nun seinen Weg weiter oben fortsetzen. Geht durch die Tür und folgt dem Pfad, vorbei an einem weiteren Wasserbecken, bis Ihr vor einem Gebäude steht. In dem Haus stoßt Ihr auf einen großen Saal. Durchquert diesen bis ans andere Ende. Dort befindet sich ein Aufzug, mit dem Raziel ein Stockwerk nach unten fahren muß. Unten angekommen schlägt man entweder den linken oder den rechten Weg ein - welchen Weg man wählt ist egal, da beide gleichermaßen in den Maschinenraum führen. Dort muß man zunächst die beiden Hebel, die sich an den Wänden zwischen den Türen befinden, umlegen. Dadurch werden die Zahnräder in der Mitte des Raumes zusammengeschoben. Anschließend dreht Ihr an der Kurbel, welche sich an der gegenüberliegenden Mauer befindet, woraufhin sich das Getriebe in Bewegung setzt. Nun müßt Ihr wieder in den Saal zurückkehren. Direkt vor dem Aufzug befindet sich ein Hebel. Sobald Raziel diesen betätigt, senkt sich ein Teil des Bodens nach unten ab. Springt man in die Grube, findet man in der hinteren linken Wand einen Durchgang, der weiter nach unten führt



LEGACY SOUL RE

(links daneben steckt ein Steinblock in der Wand, den man herausziehen muß, um aus der Grube wieder herauszukommen). Am Ende des Tunnels befindet sich ein kleiner Raum mit vier großen Stufen auf jeder Seite. Auf den vier Absätzen steht jeweils ein Felsquader, an dessen Oberseite eine Fackel brennt. Schiebt bzw. zieht die Blöcke auf den Führungsschienen, bis sie unter den hölzernen Stützpfeilern stehen. Diese fangen an zu brennen, und lassen einen weiteren Teil des Saals nach unten krachen. In dem herabgelassenen Bodenstück sind vier Markierungen eingelassen. Schiebt die vier überdimensionalen Fackelhalter in die dafür vorgesehenen Ausbuchtungen, und der Boden wird sich ein weiteres Mal senken. Darunter liegt der Durchgang, der zu Melchiah führt.

Melchiah

Um Melchiah zu besiegen, muß man ihn zunächst zweimal pfehlen und anschließend in den gigantischen Fleischwolf in der Mitte des Raumes locken. Zunächst müßt Ihr hinter die beiden Eisengatter, welche sich links und rechts neben dem Eingang befinden, gelangen. Am besten man springt durch die Fenster, die etwas versetzt neben den Toren zu finden sind. Dahinter findet Ihr einen Hebel. Zieht an diesem und wartet, bis Melchiah unter dem Tor steht. Nun laßt Ihr los und hofft, daß das Gitter das Monstrum aufspießt. Diese Prozedur müßt Ihr zweimal durchführen - einmal beim linken Gatter, einmal beim rechten. Jetzt lockt Ihr Melchiah hinter den Käfig (Mitte des Raumes) und aktiviert mit der Kurbel, die sich an der linken Wand auf dem Podest befindet, den Fleischwolf. Nachdem Raziel seinen Bruder in tausend Einzelteile zerlegt hat, erhält er die Fähigkeit durch Gitter und Zäune jeglicher Art zu schreiten - allerdings nur auf der spektralen Ebene.

Die Säulen des Gleichgewichts

Auf dem Weg aus der Domäne der

Melchahim vernehmt Ihr eine Stimme, die Euch verkündet, daß Raziel Kain aufsuchen soll. Kehrt so schnell wie möglich (vorzugsweise mit Hilfe der Warptore) zur Halle der Clans zurück. Benutzt Eure neu erlernte Fähigkeit, um durch das Gitter, welches den rechten Eingang zum Saal versperrt, zu durchschreiten. Folgt dem Gang (in der realen Welt), bis Ihr an eine Brücke, die sich über ein kleines Wasserbecken spannt, gelangt. Dort warten zwei Vampire auf Raziel. Besiegt diese (das Tor öffnet sich) und wechselt wieder auf die Spektralebene. Durchschreitet das Portal und folgt entweder dem linken oder rechten Gang. Gleitet durch das Gitter und lauft weiter, bis Ihr einen Wechsellpunkt erreicht habt. Wechselt wieder in die wirkliche Welt und betretet den Thronsaal. Dort wartet bereits Kain auf Euch.

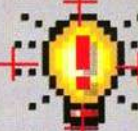
Kain

Der Kampf gegen Kain ist sehr einfach. Der Herrscher von Nosgoth taucht an verschiedenen Stellen des Saals auf, lädt den Soul Reaver auf und schießt damit auf Raziel. Ihr müßt nur schnell genug zu ihm gelangen und ihn mit den Klauen des Seelenfressers bearbeiten. Kain muß insgesamt dreimal verwundet werden, bevor der Kampf beendet ist. Nachdem Kain das Schwert über Raziels Rücken zerbrochen hat, solltet Ihr schnell in die Geisterwelt überwechseln und den Soul Reaver aufsammeln. Nachdem Ihr wieder in die Realität zurückgeglitten seid, erscheint Ariel und schickt Euch zur verlassenen Kathedrale - der Heimat der Zephonim. Um die Tür des Thronsaales zu öffnen, muß Raziel einfach mit dem Soul Reaver dagegenschlagen.

Die verlassene Kathedrale - die Domäne der Zephonim

Verlaßt die Halle der Clans und begeben Euch an den Ort, wo Raziel nach dem Trainingslauf zum ersten Mal in die reale Welt überwechselte. Hier angekommen schlägt man den Weg ein, der Raziel direkt vor ein ver-

schlossenes Gitter führt (es gibt nur einen solchen Pfad). Wechselt in die Spektakelebene und durchschreitet dieses - dahinter liegt die Kathedrale. Gegenüber der Eingangspforte, welche ebenfalls mit dem Soul Reaver geöffnet werden muß, führt ein Tunnel zu einem Warpportal. Nachdem das Tor der Kathedrale aufgesprungen ist, muß Raziel, um das dahinter gelegene Gitter passieren zu können, erneut in die Geisterwelt eintauchen. Auf der anderen Seite lauft Ihr nach rechts, wechselt in die reale Ebene, dreht Euch um und lauft den Gang entlang, bis Ihr erneut an ein verschlossenes Fallgatter gelangt. Durchschreitet es und wechselt auf der anderen Seite wieder in die wirkliche Welt. Links des Tores sind ein paar Felsblöcke zu sehen. Klettert diese nach oben, dreht Raziel nach rechts und springt bzw. gleitet mit Hilfe der zerfetzten Flügel auf die gegenüberliegende Plattform. Folgt nicht dem Weg, sondern springt auf den rechts gelegenen Vorsprung. Klettert auf das Dach, dreht Euch um und gleitet zum Haupteingang der Kathedrale. Folgt dem Gang, bis Ihr auf den ersten Zephonim-Vampir trifft. Beseitigt diesen, klettert auf der anderen Seite des Raumes nach oben und lauft weiter, bis Raziel einen Raum mit zahllosen Rohren, die sich aus einer Vertiefung im Boden winden, erreicht. Wechselt auf die spektrale Ebene über und erklimmt das linke Dampfrohr. Oben angelangt muß Raziel wieder in die wirkliche Welt wechseln. Anschließend folgt man den Plattformen, bis man an einen Vorsprung gelangt. Geht durch die Tür und aktiviert den dahinter gelegenen Schalter. Anschließend muß Raziel auf die andere Seite der Plattform. Durchquert die Pforte, wechselt auf die spektrale Ebene, durchschreitet das Gitter und gleitet wieder in die Realität über. Hinter dem Gatter befindet sich ein Raum, in dem Ihr die Wandbilder wieder zusammensetzen müßt. Dreht, kippt und wendet die vorhandenen Blöcke so lange, bis sie in die Nischen passen und das Gesamtbild wieder vervollständigt ist. Habt Ihr alles richtig



OF KAIN: EAVES Player's Guide

gemacht, wird ein kleiner Block aus der Wand geschoben. Nun könnt Ihr den vorher unerreichbaren Schalter umlegen. Sobald dies erledigt ist, kehrt Ihr zurück an den Vorsprung. Dort haben sich durch die Aktivierung der Schalter zwei Plattformen von oben herabgesenkt. Springt auf die beiden Holzplatten (dadurch wird von dem in dem Boden eingelassenen Gitter heißer Dampf freigesetzt), springt in die ausströmenden Dampfvolken, breitet Raziels Flügel aus und laßt Euch nach oben tragen. Oben angelangt klettert Ihr den kleinen Vorsprung hoch und lauft bis zu einer großen Glaswand, in die eine Tür eingelassen ist. Hinter dem Portal folgt Ihr dem Weg, bis Raziel zu seiner Linken eine weitere Tür sieht. Passiert diese, wechselt auf die spektrale Ebene über, gleitet durch das Gitter und springt wieder in die reale Welt. In diesem Raum müssen ähnlich wie beim vorherigen Wandbild-Rätsel mit Hilfe von Blöcken, in die in diesem Fall Rohre eingelassen sind, unvollständige Dampfleitungen zusammengesetzt werden. Einige Quader liegen auf einem Absatz. Raziel muß diese erst nach unten schieben. Nachdem Ihr das Rohrsystem repariert habt, gleitet Ihr wieder durch das Gitter, passiert die Tür und lauft weiter nach oben (vorbei an der kleinen Glocke), bis Ihr erneut eine Türe erspäht. In dem Raum hinter dem Portal muß Raziel ebenfalls die beschädigte Rohrleitung vervollständigen. Anschließend kehrt Ihr zu der kleinen Glocke, welche sich zwischen den beiden Türen befindet, zurück. Lätet die Glocke, dreht Euch um und gleitet durch die Öffnung nach unten zurück vor die große Glaswand. In der Nähe des gigantischen Fensters führt ein Weg nach unten. Laft dorthin und lätet die andere Glocke. Geschieht dies, zerspringt die obere Glaswand. Nun laft Ihr wieder zurück zur Tür, passiert diese und folgt dem Weg bis nach oben. Rechts, gegenüber der Tür, befindet sich an der Wand (oberhalb des Rohres) ein Schalter. Springt darauf, wechselt in die Geister-

welt (dort steht die Zeit still), springt aus dem zersplitterten Fenster und laft zurück zur Glocke. Oberhalb der Glocke liegt in der rechten Wand eine kleine Ausbuchtung. Durch die Aktivierung des Schalters wird die hintere Wand der Nische verschoben. Geht durch das Loch, wechselt zurück in die reale Welt und legt die rechts an der Wand gelegene Sicherung um - dadurch ist gewährleistet, daß der Durchgang geöffnet bleibt. Steuert Raziel durch den vorderen Gang und erklimmt die an der Wand nach oben entlanglaufenden Röhren. Oben angekommen folgt Ihr den Dampfleitungen, bis sich der Weg nach links und rechts aufspaltet. Laft nach links und wechselt auf die Spektralebene. Der Gang teilt sich wiederum auf. Beide Wege führen zu einem roten Gitter. Hinter jedem Gitter müssen drei Ventilkappen geschlossen werden (einfach daraufspringen). Jedoch ist zu beachten, daß Raziel im rechten Raum nur die beiden (vom Standpunkt der Kamera aus) hinteren Klappen schließen muß. Anschließend laft wieder zurück bis zur ersten Abzweigung, wählt nun jedoch den anderen Weg (vorher rechts, nun links). Der Gang wird sich weiten und in einer kleinen Halle enden. Am Boden sind vier Hebel eingelassen. Legt alle vier Schalter um (dadurch wird Dampf freigelassen) und laßt Euch von dem warmen Strom nach oben tragen. Dort wird Raziel auf einem Rohr landen. Bevor er seinen Weg fortsetzt, muß er zunächst zwei unvollständige Röhren wieder zusammensetzen. Hierzu stellt Ihr Euch einfach hinter das nach oben geklappte Rohr und drückt es nach vorne. Anschließend springt Ihr in den Durchgang und folgt dem Weg, bis Ihr in einen Raum gelangt. Dreht Euch nach rechts und drückt die beiden im Boden eingelassenen Hebel (das gigantische Tor vor Euch wird sich öffnen). Nun arbeitet Ihr Euch über die beiden Plattformen zu dem Rohr, aus dem etwas Dampf strömt. Springt darauf - dies treibt Raziel ein wenig in die Höhe -

und gleitet durch das eben geöffnete Tor. Um in den nächsten Raum zu gelangen, muß man in die Geisterwelt überwechseln. Im Raum befindet sich in einer Nische ein Wechsellpunkt. Gleitet auf die Realität zurück und dreht am gegenüberliegenden Ventil. Neben dem Wechsellpunkt führen ein paar senkrechte Röhren zu einem weiteren Durchgang nach oben. Steigt diese empor, wechselt in die spektrale Ebene, gleitet durch das Tor und springt im nächsten Raum wieder in die materielle Ebene zurück. Laft weiter, bis Ihr einen Raum erreicht, in dem sich ein Block und ein weiteres Ventil befinden. Schiebt den Quader (einige Steine werden herunterfallen) unter das Ventil und öffnet es. Benutzt die heruntergefallenen Brocken, um den oberhalb liegenden Durchgang zu erreichen. Im nächsten Raum muß sich Raziel über die Rohre hocharbeiten, ein fehlendes Stück in die unvollständige Leitung einsetzen und anschließend das Ventil öffnen. Nun ist das gesamte System geschlossen und produziert genügend Dampf, um Raziel nach oben zu Zephon zu tragen. Kehrt zurück in den Raum, in dem Ihr mit den beiden Schaltern das große Tor geöffnet habt. Springt über die beiden Plattformen wieder zu dem Rohr, aus dem nun mehr Dampf strömt, springt darauf und laßt Euch hochtreiben.

Zephon

Auf dem Weg zu Zephons Kammer befindet sich in einem Seitengang ein Warptor. Um Raziels Bruder zu besiegen, müßt Ihr zunächst seine vier Beine abschlagen. Nachdem man ihn seiner Klauen entledigt hat, legt Zephon ein Ei. Nun müßt Ihr Euch das Ei schnappen und es an dem fallengelassenen Flammenwerfer des toten Vampirjägers (neben dem Eingang) entzünden. Sobald das Ei brennt, geht Ihr ein paar Schritte nach vorne, schaltet in den Ego-Mode und werft die Flammenkugel gegen Zephons Kopf. Um an noch weitere Eier zu gelangen, muß Raziel lediglich gegen den Sack an Zephons



LEGACY SOULR

Bauch schlagen. Solltet Ihr (freiwillig oder unfreiwillig) auf die spektrale Ebene wechseln, könnt Ihr Raziels Seelenvorrat hinter den beiden dünnen Trennwänden, die sich links und rechts neben dem Eingang befinden, auftanken. Durch Zephons Tod erhält Raziel die Fähigkeit, mit Hilfe seiner Klauen Wände zu erklimmen.

Die Gruft der Serafan I

Nachdem Ihr Zephon vernichtet habt, kehrt Ihr wieder in die Halle der Vampire zurück. Rechts neben dem Eingang steht eine Säule, die Raziel dank seiner neuen Fähigkeit problemlos zu erklimmen vermag. Ihr könnt diese Säule leicht erkennen, da sie eine andere Oberfläche aufweist. Oben angekommen folgt Ihr dem Vorsprung bis zu einem Durchgang. Dahinter befinden sich zwei Türen, die beide gleichermaßen nach draußen führen. Springt in den Hof und lauft zu dem Höhleneingang (einziger Weg). Der Tunnel führt Euch zur Gruft der Serafan. Außerhalb des Mausoleums befinden sich auf der linken Seite ein paar Felsen. Erklimt diese und Ihr findet ein weiteres Warprior. Um in die Gruft zu gelangen, muß Raziel die Ebene wechseln. Auf der anderen Seite angekommen, lauft Ihr weiter, bis Ihr an einen Wechsellpunkt gelangt. Schreitet in die reale Welt zurück, zieht den Steinblock (genau vor Euch) heraus und betretet die Grabkammer. Auf den ersten Blick scheint die Gruft eine Sackgasse zu sein. Wechselt in die Welt der Geister über - der Boden wird sich absenken und einen, mit einem Gitter verschlossenen Durchgang freigeben. Schreitet durch das Gitter und springt über das Wasser auf die große Mittelplattform. Auf der linken Seite in einer kleinen Nische liegt ein Wechsellpunkt. Sobald Raziel in die Realität zurückkehrt, wartet Morlock, einer seiner Brüder, auf ihn.

Morlock

Springt wieder zurück auf die große Plattform und bearbeitet Morlock so lange, bis er nur noch benommen von einer Seite auf die andere wankt. Nun muß

Raziel ihn nur noch packen und ins Wasser werfen. Morlocks Seele verleiht Raziel die Fähigkeit Energiebälle zu verschießen.

Die Gruft der Serafan II

An einer der vier Wände liegt in der Mitte der Mauer ein Block eingebettet (er ist durch eine Rune gekennzeichnet). Benutzt Raziels neue Fähigkeit, um den Quader ein Stück nach hinten zu schubsen. Springt in die Ausbuchtung und schiebt den Block ein weiteres Mal ein wenig zurück. Nachdem der Stein nach unten gekracht ist, könnt Ihr den Raum betreten. Auf der linken Seite könnt Ihr Wasser sehen. Springt hinein (Raziel wechselt die Ebenen) und schwimmt bis zum Ende des kleinen Beckens. Steigt aus dem Wasser und gleitet zurück in die materielle Welt. Springt über das Wasser auf die andere Seite des Beckens und klettert die Wand nach oben. Nun muß Raziel auf die linke Säule springen. Sobald er auf dem Pfeiler steht, ladet Ihr einen Energieball auf und schießt damit den gegenüberliegenden Block von der Säule. Springt auf den nun zugänglichen Pfeiler und weiter auf den Vorsprung. Steigt die Treppen nach oben, wendet Euch am Ende der Treppen nach rechts, wechselt in die Spektralebene und gleitet durch das Gitter. Laft weiter, bis Ihr einen Raum erreicht, in dem ein Zaun um einen Steinquader gezogen ist. Um die Plattform, die sich hinter dem Eisengitter befindet, zu erreichen, muß man zunächst mit Hilfe von einigen Energiebällen den Block unter die Öffnung schieben. Anschließend wechselt Ihr auf die andere Ebene, schreitet durch den Zaun und erklimmt den Vorsprung. Folgt nun dem Pfad, bis Ihr eine Klippe, die sich über einen kleinen See erstreckt, erreicht.

Die versunkene Abtei - die Domäne der Rahabim

Springt von der Klippe auf das im Wasser schwimmende Boot und klettert auf die höchste Stelle des Kahns. Nun wechselt Ihr die Ebenen. Dadurch

schiebt sich die Felswand näher an das Boot und Ihr könnt problemlos daraufspringen. Folgt dem Pfad, bis Ihr zwei Türen erreicht. Die rechte führt zu einem Warprior. Der linke Durchgang endet an einem Portal, welches Ihr mit einem Schlag des Soul Reavers öffnen könnt. Von dem Vorsprung, der hinter dem Tor liegt, muß Raziel von Säule zu Säule bzw. zu Plattform springen, ohne dabei im Wasser zu landen. Die kleine Sprungpassage endet vor einer Tür. Laft weiter, bis Ihr einen mit Wasser gefüllten Raum erreicht. Auf der gegenüberliegenden Seite des Durchgangs, durch den Ihr gekommen seid, liegt eine Tür. Passiert diese und laft weiter, bis Ihr erneut in einen mit Wasser gefüllten Raum gelangt. Aus dem Wasser erheben sich ein paar Säulen. Springt von Pfeiler zu Pfeiler, um unbeschadet über das Naß zu kommen. Hinter dem Becken liegt ein Gang, der am Wasser endet. Springt hinein und schwimmt los. Nach einigen Zügen erreicht Ihr einen überfluteten Saal (Schachbrettfliesen). In der linken Ecke der Halle befindet sich eine kleine Plattform. Klettert nach oben, wechselt zurück in die Realität und klettert das Stück Mauer nach oben. Nun muß Raziel über die Balken bis zum nächsten Durchgang springen. Folgt dem Gang, zerschießt das Glasfenster und springt über die Wasserspeier bis auf das Dach des Hauptgebäudes. Laft an der Kante des Daches entlang, bis Ihr den Glockenturm sehen könnt. Springt dorthin, läutet die Glocke und laft anschließend die Wendeltreppe hinab. Am Ende der Treppe schwimmt Ihr so lange weiter, bis Ihr einen runden Raum erreicht.

Rahab

Nachdem Ihr den Raum betreten habt, klettert bzw. springt Ihr die Säulen nach oben. Auf dem letzten Pfeiler findet Ihr ein Ebenenportal. Wechselt zurück auf die materielle Ebene. Rahab zu besiegen, erweist sich als relativ einfach. Ihr müßt nur die bunten, runden Glasfenster, welche die Wände des Raumes säumen, mit Hilfe des



OF KAIN EAVES Player's Guide

Energieprojektils zerschießen. Raziels Bruder kann Euch relativ wenig Schaden zufügen. Ihr solltet nur aufpassen, daß Raziel nicht ins Wasser fällt, da er die Ebene wechseln würde und Ihr erneut die Säulen nach oben springen müßtet. Von Rahab erhaltet Ihr die Fähigkeit, im Wasser zu schwimmen, ohne dabei auf die Spektralebene gezogen zu werden.

Die versunkene Abtei - der Weg aus der Domäne der Rahabim

Nach Rahabs Tod kehrt Ihr wieder zurück in den mit Schachbretfliesen ausgelegten Saal. Da Raziel nun schwimmen kann, ist er in der Lage, die hölzerne Tür, welche sich gegenüber der kleinen Plattform befindet, mit Hilfe seines Energieballs zu sprengen. Schwimmt die Wendeltreppe nach unten. Am Grund angekommen wendet Euch nach links und schwimmt an der Mauer entlang. Der Ausgang des Raumes befindet sich drei Fenster jenseits des Durchganges, durch den Ihr gekommen seid. Wenn Ihr durch den Durchgang schwimmt, werdet Ihr in einen weiteren Raum gelangen. Ein wenig oberhalb befindet sich eine weitere Öffnung. Schwimmt durch diese hindurch und Raziel wird in einen überfluteten Saal gelangen. Schwimmt weiter geradeaus durch den Durchgang und steigt aus dem Wasser. Nun befindet Ihr Euch in Raziels Domäne.

Das Dorf - die Domäne der Dumahim

Lauft zurück zum Vortex. Nun steigt Ihr über die Hängebrücke und springt ins Wasser. Anschließend schwimmt Ihr zu dem kleinen Vorsprung in der Felswand und springt nach oben. Folgt dem Pfad, bis Ihr eine Schlucht erreicht. Kurz nach der Öffnung erreicht Ihr eine Säule. Klettert diese hoch und springt bzw. gleitet von der Spitze des Pfeilers über die Mauern des Dorfes. Lauft nach vorne und passiert das erste Tor. Danach muß Raziel die Ebene wechseln, um

durch die beiden folgenden Gitter zu gelangen. Hinter dem Gatter liegt ein eingezäunter Hof. Lauft um den Hof und springt an dem dahinterliegenden Wechsellpunkt in die Realität zurück. Anschließend muß man wieder zur Vorderseite des Hofes zurückkehren. Innerhalb der Einzäunung liegt ein Quader. Zückt den Soul Reaver und schiebt den Block mit Hilfe der Energieladungen nach hinten. Nun müßt Ihr in die Geisterwelt zurückversinken. Schreitet durch das Gitter, hüpf über den Block auf den kleinen Vorsprung und gleitet wieder auf die materielle Ebene. Lauft nach vorne und laßt Raziel von der Plattform nach unten in den Gang fallen. Folgt dem Weg bis an sein Ende. Geht an die Wand, zieht den versteckten Block heraus und plaziert ihn rechts unter dem Vorsprung. Nachdem der Quader die richtige Position hat, müßt Ihr nach oben klettern und über den verschneiten Innenhof auf die andere Seite springen. Nun folgt Ihr dem Gang, bis Ihr auf einen Raum mit zwei (mit Wasser) gefüllten Becken stoßt. Zunächst muß man das Wasser absenken. Dazu springt Ihr zuerst auf die Plattform in der Mitte des Raumes. Als nächstes wendet Ihr Raziel nach rechts. In einer kleinen Ausbuchtung seht Ihr eine Kurbel. Dreht an dieser, und das Wasser wird abgelassen. Anschließend müßt Ihr mit Hilfe der Blöcke eine Säule bauen. Zunächst stapelt Ihr alle Quader, die sich auf der Seite des zu erreichenden Absatzes befinden, und schiebt ihn zur Mitte des Raumes. Nun wuchtet man auf der anderen Seite so viele Blöcke wie nur möglich auf die Plattform und schiebt sie auf den gebauten Stapel des anderen Beckens. Nun sollte die Säule groß genug sein, um den Durchgang zu erreichen. In dem nächsten Raum muß Raziel zuerst das Gasventil öffnen. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich der Zünder. Nachdem Ihr diesen aktiviert habt, dreht Ihr Raziel um 180° und verlaßt den Raum wieder. Am Ende des Gangs schiebt Ihr den Felsblock nach unten. Anschließend stapelt Ihr die

beiden Quader und schiebt sie auf die andere Seite des eingezäunten Hofes. Springt über die Blöcke auf die höher gelegene Plattform und lauft den Weg entlang. Am Ende des Gangs muß Raziel die Ebene wechseln. Springt auf den linken Absatz und folgt der Kante des Vorsprungs bis nach oben - dort befindet sich ein Ebenenportal. Anschließend gleitet Ihr in die reale Welt und springt über den Abgrund auf die entgegengesetzte Plattform. Dort befindet sich ein Hebel. Nachdem Ihr an diesem gezogen habt, wird sich das Tor öffnen. Springt nach unten, lauft durch die Öffnung und folgt dem Gang, bis er sich aufteilt. Lauft nach rechts und zieht am Ende den Steinblock aus der Wand. Schiebt den Quader zu der eingezäunten Säule, springt darüber und zieht die Pflöcke aus Dumahs Körper - Dumah ist frei.

Dumah

Obwohl Ihr Dumah aus der Starre erweckt habt, ist er nicht besonders freundlich auf Raziel zu sprechen. In erster Linie müßt Ihr nur versuchen, den gewaltigen Schlägen auszuweichen. Die heftigen Tritte des Monstrums solltet Ihr allerdings auch nicht unterschätzen. Lockt Dumah den Gang in Richtung Hochofen und befördert ihn mit etwas Geschick hinein. Durch Dumahs Seele erhält Raziel die Pressen-Fähigkeit.

Die Orakelhöhle

Begeht Euch wieder zurück in den verschneiten Innenhof des Dorfes, klettert über die Mauer und wendet Euch nach links. Folgt dem Canyon, bis Ihr eine Doppeltür erreicht. Vor den Toren steht eine Sonnenuhr. Um die Türen zu öffnen, müßt Ihr mit Eurer neu erlernten Fähigkeit die Sonnenuhr verschieben. Folgt dem Gang ins Innere des Berges. Auf der rechten Seite führt eine Abzweigung zu einem Warptor. Lauft Ihr geradeaus, stößt Raziel auf eine große Eisentüre. Wechselt auf die spektrale Ebene. Dadurch öffnet sich in der linken Wand eine kleine Öffnung. Nachdem



LEGACY SOULR

Ihr hindurchgegangen seid, erreicht Ihr einen Raum, in dem sich eine weitere Sonnenuhr befindet. Nutzt wieder die Pressen-Fähigkeit, um die Uhr umzustellen. Dadurch werden zwei Türen geöffnet. Passiert den rechten Durchgang, springt in die Geisterwelt und schreitet durch das Gitter. Folgt dem Gang, bis Ihr zwei in der Wand eingelassene Steinblöcke sowie eine dritte Öffnung erreicht (nicht vergessen, wieder in die reale Welt zurückzuwechseln). Zieht den linken Block heraus und schiebt ihn in die freie Ausbuchtung. Nun schnappt Euch den rechten Quader und befördert diesen in die Nische, wo zuvor der linke Block eingebettet war. Geht nun zurück in den Raum mit der Sonnenuhr und passiert die gegenüberliegende Tür. Greift den Block, den Ihr zuvor in die erste Ausbuchtung geschoben habt, und wuchtet ihn in die mit einem „Z“ gekennzeichnete Nische. Lauft wieder durch die beiden Gatter (vorbei an der Sonnenuhr) zurück zu dem anderen Block. Packt diesen und stemmt ihn in die mit einem „O“ gekennzeichnete Ausbuchtung. Dadurch wird die „OZ“-Tür geöffnet. Eilt zurück zu der Sonnenuhr und lauft durch den nun geöffneten Durchgang. Im nächsten Raum dreht Ihr Raziel zunächst nach rechts und danach nach links. Nun folgt Ihr dem Weg nach oben bis zu dem Gitter. Wechselt die Ebene, passiert den Zaun, lauft weiter geradeaus und springt über die Klippen. Auf der anderen Seite dreht Ihr Euch nach rechts, springt auf den rechts gelegenen Vorsprung und gleitet wieder zurück in die wirkliche Welt. Anschließend muß man wieder zurück auf den Vorsprung hüpfen. Von dort aus lauft Ihr weiter, bis Ihr einen Raum, in dem sich zwei Steinblöcke und eine große Tür befinden, erreicht. Schiebt die beiden Felsquader vor die zugehörigen Löcher und schubst sie mit Hilfe der kinetischen Energiebälle hinein - das Tor öffnet sich. Im nächsten Raum befinden sich vier Säulen, welche allesamt um eine im Boden eingelassene „9“ angeordnet sind. Benutzt die Pressen-Fähigkeit, um alle Zeiger der Säulen auf das Symbol auszurich-

ten. Sind alle Zeiger korrekt ausgerichtet, öffnet sich die mit einer „9“ gekennzeichnete Tür, welche sich am Anfang der Orakelhöhle befindet. Laßt Euch durch die Falltür im Boden fallen und geht durch den Durchgang in die Orakelkammer. Benutzt „Pressen“ auf den Kessel in der Mitte des Raumes und lauft weiter durch die neu entstandene Öffnung. Folgt dem Gang, bis Ihr den nächsten Raum erreicht. Dort befinden sich eine Uhr und zwei Bodenschalter. Arrangiert die Zeiger der Uhr mit Hilfe der beiden Hebel, so daß sie auf sechs Uhr stehen. Springt durch das Loch im Boden nach unten. In diesem Raum befinden sich vier farbige Linsen sowie eine reflektierende Lichtquelle. Schiebt mit der „Pressen“-Fähigkeit die Linsen zusammen. Die blaue und die rote Linse müssen auf der blauen Plattform und die rote und grüne Linse auf der grünen Plattform zusammengebracht werden. Auf der Seite mit den beiden Linsen dreht Ihr nun die eine auf blau und die andere auf rot, so daß lila entsteht. Schubst nun die Lichtquelle in Richtung der Linsen und setzt Euren Weg durch die dadurch geöffnete Tür weiter fort. Folgt dem Gang und betretet den nächsten Raum. Schaut Euch zunächst in dem Raum um. Ihr werdet eine im Boden eingelassene Uhr, welche mit drei farbigen Knubbeln verziert ist, erblicken. An den Wänden befinden sich drei Symbole, die in farbige Kreise eingefast sind. Gleicht mit Hilfe der „Pressen“-Fähigkeit die Farbe der Knubbel den Symbolen an und öffnet dadurch das nächste Portal. Der anschließende Raum ist sehr groß. In ihm liegt auf der einen Seite ein Steinblock, auf der anderen Seite befinden sich zwei Maschinenräder. Hebt den Block hoch (die Räder beginnen sich zu drehen), springt auf die in der Nähe gelegene Säule und wechselt auf die spektrale Ebene. Durch die Verzerrung könnt Ihr nun problemlos den kleinen Vorsprung erreichen. Folgt der Kante zunächst bis zum Wechsellpunkt - dort gleitet Ihr wieder in die Realität zurück. Setzt Euren Weg fort, bis Ihr einen gigantischen Pendel erreicht habt. Sobald der Pendel in Raziels Nähe ist,

springt Ihr darauf und laßt Euch auf die gegenüberliegende Seite tragen. Folgt dem Weg, bis Ihr zu Eurer Rechten einen Zaun erblickt. Schubst den Steinblock mit einem Energieball über die Kante. Lauft den Gang weiter nach unten, bis Ihr ein weiteres Gitter erreicht habt. Hinter den Stahlpfeilern liegt noch ein Quader, der ebenfalls nach unten geschoben werden muß. Folgt dem Weg, bis Raziel unten angekommen ist. Verschiebt die vier Blöcke so, daß sie mit dem Muster auf dem Boden übereinstimmen. Anschließend passiert Ihr die nächste Tür und springt durch das Loch. Das nächste Rätsel teilt sich in drei Räume auf. In jedem der drei runden Räume befinden sich an den Wänden drei Symbole und je ein Knubbel. Auf dem Boden könnt Ihr fast dasselbe erkennen. Benutzt Eure „Pressen“-Fähigkeit, um die Symbole auf dem Boden zu verändern. Sobald sie denen an der Wand gleichen, fährt von oben eine Plattform herab. Springt auf sie, fährt nach oben und aktiviert den Schalter. Sind alle drei Schalter aktiviert, öffnet sich die letzte Tür.

Kain - der Endkampf

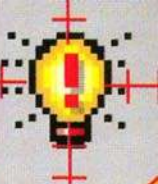
Genau wie bei dem ersten Gefecht gegen Kain verschwindet jener immer wieder und taucht kurze Zeit später wieder auf. Sobald Ihr ihn getroffen habt, verschwindet er erneut, materialisiert sich allerdings eine Stufe weiter oben. Folgt dieser Prozedur, bis Ihr den obersten Absatz erreicht habt. Schlagt erneut auf Kain ein und verfolgt ihn durch das Sternentor - Mobius erwartet Euch bereits...

Die Glyphen

Kraft-Glyphe

Nachdem Melchia getötet wurde könnt Ihr Euch die Kraft-Glyphe holen. Begeht Euch in Melchias Domäne. Lauft die Wendeltreppe hinab, vorbei am Warptor und hinaus ins Freie. Nun springt Ihr ins Wasser (Raziel wechselt die Ebene)





OF KAIN: EAVES Player's Guide

und schlägt den Weg zu Eurer Rechten ein. Der endet in einem weiteren Becken. An der linken Wand des Bassins befindet sich ein Gitter. Gleitet hindurch, springt in die wirkliche Welt zurück und läuft nach oben. Der Pfad endet in einer kleinen Halle, in der sich drei Säulen befinden. Nun stellt Ihr Euch hinter jede Säule und kippt sie um. Sobald alle drei Pfeiler gefallen sind, erscheint die Kraft-Glyphe.

Stein-Glyphe

Um die Stein-Glyphe zu holen müßt Ihr Zephon vernichtet haben. Begeht Euch zum Wasserbecken in Melchias Domäne (dasselbe, in das Ihr gesprungen seid, um die Kraft-Glyphe zu erhalten). Haltet Euch nun jedoch nicht rechts, sondern lauft erst gerade aus und dann links durch eine kleine Öffnung. Steigt aus dem Wasser und wechselt zurück auf die materielle Ebene. Danach klettert Ihr die Wand hinauf und folgt dem Weg bis Ihr einen gigantischen Schädel erreicht habt. Springt durch die linke Augenhöhle und lauft weiter, bis Ihr eine erkletterbare Mauer erreicht. Steigt nach oben, springt auf den hölzernen Balken und anschließend auf den kleinen Vorsprung (rechts neben dem Balken). Anschließend wechselt Ihr in die Geisterwelt. Vor Euch wird sich ein weiterer Balken absenken. Springt darauf und lauft nach oben. Auf der Plattform springt auf den anderen Balken und begeht Euch zum Wechsellpunkt. Gleitet in die Realität und springt auf den höher gelegenen Balken. Nun könnt Ihr bereits die Wendeltreppe sehen. Springt dorthin, lauft die Stufen nach oben, springt über den kleinen Spalt und erklimmt die rechte Wand. Auf dem Vorsprung führt ein Weg nach draußen. Dort lauft Ihr an die Kante des Kiefern und gleitet zu dem kleinen Absatz (wird durch ein Feuer gekennzeichnet). Folgt dem Pfad, bis Ihr einen Raum erreicht. Auf der rechten Seite des ersten Raumes befindet sich rechts neben dem breiten Durchgang auf einem Sims ein Block.



Schubst ihn herunter und schiebt den Quader in den Raum. Dort müßt Ihr die unvollständigen Wandbilder mit Hilfe der Steinblöcke vervollständigen. Insgesamt müssen sechs Quader in Position gebracht werden. Nachdem Ihr dies geschafft habt, erhaltet Ihr die Stein-Glyphe.

Schall-Glyphe

Die Fähigkeit Energiebälle zu verschießen bildet die Grundvoraussetzung, um an die Schall-Glyphe zu gelangen. Diese liegt in Zephons Domäne versteckt. Kehrt in die verlassene Kathedrale zurück. Springt in den Luftschacht (in dem Raziel zum ersten mal nach oben getragen wurde) und lauft den Gang entlang, bis Ihr eine kleine Grube erreicht habt. Auf der rechten Seite befindet sich eine erkletterbare Wand. Steigt diese nach oben, zerstört mit Hilfe eines Energieballs die Glaswand und lauft weiter. Anschließend müßt Ihr, um das Gitter zu passieren, auf die Spektralebene wechseln. Auf der anderen Seite angekommen lauft Ihr zunächst an das andere Ende der Halle und springt wieder in die reale Welt zurück. Nun hebt Ihr den Knochenschlägel, der an der Wand lehnt, auf, eilt zurück zum Gitter und erklimmt die Wand. Oben schaltet Ihr in den Ego-Mode und werft den Schlägel in die linke Nische. Wechselt auf die spektrale Ebene und springt auf die erste Säule. Danach gleitet Ihr wieder zurück, springt in die Ausbuchtung und hebt den Knochenschlägel auf. Anschließend hüpf über die Säulen weiter in den Raum hinein. Auf dem dritten Pfeiler muß Raziel den Schlägel ablegen und mit einem Energieball das Fenster zerstören. Nun werft Ihr den Stick in den soeben freigewordenen Durchgang, wechselt erneut in die Geisterwelt und springt auf den Vorsprung. Zurück in der realen Welt greift Ihr Euch den Schlägel und lauft den Weg weiter. Am Ende des Ganges steht eine Glocke. Lätet



diese mit dem Knochenschlägel und Ihr erhaltet die Schall-Glyphe.

Wasser-Glyphe

Ihr könnt erst nach der Wasser-Glyphe suchen, nachdem Ihr Rahab besiegt habt. Kehrt zum Vortex zurück, lauft über die Hängebrücke und wendet Euch nach rechts. Nun springt Ihr ins Wasser und schwimmt bzw. lauft das kleine Gefälle nach oben. Dahinter springt Ihr ins Wasser und schwimmt durch den Tunnel bis in das große Becken. Steigt heraus und sucht nach einer Holztür, die in eine Steinwand eingelassen ist. Passiert diese und lauft die Treppen nach oben. Dort stapelt Ihr die beiden Blöcke, so daß Ihr den Vorsprung auf der rechten Seite erreichen könnt. Anschließend folgt Ihr dem Gang bis zu einem Absatz. Springt aus der Öffnung und gleitet auf die andere Seite. Dreht Raziel und lauft bis zu einer Türe. Geht hindurch und lauft den Weg entlang, bis Ihr eine große Doppeltür erreicht habt. Hinter dem Tor springt Ihr ins Wasser und wechselt in die Geisterwelt. Schreitet durch das Tor und gleitet wieder zurück in die Realität. Nun schwimmt die Röhre entlang bis Ihr in einen runden Raum gelangt. Sucht eine weitere Öffnung und schwimmt weiter. Dieser Tunnel endet in einem kleinen Raum. Dort angekommen wendet Ihr Euch nach links und schwimmt in die nächste Röhre. Im nächsten Becken steigt Ihr aus dem Wasser und lauft die Treppen nach oben. Am Ende der Stufen steht eine Statue - dort wird die Wasser-Rune erscheinen, nachdem Ihr das Rätsel gelöst habt. Geht durch den Durchgang auf der rechten Seite des Statue. Eilt die Treppen nach oben, springt über das Wasser und lauft zur Wand. Zieht den Steinblock heraus und schiebt ihn in das in der Mitte befindliche Loch des unteren Raumes. Die Wasser-Glyphe gehört Euch.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Player's Guide

Feuer-Glyphe

Um die Feuer-Glyphe zu holen, müßt Ihr schwimmen können. Begebt Euch in Raziels Domäne und lauft zu dem Wasserbecken, aus dem Ihr gekommen seid, nachdem Raziel seinen Bruder Rahab getötet hat. Springt hinein und schwimmt geradeaus weiter bis Ihr einen überfluteten, von Säulen gesäumten Saal erreicht. In der oberen rechten Ecke ist ein Durchgang. Passiert diesen und schwimmt weiter, bis Ihr einen runden Raum erreicht habt. Auf dem Boden des Rundels liegt eine erloschene Fackel. Hebt diese auf, schwimmt nach oben und steigt aus dem Wasser. Sucht den Durchgang, der nicht von einer Tür oder einem Gitter blockiert ist, und legt die Fackel davor ab. Nun dreht Euch herum und lauft zu der Tür. Passiert diese und geht den Gang entlang, bis dieser sich zu einem Raum weitert. Auf der rechten Seite ist in die Wand eine Kurbel eingelassen. Dreht diese, wechselt in die spektrale Ebene und lauft durch den neu geöffneten Durchgang. Springt zurück in die reale Welt, lauft in den Flammenraum und legt den Hebel um. Nun könnt Ihr wieder zurück in den Raum, in dem Ihr die Fackel abgelegt habt. Hebt diese wieder auf und lauft den Gang entlang bis Ihr eine Tür erreicht. Passiert diese, werft die Fackel auf die andere Seite des Raumes und wechselt in die spektrale Ebene. Durch den Sprung in die Geisterwelt senken sich die Säulen und Ihr könnt auf die gegenüberliegende Seite gelangen. Dort gleitet Ihr wieder zurück in die Realität und entzündet die Fackel an dem heiligen Feuer. Danach müßt Ihr wieder zurück in den Flammenraum laufen. Am Ende des Bereichs sitzt eine mehrarmige Statue, die eine Schale in den Händen hält. Haltet die Fackel dagegen und entzündet die heilige Flamme erneut. Als Belohnung erhält Raziel die Feuer-Glyphe.



Sonnen-Glype

Kehrt zu der verlassen Kathedrale zurück. Springt in den Wassergraben, schwimmt nach



rechts, passiert auf der spektralen Ebene das Gitter, und setzt Euren Weg fort, bis Ihr ein großes rundes Sammelbecken erreicht habt. Am Grund des Bassins liegt ein Wechsellpunkt. Gleitet wieder in die Realität über und schwimmt nach oben. Kurz vor der Wasseroberfläche befindet sich ein Tunnel. Schwimmt dort hinein und folgt ihm, bis Ihr ein weiteres Becken erreicht habt. Auf der rechten Seite liegt das Fundament eines Leuchtturmes - dort kann Raziel aus dem Wasser steigen. Benutzt die Klippenvorsprünge, um auf das Dach des Leuchtturmes zu gelangen. Dort angekommen lauft Ihr nach links durch einen kleinen Durchgang, der Euch auf die andere Seite des Turmes führt. Folgt dem kleinen Pfad, bis Ihr die erste Nische erreicht habt. Darin liegt eine Tür verborgen. Dahinter liegt ein großer Raum, auf dessen rechter Seite eine Kurbel an der Wand befestigt ist. Zunächst müßt Ihr die Lüftungsschächte nach oben klettern und den Metallblock nach unten schieben. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Zahnrad. Bringt den Quader in einer der kleinen Ausbuchtungen in Position. Als nächstes dreht Ihr die Kurbel. Das Zahnrad dreht sich einmal - nun müßt Ihr schnell sein. Schiebt den Stahlquader weiter und blockiert somit das Zahnrad. Verlaßt den Raum, lauft vor bis an die Kante des Vorsprungs und springt nach unten ins Wasser. Schwimmt nach rechts, bis Ihr den letzten Kolben erreicht habt. Steigt darauf und springt in die Öffnung. Folgt dem Gang bis Ihr zu einer großen Wendeltreppe gelangt. Um Zeit zu sparen, könnt Ihr auch einfach nach unten Springen. Vom Treppenabsatz aus könnt Ihr bereits einen Durchgang erblicken. Dieser führt zu einem großen Raum. Wendet Raziel nach links und geht durch die dreieckige Öffnung. Nun wechselt Ihr die Ebene und lauft einfach unter den Schwungrädern hindurch. Gleitet wieder zurück und geht durch die dahinter liegende Tür. Folgt dem Gang bis in den nächsten Raum. Dort befindet sich auf der linken Seite eine Grube. Springt hinein und setzt die Rohrleitung wieder zusammen. Anschließend klettert Ihr wieder nach oben und lauft in den

schmalen Gang. An dessen Ende befindet sich ein Ventil. Öffnet dies und kehrt wieder in den Raum zurück. Lauft an dem Wasserrad, welches sich nun dreht, vorbei. Rechts daneben laufen einige undichte Rohre aus der Wand. Nutzt den aus den Lecks strömenden Dampf um auf den Blasebalg zu gelangen. Oben angekommen springt Ihr auf den gegenüberliegenden Steg und folgt diesem bis Ihr in den nächsten Raum gelangt. Lauft weiter, bis Ihr das Ende des Raumes erreicht habt. Laßt Raziel durch eine Bodenluke fallen und kehrt nach draußen zurück. Springt über die drei, nun sich bewegend Kolben bis an die Klippen. Springt nach oben und lauft nach rechts in die Höhle. Folgt dem Tunnel bis Ihr einen weißen tempelähnlichen Raum, in dem die Sonnen-Glyphe auf Euch wartet erreicht habt.

Feuer-Reaver

Um Euch in den Feuerreaver zu verwandeln, müßt Ihr zurück in Raziels Domäne. Kehrt zurück zu dem Wasserbecken, in welches Ihr gesprungen seid, um die Feuer-Glyphe zu holen. Schwimmt jedoch in dem großen Saal nicht geradeaus, sondern nach rechts. Folgt dem verschlungenen Tunnelsystem, bis Ihr in einen flachen Raum, in dem zahllose Rahabim-Eier schwimmen, gelangt. Schwimmt geradeaus bis auf die andere Seite des Raumes. Nun dreht Euch nach rechts und schwimmt weiter bis auf der linken Seite ein Gang abzweigt. Schwimmt hinein und die Wendeltreppe nach unten. Im folgenden Raum schießt Ihr mit einem Energieball das Glasfenster kaputt und schwimmt hindurch. Auf der anderen Seite steigt Ihr aus dem Wasser. Vor Raziel steht die heilige Flamme. Hält man den Soul Reaver in das magische Feuer, verwandelt Ihr Euch in den Fire-Reaver. Von nun an könnt Ihr Flammenkugeln schießen, und selbst die kleinste Berührung mit Raziels Schwert entzündet seine Gegner. Sobald Ihr Wasser betreten erlischt die Flamme. Sie kann jedoch an jeder Feuerquelle neu entfacht werden.



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
ERHÄLTICH !!!

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

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

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



ACTIVATOR

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!

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 "Tarnkappentechnologie" kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

Mit der Einbauplatine 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

VIRTUAL GUN

Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle! Der Schlitten der Waffe fährt zum Nachladen zurück! Absolut realistisches Waffenverhalten!

119 DM mit Fusspedal!!!
+ Gcon Adapter



SPEICHERKARTEN



1 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
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

NINTENDO64

6100 Videokabel SCART 5 DM
6299 Joypadverlängerung 5 DM
6288 RumblePACK 10 DM
6500 RF-Modulator 10 DM
6529 S-Video-Kabel 29 DM

ORIGINAL
JAM!!

NEU jazPiper

PORTABLE MP3 PLAYER

NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST
- Digitalanzeige von Autor und Titel
- Incl. PC Software und Verbindungskabel
- Integrierter DSP (DigitalerSignalprozessor)
- Diktiergerätfunktion
- Telefonbuchfunktion
- Speichert auf SmartCard
399,99 DM

Dreamcast

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel
lieferbar ab 23.09.1999 -
Vorbestellung möglich 498 DM

7100 RGB-Kabel 19 DM
7529 S-Video-Kabel 29 DM

[SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE+RGB-KABEL 1101]
+ + + = 18 DM

Das Jam!! ermöglicht es, jedes (S)-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

S-Video-Kabel Nintendo64 29 DM
S-Video-Kabel Dreamcast 29 DM
S-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



3006
SONY MultiTap 68 DM



5001
PSX-Tasche 28 DM



Padverlängerung
mit Shock 4 DM
ohne Shock 1 DM



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



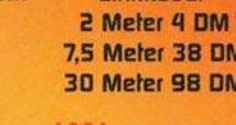
hochwertiges RGB-Kabel
mit Entstörfilter nur 9 DM



Linkkabel
2 Meter 4 DM
7,5 Meter 38 DM
30 Meter 98 DM



3007
Maus 18 DM



1301
Desktop Pad 14 DM



1206
DualShockPad 28 DM



1208
Infrarotpads 38 DM



1305
CobraGun 28 DM



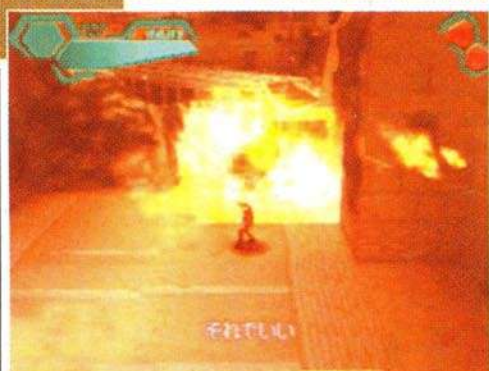
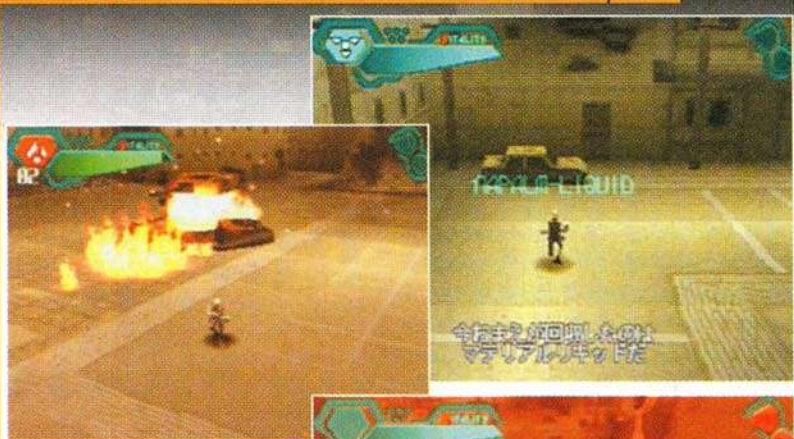
1208
Infrarotpads 38 DM

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
es gelten unsere AGBs!

SILENT BOMBER

TONI OPL

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	Bandai
Entwickler	Bandai
Erhältlich ab	1. Quartal 2000 - Japan



In Silent Bomber erwarten Euch spektakuläre Explosionen.

Für alle Fans harter Action-Kost werkelt die Software-Schmiede des japanischen Spielzeuggiganten Bandai seit kurzem fieberhaft an einem äußerst interessanten Titel namens Silent Bomber. In Bezug auf das Spielprinzip könnte man es am ehesten mit Segas Arcade-Automat Crackdown vergleichen - nur daß sich Bandais Werk komplett in der dritten Dimension abspielt. Anstelle von Laserkanonen oder anderen Projektilwaffen macht der Held in Silent Bomber seinem Namen alle Ehre und greift ausschließlich auf Bomben

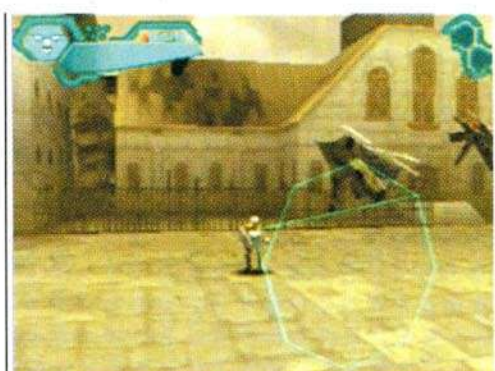
zurück, die er geschickt auf dem Boden platziert oder gleich auf die Gegner wirft. Nachdem man die explosiven Kügelchen taktisch klug in Position gebracht hat, können sie mittels des



Unter vielen Gebäuden verbergen sich wertvolle Extras, die erst freigesprengt werden müssen.

Dreieck-Buttons einzeln zur Detonation gebracht werden. Dabei muß der Spieler allerdings auch aufpassen, nicht selbst in den Explosionsradius hineinzugeraten. Während man Wächterdroiden, Panzer, Flugzeuge und feindliche Gebäude in die Luft sprengt, weicht man rennend, springend und kletternd feindlichen Angriffen und auch dem eigenen Feuerwerk aus, um nicht selbst ins Jenseits befördert zu werden. In den einzelnen Stages sind zahlreiche Pick Ups verteilt, die die Zerstörung der Gegner erleichtern und den Silent Bomber mit allerlei Extras ausstatten. So wird der Spieler im späteren Verlauf dieses Action-Games einen Vektor-Beam finden, eine Art Laser-Zielvorrichtung, die das Anvisieren der Widersacher um einiges einfacher gestaltet. Des Weiteren wird es auch eine Smart-Bomb geben, die alle auf dem Screen befindlichen Roboter mühelos zu Altmetall verarbeitet.

Da die Programmierer mit Silent Bomber ein völlig neues und bis dato



Mit Hilfe der Laser-Zielvorrichtung lassen sich Bomben viel genauer auf die Gegner schleudern.



Vor diesem schweren Geschütz sollte man sich tunlichst in Acht nehmen.

einzigartiges Gameplay versprechen, wird der Spieler zunächst mehrere Übungsmissionen absolvieren müssen, ehe die Vernichtung des Roboter-Imperiums beginnen kann. Hier lernt man in aller Ausführlichkeit, wie und wo man die Bomben am geschicktesten anbringt, wie man auf die Gegner zielt und wie Gebäude in die Luft gesprengt und dadurch versteckte Pick-Ups freigelegt werden. Erst nachdem alle Trainingseinheiten erfolgreich abgeschlossen wurden, sollte sich der Spieler an die richtigen Aufträge heranwagen, um nicht schon im ersten Level aufgrund mangelnder Steuerungskennntnisse grausam zu verenden und der Roboterschar das Feld zu überlassen.

Die Grafikengine macht schon in diesem noch sehr frühen Entwicklungsstadium einen hervorragenden Eindruck. Sie ist ungeheuer schnell und detailliert und geht selbst in Extremsituationen - sprich bei mehreren gleichzeitig detonierenden Bomben, einstürzenden Bauwerken und einem transparent dargestellten Feuerwall - nicht in die Knie.

Da der Titel bis jetzt noch komplett in japanischer Sprache gehalten ist, kann, was die Story betrifft, kaum eine Aussage gemacht werden. Sicher ist jedoch, daß Bandai mit Silent Bomber ein heißes Eisen im Feuer hat.



Übersichtlich: Ihr verfolgt das Geschehen stets aus einer isometrischen Perspektive.

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



TONI OPL

X-FILES

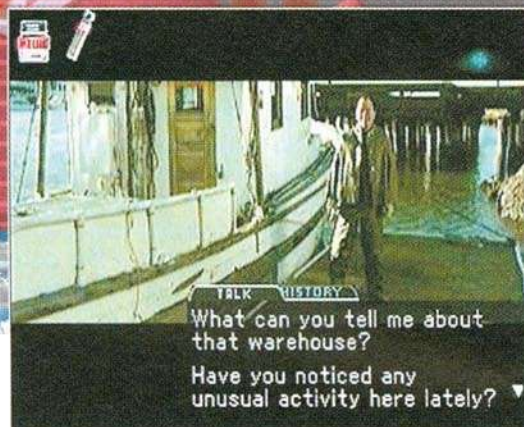
Genre	FMV-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Fox Interactive, Hyperbole Studios
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	22. September



Willmore lernt Assistant Director Skinner kennen, der ihm vom rätselhaften Verschwinden seiner beiden Agenten berichtet.



Viele der befragten Personen sind vorsichtig und wollen erst einmal die Dienstmarke sehen, ehe sie mit der Sprache rausrücken.



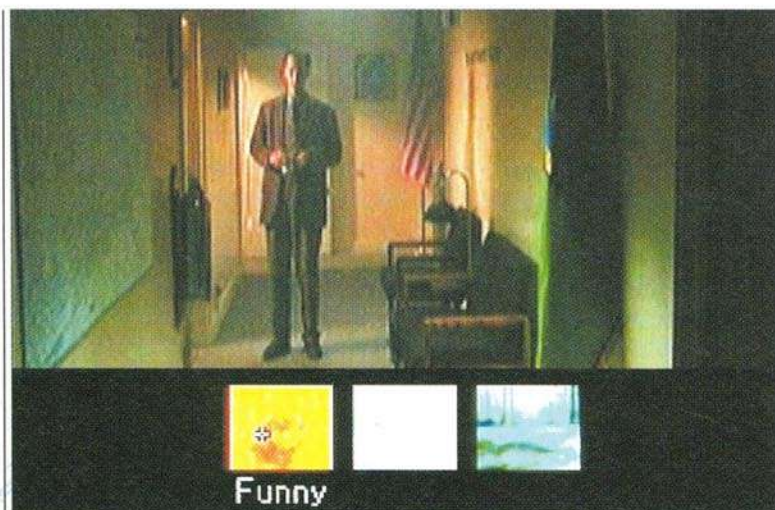
Schauplatz: Die Hafengegend Seattles. Zeit: Irgendwann im Jahre 1996. Die FBI-Agenten Fox Mulder und Dana Scully arbeiten wieder einmal an einem äußerst mysteriösen und geheimen Fall. Vor einem alten, verlassenen Lagerhaus kommt deren Leihwagen zum Stehen. Die beiden Spezialagenten steigen aus und marschieren zielstrebig auf das große, durch ein Vorhängeschloß verriegelte Eingangstor zu. Weit und breit ist keine Menschenseele zu sehen. Mit Hilfe eines Dietrichs knackt Mulder das Schloß und öffnet das Tor. Im Inneren des heruntergekommenen Holzschuppens ist es ziemlich dunkel, nur durch die wenigen Fenster und die Schlitz in den Wänden fällt Licht auf den sandigen Boden. Auf den ersten Blick scheint

das Gebäude völlig leer und uninteressant zu sein, doch in einer hinteren Ecke findet Mulder eigenartige schwarze Asche. Just in dem Moment, als er seinen Fund genauer untersuchen will, stürmen drei unbekannte Männer mit gezogenen Pistolen das Lagerhaus und eröffnen ohne Warnung das Feuer auf Mulder und seine Kollegin Scully. In letzter Sekunde gelingt es den beiden, hinter einer herumstehenden Kiste in Deckung zu gehen. Die Situation scheint aussichtslos. Plötzlich wird der ganze Raum von einem gleißend hellen Licht erfüllt - markerschütternde Schreie sind zu hören, dann ist alles ruhig. Als Mulder und Scully aus ihrer Deckung hervorkommen und sich im Lagerhaus umsehen, sind die drei schießwütigen Männer wie vom Erdboden verschluckt. Die beiden Agenten sind wieder allein in dem unscheinbaren Lagerhaus. Wer waren diese feindseligen Typen und wohin sind sie verschwunden? Woher kam dieses unheimliche Licht? Steckt eine außerirdische Macht hinter all dem? Fragen, die erst im späteren Verlauf des Abenteuers rund um die geheimen X-Akten geklärt werden.

Die Entwickler der Hyperbole Studios haben sich daran gemacht, das erste interaktive X-Files Adventure, welches

bereits im letzten Jahr für den PC erschienen ist, nun auch für die PlayStation umzusetzen. Die Story des Spiels ist zeitlich gesehen irgendwo in der dritten Staffel der überaus beliebten Fernsehserie angesiedelt. Ihr schlüpft dabei aber nicht in die Rolle eines der beiden Hauptdarsteller Mulder und Scully, sondern übernehmt den Part des jungen FBI-Agenten Craig Willmore, der für das Department in Seattle tätig ist.

Wie schon des öfteren in letzter Zeit kommt Agent Willmore wieder einmal leicht verspätet ins Büro. Schon am Eingang wird Craig von seinem Kollegen, Agent Cook, darauf hingewiesen, daß irgendein hohes Tier aus Washington DC mit einem äußerst wichtigen Fall angereist ist. Unwissend der Dinge, die ihn erwarten, begibt sich Willmore in das



Jedes der drei farbigen Felder steht für eine andere Art, auf die der Spieler in Dialogen antworten kann, z. B.: erheitert, besorgt, oder verängstigt.

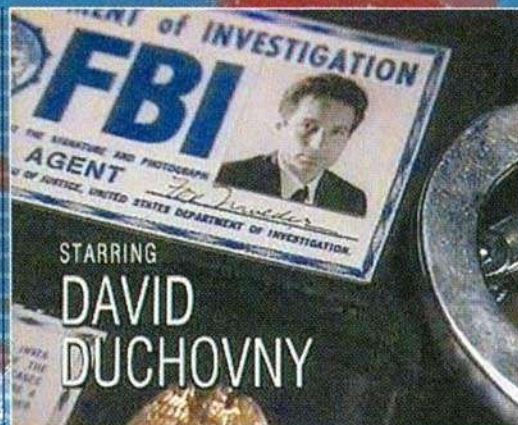


Mit bloßen Händen kann diese Kiste nicht geöffnet werden. Mit dem im Lagerhaus gefundenen Brecheisen jedoch ist dies kein Problem mehr.





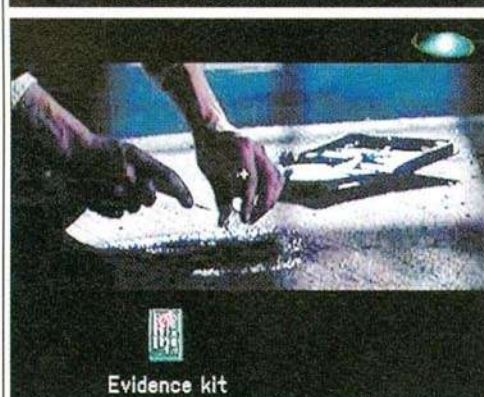
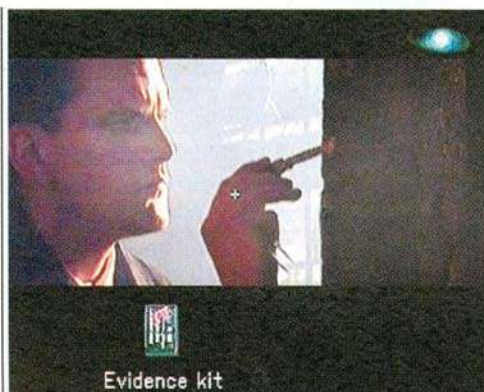
Die Motel-Managerin führt die beiden Ermittler in die Apartments von Mulder und Scully.



Originalgetreu: Selbstverständlich werden Mulder und Scully auch im Spiel von David Duchovny und Gillian Anderson gespielt.



Eine halb abgebrannte Zigarette am Anfang des Intros - ein Hinweis auf den Krebskandidaten?



In der Lagerhalle findet Willmore die ersten richtigen Beweisstücke.

Welt des Paranormalen und deckt auch so manche Regierungsverschwörung auf.

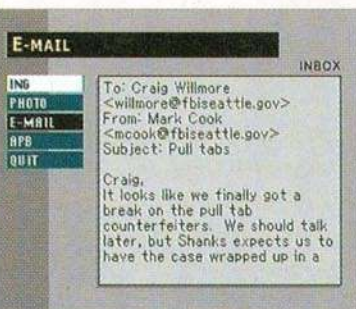
Der Handlungsfaden wird durch eine Unmenge an FMVs weitergesponnen, die speziell für das Spiel aufgenommen wurden und im Letterbox-Format (16:9) dargestellt werden. In den Schwarzbalken erscheinen sämtliche Icons und Symbole, die der Interaktion mit anderen Personen, dem Ausführen bestimm-

ter Tätigkeiten und der Verwaltung von Willmore's Inventar dienen. Darüber hinaus werden hier auch alle Beweisstücke gesammelt, die Willmore während seiner Ermittlungen findet. Diese können jederzeit im Labor zur Untersuchung abgegeben werden, um mehr Hinweise zu erhalten. Als weiteres Hilfsmittel steht Willmore neben seinem Handy, seiner Dienstwaffe, einem Fotoapparat, Handschellen und anderen Dingen auch ein Laptop zur Verfügung, mit dem er empfangene E-Mails abrufen kann und seine Ermittlungsergebnisse niederschreibt. Außerdem dient dieses als Interface, um sich zwischen den Schauplätzen hin und herzubewegen. Steigt Willmore in sein Dienstfahrzeug, so wird automatisch auf den „tragbaren PC“ umgeschaltet, der eine Landkarte mit allen markanten Orten anzeigt.

Wer sich ans Lösen der vielen enthaltenen Rätsel machen will, muß sich allerdings noch bis zum September gedulden. Aufgrund des großen Speicherplatzbedarfs der FMVs wird X-Files gleich auf vier CDs ausgeliefert werden.



Mit seinem PC kann Willmore E-Mails abrufen und sich Informationen aus der Datenbank des FBI besorgen.



Dieser nette Herr arbeitet im Labor und untersucht die gefundenen Beweisstücke für die FBI-Agenten.

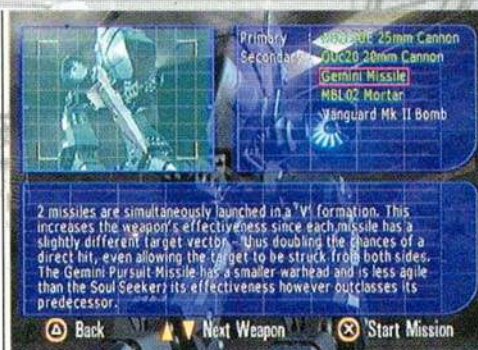


MARK LIEBOLD

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE



Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis Studio Stroud
Testmuster	SCEE
Erhältlich ab	1. September



Vor jedem Einsatz kann der Spieler einen Blick auf die Waffenkonfiguration seines Vehikels werfen.



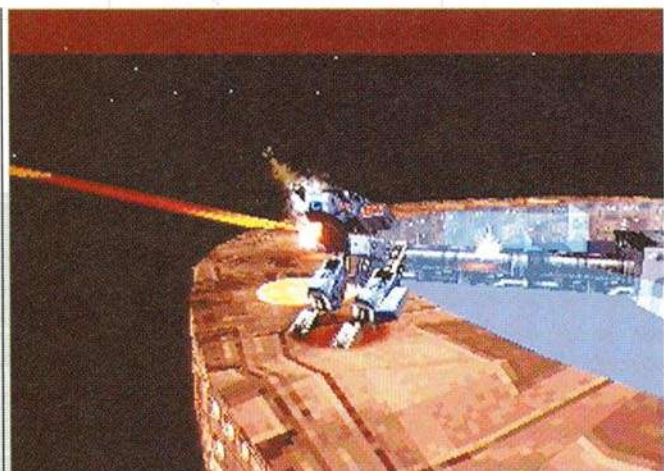
Kriminelles Gesindel aufgepaßt - die G-Police ist wieder da! Nach einer Pause von fast zwei Jahren ist die Sondereinheit der Polizei kurz davor, erneut für Recht und Ordnung zu sorgen.

Die Story von G-Police Weapons of Justice schließt nahtlos an das Ende des Prequels an. Nur zehn Tage nachdem der Krieg gegen Nanosoft endete, steht die G-Police erneut kurz vor dem Kollaps. Ein Verbrechersyndikat, gegründet von überlebenden Nanosoft-Mitgliedern, greift die durch den langwierigen Konflikt geschwächten Gesetzeshüter an allen Fronten an. Die einzige Hoffnung besteht in einem kleinen

Kontingent Space Marines, welche die Government-Police im Kampf gegen die Gangs unterstützen sollen. Noch ist die Division, die sich aus Verbänden der Lunar- und Marskolonien formt, nicht gelandet. Bis die Verstärkung eingetroffen ist, geht es für die Mitglieder der Polizei um das nackte Überleben.

Auf jede nur erdenklichen Weise versucht das Syndikat die endgültige Oberhand über die Makropole zu erhalten. Den Verbrechensbekämpfern bleibt jedoch vorerst nichts weiter übrig als in ihren Vectormaschinen der Havoc- und Venom-Klasse, welche schon im ersten Teil zum Einsatz kamen, ihrer alltäglichen Arbeit nachzugehen. Dies bedeutet für die Beamten unter anderem wie Patrouille zu fliegen, Transporter nach verbotenen Gütern zu scannen oder Polizeikonvois Geleitschutz zu geben. Sobald ein Mitglied des Syndikats den Weg eines Einsatzfahrzeuges kreuzt, dürfen die Piloten ohne Rücksicht auf evtl. zivile Verluste das Feuer eröffnen. Anfänglich beschränken sich die Aktionen der ehemaligen Nanosoft-Angestellten nur auf Angriffe gegen Polizeieinheiten oder

Ziviltransporter. Allerdings erkennt das Syndikat mit der Zeit, daß man sein Ziel nicht nur mit bloßer Waffengewalt erreichen kann. Daher ändern sie einfach ihre Taktik und versuchen beispielsweise mit Hilfe eines Hackers, sämtliche Sicherheitssysteme des Stadtgefängnisses außer Kraft zu setzen. Die Folge wären Hunderte von marodierenden Sträflingen, die brandschatzend durch die Straßen ziehen und vor keiner Schandtat haltmachen würden. Die Verbrecher schalten sogar mit Hilfe einer Handvoll gekidnappter Wissenschaftler den Atomsphärenwandler des Domes ab. Ohne die schützende Hülle ist die Makropole dem Untergang geweiht. Aber der Verlust der Kuppel wäre noch nicht einmal das Schlimmste. Dank geborgener Nanosoft-Technologie hat das Syndikat gigantische Kampfdroiden kreiert, die eine Reaktivierung des Wandlers mit allen Mitteln verhindern sollen. Die G-Police war jedoch auch nicht untätig und hat einige neue Technologien entwickelt. Das erste verfügbare neue Fahrzeug ist der Rhino, eine Art APC (Armored Personal Carrier), der ähnlich wie die beiden



Nur der Raptor-Walker ist in der Lage, seine Waffen auf die angelockten Gegner automatisch auszurichten.





Besonders in den Weltraummissionen wird nicht mit aufwendigen Lichteffekten geizt.



Gleiter mit verschiedenen Waffensystemen ausgestattet werden kann. Zwar ist der Rhino nicht in der Lage, über die Dächer der Stadt zu fliegen, dafür kann man den kleinen Flitzer mittels eines Turbos und eines sehr lockeren Fingers an der Handbremse mit einem Affenzahn durch die Straßenschluchten hetzen. Des Weiteren ist der APC in der Lage Truppen zu befördern oder Waffenträger (wie etwa einen Mörser) aufzunehmen, die den Gleitern nicht zugänglich sind.

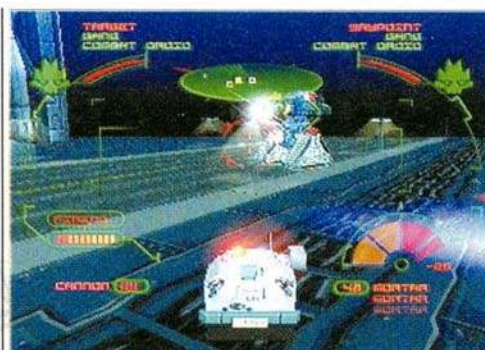
Nachdem das Syndikat mit Hilfe der inzwischen gelandeten Marines in die Knie gezwungen wurde, entbrennt ein neuer Konflikt; denn die vermeintlichen Retter entpuppen sich als die wahren Feinde. Um den vorwiegend eingesetzten Bodentruppen Paroli bieten zu können, entwickelt die Forschungsabteilung der Polizei den Raptor, einen gepanzerten und äußerst agilen Walker. Aufgrund seiner bipedalen Fortbewegungsart hat der Raptor selbst im schwierigsten Gelände keinerlei Probleme voranzukommen. Sollte eine Felswand oder eine Straßensperre den Weg doch einmal blockieren, so kann der Spieler einfach die Sprungdüsen des Walkers zünden und mühelos über das Hindernis hinweggleiten. Da der

Kampf gegen die Marines nicht nur auf der Planetenoberfläche ausgefochten wird, sondern sich bis in das Weltall ausweit, wird im Laufe des Spiels ein weiteres neues Vehikel, die Corsair, ein High-Tech Spacefighter, in den Dienst gestellt.

Im Gegensatz zu vielen anderen Sequels wird G-Police Weapons of Justice wirkliche Neuerungen bieten. Zum einen gibt es verschiedene Fahrzeugtypen (Gleiter, APC, Walker und

Raumschiff) und zum anderen beschränken sich die Missionen nicht nur auf Einsätze innerhalb des Domes. Neben den spielerischen Neuerungen haben die Entwickler noch einige Verbesserungen an der Steuerung und dem Schwierigkeitsgrad vorgenommen. Die Fahrzeuge sind nun einfacher zu handeln. Selbst unerfahrene Spieler können von jetzt an problemlos mit den Vehikeln umgehen. Das Preview sieht schon sehr vielversprechend aus - nicht

„IM GEGENSATZ ZU VIELEN ANDEREN SEQUELS WIRD G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE WIRKLICHE NEUERUNGEN BIETEN. ZUM EINEN GIBT ES VERSCHIEDENE FAHRZEUGTYPEN (GLEITER, APC, WALKER UND RAUMSCHIFF) UND ZUM ANDEREN BESCHRÄNKEN SICH DIE MISSIONEN NICHT NUR AUF EINSÄTZE INNERHALB DES DOMES.“



Die beste Waffe gegen die Syndikat-Droiden ist der Mörser des Rhino.

nur optisch, sondern auch atmosphärisch. Ein grober Schönheitsfehler, der hoffentlich bis zur Vollversion noch behoben wird, ist der äußerst späte Grafikaufbau.



Vorsicht ist besser als Nachsicht: Selbst in den unendlichen Weiten des Alls treiben findige Schmuggler ihr Unwesen.

STAR WARS

- EPISODE 1 -

DIE DUNKLE BEDROHUNG

MISCHA STRECKER

Genre	Action Adventure
Spieler	1
Hersteller	Funsoft
Entwickler	Lucas Arts
Erhältlich ab	September



Mit dem Lichtschwert die Blasterschüsse auf die Feinde zurückschleudern. Das Jedidasein hat schon seine Vorzüge.



Boss Nass talkie witda Outlanders, but Jar Jar waits hair.



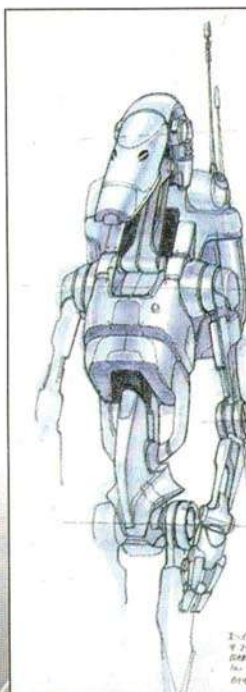
Padmé, Panaka keep going! We'll deal with this villain!
Ein Kampf mit dem Erzbösewicht Darth Maul. Aber eigentlich dachten wir immer zwei gegen einen wäre unfair.



setzen, um ans Ziel zu gelangen (abgesehen davon, daß es nicht der Jedi Weg wäre!). An die 100 Charaktere bevölkern die Schauplätze und warten nur darauf, vom Spieler angesprochen zu werden, um in Gesprächen (in denen dem Spieler mehrere Antwortmöglichkeiten vorgegeben werden) Tips und Hinweise abzugeben. Unter ihnen auch alte Bekannte aus den Teilen 4-6, wie z.B. der skrupellose Gangster Jabba the Hutt, R2-D2 und der ewig plappernde Protokollroid C-3PO in seinem Prototypen Outfit.

Glücklicherweise wird das Abenteuer - im Gegensatz zur PC-Version - nach dem Bundesstart des Kinofilms auf den Markt kommen, so daß man von dieser Seite in keine Gewissensnöte kommt, sich selbst um die Handlung des Films zu bringen.

Kein Film ohne Konzeptzeichnungen! Auch und gerade für Videospiele dienen sie den Grafikern als Vorlage und Richtlinie für die Charaktere und Schauplätze.



Noch ahnen die beiden Jedi Meister nichts von der Falle, in die sie getappt sind.

STAR WARS

EPISODE I

DIE DUNKLE BEDROHUNG



4 Wochen
vor
Kinostart!

Der offizielle
Comic zum Film!

Mit
Magazinteil
+ Poster!

Teil 1 - Ab 21. Juli im Handel!

Teil 2 - Ab 4. August im Handel!

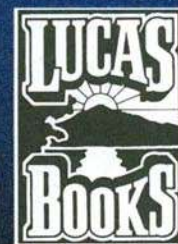
Henry Gilroy
Autor

Rodolfo Damaggio
Al Williamson

Zeichnungen

Hugh Fleming
Cover-Art

Dino
COMICS
www.DinoVerlag.de



© 1999 Lucasfilm Ltd. & ™. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

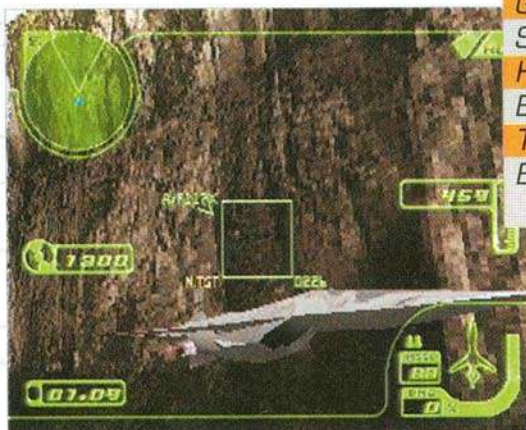
MARK LIEBOLD

ACE COMBAT

electrosphere



Eine der wohl spektakulärsten und zugleich schwierigsten Missionen ist der Flug durch die Geofront-Station.



Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	NTSC-Import sofort, PAL-Version ab 1. Quartal 2000

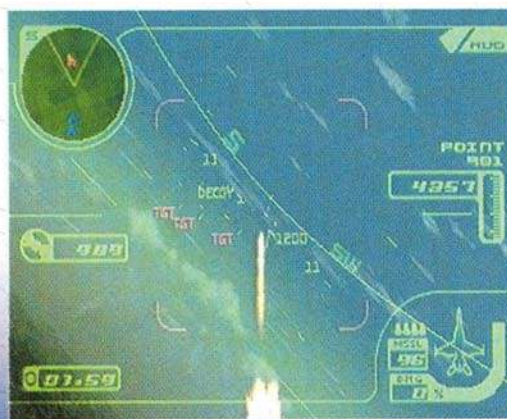
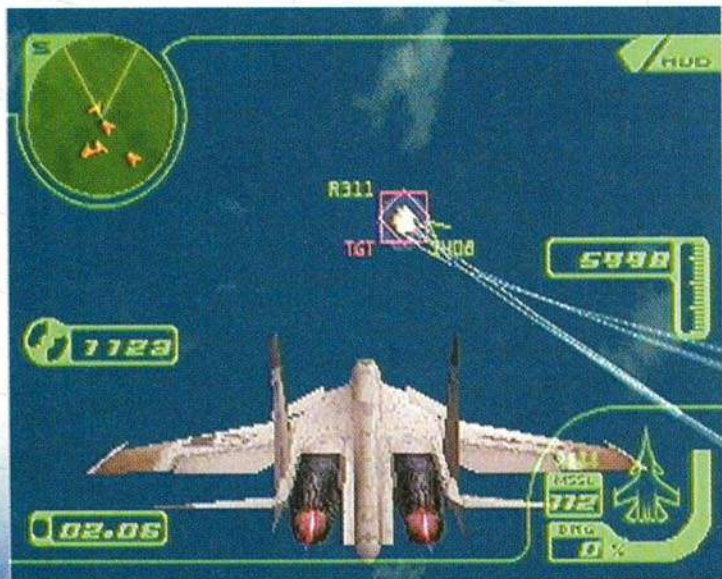
truppe der UPEO, befindet. Normalerweise schieben die Mitglieder der Spezialeinheit eine relativ ruhige Kugel, doch als eines Tages Truppen der Neucor Inc. Einrichtungen von General Resource Ltd. angreifen, ist es mit dem schönen Leben vorbei. Da die eigentlich neutrale und unabhängige UPEO auf der Seite der angegriffenen General Resource steht, die die UPEO ganz nebenbei mit Waffen und Ausrüstung versorgt, wird der erste Einsatz gegen einen kleinen Kampfverband der Neucor Inc. geflogen. Vor jeder Mission kann der Spieler entscheiden, mit welchem Flugzeug und welcher Waffenkonfiguration er in die Schlacht ziehen möchte. Anfänglich stehen Nemo ganze

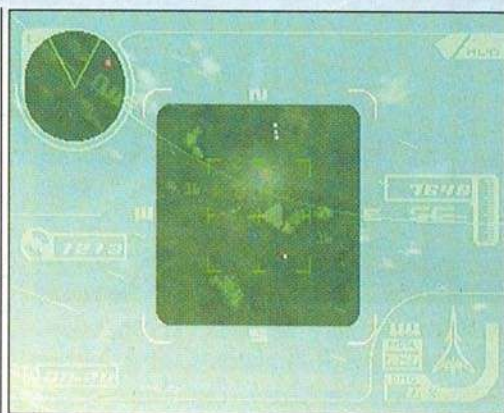
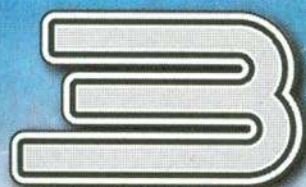
Ace Combat zählt neben Ridge Racer und Tekken wohl zu Namcos erfolgreichster Serie für die PlayStation. Im Gegensatz zur Konkurrenz läßt sich das japanische Softwarehaus für Nachfolgetitel stets sehr viel Zeit. Von daher ist es auch kaum verwunderlich, daß Ace Combat 3 Electrosphere erst zwei Jahre nach dem Release des Sequels das Licht der Sonne erblickt.

Ace Combat 3 Electrosphere ist im Jahre 2040, nur wenige Jahrzehnte nach dem Konflikt des zweiten Teils

angesiedelt. Damals war das Weltbild von zahllosen politischen Auseinandersetzungen und terroristischen Anschlägen geprägt, die mehr als nur einmal einen langwierigen Krieg entfachten. Bis heute hat sich jedoch sehr viel geändert. Im großen und ganzen ist die Erde befriedet. Nur die Megakonzerne, die sämtliche weltpolitischen Fäden in ihren Händen halten, greifen ab und an wieder zu den Waffen, um ihre Anliegen mit militärischem Nachdruck durchzusetzen. Damit diese Konflikte nicht eskalieren und der Frieden gewahrt bleibt, wurde von der NUN (Neo United Nations) die UPEO (Universal Peace Enforcement Organization) ins Leben gerufen. Diese versucht - notfalls mit Waffengewalt den Streit zwischen den rivalisierenden Corporations zu schlichten.

Der Spieler übernimmt die Rolle des jungen „Piloten“ Nemo, der sich im Dienste der SARF (Special Armed Response Force), einer Luftkampf-Sonder-





Da der Radarschirm nur einen kleinen Teil des gesamten Einsatzgebietes zeigt, kann man während des Fluges eine Karte des gesamten Areals einblenden.



Jetzt kommt es darauf an: Entscheidet man sich für Dision, muß man ihm nur hinterherfliegen, ansonsten sollte Nemo schnellstmöglich abdrehen.

zwei verschiedene Typen, der EF2000E Typhon II und die MiG-33 Fulcrum SS, zur Verfügung. Die Jets unterscheiden sich nicht nur in ihren Maßstäben, sondern auch in ihren Flugeigenschaften (z.B. Wendigkeit, Beschleunigung). Zudem werden die Fighter noch in drei Klassen (Light, Medium, Heavy) unterteilt. Schwere Flugzeuge sind zwar nicht so schnell, halten aber selbst dem stärksten Beschuß fast mühelos stand. Je nach Typ kann der Jet mit zwei verschiedenen Waffensystemen ausgerü-



Jeder Flugzeugtyp kann mit verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet werden.



Rena Hirose

*27.04.2021

Rena leidet seit ihrer Geburt an der Silverstone-Krankheit, die es ihr nicht erlaubt, sich direktem Sonnenlicht auszusetzen. Bereits im Alter von neun Jahren erhielt sie ihren Pilotenschein und trat der General Resource Ltd. bei, bei der sie sieben Jahre lang an den Neuentwicklungen des Konzerns mitarbeitete. Im Jahre 2037 wechselte sie zur UPEO, wo sie aufgrund ihrer herausragenden fliegerischen Fähigkeiten mit unzähligen Auszeichnungen geehrt wurde. Im Augenblick dient sie bei der SARF.



Fiona Chris Fitzgerald

*26.01.2016

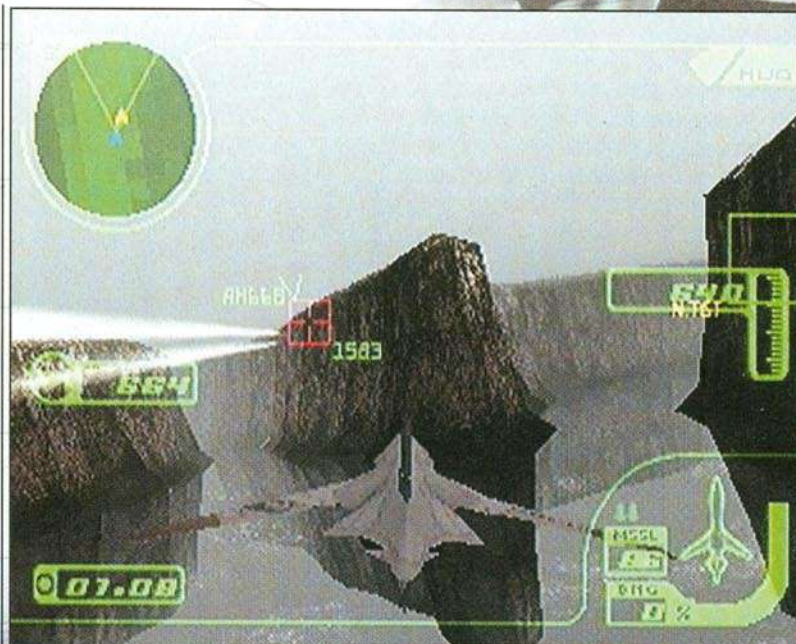
Seit ihrem dritten Lebensjahr wurde Fiona von ihren Eltern auf das Leben als Pilotin vorbereitet. Im Alter von 22 Jahren erhielt sie von der Edwards Universität ihren Dokortitel in Luftfahrttechnologie. Fiona erhielt ihren Posten bei der UPEO 2039. Nur kurze Zeit nach ihrem Beitritt wurde sie in die SARF gerufen.



Erich Jaeger

*30.08.2016

Nach seinem Abschluß in Politikwissenschaften an der Universität Oxford im Jahre 2039 trat Erich Jäger der UPEO bei. Nur ein Jahr später wurde er in die SARF geholt, wo er seither als Kampfpilot dient.



Während der Verfolgungsjagd durch den Canyon ist vor allem ein ruhiges Händchen gefragt.



Das Schwierigste an den Weltraummissionen ist der Wiedereintritt in die Erdatmosphäre.



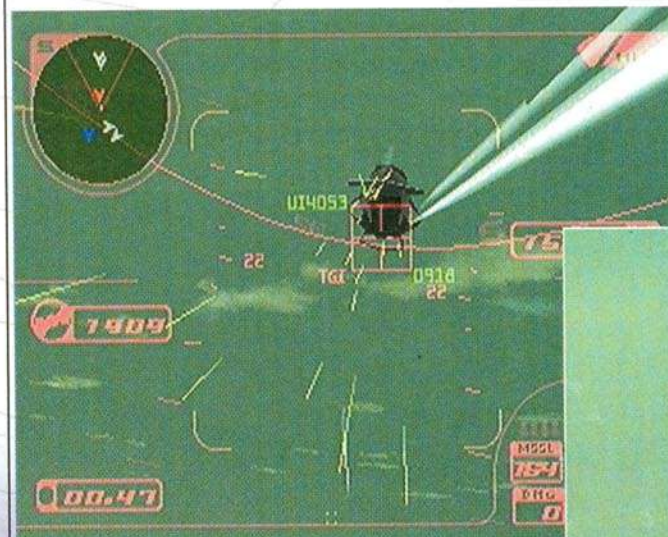
Noch ist das Briefing in japanisch und läßt den Spieler die Missionsziele des folgenden Einsatzes nur erahnen.



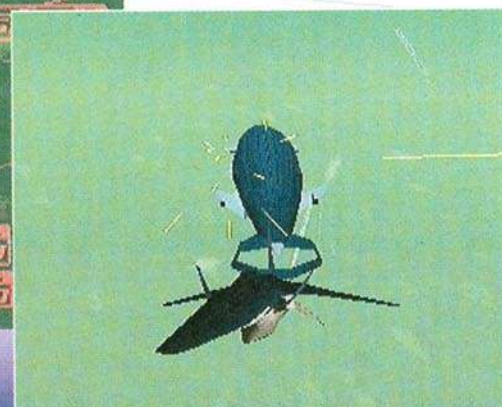
Waffen- und Rumpfstatus sind in den Bildschirmecken bzw. am Rand angebracht. Am besten lassen sich die Jets mit dem Analog-Pad steuern, wobei der linke Stick für die eigentliche Bewegung verantwortlich ist und der rechte Stick als Coolie-Hat fungiert. Da der Radarschirm nur Informationen über die horizontale Lage der Gegner preisgibt, nicht aber über deren Höhe und die ganz genaue Position zum Flugzeug des Spielers, wartet Ace Combat 3 mit einem besonderen Feature auf. Hält man den Target-Button gedrückt, folgt

der Pilot mit seinen Augen dem angelockten Ziel, wodurch der Spieler stets nachvollziehen kann, wo sich der anvisierte Jet im Augenblick befindet. Besonders Besitzer des Sony Analog-Joysticks werden bei Ace Combat 3 auf ihre Kosten kommen. Mit dem rechten Knüppel wird der Jet gesteuert und mit dem linken Stick der Schub kontrolliert - genau wie in einem richtigen Flugzeug.

Obwohl Ace Combat 3 Electrosphere ein actiongeladener Shooter erster Klasse ist, kommt die Story keineswegs zu kurz. Der High Tech-Krieg ist keineswegs sauber, sondern geprägt von Verrat, heimtückischen Machenschaften der Konzerne und dunklen Geheimnissen der Charaktere. Immer wieder steht Nemo vor wichtigen Entscheidungen. Ob man nun loyal zu seinem Arbeitgeber steht, sich seinen Freunden oder gar dem ehemaligen Fliegeras der GRDF (General Resource Defence Force) Abyssal Dision und seiner zwielichtigen Organisation Ouroboros anschließt, liegt ganz in den Händen des Spielers. Im Laufe des Spiels muß sich der Kampfpilot mehrere Male für eine Partei entscheiden. Je nachdem welche Fraktion man gewählt hat, spaltet sich der Handlungsstrang auf. Da-



Um das Basisschiff der Ouroboros zu vernichten, sind mehrere Angriffsflüge von Nöten.



General Resource LTD.

Abyssal Dision

*10.10.1997

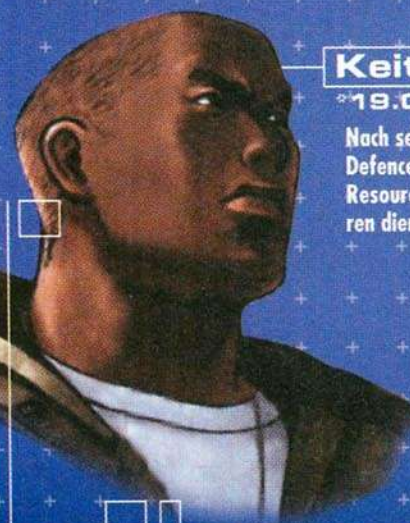
2018 schloß Abyssal Dision als Raumfahrtingenieur das GR Defence College ab. Im September desselben Jahres trat er der General Resource Ltd. bei und wurde der GRDF (General Resource Defence Force) als Pilot zugeteilt. Aufgrund herausragender Leistungen, wobei besonders die Anti-Terror-Operation im Jahr 2026 zu erwähnen wäre, wurde Abyssal schnell zum Toppilot der GRDF. Trotz seines beachtlichen Alters von 42 Jahren kämpft er immer noch an vorderster Front.

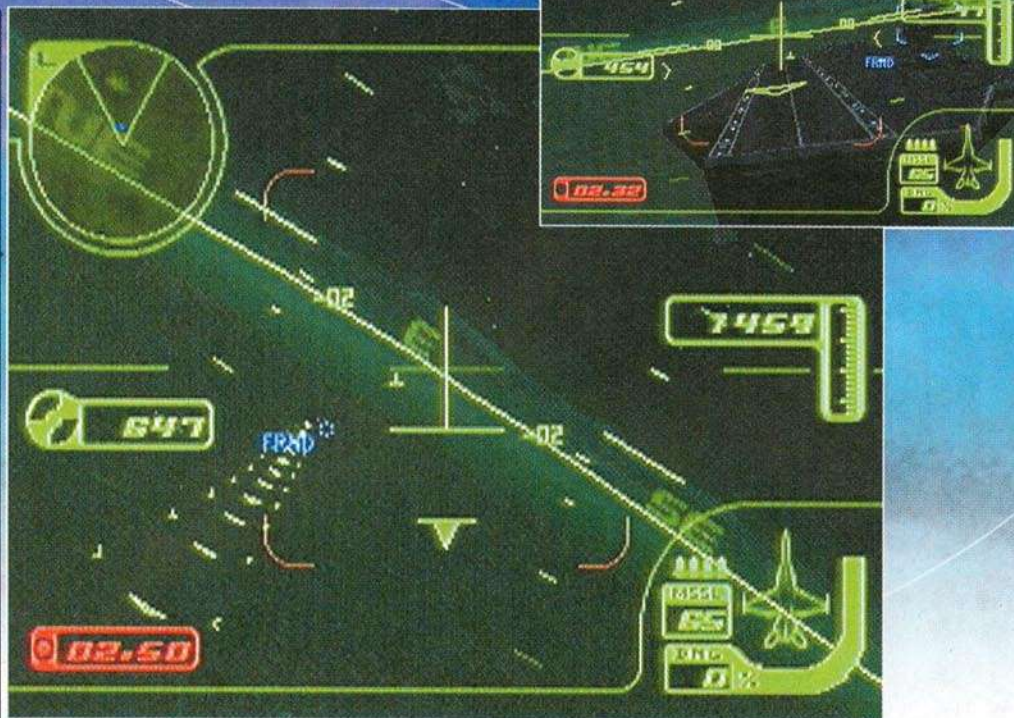


Keith Bryan

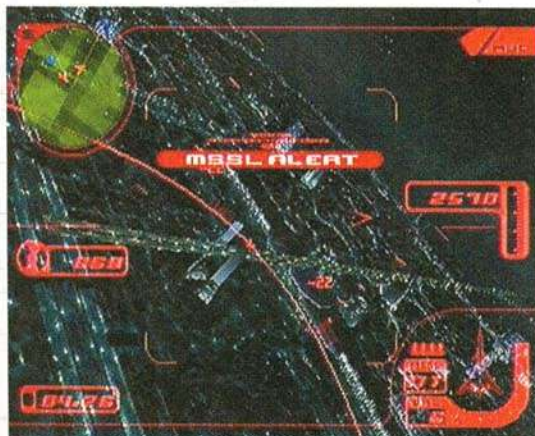
*19.05.2010

Nach seinem Besuch auf dem Sandberry GR Defence College trat er 2028 der General Resource Ltd. bei. Seit nunmehr zwölf Jahren dient er bei der GRDF.





Der grüne Leitstrahl hilft beim Anflug auf den Flugzeugträger.



Bilanz von ca. 15 Missionen pro Handlungsstrang warten in Ace Combat 3 Electrosphere über 50 Einsätze auf den lebensmüden Piloten. Hinzu kommen noch zahlreiche Bonusaufträge, die erst verfügbar sind, nachdem beispielsweise ein feindliches Fliegers vom Himmel geholt oder eine besonders wichtige Mission mit einem A-Rating abgeschlossen wurde. Neben den obligatorischen Search & Destroy-Einsätzen, in denen es in erster Linie gilt, feindliche

durch ändert sich nicht nur der Missionsaufbau, sondern auch die Endsequenzen verlaufen unterschiedlich. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Outros, die sich je nachdem wie sich Nemo während seiner Laufbahn entschieden und während der Einsätze bewährt hat in „good“ bzw. „bad“ Endings unterteilen. Trotz der mageren

„JE NACH TYP KANN DER JET MIT ZWEI VERSCHIEDENEN WAFFENSYSTEMEN AUSGERÜSTET WERDEN. DIE GRUNDAUSSTATTUNG BESTEHT AUS EINER VULCAN-GATTING UND LUFT-LUFT-RAKETEN – ABHÄNGIG VON DEM GEWÄHLTEN FLUGZEUG UND DER BEVORSTEHENDEN MISSION KANN MAN STATTDessen LUFT-BODEN-RAKETEN, SCHWERE MASCHINENGESCHÜTZE ODER GAR NEUTRONEN- UND PLASMASTRAHLER LADEN.“

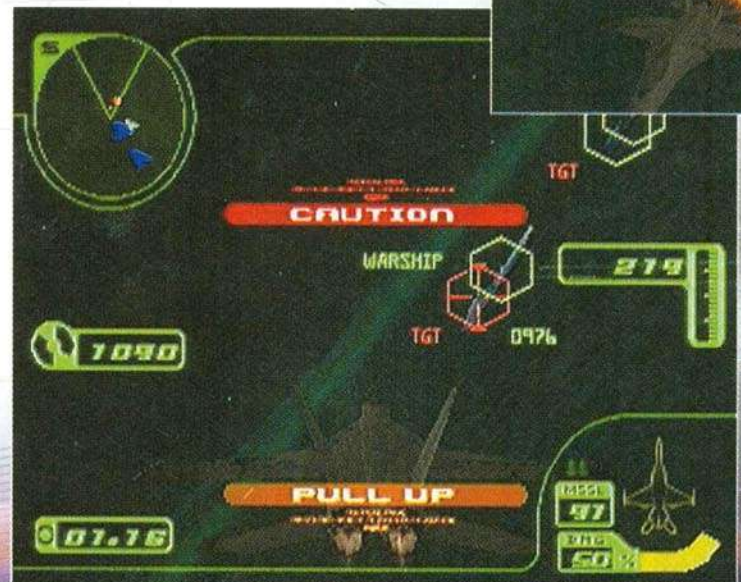
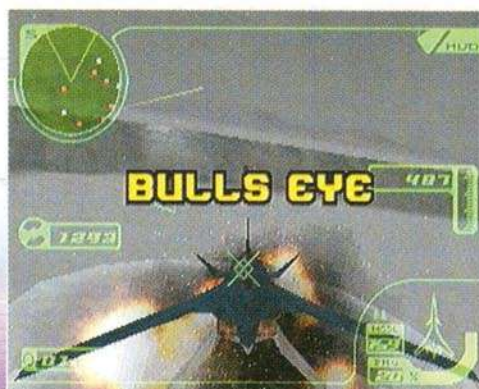
Fighter abzuschießen, bietet Ace Combat 3 noch Eskort-Missionen, Angriffe auf Bodenziele (Basen, Schiffe, Geschützstellungen usw.), Verfolgungsjagden durch enge Canyons und sogar Gefechte im Weltraum. Die Umgebungsgrafik ist durchweg abwechslungsreich und beschränkt sich nicht nur auf simple Landschaften, sondern umfaßt ganze Städte, weite Gebirgsketten, die schwimmende Stadt Mega Float oder die verwinkelten Tunnelsysteme der Geofront-Station.

Nur allzu gerne hätten wir Ace Combat 3 Electrosphere für Euch getestet. Mit Sicherheit hätte das Game

auch überdurchschnittlich gut abgeschnitten. Doch aufgrund der unüberwindbaren Sprachbarriere bekommt man weder etwas von der Story noch von den Mission Briefings mit. Bis Ace Combat 3 als PAL-Version erscheinen wird, müssen wir uns voraussichtlich noch bis Anfang nächsten Jahres gedulden – doch das Warten lohnt sich.



Detailverliebtheit bis zum Letzten: Beim Verringern des Schubs werden sogar die Bremsklappen ausgefahren.



**Cynthia
Bridgitte
Fitzgerald**
09.02.2012

Genau wie ihre Schwester Fiona besuchte Cynthia die Universität. Allerdings spezialisierte sie sich nicht auf Luftfahrt, sondern auf Gentechnologie. Nach ihrem Abschluß im Jahre 2033 trat sie der General Resource Ltd. bei. Nach vier Jahren bei GR wechselte sie 2037 zu Neucom Inc., wo sie seither als Top-pilot in der NEU (Neucom Emergency Unit) dient.

WU TANG SHAOLIN STYLE

Genre	Beat'em Up
Spieler	1-4
Hersteller	Activision
Entwickler	Paradox
Testmuster	Activision
Erhältlich ab	Herbst



Mittels der Block-Taste können die meisten gegnerischen Angriffe abgewehrt werden.



Wahlweise könnt Ihr Euch auch mit mehreren CPU-Gegnern herumprügeln.



Besonders verheerende Aktionen werden durch zahlreiche Lichteffekte optisch aufgewertet.

und das Doppelalbum „Wu Tang Forever“. Da die Rapper auch diverse Solo-Projekte am Laufen haben, liegt die Zahl der erhältlichen Alben bei über einem halbes Dutzend - und das wird bei weitem noch nicht alles sein, was wir vom Wu Tang Clan zu hören bekommen.

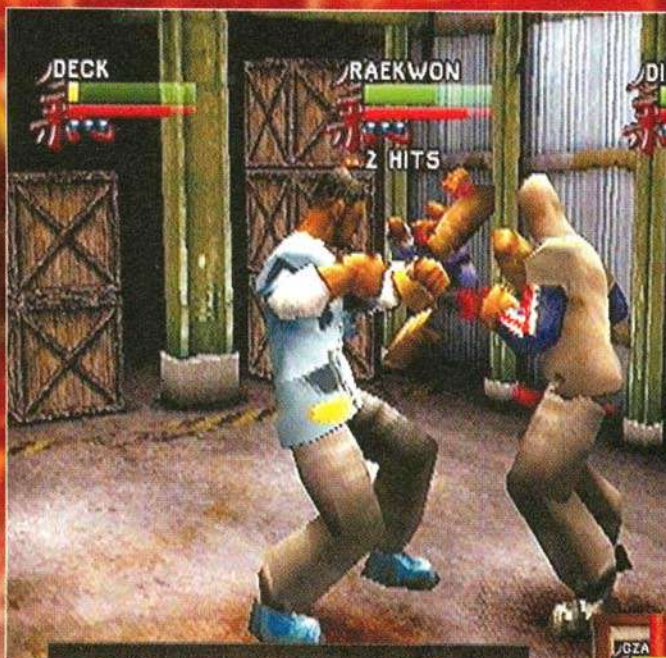
In der Vergangenheit haben Softwareentwickler schon des öfteren versucht, Stars aus der Musikszene und deren Songs in verschiedene Videospiele zu integrieren - bis jetzt mit nur mäßigem bis überhaupt keinem Erfolg. Denken wir nur an das von Sony für eine äußerst kleine Zielgruppe entworfene Spice World. Wu Tang: Shaolin Style verbindet den Wu-Mythos mit unzähligen Einflüssen fernöstlicher Kung Fu-Filme aus den 70er Jahren und vermischt alles zu einem actionreichen Beat'em Up-Cocktail - und es sieht nicht so aus, als ob es diesmal wieder in einem Deaster enden wird!

In Activisions Wu Tang: Shaolin Style stehen neben den neun Clan-Mitgliedern noch zwölf weitere Kämpfer zur Verfügung, von denen ein Großteil allerdings erst freigespielt werden muß.

Jeder der Raufbolde verfügt über ein stattliches Repertoire an Schlägen, Tritten und gefährlichen Special-Moves, wobei sich manche Streithähne wie Inspecta Deck oder der Ol'Dirty Bastard nur auf ihre flinken Füße und schlagkräftigen Fäuste verlassen, andere wie beispielsweise RZA oder Masta Killa jedoch auch auf scharfe Klingen und wuchtige Morgensterne zurückgreifen. Das Kampfsystem erinnert einmal mehr an das Tekken-Modell (je zwei Buttons für Kick und Punch) - nur mit dem Unterschied, daß Ihr per Multitap auch zu viert aufeinander einprügeln könnt. Ein ausgeklügeltes Kampfsystem erlaubt dem Spieler außerdem, mehrere Moves



Anhand des Character-Select-Screens läßt sich erkennen, wieviele Kämpfer insgesamt enthalten sind.



Die Jungs vom Wu Tang Clan können nicht nur ausgezeichnet rappen, sondern auch zuschlagen.



Um zu siegen, müßt Ihr Euren Gegner dreimal pro Stage „auseinandernehmen“.



zu langen Combos zusammensetzen, bei denen der Gegner in der Luft jongliert wird. Mittels bestimmter Konterattacken könnt Ihr eine Angriffskette des Gegners durchbrechen und daraufhin selbst gehörig zur Sache kommen. Des weiteren sollen in der Endversion auch Techniken wie Wall Combos, Lay Down Moves, Flipping Moves, ChainThrows und Multiple Player Throws zum Einsatz kommen. Schauplatz der Auseinandersetzungen werden voraussichtlich zehn unterschiedliche Locations sein, die sich von einem Flugzeug-Hangar über verlassene Tempelanlagen und einen alten Hinterhof bis hin zu chinesischen Marktplätzen erstrecken und für die artistischen Kampfeinlagen die ideale Atmosphäre schaffen.

Wu Tang: Shaolin Style beinhaltet insgesamt drei Spielmodi. Träger des weißen Gürtels - sprich: Anfänger - können sich in einem speziellen Trainingslevel sämtliche Techniken aneignen und sodann perfektionieren. Der Multiplayer-Modus lädt zwei bis vier Spieler zu einem virtuellen Kräftemessen ein. Solltet Ihr gerade keine Kumpels zur Hand haben, denen Ihr die Hücke vollhauen könnt, so übernimmt die CPU auf

Wunsch die Kontrolle der Rivalen. Richtig umfangreich wird's allerdings erst im Story-Mode. Im Alleingang müssen hier alle 36 Kammern der Shaolin - übrigens ein genialer Film - freigespielt werden, um zum finalen Endgegner vorzudringen und danach einen schicken Abspann bewundern zu können. Wollt Ihr eine Kammer erfolgreich meistern, so müßt Ihr ein oder mehrere Kontrahenten besiegen. In manchen Kammern gibt es nur ganz spezielle Wege, die zum Sieg führen. In der einen gewinnt Ihr beispielsweise nur durch eine

geworfen hat. Und tatsächlich: Wu Tang: Shaolin Style basiert auf derselben Game-Engine, die von den Entwicklern der Paradox Studios jedoch grundlegend überarbeitet und modifiziert wurde. Dies macht sich vor allem in der Spielmechanik bemerkbar - steuert sich Activisions Hip Hop-Prügler doch schon jetzt wesentlich exakter und flüssiger als die niemals erschienene Gewaltorgie. Die momentan noch enthaltenen Finishing-Moves der Rapstars werden in der fertigen PAL-Version bis

„RICHTIG UMFANGREICH WIRD'S ALLERDINGS ERST IM STORY-MODE. IM ALLEINGANG MÜSSEN HIER ALLE 36 KAMMERN DER SHAOLIN FREIGESPIELT WERDEN.“

bestimmte Combo, in anderen sorgt ein knapp bemessenes Zeitlimit für Zugzwang. Es gibt auch Stages, in denen Ihr nicht einen einzigen Treffer einstecken dürft.

Wie Ihr anhand der Screenshots vielleicht schon erkannt habt, weist Wu Tang: Shaolin Style enorme Ähnlichkeiten zu dem in letzter Sekunde gecancelten Titel Thrill Kill auf, welches Electronic Arts aufgrund seines überaus brutalen Inhalts besser nicht auf den Markt

auf wenige harmlosere Ausnahmen nicht mehr zu finden sein; der leichte Einsatz von Pixelblut bleibt jedoch auch uns nicht vorenthalten.

Was wäre ein Spiel mit dem Wu Tang Clan ohne dessen fette Hip Hop-Beats? Nichts! So könnt Ihr während der action-geladenen Kämpfe zu vielen im Hintergrund laufenden Wu Tang-Samples abgrooven - eine neue, aber auch ungemein ansteckende Kombination, die sicherlich für viele kurzweilige Kung Fu-Sessions sorgen wird!



Ghetto-Style einmal anders: Statt Schußwaffen kommen hier traditionelle Waffen zum Einsatz.



Beschränkt: Von den insgesamt zehn Arenen waren leider erst vier anwählbar.

Übrigens:

Speziell für ihr „eigenes“ Spiel werden Method Man und Konsorten drei exklusive Audio Tracks aufnehmen, die dem Game in Form einer zweiten CD beigelegt werden. Falls Ihr Euch schon einmal gefragt habt: Wu Tang ist die Bezeichnung für einen asiatischen Schwertkampfstil. Die Mitglieder des Clans wählten diesen Namen, weil sie sich als „Fechter mit der Zunge“ verstehen, was in ihren Texten unweigerlich zu erkennen ist.



10

TEST SCREEN

play
PLAY STATION

AUGUST 1999

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.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

7

GRAFIK

8

SOUND/FX

10

RATING

EXTREME
HARDCORE

EINFACH BESTELLEN -
UND DIE SAMMLUNG IST KOMPLETT!

play
PLAY STATION

16 SEITEN TIPS & TRICKS

TOCA 2 TOURING CARS

FORMEL 1 98

APOCALYPSE

TOKYO GAME SHOW '98

FIFA 99

COLONY WARS 2

IM MEGATEST: DIE RACHE DER NAVY!

+ PSX-Deckelaufkleber

11 98

play
PLAY STATION

32 SEITEN TIPS & TRICKS

G-POLICE 2

SILENT HILL

ALL THE GAMES 98

TOMB RAIDER III

PLAYER'S GUIDE KOMPLETT GELÖST!

BOX-CHAMPIONS

KING OF THE RING?

16 SEITEN SPECIAL ZU D.E. HELLER

01 99

play
PLAY STATION

16 SEITEN TIPS & TRICKS

RACING SIMULATION 2

POPULOUS: THE BEGINNING

KNOX KROSSGANG

RIDGE RACER TYPE 4

NANCOS KULTURACER

IM IMPORTSPECIAL!

AKUJI THE HEARTLESS

EFFEKTEGEADENES VODOO-SPEKTAKEL!

16 SEITEN SPECIAL KONTROLLIEREN IM MEGATEST

02 99

play
PLAY STATION

16 SEITEN TIPS & TRICKS

POPULOUS THE BEGINNING

GEX 3 DEEP COVER GEXCO

GRAN TURISMO 2

TAI FU ME BACH DES TROCK

DRIVER

V8-POWER

VERFOLGUNGSGROOBE

14 SEITEN MARATHONTEST

03 99

play
PLAY STATION

16 SEITEN TIPS & TRICKS

RACING SIMULATION 2

STAR WARS: EPISODE I

OMEGA BOOST

R/C STUNT COPTER

NEED FOR SPEED

BRENNENDER ASPHALT

WARZONE 2100

DIE NEUE ECHTZEITSTRATEGIE-REFERENZ!

23 SEITEN SPECIAL GRAN TURISMO 2 - BA

04 99

play
PLAY STATION

16 SEITEN TIPS & TRICKS

SABOTEUR

ETA LONDON 1969

DRIVER

THE AMERICAN WAY OF DRIVE IM MEGATEST!

GROSSE E3-VORSCHAU: ERSTE SCHON

06 99

play
PLAY STATION

16 SEITEN TIPS & TRICKS

V-RALLY 2

BUGS BUNNY

AUF ZEITREISE

OMEGA BOOST

LEGACY OF KAIN

SOUL REAPER

DER NEUE KÖNIG DES ACTION-ADVENTURES!

07 99

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 1)

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)

07/99 Player's Guide
Warzone 2100 (Teil 2)

play 03/98 ☐

play 04/98 ☐

play 06/98 ☐

play 07/98 ☐

play 08/98 ☐

play 09/98 ☐

play 10/98 ☐

play 11/98 ☐

play 01/99 ☐

play 02/99 ☐

play 03/99 ☐

play 04/99 ☐

play 05/99 ☐

play 06/99 ☐

play 07/99 ☐

pro Heft 6,50 DM =

+ Porto

Inland: 3,- DM

ab 3 Hefte 4,- DM

ab 4 Hefte 7,- DM

Ausland: 8,- DM

ab 3 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

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

DRIVER

Features:

- 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
- Missions-basiertes Gameplay
- Vier Städte & Bonus-Karte
- Über 44 unterschiedliche Missionen
- Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
- Simulation von kompletten Städten
- Freeride, Driving-Games "für das schnelle Spiel zwischendurch!"

GT Interactive
www.gtinteractive.de



DRIVER™ © 1999 GT Interactive Software (Japan) Limited. All rights reserved. Developed and created by Reflections, a GT Interactive development studio. Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections development studio. Published and distributed by GT Interactive Software (Japan) Limited. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (8/10)

"Hervorragendes Fahrverhalten...
Brillianteste Renn-Action im Gangster-Ambiente"

Playstation Games 3-99

"Noch nie zuvor wurden Autoverfolgungsjagden derart packend in Szene gesetzt."
"Driver dürfte eines der originellsten Rennspiele des Jahres werden."

MCV KW09

"Geheimtip-unbedingt vormerken!"

PC Games 3-99

"Reflections...führt damit das Genre der Rennspiele in ein neues Zeitalter."



"Potentieller Hitkandidat"

Fun Generation 4-99

"Driver ist ein absoluter Spitzentitel, das steht außer Frage"

Play Playstation 6-99

"Driver ist ein absoluter Spitzentitel, das steht außer Frage"



Playstation Zone (90%)

"Noch nie kam ein Spiel den aufregenden Auto-Hetzjagden im TV so nah"



Offizielles Playstation Magazin 3-99

"Ein echtes Highlight."

PowerStation 7-99 (93%)

"Ein besseres Spiel dieses Genres wirst Du so schnell nicht wieder finden."

Playstation / Das Fun-Magazin 7-99

"Driver ist der spielgewordene 70er-Jahre-Streifen. Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedingt zugreifen!"

Playstation Games 4-99

"...potentieller Anwärter auf eine 90er Wertung..."

Games And More 9-99

"Wen es bei den packenden Verfolgungsjagden im Sitz hält, der kann kein Racer-Fan sein. Mehr Spannung kann auch ein toller Action-Film kaum bieten."



MISCHA STRECKER

TARZAN

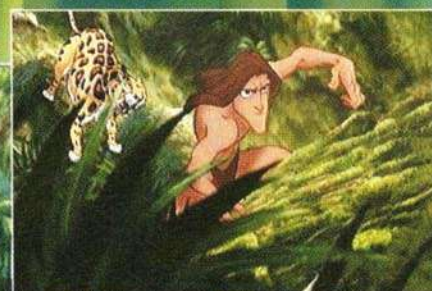
Genre *Jump'n Run*
 Hersteller *SCEA/Disney Interactive*
 Entwickler *Eurocom Entertainment Software*
 Testmuster *Eigenimport*
 Erhältlich ab *sofort (US) - Oktober (PAL)*
 Preis *ca. 99,- DM*



5 Bonuslevel



Eine Rutsche für Erwachsene. Von einer wütenden Pavianhorde verfolgt, surfen Tarzan und Jane einen schier endlosen Baumstamm entlang.



Tarzan folgt in den meisten der 13 Level den üblichen Vorgaben dieses Genres. Der Protagonist - bei dem es sich übrigens nicht immer um den wohlbekannten Affenmenschen handelt - muß versuchen, vom Anfang eines Levels zum Ende zu gelangen und auf dem Weg möglichst alle Tokens einzusammeln. Für je 100 dieser Münzen erhält er ein Extraleben, das seine Chance, alle Level zu meistern, erheblich steigert. Zu diesem Zweck, setzt er alle zur Verfügung stehenden Bewegungsarten ein und versucht den diversen Attacken durch Flora und Fauna eines Levels möglichst aus dem Weg zu gehen. Der Abwechslung wegen weichen einige Level von diesem Schema leicht ab. Es geht zwar immer noch darum möglichst viel einzusammeln, aber hinzu kommt, daß Tarzan beispielsweise vor einer Horde wütender Elefanten fliehen muß oder mit Jane im Arm einen endlos langen Baumstamm entlang surft. Boni erhält man, wenn man die sechs Buchstaben des Namens Tarzan

und vier Affenskizzen, die innerhalb aller Level versteckt wurden, findet. Gelingt ersteres, wird im Hauptmenü der zum Level gehörende Film freigeschaltet, damit man im Idealfall alle Zwischensequenzen der Reihe nach abspielen kann. Findet man alle Teile des Bilderpuzzles, öffnet sich am Ziel einer von insgesamt fünf Bonusleveln, in denen man relativ gefahrlos - allerdings unter Zeitdruck - Münzen einsammeln kann. Um das Spiel zu meistern, wurde Tarzan ein ungewöhnlich großes Bewegungsrepertoire gegönnt. Neben dem üblichen Rennen, Springen und einem Angriff brachten ihm die Entwickler auch das Werfen von Früchten, Ducken, Klettern und eine Dolch/Speerattacke bei - diese Waffen muß er aber in jedem Level wiederfinden. Selbstverständlich kann der gute Mann auch von Liane zu Liane schwingen. Die im Spiel

Weltweit können nur wenige Menschen von sich behaupten, noch nie etwas von Tarzan, dem König des Urwalds, gehört zu haben. In den 87 Jahren seiner Existenz versuchten sich nicht gerade wenige Leute daran, den Lianenschwinger auf die eine oder andere Weise zu verwursten. Den vorerst letzten Streich bildet Disneys Zeichentrickversion, die seit einigen Wochen in den Staaten läuft. Fast zeitgleich erschien dort auch das an den Film angelehnte Spiel, in dem man selbst in die Rolle des Urwaldhelden schlüpft.

DIE LEGENDE VON TARZAN

Mythen und Legenden, die sich um von Tieren aufgezogene Kinder drehen, gibt es in fast allen Kulturen. Aber die wohl berühmteste unter ihnen ist die von Tarzan, dem im afrikanischen Dschungel unter Affen aufgewachsenen Jungen und König des Urwalds. Weniger bekannt hingegen ist die Tatsache, daß der Lianenschwinger seinen ersten Auftritt in einer Kurzgeschichte hatte, die 1912 im „All Story Magazine“ erschien und dem von Beginn an ein durchschlagender Erfolg beschieden war. In den Jahren darauf ließ Edgar Rice Burroughs, der geistige Vater von Tarzan, bis zu seinem Tod 1950 26 Romane Affenmenschen folgen. 96 Filme sicherten Tarzan den sechsten Platz in der Liste der zehn am meisten verfilmten Charaktere. Aber auch sonst wurde Tarzan im Laufe der Zeit quer durch sämtliche Medien verwurstet und entwickelte sich bis heute zu einer modernen Legende.

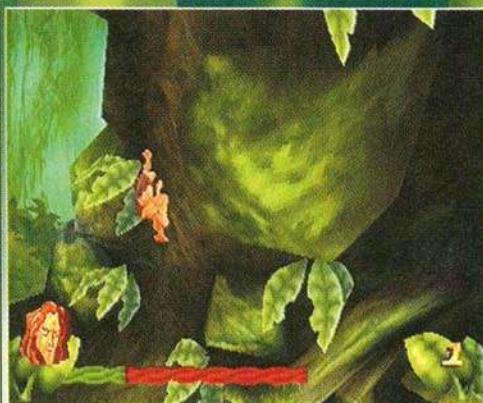
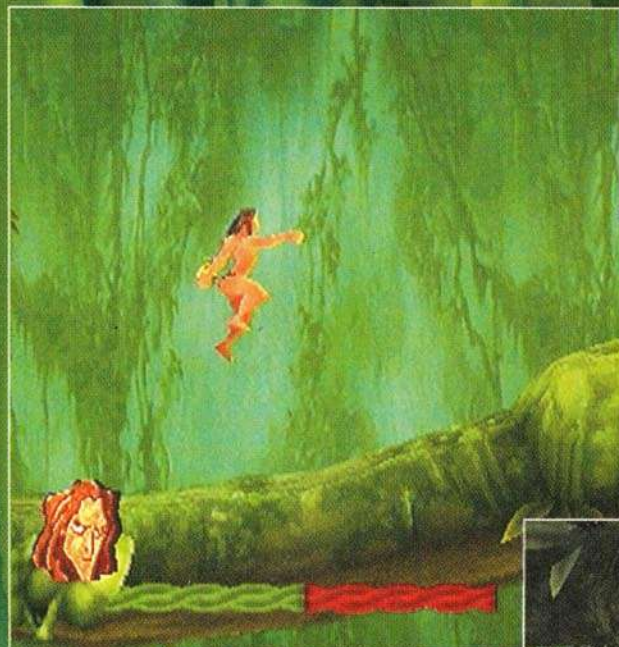


Es wäre nicht Tarzan, wenn er nicht von Liane zu Liane schwingen könnte.



TARZANE IM FILM

In Film und Fernsehen mimten von 1918 bis heute 20 Schauspieler den edlen Affenmenschen. Unter ihnen Lex Barker, Gordon Scott, Miles O'Keefe und Christopher Lambert. Zum bekanntesten und beliebtesten Tarzandarsteller aber avancierte der ehemalige Olympiaschwimmer Johnny Weissmüller. „Tarzan, The Ape Man“ war 1932 Weissmüllers Premiere als König des Urwalds und sollte der Auftakt zu insgesamt 12 Fortsetzungen werden. Kein Schauspieler verkörperte seitdem Burroughs Helden so oft. Tarzans Partnerin Jane spielte in allen Filmen Hollywood Diva Maureen O'Sullivan.



Vermeintliche Sackgassen bieten oftmals doch einen Ausgang. Tarzan klettert dann einfach die Wand hinauf.

auf tretenden Tiere bilden entweder Helfer oder Gegner Tarzans. Auf manche, wie dem Nashorn, trifft sogar beides zu, denn einerseits sollte sich Tarzan vor dem riesigen Horn in Acht nehmen, andererseits bietet der Rücken des Ungetüms eine perfekte Sprungplattform, um an die höher gelegenen Tokens und Früchte zu gelangen.

► Grafisch präsentiert sich Tarzan in einem durchgehend modernen Look. Vorbei sind die Zeiten der Spritecharaktere und -hintergründe. Bei Eurocoms neuestem Werk herrschen Rendergrafiken und texturenüberzogene Polygone vor. Und das nicht zu knapp. Die vorge-renderten Hintergründe vermitteln eine diesige Dschungelatmosphäre, wie sie sich Papas Sohn im heimischen Wohnzimmer eben so vorstellt. Das grafische Highlight aber sind eindeutig die Spielfiguren. Tarzans breitgefächertes Bewegungsrepertoire kommt durch die sauberen und flüssigen Animationen noch einmal so gut zur Geltung. Selbst seine

Haare und der Lendenschurz flattern im „Fahrtwind“ der Bewegungen und die Polygonfiguren lassen nicht den kleinsten Fehler erkennen. Direkt aus dem Film kommen die Zeichentrickeinlagen die als Vorspann zu einem Level fungieren und um die Handlung voranzutreiben, sowie Instrumentalthemen des original Soundtracks.

Ziemlich sauer stößt die ziemlich schwammige und glücklicherweise nur selten extrem unfaire Steuerung auf, die Tarzan im schlimmsten Fall direkt in

rem Lianenschwinger schleudern, ist einfach bewundernswert. Ein ums andere Mal trafen die Biester selbst dann, wenn uns ein Ausweichmanöver gelang. Und Sabor, der Leopard, nutzt die spielbedingte Bewegungsunfähigkeit Tarzans zu Beginn ihres Duells schamlos aus, um ein paar Treffer auf seinem Konto zu verbuchen, bevor wir ihm mit dem Speer zusetzen. Ganz im Gegensatz dazu stehen die Level, durch die man ohne die geringste Mühe marschiert. Dummerweise wechseln sich

„ER ÜBERWAND MIT EINEM SATZ ÜBER SECHS METER DIE SCHWINDELERREGENDEN HÖHEN DER BAUMWIPFEL UND GRIFF MIT UNGLAUBLICHER PRÄZISION NACH EINER LIANE, DIE WILD IM TOSENDEN STURM EINES SICH NÄHERNDEN TORNADOS WEHTE.“

Edgar Rice Burroughs, „Tarzan of the Apes“, 1912

einen Abgrund manövriert oder aber den Spieler eine Passage bis zum Erbrechen oder besser, bis zum letzten Leben, wiederholen läßt, nur um anschließend den Level von vorne zu beginnen. In diesen Situationen halten sich Frust und Ehrgeiz die Waage, aber je öfter sich die Mißerfolge mehren, desto überwiegender neigt sich die Schale dem Frust zu, bis man entnervt Pad und Spiel zur Seite legt und etwas Billigeres zum zerschlagen sucht. Aber damit hört es beileibe nicht auf, denn die Zielgenauigkeit der Affen, die immer Mal wieder artgerecht Kokosnüsse nach unse-

schwere und leichte Level ab, so daß man nicht von einem stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad reden kann. Auf der anderen Seite muß man den Entwicklern zum wirklich anspruchsvollen Leveldesign gratulieren. Um alle Token, Buchstaben und Puzzleteile eines Levels zu finden, muß man sehr aufmerksam durch die Level laufen, da man ansonsten die zahlreichen Abzweigungen in die Geheimbereiche des Spiels schlicht und ergreifend verpaßt.



Dem Leoparden Sabor wurde ein ganzer Level nebst Vor- und Abspann gewidmet.

POSITIV

- Themen des Originalsoundtracks im Spiel
- phantastische Grafik

NEGATIV

- schwammige Steuerung
- kein stetig ansteigender Schwierigkeitsgrad

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

MISCHA STRECKER



STAR OCEAN THE SECOND STORY

Genre	RPG
Hersteller	SCEA
Entwickler	Enix
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort (USA)
Preis	ca. 140,- DM



Auch ohne Beschwörungen verwandeln sich die Schlachtfelder in ein wahres Farbenfeuerwerk.

Im ganzen Hype um Final Fantasy, der Rollenspielreferenz schlechthin, müssen sich andere Rollenspiele - selbst wenn es sich dabei um unerkannte Perlen handelt - ihre Position auf dem Markt schwer erkämpfen. Auch Star Ocean auf dem SNES war ein solcher Kandidat und ein ganz besonderer noch dazu. In der Zeit des Niedergangs von Nintendos 16-Bit Konsole würdigte jedoch kaum jemand das seinerzeit innovativste Rollenspiel mit der verdienten Aufmerksamkeit und entsprechend wurde daraus ein Flop. Drei Jahre nach dem SNES Rollenspiel entschied sich Enix zur erneuten Zusammenarbeit Tri-Star und holte zudem noch Links mit ins Boot, die für FF VII und alle Teile der Shining Force Serie die Render-FMVs und -Hintergründe erstellten, um eine Fortsetzung des alten 16-Bit RPG zu schaffen.



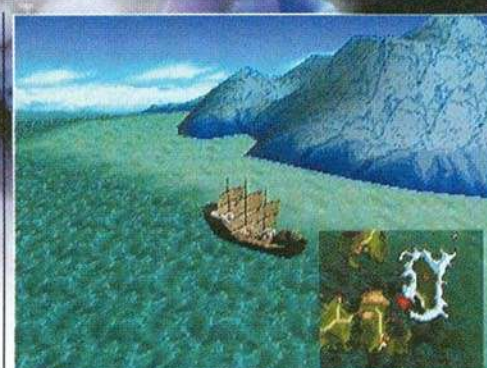
Einen Schalter zu benutzen, mag in den meisten Adventures noch sinnvoll und gewollt sein...



...In diesem Fall jedoch öffnet sich keine Tür.

Heraus kam Star Ocean: The Second Story, in dem Ideen und Ansätze des Vorgängers mit zeitgemäßen Grafiken und einer neuen Geschichte in die nächste Konsolengeneration übertragen wurden.

Das Leben auf Expel verläuft einen einigermaßen ruhigen Gang bis ein Komet, von den Einheimischen „Sorcery Globe“ genannt, auf den Kontinent von El einschlägt. Die von ihm ausgehenden Energien verwandeln sowohl Bevölkerung als auch Tierwelt in dämonische Wesenheiten, die sich zu einer üblen Bedrohung für den restlichen Planeten entwickeln. Einerseits, weil die Dämonen einen unbändigen Eroberungsdrang entwickeln, zum anderen, weil sich die Mutationen schleichend über die gesamte Welt ausbreiten und Naturkatastrophen an der Tagesordnung sind. Alle Expeditionen, die dieses Phänomen untersuchen sollten, verschwanden ohne daß man je wieder von ihnen hörte. Die Menschen hoffen eigentlich nur noch auf den Krieger, der laut den



Größere Entfernungen werden mit dem Schiff...



...oder zu Fuß überbrückt.

Prophezeiungen zur Zeit der größten Not erscheinen soll und die Feinde mit seinem Lichtschwert ein für alle Mal auslöscht.

Just zu diesem Zeitpunkt purzelt Claude in diese Welt und präsentiert sich eher unfreiwillig als der langerwartete Krieger, weil er Rena, die zufällig im Wald spazierengeht, mit seiner Phase Gun vor einem Monster rettet.

Die weitere Geschichte hier niederschreiben zu wollen, käme einer kleinen Lebensaufgabe gleich; denn von dem Punkt, an dem sich die beiden Protagonisten treffen, entsteht ein nichtlinearer Handlungsstrang, dessen Entwicklung allein in Spielerhand liegt und der in insgesamt 87 möglichen Abspannen enden kann. Eine Möglichkeit, die Geschichte zu beeinflussen besteht darin, einen Sidequest nicht zu erfüllen, was jedoch nicht immer möglich ist. Dadurch verzettelt sich Star Ocean zu sehr in diesen keinen Nebenplots. Es hat oftmals den Anschein, als wäre den Charakteren jedes Mittel recht, die

DIE ALTERNATIVE

Xenogears

Squaresoft

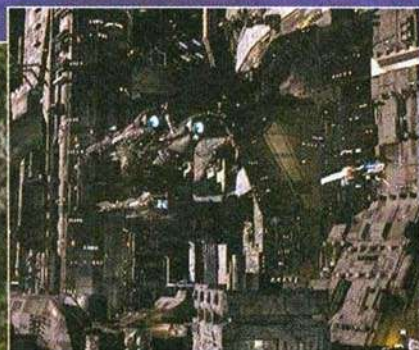
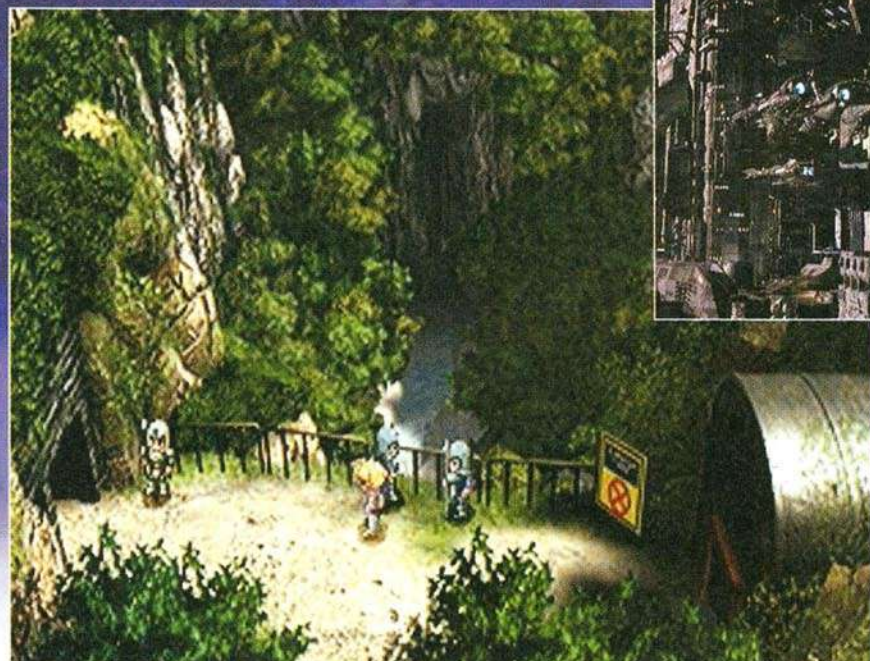


Eines der vielen Rollenspiele aus dem Hause Squaresoft. Die Handlung spielt in einer mittelalterlich angehauchten, aber dennoch technisierten Welt und dreht sich hauptsächlich um Fei Fon Wong, der unfreiwillig zwischen die Fronten eines

Krieges gerät. Der geniale Handlungsstrang, sehr gutes Charakterdesign und ein anspruchsvolles Gameplay verwandeln Xenogears in ein Rollenspiel der Extraklasse, welches den Spieler an das Joypad fesselt.



Man sollte mit jeder Person sprechen, auch wenn sich herausstellen sollte, daß der Sinngehalt der Worte gleich Null ist.



Manche Kampfarenen enthalten diese Hindernisse, die Freund und Feind gleichermaßen zusetzen. In diesem Fall ist es die Lore, die ständig durchs Bild rollt.

eigentliche Aufgabe nicht zu erfüllen. Eine andere Möglichkeit ist, vor Betreten einer Stadt zu entscheiden, ob das als „private action“ geschehen soll. Dieses Feature dient dazu, die Beziehungen der Partymitglieder untereinander zu regeln und kam in dieser Form in einem Rollenspiel noch nicht vor. Sehr ausführliche Charakterdetails, die weit über das übliche „Stärke, Attacke, Verteidigung“-System hinausgehen, bringen ein wenig mehr Farbe in die Figur und haben auch spielerisch Auswirkungen auf das Verhalten der Helden anderen Personen gegenüber oder das

„ANSONSTEN - UND DAS IST BEI WEITEM DER HÄUFIGSTE FALL - BESCHRÄNKT SICH EIN KAMPF AUF EINE WÜSTE KLIKKORGIE, BEI DER MAN NEBENBEI GETROST ETWAS ANDERES UNTERNEHMEN KANN.“

Vorgehen im Kampf. Das komplexe Skill System - im Handbuch leider nur sehr ungenügend beschrieben und deshalb in einigen Punkten nicht anwendbar - wurde nach Skills, Specialties und Talent abgestuft und gibt dem Spieler die Gelegenheit, die Kampffertigkeiten zu verbessern, eigene Waffen und Ausrüstung herzustellen oder aber zum Bei-



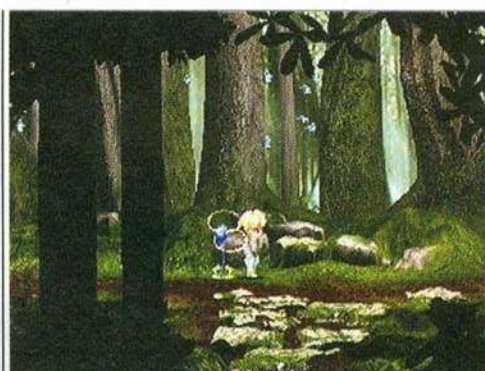
Combat Skills werden im Kampf automatisch eingesetzt.



Zwischensequenzen werden nur sehr selten abgespult.

spiel die musikalischen Talente zu fördern, die zur Lösung mancher Missionen unabdingbar sind.

Kein Rollenspiel wird wohl jemals ohne ein Kampfsystem auskommen. Auch The Second Story bildet da keine Ausnahme. Gleich drei davon bietet Star Ocean zur Auswahl an. Jedoch ist nur das Full-Active System wirklich interessant (die anderen sind die standardmäßigen Runden- und Semirundenbasierten aus den üblichen Rollen-



Wie gewohnt lassen sich die Spielstände nur an dafür gedachten Save Points oder in der Wildnis speichern. Dummerweise sind sie recht dünn gesät.



Auch das darf eigentlich in keinem Rollenspiel fehlen. Der Trödeladen, in dem die Ware zu horrenden Preisen feilgeboten wird.

Die Charaktere:

Hauptdarsteller:

Claude Kenni

Wurde als Sohn eines hochrangigen Offiziers der Erdföderationsflotte geboren und steht, bzw. stand im Schatten seines Vaters. Ein Unfall während seiner ersten Außenmission verschiebt den jungen Raumkadetten auf die Welt Expel, wo er sich unversehens - und vor allem unfreiwillig - in der Rolle eines von Prophezeiungen angekündigten Helden wiederfindet, weil er unvorsichtigerweise Rena Lenford mit seiner Phase Gun vor einem Monster rettet.

Rena Lenford:

Aufgewachsen im Dorf Arlia, einem kleinen Örtchen auf einem der Hauptkontinente von Expel. Auf einem ihrer Ausflüge in den nahen Wald von Shingo gerät sie in die Fänge eines Monsters und wird von Claude Kenni gerettet. Das übernatürliche Schwert aus Licht läßt sie glauben, Claude sei der Krieger, von dem die Prophezeiungen sprechen und der gekommen ist, um Expel vor großem Übel zu bewahren.

Laßt Euren Charme spielen -

Nebendarsteller:

Celine Jules:

Ihr trefft Celine kurz nach der Audienz mit dem König von Cross, bei dem sie Claude und Rena belauscht hatte, auf dem Marktplatz der Stadt. In Gespräch mit ihr erfahrt Ihr, daß sie eine Schatzkarte erworben habe und jetzt in die Höhlen reisen wolle, um nach dem Schatz zu suchen. Wenn Ihr Euch entscheidet, sie auf dieser Schatzsuche zu begleiten, bleibt sie dauerhaft bei der Gruppe.

Ashton Anchors:

Ihr findet ihn in der Salva Drift, nachdem Euch in der Hafenstadt Herlie von einem Drachen berichtet wird, der in Salva sein Unwesen treibt. Dieser Nebenplot ist eine gute Gelegenheit, die Kampfstärke der Gruppe zu erhöhen, bevor es auf den weitaus gefährlicheren Kontinent Racoul geht. Allerdings stehen Euch Opera und ihr Bruder Ernest nicht mehr zur Verfügung, sobald Ihr Ashton in die Gruppe aufgenommen habt.

Precis F. Neumann:

Ihr trefft Precis das erste Mal in der Universitätsstadt Linga, wo sie eine kleine Slapstick-einlage mit ihrem „Bobot“ hinlegt. Wenn Ihr sie in die Gruppe aufnehmen wollt, betretet die Stadt in der „private action“ und geht zur Apotheke von Bowman. Auf den wehrhaften Apotheker müßt Ihr dann jedoch verzichten.

Opera Vectra:

Opera und Ernest zu finden und in die Gruppe aufzunehmen ist keine leichte Aufgabe. Ihr müßt auf jeden Fall die „private Action“ in Cross unternehmen, wo Ihr einen dreißigjährigen Mann aus dem Palast rennen seht. Zudem dürft Ihr den Nebenplot in der Salva Drift nicht ausführen. Wenn diese beiden Bedingungen erfüllt sind, trifft Ihr Opera nach dem Turnier von Lacour in der Taverne von Hilton. Folgt Ihr nach diesem Treffen nach Cross und ersucht um eine weitere Audienz beim König. Er wird Euch den Zugang zum Mountain Palace auf halbem Weg zwischen Cross und Klik gewähren. Dort werdet Ihr Opera ein weiteres Mal treffen, und diesmal schließt sie sich Euch an.

Bowman Jean:

Bei Eurem ersten Treffen wird Euch Bowman auf die Suche nach einem bislang noch nicht entdeckten Kraut schicken, welches sich im verschlungenen Labyrinth des Sanctuary of Linga befindet. Wenn ihr diese Aufgabe erfüllt und Precis nicht Eurer Gruppe angehört, wird er nach dem Treffen mit Keith den Wunsch äußern, sich Euch anzuschließen und Euch bei den Nachforschungen über die Sorcery Globe zu unterstützen.

Ernest Raviede:

Die wichtigste Bedingung, damit Ernest ein Teil der Gruppe wird, ist die, daß Opera mit Euch reist. Durchsucht den gesamten Mountain Palace, bis Ihr auf Zeichen von Ernests Anwesenheit stoßt. Kehrt danach zurück nach Alia und unternimmt die „private action“ in der Euch Opera die Absturzstelle des Raumschiffes im Wald von Shingo zeigen wird.

Sobald Ihr die Aufgabe in Hoffmanns Ruinen erfüllt habt, entdeckt Opera ihren Freund. Folgt ihm und rettet ihn vor dem Monster, damit er sich Euch anschließt.

Leon D.S. Geeste

Leon schließt sich nur dann Eurer Gruppe an, wenn Ihr als Claude spielt und nachdem Ihr den Kontinent El erreicht habt. An der Expedition zu Hoffmanns Ruinen wird er zwar auch teilnehmen, aber diese Zusammenarbeit ist auf die Mission beschränkt.

Dias Flac:

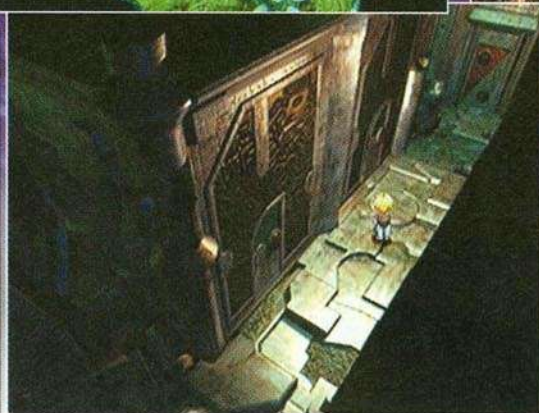
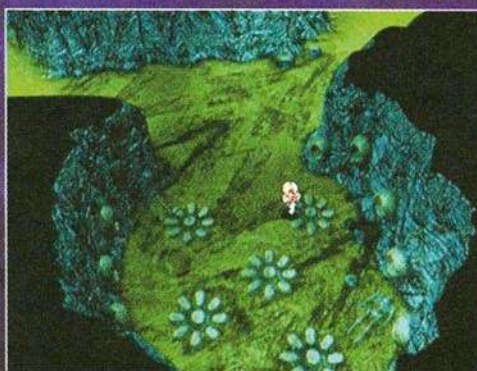
Er wird nur dann der Gruppe beitreten, wenn Ihr die Rolle von Rena angenommen habt und zwar kurz bevor Ihr an der Front von Lacour kämpfen werdet.

Noel Chandler:

Einfache Aufgabe. Rettet den Synard und er wird, beeindruckt von Eurer Freundlichkeit, beitreten.

Chisato Madison:

Um die Ereignisse auszulösen, die dazu führen, daß sie ihre Geschäftskarte verliert, müßt Ihr die Cavern of the red Crystal vollständig durchsuchen und restlos alle Schätze darin finden. Mit der Karte in Eurer Hand könnt Ihr sie dann zur Mitarbeit „bewegen“.



Jedes Dungeon unterscheidet sich von den anderen ... und das nicht nur im Aussehen.



Die Charaktere handeln nach den entsprechenden Anweisungen im Taktikmenü. Allerdings beschränken sich ihre Aktionen auch tatsächlich auf diese Befehle.

spielen). Darin wird ein einziger Charakter vom Spieler gesteuert, die anderen Kombattanten handeln gemäß den Vorgaben, die im Taktikmenü eingestellt wurden. Die ausgewählte Figur agiert während eines Kampfes auf drei Arten. Entweder man greift konventionell mit dem Schwert an, bringt einen Killer Move zum Einsatz, der zwar Magiepunkte kostet, im Gegenzug aber ein

oder deren Verdunkelung, wenn sie durch Schatten laufen, wirken sie um einiges lebendiger als die Umgebungsgrafik in Squares Meisterstück. Geradezu bombastisch - im wahrsten Sinne des Wortes - präsentieren sich die Kämpfe, die wohl die action- und effektlastigsten Auseinandersetzungen (läßt man die

**ALLEIN DIE TATSACHE, DASS EIN ROLLENSPIEL
NICHT LINEAR VERLÄUFT UND GANZE 87
VERSCHIEDENE ENDEN BESITZT, WÜRD SCHON
AUSREICHEN, UM EINE SPITZENWERTUNG ABZUGEBEN.**

wenig mehr Schaden anrichtet oder läuft von einem Gegner zum nächsten, um seine Leute zu schützen. Leider hat das Kampfsystem, bei aller Action und einem Beaf'em Up-Flair, seine Schattenseiten. Die taktischen Möglichkeiten kommen leider nur in wirklich heftigen Kämpfen zum Einsatz. Ansonsten - und das ist bei weitem der häufigste Fall - beschränkt sich ein Kampf auf eine wüste Klickorgie, bei der man nebenbei getrost etwas anderes unternehmen kann.

Beschwörungen anderer Spiele einmal außen vor) dieses Genres sein dürften. Selbst die Spritecharaktere fügen sich sehr gut in den Hintergrund ein, auch wenn es wieder einmal die superdeformierten Kiddifiguren sind, die den Bildschirm unsicher machen.

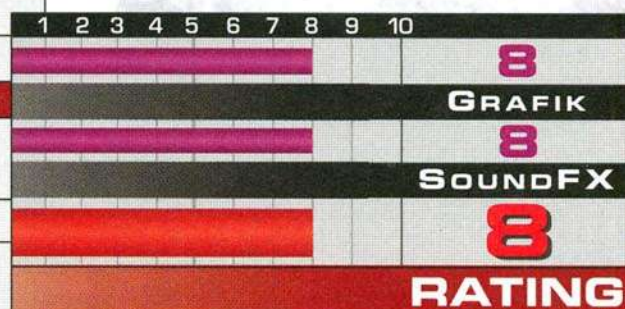
Mit Star Ocean warf Enix das innovativste Rollenspiel des Jahres auf den Markt. Allein die Tatsache, daß ein Rollenspiel nicht linear verläuft und ganze 87 verschiedene Enden besitzt, würde schon ausreichen, um eine Spitzenwertung abzugeben. In diesem Fall kommen aber noch eine wirklich spektakuläre Grafik und ein stimmungsvoller Sound hinzu, die zusammengenommen eine fesselnde Atmosphäre verbreiten. Außerdem ist das Sequel komplex genug, damit Rollenspielfreaks eine sehr lange Zeit daran zu knabbern haben. Bedingt durch die Komplexität und den Schwierigkeitsgrad eignet es sich für Einsteiger aber überhaupt nicht. Desweiteren hinterlassen die Schattenseiten einen etwas schalen Nachgeschmack und rechtfertigen eine Wertung im Spitzenbereich leider nicht.

POSITIV

- nicht-lineare Handlung
- 87 mögliche Enden
- ausgefeiltes Talent System
- wählbares Kampfsystem
- atmosphärische Hintergrundmusik
- 32-Bit gerechte Grafik

NEGATIV

- Geschichte verzettelt sich in Nebenplots
- unnötig langgestreckte Dialoge
- streckenweise eintöniges Kampfsystem



Und du hast gedacht,
die Schule macht
dich verrückt



ERSCHEINUNGSTERMIN: ANFANG JULI 1999

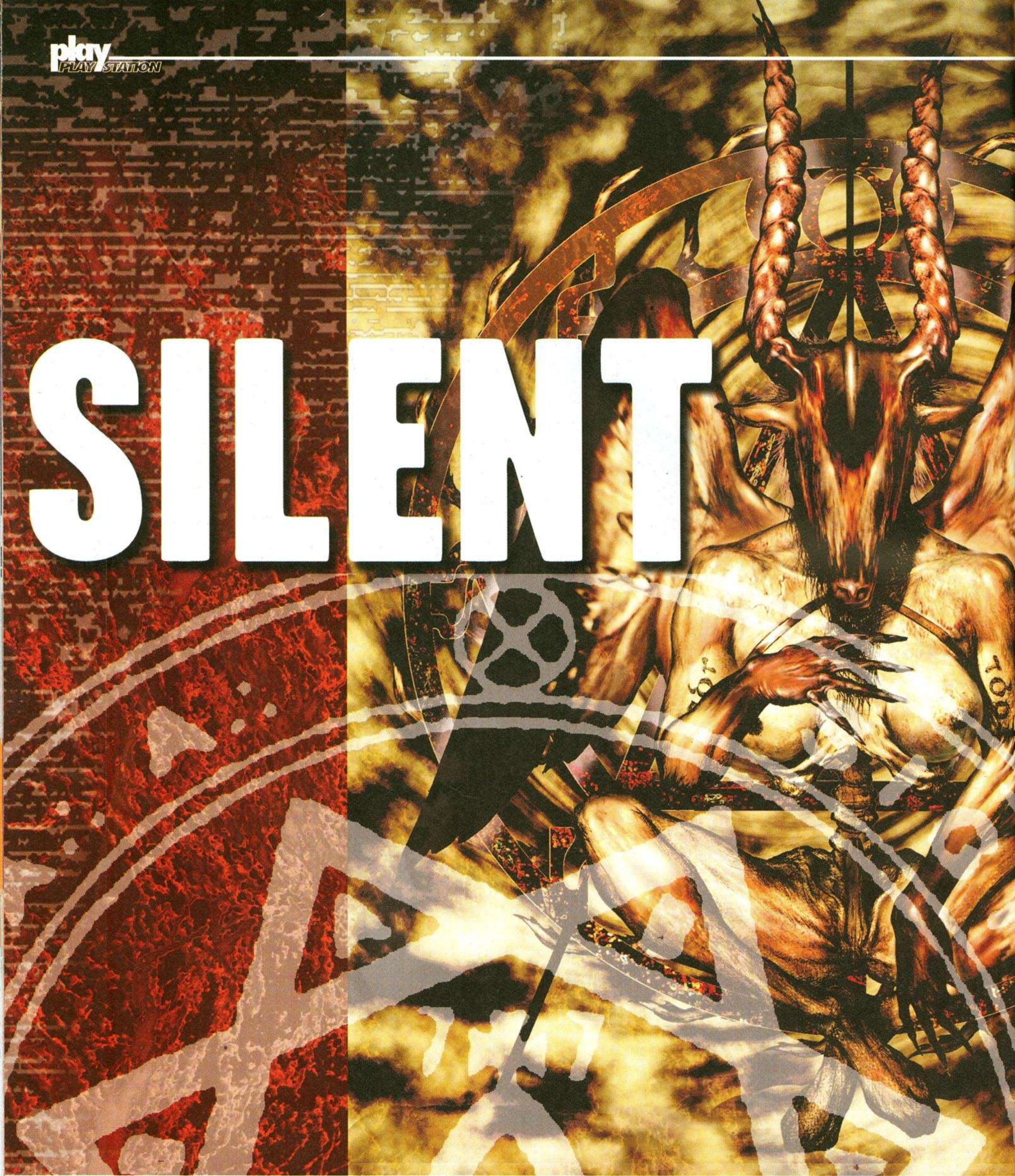


Inner Workings Ltd © and Plane Crazy © 1997-99. All rights reserved.
Published under exclusive license from Inner Workings Ltd. by Project Two Interactive BV. A PMR Group Company.
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



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>

SILENT



SILENT HILL

Toni Opl

Genre	Grusel-Adventure
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	KCET
Testmuster	Konami of Europe
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Eigentlich sollte es ein ganz gewöhnlicher Kurzurlaub werden. Als sich Harry Mason zusammen mit seiner Tochter Cheryl auf den Weg in das friedliche Örtchen Silent Hill macht, hat er noch keine Ahnung von dem, was ihn und seinen Sprößling dort erwartet. Silent Hill war einst eine blühende, sich im Aufschwung befindende Kleinstadt, doch nach der Brandkatastrophe vor sieben Jahren zogen viele Einwohner der ehemaligen Touristenstadt fort. Die wenigen, die geblieben sind, leben ein eigentlich langweiliges und unspektakuläres Leben - zumindest augenscheinlich!

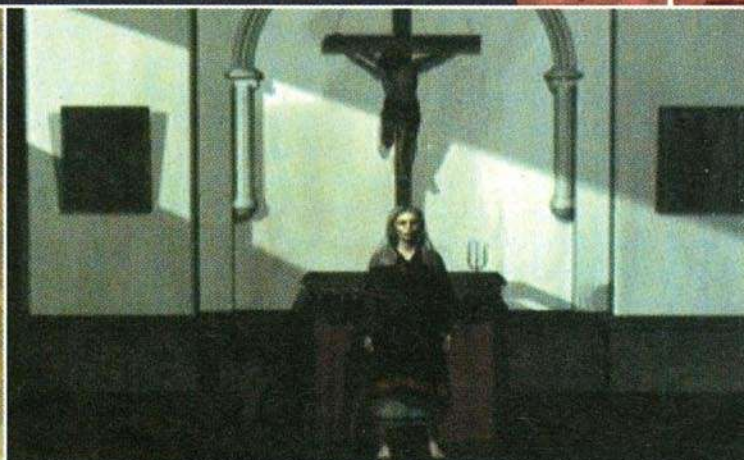
99

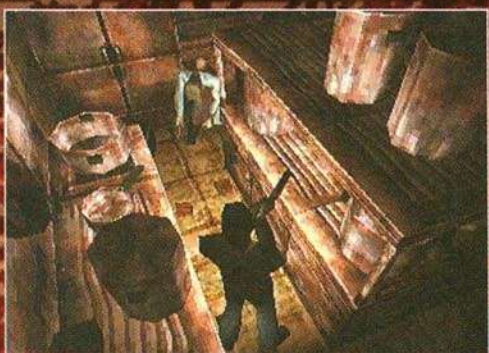
Es ist mittlerweile dunkel geworden, als sich Harrys Jeep langsam der Stadtgrenze nähert. Wegen einer Reifenpanne mußten die beiden eine größere Verzögerung in Kauf nehmen. Von hinten braust ein Polizeimotorrad heran, fährt für kurze Zeit neben dem Geländewagen her und zieht schließlich mit starker Beschleunigung an Harrys Wagen vorbei. Unbekümmert wendet Harry seinen Blick von der Straße ab, um nach seinem Schößling zu sehen. Mit weit aufgerissenen Augen strahlt ihm Cheryl entgegen. Nach dem tragischen Tod seiner Frau ist die Kleine alles, was Harry geblieben ist. Die beiden scheinen glücklich und sorgenfrei zu sein - zumindest für den Augenblick. Doch das Unheil nimmt seinen Lauf...

Als Harry die Augen wieder auf die Straße richtet, sieht er das Motorrad umgestürzt am Straßenrand liegen - von

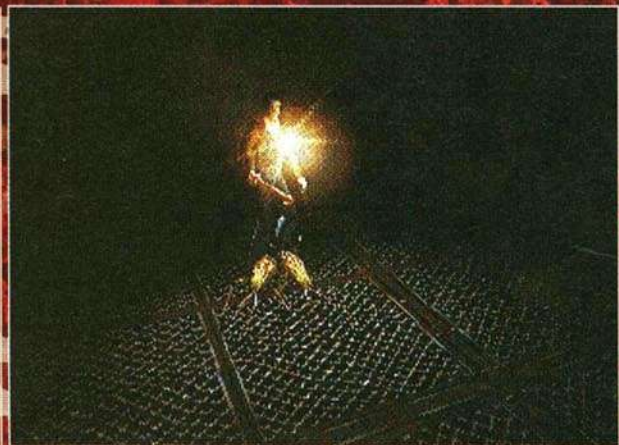
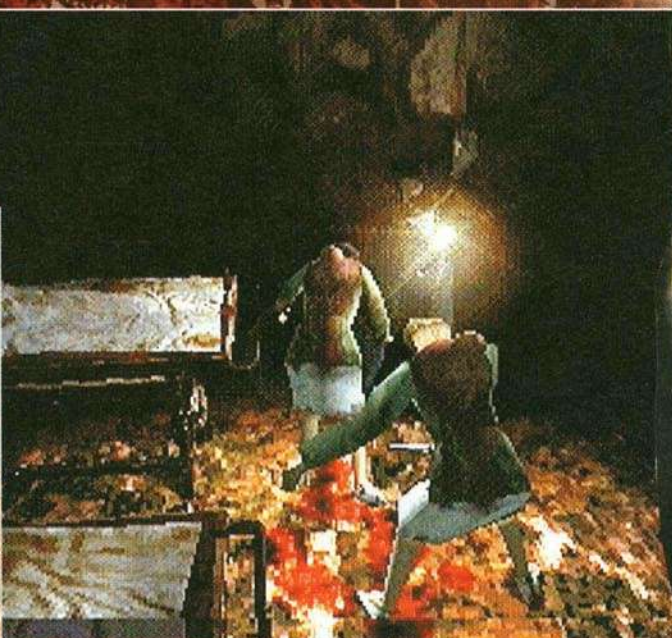
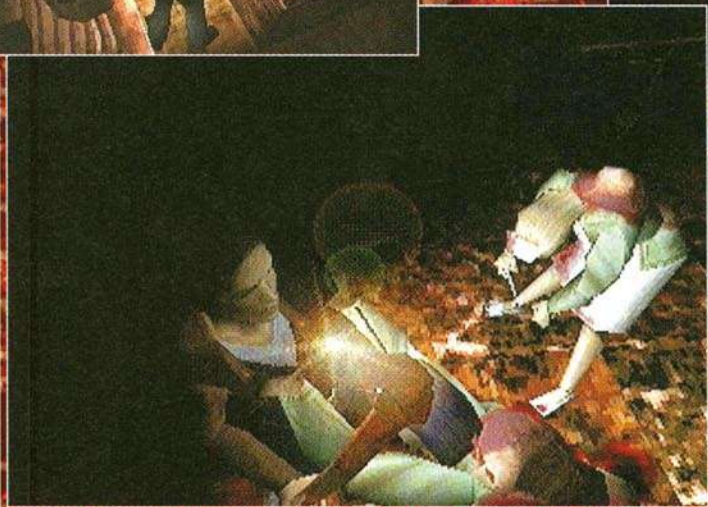
dem weiblichen Cop keine Spur. Plötzlich taucht eine kindhafte, dunkle Gestalt vor Harrys Wagen auf. In letzter Sekunde reißt er energisch das Lenkrad herum. Doch bei dem hektischen Ausweichmanöver gerät der Jeep außer Kontrolle und überschlägt sich. Völlig benommen erwacht Harry aus der Bewußtlosigkeit und muß entsetzt feststellen, daß seine Tochter verschwunden ist. Zutiefst besorgt macht sich Harry auf die Suche nach seiner geliebten Cheryl. Zu Fuß torkelt er auf die Kleinstadt zu.

Dort angekommen muß er jedoch eine wirklich eigenartige Feststellung machen. Mitten im Spätsommer ist ganz Silent Hill von einer dicken Nebelsuppe umschlungen. Außerdem schneit es leicht - für diese Jahreszeit absolut unmöglich! In nicht allzu weiter Ferne entdeckt Harry den schemenhaften Umriß eines Kindes. Könnte





Im Hospital macht die mutierte Krankenhausbesetzung Harry schwer zu schaffen.



Beklemmend: Harrys Taschenlampe leuchtet immer nur einen kleinen Teil der Umgebung aus. Die gefräßigen Kakerlaken erkennt Ihr erst im letzten Moment.

Messer: Schwach und von kurzer Reichweite, aber besser als gar nichts! Wer geschickt damit umgeht, kann sogar einige der Höllenhunde bezwingen. Fundort: Gleich zu Beginn des Spiels auf der Theke des Cafes.

Stahlrohr: Mit dem Stahlrohr fällt das Zielen zwar ziemlich schwer, dafür ist es jedoch ein sehr „schlagkräftiges“ Utensil. Perfekt, um wertvolle Munition zu sparen! Harry findet es in der Gasse neben Cheryl's Malbuch.

Axt: Ebenfalls ein sehr effektives „Arbeitsgerät“. Die Axt hat zwar nicht die Reichweite des Stahlrohrs, fügt den Teufelswesen jedoch wesentlich mehr Schaden zu. Im Antiquitätenladen stoßt Ihr auf dieses Holzfällerwerkzeug.

Spitzhacke: Im Generatorenraum des Krankenhauses entdeckt Harry das stärkste aller (nicht geheimen!) Werkzeuge - die Spitzhacke. Sie verfügt über eine gute Reichweite und immense Kraft. Wer damit auf die abscheulichen Kreaturen eindrischt, spart sich in den meisten Fällen sogar das vorsorgliche Nachtreten mit dem Fuß!

Pistole: Diese Waffe ist in der ersten Hälfte des Spiels Euer „Baby“. Sie zeichnet sich durch mittlere Reichweite und Durchschlagskraft aus, ist gegen größere Gegner aber ziemlich nutzlos. Ihr erhaltet sie von der reizenden Polizistin Cybil im Cafe.

Schrotflinte: Kurze Reichweite, aber äußerst durchschlagend! Wer schlau ist, hebt sich die spärlich gesäten Patronen für die ersten drei Zwischenschule, so hat er später im Polizeirevier nochmals die Chance, diese „Bleispritze“ aufzusammeln.

Jagdgewehr: Das Jagdgewehr stellt die effektivste Schußwaffe dar und sollte deshalb unbedingt für den finalen Showdown reserviert werden. Ihr findet die edle Büchse in der Stadthalle Silent Hills.



Per Select-Taste ruft Ihr das Inventory auf. Neben Eurem augenblicklichen Gesundheitszustand könnt Ihr hier auch kleine Informationen zu den eingesammelten Objekten abrufen.



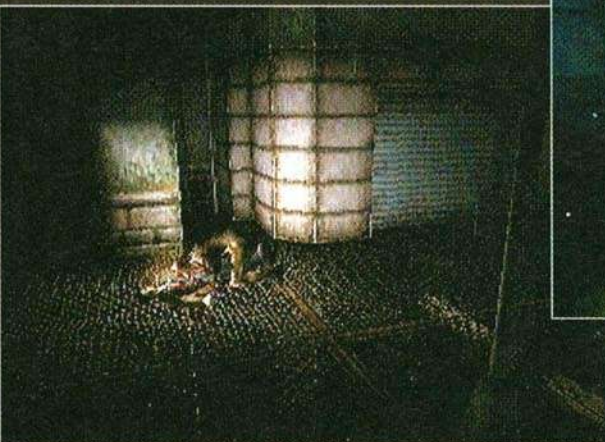
Die fliegenden Dämonen sind nur schwer abzuschüttern und greifen oft aus dem Hinterhalt an.

das Cheryl sein? Harry ruft der Person zu, erhält jedoch keine Antwort. Im dichten Nebel folgt Harry der Gestalt orientierungslos in eine enge Gasse. Entlang an Garageneinfahrten, Mülltonnen und Rohrleitungen wird der Weg immer enger und beklemmender. Sirenen sind zu hören, plötzlich wird es auch noch stockfinster. Was zum Teufel geht hier vor? Nur mit einem brennenden Streichholz ausgerüstet bahnt sich Harry seinen Weg tiefer und tiefer in die dunklen Häuserschluchten. An den Wänden und auf dem Boden ergießt sich literweise Blut - hier muß ein grausames Massaker stattgefunden haben. Am Ende der Passage stößt er entsetzt auf noch größere Blutlachen, herumliegende Körperteile und eine im Drahtzaun aufgehängte Leiche. Als sich Harry geschockt abwendet, wird er von mehreren Zwergdämonen angegriffen

und zu Boden gerissen. Ohnmacht überkommt ihn...

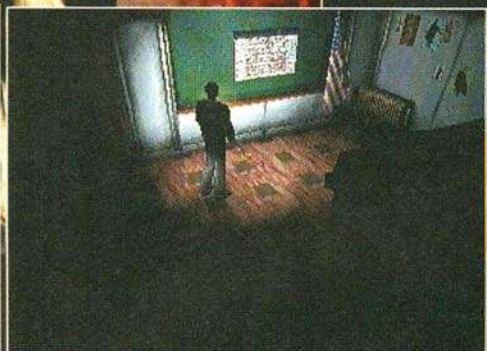
Wenig später erwacht Harry auf der Bank eines Cafes. Verwundert bemerkt er, daß er keinerlei Wunden bei dem äußerst merkwürdigen Zwischenfall in der Hinterhofgasse davongetragen hat. War alles nur ein böser Traum? Was ist in dieser Stadt los? Und wo um alles in der Welt ist Cheryl? Fragen, die ihm starke Kopfschmerzen bereiten und die ihm auch die Polizistin Cybil Bennett nicht beantworten kann, die sich als einzige mit ihm in dem Lokal befindet. Ansonsten ist in ganz Silent Hill keine Menschenseele auszumachen.

Anfangs nur mit Pistole und Messer bewaffnet verläßt Ihr in der Rolle des Harry Mason das Cafe, um endlich ein paar Antworten und, was am allerwichtigsten ist, Cheryl zu finden. Sowohl die



Steht Ihr einem Ghoul gegenüber, so heißt es: Schnell feuern! Ansonsten fällt Euch die Mißgeburt an und verschlechtert Euren Gesundheitszustand drastisch.





Das Rätsel rund um das Piano ist eines der schwersten im gesamten Spiel. An der Tafel könnte der Schlüssel zur Lösung stehen.



Auf einigen der Tasten ist Blut...

Steuerung, als auch die Verwaltung des Inventars erinnern dabei frappierend an Capcoms Zombie-Theater. Harry läuft, rennt und weicht frontalen Angriffen mit einem flinken Sidestep aus. Durch Halten der R2-Taste geht man in Gefechtsposition, zusätzliches Drücken des X-Buttons aktiviert die momentan ausgewählte Waffe. Mit Hilfe des L2-Tasters könnt Ihr Euch frei in der Umgebung umsehen, wobei der Dreieck-Button die Karte der momentanen Örtlichkeit anzeigt. Zu Harrys Widersachern zählen unter anderem gehäutete Höllenhunde, fliegende Monster, Zwergdämonen, Riesenkakerlaken und äußerst flinke Ghouls; aber auch mutierte Krankenschwestern und geisterhafte Schattenwesen werden Euch in Silent Hill das Fürchten lehren. Ein Druck auf die Select-Taste ruft das Inventory auf. Hier wählt Ihr Eure Waffe aus und benutzt gefundene Hilfsmittel wie Schlüssel oder Heiltränke. Ein Status-Balken hinter dem Gesicht Eures Alter-Egos gibt Auskunft über den aktuellen Gesundheitsstatus.

Ist dieser grün, so befindet sich Harry in Topform. Bei gelbem Status wird es langsam kritisch und rot bedeutet, schnellstens heilende Maßnahmen ergreifen zu müssen, denn der nächste Klauenhieb oder Dämonenbiß könnte tödlich sein. Gewaltiger Vorteil gegenüber Resident Evil: Harry kann stets unbegrenzt viele Items mit sich herumtragen! Das lästige Aufspüren von Vorratskisten, in denen momentan nicht benötigte Gegenstände abgelegt werden, entfällt somit.

„UM EINE KOMPLETTE KLEINSTADT AUF DER PLAYSTATION ÜBERHAUPT VERWIRKLICHEN ZU KÖNNEN, BEDIENTEN SICH DIE ENTWICKLER DER STREAMING-TECHNIK. OHNE BEEINTRÄCHTIGUNG DES SPIELFLUSSES WERDEN ALLE BENÖTIGTEN DATEN STÄNDIG VON DER CD NACHGELADEN.“

Den größten Unterschied zu Capcoms Zombie-Hatz weist Silent Hill jedoch in der Darstellung der virtuellen Welt auf. Während die Zombiejäger vor einem vorgerenderten Hintergrund ihre Gegner in Stücke schießen, agiert Harry in einer frei begehbaren 3D-Echtzeit-Umgebung. Daß die Stadt dabei in dicken Nebel gehüllt ist, sorgt für eine schaurig-düstere Atmosphäre. Um eine komplette Kleinstadt auf der PlayStation überhaupt verwirklichen zu können,



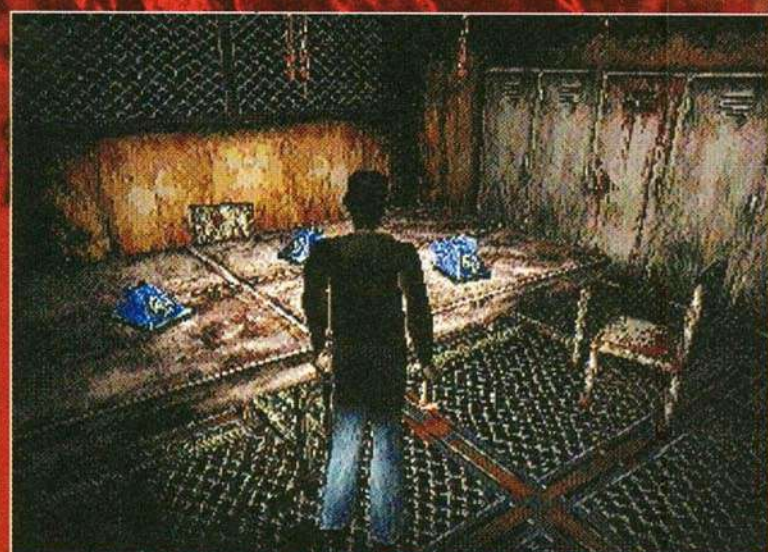
Tonikum: Diese kleinen Fläschchen sind über sämtliche Locations hinweg verteilt. Da sie etwa die Hälfte von Harrys Lebensenergie wiederherstellen, sind sie am sinnvollsten bei gelbem Gesundheitsstatus einzusetzen.



Verbandskasten: Mit den Verbandskästen solltet Ihr sparsam umgehen, da sie nicht allzu oft zu finden sind. Sie regenerieren Harry vollständig. Zeigt Euer Status rot an, so solltet Ihr schleunigst auf dieses Goodie zurückgreifen.



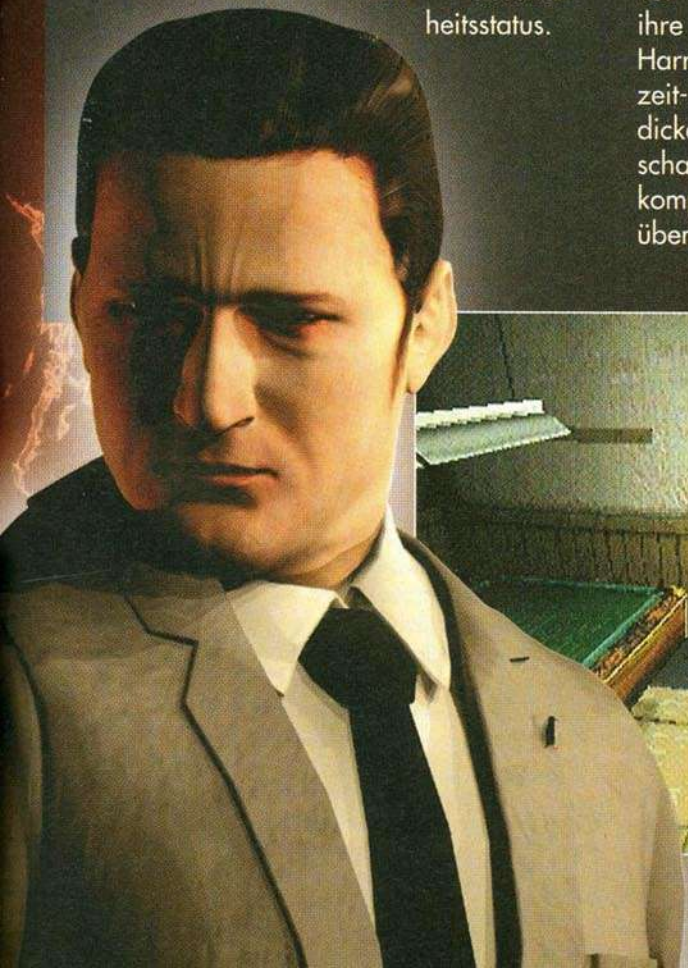
Ampulle: Die im gesamten Spiel verteilten Ampullen sind an einer Hand abzuzählen! Nach ihrer Einnahme seid Ihr für kurze Zeit nahezu unverwundbar - also am besten für den End-Fight aufheben! Sobald die Wirkung nachläßt, fällt Harry unweigerlich in seinen vorherigen Gesundheitszustand zurück.



Hitchcock läßt grüßen: Zunächst muß Harry enttäuscht feststellen, daß alle Telefonleitungen tot sind.



Als er den Raum jedoch verlassen will, klingelt einer der Apparate.





Munition: In den kleinen, verschiedenfarbigen Schachteln findet Harry Patronen für seine Knarren. Die rote Packung ist für die Pistole gedacht, die violette beinhaltet Schrotpatronen und mit den Kugeln in den grünen Schächtelchen wird das Jagdgewehr gefüttert!



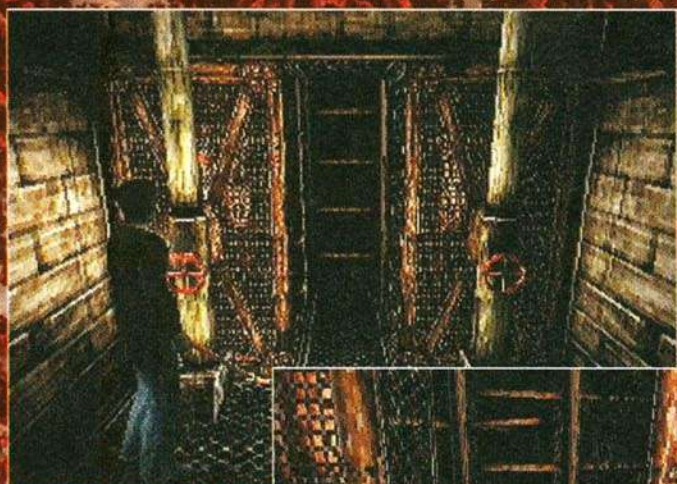
Taschenlampe: Die Taschenlampe ist auf Harrys Reise ein unverzichtbares Hilfsmittel, da sich etwa zwei Drittel des traumatischen Abenteuers in absoluter Dunkelheit abspielen. In brenzligen Situationen ist es jedoch häufig ratsam, auf ihren Einsatz zu verzichten, da Euch der Lichtkegel auch die Dämonen auf den Hals hetzt! Die vorübergehende Blindheit sorgt für zusätzlichen Angstschweiß.



Taschenradio: Ebenfalls im Lokal und zu Beginn des Spiels findet Harry ein seltsam modifiziertes Radiogerät, das Euch mit einem krächzenden, unheimlichen Störgeräusch die Präsenz der dämonischen Mißgeburten verrät. Je lauter und aufdringlicher der Sound, desto näher treibt die Höllenbrut ihr Unwesen.



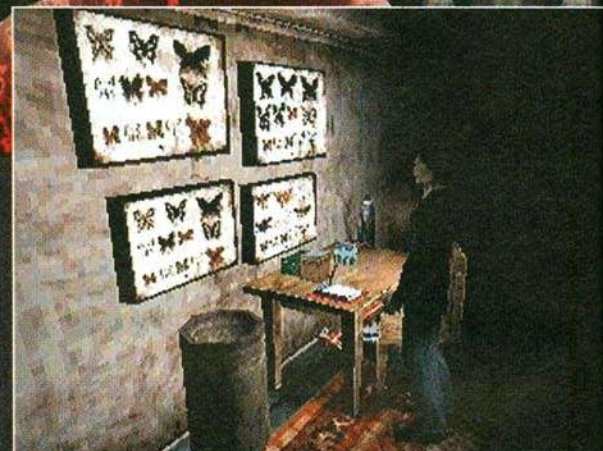
Notizblock: Sie dienen als Checkpoints auf Harrys Reise. In regelmäßigen Abständen über die einzelnen Örtlichkeiten verteilt, könnt Ihr auf einem Notizblock beliebig oft Euren Spielstand sichern.



Noch eine der wirklich komplexen Aufgaben: Wie oft muß man welches Ventil in welche Richtung drehen, damit der Weg freigegeben wird?



Nur um ganz sicher zu gehen, daß die Brut auch wirklich tot ist, kann man vorsorglich mit dem Fuß nachtreten, wenn die Ausgeburten der Hölle bereits auf dem Boden liegen.



Modus schicke Bonusgegenstände wie einen Bohrhammer, eine Kettensäge, ein Katana und einen futuristischen Hyperblaster aneignen (je nachdem, welchen Abspann Ihr bewundern durftet), mit denen die Suche nach Cheryl doppelt so viel Spaß bereitet.

bedienten sich die Entwickler der Streaming-Technik. Ohne Beeinträchtigung des Spielflusses werden alle benötigten Daten ständig von der CD nachgeladen.

Da in Konamis Grusel-Adventure hauptsächlich die verworrene und geheimnisumwobene Story im Vordergrund steht, werden wir uns hüten, weitere Details davon preiszugeben, um Euch nicht schon im Vorfeld den Spaß (und die Angstzustände!) zu nehmen. Es gibt jedenfalls fünf unterschiedliche Arten, das Spiel zu beenden - und damit natürlich auch fünf unterschiedliche Abspanne. Außerdem: Wer den „Naherholungsort“ Silent Hill mehrmals erkundet, kann sich im Next Fear

SCHAURIGE AUSSICHTEN — WAS BRINGT DIE GRUSEL-ZUKUNFT

Shadow Man

Acclaim Entertainment



kann, eröffnen sich völlig neue Handlungsmöglichkeiten für den Spieler - uns erwartet ein düsteres und vielseitiges Horrorabenteuer.

Alien Resurrection

Fox Interactive, Argonaut Software



Vorlage ins heimische Wohnzimmer bannen. Wenn alles gut geht, können wir noch in diesem Jahr auf Alien-Matz gehen - oder die Aliens auf uns!

Resident Evil 3 Nemesis

Capcom



schweigen. Nachdem sich Chris Redfield nach Europa absetzte, um dem Komplott auf den Grund zu gehen, wird Jill Valentine zusammen mit Carlos Oliveira, einem südamerikanischen Söldner, in neue Abenteuer rund um die untote Zombiebrut verwickelt. In technischer Hinsicht zwar nahezu identisch mit den Vorgängern, dafür aber wieder unheimlich gruselig!

Neben RE3: Nemesis hat Capcom mit Dino Crisis ja noch ein weiteres, sehr heißes Eisen im Feuer. Im 10-seitigen Capcom-Special dieser Ausgabe versorgt Euch Sven mit allen nur erdenklichen Infos über das Saurierspektakel.



In der Mitte der Tür ist ein horizontaler Schlitz.

Zum Öffnen dieser Tür ist ein ganz besonderer Schlüssel notwendig.

► Wer beim Spielen von Resident Evil nicht mehr den nötigen Kick verspürt, liegt mit Silent Hill goldrichtig. Konamis Horror-Geniestreich kann zwar Capcoms Meisterwerke nicht ganz übertrumpfen, versteht es jedoch wirklich perfekt, eine beklemmende und verunsichernde Atmosphäre ins heimische Wohnzimmer zu zaubern. Viele kleine Details wie das krächzende Geräusch des Radar-Radios oder die superb eingesetzten Dual-Shock-Effekte, die das Joypad im Rhythmus von Harrys rasendem Puls erschüttern, lassen Euch das Blut in den Adern gefrieren. Schon zu Beginn des Alptraum-Abenteuers erwarten Euch die wahrscheinlich spektakulärsten Kamerafahrten, die man bisher in einem Action-Adventure gesehen hat. Unser Tip: Silent Hill ausschließlich bei Nacht spielen und vorher Störfaktoren wie das Telefon oder die

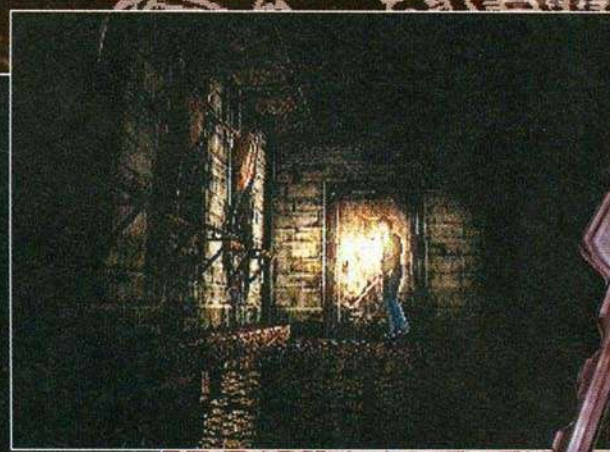
eigene Freundin aus dem Zimmer verbannen! Wer jetzt noch stolzer Besitzer einer Heimkino-Anlage ist, erlebt auch akustisch ein Spektakel sondergleichen. Sowohl die Soundeffekte als auch die baßlastigen Begleitkompositionen hätte man nicht besser hinbekommen können.

Darüber hinaus gilt es, eine Reihe von wirklich harten Rätseln zu lösen, die sich nicht nur auf das simple Prinzip „Drücke Schalter A, um die Türe B zu öffnen“ beschränken. In Silent Hill wird

„UNSER TIP: SILENT HILL AUSSCHLIESSLICH BEI NACHT SPIELEN UND VORHER STÖRFAKTOREN WIE DAS TELEFON ODER DIE EIGENE FREUNDIN AUS DEM ZIMMER VERBANNEN!“

ordentlich Gehirnschmalz vom Spieler gefordert. Im Bezug auf die Dialoge haben es die Entwickler bei der (übrigens sehr guten) englischen Sprachausgabe belassen und deutsche Untertitel integriert.

Bei all diesen Lobeshymnen müssen wir natürlich auch mehrere kleine Mankos ansprechen, die Silent Hill die Höchstwertung leider verwehrt haben. Da wäre zum einen die Tatsache, daß die Gegnerschar durchaus umfangreicher hätte ausfallen dürfen; denn im Laufe des Spiels begegnet Ihr nur etwa zehn unterschiedlichen Kreaturen. Ebenso hätte auch der Grafik etwas



5:00

„Dunkelheit, die die erstickende Hitze bringt“

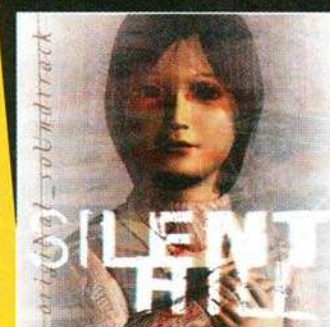
Flammen besiegen das Schweigen und wecken die hungrige Bestie. Die Tür der Zeit öffnen, um Beute zu locken.

Vierorts findet Ihr wichtige, mit Blut geschriebene Hinweise, die es allerdings erst einmal zu deuten gilt.



SPECIAL-FEATURES

Für all diejenigen, die sich von den gruselig-schauerhaften Klängen Silent Hills auch über die heimische Stereo-Anlage berieseln lassen möchten, veröffentlicht Konami parallel zum Spiel den offiziellen **SOUNDTRACK**. Auf dem Silberling findet Ihr insgesamt 42 Tracks, die neben all den bizarren Horror-Kompositionen die Intro-Melodie und die Musikstücke sämtlicher Abspanne beinhalten. Außerdem in Arbeit: Ein 148seitiges **LÖSUNGSBUCH**, das neben einem detaillierten Walkthrough auch alle Charaktere und Waffen ausführlich erklärt, sowie ein **COMIC-HEFT**.



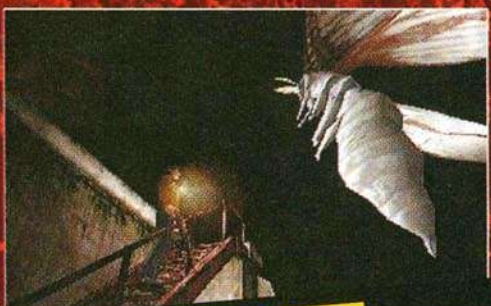
Ausgeburten der Hölle

Harry muß sich auf seinem Trip durch die dämonische und furchteinflößende Welt von Silent Hill vieler bizarrer Kreaturen erwehren, die ihn mit verschiedenen Taktiken attackieren. Neben all dem „Kleinvieh“ trachten jedoch auch einige größere „Kaliber“ nach seinem Leben, denen mit dem richtigen Dreh allerdings ziemlich leicht beizukommen ist:

Riesenreptil: Im Keller der Grundschule legt sich Harry Mason das erste Mal mit einem Dämon größerer „Bauart“ an. Die zu groß geratene Echse scheint schon seit geraumer Zeit nichts Eßbares mehr gefunden zu haben - da verwundert es niemanden, daß Harry nun als „kleiner Snack zwischendurch“ erhalten soll. Schießt ihr mit der Schrotflinte direkt in den Rachen, sobald die Kreatur ihr Maul aufreißt. Nach zwei bis drei gezielten Schüssen ist der Spuk vorüber.

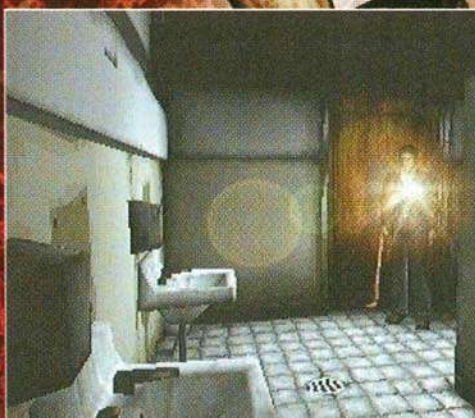


Riesenwurm: Die nächste Begegnung der unheimlichen Art hat Harry im Erdgeschoss der Stadthalle mit einem übergroßen Wurm, der - getreu dem Motto „unverhofft kommt oft“ - immer wieder an einer anderen Stelle des Raumes aus dem Boden kriecht und unseren Helden mit giftiger Säure bespritzt. Um ihn zu erledigen bedarf es schon etwas mehr Geduld. Wichtig ist, daß Harry stets in Bewegung bleibt. Obwohl ihr hier das mächtige Jagdgewehr findet, solltet ihr dessen Projektile nicht für den garstigen Erdwurm verschwenden - auch hier reichen mehrere Salven aus der Shotgun. Nach einigen Treffern verabschiedet sich das Kriechtier und ergreift die Flucht.



Überdimensionale Motte: Auf dem Dach des Gebäudes gegenüber dem örtlichen Krankenhaus könnt ihr die offene Rechnung mit dem feigen Regenwurm begleichen, der sich mittlerweile in eine riesige, fliegende Motte verwandelt hat. Nehmt Euch vor der ätzenden, grünen Säure und ihrem Giftstachel in Acht. Aus der Luft angreifend, ist sie sehr schnell und wendig. Immer in Bewegung zu bleiben ist auch bei diesem schaurigen Zwischengegner oberstes Gebot. Mit einigen Schüssen aus der Schrotflinte könnt ihr dem Wandlungskünstler endlich den Todesstoß verpassen.

??????? Finaler Showdown: Was Euch im letzten Kampf erwartet und wie ihr am geschicktesten vorgeht, werden wir an dieser Stelle nicht erzählen - schließlich haben wir schon genug verraten. Nur soviel sei gesagt: Je nachdem, wie ihr Euch im Verlauf des Abenteuers angestellt habt, erwartet Euch einer von zwei unterschiedlichen Endgegnern. Hier könnt ihr endlich die überzeugende Feuerkraft des Jagdgewehrs zur Geltung kommen lassen. Und vergeßt nicht, regelmäßig einen Gesundheits-Check durchzuführen, während ihr es mit dem Obermütz aufnehmt.



Harry durchwandert auf seinem Abenteuer zwei Realitäten. Während in der einen zumindest optisch alles in Ordnung ist,...



...erinnert die andere Wirklichkeit stark an ein Schlachthaus.

mehr Abwechslung nicht geschadet. Viele der Straßenzüge und Räumlichkeiten ähneln sich untereinander frapierend. Die Zwischengegner sehen zwar größtenteils imposant aus, sind aber nach dem Motto „mehr Schein als sein“ schnell zur Strecke gebracht - und das immer mit der gleichen Methode (laufen, ballern, laufen, ballern...). Zwar könnt ihr Harry auch mit dem Analog-Stick durch die teuflische Kleinstadt führen, eine genauere Kontrolle habt ihr jedoch mit dem herkömmlichen digitalen Steuerkreuz. Des weiteren hätten wir uns auch einen höheren Grad an Interaktion mit der Umgebung gewünscht. Was nützt eine komplette Stadt, wenn ihr, außer dem Aufsammeln von Gegenständen und dem Betätigen des einen oder anderen



Schalters, nichts darin anstellen könnt? Bis auf wenige Ausnahmen bleiben Euch die meisten Häuser und herumstehenden Autos verschlossen. Als letzten Punkt sind uns die langen Laufwege negativ aufgefallen, die des öfteren zurückgelegt werden müssen. Teilweise spurtet man mehrere Minuten durch die Gegend, ohne dabei auf einen einzigen Gegner zu stoßen. Und wenn man in einem Gebäude ständig zwischen den Stockwerken hin- und herhechten muß, um vereinzelte Gegenstände aufzustöbern, kann dies des öfteren in Langeweile ausarten.

Nichtsdestotrotz wird Euch mit Silent Hill ein filmreif inszeniertes Horror-Adventure geboten, das in punkto Atmosphäre und Soundkulisse nur schwer zu übertreffen ist. Bis ihr zum ersten Mal eine der fünf Endsequenzen bestaunen dürft, werden viele Stunden ins Land ziehen, und durch die zusätzlichen Foltergeräte, die ihr daraufhin erhaltet, ist genügend Motivation garantiert, um die „verträumte Kleinstadt“ mehrmals zu durchwandern.



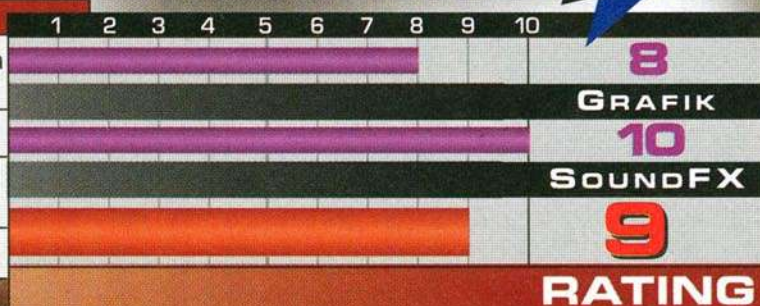
Die Animationen aller Charaktere sind sehr gut gelungen, darüber hinaus sucht man Grafikfehler auch mit der sprichwörtlichen Lupe vergebens.

POSITIV

- absolut geniale Soundkulisse
- packende, schaurige Atmosphäre
- knifflige Rätsel
- filmreife Inszenierung

NEGATIV

- Zwischen- und Endgegner stellen kaum eine Herausforderung dar
- lange Laufwege von A nach B
- zu wenig Interaktion mit der Umgebung
- Grafik mitunter zu eintönig



play
PLAY STATION
BEST BUY!

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

NEU!

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64!

bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

DM 119,-

INTERACTOR

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

DM 79,-

DM 59,-
DM 79,-

SHOCKWAVE

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

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

15 BLOCKS MEMORY CARD

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

720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGIALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH ANLEITUNG
- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGIALEM 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

V MEMORY 1000

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

1080 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 EINGEBAUTE CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN

DM 69,-

DM 12,-
DM 49,-

DM 89,-
DM 119,-

DM 119,-

POWER RAM

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

POWERFLASH

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



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

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

MISCHA STRECKER

LEGEND OF KARTIA

Genre	Strategie
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	Atlus
Testmuster	Konami of Europe
Erhältlich ab	August
Preis	ca. 99,- DM



So kann's gehen. Eine der Hauptfiguren stirbt und der Spieler findet sich unversehens im Hauptmenü wieder.



Indem man das Wasser vereist, schafft man eine natürliche Brücke für seine Leute.



Nicht alle Phantome können Gewässer überqueren. Die Mordere werden durch Wasser sehr effektiv aufgehalten.



Die gespeicherten Spielstände dienen im Vs. Modus als Resource der Kontrahenten.

Platz im Leben gefunden hat, seine Schwertkünste als Krieger und Leibwächter zur Verfügung. Legend of Kartia bietet eine lineare Geschichte, in der der Spieler den Actionpart übernimmt und ansonsten einer in Dialogen und tagebuchartigen Monologen erzählten Geschichte folgt.

Obwohl rundenbasierte Strategie beileibe nicht nach jedermanns Geschmack ist, bietet sie doch einige Vorteile, die sich nicht von der Hand weisen lassen. Während die meisten Echtzeitstrategietitel stur darauf hinauslaufen, alles zu vernichten, was einer anderen Farbe angehört, werden bei den rundenbasierten Spielen Aufgaben gestellt, die es zu erfüllen gilt. „Rette Mona“, „töte die Diebin“, „vernichte alle Monster“ oder die Verteidigung eines Objektes stellen nur einen Auszug aus den vielen Missionszielen in Legend of Kartia dar. Außerdem hängen alle Schlachten zusammen, da sie quasi den Actionteil des Romans bilden, den der Spieler liest.

Grob umrissen beruht das Kampfprinzip auf dem allseits bekannten Spiel: Schere-Stein-Papier. Oder auf Legend of Kartia übertragen: Normal-

Puppe-Schatten. Jedes erschaffene Phantom gehört einer der drei Gruppen an und verursacht bei Phantomen anderer Gesinnung unterschiedlichen Schaden. Bei einem natürlichen Feind, z.B. einem normalen Phantom, richtet die Schattenversion einen verheerenden Schaden an, während der Normale im Gegenzug allenfalls einen blauen Fleck verursacht. Weitere Variablen bilden Gelände und die von den Kontrahenten verwendeten Waffen und Rüstungen. Axtwaffen eignen sich am besten für Angriffe von oben, Schwerter, wenn beide Opponenten auf gleicher Höhe stehen, und Speere, um die höherstehenden Gegner aufzuspießen.

Die Hauptcharaktere sind zudem in der Lage, neben roher Waffengewalt mächtige Zaubersprüche gegen die Feinde anzuwenden oder um günstigere Geländebedingungen zu schaffen. Grundsätzlich wirkt sich jeder Zauber auf das Schlachtfeld aus. Eiszauber ver-

DIE ALTERNATIVE Final Fantasy Tactics Squaresoft



Um Längen komplizierter, dafür allerdings in seinen Möglichkeiten weitreichender präsentiert sich das RPG-Strategiespiel Final Fantasy Tactics von Altmeister Squaresoft. Ein Erfahrungs- und Berufssystem sorgt für eine schier unüberschaubare Palette an Möglichkeiten für die einzelnen Charaktere. Gute 3D-Grafiken und eine geniale Story machen FF Tactics zu mehr als nur einer Alternative. Aufgrund des brutal hohen Schwierigkeitsgrades sollten Einsteiger allerdings lieber die Finger davon lassen.



Ein Tutorial erklärt die Spielfunktionen sehr ausführlich.



Ein kleiner Auszug der verschiedenen Zaubereffekte in Legend of Kartia.



Ein kurzer Tastendruck verschafft einen Überblick über den Status der eigenen Armee.



Vorher eine ebene Fläche, jetzt ein Hügel. Das Gelände läßt sich durch die Zauberei beeinflussen.



Die Kisten zu öffnen ist Pflicht! Sie enthalten neue Ausrüstung und vor allem neue Texte.

eisen Gewässer, die man dann ohne Probleme überqueren kann. Feuerzauber brennen im Weg stehende Bäume nieder und die Erdzauber heben oder senken das betroffene Gebiet und verursachen nebenbei auch einen gewaltigen Schaden beim Gegner. Neue Kartia, Waffen oder Zauberpunkte gewinnt man auf zwei Arten. Als Belohnung für eine gewonnene Schlacht, in auf dem Schlachtfeld verteilte Truhen, Kisten und Fässern oder in der Arena, wo die gewählte Hauptfigur „Übungskämpfe“ gegen einen Chiffrierer ausführt. Ein sehr ausführliches Tutorial führt anhand von Beispielen und aktiver Teilnahme des Spielers in die grundlegenden Prinzipien des Spiels ein. Wem Story-Modus und einsames Schlachten auf Dauer zu eintönig vorkommen, dem bietet Legend of Kartia einen Vs.-Modus, in dem die bereits erspielten und auf Memory Card gebannten Charaktere und Ausrüstungsgegenstände die Grundlage für eine eigene Zwei-Spieler-Armee bilden.

Strategiefans dürfen sich nach Tactics Ogre und Ogre Battle auf einen weiteren guten RPG-Strategietitel aus dem Hause Atlas freuen. Trotz einfacher Grundprinzipien, welche die Basis der Schlachten bilden, eröffnet sich dem Spieler ein komplexes Taktikspiel mit einer Vielzahl an Möglichkeiten, ein Gefecht zu gewinnen.

Die fortlaufende Geschichte sowie die handelnden Charaktere wurden mit Liebe zum Detail ausgearbeitet. Somit bildet Legend of Kartia eine der besten Handlungen im Rollenspielbereich. Die Linearität der Handlung fällt besonders auf, da man als Spieler, mit Ausnahme des Strategieteils, absolut keinen Einfluß darauf hat, wo die Charaktere als nächstes agieren. Auch wenn Kartia als Buch bezeichnet wird, so wäre es doch reiz-

„TROTZ EINFACHER GRUNDPRINZIPIEN, WELCHE DIE BASIS DER SCHLACHTEN BILDEN, ERÖFFNET SICH DEM SPIELER EIN KOMPLEXES TAKTIKSPIEL MIT EINER VIELZAHL AN MÖGLICHKEITEN, EIN GEFECHT ZU GEWINNEN.“

voll, wenn sich die Geschichte zumindest ab und zu verzweigen würde; denn so kann es geschehen, daß eine Schlacht kurz vor dem Sieg doch noch verloren geht, weil eine der handlungs-tragenden Figuren stirbt und man deswegen die komplette Schlacht noch einmal durchfechten muß. Kartia erfordert unbedingt ein gewisses Faible für Fantasygeschichten, um die teils sehr langen Dialoge zwischen den Schlachten nicht entnervt wegzuklicken und sich nur auf den Strategieteil zu konzentrie-

ren. Schade ist, daß die hervorragende Story durch die allenfalls durchschnittliche Lokalisierung einiges verliert. Zudem verwirren schludrig übersetzte Menüeinträge den Spieler unnötig. Grafisch gehört Kartia eher zu den weniger bestechenden Vertretern des Genres. Pixelige Texturen der Polygondlandschaften und spärlich animierte, sehr abwechslungsarme Sprites gehören eigentlich in die Steinzeit der Videospiele. Lediglich in den kurzen, aber nichtsdestotrotz phänomenalen CGI-Zwischensequenzen macht sich bemerkbar, daß Kartia ein „moderner“ Vertreter seines Genres ist. Zugute halten muß man dem Spiel, daß es sich nicht um einen Kindergarten handelt, der einmal wieder die Welt retten will. Trotz allem sollte man als Strategiefan durchaus einen Blick auf Kartia riskieren.



Zum Teil schier endlose Dialoge treiben die Geschichte voran. Um das Spiel zu lösen, benötigt man sie jedoch nicht.



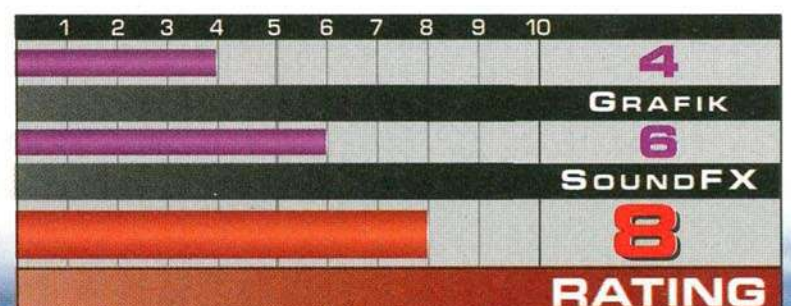
Beispiel für eine schlechte Übersetzung. Karte bestätigen bedeutet nicht etwa, das Spiel zu beginnen, sondern die Karte noch zu erkunden, um die gegnerischen Positionen und Stellungen herauszufinden.

POSITIV

- komplexes Strategiesystem, basierend auf einfachen Prinzipien
- hervorragende Story
- bombastische Musik

NEGATIV

- insgesamt schlechte Präsentation der Charaktere
- schlechte Lokalisierung



MARO

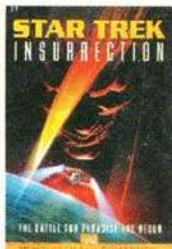
VIDEOSPIELE

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

Ankauf von gebrauchten
NEO GEO Modulen

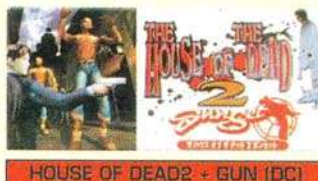
NEO GEO POCKET

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



HOUSE OF DEAD2 + GUN (DC)



YODA MASKE
129,90 DM



FREDDY MASKE
99,90 DM



HANDSCHUH
49,90



SCREAM ANZUG
99,90 DM



EMPEROR
MASKE
129,90 DM



EWOK
MASKE
129,90 DM



STORMTROOPER
HELM
149,90 DM



TUSKEN RAIDER
MASKE
119,90 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



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

Ludwigsburg
MARO
VIDEOSPIELE
Solitustr. 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. GAMESTATION
Mundsburger
Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663

Baden Baden
Büttenstr. 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



MGS - JE FIGUR 39,90 DM

29,90 DM

JE 19,90 DM

WCW/NWO SLASH 'N' SLAM - JE FIGUR 39,90 DM



TEKKEN 3 - JE 19,90 DM

VIRUS - JE 39,90 DM

CRASH BANDICOOT - JE 39,90 DM



LARA 39,90 DM

MARIO KART - JE 39,90 DM

KISS - JE 39,90 DM

KISS - JE 19,90 DM

AKTE X - JE 39,90 DM



RESIDENT EVIL "PLATINUM" - JE 39,90 DM

RESIDENT EVIL - JE 19,90 DM

RESIDENT EVIL - JE 39,90 DM



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

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



MOVIE MANIACS 2 - JE FIGUR 39,90 DM

MOVIE MANIACS - JE 39,90 DM

AUSTIN POWERS - JE FIGUR 39,90 DM

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



SOUTH PARK - PLUSCHFIGUREN

SPAWN COLLECTABLES "IN A BOX" - JE 49,90 DM

 **METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK**
 ERKENNUNGSMARKE, METAL GEAR T-SHIRT, METAL GEAR SOUNDTRACK,
 METAL GEAR SOLID VIDEOSPIEL, METAL GEAR POSTER + 1 METAL GEAR FIGUR NACH WAHL

NUR NOCH
129,90 DM



www.maro-gmbh.com

BESTELLHOTLINE:
07151 - 956 46 46
 MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR

MARK LIEBOLD

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

Genre Motorrad-Rennsimulation

Hersteller THQ

Entwickler Interactive-Entertainment Ltd.

Testmuster THQ

Erhältlich ab sofort

Preis ca. 99,- DM



Wählt der Fahrer die Helmkamera, sollte er die Strecke sehr gut kennen. Besonders links-rechts Kombinationen (wie hier im Bild zu sehen) werden dem Spieler sehr schnell zum Verhängnis.



Das „R“ in der Schaltleiste steht nicht etwa für einen Rückwärtsgang, sondern für die Möglichkeit langsam nach hinten zu rollen.



Tritt man eine Zeitstrafe nicht an, wird der Pilot spätestens nach dem zweiten Passieren der Boxengasse disqualifiziert.

1997 war ein großes Jahr für die Mannschaft des Castrol Honda Superbike Rennstalls. Das Team errang sowohl den ersten Platz in der Konstrukteurswertung als auch den World Champion Titel. Verantwortlich für den Doppelsieg war in erster Linie der Werksfahrer John Kocinski. Das letzte Jahr war nicht ganz so rosig. Nur 4.5 Punkte fehlten Aaron Slight, dem Starfahrer des '98er Teams am Ende der Saison zum Gesamtsieg.

In Castrol Honda Superbike rast nur ein Motorrad über die Strecken: die Honda RVF750 RC45. Dem Spieler stehen weder andere Modelle noch Designs zur Auswahl. Stets herrschen die Castrol Honda-Teamfarben grün, weiß und rot vor. Vielleicht mangelt es



Solch ein Sprung sieht zwar äußerst spektakulär aus, kann aber auch sehr schnell in die Hose gehen.

dem Spiel an einem vielfältigen Fuhrpark, dafür bietet C.H.S.R. ein weitgefächertes Spektrum an Einstellungsmöglichkeiten und viele, abwechslungsreiche Strecken. Besonders unerfahrene Motorradpiloten kommen als neue Mitglieder der Bikerfamilie auf ihre Kosten. Schritt für Schritt werden sie in die hohe Kunst des Rennfahrens eingewiesen. Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad, der Stufe „Neuling“, sind sämtliche nur erdenklichen Hilfestellungen aktiviert. Neben dem automatischen Einbremsen vor Kurven wird der Spieler noch durch eine Lenkhilfe und aufblinkende Pfeile, die den Piloten auf eine herannahende Kurve aufmerksam machen, unterstützt. Des Weiteren muß sich das Greenhorn auch noch keinen Kopf um den Reifenverschleiß, einen überhitzten Motor oder, durch besonders rabiate Fahrweisen entstandene Schäden, machen. Diese Optionen werden - je nach Schwierigkeitsgrad - erst nach und nach zugeschaltet. Außerdem muß man in den anspruchsvolleren Spielstufen auf die Hilfestellungen (automatische Brem-

se, Hilfspfeile, Lenkassistent) verzichten.

Neben kurzen Einzelrennen bietet Castrol Honda Superbike auch den obligatorischen Championship-Mode. Der Rennzirkus führt die Fahrer von den schwülen Pisten Thailands über die sengend heißen Speedways der USA bis zu den verwinkelten Landstraßen Großbritanniens. Auf der Tour rund um den Erdball gilt es, insgesamt 14 Strecken zu bezwingen. In den beiden leichtesten Schwierigkeitsgraden ist dies recht schnell geschafft. Doch sobald die Bremshilfe deaktiviert ist, geht es für den Spieler ans Eingemachte. Vor jedem Rennen ist es schon fast lebenswichtig, den Rundkurs im Training mehrere Male abzufahren und sich dabei die Lage sämtlicher Kurven sowie die dazugehörigen Bremspunkte genau zu merken. Braust man einmal zu schnell in eine Kehre, so wird das Motorrad samt Fahrer gnadenlos nach außen getra-

Motorradeinstellungen

Setup für: ☒ Catalunya
Getriebe: ☒ Manuell

Vorderreifen: ☒ Hart B
Hinterreifen: ☒ Weich C

Getriebe: ☒ 1 (Übersetzung 17/37)

1. Gang: 158 KM/H P1 ☐ P2 ☐
2. Gang: 186 KM/H P1 ☐ P2 ☐ P3 ☐
3. Gang: 233 KM/H P1 ☐ P2 ☐
4. Gang: 265 KM/H P1 ☐ P2 ☐
5. Gang: 289 KM/H P1 ☐ P2 ☐ P3 ☐
6. Gang: 313 KM/H P1 ☐ P2 ☐ P3 ☐

☒ Ändern ☒ Zurück ☒ START: Fortsetzen

Vor den Meisterschaftsläufen kann das Motorrad auf die Strecke abgestimmt werden.

DIE ALTERNATIVE Moto Racer 2

Electronic Arts, Delphine Software



Neben den Straßenrennen bietet Moto Racer 2 noch einige Dirt-Strecken. Das Motorrad-Rennspiel aus dem Hause Electronic Arts ist in erster Linie ein Arcade-Racer. Schnelle (zum Teil unfaire)

Strecken, eine Vielzahl an Bikes, die sich durch Bremskraft, Traktion, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit von einander unterscheiden, und vor allem der Streckeneditor machen Moto Racer 2 zu einer lohnenswerten Anschaffung.



AARON TONY SLIGHT

Geburtstag:19.06.1966
Geburtsort: ..Masterton, Neuseeland
Heimatstadt:Monaco
Erstes Rennen:1984
Maschine:RVF750



COLIN EDWARDS II

Geburtstag:27.02.1974
Geburtsort: ...Houston, Texas
Heimatstadt: ...Conroe, Texas
Erstes Rennen:1991
Maschine:RVF750 RC45



JAMES MICHAEL TOSELAND

Geburtstag:05.10.1980
Geburtsort: ...Doncaster, South Yorkshire
Heimatstadt: Kiveton Park, South Yorkshire
Erstes Rennen:1995



PERE RIBA CABANA

Geburtstag:02.05.1969
Geburtsort: ..Matadepera, Spanien
Heimatstadt: ..Matadepera, Spanien
Erstes Rennen:1987
Maschine: ..Castrol Honda CBR600F



Im Zwei-Spieler-Mode wird der Rundkurs durch den gestauchten Bildschirm manchmal etwas unübersichtlich.



Genau wie man es in der Fahrschule gelernt hat: Rein in die Kurve, runter mit dem Knie und am Scheitelpunkt den Gashebel langsam wieder öffnen.

gen. Dies kostet meistens nur wertvolle Sekunden, kann aber auch mit einem schmerzhaften Sturz ins Kiesbett enden. Vor dem eigentlichen Rennen findet das Qualifying statt. Insgesamt haben die Fahrer 16 Minuten bzw. sechs Runden Zeit, um sich für den Lauf zu qualifizieren. Die 14 Kurse sind zwar äußerst anspruchsvoll, aber keineswegs unfair. Jede Strecke fügt sich nahezu perfekt in das Landschaftsbild des Austragungsortes ein und bietet den Fahrern immer wieder neue Herausforderungen. In Deutschland herrschen beispielsweise lange, schnelle Kurven vor, wohingegen auf dem Padang Raceway mehr Wert auf schnelle Kurvenwechsel und Schikanen gelegt wird. Bei der Streckenführung sei besonders North Allerton erwähnt. Dieser Rundkurs orientiert sich an der berühmten Tourist Trophy Isle of Man. Die Fahrer müssen auf den von Bäumen und Mäuerchen gesäumten Landstraßen vollkommen ohne Sicherheitsvorkehrungen auskommen. Mit einem Affenzahn jagen die Bikes durch enge 90° Kurven und über holprige Hohlwege - ein Rennen, das selbst einem virtuellen Motorradpiloten höchste Konzentration abverlangt.

sich der Spieler in die Riege der Profifahrer wagt, kommt der volle Simulationscharakter von Castrol Honda Superbike Racing zum Tragen. Legt sich der Pilot z.B. zu weit in die Kurve, rutscht das Hinterrad davon. Ist er dazu auch noch zu schnell stellt sich die Maschine wieder auf und saust geradeaus weiter. Aber nicht nur das Handling der virtuellen Zweiräder wurde dem der realen RC45 angepaßt. Bei kleinen wie auch

„SOBALD SICH DER SPIELER IN DIE RIEGE DER PROFIFAHNER WAGT, KOMMT DER VOLLE SIMULATIONSCHARAKTER VON CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING ZUM TRAGEN.“

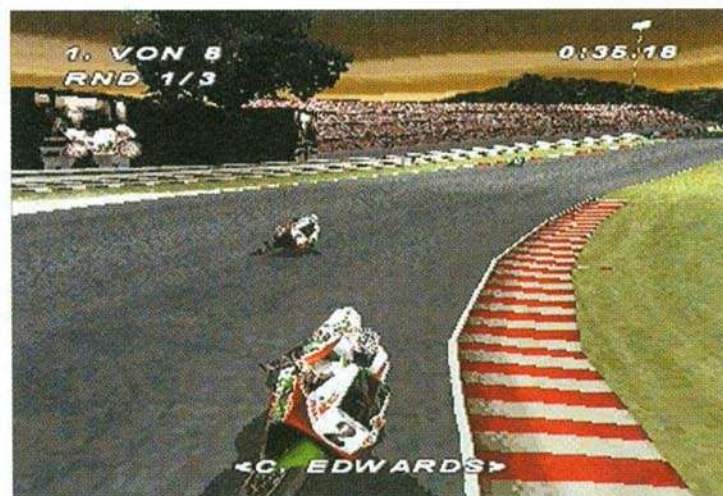
großen Kollisionen mit Fahrbahngrenzungen oder anderen Fahrern nimmt das Bike Schaden, der sich auch auf das Fahrverhalten auswirkt. Extrem rabiante Biker bekommen eine Zeitstrafe auferlegt, die sie in der Boxengasse absitzen müssen. Wiegt ihr Vergehen besonders schwer, so werden sie sogar disqualifiziert.

Trotz der vielfältigen Features ist Castrol Honda Superbike Racing auch mit einigen Mankos behaftet. Zwar ist die Grafik an sich tadellos - sie ist detail- und abwechslungsreich - doch erzeugt die niedrige Framerate den Eindruck, daß das Spiel unter Slow-Downs leidet. Hinzu kommt noch die magere Soundkulisse. Sitzt man auf dem Bike, so klingt der hochgezückelte Motor etwas blechern. Nur wenn die Motorrä-

der am Spieler vorbeisaußen, geben die Auspuffröten einen einigermaßen saten Sound von sich.

Castrol Honda Superbike Racing ist die erste gelungene Motorrad-Rennsi-

mulation für die PlayStation. Zwar weist es einige Mängel in Sachen Grafik und Sound auf, doch mindern diese angesichts des Umfangs und der Abwechslung den Spielspaß kaum.

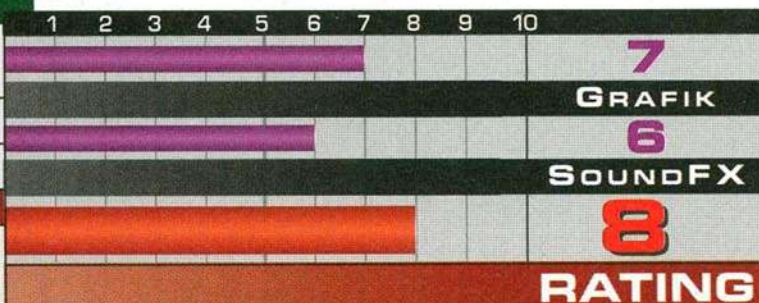


POSITIV

- vielfältige Einstellungs-möglichkeiten
- abwechslungsreiche Strecken
- realistisches Fahrverhalten

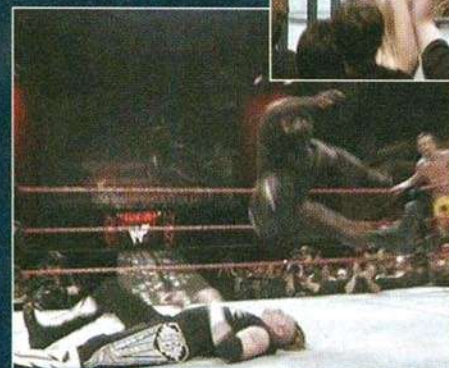
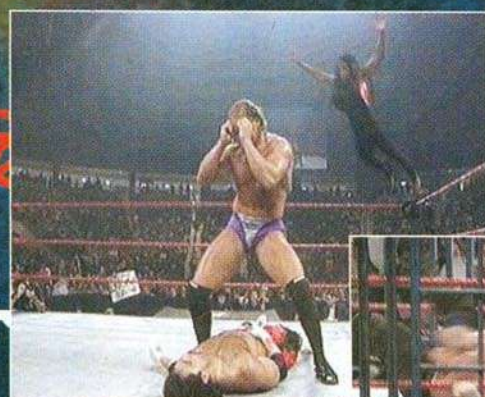
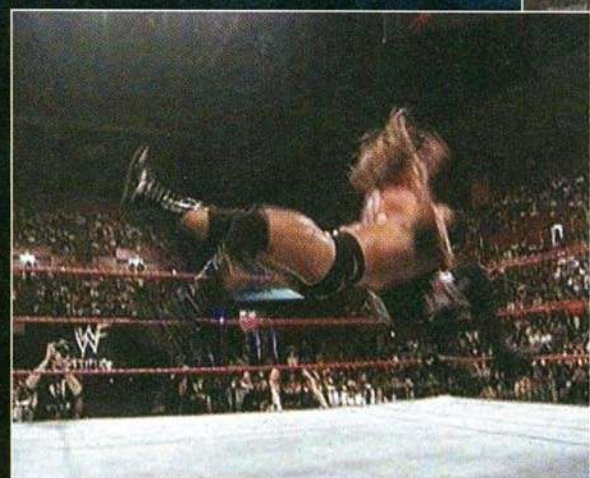
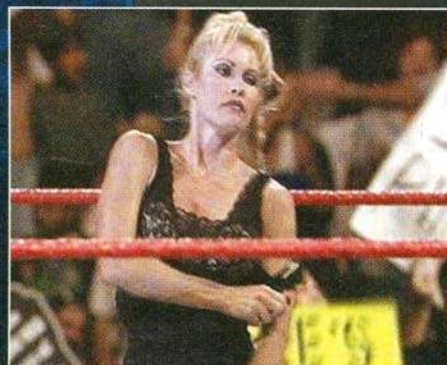
NEGATIV

- kleine Mängel bei Grafik und Sound



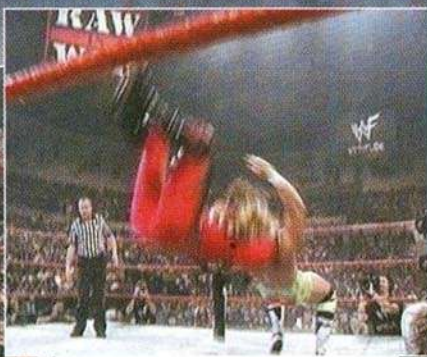
ATTITUDE

TONI OPL



ACCLAIM ENTERTAINMENT HOLT ERNEUT ZUM RUNDUMSCHLAG AUS UND PRÄSENTIERT DEN OFFIZIELLEN NACHFOLGER ZU DEM IM AUGUST LETZTEN JAHRES VERÖFFENTLICHTEN TOP-SELLER WWF WARZONE. AUFGRUND DES DURCHSCHLAGENDEN ERFOLGES SCHRIE DIE PLAYSTATION-GEMEINDE FÖRM- LICH NACH EINEM NACHFOLGER. SO GEBEN SICH IN WWF ATTITUDE SAGE UND SCHREIBE ÜBER 40 DER BERÜHMTESTEN SUPERSTARS AUS DER WORLD WRESTLING FEDERATION EIN STELLDICHEIN.

WWF ATTITUDE



Nach mehreren harten Schlägen beginnen die Athleten zu bluten. Optional läßt sich das Blut jedoch auch abstellen.

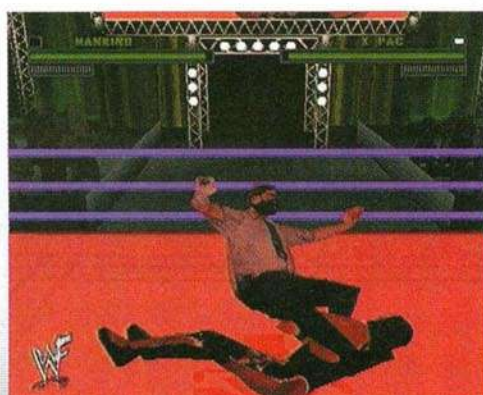


anfangs 30 anwählbaren Kämpfer Ihr Euch entscheidet. Selbstverständlich könnt Ihr bei allen Turnieren auch auf die im Create Wrestler-Modus erschaffenen Recken zurückgreifen, doch dazu später mehr.

In den zweimal wöchentlich stattfindenden House-Shows muß sich Ever Nobody langsam nach oben prügeln. Sobald dessen Erfolgsquote - und damit sein Bekanntheitsgrad - gestiegen ist, werdet Ihr auch in größeren Events wie Monday Night Raw oder Sunday Heat vertreten sein. Gelingt es dem Spieler, seinen Athleten bis auf Platz zwei hochzuwrestlen, so wird im darauffolgenden Kampf um den Gürtel des European Champion gekämpft. Wer auch diesen Fight für sich entscheidet, darf sich die heiß begehrte Auszeichnung umschnallen und fortan um den Titel des Intercontinental Champions antreten. Ganz oben auf der Karriereleiter wird letztendlich um den Schwergewichtsgürtel



Das klassische K.O.-System: Wer einmal verliert, hat keine Chance mehr, King of the Ring zu werden.



Genre	Sportspiel
Hersteller	Acclaim Entertainment
Entwickler	Acclaim Sports
Testmuster	Acclaim Entertainment
Erhältlich ab	Herbst
Preis	ca. 99,- DM



gekämpft. Bis es allerdings so weit ist, werdet Ihr unzählig viele Matches bestreiten müssen; denn wer einen Kampf verliert, rutscht auf der Rangliste automatisch wieder um einen Platz nach unten. Damit dabei keine Langeweile aufkommt, wird des öfteren unter speziellen Regeln gekämpft. Im Wrestling-Sport gibt es zwei grundlegende Methoden, die zum Sieg führen. Die beliebteste Art, seinen Gegner zu bezwingen, ist der Pin. Drei Sekunden muß er dabei mit einem Cover festgehalten werden. Sobald nicht mehr beide Schultern des Kontrahenten den Boden berühren, ist der Pin ungültig. Die zweite Methode ist, den Rivalen mit einem schmerzhaften Hebelgriff,



THE ROCK

Größe:2,10 Meter

Gewicht:138 kg

Wohnsitz:Miami, Florida

Lieblingsspruch:„Know your role!“

Finishing Moves:The Rock Bottom, The People's Elbow

Karriere-Highlights:2-facher Intercontinental-Champion

The Rock ist ein Wrestling-Superstar der dritten Generation mit unglaublichem Können und der nötigen Arroganz, um sich dauerhaft an der Spitze der WWF zu halten. Wo auch immer The Rock eine Halle betritt, hält es keinen der Zuschauer mehr auf den Sitzen - eigentlich verwunderlich, bekommen doch auch seine Fans des öfteren sein übergroßes Ego zu spüren, indem er nur lächelnd auf sie herabsieht.



STONE COLD
WINS BY
FIRST BLOOD

TEST SCREEN

play
PLAY STATION

AUGUST 1999

TEST SCREEN



Im Pay Per View Mode entscheidet Ihr selbst über die Art der Matches und das Design Eures Stadions.



TRIPLE H

Größe:2,06 Meter
Gewicht:123 kg
Wohnort:Greenwich, Connecticut
Lieblingspruch:„Suck it!“

Finishing Move:The Pedigree
Karriere-Highlights: ...2-facher Intercontinental Champion, 2-facher European-Champion,
.....1997 King of the Ring, ehemaliges Mitglied der D-Generation X

Nachdem Shawn Michaels seinen Federation-Titel bei der WrestleMania XIV an Stone Cold Steve Austin verloren hatte, wurde Triple H zu einem der bekanntesten Superstars der WWE, indem er die Führung der D-Generation X übernahm. Mit Chyna, X-Pac und den New Age Outlaws unter seinem Kommando war er Herr über eine der einflussreichsten Gruppierungen von Wrestlern. Mittlerweile ist Triple H jedoch aus der D-Generation X ausgestiegen und ins Feindeslager übergewechselt, da er sich bei einer Zusammenarbeit mit Shane McMahon, dem Sohn von Ex-WWF-Besitzer Vince McMahon, größere Titelchancen ausrechnet.



Wer bei einem Lumberjack-Match aus dem Ring befördert wird, hat praktisch schon verloren. Die beiden Muskelmänner außerhalb des Rings gieren förmlich nach Euch wie zwei hungrige Löwen.



Um die ganze Sache etwas spannender zu gestalten, lassen sich sämtliche Energiebalken ausblenden.

der an Armen oder Beinen angesetzt wird, zur Aufgabe zu zwingen. Hin und wieder treten jedoch Ausnahmeregelungen in Kraft, die für die nötige Abwechslung sorgen. So ist beispielsweise in einem I Quit Match der Pin unwirksam - es zählt nur das freiwillige Aufgeben des Gegners. Eine etwas brutale Variante der Regelveränderung ist das First Blood Match. Wie der Name vielleicht schon vermuten läßt, siegt der Kämpfer, der dem anderen zuerst eine Platzwunde zufügt. In wieder anderen Begegnungen könnt Ihr nur mit dem Einsatz Eurer Finishing Moves oder mit mindestens zwei gültigen Pins gewinnen. Die Möglichkeiten sind überaus vielseitig. Welche Reglements in welchem Match geltend sind, könnt Ihr im Career Mode jedoch nicht festlegen; hier entscheidet rein der Zufall.

Der Exhibition Mode bietet ein bis vier Spielern die Möglichkeit, sämtliche Einstellungen, die die geltenden Bestimmungen betreffen, selbst auszuwählen. Vom klassischen Versus-Match

bis hin zum Royal Rumble, an dem bis zu 30 Wrestler teilnehmen können, ist jeder Modus verfügbar. Zwei der interessantesten Variationen sind wohl das Hardcore- und das Cage Match. Bei einem Hardcore Match sind Waffen und andere Gegenstände wie Backbleche oder Stehleitern zugelassen, mit denen sich die Kämpfer malträtieren können. Insbesondere in Verbindung mit einem First Blood Match ist hier ein schnelles Ende garantiert. Bei einem Cage Match ist der Ring nicht von den herkömmlichen Seilen, sondern von einem Stahlgerüst umgeben. Der Athlet, dem es als erstem gelingt, aus dem Ring zu klettern, gewinnt die Partie. Selbstverständlich wird der Kontrahent nichts unversucht lassen, um den Ausreißer aufzuhalten.

Ein weiteres neues Feature von WWF Attitude ist ein Modus namens Pay Per View. Hier könnt Ihr organisatorisches Talent beweisen, indem Ihr Euer eigenes Wrestling-Event auf die Beine stellt. Dabei bestimmt Ihr neben Anzahl und Art der Matches auch, welche Wrestler an Eurer Veranstaltung teilnehmen sollen. Wer genügend eigene Athleten kreiert hat, kann seine ganz persönliche Liga aufleben lassen. Selbst

das Design und die Ausstattung der Arena kann hier den eigenen Vorstellungen entsprechend angepaßt werden.

Die Steuerung wurde nahezu 1:1 vom Vorgänger übernommen. Mittels Quadrat- und Dreieckstaste teilt Euer Muskelmann Schläge und Tritte aus. Beim Betätigen des Kreis-Buttons packt er den Gegner und mit der X-Taste wird geblockt. Weiterhin können die Draufgänger rennen, auf die Seile steigen oder mit einem flinken Sidestep gegnerischen Angriffen entkommen. Überaus praktisch ist, daß Ihr bei mehreren Rivalen durch Betätigen des L1-Buttons bestimmen könnt, wen Ihr angreifen wollt. Euer Hüfte bleibt dann stets auf den ausgewählten Kontrahenten fixiert. Im Pausenmenü könnt Ihr jederzeit einen Blick auf die Movelliste werfen. Mittels einfachen Kombinationen aus Steuerkreuz und Action-Buttons könnt Ihr jedem Charakter eine Unmenge an spektakulären Special Moves entlocken. Besonderheit: Die Movelliste zeigt immer nur die Manöver an, die im Augenblick auch durchführbar sind. Liegt der Geg-



„RAW“ FOOTAGE

Eine Studie der Indiana State University hat erwiesen, daß in der WWF verstärkt obszöne Gesten und satanische Aktivitäten Einzug halten. Die zweistündige Show WWF Raw, die allwöchentlich über die Bildschirme amerikanischer Fans flimmert, enthält im Durchschnitt nur etwa 36 Minuten tatsächliche Wrestling-Einlagen. Den Rest der Zeit verbringen die Athleten damit, sich in den Schritt zu greifen oder anderweitig mit perversen Verhaltensweisen für Aufsehen zu sorgen. Bei einer Analyse von 50 Raw-Episoden wurden insgesamt 1.658 Fälle dieser Gesten gezählt - also ungefähr acht in jeder halben Stunde (Zeitlupen-Replays nicht miteingerechnet). Den Fans scheint dies jedoch äußerst gut zu gefallen, denn nicht umsonst gehört Monday Night Raw zu den Fernsehshows mit den höchsten Einschaltquoten in ganz Amerika!

WWF ATTITUDE - KONKURRENZLOS?

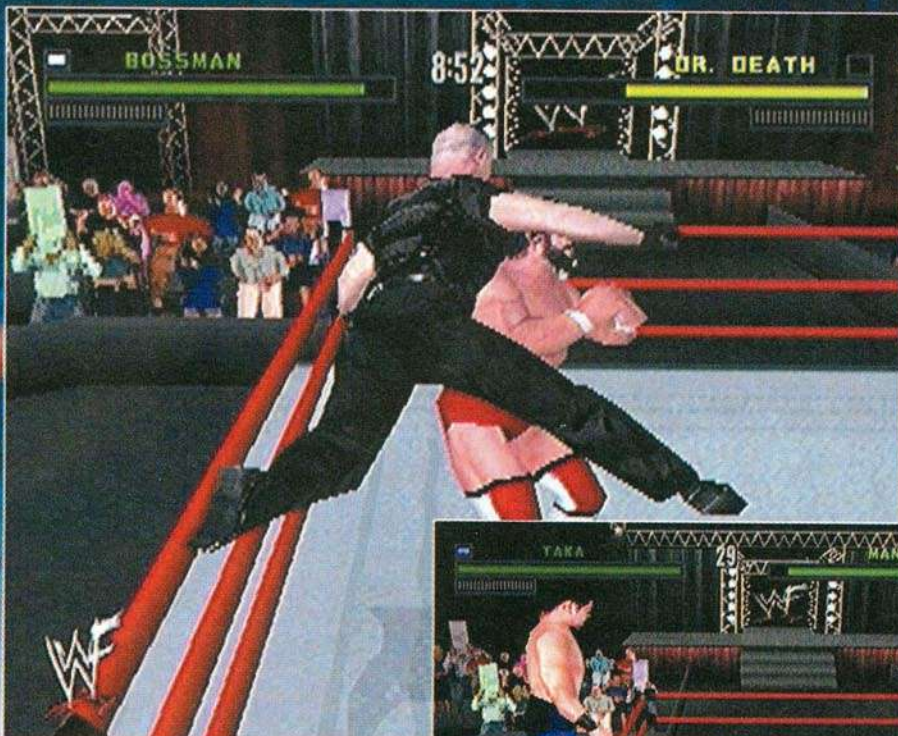


Bis jetzt ja! Als einzige, auch in Deutschland erhältliche Alternative wäre wohl WWF Warzone zu nennen, welches im August als Platinum-Version neu aufgelegt wird. Das Prequel ist an sich

zwar ebenfalls als eine brillante Umsetzung dieses spektakulären Sports anzusehen, in Sachen Umfang kann der Titel jedoch bei weitem nicht mit seinem direkten Nachfolger konkurrieren.

Die Entwickler von Kodiak Interactive arbeiten derzeit fieberhaft an WCW Mayhem für EA Sports, das bereits in seinem derzeit noch sehr frühen Entwicklungsstadium einen sehr guten Eindruck macht. Circa 60 Athleten aus der WCW werden darin enthalten sein, darunter unter anderem Bam Bam Bigelow, Hollywood Hogan, Sting und Goldberg. Ein Release ist für Ende dieses Jahres geplant.





Von der Ringecke aus sind besonders spektakuläre Moves möglich.

ner beispielsweise auf den Brettern, so werdet ihr in der Auflistung nur Bodenattacken finden.

Wie bei vielen großen Sportereignissen gehören natürlich auch im Wrestling-Geschäft redigewandte Kommentatoren unweigerlich dazu. Shane

„IN PUNCTO PRÄSENTATION BLIEBEN DIE ENTWICKLER VON ACCLAIM SPORTS DER ALTEN LINIE TREU UND BESCHEREN UNS WIEDER EIN GEWALTIGES INTRO, WELCHES MIT VIDEO-AUFNAHMEN SPEKTAKULÄRSTER WRESTLING-SZENEN UND AGGRESSIVER, CROSS-OVER-ARTIGER MUSIK PERFEKT AUF DIE ZU ERWARTENDE ACTION EINSTIMMT.“

McMahon, Sohn des ehemaligen Chefs der WWF, gibt zusammen mit dem ebenso schlagfertigen Jerry „The King“ Lawler jede Menge derber Sprüche ab, die Euch mit Sicherheit zum Schmunzeln bringen. Daß es die Entwickler in der PAL-Version bei den englischen Kommentaren belassen haben, ist vielleicht gar nicht mal so schlecht. Auf das dumme Geschwätz eines Carsten Schäfer können wir - zumindest auf der Play-Station - getrost verzichten.

einanderzusetzen und des öfteren einen Blick auf die Moveliste werfen, nach einigen Spielstunden jedoch beherrscht man die meisten Manöver intuitiv. Spätestens dann entfaltet der Titel sein wahres Potential. Großes Manko: Ein Trainingsmodus wäre bei der Fülle an Moves trotzdem angebracht gewesen. So muß man sich alle Techniken während der regulären Kämpfe aneignen.

Um die Wrestler mit einem möglichst hohen Grad an Realismus darstellen zu können, kam natürlich wieder die bekannte Motion Capture-Technik zum Einsatz. Zusammen mit den Hardy Boys, ebenfalls pro-

WINNER					
PLAYER 3					
MATCH LENGTH					
1:19					
					
 SPECIAL ATTACKS	9%	9%	9%	10%	
 BEHIND ATTACKS	9%	9%	9%	10%	
 AERIAL ATTACKS			9%		
 GROUND ATTACKS					
 GRAPPLE MOVES	82%	82%	73%	80%	
 READY MOVES					
DONE		MORE			

Nach jedem Kampf wird eine prozentuale Übersicht aller ausgeführten Moves angezeigt.

VARIATIONEN IM EXHIBITION-MODE

VERSUS

Die klassische Beat'em Up-Variante - One on One.

TAG TEAM

Zwei Teams mit je zwei Spielern treten hier gegeneinander an, aber nur ein Wrestler darf sich pro Team im Ring aufhalten. Die anderen beiden warten außerhalb des Rings darauf, daß der Partner abklatscht (Tag!) und somit die Positionen getauscht werden. Für fünf Sekunden kann jedoch auch der zweite Mann gleichzeitig den Ring betreten. Verläßt er diesen nicht rechtzeitig, wird das Team disqualifiziert.

2 ON 1

Ziemlich unfair! Zwei Athleten gegen einen.

3 ON 1

Noch unfairer! Wer sich mit nur zwei Kontrahenten langweilt, sollte diesen Modus ausprobieren.

TORNADO

Vier Athleten in einem 2 on 2 Match ohne Tag Team-Regeln. Für einen Sieg müssen beide Gegner bezwungen werden. Besonderheit: Ausgeschiedene Kämpfer können außerhalb des Rings immer noch ins Geschehen eingreifen.

LUMBERJACK

Klassisches Kräftemessen zweier Hauden. Besonderheit: Außerhalb des Rings warten zwei unbesiegbare, CPU-gesteuerte Kämpfer nur darauf, daß einer der Spieler aus dem Ring befördert wird oder selbst heraussteigt, um ihn dann mit voller Vehemenz zu vertrimmen. Wer zu nahe an die Seile kommt, wird von ihnen gnadenlos herausgezogen.

GAUNTLET

Ähnelt dem Survival-Mode eines herkömmlichen Beat'em Ups. Mit nur einer Energieleiste muß sich der Spieler nacheinander gegen vier Kontrahenten zur Wehr setzen.

TAG TEAM GAUNTLET

Gauntlet-Match für zwei Spieler, die nacheinander von acht CPU-gesteuerten Widersachern angegriffen werden.

SURVIVOR SERIES

Ein Tag Team Marathon Match mit zwei Teams zu je vier Wrestlern. Es gelten die gleichen Regeln wie bei einem normalen Tag Team Match, jedoch werden ausgeschiedene Kämpfer sofort durch einen Teamkollegen ersetzt. Der Kampf endet, sobald nur noch ein Team übrig ist.

ROYAL RUMBLE

Mitunter das wildeste Spektakel im Wrestling-Sport! Insgesamt können bis zu 30 Kämpfer an diesem Turnier teilnehmen. Zu Beginn des Events befinden sich allerdings nur zwei Wrestler im Ring. Jeweils nach einer halben Minute kommt ein weiterer Mitstreiter dazu, bis sich schließlich vier Mann im Ring befinden. Nur wer mit einem Special Move direkt aus dem Ring befördert wird, ist ausgeschieden. Sieger ist, wer am Schluß als Letzter im Ring steht.

BATTLE ROYAL

Dieselben Regeln wie beim Royal Rumble, allerdings nehmen am Battle Royal nur vier Athleten teil, die von Anfang an im Ring stehen.

WAR

Vier Kämpfer - keine Einschränkungen bei den Regeln! Wiederum können ausgeschiedene Wrestler am Rand des Rings noch kräftig mitmischen.

STABLE MATCH

Eine Variation des War-Turniers mit zwei Teams zu je vier Kämpfern.

TRIPLE THREAT MATCH

Variation des klassischen Versus-Mode. Wer von drei Kämpfern am längsten „überlebt“, gewinnt.

TRIANGLE MATCH

Abgewandelte Form des Triple Threat. Dadurch, daß das Match bereits nach dem ersten Ausscheiden eines Athleten beendet ist, wird die Zusammenarbeit von zwei Kämpfern ausgeschlossen.

KING OF THE RING

Jeweils zwei von insgesamt acht teilnehmenden Rivalen treten nach traditionellem KO-System gegeneinander an. Wer einmal verliert, scheidet aus dem Turnier aus.



THE UNDERTAKER

Größe:2,23 Meter

Gewicht:164 kg

Wohnort:Death Valley

Lieblingsspruch:„Rest in peace!“

Finishing Move:Tombstone-Piledriver

Karriere-Highlights:2-facher Federation-Champion,

.....Tag Team-Champion

Es ist kaum zu bestreiten, daß der Undertaker einen der bösesten und gemeinsten Wrestler darstellt, den die World Wrestling Federation je gesehen hat. Der Mann von der dunklen Seite hat schon einigen der monströsesten Kämpfer in der WWF das Fürchten gelehrt. Sein Finishing-Move, der Tombstone-Piledriver, gehört zu den gefährlichsten und verheerendsten Wrestling-Manövern überhaupt - einmal angesetzt, bleibt seinen Gegnern häufig nichts anderes übrig, als „in Frieden zu ruhen“.



Bei einem Hardcore-Match liegen mehrere nützliche Gegenstände im Ring, mit denen man schnell ein vorzeitiges K.O. des Gegners durchsetzen kann.



STONE COLD STEVE AUSTIN

Größe:	2,00 Meter
Gewicht:	126 kg
Wohnsitz:	Victoria, Texas
Ausspruch:	„And that's the bottom line, 'cause Stone Cold said so!“
Spitzname:	Stone Cold Stunner
Leistungen:	2-facher WWF-Champion, 2-facher Intercontinental-Champion,2-facher Tag Team-Champion, 1996 King of the Ring,1998 Gewinner des Royal Rumble

Die acht langen Jahre harter Arbeit haben sich für den Texaner bei der WrestleMania XIV endlich bezahlt gemacht, als er bei dieser Meisterschaft Shawn Michaels besiegte. Von da an ging es auf seiner Karriereleiter steil nach oben. Insider bezeichnen Steve Austin als Selbstmordkommando ohne Respekt vor Autorität und Regeln. Mangels seiner Bereitschaft, sich in eine vorbestimmte Rolle hineindringen zu lassen, kam es immer wieder zu heftigen Auseinandersetzungen mit dem ehemaligen Besitzer der WWF, Vince McMahon. Nicht selten resultierte dies in tätlichen Angriffen Austins auf seinen vermeintlichen Boß. So wird Stone Cold Steve Austin wohl auch als der einzige Wrestler in die Geschichte eingehen, der von Vince McMahon unter Arrest gestellt wurde.



Während Faarooq und Kane den Undertaker verdreschen, macht sich Stone Cold Steve Austin heimlich aus dem Staub.



Im Career-Mode müssen pro Monat mindestens acht Kämpfe bestritten werden.

fessionelle Wrestler der WWF, wurden insgesamt über 400 Bewegungsabläufe aufgenommen und auf die Polygoncatcher übertragen. Ihre Gesichter hat man mit fotorealistischen Texturen überzogen. Als Resultat sehen sowohl die virtuellen Kampfmaschinen selbst als auch deren artistische Kunststücke ihren realen Vorbildern verblüffend ähnlich. Zusammen mit den individuellen Einzugs melodien kommt so richtig Stim-

ÜBRIGENS...

Martha Hart, die Ehefrau des kürzlich verstorbenen Profiwrestlers Owen Hart, hat vor kurzem auf einer Pressekonferenz in Kansas City bekanntgegeben, daß sie die World Wrestling Federation und deren ehemaligen Vorsitzenden Vince McMahon wegen fahrlässiger Tötung ihres Mannes auf Schadensersatz verklagt hat. Darüber hinaus reichte sie noch gegen elf weitere Personen und Gesellschaften Klage ein - u.a. auch gegen die Firma, die das Geschirr gebaut hat, mit dem sich der unter dem Pseudonym „The Blue Blazer“ bekannte Athlet von einer 15 Meter hohen Plattform in den Ring abseilen wollte. Aus immer noch ungeklärter Ursache ist Owen Hart dabei abgestürzt und tödlich verunglückt. Martha Hart warf der WWF vor, mehr daran interessiert zu sein, Geld zu machen, als für die Sicherheit der Sportler zu garantieren. Sie war gleichermaßen erzürnt und entsetzt, daß die Show nach wenigen Minuten fortgesetzt wurde, als ob nichts passiert wäre. Sie ist sich sicher, daß es dafür absolut keinen Anlaß gegeben hat.

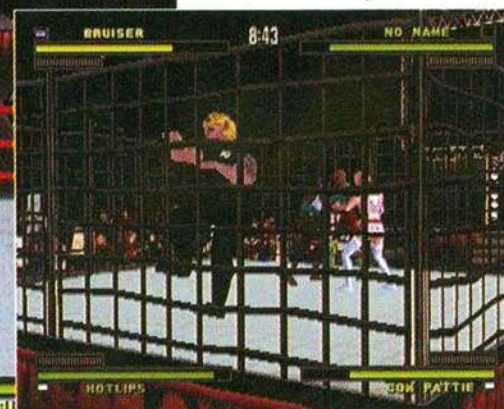
So hofft Martha Hart, daß der Tod ihres Ehemanns wenigstens als Stein des Anstoßes verstanden wird, um die Sicherheitsvorkehrungen in diesem Sport zu verbessern. Die Höhe des Schadensersatzes darf laut dem Gesetz des Staates Missouri nicht bekanntgeben werden. Es kursieren jedoch Gerüchte, daß es sich um eine Summe in Millionenhöhe handelt. Die Polizei untersucht nun, ob Owen auf den Stunt überhaupt richtig vorbereitet gewesen war, oder vielleicht ein Materialfehler der Grund des Unglücks war. Sollte es Beweise für grobe Fahrlässigkeit geben, sind Anzeigen gegen mehrere Personen nicht ausgeschlossen.

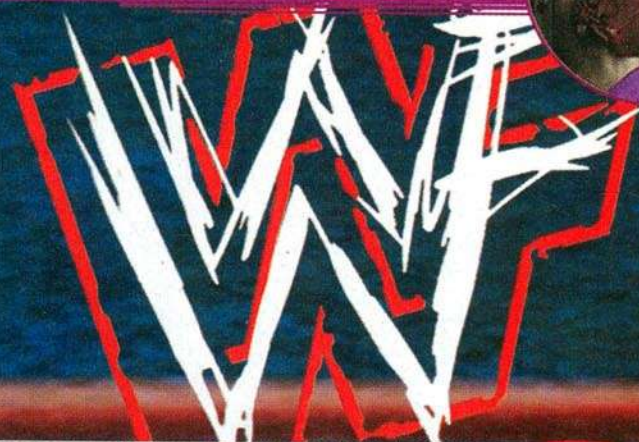
mung im heimischen Wohnzimmer auf. Bei vielen Einmärschen lassen sich sogar authentische Spezialeffekte wie brennende Fackeln und Explosionen bewundern.

Bei der Gestaltung der Umgebung hätten sich die Entwickler jedoch noch wesentlich mehr ins Zeug legen müssen. Die Arenen wirken trist und steril, unterscheiden sich nur in wenigen Einzelheiten voneinander und erinnern eher an einen Traversaal als an eine ausverkaufte, tobende Halle. Auch die grobpixeligen Zuschauersprites mit ihren billigen Zweiphasen-Animationen zeugen nicht gerade von Detailverliebtheit. Es scheint fast, als hätte man für die Gestaltung der Umgebung nicht mehr genügend Zeit gefunden - ist doch der Rest des Spiels superb durchgestylt. Schwächen des Vorgängers wie das Fehlen von Double Team Moves und die gelegentlichen Diskrepanzen in der

Kameraführung wurden komplett ausgemerzt.

WWF Attitude ist die bis dato realistischste Umsetzung des Sports rund um die Zweimetermänner und deren halsbrecherische „Verrenkungen“. Die mannigfaltigen Variationsmöglichkeiten sorgen über Monate hinweg für puren, unterhaltsamen Spielspaß. Zusammen mit dem genialen Vier-Spieler-Modus und der Möglichkeit, im Create Wrestler-Modus ganze Armeen an Kämpfern zu erschaffen, ist es DER Partyknüller schlechthin.





Wer sich die „Entwicklungsarbeit“ sparen will, kann sich per Zufallsgenerator mitunter sehr eigenwillige Kreationen entwerfen lassen.

Bei der Verteilung der Moves könnt Ihr entweder auf ein vorgegebenes Set zurückgreifen...

...oder aus einer ellenlangen Liste einzelne Manöver auswählen.

CREATE WRESTLER – VIEL FREIRAUM FÜR KREATIVITÄT

Eines der innovativsten Features in WWF Warzone war der Editiermodus, mit dessen Hilfe der Spieler eigene Athleten selbst entwerfen und auf Memory Card abspeichern konnte. Für WWF Attitude wurde diese überaus populäre Funktion nicht einfach nur übernommen, sondern um viele Details und zusätzliche Optionen erweitert; d.h. daß in Acclaims neuem Wrestling-Spektakel noch mehr Freiraum geboten wird, um Freunde, Bekannte oder einfach nur fiktive Personen nachzubauen und gegeneinander antreten zu lassen.

Als erstes gilt es, sich für eines von fünf grundlegenden Körpermodellen zu entscheiden: schlank, durchschnittlich, muskulös, leicht übergewichtig oder fett. Während man beim Vorgänger weibliche Kämpfer kreieren konnte, nachdem der Challenge Mode mit Shawn Michaels durchgespielt wurde, könnt Ihr in WWF Attitude von vornherein auch feminine Athleten erschaffen. Ist das entsprechende Geschlecht ausgewählt, geht's an die Festlegung der Haut! Kreidebleich oder braungebrannt? Kahl oder stark behaart? Die Entscheidung liegt ganz bei Euch! Für die Gestaltung des Gesichts könnt Ihr aus 31 Augenpartien, 13 verschiedenen Nasen und sage

und schreibe 50 unterschiedlichen Mündern auswählen. 38 Frisuren und zwölf Bärte runden das vielseitige Angebot ab. Mit Accessoires wie Masken, Kopftüchern, Sonnenbrillen, Gesichtsbemalungen und Tätowierungen kann der Kopf des Wrestlers zusätzlich geschmückt werden.

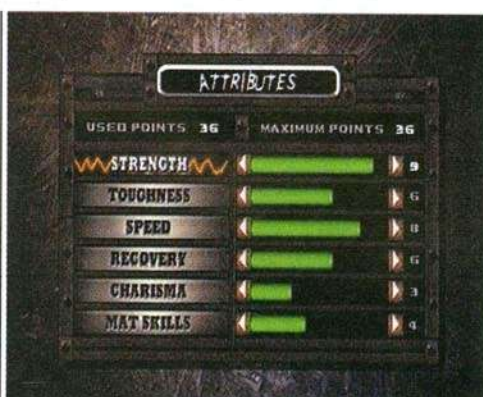
Sobald das „Grundgerüst“ fertiggestellt ist, sucht Ihr aus einem schier unüberschaubaren Angebot an T-Shirts, Jacken, Westen, Ellbogenschonern, Gelenkbändern und Handschuhen die gewünschten Teile für den Oberkörper aus. Sollte Eurer Star z.B. ein schickes Hemd samt Sakko tragen, könnt Ihr ihn (oder sie!) sogar mit einem netten Schleifen und einer Rose im Revers in den Ring schicken - Kleider machen schließlich Leute!

Für die Beinbekleidung steht eine ähnlich große Auswahl an Klamotten zur Verfügung. Egal ob lange Hosen, Shorts, Stiefel oder Turnschuhe - über 150 verschiedene Designs sollten wohl jeden noch so wählerischen Spieler zufriedenstellen. Darüber hinaus könnt Ihr auch hier weder auf unzählige Verzierungen wie Knieschützer, Gürtel, Bandagen oder sogar Damenstrumpfhosen zurückgreifen.

Zu guter Letzt macht Ihr Euch ans

„Finetuning“. Soll der Kämpfer beliebt sein oder von der Menge beschimpft werden? Wer wird den Athleten zum Ring begleiten? Welche Einmarschmelodie und wessen Stimme soll er erhalten? Fragen, die Ihr im Menü „Personality“ klären könnt. Hier werden auch die Moves für Euren Fighter festgelegt. Dabei könnt Ihr ganze Sets der Standard-Wrestler übernehmen oder ein individuelles Repertoire an Schlägen, Tritten und Würfen zusammenstellen.

Das Herumspielen mit dem Editor macht jedenfalls enorm viel Spaß und wird bei besonders bizarren Entwürfen sicher für den einen oder anderen Lacher sorgen. Wir jedenfalls haben schon Stunden damit verbracht, uns gegenseitig auf möglichst scherzhafte Weise „nachzubauen“.



36 Punkte können auf diverse Eigenschaften wie Stärke oder Schnelligkeit verteilt werden.

POSITIV

- Options- und Menüvielfalt
- riesige Kämpferschar
- Editiermodus für eigene Wrestler
- starke Lizenz

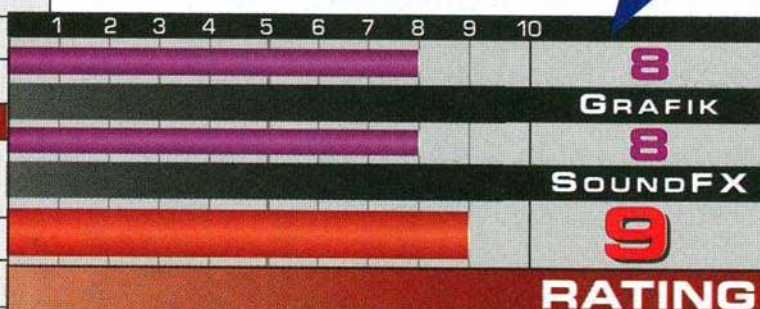
NEGATIV

- Hallen und Arenen wirken zu steril und eintönig
- kein Trainingsmodus
- keine Dual Shock-Unterstützung



Ausgefallen: Sogar eine Unterhose steht als Kopfbedeckung zur Auswahl.

play
PLAY STATION
BEST BUY!





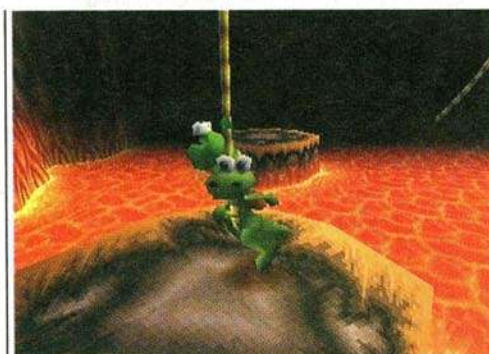
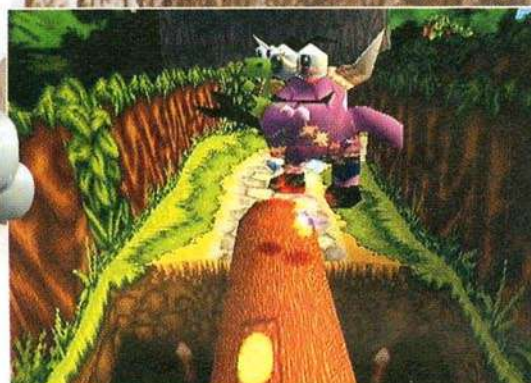
MARTIN WEIDNER

CROC 2

Genre	Jump'n Run
Hersteller	Fox Interactive
Entwickler	Argonaut Software
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	Juli
Preis	ca. 99,- DM



Um an Höhe zu gewinnen, muß Croc den Drachen in die aufsteigende Warmluft steuern.



Zu dem Angriffsrepertoire von Croc zählen seine Schwanzattacke und das Stampfen.

den anderen Inseln würden ihm mit Rat und Tat zur Seite stehen. So wurde eine Wippe gebaut, die Croc auf die erste der anderen Inseln bringen sollte. Baron Dante, der Erzfeind der Gobbos, der in einem früheren Abenteuer von der Insel vertrieben wurde, bereitet indes, nach Rache sinnend, seine Rückkehr in das Gobbo-Tal vor.

Mit dieser Storyline greift Fox Interactive ihr kommerziell erfolgreichstes Franchise erneut auf. Von einer aufwendigen Marketing- und PR-Kampagne begleitet, wurde Croc - seinerzeit eines der ersten echten 3D-Jump'n Runs für die PlayStation - ein ausgesprochener Publikumserfolg zuteil. Die Platinum-Edition, die im Juni '98 erschien, befindet sich sogar heute noch unter den Top 5 der Platinum-Charts.

Croc 2 hingegen sollte keine Level add-on CD werden, vielmehr lag es in der Absicht der Entwickler, die Kritikpunkte des Vorgängers anzusprechen

und zu beheben. So sollten u.a. der Umfang erweitert, die Interaktion mit anderen Charakteren hervorgehoben, die Ladezeiten verkürzt, die Kameraführung optimiert und der Spielfluß erhöht werden. Ehrenwerte Ziele, von denen jedoch nur ein Teil verwirklicht wurde.

Croc hat in der Zwischenzeit natürlich hinzugelernt, d.h. er kann während seines neuen Abenteuers z.B. einige Kisten und andere Gegenstände aufheben, sie tragen und werfen, sich an Sprossen entlanghangeln, einen akrobatischen Drehsprung vollführen, sich von Liane zu Liane schwingen und einen Dreifachsprung ausführen. Zudem kann er diverse Vehikel benutzen, seien es Schnellboote, Loren, Karts,

Eines Tages, als Croc gerade am Strand spielt, findet er zu seinen Füßen eine Flaschenpost. Auf der Nachricht befindet sich der Fußabdruck eines Babykrokodils und der Hinweis, daß dessen Eltern auf der Suche nach ihrem verloren geglaubten Sohn sind. Das vermeintliche Findelkind Croc fällt aus allen Wolken, glaubte es doch bisher, seine Eltern hätten es ausgesetzt. Als Babykrokodil wurde es nämlich von Rufus, dem König der Gobbos, am Strand der Gobbo-Insel aufgefunden und gleich adoptiert. Als Rufus die Flaschenpost liest, meint er, Croc solle ihre Insel verlassen, um sich auf die Suche nach seinen wahren Eltern zu begeben. Die Gobbos auf



Während die Gongs, auf denen sich ein Fußabdruck von Croc befindet, als Rücksetzpunkte fungieren, bringen Euch Tiefpreis Pete-Gongs ins Gobbo-Dorf zurück.

AUSBLICK

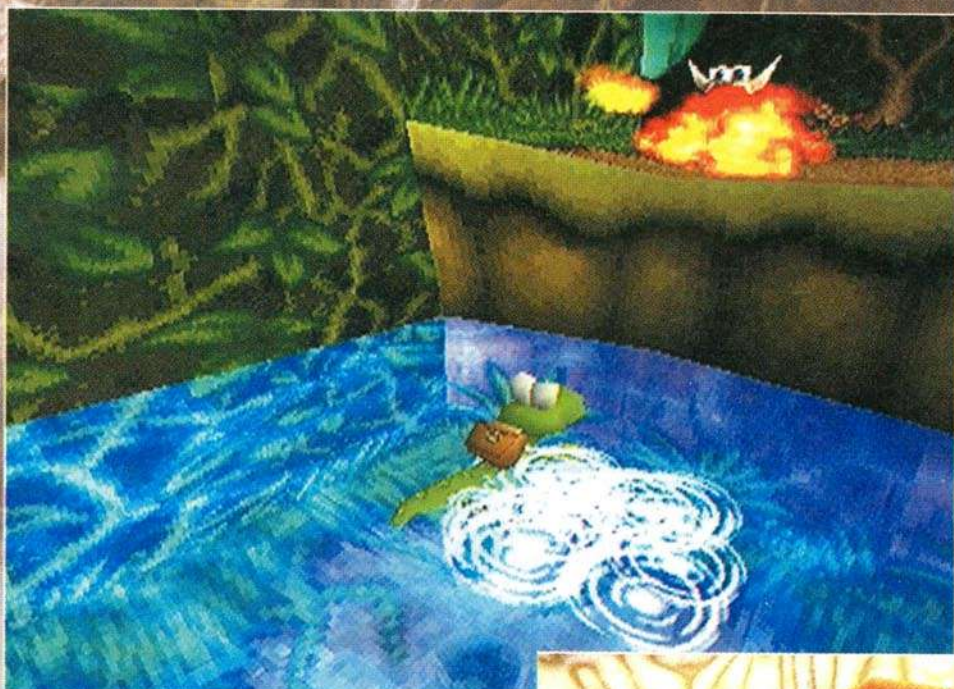
Kingsley

SCEE, Psygnosis Camden

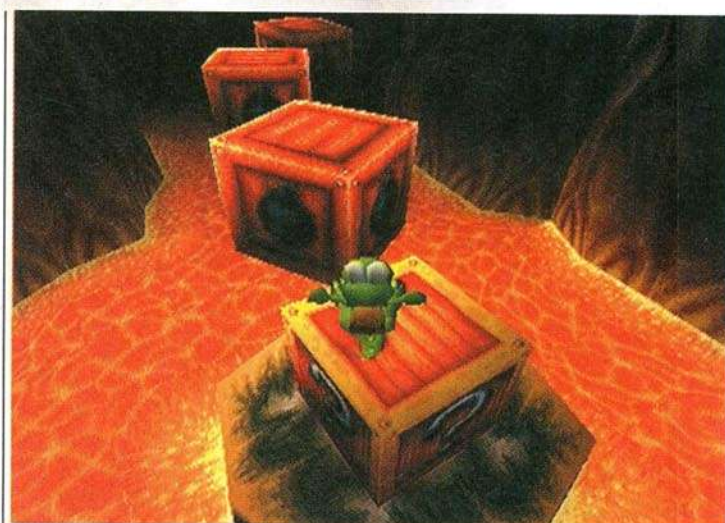


Sony Computer Entertainment Europas Psygnosis Studio arbeitet mit Kingsley bereits seit geraumer Zeit an einem ähnlich knuddeligen 3D-Jump'n Run. Auch hier wird der Spieler allmäh-

lich mit den Aktionsmöglichkeiten der Titelfigur vertraut gemacht. Ein Lehrmeister, aber auch Dorfbewohner geben einem hilfreiche Ratschläge, welchen Weg man als nächstes auf der Insel einschlagen sollte. Die Rätsel halten sich ebenfalls in Grenzen. Kingsley soll voraussichtlich im Oktober erscheinen.



Croc kann sich nicht nur an Sprossen entlanghangeln, sondern auch oberhalb von ihnen laufen.



Mit der Kreis-Taste beschleunigt man die Schwenks der Kamera.

Drachen, Heißluftballons, Schneebälle und Flugzeuge. Die OmniPlay-Option ermöglicht es sogar zwei Spielern gleichzeitig, ein und dieselbe Spielfigur zu steuern. Ein Spieler bewegt z.B. Croc, während der andere angreift, das Inventar verwaltet usw. Streits um das weitere Vorgehen sind hier natürlich vorprogrammiert.

Vier Gobbo-Stämme warten in Croc 2 auf den Spieler - Matrosen, Kosaken, ein Vorzeit- und ein Inka-Stamm, sowie insgesamt sieben Endgegner. Wer sämtliche Missionsziele erfüllt und alle Kristalle und Puzzleteile aufgesammelt hat, erreicht sogar eine fünfte Welt. Generell wird den Secrets und Bonusleveln in Croc 2 sehr viel Wert beigemessen. Jeder Level auf einer Insel lässt sich einzeln anwählen. Wer möchte, begibt sich auf die Suche nach allen Geheimnissen oder er verweilt nur so lange wie nötig, um möglichst bald Zutritt zur nächsten Insel gewährt zu bekommen, die thematisch und grafisch wiederum völlig andersartig gestaltet ist.

► In mancher Hinsicht wirkt Croc 2 sehr eingängig. Sei es die knuffige, aufwendig animierte Titelfigur, die einem mit Rat und zur Seite stehenden Gobbos, die nach Belieben anwählbaren Abschnitte oder die Zwei-Spieler-Option - Croc 2 wurde gnadenlos auf Mainstream getrimmt. In mancher Hinsicht verspricht Croc aber nicht den Charme und Esprit eines Rayman oder Ape Escape. Sei es die hakelige Steuerung, die mitunter unbarmherzige Kollisionsabfrage, der rigorose Schwierigkeits-

„IN MANCHER HINSICHT WIRKT CROC 2 SEHR EINGÄNGIG. SEI ES DIE KNUFFIGE, AUFWENDIG ANIMIERTE TITELFIGUR, DIE EINEM MIT RAT UND ZUR SEITE STEHENDEN GOBBOS, DIE NACH BELIEBEN ANWÄHLBAREN ABSCHNITTE ODER DIE ZWEI-SPIELER-OPTION - CROC 2 WURDE GNADENLOS AUF MAINSTREAM GETRIMMT.“

grad oder der späte Bildaufbau - Croc 2 wurde ungeachtet der knuddeligen Grafik recht kühl inszeniert. Die Spielwelt wirkt nicht, als wäre sie von Leben erfüllt, vielmehr werden witzige Einfälle und Gegner eher sporadisch eingestreut. Für Croc 2 entwickelt man schon bald eine ausgesprochene Haßliebe. Einerseits ist man von den wirklich netten Ideen und der Hauptfigur derartig angetan, daß man unbedingt weiter spielen möchte, andererseits wird man von dem unangemessen hohen Schwie-



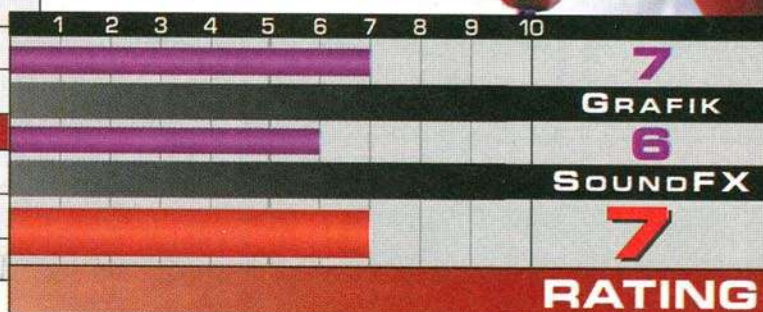
Der Händler Tiefpreis Pete hat auf jeder Insel eine eigene Hütte und versorgt Croc im Austausch gegen Kristalle mit Bonusgegenständen wie Extraleben, Herzkrügen, Gelee-Trampoline und Aufzieh-Gobbos.

POSITIV

- sehr umfangreich
- einzeln anwählbare Abschnitte
- viele Secrets

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad
- hakelige Steuerung
- Pop Ups





8 auf einen Streich!

8 Rubriken für den optimalen Überblick: Neuerscheinungen, Vorschau-Berichte, exklusiver Schwerpunkt, Aktuelles, Wertungsforum, Ausland, Ausgetrixt, Medien

fun.generation

das kompetente Multiformatmagazin für Videospiele und artverwandte Medien bringt Ordnung in den Konsolenmarkt.

VIRUS

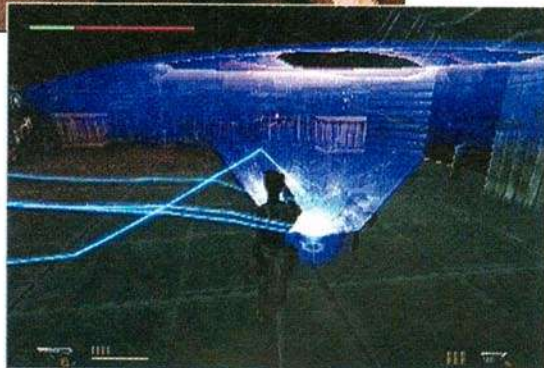
TONI OPL

IT IS AWARE

Genre . . .	Action-Adventure	Testmuster .	Cryo Interactive
Hersteller .	Cryo Interactive	Erhältlich ab . . .	September
Entwickler .	Cryo Interactive	Preis	ca. 99,- DM

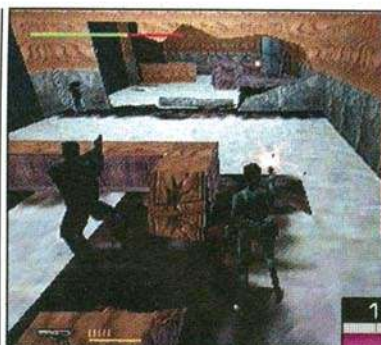


Mit verschiedenen Handfeuerwaffen und einem Tazer erwehrt Ihr Euch der Mecha-noiden. Gegen die unausge-reifte Steuerung gibt es aller-dings keine Hilfsmittel.

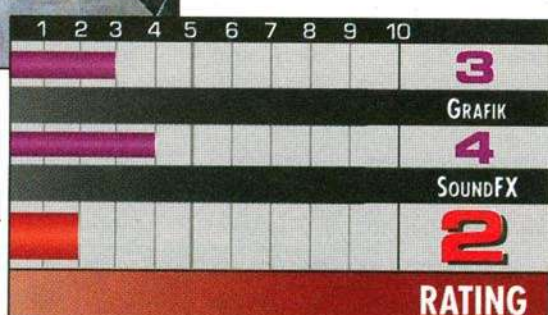
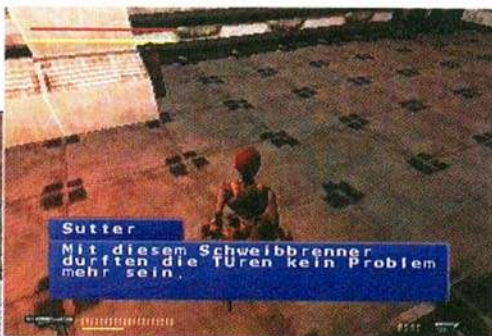


Eine unbekannte außerirdische Macht gelangt von einer russischen Raumstation aus auf die Erde. Nachdem die gesamte Crew eines chinesischen Radarschiffes getötet wurde, gelingt es ihr, mit dem gekaperten Schiff das amerikanische Festland zu erreichen und sich dort in Form von bizarren, bio-mechanischen Kreaturen unaufhaltsam auszubreiten. Ihr einziges Ziel: Die vollständige Vernichtung des Virus „Mensch“. In der Rolle der jungen Polizistin Joan Averil müßt Ihr zusammen mit Eurem Kollegen Sutter den Ursprung der Lebensform aufspüren, alle Mechanoiden zerstören und so die Menschheit vor dem sicheren Untergang bewahren.

► Vielleicht sollten die Qualitätsprüfer von Sony die Spiele nicht nur auf Bugs hin überprüfen, sondern hin und wieder auch einmal einen Blick auf den Inhalt werfen. Dann nämlich würden uns so grauenvolle Fehlschläge wie dieser endlich erspart bleiben. An Virus stimmt einfach überhaupt nichts. Die grobpixelige Optik ist mit ihren häufigen Grafikfehlern und permanenten Slowdowns auf unterstem Niveau, wobei sich die Animationen aller Charaktere auf wenige Phasen beschränken. Des weiteren habt Ihr mehr mit der ungenauen Steuerung als mit den stupiden Mechanoiden zu kämpfen. Die miserabel übersetzten Texte setzen dem Ganzen schließlich die Krone auf. Fazit: Auf ganzer Linie unausgereift. Eigentlich schade - hätte man aus der Thematik doch wesentlich mehr herausholen können.



Mit vereinten Kräften gegen die Alien-Brut. Manche Levels durchquert Ihr zusammen mit Eurem virtuellen Partner. Besonders hilfreich ist Sutter jedoch auch nicht.





GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Ab sofort auch ONLINE

'<http://www.gamerspoint.de>'

Infos unter
info@gamerspoint.de



MASTER SERVICE

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

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



PlayStation

84,95
89,95



Dreamcast

Jetzt vorbestellen !



DVD

89,95
89,95

Neuheiten

Dreamcast		PlayStation		NFL Blitz	
Konsole PAL	499,95	DexDrive SV-1128	79,95	NFL Blitz	79,95
Joypad original	59,95	Gamebuster DeLuxe	84,95	NHL 2000	89,95
Joystick	94,95	Wrist Rumbler	19,95	NHL Pro 99	*
SCART-Kabel	44,95	Xploder	89,95	Omega Boost	84,95
Keyboard original	59,95	XPloder PRO	114,95	Point Blank 2	84,95
Lenkrad original	119,95	Gun SCORPION	69,95	Rainbow Six	89,95
Memory Card - VMS	59,95	Joypad A. DS Cyber	49,95	Ralleymasters	84,95
Rumble Pak original	44,95	Joypad A. DS JOYT	39,95	Rampage 2	89,95
Aero Wings	*	Joypad A. DS TM	59,95	Rat Attack	94,95
Blue Stinger	119,95	Joystick Pro Shock	59,95	RC Stunt Copter	89,95
Buggy Heat	89,95	Lenkrad GAMESTER 360	134,95	Reel Fishing	*
Dynamite Cop	89,95	Attack o.t. Saucerm.	89,95	Revolt	84,95
Expandable	129,95	Baseball Edition 2000	84,95	Schlümpfe	99,95
G.B.Fishing + Pad	179,95	Billard Nights	79,95	Shadowman	94,95
H.o.t. Dead 2 +Gun	144,95	Bundesliga St. 2000	89,95	Silent Hill	89,95
Killer Loop	*	Capcom Generat. 1	89,95	Sled Storm	89,95
King of Fighters 99	129,95	Chessmas. Millenium	84,95	Soul Reaver	99,95
Monaco Grand Prix	119,95	Colin McRae Rally	44,95	South Park	84,95
Powerstone	129,95	Croc 2	89,95	Speed Freaks	89,95
Pro Japan Wrestling	129,95	Dark Messiah	*	Star Wars-D. Bedroh.	99,95
Red Dog	89,95	Discworld Noir	89,95	Star Wars - Racer	99,95
Redline Racer	139,95	Earthworm Jim 3D	89,95	Techno Mage	*
Sega Rally 2	129,95	G-Police 2	89,95	Tekken 3	49,95
Sonic Adventure	109,95	Guardian	*	Tunguska	84,95
Street Fighter Zero 3	129,95	Hot Wheels	89,95	Ubik	89,95
Toy Commander	89,95	Jade Cocoon	89,95	UEFA Striker	99,95
Virtua Fighter 3tb	89,95	Killer Loop	89,95	Um Jammer Lammy	84,95
		Le Mans 24	99,95	Urban Chaos	*
		Legend of Kartia	89,95	Versailles	104,95
		Looney T. Sp. Race	109,95	Wipeout 3	89,95
		Madden NFL 2000	89,95	WWF - Attitude	84,95
		Master of Monsters	89,95		

DVD

Armee der Finsternis	69,95
Menschenjagd	49,95
Trainspotting	64,95

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

TOP 20

PSX	
1. Syphon Filter	94,95
2. Driver	99,95
3. V-Rally 2	99,95
4. Ape Escape	99,95
5. Player Manager 99	94,95
6. Bloody Roar 2	89,95
7. Need for Speed 4	89,95
8. GTA & London	74,95
9. NBA Pro 99	99,95
10. Street Fighter Alpha 3	89,95

Ex

PSX	
11. Bugs Bunny auf Zeitreise	99,95
12. Cool Boarders 3	99,95
13. Granstream Saga	84,95
14. Actual Pool	89,95
15. Akuji - The Heartless	89,95
16. Gran Turismo	44,95
17. Grand Theft Auto - London	44,95
18. Final Fantasy 7	49,95
19. Resident Evil 1	49,95
20. TOCA Touring Car Champ.	44,95

gebote

PlayStation		Grand Theft Auto	
Destruction Derby 1	29,95	Ridge Racer Revol.	44,95
Wipeout	29,95	V-Rally	44,95
Adidas P. Soccer 2	39,95	Warhammer 1	44,95
Frankreich 98 - WM	39,95	Tekken 2	49,85
MDK	39,95	Castlevania	49,95
C&C 2 - Alarmst. Rot	44,95	Cool Boarders 2	49,95
Formel 1 '95	44,95	Frogger	49,95
Formel 1 '97	44,95	Golden Goal 98	49,95
G-Police	44,95	Rascal	49,95
Gran Turismo	44,95	Resident	

WWF Warzone

Martin Weidner



Genre Sportspiel
Hersteller Acclaim Entertainment
Entwickler Iguana West
Testmuster play PLAYSTATION
Erhältlich ab August
Preis 49,- DM

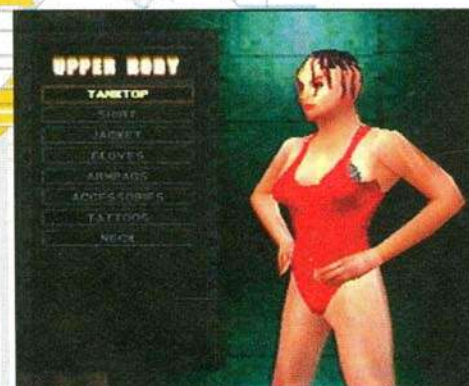


Acclaim Entertainments World Wrestling Federation-Lizenz läuft am 15. November aus. Unter diesem Gesichtspunkt sind wohl ihre derzeitigen Aktivitäten auf diesem Sektor zu verstehen. Nicht nur, daß Attitude bald in den Handel kommt (vgl. TestScreen auf Seite 112), Warzone wird auch als Platinum-Edition wieder veröffentlicht. Darüber hinaus soll die Engine 2000 in einem weiteren Wrestlingtitel verwendet werden.

Warzone enthielt im September '98 endlich all' die Features, die man auch aus der realen Sportart kennt, angefangen bei den herausfordernden

den Matches über die miesen und illegalen Tricks und Waffen der Wrestler wie Stühle und TVs bis hin zu einer schier unendlichen Auswahl an (Bonus)charakteren. Die Create a Wrestler-Option sucht bis heute im Videospielerbereich ihresgleichen.

Womit wir auch schon bei dem beeindruckendsten Feature des Spiels angelangt wären, den Charakteren, die entgegen anderen Titeln sehr realitätsnah und überzeugend animiert sind. Die beiden Kommentatoren Vince McMahon und Jim Ross haben noch dazu stets einen coolen Spruch auf Lager. Das Partei ergreifende Publikum hält sich in dieser Beziehung auch nicht gerade zurück. Beeindruckend ist auch die Vielfalt an allgemeinen Moves und spieler-spezifischen Aktionsmöglichkeiten, d.h. die Finishing Moves und Taunts wie z.B. der Stone Cold Stunner, Undertakers Tomb Stone



Piledriver und Shawn Michaels Sweet Chin Music, die sich via Listen auf dem Screen je nach Spielsituation unterschiedlich aufrufen lassen. An Spielmodi wurde mit Challenge, Vs., Tag Team, Co-op Tag Team, Steel Cage, Weapons, War und Training ebenfalls nicht geizt.

► Warzone ist neben dem Sequel Attitude mit Sicherheit die Referenz im Wrestlinggenre. Wer sich nur ein bißchen für die Sportart begeistern kann, wird auch von Warzone begeistert sein. Und selbst wer Wrestling nicht viel abgewinnen kann, das dazugehörige Videospiel ist nicht nur bei vier Spielern simultan für so manchen Lacher gut und verdammt gut spielbar noch dazu.

play Rating 8

MediEvil



Um das große Metallungetüm zu Fall zu bringen, muß man durch seine Beine rennen und den Steuermann von hinten erlegen.

Sir Dan Fortesque sieht gar nicht gut aus. Er hat etwas an Gewicht verloren, seinen Kieferknochen, ein Auge - die Problemchen, die man als Untoter eben mit sich herumträgt. Dennoch kann man dieser Tatsache einen gewissen Charme nicht absprechen.



Genre Jump'n Run
Hersteller SCEE
Entwickler SCEE Studio Cambridge
Testmuster play PLAYSTATION
Erhältlich ab 1. September
Preis 49,- DM

Wenn Tim Burton Blood Omen Legacy of Kain design hätte, wäre dieser 3D-Plattformer wohl das Ergebnis gewesen. Die Absicht der Designer von Sonys internem Studio in Cambridge lag wohl darin, eine 3D-Variante von Capcoms Ghouls'n'Ghosts-Reihe auf die Beine zu stellen, ganz im Stile von Tim Burtons A Nightmare before Christmas - und dieses Vorhaben ist ihnen mit Bravour gelungen.

Äußerst bemerkenswert ist vor allem die Tatsache, daß sämtliche Level in MediEvil einen eigenständigen Grafikstil verfolgen und mit neuen, äußerst detailliert animierten Kreaturen bevölkert sind, ohne deshalb in irgendwelche Klischees abzuweichen. Korn- und Kürbisfelder, verschlafene Dörfer, Totentümpel, Kristallhöhlen, Friedhöfe bis hin zu einer Galgenschlucht, in der gefällte und aufgehängte Zombies auf den Spielern warten - die Szenarien sind gleichermaßen abwechslungsreich und bizarr.

Die Entwickler setzten in MediEvil zwar auf die bekannten Zutaten eines Jump'n Runs, verzichteten aber deshalb nicht auf viele



Der Rätselmeister im Irrgarten heißt Sir Dan willkommen.

eigenständige Elemente wie Secondary Attacks, Power Attacks und Schilde, und jede Menge kniffliger Puzzles. Die Soundkulisse und die Full Motion Videos tragen das übrige zur Atmosphäre bei. Das Problem der virtuellen Kameraführung bei einem 3D-Titel wurde ebenfalls erstaunlich gut gelöst.

► Sonys Hommage an Tim Burton stellt letztlich eine willkommene Abwechslung zu den Knuddel-Jump'n Runs der letzten Monate dar. Die Entwickler haben mit MediEvil zwar nicht das Rad neu erfunden, aber bewährte Elemente optisch und akustisch erstaunlich gut neu verpackt. Ein Sequel befindet sich bereits in Arbeit.

play
PLAYSTATION
BEST BUY!

play Rating 9



Tekken 3

Genre Beat'em Up
Hersteller Namco
Entwickler Namco
Erhältlich ab 1. September
Testmuster play PLAYSTATION
Preis 49,- DM

Die Platinum-Edition von Tekken 3 mag für viele etwas überraschend in den Handel kommen, zumal bisher noch nicht einmal für den japanischen Markt offiziell eine PlayStation-Adaption des Sequels Tekken Tag Tournament angekündigt wurde.

Auch wenn die PAL-Version, die im September letzten Jahres mit reichlich Verspätung eintrudelte - die US-Variante kam bereits ein halbes Jahr früher auf den Markt -, die Verkaufserwartungen nicht ganz erfüllen konn-



Konterschläge und Gegenattacks sind deutlich ausgefeilter.



In Tekken 3 wurde der Kampfstil Capoeira erstmalig in Szene gesetzt.

te, so stellt der dritte Teil von Namcos Iron Fist Tournament bis heute die Referenz unter den PlayStation-Prüglern dar.

Zu den anfangs zehn Figuren aus den vorhergehenden Episoden wie Law, King, Nina, Lei, Yoshimitsu, Paul und Heihachi, die alle an ihren Kampfsportfähigkeiten geübt haben, gesellen sich im weiteren Verlauf des Spiels 15 weitere Charaktere hinzu, die ebenfalls einen deutlich differenzierteren Kampfstil aufweisen. Zudem besteht nun die Möglichkeit, einen Sidestep in den Vorder- bzw. Hintergrund und ein Quick Recovery zu vollführen. Neben den bekannten Modi Survival, Time Attack, Practice, Team Battle und Vs. wurde Tekken 3



um einige neue Varianten (Tekken Force, Ball Mode und das Movie Theater) erweitert.

Auch wenn bei den Hintergründen im Vergleich zu dem System 12-Board Abstriche in Kauf genommen werden mußten, so fallen die Bewegungsabläufe der Kämpferriege äußerst realitätsnah aus und die Framerate fällt zu keinem Zeitpunkt eines Kampfes ab. Die intuitive Steuerung und das unglaublich hohe Schlagrepertoire der Kämpferriege suchten bereits im Vorgänger ihresgleichen. Tekken 3 stellt im Heimbereich den noch unangefochtenen König der Prügelspiele dar und wurde sogar erstaunlich gut an das PAL-Format angepaßt. Zugreifen!



play Rating 10

Lucky Luke

Genre Jump'n Run
Hersteller Infogrames
Entwickler Infogrames
Testmuster play PLAYSTATION
Erhältlich ab Oktober
Preis 49,- DM

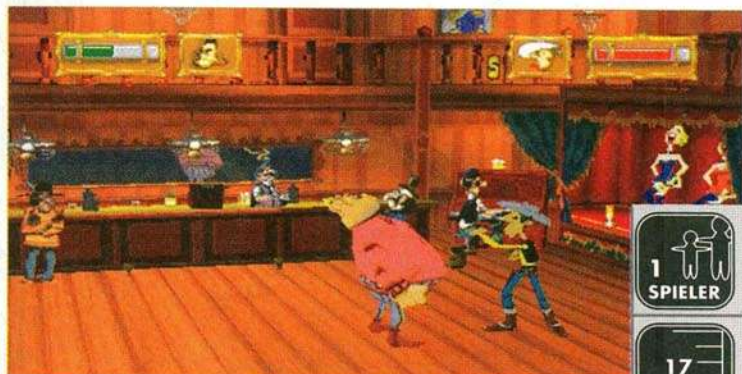
Anlässlich des 50. Geburtstages des Poor Lonesome Cowboys, der von dem britischen Zeichner Morris kreiert wurde, veröffentlichte Infogrames im Mai letzten Jahres eine Umsetzung der bekannten Comic- und Filmvorlage für die PlayStation. Für Infogrames nicht unbedingt Neuland, arbeiteten die Franzosen in der Vergangenheit doch bereits an Lizenztiteln zu Asterix, Tim & Struppi oder Die Schlümpfe.

Die Figuren und Objekte wurden zwar in 3D gerendert und wirken auch erstaunlich plastisch, eine völlige Bewegungsfreiheit in den einzelnen Leveln wollte Infogrames ihrem Helden jedoch nicht zugestehen. Dafür sind die einzelnen Runden in thematischer



Hinsicht sehr unterschiedlich gestaltet. Lucky Lukes Jagd nach den vier Dalton-Brüdern erstreckt sich über einen Galopp auf seinem treuen Gaul Jolly Jumper, eine wilde Lorenfahrt oder ein verlassenes Indianerdorf bis hin zu Bonusspielen wie Saloon-Schlagereien, Armdrücken und Holzhackwettbewerbe.

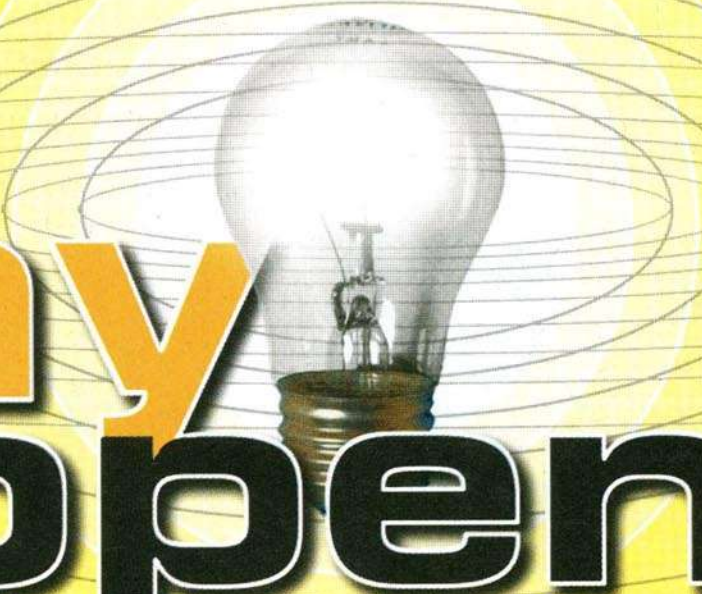
Der letzte Funke will aber all' den guten Ideen und den Cartoonhelden zum Trotz nicht so recht überspringen. Die Steuerung ist dafür etwas zu hakelig und der Schwierigkeitsgrad wurde bei einigen Abschnitten - für die anvi-



sierte Zielgruppe - wohl doch etwas zu hoch angesetzt. Lucky Luke wirkt einfach nicht wie aus einem Guß. Fans der Comicvorlage werden dessen ungeachtet voll auf ihre Kosten kommen, da die Szenarien liebevoll adaptiert sind und der Soundtrack sehr gut auf die Stimmung des Spiels abgestimmt wurde.

play Rating 6





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.

Ii

Icon

So wird die abstrakte graphische Abstraktion eines Objektes, z.B. Zusatzmunition oder ein Extraleben, in einem Spiel bezeichnet. Der Spieler erhält dieses Extra meist durch einfaches Darüberlaufen mit der Spielfigur.

ILM

Industrial Light & Magic ist die wohl bekannteste Special-Effects Firma und gehört zum Firmenimperium von George Lucas. Allerdings können sich nur wenige Spiele die Effekte von ILM leisten; ihr Hauptinteresse gilt der Filmbranche.

Interactive Movie

Ein Spiel, welches das beste des Films (Videoaufnahmen und Handlung) und der Spiele (die Möglichkeit zur Interaktion mit dem Geschehen) vereinigen soll. Das Genre entstand in der Anfangszeit der CD-ROM, da diese für damalige Verhältnisse unglaublichen Speicherplatz bot. Diese Art von Spiel litt aber an der Tatsache, daß aufgrund der vorgefertigten Aufnahmen die Flexibilität auf der Strecke blieb. Die Aktionen beschränkten sich meist auf wenige Schlüsselsequenzen, in denen bei Dialogen nur zwischen wenigen Sätzen gewählt wurde oder eine Wegänderung nötig war.

Interface

Im allgemeinen wird so jede Schnittstelle bezeichnet, über die der Anwender mit der Software in Verbindung tritt. Ein Interface kann der Optionsbildschirm am Anfang eines Spieles sein, aber auch die Kontrolle des Charakters im Spiel selbst, wenn z.B. Zaubersprüche oder Waffen ausgewählt und benutzt werden.

Interlacing

Ein Ausdruck aus der Fernsehtechnik. Weil die Elektronenkanonen der ersten Fernsehgeräte zu langsam waren, um das ganze

Bild auf einmal aufzubauen, wurden zuerst die ungeraden und erst daran anschließend die geraden Bildzeilen aufgebaut. Computerbildschirme und Spielhallenautomaten benutzen diese Technik nicht (non-interlaced) und bieten so ein deutlich schärferes Bild.

Interpolation

Im Grunde die Bestimmung eines Zwischenwertes aus zwei oder mehreren Ausgangswerten. Interpolation wird vor allem in der Graphikprogrammierung eingesetzt, z.B. in der Filterung von Texturen.

Intro Sequence

Der Vorspann eines Spieles, der die Hintergrundhandlung, die Hauptcharaktere und deren Widersacher vorstellt. Das Intro kann ein digitalisierter Film oder eine Rendersequenz sein, aber auch mit der spieleigenen Graphic-Engine dargestellt werden.

Inverse Kinematik

Eine Technik, um die Animationen einer Spielfigur (oder allgemeiner von jedem Objekt, das zusammenhängende, bewegliche Teile besitzt) zu berechnen. Mit IK kann z.B. nur der Finger einer Hand bewegt werden, wobei die erforderlichen Bewegungen des Unter- und Oberarms automatisch mitberechnet werden.

Isometrische Ansicht

Eine Spielperspektive, bei der das Spielfeld von oben und unter einem bestimmten Winkel (meist 30 Grad) gezeigt wird.

Jj

Jaggies

So wird der Treppeneffekt bezeichnet, der besonders deutlich auftritt, je waage- bzw. senkrechter eine Linie dargestellt wird. Eine höhere Auflösung reduziert diesen Effekt. (siehe auch Aliasing)

Joypad

Ähnlich dem Joystick, nur daß es statt des Knüppels ein flaches Steuerkreuz besitzt.

Joystick

Ein Eingabegerät, das aus einem Knüppel, einem Standfuß und mindestens einem Knopf besteht und der Kontrolle des Spieles dient. Unterschieden wird zwischen analogen und digitalen Joysticks. Analoge Geräte übertragen sowohl die Richtung als auch die

Weite der Bewegung zum Computer. Digitale Joysticks dagegen geben nur an, ob eine Bewegung in eine bestimmte Richtung stattfindet.

JPEG

Abkürzung für Joint Photo Experts Group. JPEG ist einer der platzsparendsten Kompressionsalgorithmen für Bilddaten. Allerdings arbeitet das Verfahren mit Verlusten, d.h. daß die Bildqualität mit der Höhe der Kompression abnimmt.

Kk

KI

Kürzel für künstliche Intelligenz. (siehe AI)

Kilobyte

Eine Maßeinheit in der Datenspeicherung. Entspricht 1024 Byte. Als Abkürzung wird ‚KB‘ oder auch ‚KByte‘ benutzt.

Kompression

Allgemeine Bezeichnung eines Verfahrens, um eine gegebene Datenmenge mit Hilfe von Algorithmen zu ‚verdichten‘, also den zur Speicherung benötigten Platz zu verringern.

Li

Level

Ausdruck für einen Spielabschnitt. Ein Level kann eine in sich geschlossene Spielstufe sein, deren Ausgang z.B. von einem Endgegner bewacht wird oder in der in jeder Stufe eine andere Aufgabe bewältigt werden muß. Die Grenzen zwischen den einzelnen Abschnitten können aber auch fließend sein, um z.B. einzelne Kapitel der Rahmenhandlung voneinander zu trennen.

Licenses

Um in Sportspielen die Namen der Originalspieler und -ligen verwenden zu können, benötigen die Hersteller eine Lizenz der entsprechenden Organisationen. Auch die Spielumsetzungen von Kinofilmen oder Büchern basieren auf solchen Lizenzen, um die Titel, Personen und Handlungen in das Spielkonzept aufnehmen zu können.



Life

Bezeichnung für die Anzahl der Möglichkeiten, ein Spiel zu spielen. Der Ausdruck 'Life' basiert darauf, daß eine verpaßte Chance meistens mit dem Tod der Spielfigur zusammenhängt. Dieses Ableben kann entweder durch einen einzigen Treffer eintreten oder nachdem ein Energiebalken erschöpft ist. Meist bietet das Spiel die Möglichkeit, Extraleben oder neue Energie aufzusammeln.

Light Gun

Ein Eingabegerät, das wie eine Schußwaffe aussieht. Die Light Gun wird mit dem Bildaufbau synchronisiert und kann auch genau bestimmen, wann der Bildpunkt, auf den sie gerade zielt, aufgebaut wird. Aus diesen Daten kann die exakte Position auf dem Bildschirm bestimmt werden. Einige dieser Geräte beinhalten einen Mechanismus, der einen leichten Rückschlag erzeugen kann.

Lightmap

Eine Textur, die nur die vorberechnete Beleuchtung eines bestimmten Gebietes darstellt. Um den Bildaufbau zu beschleunigen, wird das Licht nicht für jeden Pixel und Bildaufbau jedesmal neu berechnet. Stattdessen werden die einzelnen Texel der auf das Polygon aufgetragenen Textur mit den Werten der Lightmap verrechnet, um so die Beleuchtung zu erzielen. Spezielle Formen werden zur Darstellung von Bump-Mapping, Glanzlichtern und besonderen Lichteffekten benutzt.

Linear

Bezeichnung für den Spielverlauf in einem Abenteuerspiel. Bei diesem Aufbau verläuft das Spiel in einer klar vordefinierten Weise ohne Verzweigungen der Handlung, ähnlich der Geschichte in einem Buch. Die Rätsel sind dann entweder sehr einfach oder extrem schwer.

Mm

Master

Eine Kopie der CD eines Spieles, die genau das enthält, was der Kunde später in der Verpackung vorfindet (siehe auch Gold Disc).

Megabit

Eine veraltete Form zur Angabe von Speicherplatz. Ein Megabit (Abkürzung 'MBit') entspricht 128 KByte = 1.048.576 Bits. Die Größe von Spielmodulen wird mit dieser Einheit angegeben.

Megabyte

Eine weitere Maßeinheit in der Datenspeicherung. Entspricht 1024 KByte, also $1024 \cdot 1024 = 1.048.576$ Bytes. Als Abkürzung wird 'MB' oder auch 'MByte' benutzt.

Memory Card

Ein kleines Modul, das einen RAM-Speicher enthält, um Spielstände abzuspeichern.

MFLOPS

Abkürzung für Millions of Floating Point Operations Per Second. Eine Angabe für die mathematische Rechenleistung mit realen

Zahlen eines Computers, die vor allem bei 3D-Graphik benötigt wird.

MHz

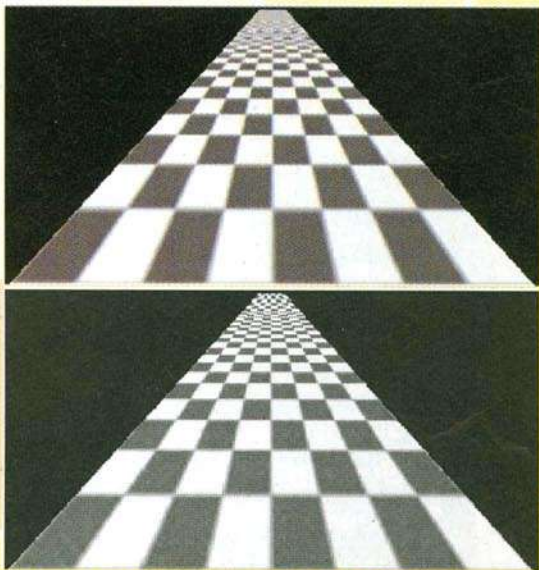
Ein Megahertz ist eine Maßeinheit für eine Million Durchgänge bzw. Schwingungen pro Sekunde. Die Geschwindigkeit von Prozessoren wird so gemessen.

MIDI

Steht für Musical Instrument Digital Interface. MIDI ist ein Standard, der zur Kommunikation zwischen elektronischen Musikgeräten benutzt wird. Musik kann auch im MIDI-Format gespeichert werden, wobei jedoch nicht die digitalisierte Musik selbst abgelegt wird, sondern die Anweisungen an das Gerät, um diese abzuspielen.

MIP-Mapping

Eine Textur, die weit vom Betrachter entfernt ist, kann oft verzerrt oder sehr pixelig erscheinen. Dies geschieht, weil die Textur größer ist als der Bereich, in dem sie dargestellt wird. Um diesen Effekt zu reduzieren, werden von einer Textur (z.B. 256x256 Pixel) mehrere kleinere Texturen (128x128, 64x64 usw. bis 1x1) erzeugt, die dann an der richti-



Oben mit MIP-Mapping, unten ohne MIP-Mapping

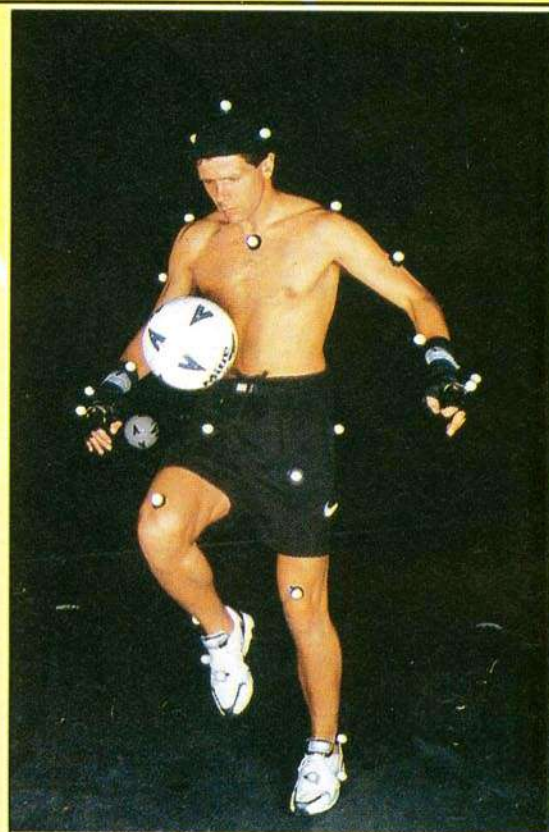
gen Stelle anstatt der großen eingesetzt werden. Trilineares Filtering und eine Abart des bilinearen Filtering benötigen diese vorberechneten (auch vorgefiltert genannten) Texturen.

MIPS

Kürzel für Millions of Instructions Per Second, eine Angabe der Rechenleistung eines Prozessors.

Motion Capture

So wird die Technik bezeichnet, mit der die Position und Ausrichtung eines Objekts (menschliche und nichtmenschliche Körper, Gesichtsausdrücke etc.) im physikalischen Raum bestimmt und in eine computergerechte Form umgewandelt wird. Diese Aufnahmen können mit echten Lebewesen gemacht werden, wobei optische oder magnetische Sensoren zum Einsatz kommen, um die Bewegungen zu erfassen. Es gibt aber auch mechanische Verfahren, bei denen kleine Modelle oder Puppen in die gewünschte Position gebracht und anschließend die Daten an den Gelenken ermittelt werden. Die mit Motion Capturing gewonnenen Informationen werden anschließend auf ein Skelett übertragen, über das noch eine künstliche 'Haut' gespannt wird.



Motion Capture

Motion Tracker

Eine meist optische oder magnetische Vorrichtung, mit der Bewegungen des Benutzers erfaßt werden. Motion Tracker kommen in den meisten Geräten für Virtual Reality vor.

Moves

Im allgemeinen die Bezeichnung für jede Bewegung eines Spielcharakters. Meistens werden aber die Spezialschläge und Schlagkombinationen in Prügelspielen so genannt.

MPEG

Abkürzung für Moving Pictures Experts Group. Ein Kompressionsstandard zur Speicherung von FMVs. Aber wie beim JPEG-Format müssen bei MPEG Verluste bei der Komprimierung in Kauf genommen werden. Die Bildqualität ist meist schlechter als bei normalen VHS-Videos.

Multimedia

Ein vielseitig einsetzbarer und sehr schwammiger Begriff, der eigentlich nur die Erfahrung beschreibt, in der mehr als ein Medium zum Einsatz kommt. Ein Fernseher mit eingeschaltetem Ton ist bereits 'Multimedia'. Im Computerbereich werden so Programme bezeichnet, die sowohl Sound, Animationen, möglicherweise FMVs und eine gewisse Benutzerinteraktion besitzen. Obwohl Spiele all das erfüllen, werden als 'interaktive Multimediaprodukte' meist nur Lernprogramme und Nachschlagewerke bezeichnet.

Multitexturing

In heutigen Spielen werden oft mehrere Texturen übereinandergelegt, um einen bestimmten Effekt zu erzielen. So können z.B. mehrere Texturebenen kombiniert werden, damit der Eindruck von Korrosion oder eines Himmels mit verschiedenen Wolkenschichten entsteht. Meistens werden verschiedene Formen von Lightmaps zusammen mit normalen Texturen benutzt, um Beleuchtung im allgemeinen oder aber Spezialeffekte wie Bump-Mapping, Glanzlichter oder farbige Lichteffekte (z.B. bei Explosionen) zu erzeugen.

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 PLAYSTATION TOP 5

In dieser Ausgabe präsentieren wir Euch Film- und Fernsehproduktionen, die wir gerne auf der PlayStation sehen würden.

Sven

1. Taxi Driver Ego-Shooter
2. Jason und die Argonauten Action-Adventure
3. Flucht ins 23. Jahrhundert Adventure
4. Mars Attacks Ego-Shooter
5. A Chinese Ghost Story Beat'em Up

Martin

1. Pulp Fiction Crime-Sim
2. Star Trek Voyager Space Opera
3. Star Wars Episode I Ego-Shooter
4. Lethal Weapon 1-4 Spielesammlung
5. Highlander Action-Adventure

mArk

1. Space 2063 (Above and Beyond) Space Opera/Ego-Shooter
2. Millenium Horror-Adventure
3. Ninja Scroll Beat'em up
4. Natural Born Killers Ego-Shooter
5. Mad Max Racer/Adventure

Mischa

1. Die Jagger Sport Sim mit Rollenspielelementen
2. Star Trek VIII Ego Shooter
3. Flesh & Blood Strategie oder Rollenspiel
4. Sliders Rollenspiel
5. Buffy - Im Bann der Dämonen Point&Klick Adventure

Toni

1. Blade Ego Shooter
2. The Matrix Action Adventure
3. Tron Genremix
4. From Dusk Till Dawn Ego Shooter
5. Starship Troopers Shoot'em up

Wonz

1. Per Anhalter durch die Galaxis Space Opera
2. Braveheart Action Adventure
3. Iron Eagle Shooter
4. The Warriors Beat'em up
5. Musikantenstadel Music Constructor

Fränk

1. Lindenstraße Horror-Adventure
2. Easy Rider Motorrad-Racer
3. Der Landarzt Shoot'em up
4. Reservoir Dogs Ego Shooter
5. Titanic U-Boot-Simulation

Burk

1. Herr der Ringe Rollenspiel/Strategie
2. Ronin (Verfolgungsjagd) Racer
3. Kids Rollenspiel
4. Platoon Ego Shooter
5. Barfly Beat'em up

Händlercharts - GAMERS POINT

- | | |
|--|---------------------|
| 1. Syphon Filter | 989 Studios |
| 2. Driver | GT Interactive |
| 3. V-Rally 2 | Infogrames |
| 4. Steet Fighter Alpha 3 | Capcom |
| 5. Bloody Roar 2 | Hudson Soft |
| 6. Player Manager 1999 | Gremlin Interactive |
| 7. Need For Speed - Brennender Asphalt | Electronic Arts |
| 8. Bugs Bunny auf Zeitreise | Infogrames |
| 9. NBA Pro '99 | Konami |
| 10. Cool Boarders 3 | 989 Studios |

Japan

- | | |
|---------------------------|---------------|
| 1. Spriggan LunarVerse | From Software |
| 2. Exceed My Corpse | Sony |
| 3. Dance Dance Revolution | Konami |
| 4. Segare Ijiri | Enix |
| 5. Racing Lagoon | Square |

Amerika

- | | |
|-----------------------------|-----------------|
| 1. Star Ocean: Second Story | Sony |
| 2. WWF Warzone | Acclaim |
| 3. Syphon Filter | 989 Studios |
| 4. Need for Speed III | Electronic Arts |
| 5. Triple Play 2000 | Electronic Arts |

Special Guest-Top 5

Michael Graves - Leadsinger der Misfits

1. NHL 99
2. Theme Park
3. Command & Conquer 2
4. Ace Combat 2
5. NBA 99

...und was wird in der Industrie gespielt?

Alex Harlander - PR-Manager bei Take 2 Interactive



1. Hidden & Dangerous
2. GTA London 1969
3. International Superstar Soccer Pro 98
4. Colin McRae Rally
5. Need For Speed - Brennender Asphalt

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

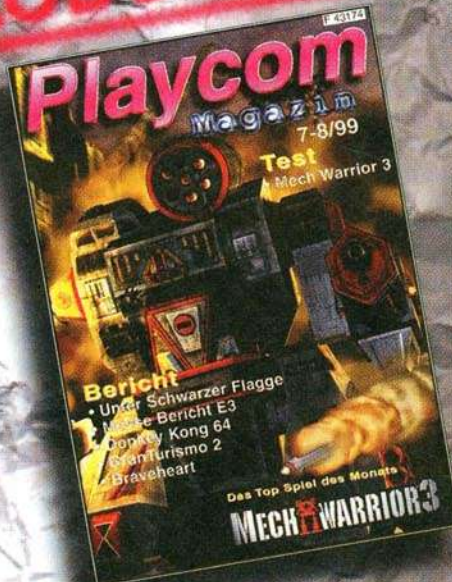


Bestell

0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292

Kostenlos!



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



PSX
Oddworld Abe's Exoddus
dt. DM 44,90



PSX
Doppelpack
GTA & Mission
dt. DM 69,99



PSX
Street Fighter
Alpha 3
dt. DM 79,00



PSX
Int. Superstar
Soccer Pro 98
dt. DM 34,99



Abbildungen variieren

PSX Zubehör
Memory Card PSX
1 Meg - verschiedene Farben
dt. je DM 9,99

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.

TECHNIKECKE

XPLODER FX

RENÉ MAYER

Xploder und kein Ende - der Machtkampf zwischen Fire International und Datel ließ den Markt für Cheatmodule nicht zur Ruhe kommen. Nachdem Datel mit dem Gamebuster Deluxe das bisher komfortabelste Gerät vorgestellt hatte, zieht nun Fire mit dem Xploder FX nach.

Das neue Modul hat zahlreiche Verbesserungen erfahren, die zum Teil durch den Mitbewerber inspiriert sind. So sind die beiden wichtigsten Neuerungen ein „Safe“ für Spielstände sowie eine eingebaute Codesuche, bereits vom Gamebuster Deluxe bekannt.

Testmuster	Fire International
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
Erhältlich ab	Anfang August (Xploder FX), Mitte September (Xploder Classic)
Preis	ca. 99,- DM (Xploder FX), ca. 69,- DM (Xploder Classic)

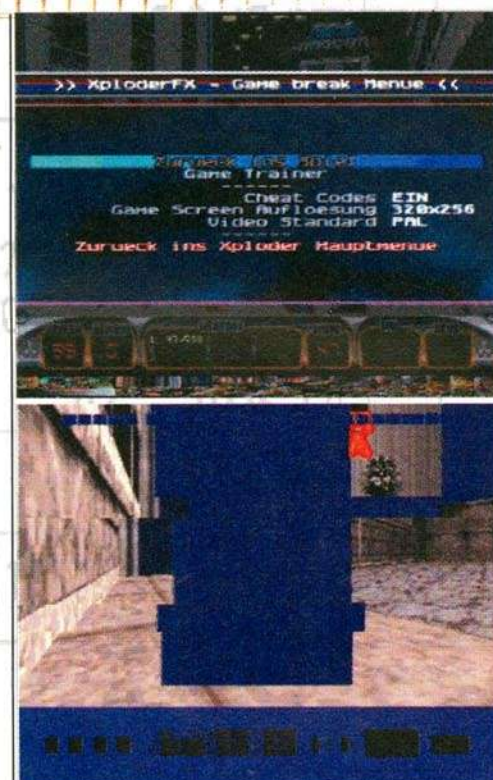
Code Constructor

Der Xploder erlaubt es, neue Cheats zu ermitteln, ohne ein zusätzliches Gerät - etwa einen PC oder den vom Xploder Pro her bekannten Aufsatz X-Assist - zu benötigen. Wird über den Xploder ein Spiel gestartet, verhilft ein Betätigen des ON/OFF-Schiebers in das Game Break Menu, in dem eine Trainerfunktion wartet. Das „Trainieren“ von Spielen zum Ermitteln von Codes haben wir schon mehrfach beschrieben; in diesem halbautomatischen Verfahren erklärt man dem Cheatmodul jeweils, wieviele Leben (oder einen anderen Wert) man hat. Durch ein ständiges

Abgleichen mit allen Speicherzellen findet man oft nach einigem Probieren, wel-

che Stelle die Zahl der Leben speichert - und kann sie konstant halten, um unendlich viele Leben zu erreichen. Durch ein besseres Konzept arbeitet vor allem die Suche nach einem kleineren/größeren Wert rund zehnmal schneller als beim Gamebuster Deluxe.

Ähnlich wie beim Gamebuster Deluxe funktioniert das Umschalten zwischen Cheat-Menü und Spiel nicht immer reibungslos. So verübelten bei vielen Spielen Grafikfehler nach dem Zurückwechseln vom Cheatmenü den Spaß. In wenigen Fällen, etwa bei Suikoden, war das Spiel überhaupt nicht mehr zu gebrauchen. Da die für das Cheaten notwendigen Anzeigen wie etwa der Lebensenergie-Balken regelmäßig neu gezeichnet werden, sind die Probleme für das reine Trainieren meist im Bereich des Akzeptablen. Wer allerdings während eines „ernsthaften“ Spiels ins Menü wechselt, um lediglich Cheats ein- oder auszuschalten, für den ist etwa ein blaues Rechteck statt der Spielfigur unzumutbar. Es bleibt schwer zu hoffen, daß die Entwickler das Problem schnell lösen und ein Update anbieten. Das Cheatsuchen ist allerdings weiterhin problemlos mit Hilfe einer PC-Anbindung möglich.



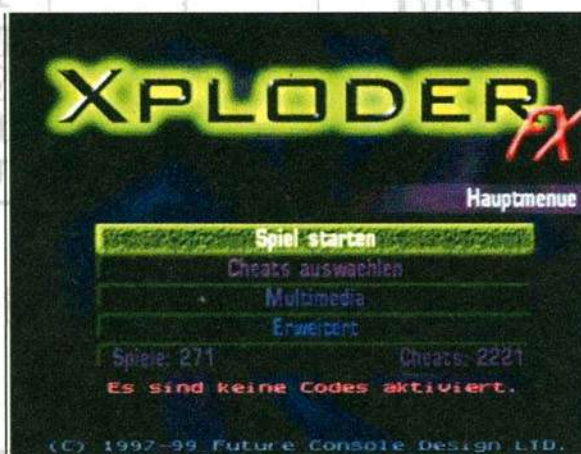
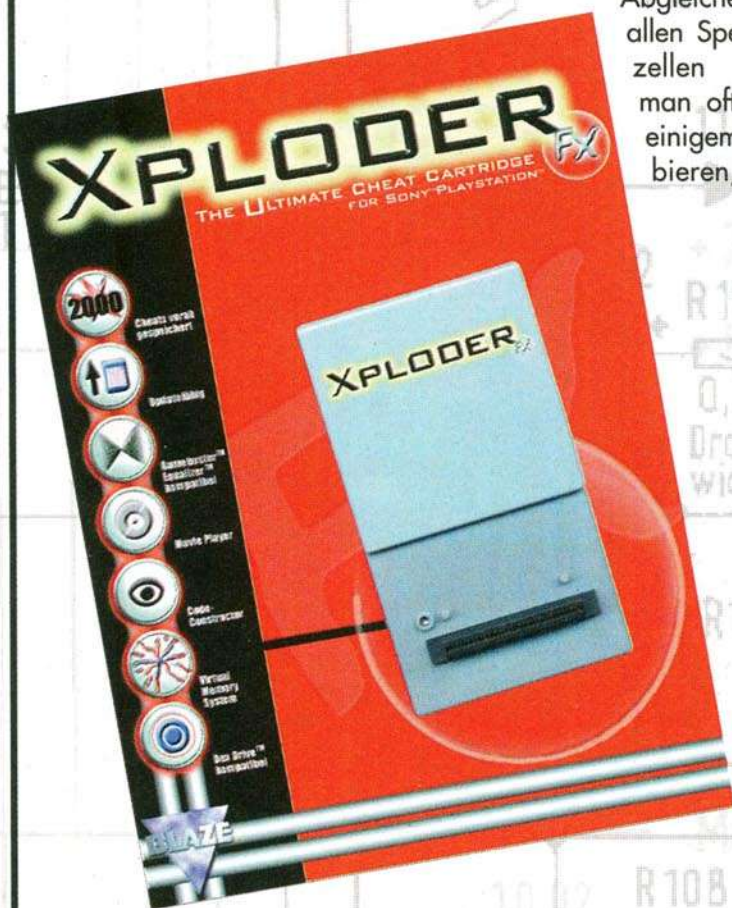
Während des Spiels kann in das Code-Suche-Menü geschaltet werden. Nicht immer gelangt man jedoch problemlos ins Geschehen zurück.

Mehr Platz für Codes

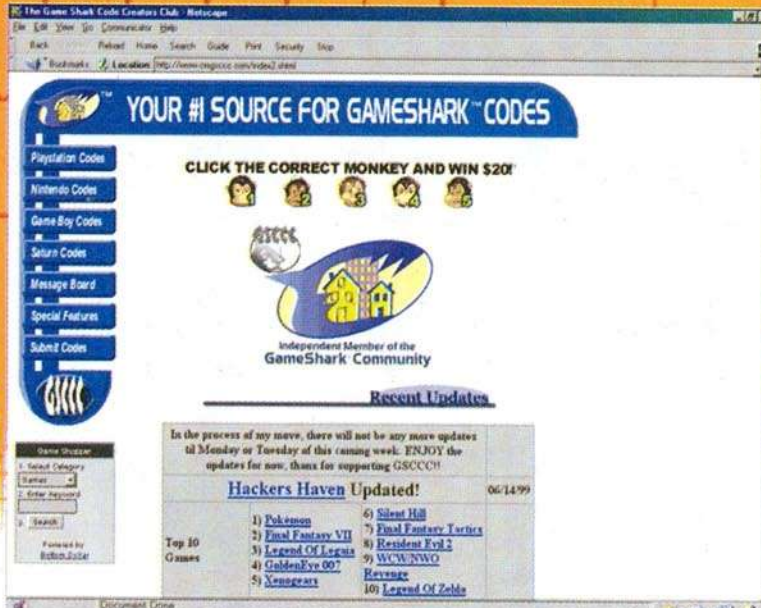
Die mitgelieferten 2.200 Codes füllen den Speicher nur zu 17% - was nach Adam Riese eine maximale Zahl von rund 13.000 Cheats macht. Zum Vergleich: In den Gamebuster Deluxe und den bisherigen Xploder-Versionen passen rund 3.000-3.500 Cheats. Die Lösung für die Zauberei: Neben einem größeren Speicher wurden dazu die speicherfressenden Cheatbeschreibungen rigoros gekürzt. So steht statt „Munition“ schlicht „MU“, und „UE viel ENG“ bedeutet „unendlich viel Energie“.

Virtual Memory

Zusätzlicher Speicher wurde dem Xploder FX für das Ablegen von Spielständen spendiert. Anders als der Gamebuster Deluxe tritt der Xploder FX nicht als virtuelle Speicherkarte auf, sondern erlaubt lediglich das dauerhafte Sichern von bis zu 120 Spielständen im sogenannten Virtual Memory System (VMS). Vor ihrer Verwendung müssen die Spielstände wieder auf eine Memory Card kopiert werden. Wahlweise werden dabei entweder die Inhalte der beiden Card-Schächte oder



Das Menü des Xploder wirkt deutlich poppiger. Farben und Muster für Hintergrund und Schaltflächen lassen sich individuell einstellen.



nun direkt, ohne lästigen Neustart der PlayStation, zum PC übertragen, und die PC-Software X-Link liest jetzt sogar DexDrive-Spielstände.

Gimmicks

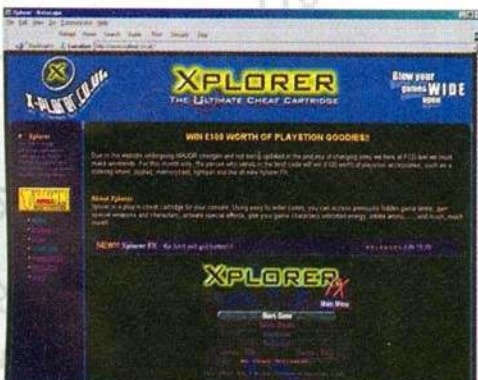
Auffällig ist das fetzige Aussehen des Xploder FX. Das Erscheinungsbild der Software wurde von Grund auf neu entworfen, so daß der Xploder modern wirkt. Hintergrundgrafik, Farbe und sogar die Farben der Schaltflächen dürfen ausgesucht werden. Die Renovierung verläuft sich bis ins hinterste Menü und geht zum Teil mit neuen Features einher. So wurde besonders viel Mühe in den CD-Player gesteckt, der die Beats nun optisch begleitet.

► Mit den Neuerungen hat nicht nur der Xploder zum Gamebuster Deluxe aufgeschlossen, sondern ihn - wieder - überholt. Schaut man auf die zahllosen Updates, die das Entwicklerteam von FCD seit der Einführung des Xploders angeboten hat, kann man davon ausgehen, daß die Probleme, die eingebaute Cheatsuche zu verwenden, schnell gelöst werden. Der Xploder läßt sich dann, wie gehabt, über spezielle Memory Cards, Upgrade-CDs oder über die Kombination Internet und PC auf den neuesten Stand bringen. Der bisherige Xploder soll weiterhin als Classic-Version angeboten werden; auch er bekommt das renovierte Betriebssystem, muß aber auf den Code Constructor und das VMS verzichten.

der VMS-Datenbank angezeigt. Vorteil des Verfahrens: Alle Spielstände werden in einer Liste angezeigt, so daß nicht durch die virtuellen Cards gesucht werden muß, und da die Spiele direkt auf eine „echte“ Karte speichern, sollten Datenverluste, wie sie von komprimierten Memory Cards bekannt sind, nicht auftreten.

Multimedia

Ausgebaut wurden die Fähigkeiten des Xploders, Ton- und Grafikdateien der PlayStation einzeln anzuzeigen. Der Xploder durchsucht eine Spiel-CD nach Sound- und Videodateien und zeigt sie übersichtlich in einer Liste an. Töne können mit Hilfe von X-Link zum PC übertragen werden. Screenshots lassen sich



WWW-Tips

Fire International, die Heimat des Xploder

<http://www.blaze.de>

<http://www.x-plorer.co.uk>

Die neuesten Updates für das Xploder-ROM, für die PC-Software XLink sowie Cheats zum Herunterladen.

Gamebuster's Paradise - Tausende von Codes für Gamebuster und Xploder

<http://www.gbparadise.de>

Die renommierteste deutsche Quelle für Gamebuster- und Xploder-Codes. Mit Diskussionsforum. Hier sind die meisten Cheats für deutsche Spiele zu finden. Die Code-Beschreibungen sind zwar in Englisch, einige Brocken wie „Infinite live“ reichen jedoch für das Verständnis aus.

Beschreibung der R3000-Assemblersprache

<http://techpubs.sgi.com/library/lib/makepage.cgi?007-2418-001>

Umfangreiche, englischsprachige Beschreibung der Assembler-Sprache des R3000, der als Hauptprozessor für die Abarbeitung des Programmcodes verantwortlich ist.

PC-Editor für die Cheat-Datenbank des Xploder

<http://www.beat.dk/sanxware/xcheated.htm>

Die Heimat von Xcheated, eines Verwalters für Cheat-Datenbanken auf dem PC. Speziell für den Xploder entworfen, mit Unterstützung des Gamebuster durch Importfilter.

PlayStation-Spielstände zum Herunterladen

<http://www.cmgsccc.com/index2.shtml>

<http://www.cheatcc.com/psx/sgf/index.html>

<http://members.tripod.com/~ss35/gamesaves.html>

Auf diesen Seiten finden sich eine große Zahl an Spielständen für PlayStation-Titel.

PSXGameEdit, Spielstands-Editor und Konverter

<http://moberg-dybdal.dk/psxge/>

Der bekannteste Konverter zwischen verschiedenen Spielstandsformaten wie Xploder und DexDrive. Er wandelt auch US-amerikanische Spielstände in ein für PAL-Spiele nutzbares Format um.

Konverter für PlayStation-Multimedia-Dateien

<http://zophar.net/utilities/psxutil.html>

Die Seite enthält eine Aufzählung von Konvertierprogrammen, die Multimedia-Dateien von PlayStation-Spielen in das auf dem PC gängige Format umwandeln.

Stylish

WIP3OUT

Die Rennspiel-
droge

Voodoo Zauber

SHADOWMAN

Im Schatten der Apokalypse



Crime Simulation

GTA 2

Noch geschmackloser!?

Vor Ort in Kanada

EA SPORTS

Alle neuen Titel

und Speed Freaks, G-Police Weapons of Justice, Legend of Mana, Re-Volt, TechnoMage, Tony Hawk's Pro Skater, Hot Wheels, Xena Warrior Princess...

umfassende und
informative 148 Seiten

die Jubiläums

ist ab 25. August
im neuen Look

überall erhältlich

IMPRESSUM

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play PLAYSTATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektronpost: mailus@playplaystation.com

Redaktionsdirektor Konsolentitel
Stephan Girlich

Chefredakteur:
Sven Liebold

stellv. Chefredakteur:
Martin Weidner

Redaktion:
mArk Liebold, Mischa Strecker,
Toni Opl

Art Direction:
Wolfgang Müller

Layout:
Wolfgang Müller, Fränk Bogen,
Burkhard Weiss

Textkorrektur:
Barbara Strobel, Markus Strobel

Freie Mitarbeiter:
Andreas Binzenhöfer, René Meyer,
Mathias Neuman, Philipp Noack,
Marco Spörl

Objektleiter Neuentwicklungen
Götz Schmiedehausen

Titel:

Virgin Interactive, Capcom, Namco,
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:

Shinji Mikami,
The Clock „Schmittle“

Verlag:

CyPress VerlagsgmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:

Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel.: +49-0 22 34 / 9 63 65-0,
Fax: +49-0 22 34 / 9 63 65-55.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Euro 36,81 (Inland), Euro 45,40
(Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ
600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag
und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht
geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.

Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung über-
nommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion
lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich
eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie
dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und ver-
pflichtet zur 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.

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



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play
PLAYSTATION

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-46
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

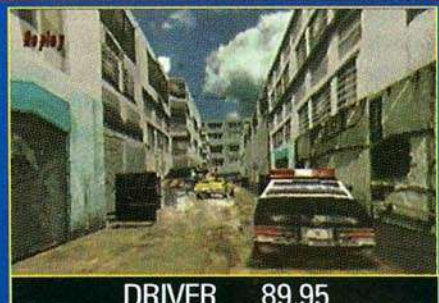
Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

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 BLAZE - CYBER SHOCK... 59,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
ORIG. PSX-CASE-BUNDLE 69,95
PRO CARRY CASE - BLAZE 69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95



DRIVER 89,95

GAMEBUSTER DELUXE - SCHUMMELMOD. 89,95
X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE. 84,95
X-PLÖDER SCHUMMELBUCH 29,95
X-PLÖDER PROFESSIONAL 134,95
EQUALIZER 69,95
ANTENNENKABEL 24,95



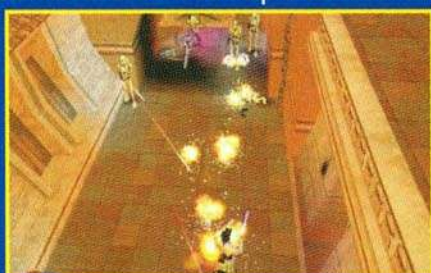
Shadowman (Aug) 84,95 Bugs Bunny 84,95
Killer Loop (Y.A.R.G.) 89,95 WWF Attitude (Aug) 84,95
RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHLÜß) ... 16,95
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK ... 129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL 149,95
LENKRAD FANATEC SPEEDSTER 189,95
JOYSTICK PRO SHOCK ARCADE 69,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) ... 59,95
PISTOLE AVENGER PRO 89,95
PISTOLE C-CON 45 ORIGINAL 79,95
PISTOLE REAL ARCADE LIGHTGUN 99,95



Croc 2 89,95 Rainbow Six 89,95
Discworld Noir (Sept) 84,95 Bundesliga Stars 89,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG. (VER.FARB.) ... 29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) ... 29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) ... 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
MOUSE LOW BUDGET 34,95
MULTI TAP LOW BUDGET 49,95
SPACE STATION 44,95
DISK STATION 24,95

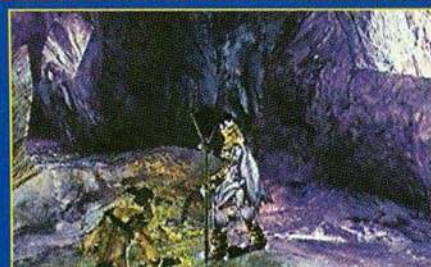
AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR
ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
0049 85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB.

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 LIEFER-
BAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE
LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT
PORTOFREI! BESTELL-ANNAHME 9.-20. UHR,
SA. 10.-16. UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER
BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM
(3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG
(DIN C5) ANFORDERN.



STARWARS Ep.1: Dunkle B. 89,95

360 89,95
ACM 1918 84,95
AIRONAUTS 89,95
APE ESCAPE 89,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. ... 139,95
ASTERIX 89,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN 79,95
BASEBALL EDITION 2000 (AUG) 89,95
BIG AIR 89,95
BILLARD NIGHTS (SEPT) 79,95
BLAZE 'N' BLADE 99,95
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
BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG) 89,95
CAPCOM GENERATIONS 1 84,95
CARMAGEDDON - FAHR ZUR H.(DT) (SEPT) 84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE 89,95
CENTIPEDE PSX (SEPT) 89,95
CHESSMASTER MILLENNIUM 89,95
CHOKOBO (OKT) 89,95
CIVILIZATION 2 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95
COOL BOARDERS 3 89,95
CRASH BANDICOOT 3 89,95



LEG. of K.: SOUL REAVER 99,95

CROC 2 (AUG) 89,95
DARK MESSIAH (SEPT) 89,95
DISCWORLD NOIR (SEPT) 84,95
DODGEM ARENA 84,95
DRIVER 89,95
EARTHWORM JIM 3D (AUG) 89,95
EVIL ZONE 89,95
FINAL FANTASY VIII (OKT) 99,95
FORMEL 1 '98 99,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUST. (SEPT) 79,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO 99,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95
GRAND TH.A.-PACK: Plat-Vers. + London 74,95
GUARDIAN - WACHTER DER SCHATTEN .. 89,95
GUNGAGE (SEPT) 89,95
HOT WHEELS (SEPT) 89,95
HUGO 2 89,95
JADE COCOON (SEPT) 89,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (SEPT) 89,95
KKND - KROSSFIRE 89,95
KURUSHI FINAL (SEPT) 89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (OKT) 89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER (AUG) 99,95
LEGEND OF KARTIA (SEPT) 89,95
LEGO RACERS (SEPT) 89,95
LIVE WIRE 64,95
MASTER OF MONSTERS 99,95



Wipeout 3 (Sept) 89,95 Ape Escape 89,95
G-Police 2 (Sept) 79,95 Speed Freaks (Sept) 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ABE'S EXODUS 49,95
CONSTRUCTOR 49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 59,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 69,95
NOTE 59,95
RACING SIMULATION 2 49,95
RIVEN (MYST 2) 69,95
S.C.A.R.S. 49,95
SENTIENT 49,95
SKULL MONKEYS 44,95
STAR WARS: REBEL ASSAULT 2 69,95
SUPERCROSS (J. McGRATH) 49,95
VIGILANTE 8 49,95
WILD 9'S LIMITED EDITION 69,95
WWF IN YOUR HOUSE 49,95
WWF WARZONE: RAW IS WAR 59,95

PLATINUM-EDITION

ABE'S ODDYSEE 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
COLIN MCRAE RALLY 49,95
COOL BOARDERS 2 49,95
CRASH BANDICOOT 2 49,95
CROC 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION 49,95
FINAL FANTASY VII 49,95
FORMEL 1 '97 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
JURASSIC PARK 49,95

MEDIEVIL (SEPT) 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 44,95
RESIDENT EVIL 1 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
ROAD RASH 44,95
SOUL BLADE 44,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
TEKKEN 3 (SEPT) 49,95
TOCA TOURING CAR 44,95



Colin McRae R. - Pt. 49,95 MediEvil - Pt. (Sept) 49,95
Final Fantasy VII - Pt. 49,95 Tekken 3 - Pt. (Sept) 49,95
TOMB RAIDER 1 49,95
TOMB RAIDER 2 49,95
TRUE PINBALL 49,95
V-RALLY 49,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

METAL GEAR SOLID 89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159,95
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (SEPT) 89,95
MISSION IMPOSSIBLE (OKT) 89,95
MONKEY HERO 89,95
MULAN STORY (SEPT) 79,95
NBA LIVE '99 89,95
NBA PRO '99 99,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT 89,95
NHL 2000 (SEPT) 89,95
NHL PRO '99 (AUG) 99,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT) 89,95
OMEGA BOOST 79,95
PLANE CRAZY 89,95
PLAYER MANAGER '99 - ANCO 84,95
POINT BLANK 2 (AUG) 89,95
POPOULOS - THE 3RD COMING 89,95
POY POY 2 89,95
PRO PINBALL - BIG RACE U.S.A. 89,95
RACING SIMULATION 2 49,95
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT) 89,95
RAINBOW SIX (SEPT) 89,95
RALLYMASTERS 79,95
RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR 84,95
RC STUNT COPTER (AUG) 79,95
REAL FISHING (AUG) 89,95
REVOLT (AUG) 84,95
RIDGE RACER TYPE 4 89,95
ROAD RASH 3D 89,95
RUNNING WILD 79,95
SABOTEUR (OKT) 99,95
SHADOWMAN (AUG) 84,95
SHANGHAI TRU VALOR 89,95

STREETFIGHTER ALPHA 3 79,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2 79,95
STREET SKATER 89,95
SYPHON FILTER 89,95



V-RALLY 2 89,95

TANK RACER (ENGL.) 89,95
TANKTICS 84,95
THE GRANSTREAM SAGA 79,95
TOCA TOURING CAR 2 89,95
TOMB RAIDER 3 99,95
TOMORROW NEVER DIES (SEPT) 89,95
TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT) 89,95
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 89,95
TUNGUSKA (SEPT) 84,95
UEFA STRIKER (SEPT) 84,95
UM JAMMER LAMMY (AUG) 89,95
V-RALLY 2 89,95
VERSAILLES 89,95
VIRUS 89,95
WARZONE 2100 89,95
WILD NINE'S LTD ED (Spiel + PSX-T-Shirt) 69,95
WING OVER 2 79,95
WIPEOUT 3 (SEPT) 89,95
WORMS 2 (SEPT) 89,95
WWF ATTITUDE (AUG) 84,95
X-FILES (SEPT) 89,95
X-GAMES PRO BOARDER 89,95
YOYO'S PUZZLE PARK 84,95



Silent Hill 89,95 Syphon Filter 89,95
Jade Cocoon (Sept) 89,95 Star Wars: Racer 89,95

SILENT HILL 89,95
SIELEBERATER SILENT HILL ORIG. 24,95
SLED STORM (AUG) 89,95
SMASH COURT TENNIS: A. KOURNIKOVA 79,95
SOUTHPARK (AUG) 84,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (AUG) ... 89,95
SPEED FREAKS - BUNDLE 129,95
STAR WARS: EPISODE 1-DUNKLE BEDR. ... 89,95
STAR WARS: EPISODE 1 - RACER (AUG) ... 89,95

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 35 45 222

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT Fax: 0931/571602

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

Jenseits
der 200 km/h
schaust Du der
Gefahr ins Auge!



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

zu erhalten bei:

EINE WELT VOLLER IDEEN

KAUFHOF + HORTEN

- 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

Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics
Berlin, 28. August - 5. September

WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01