

164
SEITEN!

PLAYSTATION 2: BRANDHEISSE INFOS – GROSSES GEBURTSTAGSGEWINNSPIEL!

09/99 September

DM 6,50

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



DAS KOMPETENTE MAGAZIN

play PLAYSTATION

16 SEITEN
TIPS & TRICKS

PLAYER'S GUIDE ZU SYPHON FILTER (TEIL 1)
CHEATS UND GAMEBUSTER-CODES
ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

 **FORMEL 1 99**
PREVIEW ENDLICH IN ÜBERRAGENDER
QUALITÄT!

 **TONY HAWK'S
SKATEBOARDING**
TEST DAS GRAN TURISMO DER
SKATEBOARD-GAMES!

 **TOMB RAIDER IV**
WIP LARAS LETZTES ABENTEUER!

 **LIVE AUS
KANADA!**

IN DER OFFENSIVE!
FIFA 2000 – NHL 2000
NBA LIVE 2000 – KNOCKOUT KINGS 2000

KILLER LOOP vs WIP3OUT

DEUTSCHE TRIPODS AUF DER ÜBERHOLSPUR?

12 SEITEN
WELTEXKLUSIVER
HARDCORETEST

32 SEITEN SPECIAL ALLE KOMMENDEN ACTIVISION HIGHLIGHTS • LIVE AUS KANADA: EA SPORTS • BACK TO LA –
STIPPVISITE BEI INSOMNIAC GAMES, NAUGHTY DOG, JIM HENSON INTERACTIVE • WORMS ARMAGEDDON
BUNDESLIGA STARS *** X-FILES *** R/C STUNTCOPTER *** SPEED FREAKS *** SLED STORM *** G-POLICE 2 *** SOUTH PARK

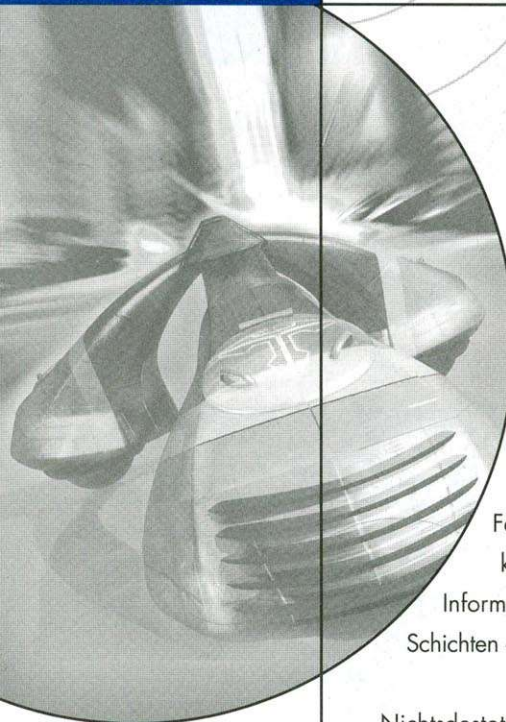
DAS MEGA-ALBUM ZUR PLAYSTATION



2 CD
+BONUS CD

... AB 06. 09. ERHÄLTlich!!!

MIT DEN CHARTHITS VON DIE FANTASTISCHEN VIER, FAT BOY SLIM, KORN,
FREUNDESKREIS, JAMIROQUAI, GARBAGE, CYPRESS HILL, PRODIGY, U.V.M.
& DEN COOLSTEN TRACKS AUS DEN ANGESAGTESTEN GAMES WIE
GRAN TURISMO, TOMB RAIDER III, WIPEOUT 2097, UVM.



Liebe Leser

Wir haben es geschafft. Dank Eurer Unterstützung haltet Ihr jetzt die nunmehr 24. Ausgabe der play PLAYSTATION in den Händen. Zwei Jahre, die trotz ihrer heftigen Turbulenzen wie im Flug vergingen. Unsere Lieblingskonsole hat sich mittlerweile ca. 57 Millionen Mal auf unserem Planeten verkauft und ein Ende ist noch nicht abzusehen. Seitens der Software hat sich innerhalb dieses Zeitraums viel getan. Die Entwickler lernten das volle Potential des grauen Wunderkastens auszuschöpfen und begannen sich in einem heißen Wettkampf stetig an Qualität zu überbieten. Auch die play durchlief in dieser Zeit einen interessanten Reifungsprozeß. Zu unserem -zugegebenermaßen- kleinen Jubiläum wollen wir erneut ein wenig Feinschliff in unseren Rubriken betreiben. Keine Angst, das bewährte Konzept aus kompetenten Tests, brandheißen News, Unabhängigkeit und jeder Menge Informationen aus Szene und Industrie bleibt nach wie vor erhalten, da wir weiterhin alle Schichten - vom Hardcore-Freak bis zum Otto-Normal Zocker - erreichen wollen.

Nichtsdestotrotz erhielt das gesamte Heft eine kleine Frischzellenkur, die sich vor allem im grafischen Bereich auswirkt. Auch inhaltlich haben wir in diesem Monat einiges zu bieten. Auf bis jetzt im Videospielbereich nur von der play erreichten 164 Seiten findet Ihr unter anderem den Test zum wohl besten Skateboard-Game aller Zeiten, das aufgrund seines unglaublichen Suchtpotentials zeitweise den gesamten Schreibfluß der Redaktion lahmlegte. Desweiteren schwärmte fast das gesamte Team in alle Himmelsrichtungen aus, um vielen namhaften Herstellern einen Besuch abzustatten. Mark infiltrierte die neue EA Sports Zentrale in Kanada, um sich von der Qualität des 2000'er Line-Ups zu überzeugen, während Martin in England bei Activision nach dem Rechten sah. Unser Mischa durfte sich in Gütersloh von der Qualität des Rollenspiels TechnoMage überzeugen. Meine Wenigkeit trieb es kurz nach der E3 erneut nach Los Angeles, um gleich eine ganze Handvoll Softwareschmieden zu besuchen. Nur der arme Toni mußte daheim bleiben und mit den Hausstaubmilben um die Wette steppen.

Zu guter Letzt erhaltet ihr in Verbindung mit einem deftigen Gewinnspiel einen einmaligen Einblick hinter die Kulissen der play, bei dem alle beteiligten Redakteure mutig ihr Antlitz der Öffentlichkeit präsentieren. Eine Sektion im Heft, die mit Vorsicht zu genießen ist. Ansonsten wird es nun Zeit, die Korken knallen zu lassen und das Feuerwerk anzuzünden.

Danke für Eure Unterstützung!

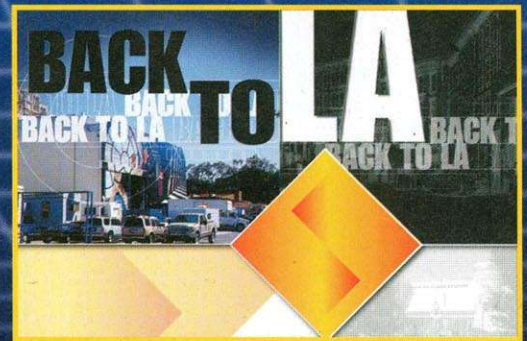
Sven Liebold +

Chefredakteur, play PLAYSTATION

TEAM

„Könnt Ihr mir mal für zwei Minuten mit Euren Joypads zur Hand gehen? Ich bräuchte einen Multiplayer-Shot!“

Originalzitat eines verwirrten Toni Opl

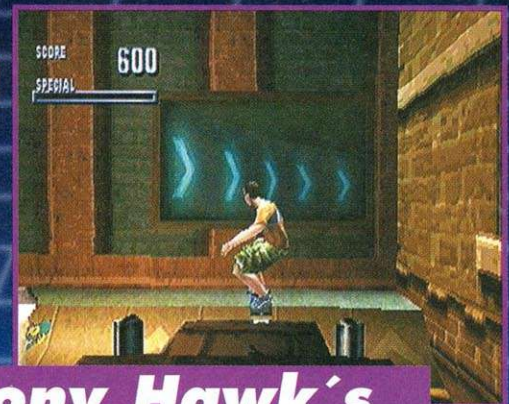
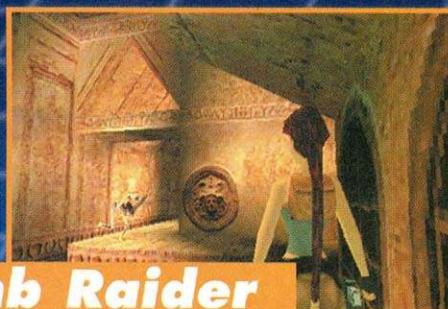
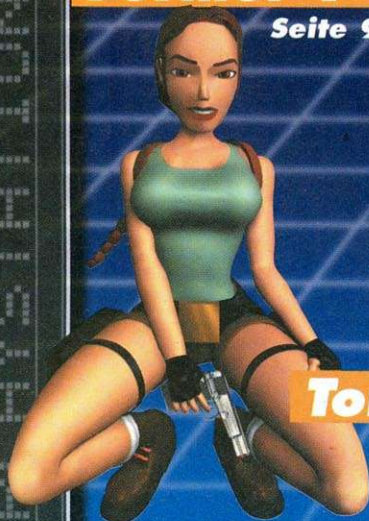


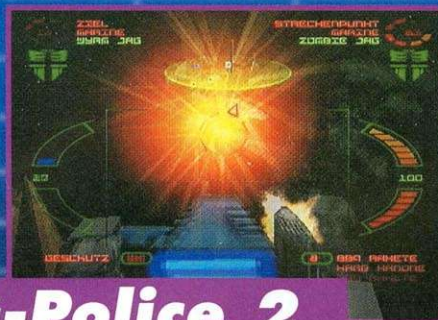
KILLERLOOP VS WIP3OUT

Seite 126-137



Seite 36-45





G-Police 2

Seite 140-144



X-Files

Seite 154-157



R/C Stuntcopter

Seite 138-139



Speed Freaks

Seite 118-125



Player's Guide Syphon Filter Teil 1

Seite 75-82

Gamebuster Codes

Seite 73-74

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!

Seite 67-72

Play Mail	16-20
Play News	6-15
Play Charts	158
Play Appendix	160-161
Next Play	162

Impressum	162
Wertungssystem	114
Hefte nachbestellen	64
Leserumfrage	65-66

Play Cover

Killer Loop vs. Wip3out	126-137
-------------------------	---------

Special Screen

2 Jahre play	58-59
Activate 99	22-28
Back To LA	48-57
EA Sports 2000	36-45
Worms Armageddon	30-34

Play Tech

SharkWire	159
-----------	-----

Work in Progress

Fire Prowrestling G	111
Tomb Raider The Last Revelation	112-113
Vagrant Story	96-97
Vandal Hearts 2	110

Pre Screen

Action Man	104
Centipede	95
Formel 1 99	98-99
Hot Wheels Turbo Racing	102-103
Missile Command	94
Motocross Championship featuring Ricky Carmichael	106-107
Pong	94
Q*bert	95
Re-Volt	108
Sled Storm	90-91
South Park	88-89
TechnoMage	84-86
UEFA Striker	92-93
Sheep	100-101

Test Screen

Aironauts	115
Bundesliga Stars	116-117
G-Police Weapons of Justice	140-144
R/C Stuntcopter	138-139
Speed Freaks	118-125
Tony Hawk's Skateboarding	146-153
X-Files	154-157

Play Tips

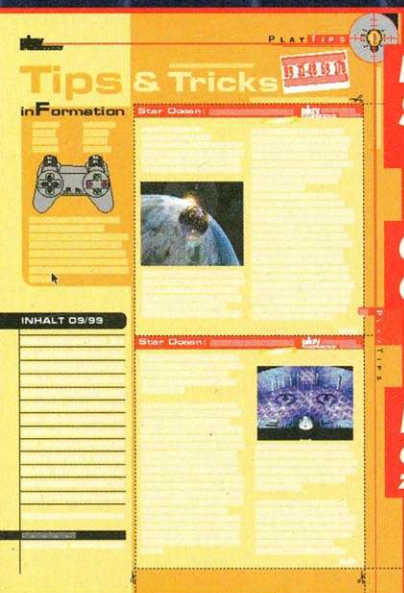
3Xtreme, Ape Escape, Asterix, Bugs Bunny auf Zeitreise, Castrol Honda Superbike Racing, Croc 2, Lucky Luke - Platinum, Omega Boost, Star Ocean The Second Story - Import, Tarzan - Import, Tekken 3 - Platinum, V-Rally 2, WWF Attitude	67-72
---	-------

Gamebuster Codes	73-74
------------------	-------

Player's Guide Syphon Filter - Teil 1	75-82
---------------------------------------	-------

Play Competition

2 Jahre playPLAYSTATION	60-61
-------------------------	-------



PLAY NEWS

SOFTWARE - HARDWARE - BRANCHENGEFLÜSTER

MARTIN WEIDNER
SVEN LIEBOLD

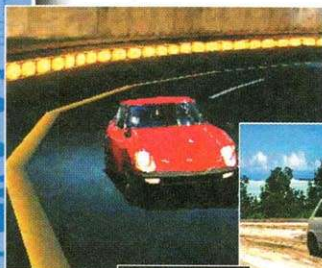
Codemasters kündigt Colin McRae Rally 2 an

Codemasters 

Gran Turismo bricht Verkaufsrekorde

Gran Turismo, das von SCEs Satellitenstudio Polyphony Digital entwickelt wurde, bricht sämtliche Verkaufsrekorde.

Weltweit wurden laut SCEA bis 12. Juli 6,86 Millionen Exemplare verkauft, darunter 2,0 Millionen in den Vereinigten Staaten, 2,38 Millionen in Japan und 2,48 Millionen in Europa. Das Sequel soll in Japan am 30. September erscheinen, die PAL-Version ist für Ende November angekündigt.



Gran Turismo 2



Colin McRae Rally 1

Codemasters bestätigt, an einem Sequel zu Colin McRae Rally zu arbeiten, das 2000 auf den Markt kommen soll. Guy Wilday, der Producer des ersten Teils, wird wieder in das Projekt involviert und sein Team auf 30 Leute aufgestockt werden. In grafischer Hinsicht kündigt Codemasters eine überarbeitete Engine mit einer deutlich höheren Anzahl von Polygonen und Reflection Mapping für die einzelnen Wagen an.

Eidos Interactive veröffentlicht Spiele zur Olympiade

Eidos Interactive geht mit International Sports Multimedia eine sechs Jahre gültige Vereinbarung ein, Videospiele zu veröffentlichen, die auf einer Lizenz des Internationalen Olympischen Komitees basieren. Die Vereinbarung beinhaltet die Olympischen Sommerspiele 2000 in

Sydney und 2004 in Athen, sowie die Winterspiele 2002 in Salt Lake City. Das Spiel zu den Olympischen Sommerspielen 2000 in Sydney wird von Attention To Detail (ATD) entwickelt und soll u.a. für die PlayStation erscheinen.



Neues von Future Press

Neben einem offiziellen Lösungsbuch zu Street Fighter Alpha 3 ist aus dem Hause Future Press ein 180seitiges Tips & Tricks-Werk erschienen. Neben Komplettlösungen zu Silent Hill, Heart of Darkness, Oddworld Abe's Exoddus, Metal Gear Solid und Resident Evil Director's Cut befinden sich auch viele Cheats zu weiteren Spielen in dem Buch. Außerdem geplant: ein offizielles Lösungsbuch zu Dino Crisis, das parallel zur Deutschlandveröffentlichung des Spiels über Virgin Interactive erscheinen wird.



GenreWirtschaftssimulation
Spieler1
HerstellerElectronic Arts
EntwicklerBullfrog Productions
Erhältlich ab2000

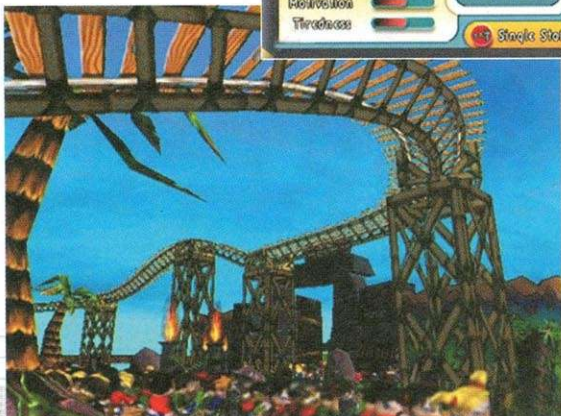
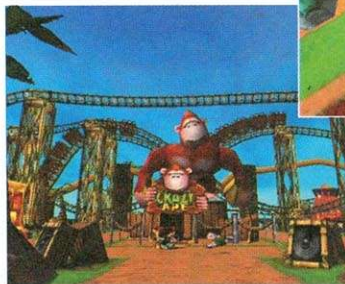
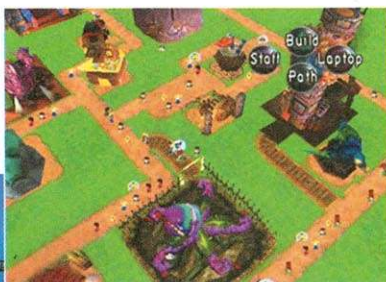
Theme Park World

Einmal im Leben Disneyworld aufbauen. Bullfrog macht's möglich und arbeitet an einer neuen Version ihrer Vergnügungsparksimulation Theme Park. Der zweite Teil soll aber keine 1:1-Portierung der PC-Version darstellen, vielmehr soll die Benutzeroberfläche auf die Bedürfnisse der PlayStation-User zugeschnitten werden. Fahrgeschäfte sollen im Nu errichtet und die Ressourcen schnell verteilt werden können. Auf dem eigentlichen Spielbildschirm dienen lediglich vier Tasten - Aufbauen, Statistiken, Laptop und Pfad - dazu,

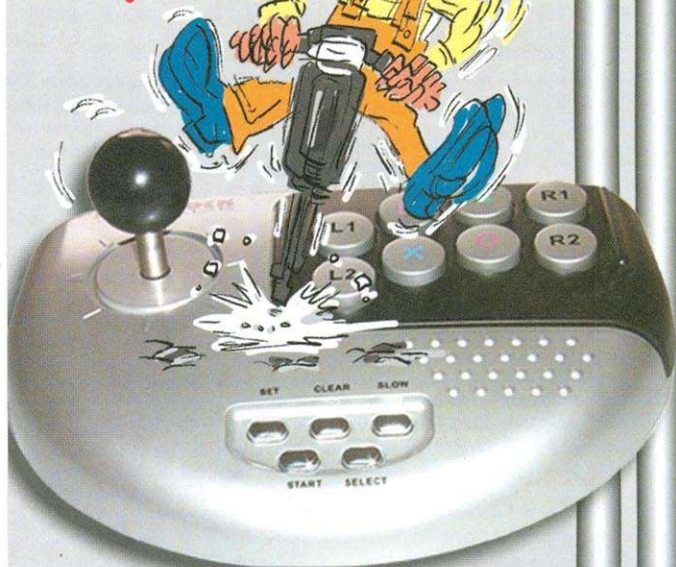


seinen Vergnügungspark zu überwachen. Nichtsdestoweniger wird es auch in Theme Park World wieder einen Berater geben, der einem bei den ersten Schritten hilfreich zur Seite steht. Zu den neuen Features zählen u.a. Gold Tickets, die der Spieler erhält, wenn er ein besonders schönes Fahrgeschäft gebaut hat. Diese lassen

sich in klingende Münze, d.h. in neue Fahrgeschäfte umwandeln. Wie in der alten PlayStation-Version läßt sich der Park auch aus der Sicht eines Besuchers betrachten. Theme Park World wird insgesamt vier Welten - Fantasy, Haunted House, Lost Kingdom und Space - beinhalten, 80 mögliche Attraktionen und 40 Geschäfte, und soll in einer Auflösung von 512 x 256 Pixeln ablaufen.



Ich kann nach
der Arbeit
einfach
nicht
abschalten
altTEen
!!!!



PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion **DM 79.95***



Avenger Pro Light Gun

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

DM 99.95*

PSX Cyber Shock Controller

- Turbofeuer
- Analog-Steuerung
- auswechselbarer Analog-Stick



DM 59.95

PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



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

PLAY
NEWSErste Screens zu
Rally Championship 99

McLaren Racing Wheel

E.D. Games vertreibt seit kurzem das McLaren Racing Wheel für die PlayStation. Neigungswinkel und Höhe des Lenkrads, das mit Fußpedalen, Schalthebel und Handbremse (I) ausgeliefert wird, können verändert werden. Darüber hinaus ist das McLaren neGcon- und Dual Shock-kompatibel.

Testmuster: E.D. Games.

Sony Music legt
Double Impact-Sampler
PlayStation-Demos bei

Sony Music Entertainment Deutschland legt ihrem Sampler Double Impact, der voraussichtlich am 6. September in den Handel kommen soll, eine dritte CD bei, auf der sich acht spielbare Demos von PlayStation-Titeln befinden werden: wipEout 3, Tomb Raider III, Ape Escape, Crash Team Racing, Omega Boost, Ridge Racer Type 4, Um Jammer Lammy und Anna Kournikova's Smash Court Tennis. Des weiteren enthält die CD noch drei Videoclips von Fat Boy Slim, Korn und Jamiroquai.

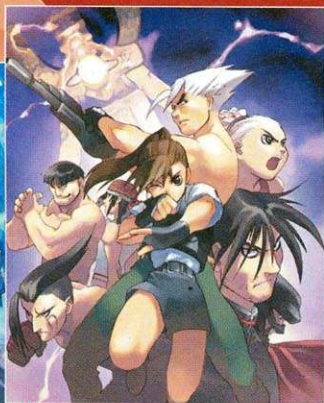
Arcade's Greatest Hits
Atari Collection 3

Digital Eclipse arbeitet für Midway Home Entertainment an einem dritten Teil ihrer Atari Collection. „Arcade's Greatest Hits Atari Collection 3“ betitelt, soll die Compilation die Atari- bzw. Midway-Titel 720 degrees, A.P.B., Gauntlet II, Gorf, Klax, Omega Race, Rampage, Satan's Hollow, Super Sprint, Toobin', Wizard of Wor und * beinhalten. 720 degrees soll ausschließlich in der PlayStation-Version enthalten sein, Rampart ausschließlich in der ebenfalls angekündigten Fassung für den PC. Neben den eigentlichen Spielen soll sich noch jede Menge Multimediainhalt auf der CD befinden.

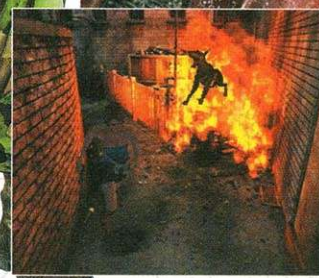
* wurde am 30.06.1992 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert.

Ehrgeiz erscheint
als PAL-Version

Square Europe veröffentlicht voraussichtlich am 10. November DreamFactory's Beat'em Up Ehrgeiz in Europa. Zu den bisherigen Werken von DreamFactory zählen Tobal No. 1 & 2. Auf dem PlayStation Meeting 1999 in Tokio zeigte DreamFactory darüber hinaus ein erstes Prügelspiel-Demo für die neue PlayStation.

Street Date für
Resident Evil 3

Capcoms Action-Adventure Biohazard 3 Last Escape soll am 22. September in Japan erscheinen. Die US- bzw. PAL-Versionen von Resident Evil 3 Nemesis sollen im November folgen.



FAIRPLAY

by BauContec



Sony Playstation

Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
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)	9,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99
Lightgun	45,99
Lightgun inkl. Pointer	79,99
Panther Gun	39,95
PSX-Maus	22,99
Master Drive Lenkrad	99,99
Jordan Lenkrad	139,99
PSX-Gehäuse	45,99
PAL Booster	37,99
V-Box	169,99
RF Adapter	19,99
Gamekiller	39,99
Game Buster Deluxe	99,99
X-Ploder	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,99

SEGA DreamCast

**JETZT VORBESTELLEN!
AB 23. SEPTEMBER LIEFERBAR**

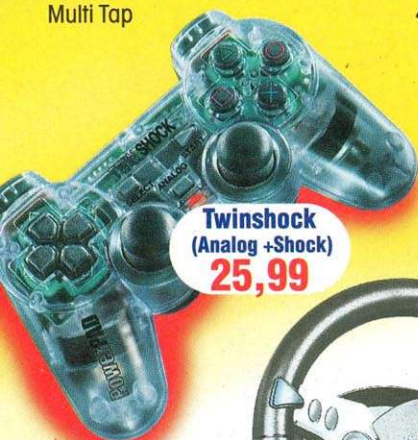
SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,99
VMU Memory-Card	54,99
PAL Booster	69,99
Video Converter NTSC->PAL	89,99
V-Box	169,99
Padverlängerung DC	19,99
RGB Scart Kabel DC	25,99

SEGA DreamCast Software

Buggy Heat -PAL	89,99
Cool Boarders -PAL	89,99
D 2 -PAL	89,99
Dynamite Cop -PAL	89,99
Get Bass incl. Angelrute -PAL	179,99
Metropolis -PAL	109,99
NBA -PAL	89,99
Red Dog -PAL	89,99
Sega Rally 2 -PAL	109,99
Sonic Adventure -PAL	109,99
Soul Caliber -PAL	89,99
The House of the Dead 2 incl. Gun -PAL	149,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 3TB -PAL	89,99

Software PSX

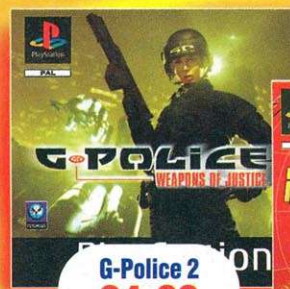
Ape Escape	85,99
Bugs Bunny auf Zeitreise	89,99
Colin McRae Rally	84,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Croc II	85,99
Driver	85,99
Final Fantasy VII Platinum	39,99
G-Police 1 Platinum	39,99
G-Police 2	84,99
Gran Turismo 2	85,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Mission Impossible	89,99
Motor Racer Platinum	39,99
Racing Simulation 2	79,99
RC-Stunt Copter	69,99
Ridge Racer Type 4	79,99
Silent Hill	94,95
Star Wars - Die dunkle Bedrohung	99,99
Syphon Filter	82,99
V-Rally 2	94,99
WWF Attitude	84,99



**Twinshock
(Analog + Shock)
25,99**



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



**G-Police 2
84,99**

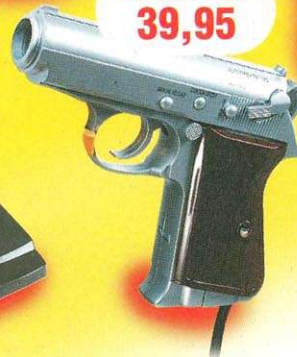


**Mission Impossible
89,99**

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



**Panther Gun
39,95**



**Master Drive
Lenkrad
99,99**



▲ auch in
Blau,
Rot, Grün,
Gelb

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

LucasArts stellt Entwicklung von StarWars Racer ein

Empire Interactive veröffentlicht Speedball 2100

Empire Interactive sichert sich die Veröffentlichungsrechte an dem futuristischen Sportspiel Speedball 2100 von den Bitmap Bros. Der Vorgänger Speedball 2 erschien im November 1990 für den Commodore Amiga, und wurde später für Amiga CD32, Atari ST, PC, Mega Drive, Master System und Game Boy umgesetzt. Speedball 2100 soll voraussichtlich im März erscheinen.



LucasArts Entertainment streicht StarWars Episode I Racer von ihren Veröffentlichungsplänen für die PlayStation. In einer Pressemitteilung gab LucasArts Entertainment bekannt, „(...) stattdessen ihre Ressourcen auf neue Titel aus dem StarWars-Universum, aber auch auf eigenständi-

ge Projekte für gegenwärtige und zukünftige Plattformen zu konzentrieren“.





Alone In The Dark 4



Genre Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller Infogrames
Entwickler Darkworks
Erhältlich ab 2000

In Infogrames' Alone In The Dark 4 schlüpft der Spieler erneut in die Rolle von Edward Carnby, der nicht nur die Kreaturen der Spielwelt, sondern auch seine eigenen Dämonen bekämpft. Während zu Beginn die Welt noch sehr eng begrenzt ist, soll sich dem Spieler je nach seinem Verhalten und seinen Aktionen das Universum von Alone In The Dark 4 immer mehr eröffnen. Gerade die Künstliche Intelligenz, d.h. die Entwicklung der Gegner im Spiel soll sehr in den Vordergrund gerückt werden. Die Entwickler von Darkworks verstehen den vierten Teil eher als

Neuinterpretation denn als direkte Fortsetzung, da die neuen Konsolen PlayStation und Dreamcast, aber auch der PC inzwischen deutlich mehr technische Möglichkeiten bieten als seinerzeit bei der Realisierung des ersten Teils. Auf die PlayStation-Umsetzung darf man sehr gespannt sein, denn Alone In The Dark gilt bis heute als Wegbereiter des Horror-Action-Adventure-Genres, von dem sich andere Publisher wie Capcom mit ihrer Resident Evil-Serie inspirieren ließen.



Neuartige Evolution-Controller von Vidis

Der Peripherieanbieter Vidis beabsichtigt, im September eine neuartige Controller-Generation auf den Markt zu bringen. Gesteuert wird die Spielfigur hier nicht via den Analog Sticks auf dem Dual Shock Controller, sondern über Handbewegungen. Neigt man seine Hand bspw. ein wenig nach rechts, bewegt sich auch die Spielfigur etwas nach rechts. Ermöglicht wird dies durch einen Chip genannt G-Tilt, der seine relative Position zum Gravitationsfeld der Erde bestimmt. Das Evolution Control System besteht aus zwei Einzelgeräten, dem Reactor und dem Grip. Während man mit dem Datenhandschuh Reactor die

Bewegungen steuert, befinden sich auf dem Grip die erforderlichen Tasten des Controllers. Das Evolution Pad arbeitet ebenfalls mit der G-

Tilt-Technik, die sich hier aber zuschalten läßt, d.h. der Controller läßt sich auch als handelsübliches Dual Shock-Pad verwenden. Ein Test der beiden vielversprechenden Controller folgt voraussichtlich in der nächsten play.

Erhältlich ab: Anfang September
Preis: ca. 149,- DM (Evolution Control System),
Preis: ca. 99,- DM (Evolution Pad)



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 Resurrection*	kpl. dtDM 89,95
Ape Escape + Dual Shock	kpl. dtDM 129,00
Ape Escape	kpl. dtDM 89,95
Baseball Edition 2000*	dtDM 84,00
Billiard Nights*	dtDM 79,95
Bloody Roar 2	dtDM 84,95
Bomberman	dtDM 79,95
Bomberman Fantasy Racing	dtDM 89,95
Bugs Bunny auf Zeitreise	dtDM 84,95
Bundesliga Stars 2000*	kpl. dtDM 89,95
Capcom Generations 1*	dtDM 89,95
Carmageddon*	dtDM 79,95
Castrol Honda Superbike	dtDM 89,95
Centipede*	dtDM 89,95
Colin McRae Rally Platin	kpl. dtDM 44,95
Command&Conquer 2 Platin	kpl. dtDM 44,95
Croc 2*	kpl. dtDM 89,95
Cyber Tiger*	kpl. dtDM 89,95
Die Schlümpfe*	dtDM 99,95
Discworld Noir*(2CD's)	kpl. dtDM 84,95
Driver	kpl. dtDM 89,95
Earthworm Jim 3D*	dtDM 84,95
Evil Zone	dtDM 89,95
G-Police 2*	kpl. dtDM 89,95
Gran Turismo 2*	dtDM 89,95
GTA 2*	dtDM 89,95
Hot Wheels*	kpl. dtDM 89,95
Jade Cocoon*	kpl. dtDM 89,95
Kagero Deception 2	dtDM 89,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)*	dtDM 89,95
Kingsley*	dtDM 89,95
Legacy of Kain:Soul Reaver*	dtDM 99,95
Legend of Kartia*	dtDM 89,95
Le Mans*	dtDM 89,95
Madden NFL 2000*	dtDM 89,95
Master of Monsters*	dtDM 99,95
Mission Impossible*	dtDM 89,95
Nascar 2000*	kpl. dtDM 89,95
NFL Blitz*	dtDM 79,95
NHL 2000*	kpl. dtDM 89,95
Omega Boost	kpl. dtDM 79,95
Plane Crazy*	dtDM 89,95
Point Blank 2*	kpl. dtDM 79,95
Railroad Tycoon 2*	dtDM 89,95
Rainbow Six*	dtDM 89,95
RC Stunt Copter*	dtDM 74,95
Real Fishing*	dtDM 89,95
ReVolt*	kpl. dtDM 84,95
Shadowman*	kpl. dtDM 84,95
Silent Hill	dtDM 89,95
Sled Storm*	kpl. dtDM 89,95
South Park*	dtDM 84,95
Speed Freaks*	kpl. dtDM 89,95
Star Wars Episode 1*	kpl. dtDM 89,95
Star Wars Eps. 1 Racer*	kpl. dtDM 89,95
Syphon Filter	kpl. dtDM 89,95
Tunguska*	dtDM 84,95
Ubik*	kpl. dtDM 89,95
V-Rally 2	dtDM 89,95
Virus	dtDM 89,95
WWF Attitude*	dtDM 84,95
WWF Warzone Platin	dtDM 49,00
YOYO's Puzzle Park	dtDM 79,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen

Versandkosten NN DM 6,40

Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00

Versandkostenfrei ab 3

lieferbaren Spielen

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

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

+++ PBH Systems vermarktet ab Oktober in Großbritannien Taitos Tüftelspiel **PuchiCarat** und Riverhillsofts Action-Adventure **Overblood 2**. Als Publisher fungiert Event. +++ Dataflash plant, noch zum Weihnachtsgeschäft eine neue Version ihres GameBuster-Schummelmoduls anzubieten, die sich an die neue PlayStation-Baureihe SCPH-9002C anschließen läßt, bei der der Parallelport wegrationalisiert wurde. +++ Capcom kündigt den vierten Teil ihres RPGs **Breath of Fire** an. +++ Andrew Graham, der Designer von Codemasters' Micro Machines - Reihe, arbeitet an einem neuen Spiel mit dem Arbeitstitel „**Little Bastards**“. Erste Details hierzu sollen auf der **Londoner ECTS 99** bekanntgegeben werden. +++

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

PLAYSTATION 2

++UPDATE++

Kessen für die neue PlayStation



Der japanische Publisher Koei enthüllte im Rahmen einer Pressekonferenz, die am 9. Juli in Tokio abgehalten wurde, sein erstes Projekt für die neue PlayStation - das Kriegsepos Kessen. Laut Keiko Erikawa, dem Präsidenten von Koei, arbeitet man bereits an „3 1/2 Projekten“ für die neue PlayStation. Eines darunter wird in Kooperation mit einer westlichen Firma entwickelt.



57 Millionen PSX

play: Gibt es eigentlich so etwas wie ein „ultimatives Ziel“, das man sich in den Reihen von Sony gesetzt hat? Phil Harrison: Die Weltherrschaft! Nein, mal im Ernst, obwohl sich all diese technischen Features beeindruckend anhören, ist es nicht unser Ziel, gegen existierende Systeme zu schießen. Der PC beispielsweise hat seine eigene Wirkungsära und uns läge nichts ferner als daran etwas zu ändern. Gerade weil der PC in den nächsten 2-3 Jahren sowieso eine radikale Änderung des Konzeptes erfahren wird. Mit der PlayStation 2 wird, einfach

In langsamen Schritten lösen sich die Nebelschwaden. Der Begriff PlayStation 2 ist keine Zukunftsträumerei mehr, sondern eine sich in großen Schritten nähernde Realität. Phil Harrison, der Kopf von Sonys Research & Development-Abteilung, plauderte ein wenig aus dem Nähkästchen.

gesagt, eine neue Form der Unterhaltung auf uns zu kommen, nicht nur ein neues Videospielsystem. Dank der durch die Hardware realisierbaren visuellen Effekte wird in Zukunft auch die Filmindustrie großes Interesse an dieser Plattform zeigen. Es wird definitiv die Zeit kommen, in der man auch Programmierer oder Grafiker von Videospielen auf dem Titelbild einschlägiger Magazine sehen wird.

play: Könnte man an einem Beispiel erklären, inwiefern sich die Beschaffenheit der Videospiele ändern wird?

Phil Harrison: Man nehme nur zum Beispiel Gran Turismo. Der Spieler fährt mit seinem Wagen auf einer Straße entlang, am Fahrbahnrand sind Bäume zu erkennen. Jedoch immer dieselben. Was wäre nun, wenn jeder Baum anders aussehen würde? Weiter noch. Was wäre, wenn ein Leveldesigner für ein Flugzeug-Game nicht länger mühsam von Hand eigene Landschaften entwerfen müßte? Es können fraktale Umgebungen geschaffen werden, mit Gebirgen, Ozeanen, Flüssen und Wäldern. Millionen von Planeten können geschaffen werden, mit ihrer eigenen Vegetation und Lebensformen, die man im Vorbeiflug bewundern könnte. All das kann ohne jeglichen Aufwand nach einem Zufallsprinzip in Echtzeit generiert werden. Und zwar mit nur einer Zahl. Nur ein Faktor trennt die Entwickler davon, ein ganzes Universum zu schaffen. Im Sportspielbereich werden die Animationen der

Protagonisten dank Motion Capture-Technik immer realistischer. Der Spieler wird aber nie mehr zu Gesicht bekommen als tatsächlich in den Studios aufgenommen worden ist. Was wäre nun, wenn man in der Lage wäre ein menschliches Skelett in Echtzeit zu simulieren, mit noch weniger Rechenleistung als für das MoCap notwendig wäre? Und zwar mit realen Muskelsträngen, exakten Relationen zu Gelenken oder auch der Darstellung von Haut?

play: Mit weltweit über 57 Millionen verkauften PlayStations kann man durchaus von einem etablierten System sprechen. Wie wollt ihr die Leute überzeugen, die „neue“ PlayStation zu kaufen?

Phil Harrison: Marketingtechnisch ist es eine große Herausforderung, neue Technologien zu etablieren. Ich denke jedoch, gerade der große Bekanntheitsgrad wird uns einen deutlichen Vorteil verschaffen. Die jetzige Generation ist neuer Technik deutlich aufgeschlossener, da sich auch die breite Masse immer mehr am Puls der Zeit orientiert. Unser Ziel ist auch nicht, jeden User zu überzeugen, das bessere Gerät zu kaufen, da die PlayStation weiterhin existieren wird. Man kann nicht so einfach den Stecker von einer so erfolgreichen Hardware ziehen und sämtlichen Support streichen. Die PlayStation 2 wird im großen Maße auch ein neues Publikum ansprechen.

play
PLAYSTATION
A
GLIMPSE
OF
THE
FUTURE



+++ PlayStation 2 - Ticker +++

+++Epic Megagames bestätigt die Umsetzung des neuen PC-Aktionspektakels **Unreal Tournament**. Da es sich bei diesem Titel vor allem um ein Multiplayer-Game handelt, ist eine Internetpräsenz so gut wie vorprogrammiert. Eine Dreamcastversion ist laut Aussage von Epic aus technischen Gründen nicht möglich +++ **Accalm Entertainments** neu gegründetes Studio in Stroud soll sich vorwiegend auf die Entwicklung von PlayStation 2-Projekten konzentrieren. +++ Das von einigen ehemaligen **Microsoft Direct3D-Entwicklern** ins Leben gerufene Studio **Qube** beabsichtigt, ein **3D-Action-Adventure** für die neue PlayStation zu designen. +++ **Ubi Soft** beabsichtigt, **Disney Interactives Jungle Book** und **Tarzan** für die Next Generation PlayStation zu lizenzieren. +++ Neversoft arbeitet nach der Fertigstellung von **Tony Hawk's Skateboarding** und **Spider-Man** an einem ersten Projekt für die neue PlayStation. +++ T&E Soft beabsichtigt, parallel zur Veröffentlichung der neuen PlayStation in Japan eine **Golfsimulation** für die neue Hardware auf den Markt zu bringen.

+++ PlayStation 2 - Ticker +++

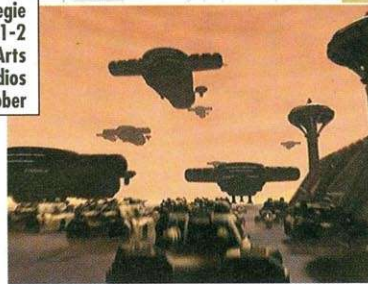
++UPDATE++



Dune 2000

GenreEchtzeitstrategie
Spieler1-2
HerstellerElectronic Arts
EntwicklerWestwood Studios
Erhältlich ab28. Oktober

In Dune 2000 übernimmt der Spieler die Kontrolle über eine von drei Armeen, den Atreides, den Harkonnen und den Ordos. Die Full Motion Video Briefings, die den Sets des David Lynch' Films nachempfunden wurden und in denen u.a. John Rhys-Davies auftritt, bereiten den Spieler auf seinen



Einsatz auf dem 3D-Schlachtfeld vor. Dune 2000 soll voraussichtlich 30 Level beinhalten, wahlweise zu zweit



via Linkkabel oder im Skirmish Mode gegen bis zu vier CPU-Gegner spielbar sein, und sowohl Sonys Dual Shock Analog Controller als auch die Maus unterstützen. Zu den bisherigen Echtzeitstrategiespielen der Westwood Studios für die PlayStation zählen Command & Conquer, C&C Alarmstufe Rot und C&C Alarmstufe Rot Gegenschlag.



Soundtrack zu GTA 2



Rockstar Games, die Spieledivision von Take 2 Interactive, ging eine Lizenzvereinbarung mit Moving Shadow Records ein, zehn deren Drum'n Bass-Tracks als Hintergrundmusik von GTA 2 zu verwenden. Moving Shadow Records wird eine Soundtrack-CD veröffentlichen, die neben den zehn Tracks auch den achtminütigen GTA 2-Trailer beinhalten wird. DMA Designs Crime Sim GTA 2 soll am 22. Oktober veröffentlicht werden.



chen, die neben den zehn Tracks auch den achtminütigen GTA 2-Trailer beinhalten wird. DMA Designs Crime Sim GTA 2 soll am 22. Oktober veröffentlicht werden.



Ankauf von Spielen und Konsolen

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 PRO...119

SPIELEVERLEIH
PRO TAG
1,90

EINZEL UND
GROßHANDEL

LÖSUNGSBÜCHER
14,80 DM

ÜBER 2000
SPIELE

RGB KABEL
4,70

RGB & AUDIO
6,70

1 MB MEMORY CARD
6,50

8 MB MEMORY CARD
16,50

UMBAU CHIP
JP & US 3,50
KABEL UND ANLEITUNG

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

PLAYSTATION UMGEBAUT
MIT DUALSHOCK
265,-

LADENPREISE KÖNNEN
ABWEICHEN

Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen

Fax.: 030 - 859 36 35

Tel.: 030 - 859 65 085 o. 86

UFO GAMES
Bundesallee 71
12161 Berlin

Preisänderungen + Druckfehler
vorbehalten



Spannend bis zur letzten Seite.

Nightmare Creatures II

Genre Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller Activision
Entwickler Kalisto
Erhältlich ab November

100 Jahre später... Der dämonische Wissenschaftler Adam Crowley ist zurückgekehrt und läßt seine Kreaturen erneut auf die Menschheit los. Kalistos Nightmare Creatures I kombi-

nierte bei Erscheinen gekonnt die Rätselemente eines klassischen Adventures mit Actioneinlagen. Für das Sequel haben sich die Entwickler viel vorgenommen: eine überarbeitete 3D-Engine, umfangreichere Szenarien, ein besseres Kampfsystem und

jede Menge neuer Gegner. Nightmare Creatures II soll in insgesamt vier Schauplätzen spielen, in Paris, dem ländlichen England, New York und Prag. An Charakteren stehen einem die britische Geheimagentin Rachelle Donnerty und der Psychopath Wallace zur Auswahl. Auf Activisions Activate 99-Event wurde leider bloß ein kurzer, aber sehr vielversprechender Video-clip des Spiels gezeigt.



WER JETZT NOCH MEHR BEZAHLT HAT SELBST SCHULD !
UNSER SERVICE FÜR SIE !

- ALL UNSERE PRODUKTE SIND QUALITÄTS WAREN MIT 1 JAHR GARANTIE !

- ALLE ARTIKEL SIND SELBSTVERSTÄNDLICH IM 4 FARBKARTON EINGEBACKT . (UND NICHT LOSE) !

- BESTELLUNGEN BIS 15 UHR GEHEN NOCH AM SELBEN TAG RAUS !

- KEIN CLUB ODER IRGEND EINE BINDUNG !

- VORBESTELLUNGEN MÖGLICH !

- BEI JEDER BESTELLUNG LIEGT EINE ÜBERRASCHUNG BEI !

- AB EINEM BESTELLWERT VON 100.-DM GIBST EINE 1 MEGA MEMORYCARD GRATIS !

- KOSTENLOSER 4 FARB KATALOG !

- WENN SIE SPEZIELLE WÜNSCHE ,ANREGUNGEN, ODER VERBESSERUNGEN HABEN,LASSEN SIE ES UNS UMGEHEND WISSEN !

- DER KUNDE IST BEI UNS KÖNIG .

EIN WIRKLICHER KÖNIG !

IHR TASTY MEADOW TEAM !!!

PORTOKOSTEN 9.50 DM PER NACHNAME

TASTY MEADOW

IHR VIDEOSPIEL-DISCOUNTER

BOOT-BUSTER

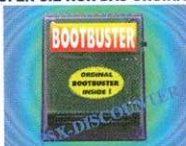
UNGLAUBLICHE

29,90 DM



NUR

KOMPLETT IN DEUTSCH ! KAUFEN SIE NUR DAS ORIGINAL !
MIT DEM BOOTBUSTER KOENNEN SIE IMPORTE OHNE UMBAU SPIELEN. STECKEN SIE DAS MODUL EINFACH HINTEN AN DEN ERWEITERUNGSSLOT DER PLAYSTATION UND SCHON KANN ES LOSGEHEN ! DER BOOTBUSTER KANN AUCH ALS SCHUMMEL-MODUL VERWENDET WERDEN . ES SIND SCHON VIELE PAL CHAETS VORAB GESPEICHERT.
100 % GLEICHE FUNKTION WIE ACTIVATOR + BOOTMASTER !
WURDEN DAS DREIFACHE BEZAHLT !
FÜR DAS GLEICHE GERÄT ???



MEMORYCARD 120 BLOCK MIT DISPLAY DIGITAL UMSCHALTBAR 16.90 DM	PANTHER-GUN MIT RUECKSCHLAG G-CON KOMPATIBEL 29.90 DM	DREAMCAST RGB - KABEL HAMMERPREIS 14.90 DM
MEMORYCARD 15 BLOCK MAD CATZ + HUELLE 6.90 DM	RGB - KABEL MIT ENTSTOERFILTER 4.90 DM	RGB - KABEL + AUDIO + G-CON MIT ENTSTOERFILTER 5.90 DM
JAM DAMIT KOENNEN SIE JEDE KONSOLE AUF EINEM PC MONITOR SPIELEN ! 119.- DM	MOVIECARD SPIELT VIDEO CD'S AUF JEDER PSX AB 99.- DM	POWER WING PAD ANALOG DUAL SHOCK TRANSPARENT 39.90 DM
PAL - BOOSTER SPIELT IMPORTE IN FARBE AUF NICHT RGB TAUGLICHEN TV'S 19.90 DM	RF - UNIT FÜR TV OHNE SCART HAMMERPREIS 14.90 DM	STANDART PAD HAMMERPREIS 8.90 DM

TRANSPARENT - GEHAUSE 4 FARBEN 49.90 DM	DUALSHOCK PAD ANALOG PLUS 29.90 DM	MEMORYCARD 1080 BLOCK 59.90 DM
LASER POINTER MIT 5 KÖPFE 14.90 DM	LINK KABEL 4.90 DM	EXTENSION KABEL 4.90 DM

WEITERE ANGEBOTE
MEMORYCARD 2 MEGA (UNKOMPRIMIERT) 18.90 DM
MEMORYCARD 4 MEGA (UNKOMPRIMIERT) 28.90 DM
PSX-MAUS 19.90 DM LENKRAD DUALSHOCK 89.90 DM

STRESEMANNSTR. 167 22769 HAMBURG

040 - 853 73 196
FAX : 040 - 853 73 697



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

Zu Eurem Bericht „Out of Control“ in der play 8/99: Wie konntet Ihr nur Zak McKracken vergessen? Dort hatte man nach einer Strafe in der Zelle der Aliens nur noch den „gehe zu“-Befehl, die anderen Befehle kamen erst nach einiger Zeit wieder!



Und Wing Commander IV, als der übermäßige Alkoholgenuß Commander Blairs zu einer recht überzeugenden Demonstration wurde, wie sich ein Weltraumkampfflüger besoffen fliegt. Nicht sehr weit und vor allem „Out of Control“. Oder Jagged Alliance und viele weitere mehr... Auf fünf Seiten waren wir gezwungen eine Auswahl zu treffen. Zumindest ließ Dich der Artikel in vergangenen Zeiten schwelgen. Hat doch auch etwas für sich.



Hi play PLAYSTATION-Team! Wurde mal Zeit, daß ich mich mal bei Euch melde. Der Form halber hier das obligatorische „Ihr seid das beste PSX-Mag, das es gibt! Eure 14tägigen „Ergüsse“ sind jeden Pfennig wert. usw...usw.“

Eine Anmerkung zur BPJS: An alle Zocker, egal ob PSX, PC, ... Leider Gottes wird es immer Leute geben, die meinen, daß man blutrünstig und mordend durch die Straßen rennt, sobald man Games wie Präsident Stiefel und Konsorten spielt. (Ich weiß nur nicht, was das mit dem Alter zu tun hat; es gibt auch über 18jährige, die nicht ganz richtig im Kopf sind!). Mag ja sein, daß solche Spiele bei einigen wenigen Leuten negative Emotionen wecken. Das heißt aber noch lange nicht, daß auf der Welt nur noch Chris Redfields - und wie sie nicht alle heißen - herumlaufen. Aber dieses leidige Thema wird uns wohl noch sehr lange auf den Senkel gehen. <würg>

Aber nun mal zum eigentlichen Grund dieser Mail:

1. Könnt Ihr mir gute Games nennen, die die Light Gun unterstützen?
2. Ich bin auf der Suche nach einem reinen

Picture-Adventure wie Myst oder Riven. Gibt es solche Spiele überhaupt? (außer den genannten; hab' mir schon deshalb die Hacken wundgelaufen)?

3. Wird es Resident Evil 3 und Final Fantasy VIII auch für die PlayStation 2 geben, oder werden weitere Sequels entwickelt? Ich hoffe, Ihr könnt mir bei meinen Fragen weiterhelfen.

Der Saft sei mit Euch!!

Sasu



1. Wäre schön, wenn Du Dir unsere „14tägigen“ Ergüsse einmal genauer zu Gemüte führen würdest. Dann wäre Dir sicher aufgefallen, daß wir dieselbe Frage in der play 8/99 schon einmal beantwortet hatten.

2. Du hast recht. Dieses Genre wird auf der PlayStation recht stiefmütterlich behandelt. Als Japanimporte gibt es da einige, jedoch wird es da marginal an der Sprachbarriere hapern. Versuchs doch mal mit dem neuen Akte-X-Adventure, das wir in dieser Ausgabe auf Seite 154 vorstellen.

3. Auf der Tokyo Game Show '99 Spring gab Capcom bekannt, an einem „Zombie-spiel“ für die neue PlayStation zu arbeiten. Offiziell wurde noch kein neuer Teil der Final Fantasy-Serie angekündigt, weder für die PlayStation 1 noch für die neue Hardware.



Hallo play PLAYSTATION-Team, ich habe Euren Bericht der Technik-Ecke in der Ausgabe 08/99 gelesen. Das, was Ihr schreibt, klingt alles ganz gut und ganz schön (ist das etwa eine versteckte Werbung für den Xploder FX?). Am Ende Eures Berichtes veröffentlicht Ihr noch die Webadressen von Fire Deutschland und UK. Dazu möchte ich folgendes sagen.

1. Auf E-mails habe ich von Fire Deutschland bisher noch nie Antworten bekommen. Die E-mail Adresse von Fire UK ist (entgegen der Angabe auf ihrer eigenen Homepage) falsch und kommt mit Fehlerangabe zurück (also auch hier keinerlei Antworten möglich).

2. Habt Ihr schon mal versucht, auf der UK-Seite die neueste ROM-Version zu holen (wie Ihr es in Eurem Bericht beschreibt)? Wohl

kaum, sonst wäre Euch aufgefallen, daß das überhaupt nicht möglich ist! Der betreffende Punkt ist „under construction“ und die Ankündigung über die neue Version auf der UK-Seite ist vom Juni (und bisher ist noch NICHTS geschehen, um die neue Version downloadbar zu machen). Alles in allem scheint es der Firma Fire (UK oder Deutschland) nur darum zu gehen, dem Kunden die schnelle Mark abzunehmen und sich nicht weiter um den Support zu bemühen. Auch wenn man auf der deutschen Seite das neue ROM angeblich downloaden kann (nützt mir nur nichts, da ich einen UK Xplorer habe), bieten sie die UK-Software nicht mit an. Warum eine Firma sich aber so beharrlich weigert die „original“ Software anzubieten und statt dessen „nur“ die eigene Ländervariante unterstützt, kann ich nicht verstehen. Leben wir nicht in einem Europa, das einen GEMEINSAMEN Markt anstrebt?

Nun werde ich mal sehen, ob Ihr diesen Brief abdruckt. denn besonders gut scheint mir Euer Bericht nicht recherchiert worden zu sein. Gruß

Ralf



Aha, für technische Schwierigkeiten der Herstellerseiten im Internet sind wir also verantwortlich?!

Es kann durchaus vorkommen, daß Internetseiten kurz- und mittelfristig nicht erreichbar sind. Im Falle der englischen Xplorer-Seite hat der Hersteller sogar darauf hingewiesen, daß durch größere Umstellungen der Homepage einige Probleme auftreten könnten. Ein neuer Besuch auf der Page ergab, daß alle Seiten funktionierten und auch die Downloads uns vor keine Probleme stellten. Daß Fire Deutschland nur die bei ihnen gekauften Produkte supportet und nicht irgendwelche Grauiporte aus Großbritannien, versteht sich eigentlich von selbst.



Hi play-Team, ich lese Eure Zeitschrift schon über einen längeren Zeitraum mehr oder weniger regelmäßig und finde Eure Berichte gut geschrieben und gut recher-

Wir testen -

Ihr spielt!

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.

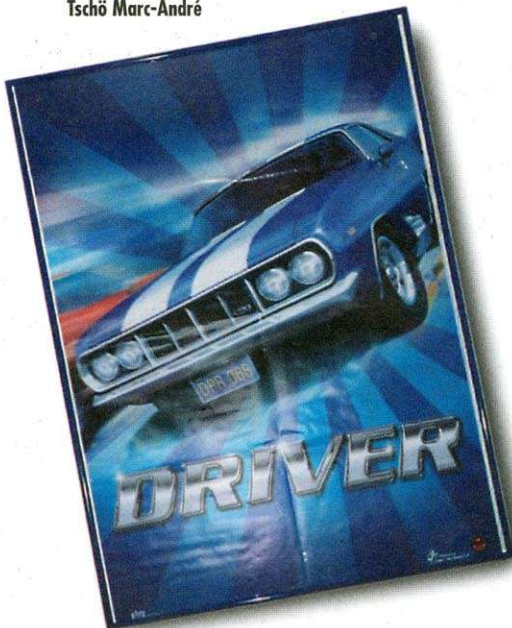
Weil ich ein großer Star Wars-Fan bin, wollte ich wissen, ob Star Wars Episode I Racer für die PlayStation umgesetzt wird? Wenn ja, wann? Ich würde mich sehr über eine Antwort freuen.

Mfg Martin

TO: MAIL Eine objektive Bewertung über den Schwierigkeitsgrad eines Spiels abzugeben, ist wohl ein Ding der Unmöglichkeit, da sich gerade hier die Geister extrem scheiden. Was für den einen ein Kinderspiel bedeutet, kann dem anderen schlaflose Nächte bereiten, in denen er immer und immer wieder versucht, eine Sprungpassage zu meistern. Wenn man aber unsere Tests durchliest, wird man schnell merken, daß wir selbstverständlich versuchen, auf den Schwierigkeitsgrad einzugehen. Wirklich knüppelharte Spiele, die selbst uns vor unlösbare Probleme stellen, werden grundsätzlich mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Was LucasArts' Racer betrifft: Hier die offizielle Version: LucasArts stellte die Entwicklung des Spiels ein, um „(...) stattdessen ihre Ressourcen auf neue Titel aus dem StarWars-Universum, aber auch auf eigenständige Projekte für gegenwärtige und zukünftige Plattformen zu konzentrieren“. Die inoffizielle Version: „Hat sich wohl auf dem PC und dem N64 nicht erwartungsgemäß verkauft!“

GET MAIL Hallo play-Redaktion, Tausend Dank für das coole Driver-Poster! Eine echte Würdigung für dieses irre Spiel. Das Bild hat den Ehrenplatz in meinem Wohnzimmer erhalten. Doch seht selbst...

Tschö Marc-André



TO: MAIL Gern geschehen.

GET MAIL Hi play PLAYSTATION, ich möchte mich u.a. zu dem Leserbrief in der play PLAYSTATION 7/99 äußern, in dem es hieß, daß die PlayStation tot sei. Zum ersten gibt es auch viele neue Spiele für die PS(X) und zum anderen sind die Sequels doch (meistens) gut. Siehe vor allem Tomb Raider III, TOCA 2, Ridge Racer Type 4 usw.

Ich weiß gar nicht, was sich die Leute von Sequels versprechen, völlig neue Spiele oder was? Einen Nachfolger kauft man sich doch dann, wenn einem der Vorgänger gefallen hat und man neue Level spielen will. Wenn die Grafik und der Sound dabei aufgepeppt und neue „Moves“ eingebunden werden, ist das doch ein schöner Nebeneffekt. Außerdem möchte ich mich noch zu dem Sega-Geschmarri äußern. Wenn die „PlayStation sucks“ auf ihr Logo schreiben, kann ich daraus nur schlußfolgern, daß sie die Konkurrenz in Sony und NICHT in der Konsole von Nintendo sehen. Das wollte ich nur mal loswerden. Ich würde mich freuen, wenn ihr zu diesem Brief ein kurzes Statement abgibt.

Joe Cool

TO: MAIL No way dude.

GET MAIL Guten Morgen play PLAYSTATION, über Euer tolles Mag schleimend her-zuziehen, werde ich Euch ersparen, umsonst habe ich es nicht im Abo.
1. So, viel Wirbel scheint es ja um die neue 9002er Bauserie der PlayStation zu geben. Hier möchte ich mich mit gutem Gewissen anschließen und nur traurig zustimmen, daß die Weg-rationalisierung des Parallelports ein Tritt in den A.... der PlayStation-Spieler ist. Wenn man bedenkt, daß der Xploder und andere Schum-melmodule weit verbreitet sind und auch ihren geringen Teil zum Erfolg der PlayStation beigetragen haben.
2. Wann kommt eigentlich Resident Evil 3 Nemesis auf den Markt? Zuerst schreibt Ihr in Eurem Beitrag: „... könnte der potentielle Hit des Weihnachtsgeschäftes werden“ und ein paar Seiten weiter steht: „Release: 1/2000“. Warum sollte Capcom diesen Titel erst nach dem Weih-nachtsgeschäft (der heißesten Phase des Jahres) auf den Markt bringen? Ist der Titel in einer noch so frühen Phase?
So, erleuchtet mich bitte
Tschö, Roman

TO: MAIL Danke, kostet schließlich auch 72 Mark.
1. Stimmt, aber eben nur einen geringen Teil. Außerdem hat Sony Computer Entertainment in der Vergangenheit niemals ein Peripheriegerät für den Parallelport angeboten. Ein logischer Grund, um ihn nun wegzurationalisieren? Wohl kaum. Ein Hoffnungs-schimmer am Horizont bleibt: die neue Gamebuster-Generation, die nicht mehr am Parallelport angeschlossen wird und noch vor Weihnachten erscheinen soll.
2. Ertappt. Die Gesamtübersicht in unserem E3-Feature wies leider ein paar kleine oder größere Fehler auf. Aber... Biohazard 3 Last Escape soll in Japan am 22. September erscheinen. Was hat dies alles mit Resident Evil 3 zu tun? Schau' doch mal in die Play News!

GET MAIL Hallo play PLAYSTATION-Team, Soeben habe ich mir die Ausgabe 7/99 angesehen und kann daraus nur eine Schlußfolgerung ziehen: Ihr seid mit Abstand das beste PlayStation-Magazin, das es derzeit unter der Fülle der zahlreichen anderen



AB 1.9.99

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

JEFF SLATER IS BACK. DER KAMPF GEHT WEITER. G-POLICE. WEAPONS OF JUSTICE. KOMMT MIT VERBESSERTEN TECHNISCHEN UND GRAFISCHEN FEATURES IST DER ZWEITE TEIL DES WELTRAUM-KAMPFES UM CALLISTO WIEDER EINE ECHE MMISSION FÜR HARTE GAMER. DABEI GIBT ES NEBEN DEM ALTBEWÄHRTEN HAVOC VÖLLIG NEUE KAMPFMASCHINEN UND WELTRAUMWAFFEN. FÜR REICHLICH POWER IST ALSO GESORGT. FEUER FREI.

„EFFEKTGE Ladene und ABWECHSLUNGSREICHE FLUG-ACTION“ (MANIAC 7/99)
„FLÄCHENDECKENDE VERBESSERUNGEN“ (MEGAFUN 3/99)

IN DER HAUPTROLLE:
JEFF SLATER

△ ○ × □

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1,21 DM/MIN.)
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. G-Police. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved.
Published by Sony Computer Entertainment Europe.

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst
Ab sofort auch ONLINE
'http://www.gamerspoint.de'

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



Aktuelle Preishits per PAK	
Dreamcast	
DC Konsole PAL	499,95
Joypad Original	59,95
Joystick	94,95
Keyboard Original	59,95
Lenkrad (Original)	119,95
Memory Card - VMS	59,95
Rumble Pak Original	44,95
Aero Wings	89,95
Air Force Delta	129,95
Blue Stinger	89,95
Buggy Heat	89,95
Dynamite Cop	89,95
Expendable	89,95
G.B. Fishing + Pad	179,95
House o.t. D2 + Gun	144,95
J. McG. Supercross	104,95
Killer Loop	89,95
Metropolis	109,95
Pro Japan Wrestling	129,95
Red Dog	89,95
Sega Rally 2	119,95
Sonic Adventure	74,95
Street Fighter Zero 3	129,95
Tokyo High. Chall.	89,95
Toy Commander	89,95
Trick Style	104,95
Velocity	89,95
Virtua Fighter 3tb	74,95
PlayStation	
Gamebuster DeLuxe	84,95
Xploder	89,95
XPloder PRO	114,95
Pro Carry Case	64,95
Lenkrad Fana. Speed	179,95
M. Card 1M CROC 2	19,95
Baseball Edition 2000	84,95
Bundesl. Stars 2000	89,95
Capcom Generat. 1	89,95
Carmageddon	79,95
Castrol H. Superbike	89,95
Croc 2	89,95
Dino Crisis	84,95
Earthworm Jim 3D	84,95
G-Police 2	89,95
Hot Wheels	89,95
Jade Cocoon	89,95
Killer Loop	89,95
Madden NFL 2000	89,95
Nascar 2000	89,95
NHL 2000	89,95
Point Blank 2	84,95
Rat Attack	94,95
RC Stunt Copter	89,95
Reel Fishing	89,95
Revolt	84,95
Shadowman	94,95
Sled Storm	89,95
Soul Reaver	99,95
South Park	84,95
Space Invaders	89,95
Speed Freaks	89,95
Suikoden 2	89,95
Tekken 3	49,95
Tomorrow Never Dies	89,95
T. Hawk Pro Skater	94,95
Um Jammer Lammy	84,95
Wipeout 3	89,95
WWF - Attitude	84,95



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

TOP 20	
1. Silent Hill	99,95
2. Syphon Filter	94,95
3. Driver	99,95
4. V-Rally 2	99,95
5. GTA & London	74,95
6. Need for Speed 4	89,95
7. Player Manager 99	94,95
8. Ape Escape	99,95
9. Omega Boost	89,95
10. Street Fighter Alpha 3	89,95
11. Bloody Roar 2	89,95
12. Bugs Bunny auf Zeitreise	99,95
13. Metal Gear Solid	99,95
14. Jade Cocoon	129,95
15. Versailles - Versch. am Hof	94,95
16. Point Blank	89,95
17. Resident Evil 1	49,95
18. Gran Turismo	44,95
19. Final Fantasy 7	49,95
20. C&C 2 - Alarmstufe Rot	44,95

Lösungsbücher ab 9,85 DM **Zubehör ohne Ende**

PlayStation	
Adidas P. Soccer 2	29,95
MDK	29,95
Destruction Derby 1	29,95
Wipeout	29,95
Lemmings	39,95
Warhammer 1	39,95
Golden Goal 98	39,95
Ridge Racer Rev.	39,95
V-Rally	39,95
Frankreich 98 - WM	39,95
Shadow Master	39,95
Rascal	39,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Grand Theft Auto	44,95
C&C 2-Alarmst. Rot	44,95
Gran Turismo	44,95
GTA - London	44,95
Colin McRae Rally	44,95
Formel 1 '97	44,95
Formel 1 '95	44,95
Tekken 2	49,95
Tomb Raider 2	49,95
Final Fantasy 7	49,95
Final Fantasy 7	49,95
Resident Evil 1	49,95
Newman Haas Racing	49,95
Frogger	49,95
Klonoa - Door to Ph.	49,95
Cool Boarders 2	49,95
Baseball Cap ab	5,95
Action Figuren ab	24,95
Maske SCREAM	39,95
Maske SW-Boba Fett	84,95
Maske SW-Darth Vad.	84,95
Pin's ab	4,95
Schlüßelanhänger ab	3,95
Soundtrack's MDK ab	9,95
T-Shirt's ab	4,95
Comic's ab	5,90

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28

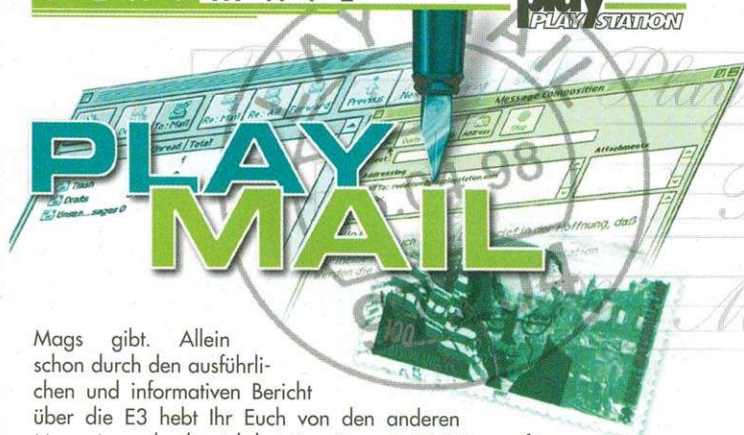
Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

Das Video Play Lädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173 - 2290	World Games Albaxer Str. 1 37671 Hötter 05271 - 920932	Softmouse Rheingoldstr. 25 38112 Braunschweig 0531 - 2321450
Gamestation Hattinger Str. 191 44795 Bochum 0234 - 3252052	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44	Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131
Your Level Kronenstr. 21-23 78054 VS-Schwenningen 07720 - 36402	Saphir Am Postplatz 4 79822 T-Neustadt 07651 - 2788	Musi-X-treme Kirchlern 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780

PLAY MAIL

play
PLAY STATION



Mags gibt. Allein schon durch den ausführlichen und informativen Bericht über die E3 hebt Ihr Euch von den anderen Magazinen ab, die sich bereits mit „nur“ 30 Seiten zufrieden geben. (...)

Nun noch ein paar Fragen:

1. Was ist eigentlich mit Thrill Kill los? Ist es nun erhältlich oder nicht?
2. Wäre es nicht möglich, genauere Veröffentlichungstermine anzugeben anstatt ständig nur „3.Quartal“ oder dergleichen? Jedesmal wenn ich mich bei den Herstellern erkundige, können diese mir seltsamerweise die genauen Erscheinungsdaten mitteilen.
3. Nehmen wir mal an, ich würde jetzt indiziert!, indiziert!, indiziert!, indiziert!, indiziert! und indiziert! schreiben. Stimmt es, daß Ihr bei diesen Spielen ein * oder dergleichen über die Titel legen müßt? Bin mal gespannt, wie Ihr mir die Frage beantwortet!

Auch wenn Ihr Euch vor dem Betrachten meines Leserbriefes mit Wodka zugezogen und unanständige Filme geschaut habt, bitte ich Euch, ihn möglichst sachlich und ehrlich zu beantworten. Ach, übrigens, was ich schon immer sagen wollte: SEGA SUCKS (Ihr versteht...)

Also bis bald und macht weiter so, Euer Markus Schale, Dreieich



1. Paradox Developments' Wu-Tang Shaolin Style basiert auf der Thrill Kill-Engine. Das „Original“ wird nicht auf den Markt kommen.

2. Leider ist es bei den Softwarefirmen üblich, Erscheinungstermine über den Haufen zu werfen. Drucken wir einen „exakten“ Veröffentlichungstermin eines Spiels ab, wird dieser oft zwei Wochen später nach hinten verschoben. Videospiele zu entwickeln ist nun Mal ein kreativer Prozeß.

3. * wurde am 20.12.1997 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) für den PC indiziert“ (vgl. Activate 99-Special-Screen auf Seite 22-28). Der Anfangsbuchstabe des Spiels befindet sich irgendwo zwischen „N“ und „S“, und der Entwickler des Spiels nennt sich „HammerHead“. Was könnte das wohl sein??? Wir könnten natürlich jetzt gemein sein und schreiben: Wir sind mal gespannt, ob Du draufkommst! War das sachlich oder was?



Hallo, ich frage mich schon seit langem, warum Sony Computer Entertainment nichts gegen die Raubkopien tut? Selbst die neuesten Spiele (Ape Escape, Soul Reaver etc.) lassen sich mehr oder weniger problemlos vervielfältigen und mittels Boot Chip spielen. Für eine solche Raubkopie zahlt man höchstens ein Siebentel (!) des Neupreises. Das ist doch ein furchtbarer Verlust für die diversen Softwarehersteller und nicht zuletzt für Sony selbst. Kann man denn gar nichts dagegen machen? Und wie kommt es, daß diese Chips öffentlich und somit scheinbar völlig legal (ja, auch in Eurem Magazin) angeboten werden? Noch eine vielleicht peinliche Frage: Was heißt PSX? Auf Antworten würde ich mich freuen.

Grüße
Stefan T.Z.



Sony Computer Entertainment unternimmt sehr wohl etwas gegen Raubkopien. Sei es ein Kopierschutz, der abfragt, ob sich in der PlayStation ein MOD-Chip befindet, oder die Wegerationalisierung des Parallelports, um den Anschluß von Schummelmodulen zu unterbinden, mit denen zum Teil auch Raubkopien abgespielt werden können; ein Rüstungswettlauf zwischen dem Hardwarehersteller und den Crackern, bei denen bisher die Cracker über kurz oder lang die Nase vorne hatten. Wollen wir hoffen, daß die neuen Maßnahmen zumindest die Schulhofpiraterie eindämmen können. PSX galt als Arbeitstitel während der Entwicklungsphase der Hardware und blieb als Kürzel bis heute erhalten. Gegenfrage: Weshalb bezeichnen einige Leute die „Next Generation PlayStation“ als PSY?

es gelten unsere AGBs!

SUPERCHIP®

- 5YPÖC-Techn. + + +
- spielt Importe + + +
- für alle Modelle
- 100% getestet
- Stealth-Modus
- Incl. Einbaupläne
- FinalFantasy8 kompatibel

EXCLUSIV

1001

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

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

- Zeit sparen
- kein Vorlöten
- Chip wird gesockelt
- Kabelenden verzinkt

Tip: Beim Kauf von Chips kostet die Platine nur je 2 DM

1004

Stück 5 DM
15 St. je 3,50 DM

1208 SET PSX INFRAROTPADS

- 10 Meter Reichweite
- zwei Joypads
- kleiner Preis

38 DM

1305 COBRA GUN

- kompatibel zu "STIRB LANGSAM"
- kompatibel zu "AREA 51"
- kompatibel zu "JUDGE DREDD"
- kompatibel zu "CRYPT KILLER"

28 DM

3006 MULTITAP

- kollektiver Spielspaß
- 5-Spieler gleichzeitig
- original SONY

68 DM

1600 PSX PAL-BOOSTER

- konvertiert NTSC auf PAL
- liefert Chinch-Audio + Video
- Incl. Antennenkabel

28 DM

1500 RF-MODULATOR

- PlayStation an Antenneneingang
- Antennensignal wird durchgeschaltet
- kein Umschalten notwendig

28 DM

EXCLUSIV

GameBoy Disk Drive

- Incl. 8 MB Leerraum
- GameBoy Color kompatibel
- Diskettenlaufwerk
- Erweiterbar - PC kompatibel

6199
199,99 DM

Ramnet

- kopiert Memorycards
- zwei Memorycards
- PC-Schnittstelle
- Inclusive PC-Anschlusskabel
- DesDrive™ kompatibel
- Mit DOS und Windows Software
- Spielstände auf PC sichern
- Internet-Spielstände kompatibel
- Batterie- oder Netzbetrieb

3049

EXCLUSIV

ORIGINAL JAM!!

3179
129,99 DM

JAM!!

- PlayStation an PC Monitor
- Jedes Videosignal anschließbar
- PAL/NTSC-Kompatibel
- 5-Video-Eingang

STANDARD-JOYPAD

- das ideale Zweifelpad
- mit Zeilspule und Dauerfeuer
- ergonomisches Design

8 DM

KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

8 MB (120 Block)	22,99 DM	1708
24 MB (360 Block)	34,99 DM	1724
40 MB (600 Block)	41,99 DM	1740
56 MB (840 Block)	49,99 DM	1756
72 MB (1080 Block)	59,99 DM	1772

EXCLUSIV

MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

2 MB (30 Block)	18 DM	1802
3 MB (45 Block)	27 DM	1803
4 MB (60 Block)	36 DM	1804
6 MB (90 Block)	48 DM	1806
8 MB (120 Block)	58 DM	1808

1 MB MEMORYCARDS in 5 Farben lieferbar

Stück nur 9 DM
ab 10 Stück je nur 7 DM

ACTIVATOR

- deutsches Schummelmodul
- spielt Importe und Kopien ab
- 500 deutsche Codes enthalten
- deutsche Bedienungsanleitung
- Lieferung Incl. Cheatheft und RGB-Kabel
- kompatibel mit FinalFantasy B
- kein Kartenverlust

GAME ENHANCER

- Schummelmodul
- Importfunktion + SK
- komplett englischsprachig
- eigene Codes eingeben
- speichert bis zu 500 Codes
- Baugleich PS Hacker, Game Hunter
- Incl. Feder

3128 ARPEX

19,99 DM

ARPEX

- Verbindungsmodul PlayStation + PC
- Verbindung über (fast) jedes Modul
- Anschlüsse an PC-Druckerschnittstelle
- Cheatsuche über PC
- Cheatsuche über PC
- Cheatsmanagement am PC
- Updatemöglichkeit über PC
- Memorycard-Manager über PC
- Incl. deutscher Windows95-Software

3149
49,99 DM

Set nur 98 DM

3129

EXCLUSIV

VIRTUAL GUN

- die ultimative Waffe
- sieht aus wie echt
- realistische Rückschlagfunktion
- der Schlitzen der Waffe bewegt sich
- kompatibel zu allen Pistolenspielen
- sehr zielgenau
- Incl. Gcon-Adapter

3119

119 DM

3059b

48,99 DM

PSX-GEHÄUSE

- der neue coole Look
- für jede PSX (ausser 1002)
- Incl. deutsche Anleitung
- einfacher Umbau

BLAUTRANSARENT SCHWARZTRANSPARENT

3059s

48,99 DM

EXCLUSIV

EXCLUSIV

JOYPADVERLÄNGERUNG MIT SHOCKUNTERSTÜTZUNG

1292
7 DM

3007 PSX MAUS

18 DM

3034

34,99 DM
ACT-PAD

RGB-KABEL MIT ENTSTÖRFILTER

1100
9 DM

1110

15 DM

1101 SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE +RGB-KABEL

18 DM

HEUTE BESTELLT- HEUTE ZUR POST!

EXCLUSIV

EXCLUSIV

MP3 ACTIVATOR

3149
149,99 DM

MP3 PLAYER SCREENSHOT

jazPiper

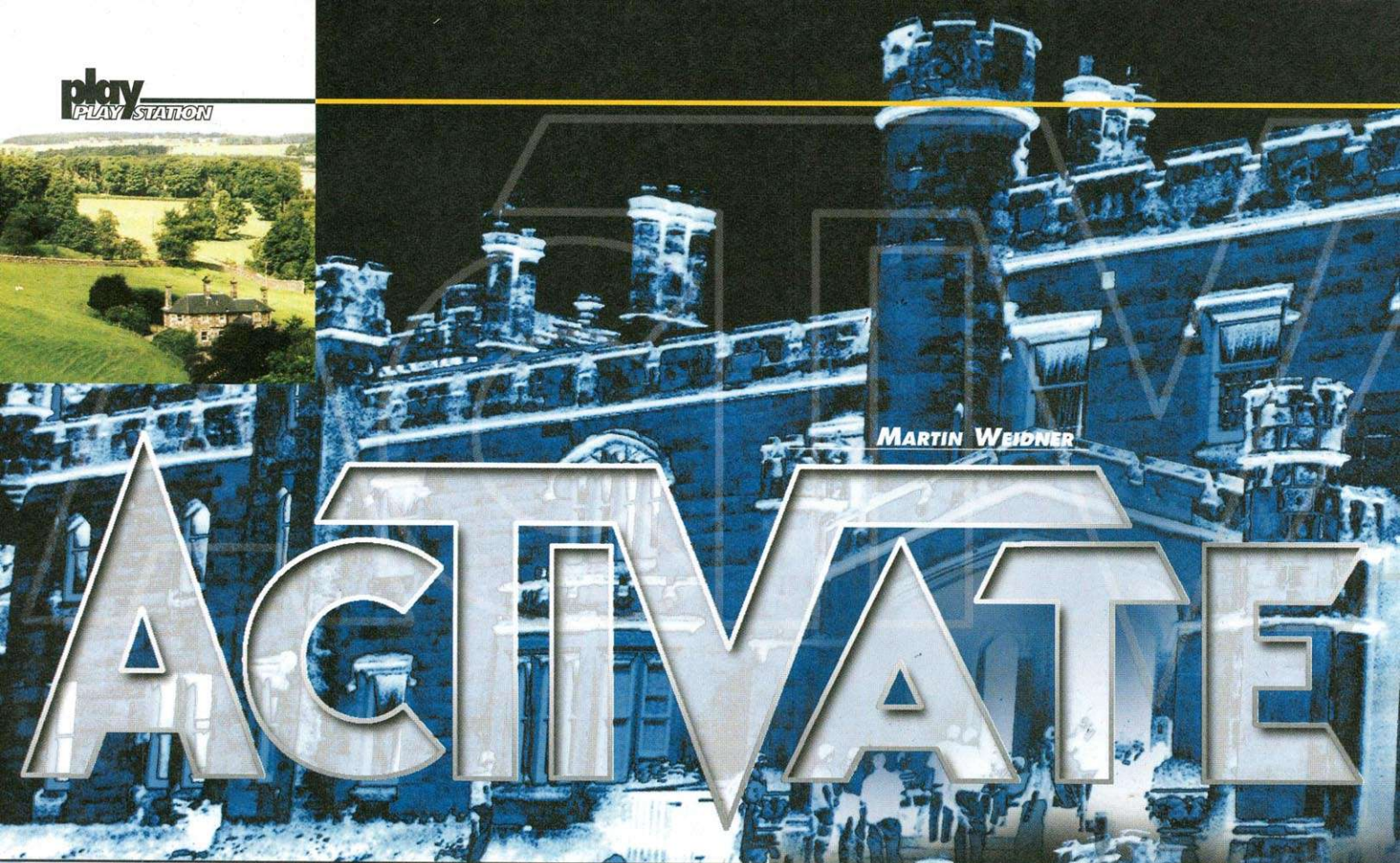
- PORTABLE MP3 PLAYER
- 32 MB RAM
- DIGITALGERÄT
- ADRESSBUCH
- DISPLAY FÜR TITEL
- BENUTZT SMARTCARDS

399,99 DM

CHEATHEFT

- über 3500 Cheats & Codes
- für Gamebuster, Activator usw.
- Tips und Tricks
- Ultragünstig

3148
14,80 DM



Activision sah auch in diesem Jahr von einem Messestand auf der Londoner ECTS 99 ab und präsentierte stattdessen ihr Lineup für 1999/2000 im Rahmen ihres Activate 99-Events auf einem Schloß in der Nähe von Edinburgh in Schottland. Allein für die PlayStation stellte Activision 13 neue Titel in Aussicht.

play war vor Ort, warf einen ersten Blick auf Activisions neue Projekte, wie z.B. die beiden Marvel-Lizenzen Spider-Man und X-Men, und unterhielt sich u.a. mit Haydn Dalton, dem Designer von Star Trek Red Squad, und Rob Letts, dem Producer von Disney/Pixar's Toy Story 2. Tony Hawk's Skateboarding stellen wir Euch an anderer Stelle in dieser Ausgabe vor, ein erstes Preview zu Wu-Tang Shaolin Style findet Ihr in der play 8/99, ein Interview mit den Entwicklern von Vigilante 8 2. Herausforderung in unserem E3-Feature in der play 7/99.

Das vergangene Jahr stand für Activision erneut im Zeichen von Firmenübernahmen (Expert Software, Elsinore Multimedia, Head Games Publishing), aber auch in dem Aufbau eines Affiliate Label-Programms. Während die Distributionsvereinbarung mit Psygnosis für den amerikanischen Markt vom 15.01.99 den Anfang machte, ergänzten Fox Sports Interactive und Codemasters am 17.05.99 bzw. 21.07.99 das Portefeuille für den europäischen bzw. für den amerikani-

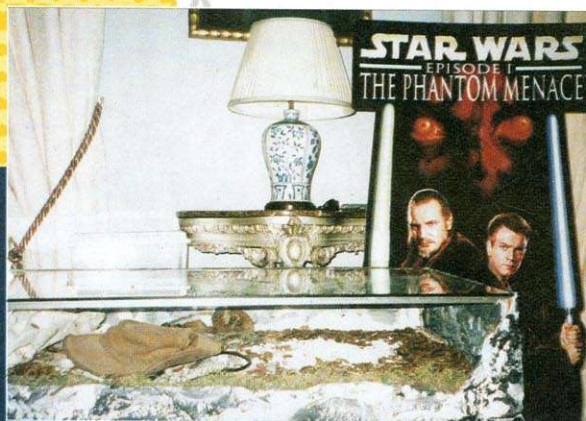
schen Markt. Bereits ein Jahr zuvor, am 22.07.98, wurden Activision die weltweiten Publishingrechte an sechs neuen, auf Disney-Stoff basierenden Videospielen zugesprochen, darunter auch an Pixars computergeneriertem Zeichentrickfilm Toy Story 2, der nun für PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, PC und Macintosh veröffentlicht werden soll. Am 10.09.98 sicherte sich Activision darüber hinaus für die nächsten beiden Jahre die Distributionsrechte an sämtlichen kommenden PC- und PlayStation-Titeln von LucasArts Entertainment für Großbritannien und 45 weitere Länder, darunter an Star Wars Episode I The Phantom Menace und Indiana Jones and the Infernal Machine. Ein Zehnjahresvertrag mit Viacom Consumer Products, der Lizenzabteilung von Paramount Pictures, bezüglich der weltweit exklusiven Veröffentlichungsrechte am gesamten Star Trek-Stoff folgte am 28.09.98.

Genug Material nicht nur für 13 neue PlayStation-Projekte, sondern auch für etliche neue Titel für PC, Macintosh, Nintendo 64 und Game Boy Color. Mit Blue Stinger beabsichtigt

Activision sogar, parallel zum Dreamcast-Launch in den Vereinigten Staaten und in Europa mit einem ersten Titel für die neue Sega-Hardware präsent zu sein. Zudem kündigte Activision am 03.08.99 an, in den Vereinigten Staaten Vigilante 8, Asteroids und * unter dem Label „PlayStation Greatest Hits“ wiederzuveröffentlichen. Die Greatest Hits-Reihe stellt das US-Pendant zu Sonys „PlayStation Platinum“-Label in Europa dar.

Während Acquires Tenchu II, Kalistos Sequel zu NiteMares Creatures und Z-Axis' Space Invaders-Remake noch nicht auf Activate 99 gezeigt wurden, stellte Activision insbesondere ihr 4 Player Beat'em Up Wu-Tang Shaolin Style (vgl. PreScreen in play 8/99), das auf der Thrill Kill-Engine beruht, im großen Stil auf einer Videoleinwand vor. Die Fatalities sollen für den deutschen Markt aber noch entschärft werden. Fans der Rapgruppe werden mit zwei für das Spiel eingespielten Songs verwöhnt. Wu-Tang Shaolin Style soll voraussichtlich im November in den Handel kommen.

* wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) am 31.03.1999 indiziert.



Activision on PlayStation

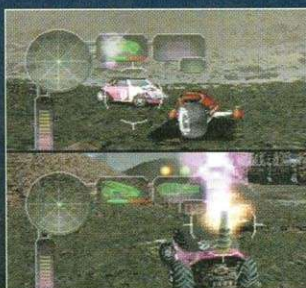
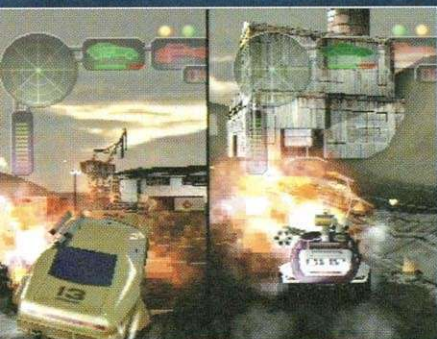
	Titel	Entwickler
1999	Fox Sports NBA Basketball 2000	Radical Entertainment
	Fox Sports NHL Championship 2000	Radical Entertainment
	Intellivision Classics*	Activision Studios
	Nightmare Creatures II	Kalisto Entertainment
	**	HammerHead
	Space Invaders	Z-Axis
	Star Wars Episode I The Phantom Menace***	LucasArts Entertainment
	Tony Hawk's Skateboarding	Neversoft
	Vigilante 8 2. Herausforderung	Luxoflux
	Wu-Tang Shaolin Style	Paradox Developments
2000	Disney/Pixar's Toy Story 2	Traveller's Tales
	Indiana Jones and the Infernal Machine***	LucasArts Entertainment
	Spider-Man	Neversoft
	Star Trek Red Squad****	Warthog
	Tenchu II	Acquire
	X-Men	Syrox Developments

* wird ausschließlich in den Vereinigten Staaten veröffentlicht.

** wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) am 20.12.1997 für den PC indiziert.

*** wird in Deutschland von THQ veröffentlicht.

**** Arbeitstitel.



Vigilante 8 2. Herausforderung



Bryant Bustamante, der Producer von Vigilante 8 2. Herausforderung, hatte eine neue Version im Gepäck, die gegenüber der auf der E3 Show in Los Angeles gezeigten Fassung (vgl. SpecialScreen in play 7/99) bereits deutlich fortgeschritten war. Als neue Features gegenüber dem Prequel hob Bryant insbesondere den Two Player Quest- und den Survival Mode hervor, aber auch die zehn neuen Charaktere, völlig neu erarbeiteten Fahrzeuge und die Möglichkeit, sein Vehikel mit Upgrade-Punkten für Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Panzerung und Zielerfassung zu tunen. Die getuneten Fahrzeuge sollen sich in der Endversion auf Memory Card speichern lassen. Genügend Punkte vorausgesetzt, sei es jedoch auch möglich, ein neues Fahrzeug zu erwerben, so Bryant.

Activisions Marvel-Lizenz X-Men war bereits auf Activate 98 zu sehen, lief in der neuen Beta jedoch nun deutlich flüssiger ab. Zu den Charakteren sollen u.a. Wolverine, Apocalypse, Storm, Iceman, Mojo, Beast, Gambit und Phoenix zählen, aber auch alternative Versionen der Fighter und mindestens zwei Bonuscharaktere. Jay Helderman, der das Projekt vor zwei Monaten als Producer übernommen

hatte, erläuterte bei unserem Besuch, daß die 3D-Hintergründe, die Kameraführung und das Gameplay noch überarbeitet werden würden. In den Vereinigten Staaten soll parallel zu X-Men im Frühling ein Comic veröffentlicht werden, selbst ein Film ist angedacht.

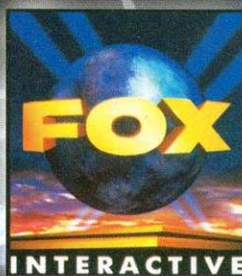
Das kalifornische Studio Neversoft, das für Activision bereits den Bruce Willis-Shooter Apocalypse entwickelt hatte, beabsichtigt, sich nach der Fertigstellung von Tony Hawk's Skateboarding und Spider-Man ganz auf die neue PlayStation zu konzentrieren. Chris Archer, der Producer des Titels,

sieht vor allem den sehr cartoonhaften Zeichenstil und Spideys Agilität als schlagkräftige Verkaufsargumente. So kann Spider-Man nicht bloß sein Netz auswerfen und zuschlagen, sondern in Windeseile an transparenten Decken und ganzen Häuserfassaden entlang-



Spider-man

ACTIVATE 99



X-Men



krabbeln und innerhalb kürzester Zeit sehr weite Entfernungen zurücklegen. Gerade diese Aktionsmöglichkeiten ermöglichen es ihm, sich an seine Gegner heranzuschleichen und diese völlig überraschend zu attackieren. In dem Krankenhaus-Level z.B. ist dies auch bitter nötig, da das Leben von Geiseln auf dem Spiel steht. In der Marvel-Lizenz wird es aber auch klassische Actionszenen geben, in denen man es mit einer Menge von Feinden gleichzeitig zu tun bekommt. Was die Endgegner betrifft, so existieren zur Zeit erst einige, zum Teil noch nicht texturierte 3D-Modelle von Scorpion, Venom und Dr. Octopus, die aber sehr plastisch animiert wurden. Obwohl Spider-Man

erst gegen Mitte nächsten Jahres veröffentlicht werden soll, machte die auf Activate 99 gezeigte Version einen äußerst vielversprechenden Eindruck. Nicht nur, daß die 3D-Engine



Space Invaders

sehr flüssig abläuft, sondern Spideys immenses Aktionsrepertoire dürfte auch für ganz unterschiedliche Spielvarianten wie einen Stealth-, einen Action- und einen Adventure-Part herhalten.

Während die Publishingrechte an Funcoms Motocross-Titel D.I.R.T. - Activision hatte sich die Veröffentlichungsrechte am 08.09.98 auf der Londoner ECTS 98 gesichert - inzwischen THQ zugesprochen wurden (D.I.R.T. soll nun unter dem Titel „Motocross Championship featuring Ricky Carmichael“ erscheinen), beabsichtigt Activision, zumindest in den Vereinigten Staaten noch ein weiteres PlayStation-Spiel zu veröffentlichen. Intellivision Classics stellt nach der im letzten Jahr erschienenen Activision Classics-Spielsammlung ihre zweite Retro Compilation für die PlayStation dar. Zu den 30 emulierten Lost Treasures of Intellivision zählen u.a. Football, Star Strike, Astromash, Baseball, Armor Battle, Space Armada, Auto Racing, Night Stalker, Pinball, Sub Hunt, Space Battle, Hockey und Stadium Mud Buggies. Außerdem plaudern die Designer und Programmierer der Oldies in einer virtuellen Geschichtsstunde etwas aus dem Nähkästchen.



Fox Sports Interactive

Während Activision fast durch die Bank die Producer ihrer jeweiligen Titel nach Edinburgh einfliegen ließ, ließ es sich Fox Sports Interactive nicht nehmen, ihren Executive Director of Marketing Dave Neubecker und ihren Brand Manager of Worldwide Sports Marketing Anthony Crouts zu Activate 99 zu schicken. Anthony Crouts arbeitete vor seinem Einstieg bei Fox Sports Interactive vor 1 1/2 Jahren für „eine kleine Firma in Nordkalifornien“, bei der er vier Jahre als Product Manager u.a. die Madden NFL-Reihe betreute. Dave Neubecker war zuvor ebenfalls bei Electronic Arts beschäftigt.

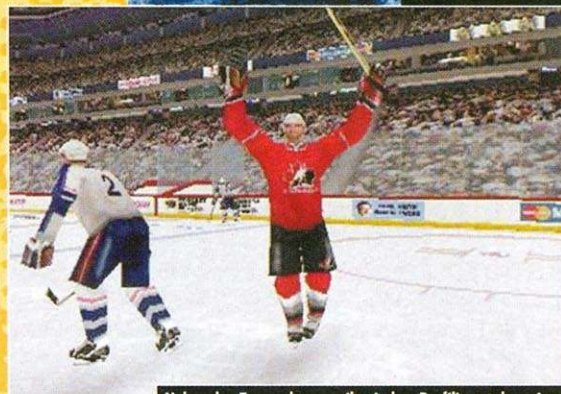
Hoher Besuch also in Edinburgh, nur schienen es die beiden mit der Wahrheit nicht ganz so genau zu nehmen. Auf die Frage, weshalb Fox Sports Interactive nur einen Basketball- und einen Eishockeytitel vorstellte, meinte Dave Neubecker lapidar, daß im nächsten Jahr „neue Editionen der gezeigten Spiele, Baseball-, Football- und College Basketball-Titel, erstmals europäische Sportarten und auch der Einstieg in den PlayStation 2-Markt folgen würden.“. Man wolle das Fox Sports Interactive-Label „erst im Markt etablieren“, so Neubecker. Nur veröffentlichte das im Dezember 1997 von



Steve Smith von den Atlanta Hawks wird das Cover der Fox Sports NBA Basketball 2000-Box zieren.



Wie NBA Basketball 2000 lässt sich auch NHL Championship 2000 zu acht gleichzeitig spielen.



Neben den Teams der amerikanischen Profiliga stehen einem auch 18 internationale Mannschaften zur Auswahl.



on im Fox Sports Network-Stil, d.h. Kommentatoren wie Greg Papa und Doc Rivers (NBA) und Kenny Albert und John Davidson (NHL) begleiten mit lockeren und abwechslungsreichen Sprüchen das Geschehen. Die äußerst beeindruckenden Replays wurden ebenfalls Fox Sports Network nachempfunden.

Fox Sports NBA Basketball 2000 wartet mit sämtlichen Standardfeatures einer Basketballsimulation auf - Exhibition-, Season-, Playoffs-, Championship- und Practice-Spielmodi, Create a

Stars als Zugpferd auf dem Cover und den Lizenzen der NHL bzw. der NHLPA im Rücken stehen einem in NHL Championship 2000 natürlich auch die Atlanta Thrashers zur Auswahl. Neben hinlänglich bekannten Spielmodi wie Exhibition, All-Star Game, Season, Playoffs, Championship und World Tournament ist vor allem der Rivalry Mode interessant. Hier weist NHL Championship 2000 den Spieler auf Rivalitäten zwischen den einzelnen Teams hin, wie z.B. auf die Feindschaft zwischen den Detroit Red Wings und den Colorado Avalanche. Fights sind in diesem Fall an der Tagesordnung. Darüber hinaus ist es möglich, eigene Spieler zu kreieren, zu editieren, Handel zu

Fox Interactive und Fox Sports ins Leben gerufene Joint-venture bereits im November 1998 Fox Sports College Hoops '99 für das Nintendo 64 und im Juni 1998 - von einer millionenschweren Marketingkampagne begleitet - in Lizenz die Golf- und Soccer-Titel aus Gremlin Interactives Actua Sports-Label für die PlayStation und den PC.

Ob Fox Sports Interactive mit ihrem neuen Entwickler Radical Entertainment mehr Glück hat? Die Kanadier waren jedenfalls in der Vergangenheit - von der NHL Powerplay-Reihe abgesehen - nicht unbedingt für herausragendes Gameplay bekannt. Zu ihren frühen Werken zählen Independence Day, Grid Run, X-Games Pro Boarder und Blood Lines. Noch für dieses Jahr sind Jackie Chan's Stunt Master für Midway bzw. Sony Computer Entertainment Europe und ein Snowboardingtitel für das MTV Sports-Label von THQ geplant.

Für den internationalen Markt fiel Fox Sports Interactives Wahl auf Activision als Distributionspartner ihrer anstehenden Titel. Gezeigt wurden auf Activate 99, wie bereits erwähnt, Fox Sports NBA Basketball 2000 und Fox Sports NHL Championship 2000. Beiden Titeln gemeinsam ist die Präsentati-

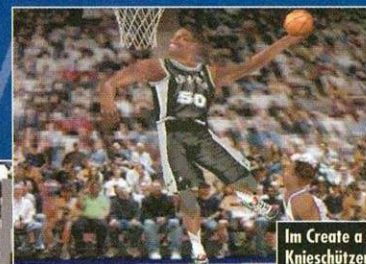
„UNSERE ABSICHT BESTAND DARIN, DEN FUNFAKTOR DER 16-BIT-SPORTSIMULATIONEN, D.H. DEREN HOHE SPIELGESCHWINDIGKEIT UND DEREN INTUITIVE STEUERUNG IN DIE 32-BIT-ÄRA ZU BEFÖRDERN.“

Anthony Crouts, Brand Manager of Worldwide Sports Marketing Fox Sports Interactive

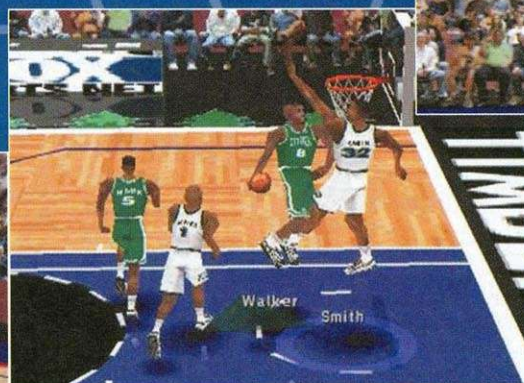
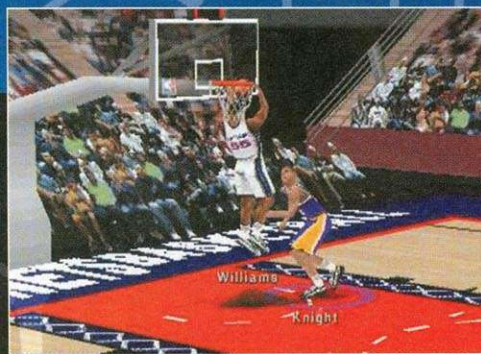
Player- und Trade a Player-Optionen, on-the-fly playcalling, Icon Passing, Icon Switching usw. Vielversprechend ist neben den coolen Replays und den flapsigen Sprüchen der Stadionsprecher aber auch die Fülle an Hintergrundinformationen, die Fox Sports für jedes Team und jeden Spieler bereitstellt. Ziel der Designer war es vor allen Dingen, dem Spieler den Einstieg so leicht wie möglich zu gestalten - der Fülle an Optionen, Strategien und Statistiken zum Trotz.

Mit Mike Modano von den Dallas

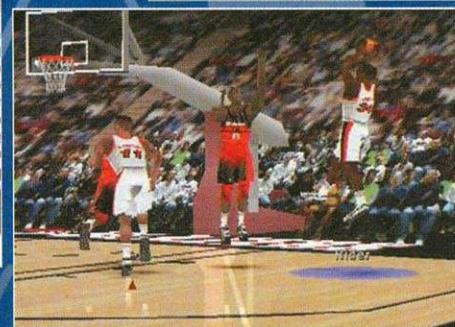
treiben, offensive und defensive Spielvarianten zu wählen, und zwischen sechs unterschiedlichen Kameraperspektiven hin- und herzuschalten. Während eines laufenden Spiels erhält man sogar Tips für die Steuerung. Beide Titel sollen voraussichtlich im Oktober erscheinen.



Im Create a Player-Screen lassen sich sogar Kniebeschützer und Stirnbänder variieren.



In Fox Sports Basketball 2000 stehen einem neben sämtlichen NBA-Teams auch All-Star- und Rookie-All-Star-Teams zur Auswahl.



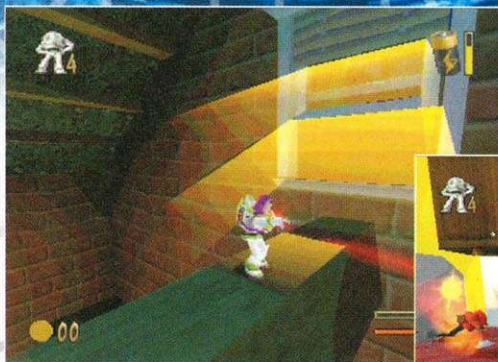
ACTIVATE 99

Disney/Pixar's Toy Story 2

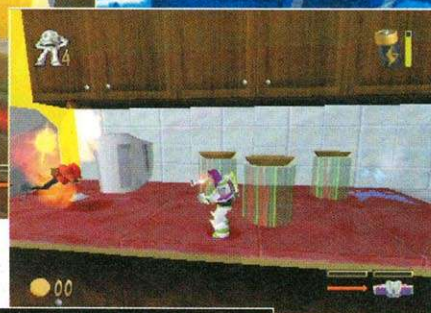
Nachdem sich Activision im Juli letzten Jahres die Veröffentlichungsrechte an sechs neuen, auf Disney-Stoff basierenden Videospielen gesichert hatte, erwartete uns auf Activisions diesjährigem Activate-Event eine regelrechte Flut an Disney-Titeln. A Bug's Life für Nintendo 64 und Game Boy Color, Tarzan für Game Boy Color, Magical Tetris Challenge für Nintendo 64 und Game Boy Color...

Für PlayStation-Fans interessanter dürfte hingegen Toy Story 2 werden, die Videospieleadaptation von Pixars neuem computergeneriertem Zeichentrickfilm, der in den Vereinigten Staaten bereits Ende November in die Videotheken kommen soll.

play warf einen ersten Blick auf



diese gar nicht mal zu kindgerecht arrangierte Disney-Lizenz und unterhielt sich mit Rob Letts, dem Producer des Spiels, über die Storyline, die Features und die Inszenierung von Toy Story 2.



In den fünf Bonusrunden bekommt es der Spieler jeweils mit dem gleichen Endgegner zu tun.



Im Gespräch mit Rob Letts, Producer Disney/Pixar's Toy Story 2, Activision

play: Wann soll Toy Story 2 in den Handel kommen?

Rob Letts: Disney/Pixar's Toy Story 2 wird in den Vereinigten Staaten bereits Ende November in den Handel kommen, in Europa und dem Rest der Welt leider erst etwas später. Wir haben von Disney noch keinen genauen Termin erhalten, aber wir gehen von Februar 2000 aus. Das Spiel wird aber definitiv auch bei uns parallel zum Videostart erscheinen, was sehr wichtig ist.

play: Kannst Du uns schon etwas mehr über die Storyline verraten, Rob?

Rob Letts: Um Euch einen ersten Eindruck zu vermitteln (Anm.d.Red.: startet den Trailer): Die Geschichte nimmt etwa sechs Monate nach Ende des ersten Teils ihren Anfang. Ich möchte eigentlich noch nicht weiter auf den Plot eingehen, nur so viel sei verraten: Man schlüpft in die Rolle des listenreichen Buzz Lightyear, der den Cowboy Woody retten soll. Woody wurde näm-

lich von einem über-eifrigen Spielzeug-sammler entführt.

play: Toy Story 2 wird wieder von Traveller's Tales entwickelt...

Rob Letts: Ja, Traveller's Tales, die ihren Firmensitz in Manchester in Nordengland haben, verfügen über erstaunlich viel Erfahrung, was die Arbeit mit Disney-Charakteren betrifft. Zu ihren bisherigen Werken zählen u.a. A Bug's Life und Mickey's Wild Adventure für die PlayStation. Toy Story 2 Buzz Lightyear to the Rescue, so der vollständige Titel, wird von uns für PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, PC und Macintosh veröffentlicht - eine ganze Menge (lacht). Die PlayStation-, N64- und PC-Versionen werden parallel zum Videostart erscheinen, für Dreamcast und Macintosh kommt das Spiel erst ein paar Monate später heraus. Die PlayStation-Variante hat aber Vorrang.

play: Kannst Du uns etwas mehr über das eigentliche Spiel erzählen?

Rob Letts: Gerne. Toy Story 2 wird sich in etwa 15 Levels abspielen, die in 5 unterschiedliche Akte unterteilt sind.

Um Euch den Umfang eines Levels etwas zu veranschaulichen - das gesamte Haus, das Ihr hier zu sehen bekommt, stellt lediglich einen Level des Spiels dar. Jeder Abschnitt ist in Level-Level-Boß, Level-Level-Boß usw. aufgeteilt. Es gibt auch sehr viele Zwischengegner. Was die Animation betrifft, haben wir uns natürlich sehr auf Buzz konzentriert, um ihm so viel Leben wie möglich einzuhauchen. Allein für ihn haben wir über 1.000 Animationsphasen erstellt.

play: Buzz verfügt auch über erstaunlich viele Aktionsmöglichkeiten...

Rob Letts: Ja, er kann seine Laserkanone aufladen, seine Flügel ausfahren, um höher zu springen, Gegenstände hin und her bewegen usw. Buzz bekommt von uns alle Fähigkeiten, die er auch im wirklichen Film hat - nur fliegen kann er (noch) nicht. Natürlich stehen ihm auch einige kleine Helfer zur Seite, wie Rex oder die Spielzeugsoldaten aus dem Film. Im späteren Verlauf des Spiels kann er auch einen Raketenstart hinlegen, sich mit einem Gürtel emporheben oder z.B. mit Rocket Jet Boots Roller Skate-like durch die Gegend flitzen. Außerdem haben wir Buzz eine Auto Lock-Funktion spendiert, um das Spiel etwas einfacher zu gestalten. Es gibt auch viele Kisten mit hilfreichen Tips. Toy Story 2 soll zwar in



Activision sicherte sich im Juli letzten Jahres die Veröffentlichungsrechte an drei Spielen zu noch anstehenden Zeichentrickfilmen aus dem Hause Disney sowie an drei weiteren Titeln, die auf bereits erschienenen Disney-Titeln beruhen.



Star Trek Red Squad

Activision und Viacom Consumer Products, die Lizenzdivision von Paramount Pictures, einer Tochtergesellschaft von Viacom, gaben am 28.09.1998 bekannt, eine strategische Allianz eingegangen zu sein, welche Activision die weltweit exklusiven Veröffentlichungsrechte am gesamten Star Trek-Stoff zusichert. Durch die Vereinbarung erwarb Activision auch die weltweit exklusiven Rechte an allen neuen Star Trek-Serien bzw. -Spielfilmen. Mit den drei PC-Titeln Star Trek Voyager Hazard Team, Star Trek Armada und Star Trek Insurrection, dem Action-Adventure, das auf dem Kinofilm von Paramount Pictures basiert, trug die Vereinbarung über eine zehnjährige Zusammenarbeit zwischen Activision und Viacom Consumer Products auf der E3 Show in Los Angeles erste Früchte.

Im Rahmen von Activate 99 erklärte Activision nun, an einem Space Shooter für die PlayStation zu arbeiten, der auf den Star Trek The Next Generation-Episoden basieren und im 2. Quartal 2000 erscheinen soll. Der Arbeitstitel des Projekts: „Star Trek Red Squad“.

Entwickelt wird Star Trek Red Squad



von Warthog, einem 12köpfigen Studio mit Sitz im englischen Cheadle, zu dessen bisherigen Arbeiten u.a. Privateer 2 The Darkening, Colony Wars und Lander zählen. Warthog ging im Dezember 1997 eine strategische Allianz mit Chris Roberts' Firma Digital Anvil bezüglich ihres Projektes Starlancer ein, das in diesem Jahr von Microsoft veröffentlicht werden soll. Red Squad stellt ihr erstes Studioprojekt für die PlayStation dar.

play unterhielt sich mit Haydn Dalton, dem Designer von Star Trek Red Squad, über den Stand der Dinge, die Storyline und Features von Red Squad, ihre Zusammenarbeit mit Paramount Pictures und die Konkurrenz aus dem Hause Psygnosis.



Die virtuelle Kamera lässt sich manuell nachjustieren. Dies ist aber nur selten notwendig.

erster Linie die Altersgruppe der Sechsbis Zwölfjährigen ansprechen, wir glauben aber, daß wir mit diesem Spiel durchaus auch ein älteres Publikum erreichen werden.

play: Die Steuerung und die Animationen sind jedenfalls bereits sehr gut gelungen. Sinn und Zweck des Spiels ist es also, die Level zu durchforsten und irgendwie zum Endgegner zu gelangen.

Rob Letts: Eigentlich geht es mehr darum - ähnlich wie im Plot des Films - Spielmarken aufzusammeln. Man wird natürlich damit konfrontiert, gewisse Aufgaben erfüllen und die Level genau abgrasen zu müssen. Unsere Absicht bestand darin, so viele Plattform-, Puzzle- und Actionelemente wie möglich in einem Spiel zu vereinigen. Mit den Rocket Boots, die man später bekommt, sollte man z.B. an diese Stelle hier zurückkehren, um wirklich alle Items aufzusammeln zu können.

play: Nur die Musik fehlt noch...

Rob Letts: Wir werden für Toy Story 2 den offiziellen Soundtrack und die offiziellen Sprecher bekommen, auch für die lokalisierten Versionen. In die PlayStation-Version werden wir auch einige Full Motion Videos aus dem Film integrieren, beim N64 ist dies verständlicherweise nicht möglich. Wir befinden uns aber zur Zeit mit Pixar in Verhandlungen, ob sie uns nicht einige Stills für die N64-Version zur Verfügung stellen können.

play: Vielen Dank für das Interview, Rob.

Im Gespräch mit Haydn Dalton, Designer Star Trek Red Squad, Warthog

play: Star Trek Red Squad feierte nicht bereits auf der E3 Show in Los Angeles, sondern erst jetzt, auf Activate 99, sein Debüt. Wie lange arbeitet Ihr bereits an diesem Projekt?

Haydn Dalton: Wir arbeiten seit etwa sechs Monaten an Red Squad, so der derzeitige Arbeitstitel unseres Star Trek-Projekts. Drei Missionen sind bis jetzt fertiggestellt, die Künstliche Intelligenz wird natürlich noch überarbeitet, die Grafik ebenfalls, und auch die Anzahl der verfügbaren Waffensysteme in die Höhe geschraubt. Später wird es auch einen orchestralen Soundtrack

geben. Die Effekte werden in Dolby Surround abgemischt.

play: Dafür, daß Ihr erst seit sechs Monaten an Red Squad arbeitet, macht das Spiel aber schon einen sehr vielversprechenden Eindruck.

Haydn Dalton: Danke.

play: Kannst Du uns etwas mehr über die Storyline erzählen, Haydn?

Haydn Dalton: Red Squad basiert auf den Star Trek The Next Generation-Episoden und soll bis Sommer nächsten Jahres fertiggestellt werden. Die Storyline befördert den Spieler in das Cockpit eines Ein-Mann-Jägers der Red Squad, einer Eliteschwadron der Föderation, die seltsame Weltraumanomalien wie einen Riß im Betaquadranten analysieren und im Grenzgebiet der Föderation patrouillieren soll. Genauer gesagt befinden sich die Borg im Begriff, in das Territorium der Föderation einzudringen. Star Trek Red



Cockpit und HUD entsprechen noch nicht dem eigentlichen Spiel. In Red Squad erwartet den Spieler in der linken unteren Bildschirmhälfte ein Radar, das frapperend an David Brabens Elite erinnert. In der Mitte befinden sich die Anzeigen für den Zustand der Schilde und der Hülle, rechts unten sind die Anzeigen für den Erhitzungsgrad der Primär- und Sekundärwaffe.

ACTIVATE 99

Squad wird über 30 Missionen beinhalten, in denen man mit unterschiedlichen Schiffen und klassischen Star Trek-Charakteren, darunter die Borg, die Klingonen und eine völlig neue außerirdische Rasse, konfrontiert wird. Etwa fünf dieser Missionen sind Bonusaufträge, die erst freigeschaltet werden, wenn man bestimmte Mission Objectives erfüllt hat.

play: Welche Schiffe wird der Spieler selbst steuern können?

Haydn Dalton: Es gibt drei unterschiedliche Föderationsschiffe - die Vulcan, die Vulcan Mk II mit deutlich stär-

über drei Sekunden hinweg ins Fadenkreuz zu nehmen, um einen eindeutigen Lock zu bekommen. Vielmehr erfüllen Fire and forget-Raketen in Red Squad ihren eigentlichen Zweck.

play: Bleibt es eigentlich bei den beiden derzeitigen Perspektiven oder werdet Ihr dem Spieler später auch andere anbieten?

Haydn Dalton: Wir konzentrieren uns auf die Cockpit- und die Perspektive aus der Sicht eines Begleitschiffes, da sie unseres Erachtens nach sehr arcadeorientiert sind. Die Full Motion Videos, die in dem kleinen Fenster links

„ALS WIR DIE ARBEIT AN STAR TREK RED SQUAD AUFGENOMMEN HATTEN, HATTEN WIR NOCH KEINE SKIZZEN UND PLÄNE DER ORIGINAL SCHIFFE ZUR HAND, D.H. WIR SAHEN UNS GEZWUNGEN, EINE EIGENE FLOTTE VON SCHIFFEN ZU DESIGNEN. WIR WAREN GANZ VERWUNDERT, ALS PARAMOUNT PICTURES BIS AUF EINIGE LEICHTE ABÄNDERUNGEN IHR EINVERSTÄNDNIS ZU DEN VON UNS VORGELEGTE MODELLEN ERTEILTE. UNSERE ENTWÜRFE SCHEINEN IHNEN GUT GEFALLEN ZU HABEN. PARAMOUNT MÖCHTE SOGAR EINIGE DAVON IN NEUEN STAR TREK-FOLGEN VERWENDEN.“

Haydn Dalton, Designer Star Trek Red Squad, Warthog

keren Schilden und Waffensystemen, und die mit außerirdischer Technologie bestückte Mk III. Im weiteren Verlauf des Spiels wird man sich auch in das Cockpit eines Klingonen-Jägers quetschen können. Wir arbeiten an einem Two Player Split Screen Mode, der entweder im Team oder im Death Match, d.h. in Dogfights bestritten wird. Zu den Waffensystemen nur so viel: Ihr Einsatz lehrt an den Energiereserven der Schutzschilde und der Hülle. Insgesamt wird es etwa 20 primäre und sekundäre Waffen geben - Laser, Lenkraketen, Minen, Bomben, Schilde, Smart Bombs usw.

play: Welche Features in Red Squad würdest Du besonders herausstellen?

Haydn Dalton: Zum einen besteht die Möglichkeit, in der Hitze des Gefechts Wingmen heranzuziehen, die selbständig das Feuer auf ein von dem Spieler zuvor zugewiesenes Ziel eröffnen. Desweiteren kann man in das Innere von Kreuzern vorstoßen. In einer Mission z.B. fliegt man in eine Raumstation hinein und feuert dort in einem Tunnel auf Flaks. Nebenbei bemerkt ist es in Star Trek Red Squad nicht - wie in der Colony Wars-Reihe - erforderlich, ein Ziel

oben am Bildschirm erscheinen, tauchen vorerst lediglich dann auf, wenn man ein Schiff angreift. Wir experimentieren zur Zeit noch etwas mit der Möglichkeit, FMV-Schnipsel einzublenden.

play: Wie verlief bislang die Zusammenarbeit mit Viacom Consumer Products, der Lizenzdivision von Paramount Pictures?

Haydn Dalton: Als wir die Arbeit an Star Trek Red Squad aufgenommen hatten, hatten wir noch keine Skizzen und Pläne der original Schiffe zur Hand, d.h. wir sahen uns gezwungen, eine eigene Flotte von Schiffen zu designen. Wir waren ganz verwundert, als Paramount Pictures bis auf einige leichte Abänderungen ihr Einverständnis zu den von uns vorgelegten Modellen erteilte. Unsere Entwürfe scheinen ihnen gut gefallen zu haben. Paramount möchte sogar einige davon in neuen Star Trek-Folgen verwenden. Darüber hinaus wird Michael Dorn, d.h. der Klingone Worf, den Part der Mission Briefings übernehmen, Patrick Stewart, d.h. Captain Picard, wird ebenfalls zur Stelle sein.

play: Stellen die Planeten im Hintergrund nur Dekoration dar oder ist es möglich, auch Bodenmissionen zu bestreiten?

Haydn Dalton: Ich glaube, daß Red Squad durch die Planeten und Sonnen belebter und ansprechender wirkt. Bodenmissionen wie in Colony Wars Vengeance wird es in unserem Spiel allerdings nicht geben. Um aufrichtig zu sein, fand dieses Feature von Vengeance bei der Fachpresse und dem Publikum nicht sonderlich viel positiven Anklang.

play: A propos Colony Wars - die Red Squad-Engine erinnert schon sehr an Psygnosis' Space Opera...



Haydn Dalton: Einige von unseren Designern waren zwar vor ihrem Einstieg bei Warthog in das Colony Wars-Projekt involviert, die Red Squad-Engine wurde jedoch von Grund auf neu entwickelt. Unsere Engine läuft etwa 20% schneller als die Vengeance-Engine ab. Wir bekommen etwa 2.000 Polygone gleichzeitig auf den Screen, d.h. auf dem Bildschirm tummeln sich bis zu 15 kleine Jäger gleichzeitig. Noch dazu machen wir von der höchstmöglichen Auflösung der PlayStation Gebrauch. Star Trek Red Squad braucht den Vergleich zu Vengeance nicht scheuen. Unser Spiel ist deutlich actionorientierter und einsteigerfreundlicher gestaltet.

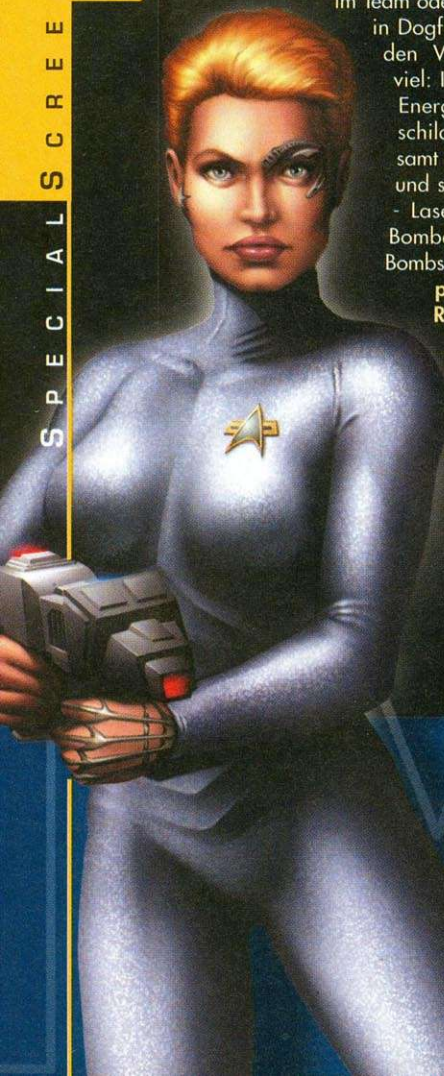
play: Dieser Anspruch geht allerdings auch mit einem sehr linearen Handlungsverlauf einher...

Haydn Dalton: Zugegeben - Red Squad ist zwar recht linear aufgebaut, aber je besser der Spieler die einzelnen Missionen absolviert, mit desto mehr gegnerischen Schiffen wird er auch konfrontiert. Darüber hinaus gibt es Bonuswaffen und -aufträge. Einige Missionen sind durchaus verzweigt. Je nach Leistung bekommt man eines von drei möglichen Outros zu sehen.

play: Die Steuerung ist zur Zeit noch auf digitale Kontrolle ausgelegt...

Haydn Dalton: Richtig. Mit den L2- und R2-Tasten beschleunigt bzw. bremst man sein Schiff ab, mit L1 und L2 vollführt man eine Rolle nach links bzw. rechts. Die Dreieck-Taste dient zum Scharfmachen einer Rakete, mit Quadrat feuert man seine Sekundär-, mit X seine Primärwaffe, d.h. den Laser ab. Über die Kreis-Taste wechselt man zwischen den einzelnen Waffensystemen hin und her. Je nach Entfernung verändern die gegnerischen Schiffe sogar ihre Farbe auf dem Radar. Wir arbeiten natürlich auch an einer analogen Steuerungsvariante via Dual Shock Analog Controller bzw. Sonys Analog Joystick. Ähnlich wie in Origins Wing Commander III & IV wird man mit einem Stick die Flugrichtung bestimmen, während man mit dem anderen die Geschwindigkeit beeinflusst.

play: Haydn, vielen Dank für das Interview.



DExplore the world



Verbinde
Deine Sony
PlayStation™
mit PC und
Internet!



PC

Verwaltung der
PlayStation-
Spielstände
und nahezu
unbegrenzter
Speicher
mit dem PC

PSX

Memory Card in den
DexDrive™ und schon
können Spielstände und
Cheats übertragen werden

WWW

Globaler Austausch von Spieldaten
und Cheats über das Internet.
Downloads von Webseiten und
Newsgroups, Austausch via E-Mail

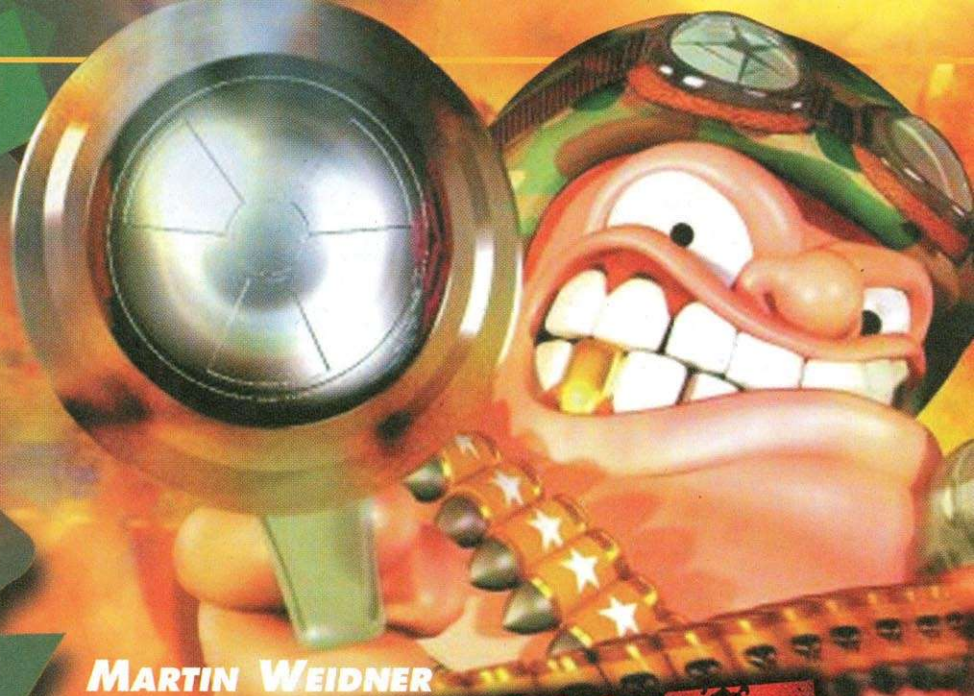
INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

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™

„West Yorkshire, United Kingdom, Oktober 1998. Team17 freut sich, mit Worms Armageddon für den Sinclair ZX Spectrum 48K einen weiteren Titel aus ihrer beliebten und preisgekrönten Worms-Serie anzukündigen. (...) Mit Worms Armageddon erobert das Franchise nun eines der populärsten Formate. Die Entwicklungszeit war schwindelerregend kurz. Wenn man vor seinem alten verstaubten Spectrum sitzt, versteht man, was das Wort „Gameplay“ bedeutet. „Spiele zu designen wird oft mit hochtrabenden Worten und leeren Phrasen verbunden. Die Speccy-Version bot uns die Gelegenheit, uns auf 16 Farben und 1-Kanal-Sound zu konzentrieren. (...) Der Spectrum stellt eine ideale Hardwareplattform dar, da uns die Entwicklung nicht ein Vermögen kostet und er in den Entwicklungsländern nach wie vor sehr verbreitet ist, auch wenn dies kaum zu glauben ist“, so Martyn Brown, der Development Director von Team17. (...)“.



MARTIN WEIDNER

WORMS

ARMAGEDDON



P.i.G.

Die von Team17 am 15.10.1998 veröffentlichte Pressemitteilung war natürlich ein Fake. In Wirklichkeit kündigte das britische Studio bereits auf der ECTS 98, die im September 1998 in London stattfand, an, Worms Armageddon für den PC und die PlayStation zu entwickeln. Während auf der Messe lediglich eine PC-Alphaversion gezeigt wurde, erreichte uns in diesen Tagen eine erste Beta der PlayStation-Variante. play warf einen ersten Blick auf Worms Armageddon und unterhielt sich mit Martyn Brown, dem Development Director von Team17, über seinen Einstieg in die Videospielebranche, 17Bit Software, die Neuerungen in Worms Armageddon und Zukunftspläne.

Team17 - ein Firmenportrait

Team17 wurde im Dezember 1990 ins Leben gerufen - zu einer Zeit, als der Commodore Amiga den Markt dominierte. Ihrem ersten Titel, Full Contact, der im Juni 1991 erschien, wurde gleich ein ausgesprochener Erfolg zuteil. Alien Breed, Assassin, Project-X, Superfrog, Body Blows und Alien Breed 2 folgten in den beiden nächsten Jahren. 1993 wurde Team17 neben Electronic Arts zum Softwarehaus des Jahres gekürt. 1995 erfolgte der Umzug in ihr derzeitiges Hauptquartier in Ossett in der Nähe von Manchester.

Der Einstieg in den Konsolenmarkt erfolgte für Team17 erst recht spät, nämlich im Jahr 1995 mit Worms für Ocean Software. Worms avancierte zu ihrem bis dato erfolgreichsten Titel und wurde für insgesamt zehn Plattformen veröffentlicht, darunter im Dezember 1995 für die PlayStation. Eine Platinum-Edition folgte im Juni 1997. Zu den weiteren PlayStation-Titeln von Team17 zählte lediglich der Shooter X2, das Sequel zu Project-X, das im November 1996 ebenfalls von Ocean Software veröffentlicht wurde. Angekündigt, aber bis heute nicht veröffentlicht, wurde darüber hinaus das Plattformspiel P.i.G.



Seit 1995 residiert Team 17 in Ossett in der Nähe von Manchester.



Armageddon wartet mit sechs Trainingsrunden auf, die innerhalb einer bestimmten Zeit bewältigt werden müssen. Bestzeiten und errungene Medaillen werden auf Memory Card gespeichert.



Wormageddon

Ungeachtet der anspruchslosen Grafik wurde Worms Ende 1995 ein buchstäblicher Erfolg. Team17 verstand es, das Gameplay von Lemmings gekonnt aufzugreifen und mit List, Schadenfreude und vier Bataillonen Würmern auf dem Kriegspfad zu kombinieren. Das Spielprinzip blieb dennoch denkbar unkompliziert. Im Grunde ging es lediglich darum, innerhalb einer bestimmten Zeitvorgabe möglichst viel Schaden auf der Gegenseite anzurichten. Im Mehr-Spieler-Modus ging dieses Prinzip auch vollends auf, Solospieler hingegen schauten in die Röhre und sahen sich gezwungen, sich mit Teams zu begnügen, die von der CPU gesteuert wurden.

Dieses Manko hat Team17 in Armageddon jedoch berücksichtigt. Der Single Player-Aspekt wurde mehr in den Vordergrund gerückt. Während Quickstart den Spieler im Nu ins eigentliche Geschehen befördert, erlernt man in den Trainingsrunden die Fertigkeiten für die insgesamt 43 Single Player-Missionen. Im Death Match bekommt man es nach wie vor mit von der Konsole gesteuerten Teams zu tun.

Armageddon wartet mit 60 Waffen und Utilities auf, das original Worms PSX nur mit 25. Das Aqua Sheep z.B. stellt ein Upgrade des Superschafs dar,

das, entsprechendes Training vorausgesetzt, unterwassertauglich ist. Das Girder Starter Kit wiederum ermöglicht es dem Spieler, binnen Sekunden eine Brücke zu errichten. Während Erdbeben, Einfrieren, Stinktierbomben und Flammenwerfer wohl keiner weiteren Erläuterung bedürfen, beendet eine Maulwurfsbombe so manches Tunnelgefecht. Für ausgleichende Gerechtigkeit sorgt Scales of Justice, welches das Energieniveau aller Würmer im Spiel bereinigt. Ein Raketenwerfer, der an Stelle eines herkömmlichen Projektils ein Schaf abfeuert, eine Wikingeraxt, eine Schwadron Maulwürfer und eine Armageddon-Option dürfen hier natürlich nicht fehlen. Bei den Utilities hielt sich Team17 aber auch nicht gerade zurück. Doppelter Schaden, höhere Geschwindigkeit, Laserzielvorrichtungen, niedrige Schwerkraft - selbst ein Jet Pack ist vorhanden. Die Flut an neuen Möglichkeiten geht natürlich mit einer überarbeiteten Benutzeroberfläche einher.

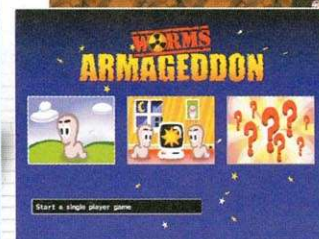
Die entscheidenden Neuerungen stellen aber die Optionen für einen Spieler, d.h. die Custom Missions, das Ranking System und die Medaillen dar. Als Multi Player Game war nämlich bereits die alte Version ein Heidenspaß. Ein ausführliches Preview folgt voraussichtlich in der nächsten play.



X2

Während das Sequel ausschließlich für den PC erschienen ist, entschied

sich Team17, Worms Armageddon erneut auch für Konsole zu entwickeln. Die PlayStation- und Dreamcast-Versionen werden von Hasbro Interactive veröffentlicht, die Publishingrechte an Worms Armageddon für das Nintendo 64 und den Game Boy Color sicherte sich hingegen Infogrames. Außerdem in der Pipeline: Worms Pinball, das ebenfalls im November in den Handel kommen soll.





WORMS ARMAGEDDON

Im Gespräch mit Martyn Brown, Development Director Team17



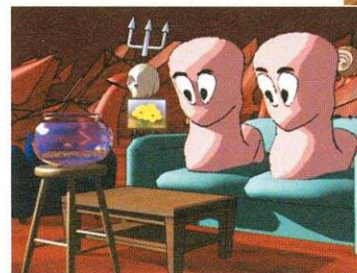
play: Wie kam es zu Deinem Einstieg in die Videospieleindustrie?

Martyn Brown: Als ich 16 Jahre alt war, schrieb ich zusammen mit einem Schulfreund ein Spiel für den Sinclair ZX Spectrum. Wir verdienten damit etwa 250 Pfund pro Nase, was für einen 16jährigen sehr viel Geld war, woraufhin ich mir einen Commodore 128 leisten konnte. Im Grunde waren wir aber bereits seit über sechs Jahren Computerfreiks.

play: Was geschah danach?

Martyn Brown: Nachdem ich die Schule abgeschlossen hatte, arbeitete ich zuerst zwei Jahre lang in einem Laden für Computerspiele. Die Industrie steckte damals noch in den Kinderschuhen. Der Spectrum und der C64 waren die am meisten verbreiteten Computer. Mitte der Achtziger Jahre kamen der ST und der Amiga auf den Markt. Insbesondere von Commodores neuem Rechner war ich sehr angetan und gründete 17Bit Software.

Zuerst brachten wir lediglich Demos unters Volk. Eines Tages dachten wir aber daran, auch selbst unser Glück mit einem Spiel zu versuchen. Es war damals einfach noch die richtige Zeit dafür, mit einem kleinen Team Spiele zu entwickeln. Wir hatten die richtigen Leute und die ideale Hardwareplattform. Diese Voraussetzungen sind heute nicht mehr gegeben.



„MAN SOLLTE SICH VOR AUGEN HALTEN, DASS WORMS ARMAGEDDON DIE JÜNGSTE INKARNATION EINES SPIELS DARSTELLT, DAS URSPRÜNGLICH VOR VIER JAHREN AUF DEN MARKT GEKOMMEN IST. IN OPTISCHER HINSICHT IST DAS SPIEL SEHR CARTOON-ARTIG. DIE WÜRMER WERDEN DURCH TAUSENDE VON ANIMATIONSPHASEN ZUM LEBEN ERWECKT. DARÜBER HINAUS HABEN WIR IHR WAFFENARSENAL SEHR ERWEITERT.“

Martyn Brown, Development Director Team17

play: Infogrames hat sich vor kurzem die Publishingrechte an einigen Versionen von Worms Armageddon für den US- und den europäischen Markt gesichert. Kannst Du uns etwas mehr darüber erzählen?

Martyn Brown: Sicher. Unsere Beziehungen waren in der Vergangenheit sehr gut. Infogrames trat an uns mit der Bitte heran, die Nintendo - d.h. die N64- und die Game Boy Color-Versionen - zu veröffentlichen. Wir vergaben die weltweiten Veröffentlichungsrechte an diesen beiden SKUs an Infogrames. Dieser Deal bedeutet aber nicht, daß Infogrames sämtliche zukünftige Worms-Spiele publizieren wird. Vielmehr ist dies als ein Teil unserer Firmenstrategie zu verstehen, Worms auf möglichst vielen Plattformen herauszubringen. Wir arbeiten nach wie vor sehr eng mit Hasbro Interactive, unserem wichtigsten Partner auf dem deutschen Markt, zusammen. Erst vor kurzem sind wir mit Hasbro Interactive eine Publishingvereinbarung für drei neue Titel und auch für das Sequel zu Worms für

die PlayStation eingegangen.

play: Was erwartet uns außer Worms Armageddon und Worms Pinball in der Zukunft noch aus dem Hause Team17? Eine 3D-Version von Worms oder ein vollständig anderes Spiel?

Martyn Brown: Wir tragen uns zwar schon seit einigen Jahren mit dem Gedanken, eines Tages ein 3D-Worms zu schreiben, nur sollte dies dann schon ein würdiger Nachfolger werden. Wir arbeiten aber auch an einigen ganz anderen Projekten wie StuntGP, einem sehr beeindruckenden und eigenständigen Rennspiel, an einer 3D Space Opera mit dem Titel Phoenix und an einigen weiteren Projekten, über die wir zu diesem Zeitpunkt aber noch keine Details preisgeben möchten.

play: Kam der überwältigende kommerzielle Erfolg von Worms für Euch überraschend?

DIE WORMS-ZEITLEISTE



Worms

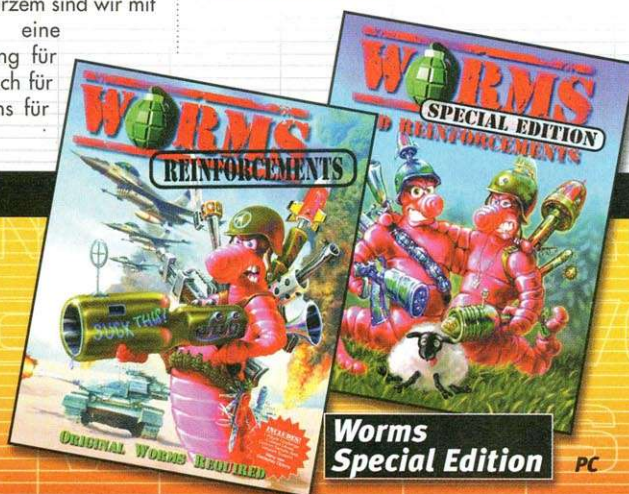
Amiga
Amiga CD32
PC
PlayStation

1995

Worms

Saturn
Jaguar
Super Nintendo
Game Boy
Mega Drive
Macintosh

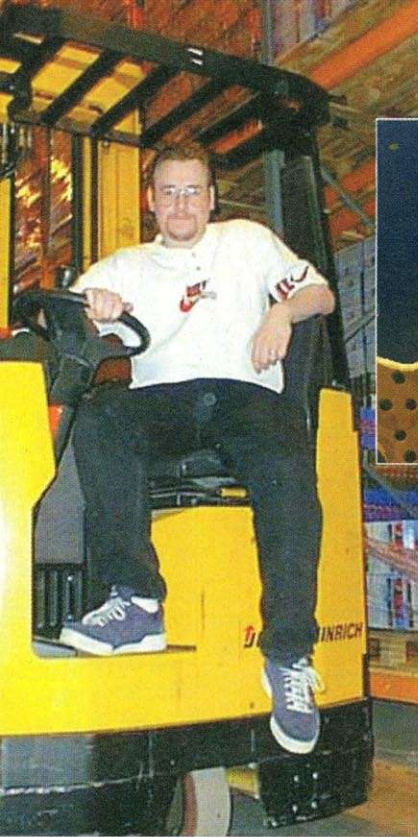
1996



Worms Reinforcements

Worms Special Edition

PC



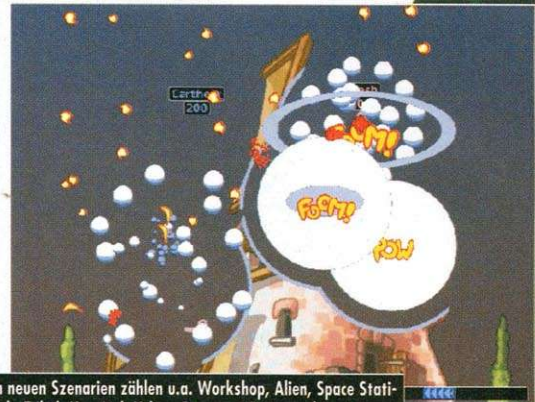
Martyn Brown: Wir waren uns schon dessen bewußt, daß Worms etwas ganz Besonderes sein und sich wohl gut verkaufen würde, aber von einem derartigen Erfolg sind wir nicht ausgegangen. Die Tatsache, daß sich Worms 1 für die PlayStation immer noch in den Charts befindet, obwohl es bereits fast vier Jahre alt ist, ist unglaublich und zeigt uns, daß das Gameplay letztlich einen höheren Stellenwert genießt als die Präsentation eines Spiels. Wenn uns jemand im Vorfeld der Veröffentlichung von Worms gesagt hätte, daß wir von diesem Spiel über 3 Millionen Exemplare absetzen und mit Preisen geradezu überschüttet würden, hätten wir ihm nicht geglaubt.

play: Wie kam es zu der eigentlichen Spielidee?

Martyn Brown: Andy Davidson kam auf die ursprüngliche Spielidee von Worms. Er zeigte uns 1994 auf einer Messe in London eine erste Version für den Commodore Amiga (wir waren seine Lieblingsfirma, also kam er zuerst zu uns). Mir hatte das Spiel auf Anhieb sehr gut gefallen. Deshalb fragte ich ihn, ob wir es für ihn publishen sollten.



Zu den neuen Szenarien zählen u.a. Workshop, Alien, Space Station, Rock, Tribal, Hospital, Urban, Dungeon, Fruity und Easter sowie einige Landschaften aus Worms 2 PC.



Daß er an diesem Tag der glücklichste Mensch auf Erden war, ist noch untertrieben. Wir arbeiteten 12 Monate lang am Feinschliff und brachten Worms schließlich noch für zehn weitere Plattformen auf den Markt. Der Rest ist Geschichte.

play: Beabsichtigt Ihr, in die überarbeitete Single Player-Option eine Art Storyline zu integrieren?

Martyn Brown: Nein, es gibt zwar eine Art Missionsstruktur bzw. Storyline, die aber für das Spielgeschehen nicht entscheidend ist. Man findet zwar sehr schnell in Worms Armageddon hinein, eine Campaign im eigentlichen Sinn gibt es aber nicht.

play: Weshalb habt Ihr Euch dafür entschieden, Worms 2 ausschließlich für den PC und nicht auch für Konsole zu veröffentlichen?

Martyn Brown: Im nachhinein betrachtet hätten

wir anders handeln sollen, das ist richtig. Worms 2 erwies sich als ein ausgesprochen Main RAM- und VRAM-intensives Projekt. Eine Adaption für die Sony PlayStation wäre nicht einfach zu realisieren gewesen. In Armageddon sahen wir uns deshalb gezwungen, das gesamte Spiel neu zu programmieren, was sich letztlich aber auch gelohnt hat.

play: Verwendet die PlayStation-Version eine überarbeitete Worms 2-Engine?

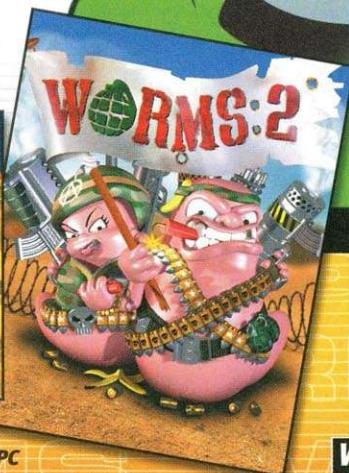
Martyn Brown: In einem gewissen Ausmaß, ja. Allein die Menge an Sprites in den Speicher der PlayStation zu quetschen, war ein echtes Problem. Worms Armageddon scheint die



Worms 2 PC

Worms Director's Cut Amiga 1200

1997



Worms Armageddon PC

PlayStation
Nintendo 64
Game Boy Color
Dreamcast

1999

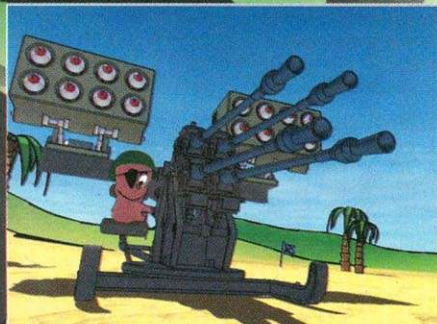


Worms Pinball

PlayStation



WORMS ARMAGEDDON



Hardware nach außen hin nicht sonderlich auszunutzen, in Wirklichkeit aber ist es anders, vor allem da wir uns um eine hohe Framerate bemüht haben.

play: Habt Ihr in der Entwicklung von Armageddon das Feedback von Kunden berücksichtigt, die sich Worms 2 für den PC gekauft hatten?

Martyn Brown: Einer der Hauptgründe für den Erfolg von Worms ist die Tatsache, daß wir den Leuten zuhören, die unsere Spiele kaufen. Wir fordern alle User aktiv auf, uns mitzuteilen, welche Features sie gerne in Worms haben möchten und welche nicht.



Worms Armageddon läßt sich zwar mit Sonys Dual Shock Analog Controller spielen, eine Mausunterstützung ist jedoch nicht vorhanden.



play: Worin bestehen die wesentlichen Unterschiede zwischen Worms 1 und Worms Armageddon?

Martyn Brown: Es gibt eigentlich viel zu viele Unterschiede zwischen den beiden Titeln, so daß ich gar nicht weiß, womit ich anfangen soll. Man sollte sich vor Augen halten, daß Worms Armageddon die jüngste Inkarnation eines Spiels darstellt, das ursprünglich vor vier Jahren auf den Markt gekommen ist. In optischer Hinsicht ist das Spiel sehr cartoon-artig. Die Würmer werden durch Tausende von Animationsphasen zum Leben erweckt. Darüber hinaus haben wir ihr Waffenarsenal sehr erweitert. Während das ursprüngliche PlayStation-Spiel lediglich 25 Waffen beinhaltete, stehen einem mittlerweile 60 Tools und Utilities zur Auswahl. Wir haben sehr an dem Feintuning der Spiellogik gearbeitet. Kein Stein blieb auf dem anderen. Durch die neuen Trainings- und Ein-Spieler-Missionen ist Armageddon auch für Solospieler eine echte Herausforderung. Gerade der Single Player-Modus war eines der Mankos in Worms 1. Das gesamte Drumherum, d.h. die Landschaften, Level, Soundeffekte, Musik, Videoclips usw., wurde einer Frischzellenkur unterzogen. In Worms Armageddon herrscht das reinste Chaos auf dem Screen. Gerade deshalb macht das Spiel so viel Spaß.

play: Glaubst Du nicht, daß die Spieler diesmal durch die Unmenge an Waffen etwas verwirrt werden, Martyn?

Martyn Brown: Eigentlich nicht, da die Waffen erst allmählich im Spiel eingeführt werden. Die Missionsstruktur erlaubt es dem Spieler, sich mit ihnen Schritt für Schritt vertraut zu machen und neue, anfangs verborgene Einsatzmöglichkeiten herauszufinden. Wir sind diesbezüglich sehr behutsam vorgegangen. Bei der PC-Version ist dies sicherlich kein Problem, und ich sehe auch keinen Grund dafür, daß es bei der PlayStation anders sein sollte. Ganz im

Gegenteil, in Worms Armageddon PSX findet man sich noch viel leichter zurecht.

play: Welche Waffen und Utilities gefallen Dir am besten, Martyn?

Martyn Brown: Als Lieblingswaffen gelten bei uns Old Women, Super Sheep, Aqua Sheep, Holy Hand Grenade, Concrete Donkey und Skunk. Jeder von uns hat natürlich seinen persönlichen Favoriten. Mir gefällt die Holy Grenade am besten. Sie hat eine sehr durchschlagende Wirkung.

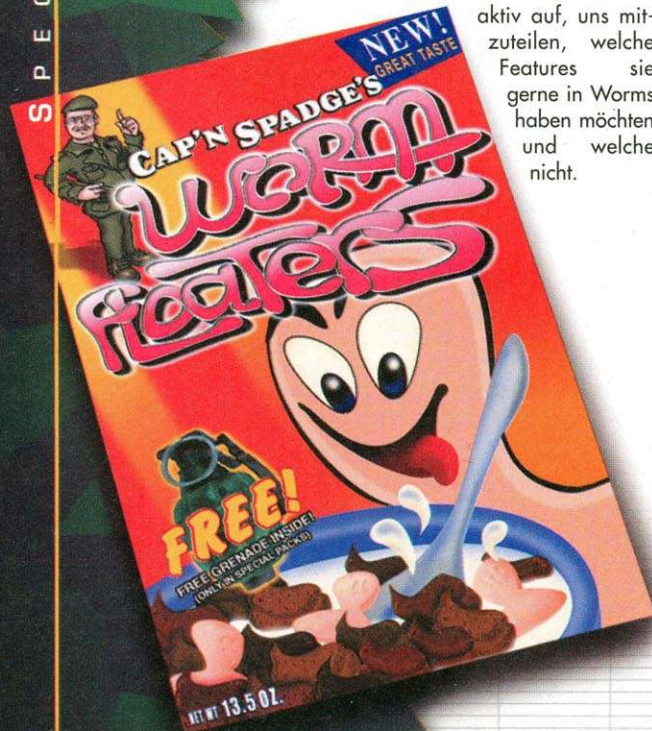
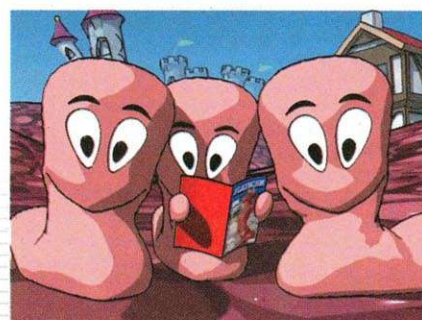
play: Weshalb habt Ihr die Benutzerführung verändert?

Martyn Brown: Wir haben den Code des ersten Teils komplett über Bord geworfen, d.h. noch einmal vollständig von vorne angefangen. Die Benutzerführung ist meines Erachtens nun deutlich besser. Sie ist sehr schnell, aber auch sehr intuitiv.

play: Weshalb sollte man sich Worms Armageddon an Stelle von Worms Platinum zulegen?

Martyn Brown: Worms Armageddon läßt das Original weit hinter sich - inhaltlich, in technischer und auch in spielerischer Hinsicht. Armageddon bietet deutlich mehr Möglichkeiten und einen sehr guten Ein-Spieler-Modus. Als Party Game ist es einfach ungeschlagen. Armageddon ist das Worms-Spiel des neuen Jahrtausends. Wer es sich nicht zulegt, wird es mit Sicherheit bereuen!

play: Vielen Dank für das Interview, Martyn.



+++ **ABDUCTED BY ALIENS** +++



+++ **Immer mehr Leser werden vom playPLAYSTATION Abonnement entführt** +++

Oder verführt?

Die Frage stellt sich angesichts der überirdischen ABO-Vorteile:

- 100% PLAYSTATION jeden Monat frei Haus
- 10% Ersparnis gegenüber dem Einzelkauf
- Automatische Teilnahme an allen Gewinnspielen der playPLAYSTATION
- Lückenlose playPLAYSTATION Power mit allen Informationen rund um die Playstation
- zwei starken Prämien:
 1. ein NEUES schickes playPLAYSTATION T-SHIRT
 2. einer dieser fünf Platinum Titel:



GRAN TURISMO

TEKKEN III

FINAL FANTASY VII



BUST A MOVE II



MEDIEVIL



MARK LIEBOLD

EA SPORTS 2

FIFA 2000

Wieviele Sequels kann man einem Spieler überhaupt zumuten?

Eine Frage, die wir uns angesichts der Flut an Nachfolgetiteln regelmäßig stellen.

Besonders Electronic Arts begibt sich mit ihrem jährlichen Sport-Line-Up immer wieder auf eine

Gratwanderung. Mit Sicherheit zählen die Titel von EA Sports zu den qualitativ hochwertigsten Spielen überhaupt - ob man jedoch angesichts der zahlreichen Sequels, die jedes Jahr aufs neue die Geldbörse schröpfen, von einer kundenfreundlichen Marktpolitik sprechen kann, ist eine ganz andere Sache. Wir wurden von Electronic Arts in das Sports-Hauptquartier nach Vancouver eingeladen, um uns von der Qualität und vor allem von der Notwendigkeit der 2000er Serie zu überzeugen.

In erster Linie drehte sich das Großevent, zu dem nur ausgewählte Vertreter der Fachpresse eingeladen wurden, um FIFA 2000. Ein gesamter Tag wurde ausschließlich der nächsten Generation des bis dato besten Fußballspiels gewidmet. Der Tagesablauf

beschränkte sich nicht nur auf zahlreiche Präsentationen, in denen der Welt- und Fachpresse von den Entwicklern höchstpersönlich die Neuerungen und Verbesserungen von FIFA 2000 nähergebracht wurden, sondern umfasste auch ein spannendes Elfmeterschießen und ein kleines virtuelles Fußballturnier.

Die ersten „virtuellen“ Schritte

Bei unserem Besuch im letzten Jahr war der EA Sports-Gebäudekomplex noch im Bau befindlich und das Motion Capturing-Studio in einer alten Lagerhalle untergebracht. Inzwischen ist das Hauptquartier fertiggestellt und beinhaltet neben zahlreichen Büros, einer Cafeteria, zwei Sportplätzen, einem kleinen EA-Store und einer Spielhalle auch das größte Motion Capturing Stu-

dio Nordamerikas. Bevor die Arbeiten in der 6000 Quadratmeter großen High-Tech-Halle beginnen konnten, mußten Kerry Whalen (Producer), Craig Kohen (FIFA Animation Specialist) und Alan Chuck (FIFA Animation Specialist) mit Hilfe von 12" G.I. Joe Actionfiguren ein Storyboard erstellen, um zu sehen, welche Bewegungsabläufe anschließend aufgenommen werden müssen. Bei keinem Titel aus dem Hause EA Sports werden die Motion Capturings der Prequels übernommen, sondern jedes Jahr wird wieder von neuem aufgezeichnet und verbessert - eine durchaus aufwendige Arbeit, die sich jedoch unterm Strich bezahlt macht. Neben den bekannten Bewegungen implementierte das Animations-Team von FIFA 2000 auch eine ganze Palette an frischen Moves, welche größtenteils die Grundvoraussetzungen für



NHL 2000

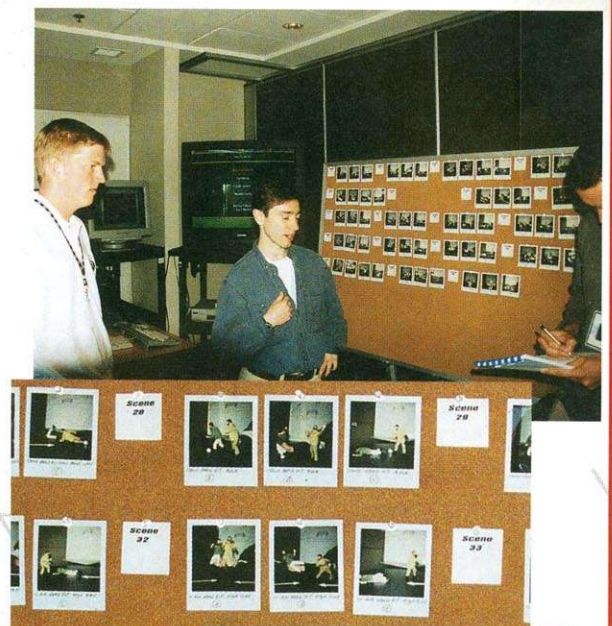
NBA LIVE 2000

KNOCKOUT KINGS 2000

37

die zahlreichen neuen Features bilden. Bereits wie bei den Vorgängern lud EA einige berühmte Fußballspieler in ihr Studio ein, die ihnen bei den Aufnahmen mit Rat und Tat zur Seite standen. Unter anderem waren der Starverteidiger von Arsenal London, Sol Campbell, Mark Dodd der Dallas Burn und Eddie Pope von Washington D.C. United mit von der Partie. Letzterer gab uns während des Events sogar eine kleine Demonstration seines Könnens. Um die Bewegungsabläufe der Kicker zu digitalisieren, müssen sich die Spieler in einen schwarzen Anzug zwingen. Dieser ist mit ca. 40 reflektierenden Bällen besetzt, welche an markanten Punkten (Knie, Hüfte, Schulterpartien usw.) befestigt sind. Spezielle Infrarotkameras, die an einem Gerüst rund um den Spieler hängen, zeichnen mit ca. 240 Bildern pro Sekunde die Position der Sensoren

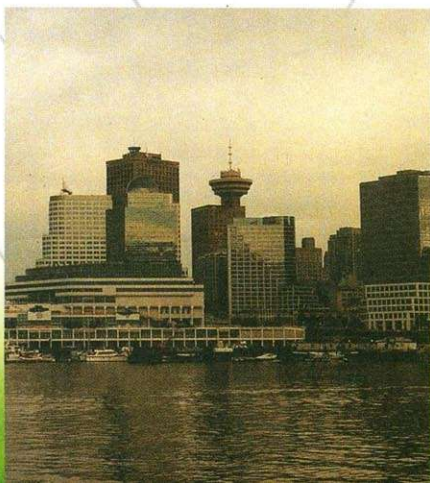
auf. Auf dem Bildschirm des Lead-Animators sind nur winzige Punkte zu sehen, die, bevor man auch nur annähernd einen Menschen erkennen kann, zunächst von Hand verknüpft werden müssen. Das so entstandene Gerüst wird ab und zu noch ein wenig nachbearbeitet. Beispielsweise muß man, um eine Grätsche etwas actiongeladener aussehen zu lassen, einfach das Bein etwas weiter nach oben ziehen. Trotz des Feintunings ist es aber immer oberste Priorität, sämtliche Animationsphasen so realistisch wie möglich aussehen zu lassen. Für besonders gefährliche Aufnahmen, wie etwa Fouls oder Zusammenstöße in der Luft, wurden jedoch nicht die Starspieler, sondern ausgebildete Stuntmen herangezogen. Jede Motion Capturing Session ist mit einem enormen Aufwand verbunden. Da alles unter realistischen Bedingungen aufgezeichnet werden soll, wird für jede Sportart die Halle mehr oder weniger umgebaut. Für die Arbeiten an NBA Live mußte man z.B. zunächst einige Bahnen Parkett verlegen und einen Basketballkorb aufstellen. Im Falle von FIFA verwandelte sich die Motion Capturing-Anlage in einen kleinen Fußballplatz. Einige Spieler können jedoch trotz dieser relativ realistischen Bedingungen noch nicht vollkommen aus sich herausgehen. So mußten die Mitarbeiter der Studios etwa für manche Kicker via Tonband Fangesänge einspielen oder für die Feiersequenzen den be-

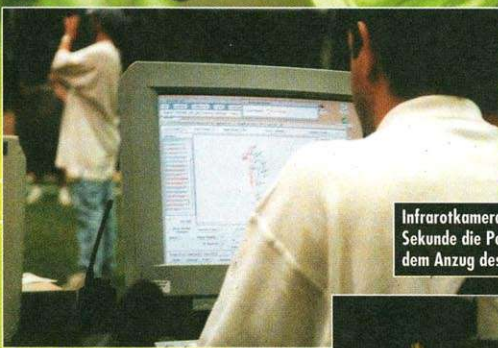


Vor den eigentlichen Motion Capturing-Arbeiten wurde zuerst ein Storyboard erstellt.

gnaden Spielern applaudieren und jubeln. Nach der Arbeit im Motion Capturing Studio gehen die gesammelten Daten zum Script Editor, in dem die wichtigsten Einzelanimationen von Hand zu einer zusammenhängenden Sequenz aneinandergereiht werden.

Für FIFA 2000 haben sich Kerry Whalen und seine Kollegen 40 neue





Infrarotkameras zeichnen mit ca. 240 Bildern pro Sekunde die Position der reflektierenden Bälle auf dem Anzug des Spielers auf.



Jubelszenen einfallen lassen. Je nach Art des gefallenen Tores reagieren die Spieler vollkommen anders. Erzielt der glückliche Schütze beispielsweise ein Goal durch einen Fallrückzieher, so bleibt er auf dem Rücken liegen und lässt sich von seinen jubelnden Kameraden begraben. Da Verteidiger nicht gerade für ihre Treffsicherheit bekannt sind, werden diese von ihren Mitspielern besonders gefeiert. Die Fußballer können sich allerdings auch beherrschen. Erzielt man bereits das x-te Tor, so hält sich die Freude des Teams in Grenzen - schließlich ist es vollkommen normal, mit 8:0 gegen Lichtenstein in die Halbzeit zu gehen.

Der Ball ist rund!

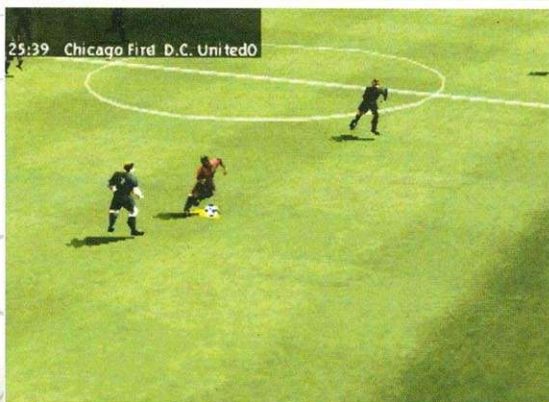
Im Vergleich zu FIFA 99 wirken die Aktionen der Athleten noch realistischer. Dies liegt allerdings nicht nur an den verbesserten Bewegungsphasen, sondern auch an der vollkommen neuen In-Game-Grafik. Der Producer Nick Wlodyka, der bereits seit 1996

EAs FIFA-Mannschaft angehört, sein Team entwickelten vollkommen neue Modelle und Texturen. Die Spieler sind nun, dank einer erhöhten Zahl an Polygonen, nicht mehr so eckig wie ihre Kollegen aus der vergangenen Saison. Die Muskelpartien der verschiedenen Körperformen wirken ausgeprägter und werfen sogar kleine Falten auf den feinen Trikots. Ein ganz besonderes Augenmerk wurde auf die Gesichter der Kicker gelegt. Mit Hilfe eines Baukastensystems sind die Designer in der Lage, hunderte von plastischen Konterfeis zu formen und so zumindest annähernd ein virtuelles Abbild des Originalspielers auf den Bildschirm zu bannen. Damit jedoch nicht genug. Da ein die Arme in die Luft streckender Spieler sowohl Freude als auch Ärger ausdrücken könnte, zeigen die Akteure in FIFA 2000 ihren Gemütszustand erstmals durch ein ausgeprägtes Minenspiel. Tief ins Gesicht gezogene Augenbrauen und ein weit aufgerissener, schreiender Mund deuten ohne Zweifel auf eine vergebene Torchance oder eine eben erhaltene gelbe Karte hin. Bei einem erzielten Tor hingegen können nur noch die Ohren des Schützen sein breites Lachen in Zaum halten.

Trotz der Ankündigungen flimmerte FIFA 99 doch nur mit 20 fps über den Bildschirm. Im Sequel soll erstmals eine konstante Rate von 25 fps gehalten werden. Dies ist angesichts der detaillierteren Spieler und der höheren Auflösung sehr schwer vorstellbar, aber wir haben das Game in Bewegung gesehen und es ist wahr. Ein weiterer Punkt, der diese Tatsache etwas unglaublich erscheinen lässt, sind die vollkommen neu konstruierten Stadien und die dazugehörigen Zuschauermengen. Die Fußballarenen lassen eine weitaus ausgefeiltere Architektur erkennen. Bei-

spielsweise erwecken die langen Tribünen nun nicht mehr nur den Anschein, als ob sie über den unteren Sitzplätzen hängen, sondern sie tun dies wirklich. Besonders große Stadien werfen sogar enorme Schatten, die sowohl Spielfeld als auch die darauf befindlichen Akteure ins Dunkel tauchen. Auf den Rängen tummeln sich nicht mehr nur emotionslose, starre Zuschauer, sondern animierte Fans, die mit Herz und Seele beim Spielgeschehen dabei sind. Ist die Begegnung recht flau und verläuft ohne irgendwelche großartigen Höhepunkte (Tore, Karten usw.), nimmt man kaum eine Bewegung des Publikums wahr. Sobald allerdings ein Tor bzw. ein Spieler fällt, geraten die Fans in Wallung. Noch bewegen sich alle Zuschauerreihen auf einmal und nicht - wie erhofft - nur die separaten Fanblocks, aber mit Hilfe des Crowd-Controlsystems der nächsten PlayStation-Generation wird man dieses Manko auch bald behoben haben.

Den größten Wert legte die In-Game-Graphics Abteilung auf eine abwechslungsreiche und vor allem realistische Grafik. So wurden - wie bereits erwähnt - nicht nur die Spieler mit verschiedenen Körperformen, -größen und Gesichtern versehen und die Stadionkonstruktionen verbessert, sondern auch der Ball und die Bewegung des Tornetzes dem neuen Standard angepasst. Im Vergleich zu seinem Vorgänger ist der Ball in FIFA 2000 erstmals wirklich



Dynamische Bewegungsabläufe (wie hier in einer Sprint-Ausweich-Kombination zu sehen) stellen dank des High-Tech Motion Capturing Studios für das Entwicklerteam keine Probleme mehr dar.



Zu Besuch in EA Sports' Tonstudio.



rund. Das schlichte Sprite wurde kurzerhand durch ein dichtes Polygonleder ersetzt und versetzt nun das Tornetz nicht nur etwas in Bewegung, sondern läßt es, je nach Stärke des Schusses, mehr oder minder starke Wellen schlagen.

Die Spieler können links wie rechts

Ein altes Sprichwort innerhalb der play-Redaktion besagt, daß gute Grafik noch lange kein gutes Spiel macht. FIFA 2000 überzeugt jedoch nicht nur durch eine verbesserte Optik, sondern auch durch ein überarbeitetes Gameplay. Der gesamte verfügbare FIFA-Kader wurde mit drei neuen Fertigkeiten (Erschöpfung, Paßgenauigkeit und Potential) ausgestattet. Dank der neuen Spielerkennzeichnung weiß man nun stets über den Gesundheitszustand des angewählten Kickers Bescheid. Desweiteren zeigt die Markierung mit Hilfe eines Pfeils die Position des nächststehenden Anspielpartners an. Je nach Farbcodierung des Richtungsweisers ist der Paß mehr oder weniger gefährlich. Ist der Pfeil etwa orange, so kann man bedenkenlos den Ball abgeben. Leuchtet er allerdings rot auf, ist die Chance sehr hoch, daß das Leder von einem Gegner abgefangen wird. Die Steuerung wurde etwas vereinfacht und ein Großteil der Special Moves, die meistens einfach nur „gut“ aussahen, entfernt. Wüste Verrenkungen der Finger und seltsame Button-Combos, die

ansonsten höchstens bei einem Beat'em Up zu erwarten wären, führten in FIFA 99 nur allzu oft zur Verzweiflung. Selbstverständlich sind nach wie vor einige besondere Moves, darunter auch der beliebte Lupfer oder die Schwalbe, in der kommenden Saison enthalten. Durch die Reduktion der überflüssigen Specials wurde auf dem Joypad unter anderem der R2-Shoulder Button frei. Mit Hilfe des Tasters sind die Ballkünstler nun in der Lage, das Leder vor Angreifern abzuschirmen. Hält man R2 gedrückt, so dreht sich der Kicker einfach herum und schützt den Ball mit seinem Körper vor dem anstürmenden Kontrahenten. Nun kann er bedenkenlos das Leder vor sich herdribbeln, ohne daß der gegnerische Kicker an den Ball gelangen kann - zumindest auf faire Art und Weise.

Im Fußball kommt es im Kampf um das runde Leder ständig zu harschem Körperkontakt. In den bisherigen FIFA-Titeln wurde dieser Punkt bisher vollkommen außer acht gelassen. Dabei ist es nur allzu realistisch, daß sich zwei im Strafraum stehende Fußballer während eines Eckballs an den Trikots ziehen und sich vehement mit ihren Ellenbogen etwas Freiheit verschaffen.



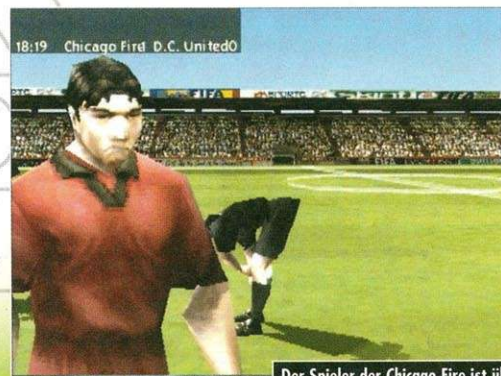
Fußball ist ein von Emotionen geprägter Sport: Dank einer ausgefeilten Animation der Gesichter kann man nun Freude, Leid und Ärger der Athleten ganz genau erkennen. (Screenshot von PC-Version)



[Bleed Vertex Colour]

Dank des Bleed Vertex-Effekts sind die Gesichter nicht mehr so kantig und wirken trotzdem noch plastischer.

Kaum anders geht es jetzt in FIFA 2000 zur Sache. Sprintet man beispielsweise neben einem gegnerischen Feldspieler in Richtung des Balls, so bearbeiten sich die beiden gnadenlos mit ihren Ellenbogen. Richtig derb wird es bei Strafstoßen, da dort gleich zwei Mannschaften auf einmal versuchen sich von ihren Gegenspielern zu lösen bzw. sie weiterhin so gut wie möglich zu decken. Eine vollkommen andere, aber noch wichtigere Art der Kollision, sind mehr oder weniger unbeabsichtigte Zusammenstöße mit anderen Sportlern. Besonders bei Kopfbällen kann es vorkommen, daß die Akteure mit ihren Schädeln zusammenstoßen. Stehen bleibt in diesen Fällen meistens derjenige Spieler, der über die größere Körpermasse verfügt. Der unterlegene Ballartist landet unweigerlich mit seinem Hintern auf dem Rasen und muß sich erst einmal sammeln, bevor er wieder aufstehen kann. Die realistischere Kollisionsabfrage kommt aber nicht nur bei einem Kontakt zwischen den Spielern, sondern auch beim Ballverhalten zum Tragen. Das Leder prallt vollkommen realistisch von jeglichen Objekten ab, sei es nun



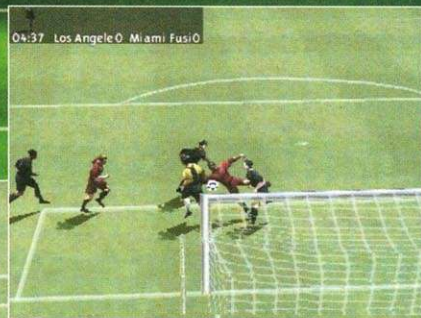
Der Spieler der Chicago Fire ist über den Spielstand von 0:0 sichtlich unerfreut.



04:27 Los Angeles O Miami FusiO



04:35 Los Angeles O Miami FusiO



04:37 Los Angeles O Miami FusiO



04:25 Los Angeles O Miami FusiO

Solche herrlichen Hackentrick-Kopfball-Kombinationen werden zugunsten des Spielflusses in FIFA 2000 wohl eher die Seltenheit werden.



16:14 Manchester O Fiorentina

Für besonders glückliche Treffer wird dem Schützen symbolisch von seinem Kameraden der goldene Fußballschuh poliert.

der Torpfosten oder ein im Weg stehender Spieler. Ist der Schuß zu hart, kann es auch schon einmal vorkommen, daß der Athlet von den Beinen geholt wird oder mit einem schmerzverzerrten Gesicht auf die Knie sackt. Mitunter hält er dabei seine Magengrube, in die wenige Sekunden zuvor das stahlharte Leder eingeschlagen ist, umklammert.

Laut AI-Producer Brent Disbrow kam der taktische Aspekt bei FIFA bisher immer zu kurz bzw. wurde nie zur vollen Zufriedenheit realisiert. Gerade bei Freistößen oder Eckbällen flog der Ball für gewöhnlich relativ planlos in den größten Spielerpulk. Mit etwas Glück konnte dann auch noch der richtige Kicker das Leder ergattern und vielleicht sogar einen Treffer erzielen. In FIFA 2000 werden diese Zufälle der Vergangenheit angehören. Sowohl bei Strafstoßen und Eckbällen als auch bei Einwürfen hat man nun die Option, drei verschiedene Teammitglieder direkt

anzuspielen. Bei den älteren FIFA-Titeln war dies zwar ebenfalls möglich, doch mußte man sich, bevor man den gewünschten Anspielpartner im Visier hatte, meist durch die halbe Mannschaft schalten - eine mühselige und vor allem zeitraubende Prozedur. Nun werden die drei am besten positionierten Kicker auf einmal angezeigt und mit einem Buttonsymbol (Kreis, Dreieck, Viereck) markiert. Ein Druck auf einen der drei Knöpfe und schon fliegt das Rund zum ausgewählten Ballakrobaten. Diese Option bietet einige Vorteile. Zum einen erhält man durch den weiten Zoomwinkel einen besseren Überblick über die Position der Mannschaften - ein wichtiges Feature, das beim „direkten Anspiel“ des Vorgängers vergessen wurde - und zum anderen wird der Spielfluß nicht so abrupt gebremst. Des Weiteren kann bei Standardsituationen (Freistoß, Eckball, Einwurf) die Angriffsformation geändert werden. Steht die Mannschaft nach Ansicht des Trainers ungünstig, kann sie per Tastendruck einfach umgestellt werden. Leider ist es nicht möglich, seine eigenen Schemata zu kreieren. Allerdings muß man den Entwicklern zugute halten, daß jedes Team wenigstens mit drei individuellen Attackepattern ausgestattet wurde. Aber nicht nur der Angreifer, sondern auch der in der Defensive befindliche Spieler ist nun in der Lage, der Situation entsprechend zu reagieren. Im Falle eines Freekicks kann er per Buttendruck einen der markierten Kontrahenten mit zwei Feldspielern gleichzeitig in die Zange nehmen. Allerdings muß man aufpas-

sen, da durch den Doublepress ein generischer Kicker ungedeckt bleibt.

Viele Spieler hatten bis jetzt immer das Problem mit welcher Kameraeinstellung sie in die Begegnung gehen sollten. Mit der klassischen Variante konnte man zwar stets die sauber animierten Sportler ganz genau beobachten und jeglichen Bewegungsablauf nachvollziehen, aber aufgrund der fehlenden Übersicht blieb der taktische Aspekt vollkommen auf der Strecke. Bei der Turmkamera war es gänzlich anders - guter Überblick, aber keine Details. Bei EA Sports war man sich dieses Problems stets bewußt, doch fehlte einfach die Zeit zwischen den letzten drei Ablegern, um sich dessen anzunehmen. Für FIFA 2000 wurden diesbezüglich einige Verbesserungen vorgenommen. Zwar hat sich an der eigentlichen Position der verschiedenen Kameraeinstellung nichts geändert, doch ist man nun in der Lage, die Höhe und den Zoomwinkel individuell zu verstellen. Die Turmkamera ein wenig näher herangefahren bzw. die klassische Einstellung etwas weggerückt und schon kann man sowohl die Spieler als auch einen Großteil des Spielfelds bestens erkennen.

Für die Entwickler ist es stets ein Problem, einen gesunden Mittelweg zwischen Realismus und Spielspaß zu fin-

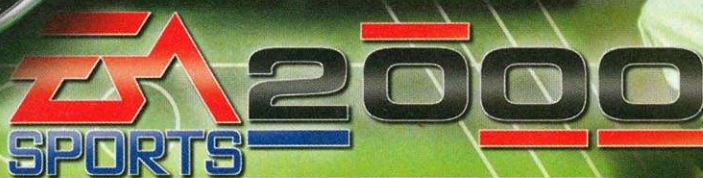
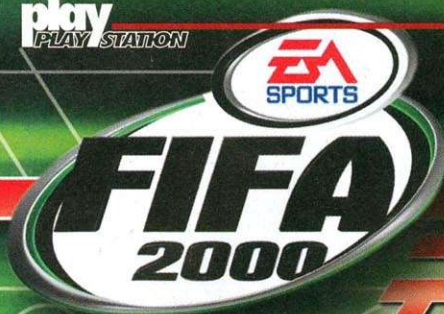


03:40 Chicago Fire D.C. United O



09:21 Barcelona O Columbus O





den. Nicht alles, was beim Fußball typisch wäre, würde auf Dauer Spaß machen. Beispielsweise hatte man in Erwägung gezogen, die Moral der Mannschaften flexibel zu gestalten. So hätte es durchaus passieren können, daß einem unterlegenen Team nach dem x-ten Gegentor einfach die Lust vergeht und den Akteuren selbst die simpelsten Pässe nicht mehr gelingen. Dies ist zwar realistisch, wäre aber auf Kosten des Spielspaßes gegangen. Von daher hat man lieber darauf verzichtet.

„You are the English - we too, you are...“

Bei FIFA ist eine hervorragende Soundkulisse mindestens genauso wichtig wie gute Grafik und ein ausgefeiltes Gameplay. Genau wie die Animations- und die Grafikabteilung fingen Audio Director Chris Tylor, Michael Gordon (verantwortlich für die KI) und Neil Biggin, der innerhalb weniger Wochen das 85000 Wörter umfassende Kommentatoren-Script niederschrieb, noch einmal ganz von vorne an. Das Ziel des Sound-Teams war es, sowohl den Kommentar als auch die Reaktionen des Publikums noch dynamischer zu gestalten. Wolf Dieter Poschmann und Werner Hansch beziehen sich nun nicht mehr ausschließlich auf das Geschehen auf dem Fußballplatz, sondern versorgen den Zuhörer auch mit allerhand Hintergrundinformationen über die Teams und einzelne Athleten. Welche Position belegt die Mannschaft in der aktuellen Saison, wieviele Tore hat der Kicker in den letzten Begegnungen

geschossen oder wie oft hat die gegnerische Mannschaft schon den Stürmer X ausgewechselt. Die überarbeiteten Kommentare, welche ca. 3000 neue Spielernamen und 27 frische Ansagen beinhalten, wurden in acht weiteren Sprachen (englisch, französisch, italienisch, spanisch, portugiesisch, griechisch, hebräisch, amerikanisch) aufgezeichnet. Passend zu den Kommentatoren reagieren die Fans nun ebenfalls weitaus realistischer auf das Geschehen im Stadion. So geben sie ihre neu erlernten Schlachtrufe erst nach einem erfolgreichen Torschuss zum Besten oder strafen ein extrem hartes Tackling mit bösen Buh-Rufen. EA Sports verzichtet absichtlich darauf, die ländertypischen Fangesänge, wie etwa „Rule Britannia“ der Engländer oder „Auf Wiedersehen...“ des deutschen Fanblocks 1:1 zu übernehmen, da man nicht genau weiß, welchen Hintergrund diese Lieder haben und man jeglicher Art von Ärger aus dem Weg gehen möchte.

Bei Electronic Arts ist es seit FIFA RTWC ein ungeschriebenes Gesetz, für ein neues Produkt einen einschlägigen Song einer berühmten Band zu lizenzieren. Während bislang nur eine Gruppe pro Game verpflichtet wurde (FIFA RTWC: Blur, FIFA Frankreich



Alle mit einem Ball gekennzeichneten Screenshots sind Bilder einer fortgeschrittenen Version von FIFA 2000 und lassen eindeutige Qualitätsunterschiede erkennen.

98: Chumbawamba, FIFA 99: Fat Boy Slim) beglückt in FIFA 2000 erstmals eine ganze Riege anerkannter Interpreten die Spieler mit abwechslungsreichen Musikstücken. Der Titelsong wird von Robbie Williams, der selbst ein FIFA-Hardcore-Fan ist, beige-steuert. Noch ist geheim, wie der Song heißt; denn der Titel wird exklusiv für FIFA 2000 geschrieben und soll zeitgleich mit dem Spiel in den Läden erhältlich sein. Aber nicht nur das ehemalige Mitglied der Boygroup Take That gibt sein virtuelles Stelldichein. Mit von der Partie sind unter anderem Drum'n' Base-Größe Apollo Four Fourty oder die Crossoverband Real Big Fish mit ihrem Hit „Sell-out“. In Anbetracht der vielen Musikstücke, die in FIFA 2000 enthalten sein werden, plant EA Sports zusammen mit dem Spiel - genau wie bei Road Rash 3D - eine Compilation der gesammelten Werke auf den Markt zu bringen.



Die Fußballer sind in FIFA 2000 nun auch in der Lage, das Leder mit ihrem Körper vor den Gegnern abzuschirmen. (Screenshots von PC-Version)



Nachwuchsförderung

Spätestens seit der Weltmeisterschaft in Frankreich erfreut sich der Fußball auf dem nordamerikanischen Kontinent einer immer größer werdenden Fangemeinde. Von daher scheint es auch kaum verwunderlich, daß sich zu den aktualisierten Teams der Saison 98/99 nun auch die Mannschaften der amerikanischen/kanadischen MLS (Major League Soccer) gesellen. In Anbetracht des ausklingenden Jahrtausends und mit einem Rückblick auf ein großes Jahrhundert des Fußball beschloß man in Vancouver, zu den bestehenden Vereins- und Nationalmannschaften noch zusätzlich 40 Klassikteams miteinzufügen. Zu den aufgefrischten Altherrenmannschaften zählen etwa die Startaufstellung des legendären WM-Endspiels zwischen England und Deutschland aus dem Jahre 1966. Die Spiele der Klassikteams beschränken sich nicht nur auf die sagenumwobenen Begegnungen. Stattdessen kann man z.B. die deutsche Nationalelf von 1966 gegen das heutige Team antreten lassen, um zu sehen, wer den besseren Fußball spielt - wobei sich diese Frage aufgrund der hervor-

ragenden Leistung unserer Jungs beim Confederation Cup wohl schon erübrigt hat. Neben den obligatorischen internationalen

Ligen werden dem Spieler auch wieder die europäische Super-League sowie einige kleine Cups zur Auswahl stehen.

Eine Frage die man sich bei EA Sports seit einiger Zeit stellt, ist, wie erfolgreich wohl ein reines Frauenfußballspiel sein könnte. In unseren Breitengraden würde der Titel sicherlich nicht den Anklang finden wie beispielsweise in den USA. Dies liegt mit Sicherheit nicht daran, daß Frauen angeblich einen schlechteren Fußball spielen (ein böses Vorurteil vieler Stammtischrunden). Vielmehr fehlt in Deutschland einfach die Identifikation zu den weiblichen Vereins- und Nationalmannschaften. Durch den Sieg gegen China steht der Frauenfußball in den USA und auch in Kanada hoch im Kurs - ob man sich bei EA jedoch traut, ein Game rund um die weibliche Seite des Breiten-sports zu entwickeln, bleibt abzuwarten. Wer weiß, vielleicht gibt es ja im nächsten Jahr einen Femal-Mode?

FIFA 2000, FIFA 2001...?

Während des Events mußten sich die Entwickler auch etwas Kritik anhören. Schließlich ist eine jährliche Neuauflage der gesamten EA Sports Produktpalette in den Augen mancher Kunden zuviel des Guten. Trotz allem kam die versammelte Fachpresse aber am Ende wieder zu dem Schluß, daß FIFA 2000 ein erneuter Meilenstein in der Geschichte des virtuellen Fußballs werden wird. In diesem Jahr hat EA nicht nur ein Spiel mit einigen wenigen neuen Features, sondern ein komplett durchgestyltes neues Game aus dem Hut gezaubert.

Im Endeffekt ist es jedes Jahr dasselbe. Wer den neuen FIFA-Titel auch nur einmal kurz angespielt hat, möchte von den Prequels im Grunde nichts mehr wissen. Ähnlich erging es uns auch in Kanada. Obwohl wir lediglich eine relativ unausgewogene Version spielen

durften, können wir es bis zum Release im November kaum noch erwarten und beäugen FIFA 99 bereits jetzt in einem ganz anderen Licht.

Wenn es ausschließlich nach dem Design-Team gegangen wäre, hätte FIFA 2000 mehr als viermal so viele Neuerungen wie das eigentliche Endprodukt - doch wegen des Zeitdrucks und fehlender technischer Voraussetzungen mußten sie ihre Pläne auf Eis legen. Beispielsweise wollte man dieses Jahr am Spielfeldrand eine Ersatzbank samt Spieler, Trainer und Personal platzieren, jedoch wurde aufgrund des eng bemessenen Zeitplans nichts daraus. Beim Brainstorming vor der eigentlichen Entwicklung des Games werden alle Ideen zusammengetragen - am Ende können davon aber meistens nur noch ca. 20% realisiert werden. Deshalb schaut das Team schon mit Argusaugen in Richtung PlayStation 2. Mit der ihnen vorgeführten Technik sollte es ihnen ein Leichtes sein, FIFA 2000 ein weiteres Mal zu toppen. Die Modelle der Spieler müssen auf der jetzigen PlayStation mit ca. 50 und auf dem PC mit ca. 300 Polygonen auskommen. Allen Erwartungen nach wird ein Feldspieler auf der Next-Gen-Konsole mit 3000-5000 Polygonen zum Leben erweckt werden können - Aussichten, die sowohl das Warten auf die neue PlayStation als auch auf den übernächsten FIFA-Titel bereits jetzt durchaus erträglich machen.





Der zweite Tag des 2nd Annual Worldwide Media Summit wurde gleich drei kommenden Attraktionen der EA Sports Softwareschmiede gewidmet. Neben NHL 2000 und NBA Live 2000 wurde uns auch Knockout Kings 2000 bzw. Box Champions 2000 vorgestellt.

Das Motto der Entwickler von NHL 2000 lautete: „Back to the roots“. In diesem Sinne wurde das Game nicht unbedingt vereinfacht, sondern vielmehr der 98er Version und dem ersten NHL-Game (erschieden für das Sega Mega Drive) angepaßt. Während man in der letzten Saison relativ langsam über das Eis schlitterte, wurde den Hockeycracks in diesem Jahr ein deftiges Frame-Doping verabreicht.

Ein großes Problem des letztjährigen NHL-Titels war die KI. Zu einfach waren die gegnerischen Teams zu überrumpeln und fast jedes Tor konnte man nach dem Schema-F schießen. Deshalb wurden für NHL 2000 die etwas unterbelichteten Wintersportler noch einmal in die Hockeyschule geschickt. Jetzt sind diese nicht nur in der Lage, sich besser auf die Spielweise des gegnerischen Teams einzustellen, sondern haben auch noch einige neue Fähigkeiten und Schußvarianten dazugelernt. Beispielsweise kann man nun den Puck von hinten um den Pfosten in das Tor bugsieren - vorausgesetzt, der Goali schläft, was nicht allzu oft der Fall ist. Bei besonders actiongeladenen Szenen, wie z.B. einem Torschuß aus großer Entfernung, zoomt die Kamera von ihrer Standardposition an das Geschehen heran, um



dem Spieler die Aktion aus nächster Nähe präsentieren zu können. Die verbesserte KI und die erhöhte Geschwindigkeit haben allerdings zur Folge, daß das gesamte Spiel um einiges aggressiver wird und man sich nicht zu wundern braucht, wenn man durch die Bandenscheibe in die Zuschauermenge gedroschen wird. Um solchen relativ harten Attacken ausweichen zu können, muß der Eishockeyspieler schon ziemlich fix auf seinen scharfen Kufen unterwegs sein. Zum Glück sind die Cracks in der Lage, mittels des Dreieck-Buttons einen Zickzack Kurs zu fahren, der sie meistens sicher durch die gegnerischen Abwehrlinien gleiten läßt. Einen besonders großen Vorteil genießen in NHL 2000 die Starplayer. Diese sind im Gegensatz zu ihren Teamkollegen mit einem roten Namen gekennzeichnet und stecken jeden Standardspieler gnadenlos in die Tasche. Diese Supercracks sind schneller und haben bei weitem nicht solche Probleme, einen Treffer zu erzielen wie der Rest ihrer Mannschaft. Mit etwas Glück und genügend Spielerfahrung haben auch minderbegabte Hockeyspieler die Möglichkeit, sich in die Reihe der NHL-Elite einzugliedern.

Da in Deutschland die DEL (Deutsche Eishockey

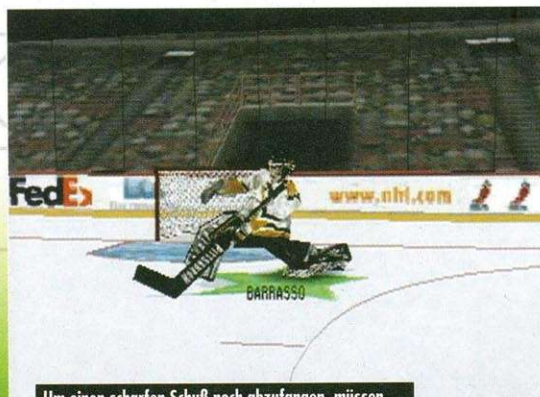


Die Fights in NHL 2000 werden im Gegensatz zu den Vorgängern brutaler und abwechslungsreicher.



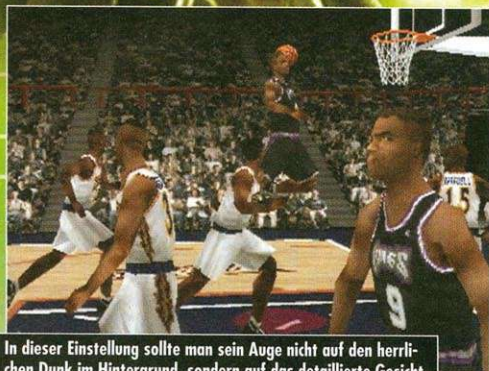
Während einer Schlüsselszene zoomt die Kamera automatisch an die Akteure heran.

Liga) immer mehr Zuschauer in ihren Bann zieht - nicht zuletzt wegen der inzwischen übernommenen harten und actiongeladenen NHL-Spielweise - kann man mit Sicherheit davon ausgehen, daß NHL 2000 auch in unseren Gefilden wieder einige Käufer für sich begeistern wird - auch wenn (außer der schwachbrüstigen Nationalmannschaft) keine deutschen Teams im Game enthalten sein werden.



Um einen scharfen Schuß noch abzufangen, müssen sich die Tormänner mitunter etwas mehr strecken.

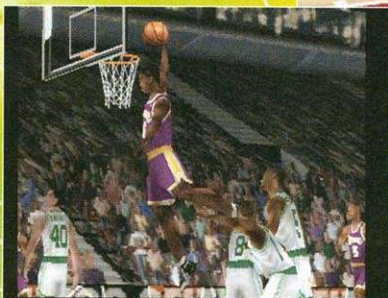
NBA LIVE 2000



In dieser Einstellung sollte man sein Auge nicht auf den herrlichen Dunk im Hintergrund, sondern auf das detaillierte Gesicht des Feldspielers am rechten Bildrand richten.



Ein besonderes Feature an NBA Live 2000 sind ohne Zweifel die abwechslungsreichen Zuschauerreihen.



Wie bei allen EA Sports Produkten wurde auch NBA Live 2000 einem kompletten Facelifting unterzogen. Neue Motion Capturings, überarbeitete Texturen und animierte Gesichter bringen EAs Basketballspiel des nächsten Jahrtausends wieder einmal einen Schritt der Realität näher.

Neben den obligatorischen NBA-Teams wird der Spieler in der Saison 2000/2001 auch Zugriff auf fünf All-Star Teams der ganz besonderen Art haben. Diese repräsentieren nämlich nicht etwa die besten Spieler der aktuellen Season, sondern jeweils eines gesamten Jahrzehnts (50er, 60er, 70er, 80er und 90er). Die Mannschaften sind gespickt mit den berühmtesten und vor allem den besten Vertretern des Basketballsports. Zu den Dream-Team Playern zählen unter anderem Magic Johnson,

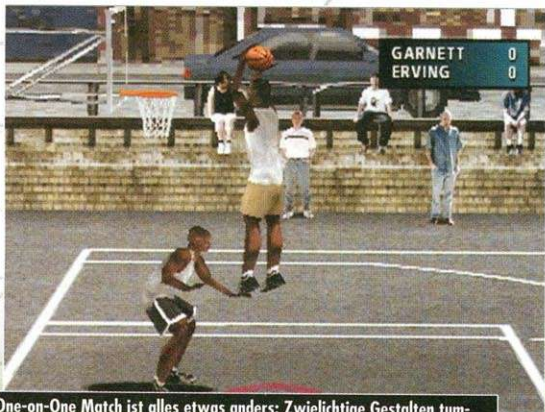
Larry Bird, Kareem Abdul Jabaar oder Dr. J. Die NBA-Größen wurden 1:1 in das Game implementiert. Je nach Epoche tragen die Athleten die typischen Outfits. Meistens enge, kurze Shorts, lange Kniestrümpfe und äußerst seltsame Frisuren (Afro, Breitschnitt usw.). Mit etwas Geschick - denn einige der Legenden müssen erst freigespielt werden - kann man einen All-Star auch in eine Mannschaft der aktuellen Saison übernehmen. Die Roster der Teams entsprechen dem aktuellen Stand und einige der Basketballplayer sind sogar in der Lage, besondere Moves zu vollführen, die gewissermaßen das Markenzeichen des Spielers sind. Sobald Tim Hardaway im Besitz des orangefarbenen Balls ist, kann er beispielsweise mit seinem Crossover Dribble die Gegner verwirren. Reggie Miller hingegen setzt, sobald er unter dem Korb steht, zu seinem gefürchteten Fadeaway Jumper an.

Nicht nur Grafik und Animation der Spieler wurden etwas getunt, sondern auch das Design der Hallen einem Feinschliff unterzogen. Das Publikum wirkt nun nicht mehr so hölzern und man kann sogar jeden einzelnen Zuschauer erkennen, der je nach Situation vollkommen individuell applau-

diert, schreit oder ganz ruhig sitzen bleibt. Desweiteren wurden die Positionen der Kameras leicht verändert. Diese sind in NBA Live 2000 an denselben Stellen angebracht, an denen auch die Kameras von ESPN während der TV-Übertragungen positioniert sind.

Ein vollkommen neuer Spielmode, der besonders den Freunden des Streetballs zusagen wird, ist das One-on-One-Game. Hier tritt man vollkommen alleine gegen einen anderen Basketballspieler der NBA an. Der größte Unterschied zwischen einer normalen und einer One-on-One-Begegnung ist wohl der Austragungsort. Das Match findet nämlich nicht etwa in einer gigantischen Halle, sondern auf einem verdreckten kleinen Hinterhof irgendwo in der Großstadt statt.

NBA Live 2000 wird aller Voraussicht nach im Herbst hier in Deutschland erhältlich sein. Ob sich eine weitere Neuauflage des Games ebenso durchsetzen kann wie die In-House Konkurrenz FIFA 2000, ist eher zu bezweifeln - Deutschland ist und bleibt eben ein Fußballland.



Im One-on-One Match ist alles etwas anders: Zwielfichtige Gestalten tummeln sich auf dem kargen Asphaltplatz und im Gegensatz zu einem herkömmlichen Spiel hängt auch nur ein Korb über dem Court.



Beim Motion Capturing stand Kevin Garnett von den Minnesota Timberwolves dem EA Sports Team hilfreich zur Seite.

EA SPORTS 2000

Knockout Kings 2000

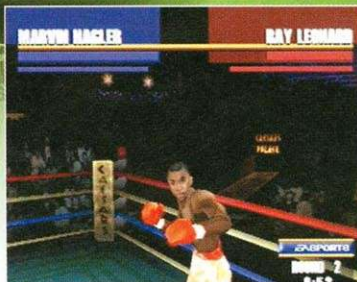
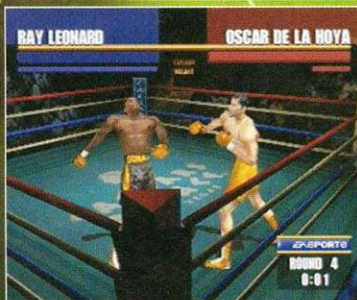


Während sich Knockout Kings 2000 auf dem N64 eher zu einem stumpfen Hau-Drauf Gebolze entwickelt, können sich PlayStation Besitzer - der Zielgruppe entsprechend - auf einen weitaus anspruchsvolleren, simulationslastigeren Titel freuen.

Zu den 35 Profiboxern, die allesamt aus dem Leicht-, Mittel- und Schwergewichtslager stammen, stoßen in diesem Jahr 15 neue Gesichter hinzu. Darunter auch Joe Frazier, der sich gegen Muhammad Ali das legendäre „Rumble in the Jungle“ Match lieferte. Mit von der Partie sind unter anderem wieder Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya und Shane Mosley, die bereits während der Entwicklung in beratender Funktion mit EA Sports in engem Kontakt standen. Jeder Boxer weist unterschiedliche Charakteristika auf (Größe, Gewicht, Stärke, Geschwindigkeit, Ausdauer, Reichweite und Fightingstyle) und steigt mit einer ganz persönlichen Auswahl an Moves und Combos, die via Buttonkombination ausgeführt werden, in den Ring. Einige der Athleten haben auch ganz besondere Schläge in petto. Dazu zählen etwa De La Hoyas schwere Uppercuts, Mosleys blitzschnelle Jabs oder Leonards berühmter Bolo-Punch.

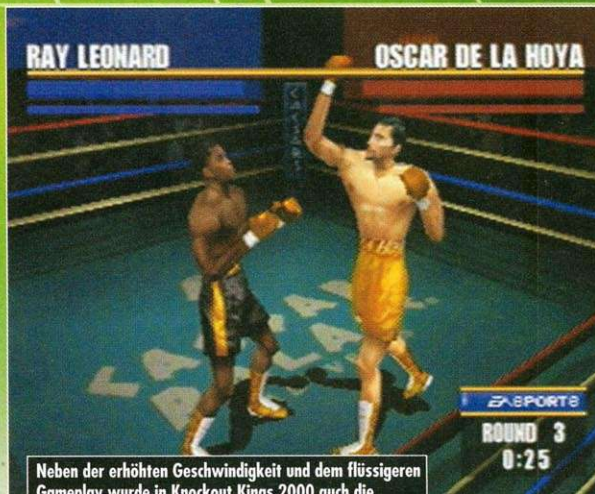
An Knockout Kings 2000 wurde im Vergleich zum Vorgänger einiges verbessert. Die Spielgeschwindigkeit wurde erhöht und die Boxer reagieren nicht mehr ganz so träge auf die Befehle des Spielers. Selbst komplizierte Schlagkombinationen gehen nun wie Butter von der Hand.

Zu den neuen Austragungsorten zählen beispielsweise die Wembley



Genau wie im Vorgänger kann man auch aus der Ego-Perspektive seinem Kontrahenten gegenüberstehen.

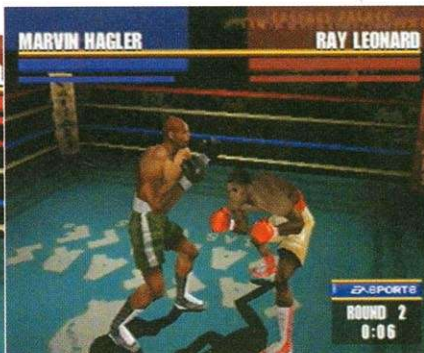
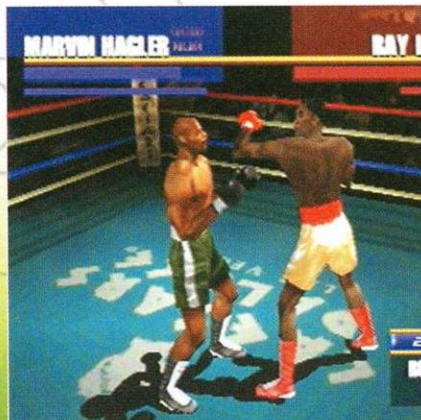
Hall in England, das Caesars Palace in Las Vegas oder ein antikes Colosseum in Italien. Ein ausführlicher Trainingsmode hilft dem Spieler bei den ersten Schritten des harten Boxerlebens und bereitet ihn auf den Karrieremodus vor. Entweder stürzt man sich mit einer der vorgegebenen berühmten Boxgrößen ins Profigeschäft oder kreiert seinen eigenen Athleten. Wer keine Lust auf langwierige Aufstiegskämpfe hat, an deren Ende einer der drei Champiengürtel (Heavy-, Middle-, Lightweight) wartet, kann sich im Einzelkampf oder im Slugfest auf die Schnelle eines auf die Mütze geben. Letzere



Neben der erhöhten Geschwindigkeit und dem flüssigeren Gameplay wurde in Knockout Kings 2000 auch die Detailschraube merklich nach oben gedreht.

Variante kann zu besonders brutalen und stumpfsinnigen Prügelorgien ausarten, da kein Schiedsrichter, der normalerweise sowohl visuell als auch akustisch von der Legende Mills Lane repräsentiert wird, im Ring anwesend ist, um die beiden Athleten für verbotene Schläge zu bestrafen.

Knockout Kings war Anfang des Jahres aufgrund der nicht erfüllten großen Erwartungen eine relativ große Enttäuschung. Es ist zwar mit Sicherheit die beste Box-Sim auf der PlayStation, doch hätte man vieles einfach besser machen können. Die Entwickler haben aus ihren Fehlern gelernt und konnten fast sämtliche Mankos ausmerzen. Der Gongschlag für die zweite Runde der Knockout Kings ertönt gegen Ende des Jahres.



Das authentische Schattenspiel der flinken Athleten macht die Grafik noch reizvoller

MARO

V I D E O S P I E L E

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
Virtus 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
Buggy Heat	129,90 DM



Buggy Heat

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



REDLINE RACER (DC)

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
Baseball 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 199,90 DM



King of Fighters Color	99,90 DM
Cherry Master	99,90 DM
Puzzle Bobble Color	99,90 DM
Neo Geo Cup Color	99,90 DM



HOUSE OF DEAD2 + GUN (DC)



YODA MASKE 129,90 DM	FREDDY MASKE 99,90 DM	HANDSCHUH 49,90	ICECREAM 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



F 1 - Racing Simulation 2
für Sony Playstation
nur 39,90 DM

PlayStation.

solange Vorrat reicht

50 CM GROSS



79,90 DM

FLAT ERIC PLÜSCHFIGUR

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

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

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

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

Ludwigsburg
MARO
VIDEOSPIELE
Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242

Nürnberg
STAGE
1
Glogauer Str. 30/98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg
N.R.G. GAMESTATION
Mundburger
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



99,90 DM

99,90 DM

99,90 DM

39,90 DM

99,90 DM

99,90 DM

99,90 DM

99,90 DM

SOUTH PARK - PLÜSCHFIGUREN



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

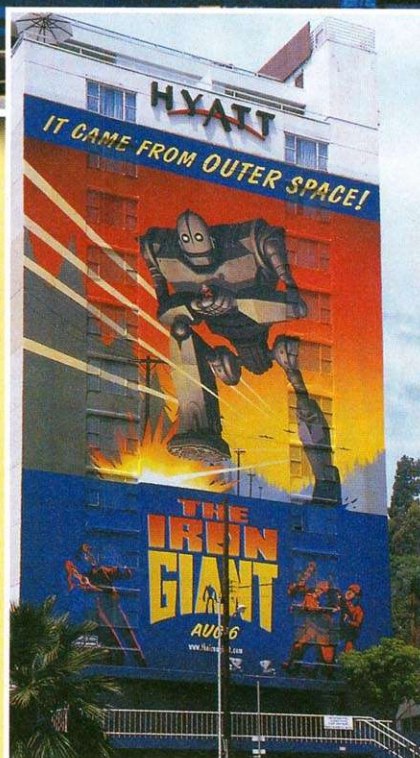
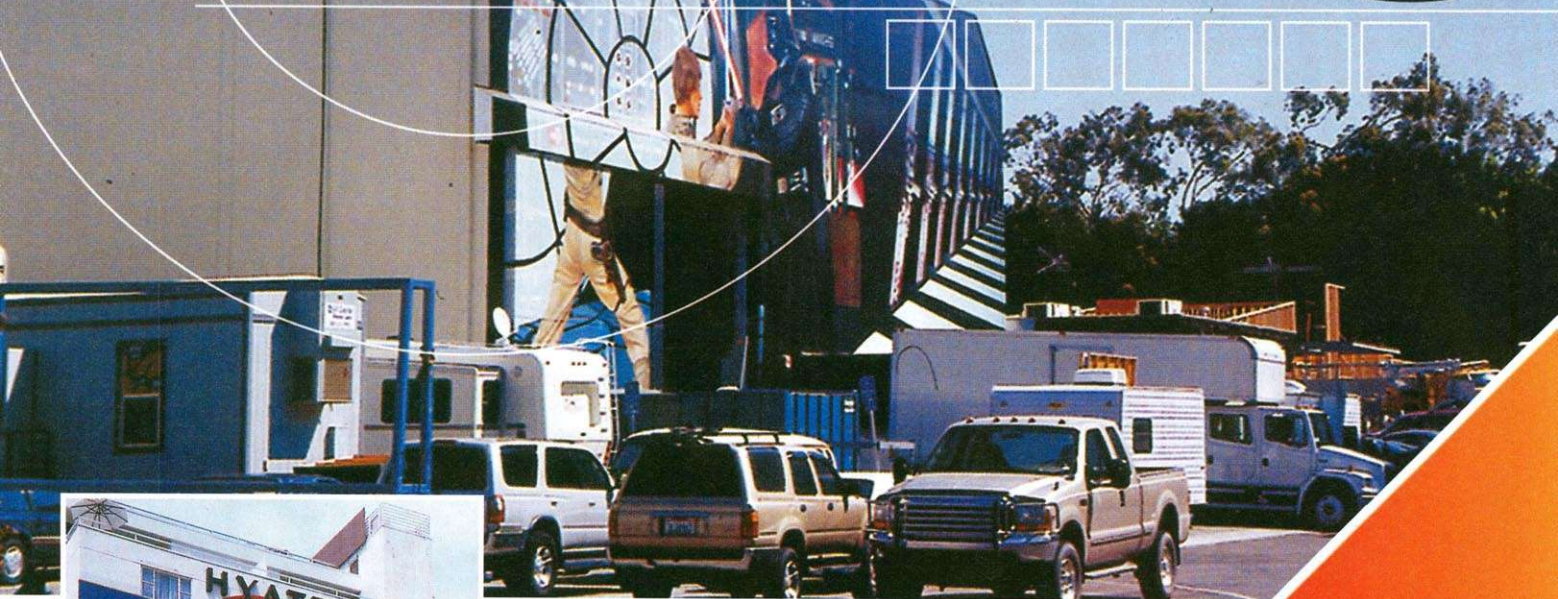
BESTELLHOTLINE:

07151 - 956 46 46

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

www.maro-gmbh.com

BACK TO LA



Kaum daß sich der Trubel der Electronic Entertainment Expo gelegt hat, finden wir uns schon wieder inmitten des kalifornischen Los Angeles wieder, um einen näheren Blick auf Sonys kommende Herbst- und Winterhits zu werfen.

Wir besuchten Naughty Dog, Insomniac Games und Jim Henson Interactive, die allesamt ein paar wirklich heiße Eisen im Feuer haben. Folgt uns also in die Stadt der Engel, die sich scheinbar zu einer echten Hochburg für PlayStation-Entwickler gemausert hat.





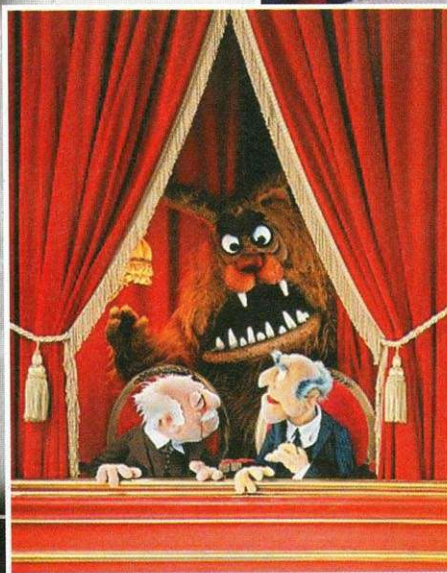
A

SVEN LIEBOLD

BACK TO LA



49



Insomniac Games

SPYRO 2 -

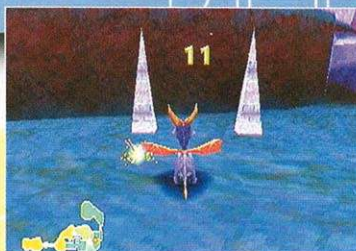
GATEWAY TO GLIMMER



Vorbei die Zeiten, als Spyro sich selbst vor kleinen Springbrunnen fürchten mußte. Extra für den Drachenstrand lernte er schwimmen.

Unter der Sonne Kaliforniens, Tür an Tür mit den Stars, bezog unweit des Universal Studio Theme Parks das Entwicklerteam von Insomniac Games seine neuen, größeren Wirkungsstätten. Was auch nötig war; denn das Team wurde in allen Bereichen deutlich erweitert. Dort hatten wir Gelegenheit, die überaus netten Workaholics der „schlaflosen“ Softwareschmiede zu besuchen und uns vor allem über deren aktuelles Projekt: „Spyro2: Gateway to Glimmer“ zu unterhalten.

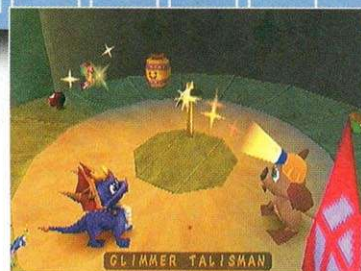
Ein Jahr zog ins Land, seit Spyro the Dragon seine von Gnasty Gnorc in Kristallstatuen verwandelte Verwandtschaft erlösen mußte. Wenige Tage nur waren es für den kleinen Drachen, in denen er sich von allen Erwachsenen als Held feiern ließ. Zur Belohnung und als Erholung von seinen Abenteuern gestattet man es ihm, Urlaub am Drachenstrand zu nehmen. Dummerweise geht



Diese Tore verleihen dem kleinen Drachen kurzzeitig Superkräfte, allerdings müssen zuerst genügend Feinde mit den Hörnern traktiert werden.

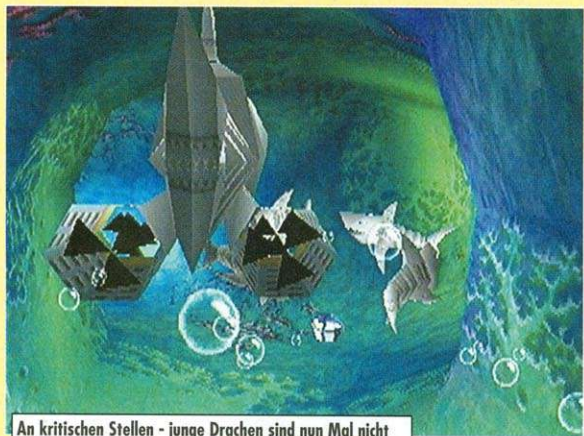
während des Transports etwas schief und Spyro findet sich mitnichten am sonnigen Strand, sondern auf einer ihm fremden Welt wieder. Und als hätte er mit Gnasty Gnorc nicht schon genug Ärger gehabt, erklärt er sich tatsächlich bereit, den Bösewicht Ripto, der die verschiedenen Volksgruppen von Avalar knechtet, ein für alle Mal zu vertreiben. So wird die Vorgeschichte des zweiten Spyro Abenteuers lauten, wenn es Anfang November das erste Mal die europäischen Verkaufsregale schmückt. Mehr noch. Die Geschichte soll sich im Laufe des Spieles weiterentwickeln und einen komplexen und fesselnden Handlungsbogen aufbauen.

Das Gameplay erfuhr ein komplettes Facelifting und die Aufgaben des kleinen Helden wurden um einiges ausgeweitet. In der neuen Welt sind die Edelsteine, die er vorher einfach nur so einsackte, das anerkannte Zahlungsmittel. Der sich ständig am rechten Ort befindliche Moneybag, seines Zeichens Sammler von wertvollen Steinen, ver-

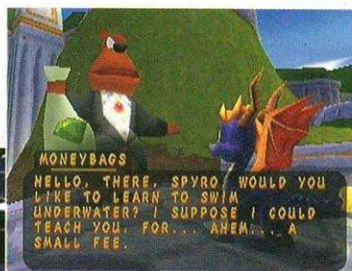


sorgt Spyro gegen entsprechende Bezahlung mit immer neuen Fähigkeiten oder öffnet verborgene bzw. nicht zugängliche Bereiche.

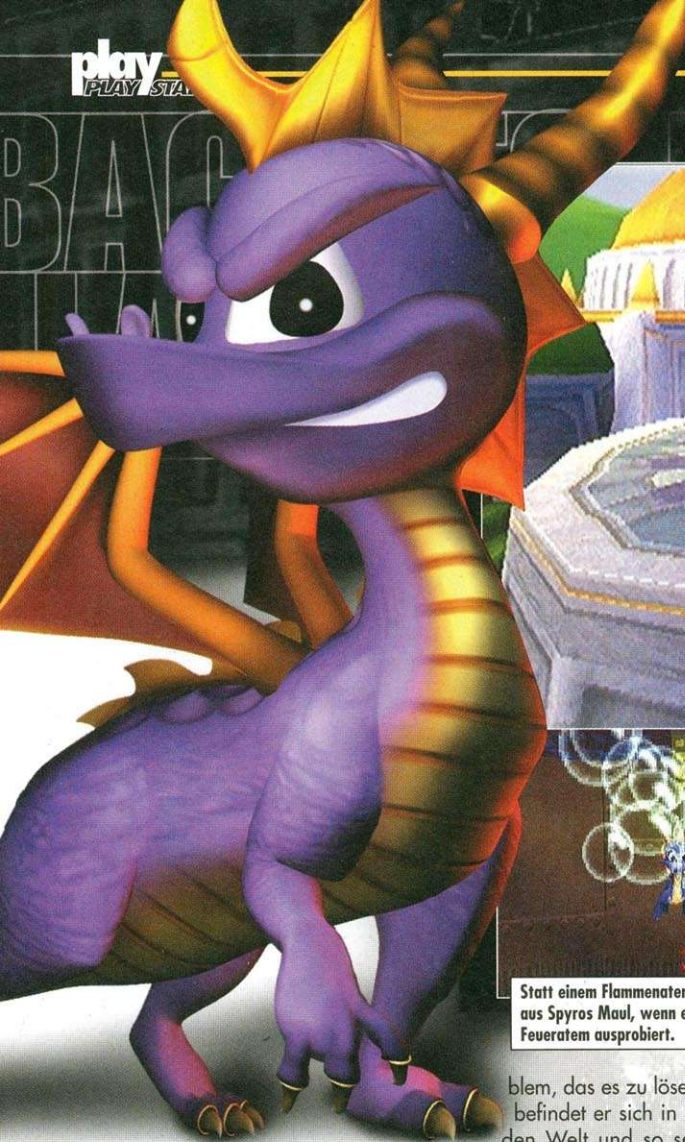
Spyros Bewegungsrepertoire wird, neben dem des Prequels, eine Menge neuer Moves umfassen. Der Naseweis hat zum Beispiel endlich das Schwimmen gelernt. Vorbei sind die Zeiten, als jeder Springbrunnen zur Todesfalle werden konnte oder der Schwebeflug über einen Teich zur Zitterpartie. Apropos Zitterpartie - die Flugkünste des kleinen Drachen wurden um einen Flatterflug erweitert. Dadurch ergibt sich für den Schwebeflug der notwendige letzte Kick, um eine Plattform aus letzter Kraft doch noch zu erreichen. Im Laufe seiner Abenteuer im Lande Avalar wird er aber noch viele Zusatzfähigkeiten wie das Tauchen oder das Klettern erlernen können. Da die Level Abschnitte beinhalten, die Fähigkeiten fordern, welche Spyro erst im Laufe des Spiels beigebracht werden, gibt es selbst in abgeschlossenen geglaubten Welten immer wieder etwas Neues zu entdecken. Zudem erhält er an speziellen Stationen ein Power-Up seiner Fähigkeiten. Aus dem Schweben wird so der richtige Flug, Charge zu Supercharge usw., um nur einige der insgesamt 8 „Superkräfte“ zu nennen.



An kritischen Stellen - junge Drachen sind nun Mal nicht haisicher - benötigt Spyro spezielle Fortbewegungsmittel, die Moneybags selbstverständlich zur Verfügung stellt.



Fliegen kann Spyro inzwischen auch in den regulären Leveln. Allerdings erhält er diese Fähigkeit nur dann, wenn es sich um eine Orbmission dreht.



Statt einem Flammenatem schlagen nur Luftblasen aus Spyros Maul, wenn er unter Wasser seinen Feueratem ausprobiert.



Mit den Schaltern oder speziellen Gegenständen öffnet Spyro so manche Tür.

Eine wirklich große Gewichtung legten Insomniac Games auf die Interaktion mit den Lebewesen der einzelnen Welten, die Spyro im Laufe seiner Abenteuer besucht. Dieses Feature verwandelt Spyro2: Gateway to Glimmer erst in ein wirkliches Adventure. Zu Beginn eines jeden der 29 Level erhält er einen Auftrag, den es zu erfüllen gilt. Schließlich winkt der Talisman jener Welt als Belohnung. Diese Gegenstände wiederum benötigt der Jungdrache, um den Erzbösewicht dieser Welt, Ripto, endgültig zu vertreiben. Der Drache muß beispielsweise eine Unterwasserwelt, die von den Schergen Riptos ausgetrocknet wurde, wieder fluten, oder die verschlossenen Türen der Werkstätten in der Handwerkerwelt von den Bewachern befreien. Neben dem Sammeln der Talismane hat der kleine Drache noch ein großes persönliches Pro-

blem, das es zu lösen gilt. Schließlich befindet er sich in einer völlig fremden Welt und so sehr es ihm auch darin gefällt, so sehr sehnt er sich nach seinem Zuhause. Die Chance auf Heimkehr sieht Spyro in der Theorie seines gelehrten Freundes Professor. Gelingt es dem Naseweis, genügend Orbs zu verdienen, so verhelfen diese ihm zur sicheren Rückkehr in seine Heimat. Aus diesem Grund implementierten die Insomniac-Jungs eine Reihe von Minigames, deren Auftraggeber erst einmal gefunden werden wollen. Jump'n Run-Einlagen, Manta zähmen, Billard mit Schildkröten und eine spyro-typische Hockeyvariante stellen nur einen kleinen Teil der zusätzlichen Aufgaben eines Levels dar, mit denen der kleine Drache die Orbs ergattert. Die Zweiteilung der Aufgaben soll, so Ted Price, Präsident von Insomniac Games, alle Spielerschichten gleichermaßen ansprechen. Während die Talisman-Missionen relativ einfach gehalten werden sollen, so daß auch ungeübte Spieler keine Probleme mit deren Lösung

haben, sollen die Orbmisionen selbst für erfahrene Spieler eine harte Nuß darstellen. Alles in allem hat der Umfang der Abenteuer des kleinen lilafarbenen Zwerges und damit der Anspruch an den Spieler deutlich zugenommen. Wer den letzten Teil als leichte Kost mit guter Grafik abgetan hatte, der darf sich für den Nachfolger einige berechnete Hoffnungen in Bezug auf das Gameplay machen.

Wie andere Entwickler bewiesen - man denke nur an grafische Meisterleistungen wie Legacy of Kain oder Ridge Racer Type 4, zeigen auch die Entwickler von Insomniac Games in der Fortsetzung der Abenteuer des lila Jungdrachen, daß die PlayStation rein technisch noch für einige Überraschungen gut ist, vorausgesetzt, man kitzelt das Letzte aus ihr heraus. Spyros neue Grafik-Engine macht sich rein äußerlich in detaillierteren Texturen bemerkbar. Echtzeitliefereffekte in der Umgebung des Drachen, ei-



Sparx denkt mit und folgt Spyro in einer Luftblase unter Wasser.



Dank eines neuen Kompressionsverfahrens können inzwischen mehr Objekte (wie hier das fallende Laub) dargestellt werden.

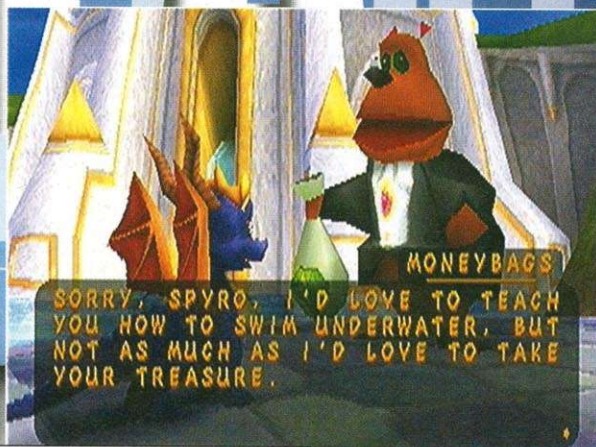


BACK TO

COMPUTER
ENTERTAINMENT

SEPTEMBER 1999

SPECIAL SCREEN 52



Moneybags, der Händler von Avalor. Er taucht immer dann auf, wenn sein Waren gebraucht werden. Wehe, man hat dann nicht genug Edelsteine bei sich.



Reinlichkeit ist Trumpf. Wenn Spyro nicht bewegt wird, fängt er an sich zu putzen.

ne, dank des Occlusion-Systems, reichhaltigere Landschaft und mehr Charaktere füllen die Spielwelten von Spyro 2, ohne daß die Geschwindigkeit darunter spürbar leiden würde. Eigentlich faszinierend, da doch schon die alte Spyro Engine als das Nonplusultra galt. Und doch gelang es dem Insomniac Team, zusätzliche Wettereffekte wie Schnee, Regen (nebst dazugehörigen Regenbogen) und sogar fallendes Herbstlaub darzustellen. Die Kollisionsabfrage soll in der

Lage sein, pixelgenaue Zusammenstöße zu registrieren, auch wenn die Körper eine eher ungewöhnliche Form besitzen. Neue Kompressionstechniken verdoppeln die Anzahl der möglichen Animationen und erlauben, das darstellerische Verhalten der Spielfiguren stärker zu variieren. Die FMV Sequenzen werden gestreamt, d.h. noch während des eigentlichen Ladevorgangs abgespielt. Diese Technik ermöglicht es zum Beispiel, einen Charakter sprechen zu lassen, während der Rest der Daten übertragen wird. Die Ladezeiten fallen dadurch in einen vernachlässigbar kleinen Bereich. Ein ganz eigenes Highlight stellt der tauchende Spyro dar. Wasserbewegungen sind nicht wirklich auszumachen, aber die Animation des kleinen Kerls, der sich durch das kühle Naß bewegt, wirkt, als wäre er darin geboren (wer den ersten Teil gespielt hat weiß, daß eher das



Für den richtigen Ton im Spiel sorgt die ehemalige ILM-Mitarbeiterin Jackie Evanochik.

Gegenteil der Fall war). Sparx, die Lebensenergieanzeigerlibelle, existiert übrigens immer noch und weicht Spyro nicht einmal unter Wasser von der Seite, auch wenn sie sich dann in eine Luftblase hüllen muß.

Selbst die Verfolgerkamera, die den Drachen im ersten Teil schon gekonnt in Szene setzte, wurde vom Fortschritt nicht ausgespart und um einen „Active-Mode“ ergänzt, so daß sich die Kamera einiges schneller hinter dem lila Naseweis ausrichtet. Dies muß allerdings mit einem deutlichen Verlust an Eigenkontrolle über die Kamera erkauft werden.

Steve Copeland, ex-Gitarrist der Gruppe „The Police“ wird auch im Sequel die Musik komponieren. „Ihr könnt eine Menge großartiger, neuer Melodien erwarten“, so Ted Price. Die Vorabversion bietet auf jeden Fall einen guten Einblick, wie die Releaseversion aussehen wird. Auf den Test warten wir sehr gespannt.



Chuck Suong ist zuständig für alle Hires-Images.



Für die Orbs, die Spyro die Rückkehr in seine Heimat ermöglichen, muß er viele verschiedene Sidequests erfüllen. Insomniac Games baute hierfür eine Menge Minigames in Spyro 2 ein. Hockey, wie hier auf den Bildern, ist nur eines davon.





Der Yeti auf Collosus, sieht zwar recht böse aus...



...macht zusätzlich noch einen auf wild und stampft kräftig auf...



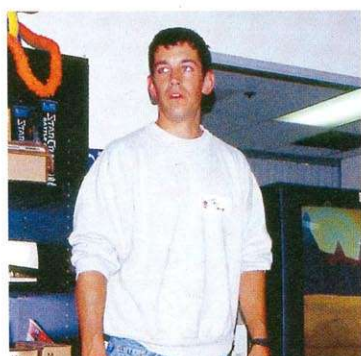
...im Endeffekt besiegt er sich aber selbst.



DREI FRAGEN AN

TED PRICE

President - Insomniac Games



Kam der überwältigende Erfolg von Spyro überraschend für Euch?

Im Grunde genommen schon. Wir hatten zwar bereits im Focus-Test sehr gut abgeschnitten, zweifelten jedoch immer ein wenig daran, ob sich Spyro mit dem Rest der Welt vertragen würde. Man hofft zwar im Stillen auf einen Erfolg, fühlt sich aber noch viel besser, wenn diese Hoffnungen auch bestätigt werden. Letztendlich war es auch Sony zu verdanken, mit deren großartige Unterstützung Spyro überhaupt erst so viele Menschen erreichen konnte.

Euer Team scheint gewachsen zu sein. In welchen Bereichen habt Ihr Zuwachs bekommen?

Spyro 2 ist ein sehr viel komplexeres Spiel, weshalb wir auch mehr Leute benötigten, um einen stetigen Arbeitsfluß zu gewährleisten. In der Entstehungszeit von Spyro 1 zählte unser Team 13 Köpfe. Mittlerweile sind wir 21 Insomniacs. Hauptsächlich beschäftigen wir neue Grafiker, sowie einige Programmierer und Leveldesigner. Das ist übrigens auch der Grund, weshalb wir umziehen mußten. Unser altes Gebäude war einfach zu klein.

Stellten sich in der Produktion von Spyro 2 irgendwelche Aufgaben als besonders schwierig heraus?

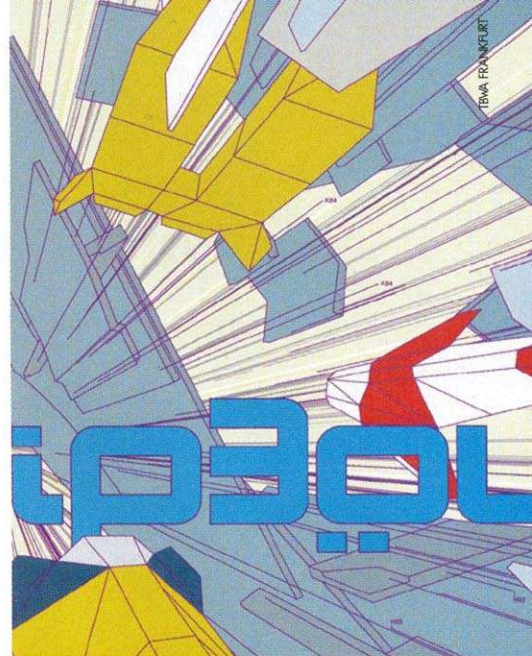
Es klingt schon fast lächerlich, aber unser Team war so unglaublich kreativ, daß die Hauptschwierigkeit in der Wahl der Ideen lag, die schließlich in Spyro 2 verwirklicht werden sollten. Berge von Papier türmten sich auf den Schreibtischen, gefüllt mit so abartig viel kreativem Output, daß wir Spyro 2 schon fast auf drei oder vier CDs ausliefern hätten müssen (lacht).



Interaktion mit den Bewohnern der verschiedenen Welten Avalars gehört zum wichtigsten Aspekt des Spiels. Von ihnen erhält man Aufträge, aber auch Tips und Tricks.



Auch in der Fortsetzung werden die Ladezeiten durch Flugeinlagen des Jungdrachen kaschiert.



AB 8.9.99

WIPEOUT

NUR FÜR GUTE NERVEN. WIPEOUT 3. DER DEFINITIVE RAUSCH DER SINNE. TEIL DREI DES FUTURE-RACE IST SCHNELLER. SPANNENDER UND FASZINIERENDER ALS JE ZUVOR. NEBEN NEUEN FAHRZEUGEN UND NEUEN WAFFEN GIBT ES AUCH ACHT NEUE STRECKEN. VON DER BREITEN RENNBahn BIS HIN ZUR ENGEN HÄUSERSCHLUCHT. DIE ULTRAMODERNE GRAFIK WIRKT WIE VOM ANDERN STERN UND MACHT DEN ULTIMATIVEN TRIP PERFEKT.

„GELUNGENES COMEBACK: VERBESSERUNG IN ALLEN ERDENKLICHEN BEREICHEN“ (PLAYSTATION GAMES 6/99)
„DAS FUTURISTISCHE KULTSPIEL KEHRT ZURÜCK“ (GAMES & MORE 7/99)

SOUNDTRACK: DJ SASHA

△ ○ × □

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Wipeout. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or © and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Naughty Dog

CRASH TEAM RACING



Die Fahrphysik der Flitzer ist exzellent umgesetzt worden.

Die Entscheidung der Naughty Dogs, ein Spiel dieser Art zu programmieren kam nicht von ungefähr. Nach

der Fertigstellung des dritten Crash Bandicoot Abenteuers suchten die Entwickler und Designer nach einer neuen Herausforderung, da man sich einfach einig war kein viertes Jump'n Run produzieren zu wollen. Außerdem beschränkte sich der Vertrag mit Universal auf drei Titel dieser Serie. Schon während der Produktion von Crash Bandicoot: Warped beschäftigte man sich intensiv mit der Idee eines exzessiven Multiplayer Spiels.

Im Mai letzten Jahres stand bereits die Engine für eine frei bewegliche 3D-Welt. Obwohl sich diese auch für ein Game im Stile von Gex 3D angeboten hätte, stand das gesamte Team hinter dem Konzept eines Rennspiels.

Die eigentliche grafische Arbeit wurde jedoch erst im Januar '99 aufgenommen, was fast schon auf ein kleines Wunder hindeutet, wenn man den jetzi-

Der wohl vielversprechendste Anwärter auf den Thron der PlayStation Fun-

Racer dürfte der erneute Auftritt des lustigen Bandicoot werden; denn anstatt sich wieder in Form eines Jump'n Runs mit Bösewicht Neo Cortex herumzuschlagen, beschloß er kurzerhand, das Genre zu wechseln und sich hinter das Lenkrad eines Go-Karts zu klemmen.



Die Musikstücke werden im bewährten Crash Bandicoot-Stil ausfallen.



Hohe und weite Sprünge sind ein Schlüsselement in Crash Team Racing.



DREI FRAGEN AN

Jason Rubin

President - Naughty Dog Inc.



Bruce Staley arbeitet mit Hochdruck am Feinschliff der Texturen.

Die Jungs von Naughty Dog fahren auch in ihrer Freizeit einen heißen Reifen.

tig antreten, ohne daß am Bildschirm mit Ruckelorgien gerechnet werden muß. Für viel Abwechslung sorgen obendrein noch ein Time-Trial, Grand-Prix- und Battle-Mode.

Um als Erster über die Ziellinie zu gelangen, ist aber nicht nur fahrerisches Können nötig. Durch den Einsatz einer buntgemischten Waffenpalette kann man seine Gegner immer wieder um eine Platzierung degradieren. Auch hier finden sich vornehmlich Items aus den Jump'n Run Abenteuern, wie beispielsweise Aku Aku, der als Schutzschild dient, oder die beliebten TNT-Kisten, die lästigen Gegnern an den Kopf geworfen werden können. Diese müssen dann durch häufiges Springen mit den Karts versuchen, die tickende Gefahr abzuschütteln. Ganz richtig, die Karts sind per Knopfdruck in der Lage, kleine Jumps zu vollführen, was einen wichtigen Bestandteil der relativ komplexen Steuerung der Mini-Flitzer darstellt.

Im Mittelpunkt des Spielablaufs steht im Grunde das Erlangen von „Turbos“, die dem eigenen Vehikel ordentliche Geschwindigkeitsschübe verpassen. Um sich den begehrten „Boost“ zu sichern, gibt es vielerlei Möglichkeiten. Beispielsweise werden besonders lange Sprünge mit einem Turbo belohnt oder man versucht, sich mit Hilfe der Drift-Buttons durch die Kurven zu katapultieren. Am simpelsten ist es natürlich, einfach über das Turbo Icon am Boden zu heizen.

Coco, Pinstripe, Papu Papu, Cortex, Pura wie auch Crash selbst nehmen in den kleinen Flitzern Platz, um sich in vielen Spielmodi die Plätze auf dem Siebertreppchen zu sichern. Allen voran bildet der Adventure-Mode den Kern CTRs, in dem es insgesamt 16 Kurse zu erfahren gibt, die nacheinander freigeschaltet werden. Hat man sich durch alle regulären Kurse gekämpft, wartet auf den Piloten ein besonders herausfordernder finaler Track. Sämtliche Strecken wurden ganz in der Tradition aller Crash-Titel designt, so daß sich Fans der Serie sofort an viele Örtlichkeiten erinnern werden.

Wer sich noch ein paar Freunde nach Hause einlädt, kann im Vs Mode um Bestzeiten ringen. Im Splitscreenduell können bis zu vier Spieler gleichzei-



In der finalen Version wird sich besonders in puncto Detailreichtum der Grafik einiges tun.

Alle Features und gameplayspezifischen Möglichkeiten näher zu erläutern würde bei weitem den Rahmen dieser Vorschau sprengen. CTR macht in jedem Fall einen hervorragenden Eindruck und läßt bereits in der Aufwärmphase ordentlich die Muskeln spielen. Speed Freaks und Konsorten werden wohl in naher Zukunft harte Konkurrenz auf der Piste haben.



Crash Team Racing zielt ohne Zweifel auf die Zielgruppe aller Fans von Spielen wie Mario Kart oder Diddy Kong Racing. Desweiteren befinden sich noch einige andere Fun-Racer in Entwicklung. Fürchtet Ihr die Konkurrenz?

Wir von Naughty Dog haben überhaupt kein Problem damit, daß es noch andere Spiele dieses Genres da draußen gibt, von denen auch wir begeistert sind. Ein gesunder Wettkampf muß eben sein. Was mich allerdings nervös machen würde, wäre die Tatsache, ein Produkt vorzustellen, welches keinerlei Neuerungen gegenüber der Konkurrenz besitzt. Aber das ist ja zum Glück nicht so (lacht).

Stand jemals zur Debatte, für den Dreamcast zu entwickeln?

Natürlich warfen wir einen Blick auf die Hardware. Das Problem an der Geschichte ist unserer Meinung nach, daß der Dreamcast wie in einer Art Falle zwischen PlayStation und PlayStation 2 steckt. Unglücklicherweise auch noch in der unteren Hälfte dieser Distanz.

Demnach dürfte die neue Entwicklerplattform für Naughty Dog schon feststehen?

Ja. Wir werden exklusiv für die neue PlayStation entwickeln. Es wird auch definitiv von unserer Seite keinen weiteren Crash-Titel für dieses System geben. Durch die atemberaubende Technik dieser Konsole stehen uns nun fast mehr Türen offen als wir zu hoffen gewagt hätten. Es wird neue Charaktere geben, neue Spiel-Universen und ein völlig neues Genre. Action wird auf jedem Falle großgeschrieben - so viel sei verraten!



Jim Henson Interactive

MUPPET RACER



Wer kennt sie nicht, die kultigen Charaktere, des leider viel zu früh verstorbenen Puppenvaters Jim Henson. Spätestens der Start der Muppet-Show 1975 legte den Grundstein für einen kontinuierlichen Erfolg, der sich mittlerweile sogar über fast drei Generationen hinweg immer wieder bestätigte. Trotz der starken Präsenz der Muppets mußten Fans bis dato auf einen Auftritt in der Welt der Videospiele verzichten. Die Henson Gruppe besitzt zwar schon seit längerem eine Division für interaktive Medien, die sich allerdings in Kooperation mit Microsoft auf das Kreieren simpler Lernprogramme für Kinder, sowie einige Online-Projekte beschränkte.

Vor kurzem fiel nun der Startschuß für eine neue Gruppe innerhalb von Jim Henson Interactive, die sich speziell dem Konsolensektor widmen wird. Als ersten Titel werden wir uns auf einen Fun-Racer à la Mario Kart freuen können, der den vorläufigen Namen Muppet Racer trägt. Da man aber im Grunde noch nie ein Spiel dieser Art

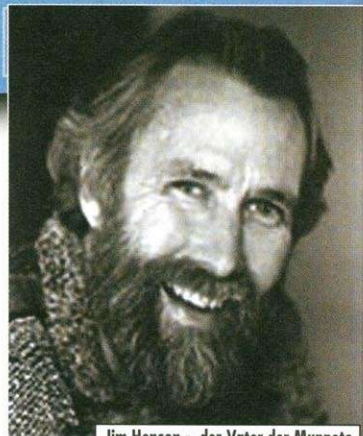


Dieses Ungetüm stammt aus der TV-Serie Farscape.

entwickelt hatte, holte man sich erfahrene Entwickler-Teams an Bord. Traveller's Tales, die bereits mit Mickey Mania, Rascal und kürzlich mit dem Großen Krabbeln ihr Können unter Beweis stellten, nahmen sich dem großen Unterfangen an.

Als Szenario für das Rennspektakel dienen die Kulissen der nunmehr sechs Muppets Kinofilme. Hierzu zählen beispielsweise Muppets in Manhattan, Muppet-Movie, Muppets und die Schatzinsel oder der in Kürze erscheinende Muppets from Space.

Am Steuer der individuell gestalteten Flitzer sollen mehr als 16 verschiedene Charaktere sitzen. Sei es Gonzo, Miss Piggy, Fossy, das Tier, Beaker oder nicht zu vergessen Kermit der Frosch - nahezu alle namhaften Kreationen von Jim Henson werden dem Spieler zur Auswahl stehen. Auch hat jeder Pilot sein eigenes Vehikel. Während beispielsweise Miss Piggy in einem 4x4 Monster-Truck für Furore sorgt, schlängelt sich Fossy-Bär in einem käferähnlichem Wagen durch den Parcours. Zusätzlich wird es unterschiedliche Ausführungen der Renner geben, was bedeutet, daß die jeweilige Spielfigur zusätzlich die Wahl zwischen einem Boden-, Luft- oder Wasservehikel haben wird. Diese



Jim Henson - der Vater der Muppets.

Option verpaßt dem ganzen Gameplay einen deutlichen Hauch von dem großartigen Diddy Kong Racing (Nintendo 64). Aufgrund dieser Tatsache wird es auch möglich sein, die relativ kurz gehaltenen Stages auf vielerlei Routen zu meistern. Hinzu kommen die obligatorischen Bonus-Strecken, versteckte Charaktere und sonstige Goodies, die sich zum jetzigen Zeitpunkt noch in Planung befinden. Dies ist nicht weiter verwunderlich, da der Erscheinungstermin voraussichtlich in die erste Hälfte des Jahres 2000 fallen wird. Den Entwicklern bleibt also noch viel Zeit, um an entscheidenden Features zu schleifen.

Um besonders die einzelnen Charaktere in ihrer Person zu unterstreichen, inszenierten die Designer unter den Muppets eine spaßige Interaktion auf der Rennpiste. Nähert sich Kermit beispielsweise Fossy, beginnt dieser sofort „Hilfe,



Auf einer kleinen Tour erklärt der Studiochef den Alltag der Puppenschöpfer.

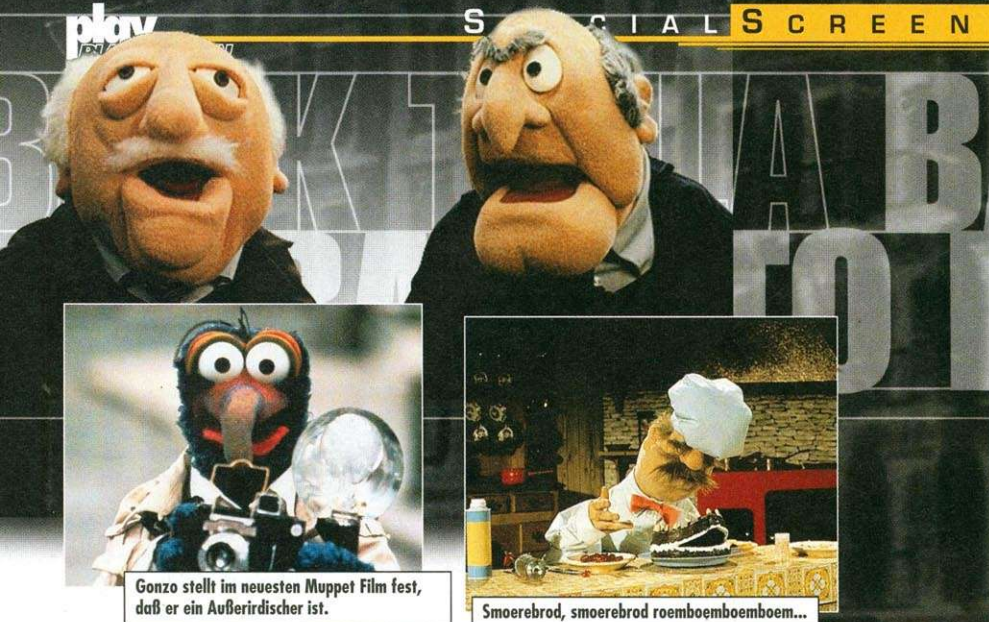


Die Stars der Muppetfamily.

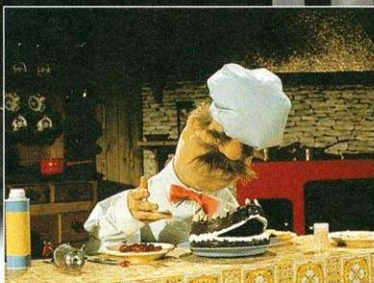


In der Eingangshalle tummeln sich zahlreiche Trophäen.





Gonzo stellt im neuesten Muppet Film fest, daß er ein Außerirdischer ist.



Smoerebrod, smoerebrod roemboemboemboem...

Frosch von rechts!" zu schreien. Je nach selektiertem Charakter sind natürlich die Dialoge völlig frei und variabel. Wie in fast allen Spielen dieses Genres darf auch ein ausgeklügeltes Waffensystem nicht fehlen. Ganz im Stile der Muppettradition kann man seine Kontrahenten mit Hühnerkanonen oder Seifenblasenwerfern aus der Bahn kicken. Ein Zweispieler Battle-Mode sorgt darüber hinaus für Partystimmung.

Besonders die technische Seite weiß trotz der sehr frühen Version zu begeistern. Mit über zehn Fahrzeugen auf den grafisch anmutigen Strecken, ist der Grafikkern nicht einmal eine Schweißperle anzusehen. Die sehr detaillierten Strecken rekonstruieren eindeutig die jeweiligen Film-Szenarios und werden darüber hinaus von den entsprechenden Soundtracks begleitet. Ein wahres Fest für echte Muppets-Fans - unbedingt auf dem Radar behalten!

Warum gerade ein Rennspiel? Hätte sich nicht ein 3rd Person Adventure besser eignen?

Im Prinzip aus Zeitgründen. Ein Rennspiel ist beim Feinschliff und der Fehlerbehebung weitaus gutmütiger zu handeln, da die ausführbaren Aktion vorhersehbarer sind. Bei einem Action-Adventure geht schon reichlich Zeit verloren, nur um nur eine vernünftige Kameraführung zu programmieren. Tatsächlich haben wir aber bereits einen Titel dieser Art in Planung der sich allerdings nicht mehr für diese PlayStation erscheinen wird.

Gerade im Genre der Fun-Racer steht uns ja eine wahre Flut an Titel, ins Haus. Fürchten Sie die Konkurrenz?

Ja, es ist schon witzig. Zum Zeitpunkt der ersten Planung war noch keine Spur von diesem Trend zu erkennen. Ich denke, unser größter Vorteil ist es, nicht unter dem Zeitdruck einer fixen Deadline zu stehen. Aus Marketinggründen wäre es natürlich schön gewesen, die Muppet Racer zum Filmstart des neuen Kinostreifens im Regal zu sehen. Wir wollen jedoch eine optimale Qualität erreichen und werden das Spiel erst dann veröffentlichen, wenn das Gefühl innerhalb des Teams dies bestätigt.

DREI FRAGEN AN

Craig Allen

General Manager

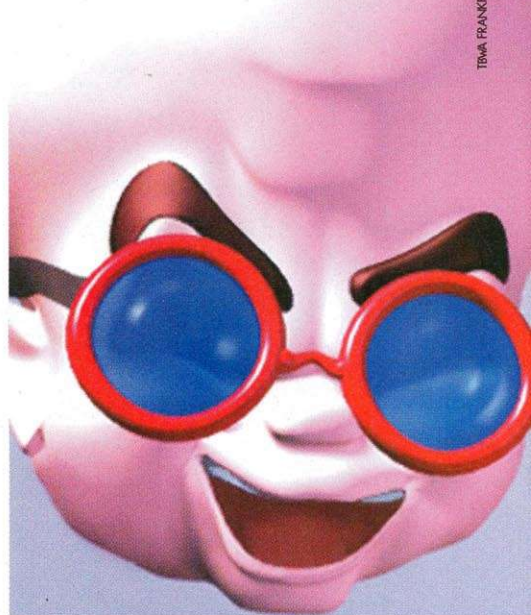


Bis jetzt scheint das Spiel ja nur auf einen Zweispieler-Mode getrimmt zu sein. Warum keine Vierspieler-Variante?

Wir haben zunächst natürlich ein wenig mit diesem Gedanken gespielt. Aufgrund unserer äußerst detaillierten Umgebungen hätten wir jedoch zu viele Kompromisse eingehen müssen, um Geschwindigkeit und Spielfluß aufrechtzuerhalten. Ich denke, daß wir uns dieses Feature für ein mögliches Sequel aufsparen, welches dann selbstredend für eine neue Konsolengeneration konzipiert wird.



Die Muppetband in vollem Einsatz.



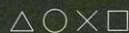
AB 27.8.99

SPEED FREAKS

SCHNALLT EUCH AN. SPEED FREAKS IST DAS ERSTE KART-RACING-GAME FÜR DIE PLAYSTATION. DU KANNST ZWISCHEN NEUN ABGEFAHRENEN CHARAKTEREN WÄHLEN, VON DENEN JEDER SEINE EIGENEN RAFFINIERTEN TRICKS HAT, DIE GEGNER AUS DER BAHN ZU WERFEN. BIS ZU VIER SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG GEGENEINANDER FAHREN UND MIT LIST UND WITZ VERSUCHEN, ALS ERSTER ÜBER DIE ZIELLINIE ZU RASEN. AUCH ERHÄLTICH IM BUNDLE MIT DEM ORIGINAL PLAYSTATION MULTI-TAP.

„DAS NEUE REFERENZPRODUKT“ (MEGA FUN 4/99)
„ENDLICH EIN TOLLER FUNRACER FÜR DIE PLAYSTATION“
(PLAYSTATION GAMES 5/99)

IN DEN HAUPTROLLEN:
TABATHA, TEMPEST, BRAINS, MONICA



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © SCEE and Funcom. Developed by Funcom Dublin. Published by SCEE.



THE MAKING OF play PLAYSTATION



Ein PlayStation-

Magazin ohne monatliche Demo-CD? Von einigen Brancheninsidern, die meinten, der deutsche Markt sei eine Nintendo-Hochburg und ein PlayStation-Magazin ohne Demo-CD hätte keinerlei Erfolgsaussichten, nur müde belächelt, entschlossen wir uns dennoch Anfang 1997, ein erstes Konzept auszuarbeiten. Am 1. Juli 1997 fiel der Startschuß, das Team war komplett und das Ergebnis lag Euch am 27. August 1997 in gedruckter Form vor. Die Namensfindung des Magazins mit dem Zungenbrecher war gar nicht mal so einfach. Ursprünglich sollte die play PLAYSTATION den Untertitel „das PlayStation-Magazin“ tragen, aber aus namensrechtlichen Gründen und um das Wort „play“ nicht auf die Spitze zu treiben, entschieden wir uns für die ganz unbescheidene Subline „das kompetente Magazin“.

Name:Sven Liebald
Alter:25
Sternzeichen:Widder
Augenfarbe:blau
Haarfarbe:blauschwarz (meistens)
Größe:186 cm
Gewicht:85 kg

Likes:

Comics, Musik (hören & machen), Actionfiguren, I Fear, Ma & Pa, Skateboarding, DVD's, Lautstärke, Vertrauen, zeichnen, Gedanken in Worte fassen, rote Haare, Cradle of Filth, play Team, Darth Maul, Vampire

Dislikes:

Lügen, Forderungen, falsche Versprechen, Heuchler, Engstirnigkeit, grelles Licht, Großkotzigkeit, Katzen, Pings über 100, Trendsetter, Sachen die IN sind, VIVA, Ordnung, Spießler, Religionen, Lara Croft

Lebensmotto:

Wer glaubt etwas zu sein, hat aufgehört etwas zu werden.

Gäbe es eine Zeitmaschine, welches Jahr würde auf der Anzeige stehen:

Einem Tag, bevor die Sonne explodiert.

Historische Persönlichkeiten, die Dich beeindruckten:

Charles Manson

Welche drei Dinge würdest Du retten, wenn Deine Wohnung brennt:

Platten + CDs, Skateboard und ein paar T-Shirts (braucht man mehr zum Leben?)

Welche drei Dinge würden „zufällig“ zuerst im Feuer landen:

Überflüssige Erinnerungen, Essensreste im Kühlschrank (wobei die wahrscheinlich selbst davonlaufen), die Kid Rock CD (was für ein Fehlkauf!)

play PLAYSTATION 9/97 „Die logische Konsequenz“

Die Cover Story G-Police wäre seinerzeit fast in die Hose gegangen. Das Titelmotiv stand schon fest, der Platz im Heft war reserviert, nur eines fehlte uns noch zum Glück - das eigentliche Spiel. Zwei Tage vor Druckunterlagenschluß, d.h. noch nicht ganz zu spät, trudelte das Testmuster bei uns ein, und in einer ersten von vielen Nacht- und Nebelaktionen entstand unsere erste Sechsen-Strecke.

play PLAYSTATION 10/97 „Alles im Griff“

Für unser Zubehörspecial gab Cheffe Stephan die Direktive, „auf Herz und Nieren testen“ heraus. Mischa ließ es sich nicht nehmen, die Joypads mancher Zubehöranbieter (und Anzeigenkunden), „bei denen man fast das Gefühl hatte, eine Rassel in der Hand zu halten“, auch entsprechend zu würdigen. Für die mit Datenkomprimierung arbeitenden Memory Cards vergaben wir sogar „ein dreifaches... Schrott“. Das gab richtig Ärger. Richtig Ärger gab's auch für die europaweit niedrigste Wertung zu Croc.

play PLAYSTATION 11/97 „Here comes a new challenger“

Während andere Magazine der ersten Betaversion von Sonys Gran Turismo nur einen 1/4seitigen Newschnipsel widmeten, bewiesen wir im Rückblick mit einem Zwei-Seiten-Special das bessere Gespür für das Potential dieses Racers von Polyphony who?

play PLAYSTATION 12/97 „Innovativ und explosiv“

Die erste 136-Seiten-Ausgabe, die erste Ausgabe mit Deckelaufkleber, die erste Ausgabe mit Sven und die erste Ausgabe, in der wir uns kurz mit Bild vorgestellt hatten. Von den neun Verbrechervisagen sind nur noch drei aktiv dabei. Daß uns mit Ian Livingstone einer der obersten Eidos-Hoschis persönlich sein neues Spiel präsentierte, wurde uns erst im nachhinein bewußt...

play PLAYSTATION 2/98 „The next big thing?“

„Für dieses Spiel lieben wir Sony und die, die es entwickelt haben, wer immer das auch gewesen sein mag...“ - diese play stand ganz im Zeichen von GT.



Name:Martin Weidner
Alter:31
Sternzeichen:Waage
Augenfarbe:blau
Haarfarbe:mal so, mal so
Größe:1,81m
Gewicht:schmächtig

Likes:

Natürlichkeit, Aufrichtigkeit, Tiefe.

Dislikes:

Selbstgerechtigkeit, Arroganz.

Lebensmotto:

The best is yet to come.

Gäbe es eine Zeitmaschine, welches Jahr würde auf der Anzeige stehen:

2010 n.Chr. - Das Ende einer Odysee

Historische Persönlichkeiten, die Dich beeindruckten:

John Lennon, Kurt Cobain.

Welche drei Dinge würdest Du retten, wenn Deine Wohnung brennt:

Briefe, Fotos, Geschenke.
Welche drei Dinge würden „zufällig“ zuerst im Feuer landen:
Briefe, Fotos, Geschenke.



Name:Toni Opl
Alter:24
Sternzeichen:Skorpion
Augenfarbe:grün-braun
Haarfarbe:schwarz (blond)
Größe:184 cm
Gewicht:84 kg

Likes:
meine Freundin Kathrin; ausgiebige Skate-Sessions an heißen Sommertagen, dazu feinen Hip Hop oder Hardcore aus dem Ghettablaster; meinen Job, meine Kollegen

Dislikes:
Essen, das mal gelebt hat; Alkohol; Drogen; Winter; Arroganz; Unpünktlichkeit, Unordnung;

Lebensmotto:
Immer gut drauf und immer ein offenes Ohr! Gäbe es eine Zeitmaschine, welches Jahr würde auf der Anzeige stehen:

Bis zur Unendlichkeit - und noch viel weiter.
Historische Persönlichkeiten, die Dich beeindrucken:
Ich hasse Geschichte! Aber vielleicht Nostradamus.

Welche drei Dinge würdest Du retten, wenn Deine Wohnung brennt:

Meine Anlage, mein Skateboard, meinen Teddy
Welche drei Dinge würden „zufällig“ zuerst im Feuer landen:

das N64 (wenn ich's noch hätte!), alte Klamotten (weg mit dem Zeug!), die Tussie die sich immer auf meinen Parkplatz stellt.



Name:Stephan Girlich „Monster-Chef“
Alter:Ihr dürft mir über die Straße helfen
Sternzeichen:Stier
Augenfarbe:abhängig vom körperlichen Zustand
Haarfarbe:schwarzbraun wie die Haselnuß
Größe:1.91 m
Gewicht:93 kg

Likes:
DTS & Dolby Digital, Import-DVDs, Roadster in (fast) allen Variationen, Pentium III & Voodoo 3, einiges, was Toni nicht mag, Online-Metzeln

Dislikes:
Mangelndes Engagement, Lügner, Poser, Schwätzer - aufgeblasene Trottel eben...

Lebensmotto:
Heute ist ein schöner Tag zum Sterben.
Gäbe es eine Zeitmaschine, welches Jahr würde auf der Anzeige stehen:

Ein kurzer Sprung ins Jahr 2000, um schnell ein paar NextGen PlayStation-Spiele zocken zu können und dann einen fetten Artikel in der play drüber schreiben - mei, da würden unsere lieben Mitbewerber wieder mal - mit Verlaub - ziemlich kotzen :).

Historische Persönlichkeiten, die Dich beeindrucken:
Unser Ex-Bundeskanzler - wie lange der sich trotz offensichtlicher Unfähigkeit gehalten hat - wirklich beeindruckend.

Welche drei Dinge würdest Du retten, wenn Deine Wohnung brennt:

Meine zwei knuddeligen Katzenviecher, meine US Penthouse-Sammlung und alles an technischem Equipment, auch wenn ich dann wirklich ordentlich zu schleppen hätte.

Welche drei Dinge würden „zufällig“ zuerst im Feuer landen:

Eigentlich der komplette Rest, schließlich will ich bald umziehen!

play PLAYSTATION 9/98

„Auf den Spuren von Wex Major und Leeloo“

Der erste Geburtstag der play PLAYSTATION. Der Umfang wurde auf feste 148 Seiten erweitert und das Layout aufgepeppt. Unsere jeweils 10seitige Coverage von The Wild 9 und The Fifth Element stieß auf taube Ohren. Beide Spiele erwiesen sich als kommerzielle Flops, und Rayman 2 soll, falls überhaupt noch für die PlayStation 1, irgendwann im Jahr 2000 erscheinen.

play PLAYSTATION 10/98

„Abe total“

MediEvil? Spyro? Bis kurz vor Schluß wußte niemand so genau, welches Motiv eigentlich das Cover dieser play schmücken sollte. Das Rennen machte schließlich Insomniac Games' lila (?) Drache, der sich im nachhinein als die falsche Wahl für ein Covermotiv herausstellte. Zumindest waren wir die Ersten, die auf Speed Freaks eingingen, das damals noch den Arbeitstitel „SD Racing“ trug, und GT Interactive war von Svens Hardcore-Artikel über Oddworld Abe's Exoddus derartig begeistert, daß wir für sie einen Sonderdruck erstellten. Bevor er zu Oddworld Inhabitants in die USA flog, war er schon 72 Stunden auf den Beinen. Ein Bluttest hätte wohl 3 Promille Energy Drink-Gehalt ergeben.

play PLAYSTATION 12/98

„Importverbot“

Eine Vorweihnachtsausgabe, die sich sehen lassen konnte, und eine Streifaktion sondergleichen, weil der stehende Heftplan umgeschmissen werden mußte. Zweck des Ganzen?



Name:Mischa Strecker
Alter:27
Sternzeichen:Skorpion
Augenfarbe:Braun
Haarfarbe:Braun
Größe:183
Gewicht:80

Likes:
Long Island Ice Tea, mein Rapier, Die „Auge Aldur“ Romane von David Eddings, am Lagerfeuer kuscheln, Pasta in allen Variationen.

Dislikes:
Krieg, Den Ausspruch „ich kann es/Dich tolerieren.“, Engstirnigkeit, Fisch, Pferde, die mir zu Dicht auf die Pelle rücken.

Lebensmotto:
Lebe den Augenblick.
Gäbe es eine Zeitmaschine, welches Jahr würdest Du einstellen:

25 Jahre nach Christi Geburt, um selber zu sehen, ob das Jungelchen all die Wunder vollbracht hat, von denen in der Bibel die Rede ist. Welche historischen Persönlichkeiten bewunderst Du:

Leif Eriksson, weil er sich in einer „Nußschale“ nach Amerika gewagt hat, und das 500 Jahre vor Columbus.

Welche drei Dinge würdest Du retten, wenn Deine Wohnung brennt:

Mein Rapier, die Festplatte meines Rechners, die ersten DSA-Boxen meiner Sammlung.

Welche drei Dinge würden „zufällig“ zuerst im Feuer landen:

Dungeon Keeper 2, der erste Roman „Das Rad der Zeit“, Bill Gates, wenn er zufällig zu Besuch sein sollte.

Name:mArk Liebold
Alter:21
Sternzeichen:Löwe
Augenfarbe:blau
Haarfarbe:schwarz (blond)
Größe:184 cm
Gewicht:93 kg

Likes:
Motorrad fahren, gute Freunde, wenn jemand eine starke Persönlichkeit und seinen eigenen Willen besitzt, Dornenpiercings an der richtigen Stelle, abstürzen und wieder hochkommen, im Nichts schwimmen, die dunkle Seite der Macht, Comics, Pasta, Kirschsafte, Clan Gangrel, Bonegnawer, Nurgle, Khorne, (Dark) Fantasy, World of Darkness, Musik (Hauptsache Hart!), Konzerte (Mosh-Pit), anspruchsvolle (Zombie) Filme, B-Movies, meine Arbeit und meine Familie

Dislikes:
Roller(fahrer), Essen das mal gelebt hat, Drugs, Alkohol, Intoleranz, Engstirnigkeit, Oberflächlichkeit, Egoismus, Wehleidigkeit, Arroganz, Selbstbeweihräucherung, Mitläufer, Menschen die sich anpassen, Aufgaben, Modetrends, Techno und den ganzen anderen elektronischen Dancemüll, TÜV

Lebensmottos:
„Sei du selbst, steh zu dir, die Wahrheit wird gelebt und nicht doziert“
„If It Doesn't Hurt It Doesn't Count“
„In Thrust We Trust“

Gäbe es eine Zeitmaschine, welches Jahr würde auf der Anzeige stehen:

Was geschehen ist, ist geschehen und was noch auf mich zukommt möchte ich erst erfahren, wenn es dazu an der Zeit ist.

Historische Persönlichkeiten, die Dich beeindrucken:

Buddha
Welche drei Dinge würdest Du retten, wenn Deine Wohnung brennt:

Meine Games Workshop Armeen, die Star Wars Sammlung und die Kiste mit wertvollen Erinnerungsstücken (Bilder, Briefe, Comics und anderer persönlicher Schnickschnack)

Welche drei Dinge würden „zufällig“ zuerst im Feuer landen:

Die deutschen TÜV-Richtlinien, der Hund meiner Vermieter und mein kaputter Toaster.





An einem Freitag, nur wenige Tage vor Druckunterlagenschluß, trudelte Lara Crofts drittes Adventure bei uns ein. Für mArk und Mischa bedeutete dies doppelter Streß. Zu zweit schlugen sie sich die Nächte um die Ohren, um den 10-Seiten-Test und die ersten 8 Seiten der Komplettlösung rechtzeitig zur Heftabgabe fertigzustellen.

play PLAYSTATION 1/99 „Vorsichtshalber sollte man zu Boden gegangenen Dämonen noch mehrmals auf den Kopf schlagen“

Neues Jahr, neues Unglück. Sony dreht den Importhahn für die kleine Freakgemeinde in Deutschland zu, andererseits verdichten sich die Gerüchte um eine neue PlayStation-Hardware immer mehr. Für uns war die Ausgabe wieder einmal eine der kräftezehrenden Sorte, da wir für die Produktion nur drei Wochen Zeit hatten, um sie noch vor Weihnachten an die Kioske zu bringen. Noch dazu erweiterten wir für Lara diesmal unseren Tips & Tricks-Teil auf 32 Seiten. Wonz, unser Layoutchefe, ging den Weg in die Selbständigkeit, blieb uns aber dann doch erhalten. Für Mischa, der den Player's Guide zu Tomb Raider III in einem 38-Stunden-Marathon schrieb, bleibt diese Ausgabe in ewiger Erinnerung.

play PLAYSTATION 2/99 „Industrieschreck Mischa übernimmt die Kontrolle“

Der dritte und letzte Teil unserer 34seitigen Tomb Raider III-Komplettlösung - insgesamt haben wir diesem Spiel 48 Seiten gewidmet. Und da soll noch mal jemand behaupten, wir würden uns auf eine Fortsetzung freuen!? Ansonsten stand diese Ausgabe ganz im Zeichen von R4 Ridge Racer Type 4 (329 Fahrzeuge wollen erst einmal nachbearbeitet werden) und unserem Colatest.

play PLAYSTATION 3/99 „Our baby“

Die Produktion dieser play war alles andere als einfach. GT Interactives Driver untergrub die Arbeitsmoral sondergleichen, Martin und Mischa verpennten ihren Flug zu den Pumpkin Studios und zu Argonaut. Toni wurde ins kalte Wasser geschmissen und mArk hinterließ der Nachwelt eine 14seitige Cover Story zu Metal Gear Solid, die absolut keine Fragen mehr offen ließ.

play PLAYSTATION 7/99 „Sony sucks“

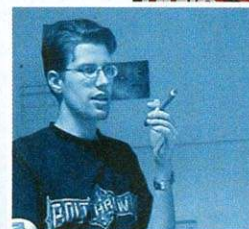
Die erste play mit 164 Seiten - die E3-Coproduktion verschlang ganze 70 Seiten - und die erste play mit Sven als neuem Chefredakteur.

play PLAYSTATION 9/2000 „Sieht gut aus, macht was her“

Die erste play mit...
- Importtests für die PlayStation 2
- 200 Seiten
- weiterhin keiner Demo-CD
- einer vollgepackten DVD
Sterndeuterei war zwar noch nie unsere große Stärke, aber wir versichern Euch, auch weiterhin Monat für Monat in die Welt der PlayStation einzutauchen und dabei unabhängig, fair und kompetent zu berichten.

NameWonz
Alter28
SternzeichenWidder
Augenfarbeblau
Haarfarbelang
Größe1,80 m
GewichtMittelgewicht

Likes:
Guzzi, Ducati, Rocko's modernes Leben, Cradle of Filth, Onkelz
Dislikes:
Unehrlichkeit,
Lebensmotto:
„Das Leben ist ein Blues“
Gäbe es eine Zeitmaschine, welches Jahr würde auf der Anzeige stehen:
1976
Historische Persönlichkeiten, die Dich beeindrucken:
Jimmy Hendrix
Welche drei Dinge würdest Du retten, wenn Deine Wohnung brennt:
Meine Kaffeetasse, Kaffeekanne, Mac
Welche drei Dinge würden „zufällig“ zuerst im Feuer landen:
-



NameBurkhard Weiss
Alter27
SternzeichenWassermann
Augenfarbe25c10m100y50k
Haarfarbe38c48m100y48k
Größe1,80 m
Gewicht72 kg

Likes:
Andi Z, Bolt Thrower, Crowbar, Freitag Abend, Sonntag vormittag, Open Air
Dislikes:
Montag vormittag, Soul&Funk, Zahnarzt
Lebensmotto:
Ist der Ruf erst ruiniert, lebt sich's völlig ungeniert.
Gäbe es eine Zeitmaschine, welches Jahr würde auf der Anzeige stehen:
2800 n. Chr. (wenn bis dahin Raumfahren so gewöhnlich wäre wie heutzutage Zugfahren).
Historische Persönlichkeiten, die Dich beeindrucken:
Charles Bukowski
Welche drei Dinge würdest Du retten, wenn Deine Wohnung brennt:
Computer, Stereoanlage, Bett
Welche drei Dinge würden „zufällig“ zuerst im Feuer landen:
Computer, schmutzige Wäsche, schmutziges Geschirr

Name:Fränk
Alter:grad mal 30
Sternzeichen: Löwe
Augenfarbe: .Pantone Blue 072 CVU
Haarfarbe: .Pantone 101 CVU
Größe:entweder man hat sie oder
.....man hat sie nicht
Gewicht: ..man schweigt und genießt

Likes:
Kawa sak i - Triumph - Buell, Halfife, mit meiner 4000PS starken Motoryacht durch die Weltmeere pflügen, Sex, Drugs & Rock'n Roll, Böhse Onkelz
Dislikes:
alle Wachtelmeister (- außer den Jungs von der Inspektion 2, Duisburg), Rollerfahrer, Schleimschisser und Alufoliengriller, Lügner
Lebensmottos:
„Man hat nicht nur Freunde, wenn man sagt, was man denkt!“
„Ich weiß, ich bin ein Bastard ...“
Gäbe es eine Zeitmaschine, welches Jahr würde auf der Anzeige stehen:
spätes 13. Jahrhundert
Historische Persönlichkeiten, die Dich beeindrucken:
William Wallace, Bon Scott, Erzengel Raphael
Welche drei Dinge würdest Du retten, wenn Deine Wohnung brennt:
Meinen Mac, mein Ghost, meinen Creech
Welche drei Dinge würden „zufällig“ zuerst im Feuer landen:
mein PC, mein Kochbuch „Grillen mit Alufolie leicht gemacht“, Mahnungen und „All fuck in Strafzettel“



play PLAY STATION COMPETITION

zum play-Geburtstag

mit Preisen im Gesamtwert von über **10.000 DM.**

Was Ihr tun müßt, um einen der Preise zu gewinnen?

Füllt einfach die Leserumfrage aus und schickt Euren ausgefüllten Fragebogen an:

CyPress Verlag
play PLAYSTATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

oder Ihr nehmt per Fax (0931/40691-23) an dem Gewinnspiel teil.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Einsendeschluß ist der **24.09.99.**

Codemasters

5 Colin McRae Rally - Platinum, 5 Fanatec Rallye-Lenkräder



Vidis Electronic

3 Evolution Control Systems, 3 Evolution Pads, 2 Dual Force Steering Wheels, 1 Gamester Steering Wheel, 2 Dual Force Pads, 1 Glove



Dynatex

20 GraphicKit-Vollaufkleber für die PlayStation



Electronic Arts

2 BMW Z3 R/C-Fahrzeuge, bekannt aus Need For Speed Brennender Asphalt, 5 Bundesliga Stars 2000, 5 Croc 2, und jeweils 5 Croc 2-Armbanduhren, -Memory Cards, -Jojos, -Lunch Boxen und -T-Shirts



Infogrames

5 V-Rally 2, 5 Bugs Bunny auf Zeitreise



GT Interactive

5 Promotion-CDs von Driver (Vollversion mit Anleitung)

Sony Music Entertainment

10 Double Impact-Doppel Musik-CDs mit einer Bonus-CD mit 8 spielbaren Demos für die PlayStation. Auf der Doppel-CD werden u.a. die Bands Die Fantastischen Vier, Freundeskreis, Jamiroquai, Prodigy, Garbage, Korn, Cypress Hill und Fat Boy Slim vertreten sein.



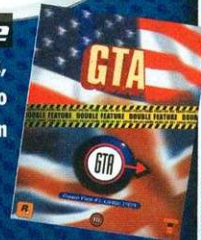
Fire International

3 grün-, 4 orange- und 4 lilatransparente Pro Shock Arcade Sticks (Einzelstücke - nicht in Deutschland erhältlich), und ein Home Arcade System



Take 2 Interactive

10 GTA Double Pack, d.h. GTA Grand Theft Auto + GTA London



Ubi Soft

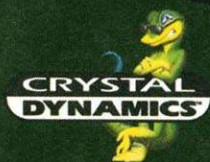
10 Racing Simulation 2

CyPress Grand Price

1 DVD Player und 5 spektakuläre Filme
10 aktuelle DVDs



Ich, Raziel, der Vergessene,



... in der Verdammnis gefangen. In die Knie gezwungen.
Hört meine Stimme, die schreit nach Gerechtigkeit.

Auferstanden aus der Finsternis. Dürstend nach dem Licht des Lebens.
Dieser Drang läßt mich zum Krieger werden.

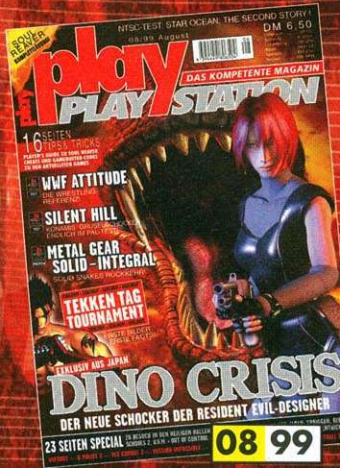
Die Zusammenkunft steht bevor. Der Kreis wird sich schließen.
Laßt Tausende über mich kommen, und ihre Körper werden fallen.

Meine Rache wird Euer Schicksal sein.

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

EINFACH BESTELLEN

und die Sammlung ist komplett!



02/98 Player's Guide

Baphomets Fluch 2 (Teil 1)
Broken Helix (Teil 2)

03/98 Player's Guide

Baphomets Fluch 2 (Teil 2)
Strategy Guide
Warhammer Dark Omen

04/98 Player's Guide

Riven the Sequel To Myst
(Teil 1)
Warhammer Dark Omen
(Teil 1)

06/98 Player's Guide

Colin McRae Rally
Warhammer Dark Omen
(Teil 3)

07/98 Player's Guide

Gran Turismo
Heart Of Darkness

08/98 Player's Guide

Alundra (Teil 1)

09/98 Player's Guide

Alundra (Teil 2)
The Fifth Element

10/98 Player's Guide

C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 1)

11/98 Player's Guide

C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 2)

01/99 Player's Guide

Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft (Teil 2)

02/99 Player's Guide

Tomb Raider III (All the Secrets)
Colony Wars Vengeance

03/99 Player's Guide

Populous the Beginning

04/99 Player's Guide

Secrets zu Metal Gear Solid

05/99 Player's Guide

Racing Simulation 2

06/99 Player's Guide

Warzone 2100 (Teil 1)

07/99 Player's Guide

Warzone 2100 (Teil 2)

08/99 Player's Guide

Legacy of Kain:
Soul Reaver

play 03/98	☐	play 10/98	☐	play 05/99	☐
play 04/98	☐	play 11/98	☐	play 06/99	☐
play 06/98	☐	play 01/99	☐	play 07/99	☐
play 07/98	☐	play 02/99	☐	play 08/99	☐
play 08/98	☐	play 03/99	☐		
play 09/98	☐	play 04/99	☐		

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

pro Heft 6,50 DM =

+ Porto

Inland: 3,- DM

ab 3 Hefte 4,- DM

ab 4 Hefte 7,- DM

Ausland: 8,- DM

ab 3 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag:

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



Leserumfrage

Mitmachen und gewinnen!

Persönliche Angaben

Absender (um an der Verlosung teilzunehmen)
Vorname, Nachname

Straße, Haus-Nr.

PLZ Ort

Alter

Geschlecht ☐ männlich ☐ weiblich

- ☐ Schüler
- ☐ Student
- ☐ Azubi
- ☐ Angestellter
- ☐ Selbständiger
- ☐ Rentner
- ☐ Arbeitslos

Über welches Nettoeinkommen verfügst Du im Monat?

- ☐ bis 1.500 DM
- ☐ 1.500 DM bis 3.000 DM
- ☐ 3.000 DM bis 4.000 DM
- ☐ über 4.000 DM

Datum, Unterschrift

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

1. Welche Konsolen besitzt Du?

- ☐ PlayStation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Dreamcast

2. Welche Konsolen möchtest Du Dir in Zukunft anschaffen?

- ☐ PlayStation 2
- ☐ PlayStation
- ☐ Nintendo Dolphin
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Dreamcast

3. Wie haben Dir folgende Rubriken gefallen?

	sehr gut	gut	geht so	schlecht
Cover	☐	☐	☐	☐
Mail	☐	☐	☐	☐
News	☐	☐	☐	☐
Charts	☐	☐	☐	☐
Appendix	☐	☐	☐	☐
Special	☐	☐	☐	☐
Work in Progress	☐	☐	☐	☐
PreScreen	☐	☐	☐	☐
TestScreen	☐	☐	☐	☐
Importtests	☐	☐	☐	☐
Play Tips	☐	☐	☐	☐
Player's Guide	☐	☐	☐	☐
Wettbewerb	☐	☐	☐	☐

4. Wie hat Dir diese Ausgabe der play insgesamt gefallen?

- ☐ sehr gut
- ☐ gut
- ☐ geht so
- ☐ schlecht

5. Welche Sonderhefte würden Dich interessieren?

- ☐ Cheats
- ☐ Genre-Special
- ☐ Einkaufsführer
- ☐ PlayStation Platinum

6. Wo kaufst Du Deine play?

- ☐ Kiosk
- ☐ Bahnhof
- ☐ Supermarkt
- ☐ Fachhändler
- ☐ Kaufhaus
- ☐ Abo

7. Wieviele Personen lesen Deine play?

- ☐ eine
- ☐ zwei
- ☐ drei
- ☐ vier
- ☐ fünf oder mehr

8. Wie sehr interessierst Du Dich für Platinum-Spiele?

- ☐ sehr
- ☐ etwas
- ☐ kaum
- ☐ gar nicht

9. Welche Unterhaltungselektronik-Geräte verwendest Du bzw. willst Du Dir anschaffen?

- ☐ HiFi-Anlage
- ☐ Dolby Surround-System
- ☐ Großbildfernseher
- ☐ Videorecorder
- ☐ DVD-Player
- ☐ Handy
- ☐ Digitalkamera
- ☐ PC

10. Welche anderen Ausgaben planst Du für die Zukunft?

- ☐ Haftpflichtversicherung
- ☐ Lebensversicherung
- ☐ Auto
- ☐ eigene Wohnung
- ☐ oder.....

...weiter auf der nächsten Seite... ➔

11. Wie bist Du auf die play aufmerksam geworden?

- ☐ Auslage am Kiosk
- ☐ Werbung
- ☐ Empfehlung durch Freunde

12. Welche anderen Spielemagazine liest Du regelmäßig?

- ☐ Das Offizielle PlayStation Magazin
- ☐ PlayStation Das Fun Magazin
- ☐ PlayStation Zone
- ☐ PlayStation Games
- ☐ World Of PlayStation
- ☐ Power Station
- ☐ PSX Power
- ☐ fun.generation
- ☐ Video Games
- ☐ Mega Fun
- ☐ NeXt Level
- ☐ Man!ac
- ☐ PC-Magazine
- ☐ ausländische Magazin

13. Welche anderen Zeitschriften liest Du regelmäßig?

- Jugend welche:
- Kino welche:
- Lifestyle welche:
- Comics welche:
- Musik welche:
- TV welche:

14. Nach welchen Gesichtspunkten kaufst Du Spiele?

- ☐ Testberichte
- ☐ Anzeigen
- ☐ Anspielen
- ☐ Empfehlung durch Freunde
- ☐ Empfehlung durch Händler

15. Wie wichtig sind für Dich Markenartikel?

- ☐ sehr wichtig
- ☐ wichtig
- ☐ geht so
- ☐ unwichtig

16. Was sind Deine Lieblingsgenres?

- ☐ Rennspiel
- ☐ Shooter
- ☐ Action-Adventure
- ☐ Grafik-Adventure
- ☐ Wirtschaftssimulation
- ☐ Strategie
- ☐ Jump'n Run
- ☐ Beat'em Up
- ☐ Denkspiel
- ☐ Geschicklichkeit
- ☐ RPG
- ☐ Action-RPG
- ☐ Sportspiel

17. Welche anderen Hobbies hast Du?

- ☐ Musik
- ☐ Fernsehen
- ☐ Kino
- ☐ Sport
- oder

18. Sammelst Du alte Ausgaben der play?

- ☐ ja
- ☐ nein

19. Welche Programme siehst Du im Fernsehen am liebsten?

- ☐ Sport
- ☐ Musik
- ☐ Talkshows
- ☐ Vorabendserien
- ☐ Spielfilme
- ☐ Abendprogramm

20. Wieviel Geld gibst Du im Monat für Videospiele aus?

- ☐ unter 100 DM
- ☐ 100 DM bis 150 DM
- ☐ 150 DM bis 200 DM
- ☐ 200 DM bis 300 DM
- ☐ über 300 DM

21. Welche Messen besuchst Du?

- ☐ CeBIT
- ☐ CeBIT Home
- ☐ IFA
- ☐ IAA
- ☐ Systems
- ☐ ISPO
- ☐ IFMA
- ☐ Photokina
- ☐ PopKomm
- andere
- ☐ keine

22. Hast Du Zugang zum Internet?

- ☐ Arbeit/Schule/Uni
- ☐ zuhause
- ☐ bei Freunden
- ☐ gar nicht

Schickt Euren ausgefüllten Fragebogen zurück an:

**Cypress Verlag
play PLAYSTATION
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg**

oder Ihr nehmt per Fax (09 31 - 40 691 - 23)
an dem Gewinnspiel teil.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Einsendeschluß ist der 24.09.99

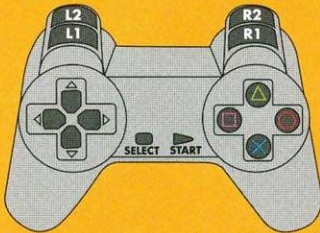


Andreas Binzenhöfer - Philipp Noack

Tips & Tricks

inFormation

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



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

INHALT 09/99

Star Ocean The Second Story - US-Import	67-68
Croc 2	68
Bugs Bunny auf Zeitreise	68
Omega Boost	69
Tekken 3 - Platinum	69-70
Tarzan - US-Import	70
V-Rally 2	70
Ape Escape	71
Asterix	71
Castrol Honda Superbike Racing	71
WWF Attitude	71-72
Lucky Luke - Platinum	71-72
3Xtreme	72
Gamebuster Codes	73-74
Player's Guide	
Syphon Filter	75-82

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

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

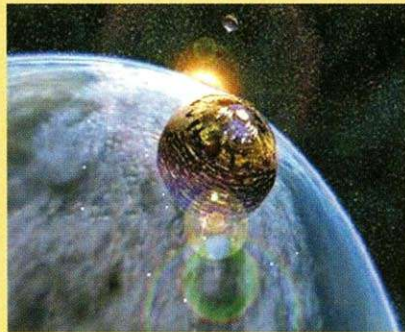
Star Ocean: The Second Story

play CheatCard
PLAY STATION page 1

US-Import

Schneller zum Schwarzenegger

Um innerhalb einer relativ kurzen Zeit auch schon zu Beginn des Spiels ziemlich stark zu werden, sollte man eine der folgenden Methoden anwenden:



1. Gleich zu Beginn findet man einen Dungeon in den Bergen, der eigentlich dazu gedacht ist, erst viel später im Spiel aufgesucht zu werden. Deshalb befördern die Monster dort die Charaktere schneller in höhere Level.

Anfangs bekommt man zwar regelmäßig den Hintern versohlt, doch mit jedem Sieg wird man ein wenig stärker. Nebenbemerkung: erweist sich das Küchenmesser schon hier als sehr nützlich. Mit etwas Geduld kann man seine Charaktere hier locker auf 3.000 HP trimmen.

2. Stellt sicher, daß Ihr den Skill „Pickpocket“ (Taschendiebstahl) gelernt habt, und spart 40.000 Fol zusammen. Besucht nun Clif Harbor und kauft dort den „Thief's Glove“. Nun könnt Ihr Euch auf eine „Dieb-Weltreise“ begeben und eine Menge nützlicher Items zusammenklauen. Besonders wichtig ist hier, daß Ihr einen Mann in Mars um eine Schatzkiste erleichtert, die beim Öffnen per Zufall drei Items freigibt. Ihr solltet also nun speichern und die Kiste so lange öffnen, bis etwas dabei ist, das Euch wirklich weiterbringt, wie z.B. hochkarätige Waffen (Force Sword,

>>>>

Star Ocean: The Second Story

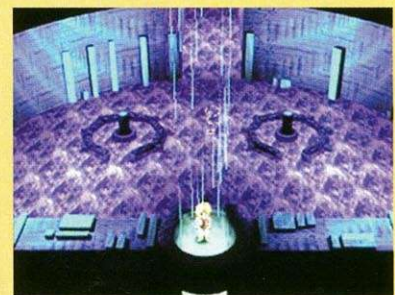
play CheatCard
PLAY STATION page 3

US-Import

Anschließend dupliziert Ihr sie so oft Ihr wollt mittels „Reproduction“. Ein „Forged medal“ bringt einen Charakter auf einen Punkt an einen Level Up heran.

Leicht verdientes Geld

Sobald Ihr „Super speciality skill master chef“ auf Level 6 (oder höher) gebracht habt, geht Ihr einfach zu einem Laden, der Früchte, Gemüse und Eier-/Milchprodukte verkauft. Nun benutzt Ihr MASTER CHEF mit einer Frucht und einem Milchprodukt, und alle paar Versuche (das hängt allein von Eurem Level ab) gelingt Euch eine „Coconut milk“ (die 1.000 Fol wert ist!). Benutzt zwei Gemüse und kreierte „Fried vegetables“, sie sind stolze 2.000 Fol wert. Wenn Euch die Zutaten ausgehen, dann besucht den Shop erneut, verschärft Ihr Essen und kauft statt dessen so lange neue Zutaten, bis Ihr über genügend Geld verfügt.



Leichter Skill Level Up

Der entscheidende Skill zum schnellen Level Up heißt „Perserverance“. Habt Ihr ihn auf 10 gebracht, wird es viel leichter für Euch, die anderen Skills zu steigern.

Versteckter Dungeon

Speichert kurz vor dem allerletzten Boß ab und verlaßt anschließend den letzten Dungeon. Geht nach Fun City und sprecht mit dem alten Mann im hinteren Teil des Kolosseums. Beantwortet alle seine Fragen mit

>>>>



CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Star Ocean: The Second Story

play CheatCard
PLAY STATION page 2

US-Import

Sorceress Knuckle oder das sagenumwobene Marvel Sword).

3. Im Kolosseum (später im Spiel) kann man in einem A-Class Kampf um die 100.000 EP verdienen. Auf diese Art und Weise lassen sich die Charaktere leicht bis ca. Level 105 aufbauen. Ihr solltet dabei beachten, daß man lediglich Level 90 braucht, um in der „limited“ Version den letzten Boß zu schlagen.

4. Auf einer der verschneiten Inseln in der Nähe von Giveaway existiert ein Shop, der Magical Rasp verkauft. Dies erlaubt es Euch, die mächtigsten Waffen und Rüstungen im ganzen Spiel zu kreieren.

Talente entdecken

Wenn Ihr den „**Super Speciality Skill Orchestra**“ gelernt habt und über genügend Songs und Instrumente für jeden Charakter verfügt, seid Ihr in der Lage Items zu kreieren, ohne

die nötigen Talente zu haben (z.B. „**Cooking**“ ohne „**Sense of smell**“). Während ein Song gespielt wird, habt Ihr außerdem die Chance ein neues Talent zu erhalten, indem Ihr Eure „**Speciality Skills**“ anwendet (z.B. kann man mittels „**Cooking machinery skill**“ die Talente „**Dexterity**“ und „**Sense of design**“ lernen).



Leichtes Level Up

Benutzt „**Reversed side**“, um eine „**Forged medal**“ zu erzeugen.

Star Ocean: The Second Story

play CheatCard
PLAY STATION page 4

US-Import

einem Ja und Ihr werdet zurück nach Expel in Arlia transportiert. Zwei wesentliche Dinge haben sich verändert:

1. Ein Pinguin läuft genau dort herum, wo Euch der Transporter absetzt. Sprecht mit ihm und nennt ihn dumm (silly), daraufhin wird er Euch nach Nede befördern.

2. Sobald Ihr die Stadt verläßt, wartet ein Synard. Springt auf ihn und begeben Euch zu der Region, die Ihr ohne ihn nicht betreten könnt. Der versteckte Dungeon sollte an einem rot leuchtenden Punkt erkennbar sein. Landet dort und betretet ihn. Er wird sich als wesentlich schwieriger erweisen als der reguläre letzte Dungeon.

Das Paßwort für den Priester

Im „**Demon's den**“ ist ein Glaspriester, der Euch nach einem speziellen Wort fragt, ohne daß er den

Cardkey nicht herausgibt. Das gesuchte Wort ist „**APOCA**“

Santa ausnehmen

Mit einem kleinen Trick kann man Santa, dem fliegenden Händler im sechsten Stock des „**Cave of trials**“, die völlig überbewerteten „**Santa boots**“ abkaufen. Dazu muß man ihn natürlich erst einmal treffen. Er taucht per Zufall irgendwo im sechsten Floor auf, häufig in der Nähe der „**Statues of the thieves**“. Wenn Ihr ihm also nicht gleich beim ersten Mal begegnet, kommt einfach später noch einmal wieder. Sobald Ihr Kontakt mit ihm aufgenommen habt, kauft so viele „**Sage's stones**“, wie Ihr Geld habt (50.000 Fol pro Stück), und verkauft sie ihm gleich wieder (er zahlt 65.000 Fol!!!). Wenn Ihr das „**Super speciality command identify all**“ habt, könnt Ihr 45.000 Fol pro Stück herausholen.

Croc 2

Unendlich Kristalle

Geht zum „**Title Screen**“ und haltet L1 gedrückt und gebt währenddessen die folgende Kombination ein:

□, □, ○, ○, ○, ○, ○, ○.

Nun startet ein neues Spiel und drückt, während Ihr R2 gedrückt haltet, X. Wiederholt diesen Vorgang so oft Ihr wollt!

Trampolin Gobbo

Ein Gobbo im Sailor Village fordert Croc heraus, höher als er selbst zu springen. Um das zu schaffen, müßt Ihr Euch direkt neben das Trampolin mit dem springenden Gobbo stellen und zweimal X drücken. Nun, während Ihr in der Luft und bereit seid auf dem Boden zu stampfen, drückt ein weiteres Mal X, um einen wirklich hohen Sprung auszuführen.

Croc vs. Dantini

Ihr müßt den Wasserfall im Sailor Village durchsuchen, um den letzten farbigen Kristall zu finden.

Bugs Bunny auf Zeitreise

Alle Level

Haltet im „**Area Auswahl**“-Bildschirm L2 + R1 und drückt X, □, R2, L1, ○, X und dreimal □. Danach solltet Ihr Zugang zu sämtlichen Level erhalten.





Omega Boost

Level freischalten

Um den jeweiligen Level freizuschalten, müßt Ihr Omega Boost auf dem angegebenen Schwierigkeitsgrad mit den entsprechenden APs durchspielen. Beachtet dabei die Bemerkung.



Level:

Schwierigkeitsgrad • AP • Bemerkung

U1 Zone:

Hard • 90 AP • ohne Continues

U2 Zone:

Hard • 60 AP • –

U3 Zone:

Hard • 60 AP • –

U4 Zone:

Normal • 90 AP • ohne Continues

U5 Zone:

Normal : 60 AP

U7 Zone:

Hard • – • ohne Continues

U8 Zone:

Normal • – • –

U9 Zone:

Normal • – • ohne Continues.

V5 Zone:

– • 60 AP • –

Inner Level A:

– • 60 AP • Unbesiegbarkeit, alle Waffen Stufe 9

Inner Level B:

Hard • 90 AP • unbegrenzt Spezialattacken, alle Waffen auf Stufe 3

Inner Level C:

Normal • – • höchste Geschwindigkeit, alle Waffen auf Stufe 9

Inner Level D:

Normal • 90 AP • Five-way Attacke, alle Waffen auf Stufe 9

Inner Level E:

Hard • – • verbesserte Geschwindigkeit bei Bewegung in allen Richtungen, alle Waffen auf Stufe 9

Tekken 3

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als Kuma spielen

Den Arcade-Modus mit einem Charakter durchspielen.

Als Julia spielen

Den Arcade-Modus mit zwei Charakteren durchspielen.

Als Gun Jack spielen

Den Arcade-Modus mit drei Charakteren durchspielen.

Als Mokujin spielen

Den Arcade-Modus mit vier Charakteren durchspielen.



Als True Ogre spielen

Den Arcade-Modus mit neun Charakteren durchspielen.



>>>>

Tekken 3

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Auswahl-Menü und drückt mit dem Cursor zur rechten oder zur linken Seite aus dem Bildschirm hinaus. Die zweite Möglichkeit ist, Gon im Ball-Modus zu schlagen.

Als Panda spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Kuma und drückt O.

Als Tiger spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Eddy und drückt Δ oder START.

Beach-Ball-Mini-Game

Wenn Ihr alle zehn Endsequenzen der Grundcharaktere gesehen habt, aktiviert Ihr den Ball-Modus.

Als Dragon und Kazuya spielen

Um diese beiden Charaktere spielen zu können, solltet Ihr jeden Modus des Spiels meistern. Wenn Ihr das voll-

bracht habt, könnt Ihr Euren Spielstand abspeichern, damit er nicht nach dem Ausschalten verloren geht.

Als Jack II spielen

Ihr müßt den Time Attack-Modus in 10 Minuten durchspielen und mit mindestens zehn Charakteren den Survival-Modus überstehen.

Tekken Ball-Modus

Um Tekken Ball spielen zu dürfen, müßt Ihr das Spiel mit allen regulären



>>>>



CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Tekken 3

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Als Ogre spielen

Den Arcade-Modus mit acht Charakteren durchspielen.

Als Anna spielen

Den Arcade-Modus mit fünf Charakteren durchspielen.

Als Bryan spielen

Den Arcade-Modus mit sechs Charakteren durchspielen.

Als Heihachi spielen

Den Arcade-Modus mit sieben Charakteren durchspielen.

Als Doctor Boskonovitch spielen

Schlagt den Tekken Force-Modus viermal, indem Ihr den bronzenen, den silbernen und den goldenen Schlüssel aufammelt und diesen Modus noch einmal durchspielt. Jetzt könnt Ihr Doctor Boskonovitch im Arcade-Modus anwählen und mit ihm kämpfen.

Als Gon spielen

Es gibt zwei Möglichkeiten, diesen Charakter zu erhalten. Spielt den



Arcade-Modus mit Doctor Boskonovitch durch. Jetzt geht Ihr in das Charakter-

Tekken 3

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Charakteren durchspielen.

Tekken 3-Theater-Modus

Um das Full Motion Video-Theater zu aktivieren, müßt Ihr das Spiel mit allen 22 Charakteren durchspielen.

Tekken 3 - Theater-Modus-Extras

Wenn Ihr Panda, Gon, Doctor Boskonovitch und Tiger aktiviert habt, dann bekommt Ihr zwei weitere Menü-Punkte im Theater-Modus namens Disc und Sound:

Mit dem Menü-Punkt Disc könnt Ihr Euch, falls Ihr im Besitz der beiden ersten Teile von Tekken seid, die Animationen ansehen.

Mit dem Menü-Punkt Sound könnt Ihr Euch die Musikstücke anhören.

Neue Intro-Sequenzen

Wenn Ihr das Game mit allen zehn Grundcharakteren durchgespielt habt, dann seht Ihr ein Intro, in dem die Charaktere die Outfits des Zwei-Spieler-Modus tragen. Um eine weitere

Variante der Intro-Sequenz anzusehen, solltet Ihr das Spiel mit allen 22 Charakteren gemeistert haben.

Neue Outfits

Wenn Ihr mit bestimmten Charakteren so oft gespielt habt, wie in der folgenden Liste angegeben ist, diese mit dem Cursor im Charakter-Auswahl-Menü anwählt und die START-Taste drückt, dann erhalten sie ein neues Outfit:

Xiaoyu: fünfmal

Jin: fünfmal

Gunjack: zehnmal

Anna: 25 Mal



Tarzan

US-Import

Extraleben

Ein nützlicher Tip, um Tarzan beliebig lange lustig an Lianen schwingen zu lassen: Gehen Euch langsam die Leben aus, geht Ihr einfach zurück in die früheren, wesentlich leichteren Level und spielt diese erneut. Speichert nach jedem Level sicherheitshalber ab. Nachdem Ihr genügend Leben gesammelt habt, kehrt Ihr wieder in den letzten Level zurück.

V-Rally 2

Alle Autos und Trophäen

Begeht Euch in den „Fortschritt“-Bildschirm und gebt dort folgende Tastenkombination ein:

L1, R1, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, X, X + SELECT.

Ein kurzer Sound verrät Euch anschließend, daß Ihr den Cheat richtig eingegeben habt. Jetzt müßt Ihr lediglich einen noch freien Platz anwählen und X drücken, um das entsprechende Auto bzw. die entsprechende Trophäe freizuschalten.



Ape Escape

Versteckte Mini-Game Boxer

Im Specter Boxing Minigame könnt Ihr zusätzliche Boxer bekommen, indem Ihr sie im Championship-Modus besiegt. Um alle zu bekommen, müßt Ihr das allerdings mehrmals machen.

Peak-Point Matrix

Um sie zu öffnen, müßt Ihr zunächst Specter im Level Monkey Madness (Carnival) schlagen, anschließend wartet Ihr, bis die Endsequenz (mitsamt der Credits) zu Ende ist. Sobald Ihr nun zurück zur Time Station gelangen könnt, speichert Ihr ab. Als nächstes müßt Ihr alle Runden noch einmal besuchen und alle Affen fangen, die Ihr unterwegs verpaßt habt. Wenn Ihr wirklich alle Affen habt, öffnet sich die Matrix und Ihr müßt Specter ein letztes Mal fangen. Voilà, nun kommt Ihr in den Genuß der echten Endsequenz.

Asterix

Cheat-Modus

Haltet im „Sprache Auswählen“-Bildschirm Δ gedrückt und gebt folgendes auf dem Steuerkreuz ein: $\odot$, $\odot$, $\odot$, zweimal $\odot$, $\odot$, $\odot$, $\odot$. Habt Ihr den Cheat richtig eingegeben, erscheint der Satz „Cheat Mode Active“. Danach müßt Ihr lediglich eine Sprache auswählen, ein neues Spiel starten und dann ins Cheat-Menü gehen.

Castrol Honda Superbike Racing

Der Freundin imponieren

Wer seiner Freundin einmal so richtig imponieren will, fährt mit ca. 100 mp/h, läßt schlagartig für etwa drei Sekunden die Hand vom Gaszug und drückt dann wieder ganz schnell auf die Tube. Mit etwas Übung kann man mit diesem kleinen Trick auf Geraden die schönsten Wheelies mit der Maschine zeigen.

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

WWF Attitude

play CheatCard
PLAY STATION page 1

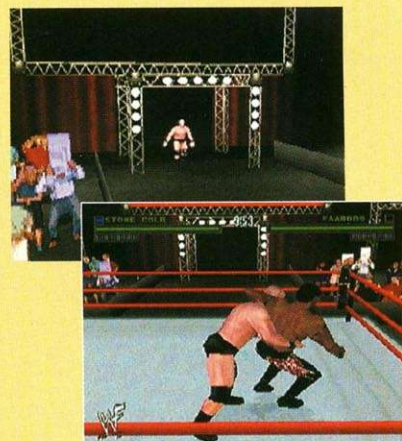
Zufalls-Spieler

Wer es leid ist, sich immer für einen Spieler entscheiden zu müssen, drückt einfach R1 im Charakter-Auswahl-Menü, und die PlayStation wählt einen Kämpfer für Euch aus.



Als Schiedsrichter mitmischen

Auch bei WWF Attitude ist es möglich, als Schiedsrichter in den Ring zu steigen. Dazu müßt Ihr jedoch erst den Karriere-Modus als „Stone Cold“ Steve Austin bezwingen.



Bonus-Charakter-Tabelle

Jedesmal wenn Ihr bei WWF Attitude den Titel im Challenge- oder Karriere-Modus auf Normal oder Hard erkämpft, bekommt Ihr je nach Kämpfer einen weiteren Spieler oder lustige Extras. Um schneller an Euren Lieblingswrestler zu kommen, faßt folgende Tabelle alle Extras übersichtlich zusammen:

>>>>>

Lucky Luke

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Level-Paßwörter

Wenn Ihr eine der folgenden Bilderfolgen eingibt, dann könnt Ihr in dem entsprechenden Level zu spielen beginnen:

Zug 1-Level:

[Dalton] [Dalton] [Lucky Luke] [Jolly Jumper]

Zug 2-Level:

[Lucky Luke] [Lucky Luke] [Jolly Jumper] [Rantanplan]

Pueblos-Level:

[Dalton] [Jolly Jumper] [Lucky Luke] [Rantanplan]

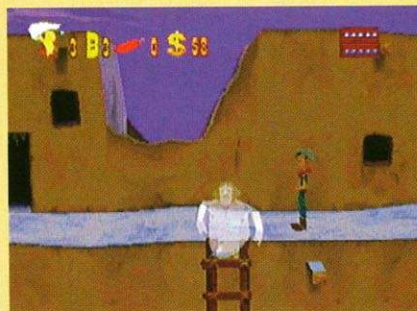


Alte Minen-Level:

[Lucky Luke] [Jolly Jumper] [Dalton] [Rantanplan]

Wüste-Level:

[Rantanplan] [Rantanplan] [Dalton] [Jolly Jumper]



>>>>>



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

WWF Attitude

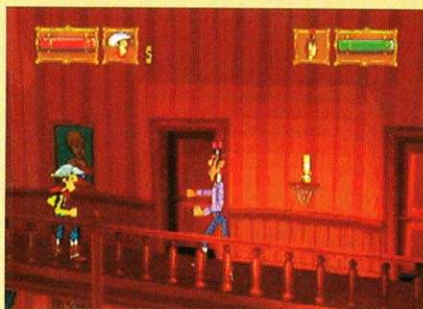
play CheatCard
PLAY STATION page 2

Spielen als:	Extra
Triple H:	Chyna
Al Snow:	Head
Selbstkreierter Frauencharakter:	Sable
Badass:	Shawn Michaels
Road Dogg:	Shawn Michaels
X-Pac:	Shawn Michaels
Shawn Michaels:	Sgt. Slaughter
The Undertaker:	Paul Bearer
Kane:	Paul Bearer
D-Lo Brown:	Godfather
Mark Henry:	Godfather
Goldust:	Marc Mero
Owen Hart:	Jerry Lawler
Jeff Jarrett:	Jerry Lawler
Val Venis:	Extra Frauenkleidung
Mankind:	Extra Männerkleidung
„The Rock“ Rocky Maivia:	Neue Haare
Trainer:	Modus ohne Jobbers
Faarooq:	Modus ohne Blocken
Bradshaw:	Modus ohne Blocken

Lucky Luke

Platinum

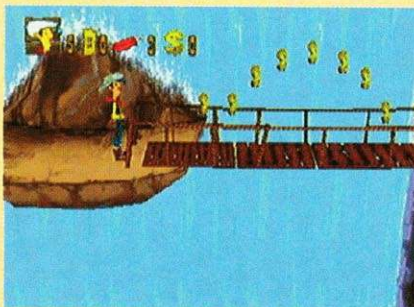
play CheatCard
PLAY STATION page 2

**Saloon-Level:**

[Dalton] [Dalton] [Jolly Jumper]
[Rantanplan]

Wasserfall 1-Level:

[Dalton] [Lucky Luke] [Lucky Luke] [Jolly Jumper]

**Wasserfall 2-Level:**

[Rantanplan] [Dalton] [Lucky Luke]
[Lucky Luke]

Waggon-Rennen:

[Rantanplan] [Dalton] [Dalton] [Jolly Jumper]

Holz-Scheite:

[Jolly Jumper] [Dalton] [Rantanplan]
[Rantanplan]

Dalton City-Level:

[Jolly Jumper] [Jolly Jumper] [Lucky Luke]
[Rantanplan]

3Xtreme

US-Import

Um die folgenden Paßwörter einzugeben, müßt Ihr zunächst ins Hauptmenü gehen und dort „Memory Card“ markieren, dann drückt Ihr je nach Belieben **O** oder **X** und wählt dann die Sektion „Codes“ an. Danach braucht Ihr nur noch einen der unten beschriebenen Codes einzugeben.

Alle Freestyle-Strecken

Um auch alle Freestyle Strecken freizuschalten, geht Ihr wie oben vor und gebt als Code „**TRIXXY**“ ein.

Als Lug Nut spielen

Wer schon immer einmal mit Lug Nut spielen wollte, braucht nur den Namen „**LUGNUT**“ als Cheat einzugeben. Lug Nut ist ein an Frankenstein erinnernder Skateboarder, der 95% in allen Fähigkeiten besitzt.

**Als Bink spielen**

Der lustige Bink ist ein weiterer außerirdischer Charakter, den man ebenfalls erhält, indem man den Namen „**BINK**“ in der Code-Sektion eingibt.

**Als Red Car spielen**

Wer gerne mit einem roten Auto spielen möchte, gibt einfach den Code „**REDCAR**“ ein. Ihr erhaltet den Charakter Red Car.



GAMEBUSTER 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

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

40 Spielpunkte P1 (L1+L2 drücken)
.....D00D 0DC4 0005
.....8007 A658 0003
0 Spielpunkte P2
.....8007 A65C 0000
Set 1 gewonnen P1 (Select+L1+L2 drücken)
.....D00D 0DC4 0105
.....8015 C380 0005
5 points Set 2 P1
.....8015 C384 0005
5 points Set 3 P1
.....8015 C388 0005
5 points Set 4 P1
.....8015 C38C 0005
5 points Set 5 P1
.....8015 C390 0005
? points Set 1 P2
.....8015 C394 000?
? points Set 2 P2
.....8015 C398 000?
? points Set 3 P2
.....8015 C39C 000?
? points Set 4 P2
.....8015 C3A0 000?
? points Set 5 P2
.....8015 C3A4 000?
9999 Punkte im Tournament Modus
.....8015 E448 270F

Ape Escape

Bitte die Notes ganz unten beachten!
Unendlich Kekse .800E C2E8 0005
Unendlich Leben .800F 44B4 0064
99 Energie-Chips .D00F 44E0 0000
.....800F 44E0 0063
Ein Affe reicht um Level zu beenden
.....800F 44DE 00CE
Timer bleibt bei 0
.....800F 44B8 0000
Besitze alle Geräte
.....D00F 51E4 0003
.....300F 51E4 00FF
Alle Specter-Münzen
.....800F 44E2 003C

Moon Jump (Note 2)
.....D00E 5498 0008
.....800E C25E 0008
Unendlich Luft .800F 4DE8 0258
Alle Level geschafft/anwählbar
.....5000 1101 0000
.....300D FC91 0002
.....5000 0301 0000
.....300D FCA4 0002
.....300D FCA8 0002
.....300D FCAE 0002

Note 1: Dieses Spiel besitzt einen Schutz, der sich darin äußert, daß das Spiel mit angestecktem Modul nicht lädt. Datel hat aber neue ROMs rausgebracht, mit denen das doch wieder geht. Leider nur für GameBuster 2.x- und 3.x-Besitzer. Downloadbar z.B. bei mir (die Utils_1.05 sind es). <http://www.gbparadise.de/files/>
Note 2: Das ist echt ein schöner Code. Mit R1 den Moon Jump benutzen und mit R2 den normalen Sprung.

Attack Of The Saucerman

Unendlich Leben .8005 5F74 000F
Unendlich Energie 8005 5F7A 0009
Benötigte Anzahl Neds
.....8005 5FBA 00??
Anzahl gefangener Neds
.....8005 5FBE 00??
Unendlich Blaster-Munition
.....8005 5FFC 03E7
Bonus-Level vollständig beenden
.....D005 5FBA 0064
.....8005 5FBA 0001
.....D005 5FBE 0000
.....8005 5FBE 0063
Level Select .D005 6020 0001
.....8005 6020 00??
P.O.D.-Codes (Nach Aufnahme)
Unendlich Explosives, Smart Bombs S,
Bubble Bombs, Impact Scatter
Grenades, Skinner Missiles
.....8005 6000 03E7
Unendlich Bubble-Bombs
.....8005 6004 03E7
Unendlich Love Bombs
.....8005 6008 03E7
Unendlich HoverNed-Traps
.....8005 600C 03E7
Digits zum einsetzen bei Level Select
Code
01Alien Containment Facility

02 Security Level
03 Airfield Under Attack
04 Airforce Assault
05 . . This Space Intentionally Blank
06 Chiswick Park Ned Farm
07 Big Ben Time Machine
08 Body Snatchers
09 The Tower Of London
0A Stonehenge Time Gate
0B Mexican Jungle
0C Aztec City Limits
0D Aztec Suburbia
0E Aztec Airport
0F Shamanic Temple
10 Stoneage Starport ?
11 Pterydactyl Terror
12 Inside The Volcano
13 Grimloid Magma Plant
14 The Reactor Core
15 Grimloid Starport
16 Baggage Handling
17 Downtown Homeworld
18 NEDCO's Flagship
19 Big Bubba's Bridge
1A Intro
1B Outro
1C Bonus Level 1
1D Bonus Level 2
1E Bonus Level 3
1F Bonus Level 4
24 Demo Level 1
25 Demo Level 2

Driver

Unendlich Zeit (Einstellungstest)
.....D01E 356E 0000
.....801E 4248 0001
Zeituhr stoppen (Note)
.....D009 6AEC 002F
.....8000 0002 4D43
.....D009 6AEC 004F
.....8000 0002 0000
Zeituhr stoppen (Teil 2)
.....D000 0002 4D43
.....800C 6B82 0FFF
.....D000 0002 4D43
.....800C 6B84 00FF
.....D000 0002 4D43
.....800C 6B86 00FF
Missions-Anwahl
.....8008 62F8 0003
.....8009 621C 00??



GAMEBUSTER CODES

Digits zum einsetzen bei Missions-Anwahl-Code

AE Einstellungstest

MIAMI

01 Der Bankraub
02 Beweise verstecken
03 Fahrt mit Ticco
04 Schlüsselkasten
05 Die Säuberung
06 Tanner trifft Rufus
07 Jean Pauls Rettung
08 Zahntag
09 Superfly Drive
0A Eine Lieferung kommt
0B Lockmittel
0C Schalte DiAngios Wagen aus!
0D Der Informant

SAN FRANCISCO

0E Der Casino-Auftrag
0F Der Aktenkoffer
10 Knarren: Im Kofferraum
11 Besuch: Im Einkaufszentrum
12 Taxi!
13 Nimm mich mit!
14 Cosy fliegt gerne
15 Treffpunkt Chinatown
16 Mission aus Mitleid
17 Die Falle
18 Hyde Street Stress
19 Tanner und Slater

LOS ANGELES

1A Klau ein Polizeiauto
1B Luckys Arztbesuch
1C Die Verfolgung
1D Maya
1E Der Maddox-Anschlag
1F Lucky zur Krippe
20 Die Flucht aus Beverly Hills
21 Die Probefahrt

NEW YORK

22 Grand Central Station
23 Luthers Müll
24 Der Unfall
25 Die Rettung
26 Hallo Taxi!
27 Reifenriß
28 Granger und seine Jungs
29 Die Negative
2A Feierliche Fahrt
2B Die Ali Situation
2C Die Fahrt des Präsidenten

Note: Bei manchen Missionen sollte man die Uhr wieder einschalten können, um das Missionsziel erreichen zu können. Teil 1 und Teil 2 des Codes getrennt, aber aufeinanderfolgend eingeben.

Zum Einschalten L1&L2&R1&R2 gedrückt halten, dann Kreis drücken.

Zum Ausschalten L1&L2&R1&R2 gedrückt halten, dann Kreuz drücken.

Kagero Deception 2

Gesundheit 800E 82AE 0196
Ark 800E 82BC 2710
Unendlich Zeit 8013 A1F4 000C
Alle Level anwählbar

..... D017 9570 122B

..... 801E 9194 0001

Unendlich Gesundheit P1

..... 3014 A93E 0064

Unendlich Leben P1

..... 3014 A955 0063

Unendlich Gesundheit P2

..... 3014 AACA 0064

Unendlich Leben P2

..... 3014 AAE1 0063

P1 hat 255 % 3018 F564 00FF

60.000 Gamepoints

..... 8014 A860 DEAD

39 Sterne für P1 3014 A971 0027

Unendlich Energie

..... 800A 81A8 04B0

..... 800A 81AC 04B0

Maximum Viper Boost

..... D009 C882 0100

..... 800A 81B4 1000

Timer Zone 8 einfrieren

..... D00A 7F20 000A

..... 8014 6C7C 09C4

Timer einfrieren D00A 8180 001F

..... 800A 8180 000F

Starte mit High-Score

..... D009 C348 0000

..... 8009 C348 4240

..... D009 C348 4240

..... 8009 C34A 000F

Anzahl zu zerstörender Feinde

..... 800A 7C3A 00??

Anzahl zerstörter Feinde

..... 800A 7C3C 00??

Immer Perfekt C20A 7C3A 0001

(ab GameBuster 2.81)

00A 7C3C 0000

Silent Hill

Unendlich Gesundheit

..... 300B 96AD 0040

..... 300B 96AE 0006

Kein nachladen nötig

..... 800B 95F8 0001

Alle Waffen (Note 4)

..... 5000 0404 0001

(ab GB 2.2)

..... 300B C024 00A0

..... 5000 0304 0001

..... 300B C034 0080

..... 5000 0404 0001

..... 300B C040 0084

..... 300B C050 00E2

Waffe-In-Hand-Modifizierer

..... 800A D77C 04??

Helligkeits-Modifizierer

..... (01-1F) D00B BD3A 0103

..... 800B BD3A 01??

Blutfarben-Modifizierer

..... D01E 76A0 0000

..... 801E 76A0 000?

Nur einmal gespeichert

..... 800B C0CA 0000

Spielzeit immer 0:0:0

..... 800B C274 0000

..... 800B C276 0000

Schnell laden (Note 2)

..... D00B BD5C 0110

..... 800B C2AC 0008

Slide'n'Glide Modus

..... 800B 9722 3800

Besitze Karte 800B C188 0002

Karte komplett 800B C1F8 FFFF

..... 800B C1FA FFFF

..... 800B C1FC FFFF

..... 800B C1FE FFFF

..... 800B C200 FFFF

Flashlight immer an

..... 800B B94C 0100

Im Demo-Modus spielen können (Note 3)

..... D00B BD5C 0100

..... 800B C2A2 00E0

..... D00B BD5C 0100

..... 800B B848 0004

Habe 40 Slots 300B C0CF 0028

Inventory Modifizier-Codes

Slot 1-Max 255 800B C024 FF??

Slot 2-Max 255 800B C028 FF??

Mischa Strecker

SYMPHONY FILTER

Player's Guide **part 1**

Allgemeine Tips und Hinweise

- **Nähert Euch immer mit äußerster Vorsicht einem neuen Raum oder Korridor. Meistens werden die Gegenspieler erst aktiviert, wenn Ihr einen bestimmten Punkt erreicht habt.**
- **Setzt so oft wie möglich den Taser ein bzw. einen gezielten Kopfschuß. Das spart dringend benötigte Munition. Die kugelsicheren Westen durchschlagenden Waffen (K4G3 und G18) sollten nur im absoluten Notfall verwendet werden.**
- **Duckt Euch oder rollt Euch nach vorne ab, um dem Gegner ein kleines Ziel zu bieten.**
- **Im Autozielmodus solltet Ihr keine Stunts oder plötzliche Drehungen versuchen, da sonst die Kamera verrückt spielt.**
- **Durchsucht jeden Raum nach Kisten. Waffen und Munition erhaltet Ihr zwar durch die Wachen, aber die Truhen füllen die jeweilige Munition auf ein Maximum auf.**

Washington D.C.

Georgia Straße

Setzt Euch gleich nach der Missionsbesprechung in Bewegung und ignoriert die beiden bösen Jungs, die Euch vom Ende der Straße aus das Leben schwermachen wollen. Ein kleiner Satz durch die Glastür (wahlweise kann man sie auch vorher zerschießen) bringt Euch in das Spielcasino, wo Euer erstes Ziel auf Euch wartet. Geht den Gang entlang, bis Ihr zu einer Durchreiche in der linken Wand trefft. Im Raum, der sich dahinter verbirgt, wartet der erste Bösewicht, der Euch ans Leder will. Stellt Euch neben die Wand und tötet ihn mit einem gezielten Schuß, oder stürmt die Kammer in Action-Manier mit flammenden Pistolenmündungen.

Folgt nach diesem Intermezzo dem Gang, bis er in eine größere Halle mündet. Darin versteckt sich Rhoemers „Mitarbeiter“ Kravitch mit seiner Funkausrüstung. Die einzige Möglichkeit, ihn zu erledigen, ist ein gezielter Kopfschuß, da der Paranoiker sich - aus gutem Grund - mit einer kugelsicheren Weste schützt. Nachdem er ausgeschaltet wurde, rennt zum anderen Ende des Raumes und zerstört die Kommunikationseinrichtung. Dreht Euch danach so schnell wie möglich um und stellt Euch den drei Bösewichtern. Rennt wieder zurück zur Durchreiche und klettert in den Raum dahinter. Zerschießt das Fenster und steigt hindurch. Haltet Euch rechts. Das Vorhänge-

schloß hält keinem gezielten Sniperschuß stand. Benutzt den Fahrstuhl, um nach unten zu gelangen und die Sicherheitssperren der U-Bahnstation zu deaktivieren. Fahrt wieder nach oben und klettert über die Kiste auf die Feuerleiter, an deren Ende sich ein Rohr befindet, an dem Ihr Euch zur anderen Straßenseite hangeln könnt. Wenn Ihr gleich mit der Mission fortfahren wollt, begeben Euch wieder zurück zur Hauptstraße und überspringt das folgende Kapitel. Wenn Euch allerdings die Aussicht auf ein Scharfschützengewehr reizt, lest weiter.

Rennt in die Gasse auf der rechten Seite der Mauer. Lian wird Euch anfunken und mit einer neuen Mission betrauen. Rennt trotzdem erst einmal durch die Gasse, bis Ihr zu einer weiteren Straße kommt, an deren Ende eine Sperre aus Polizeiwagen vor sich hin brennt. Auf der Straße befinden sich zwei Kisten. Eine davon enthält das Gewehr. Rennt jetzt wieder zurück zur Hauptstraße.

Geht zum Ausgangspunkt zurück und folgt der Gasse links von Euch, bis Ihr bei der Bank ankommt. Eure Zusatzmission beinhaltet den Auftrag, die CBDC Beamten darin zu schützen, bis sie die Bombe entschärft haben. Erledigt nebenbei die beiden Punks vor dem Geldhaus mit der Autozielfunktion und rennt hinein. Falls Eure kugelsichere Weste schon bessere Tage gesehen hat, befindet sich gleich beim Eingang eine Kiste mit Ersatz. Begeben Euch in die Säulenhalle und schießt die Punks

nieder, bis Lian sich meldet. Jetzt wird es Zeit, sich um den eigentlichen Auftrag zu kümmern. Von der Hauptstraße aus führt eine Rampe in die U-Bahn.

In der U-Bahn befinden sich zwei Bomben, die Ihr für die Bombenkommandos markieren müßt. Die erste findet Ihr beim linken Gleis gleich am Anfang des Bahnsteigs. Die zweite liegt ein Stockwerk tiefer. Zugang zu dieser Ebene erhaltet Ihr über einem Wartungsschacht, der parallel zum rechten Gleis verläuft. Die Eingänge des Schachtes findet Ihr entsprechend am rechten Gleis. Betretet den Schacht durch den zweiten Eingang, so entgeht Ihr den drei Wachen (Achtet auf dem Weg dahin auf eine Konsole mit einem Warnschild - Ihr werdet sie später noch brauchen). Im Dunkeln verborgen befindet sich der Rufknopf für den Aufzug. Benutzt die Taschenlampe, um diesen zu finden und fahrt damit nach unten. Am Ende des rotbeleuchteten Ganges steht ein Wachposten. Ein Schuß mit der Schallgedämpften genügt, um dieses Problem aus dem Weg zu räumen.

Ihr befindet Euch wieder auf einem Bahnsteig. Überquert die Schienen nicht, sondern lauft ans andere Ende des Bahnsteigs. Die zweite Bombe ist schon nach kurzer Zeit zu sehen. Erledigt den Knilch, der in der Nähe auf Wache steht. Überquert die Gleise und nähert Euch der Bazillenschleuder, um eine Zwischensequenz zu aktivieren.

Zerstörte U-Bahn

Die U-Bahn brennt. Auch wenn es zunächst nicht so aussieht, so gibt es doch einen Weg durch die Flammen. (Kommt ihnen nicht zu nahe, solltet Ihr Feuer fangen, verbrennt Ihr sofort.) Dreht Euch um und geht an der Bahnsteigwand entlang, bis Ihr den sicheren Weg über die Gleise entdeckt. Rennt auf die andere Seite und biegt nach links ab. Bleibt kurz vor dem Waggon stehen; denn sobald Ihr den Wagen erreicht habt, löst sich ein brennender Bösewicht aus den Flammen und kommt auf Euch zu. Entweder Ihr erlöst ihn mit eurer M-16 oder wartet, bis er selbst zusammenbricht. Sobald er nicht mehr brennt, geht weiter. Klettert über die Gleise auf der gegenüberliegenden Seite und auf das Dach des zweiten Waggon. Sobald es geht, springt wieder runter und stellt Euch in die Nische. Auf den Bahngleisen erscheinen drei Angreifer. Tötet sie so schnell wie möglich. Setzt Euren Weg auf den Gleisen entlang fort. Im Dunkeln verbirgt sich eine Kiste mit C4 Sprengstoff. Findet sie mit der Taschenlampe. Steigt dann wieder auf den Bahnsteig und umrundet das Schaffnerhäuschen auf der rechten Seite. Sackgasse - aber nur auf den ersten Blick. Seht Euch um, über Euch bilden Stahlträger, Absätze und Rohre eine ideale Kletterplattform, um nach oben zu gelangen. Steigt zuerst auf die Kiste und von dort auf einen Stahlträger über Euch. Geht ihn bis zum Ende und klettert zum nächsten Träger nach oben. Dort angekommen, dreht Euch um 180° und klettert weiter nach oben. Dort geht den Träger entlang, bis Ihr zu einem Rohr kommt, an dem Ihr Euch bis nach rechts hangeln könnt. Wenn es nicht mehr weitergeht, laßt euch fallen und Ihr befindet Euch auf dem Bahnsteig 1 (sozusagen). Rennt zurück zum Eingang der U-Bahn und benutzt das C4 an der jetzt verschlossenen Tür (Nutzt die 3 Sekunden bis zur Detonation um einen möglichst großen Abstand zu gewinnen!). Gebt

dem daraufhin erscheinenden CBDC Agenten Feuerschutz, bis er die Bombe auf diesem Level entschärft hat.

Um die U-Bahn zu verlassen, müßt Ihr erst das Feuer löschen. Benutzt den Gashahn auf diesem Level (Dieser müßte Euch schon auf dem Weg nach unten aufgefallen sein).

Geht dann wieder zurück zum Gleistunnel und klettert auf den Waggon. Sobald Ihr auf der anderen Seite runterspringt, bereitet Euch ein brennender Bösewicht ein feuriges Willkommen. Diesmal bleibt Euch nichts anderes übrig als den Typen mit einer Menge Blei niederzustrecken.

Setzt Euren Weg fort. Wenn es scheint, Ihr wärt in einer Sackgasse gelandet, klettert auf die Waggon, um weiterzukommen. Am Ende erwartet Euch eine kleine Zwischensequenz.

Haupt U-Bahn Linie

Dieser Bosskampf zeichnet sich weniger durch schiere Gewaltanwendung aus. Folgt dem Ziel und achtet auf die U-Bahnzüge, die in kurzen Intervallen die Schienen entlangdonnern. Sobald Ihr die Lichter seht, versucht, in eine der Nischen zu gelangen. Am Ende wartet die Mara Aramov in einer Nische auf Euch und beharkt Euch mit jeder Menge Blei. Da sie eine kugelsichere Weste trägt, besteht Eure einzige Möglichkeit, sie zu besiegen darin, einen gezielten Kopfschuß anzusetzen.

Washington Park

Euch bleiben 20 Minuten, um die vier Virusbomben zu finden, die im Park versteckt wurden. Kümmert Euch nicht um die Zeit, sie ist mehr als ausreichend. Der Standort der ersten Bombe ist in der Nähe des „Eingangs“. Streunt im Park herum. Sobald Ihr in die Nähe einer Bombe kommt, fängt ein Licht auf dem Radar zu blinken an. Die erste Bombe befindet sich in der Nähe des Eingangs. Haltet Euch links, bis Ihr zu den ersten Wachen kommt. Sie bewachen einige kleinere Gebäu-

de. Sobald Ihr die Bombe markiert habt, stellt Euch so, daß Ihr einen möglichst großen Bereich um die Bombe herum einsehen könnt. Dann schützt den eintreffenden CBDC Agenten, bis er die Bombe entschärft hat.

Geht nach rechts. Ungefähr in der Mitte, bevor sich der Park gabelt (Karte anschauen), befindet sich eine Statue, hinter der Ihr die zweite Bombe findet. Geht genau so vor wie bei der ersten. (Außerdem übermittelt Euch Lian ein Sekundärziel, aber das hat Zeit!)

Begeht Euch von der zweiten Bombe in den nordwestlichen Arm des Parks. Sobald Ihr den Heckengang verlassen habt, sorgt die gute Lian für noch mehr Arbeit. Beklagt Euch nicht, Ihr könnt es nicht verhindern. Folgt dem Weg zur dritten Bombe und wiederholt die Prozedur, die Ihr schon von den ersten beiden Bomben kennt. (Übersichtliche Position einnehmen und den CBDC Agenten um jeden Preis schützen.) Verlaßt diesen Parkabschnitt und geht wieder zur Statue zurück. Geht weiter nach Osten in den nordöstlichen Park. Auch dieser Weg durch den Heckengang führt Euch zu einer Bombe. Der letzten in diesem Level.

Zeit, sich um die erste Zusatzmission zu kümmern. Geht den Weg entlang, bis Ihr zum Zaun des Tennisplatzes gelangt. Schleicht (!!)

Euch an der rechten Seite entlang zum Eingang. Geht am Eingang in Stellung und nehmt das Nachtsichtgewehr in Anschlag. Zielt nach Norden, bis Ihr drei menschliche Ziele entdeckt. Zwei knien, einer steht. Nehmt den Stehenden ins Visier und zoomt auf die maximale Vergrößerung, bis Ihr seinen Kopf im Fadenkreuz habt. Kümmert Euch dann um die zweite Wache links von Euch. Geht weiter nach Norden. Ihr erreicht ein Gebäude, das aus mehreren Einzelsegmenten zusammengestellt wurde. Erledigt die Wachen und klettert hoch. Auf dem Dach befindet sich eine Komm. Einrichtung.



FILTER

Player's Guide **part 1**

Benutzt diese, um den zweiten Zusatzauftrag von Lian zu erledigen. Allerdings erhaltet Ihr auch gleich einen weiteren. Jorge Marcos heißt das Ziel. Er versteckt sich im Heckenlabyrinth. (Auf der Karte wird angezeigt, wo genau.) Geht dorthin und erledigt ihn. (Er trägt eine kugelsichere Weste und rennt davon, sobald er Euch sieht.) Benutzt am besten das Nachtsichtgewehr, sobald Ihr ihn auf dem Radar habt. Wenn er wegrennt, dann sprintet hinterher, bis Ihr ihn erwischt.

Es geht weiter nach Norden. Das nächste Ziel ist das Freedom Memorial. Dort befindet sich Euer finales Ziel. Aber zuerst müssen die drei Wachen erledigt werden, die den Zugang bewachen. Das risikoloseste Hilfsmittel in dieser Situation ist das Nachtsichtgewehr. Versucht, bei sich bewegend den Zielen, den Punkt auszumachen, an dem sich die Wachen auf Patrouille drehen. Das verschafft Euch einen Sekundenbruchteil, in dem Ihr ein sicheres Ziel habt.

Freedom Memorial

Im Denkmal befindet sich einer der härteren Endgegner, Anton Girdeaux. Er ist voll gepanzert und kann noch nicht einmal durch einen Kopfschuß erledigt werden. Zu allem Überfluß grillt der Knabe seine Gegner am liebsten mit einem Flammenwerfer. Der Trick ist, daß sein Treibstofftank auf dem Rücken ein wunderbares Ziel bietet und zudem noch seine einzige Schwachstelle ist. Um ihn zu erledigen, benutzt die Schrotflinte und versucht hinter seinen Rücken zu gelangen. Mit der Auto-Aim Funktion ist es kein Problem, den Pyromanen mit 7-8 Schüssen zu erledigen.

Achtet auf den Gefahrenanzeiger. Girdeaux schießt erst, wenn die Anzeige rot blinkt. Soviel Zeit habt Ihr, um einen Schuß anzubringen, bevor Ihr hinter einer Säule in Deckung gehen müßt. Viel Spaß mit dem Abspann,

sobald Ihr den Treibstofftank zerblasen habt.

New York

Austellungseingang

Diese Mission lebt von der Heimlichkeit. Ihr dürft auf keinen Fall entdeckt werden, weshalb Ihr nur die 9mm und den Taser verwenden dürft. Folgt Phagan (blauer Punkt auf dem Radar). Klettert auf der linken Seite des Eingangs hoch. Sobald Ihr zu den Säulen kommt, duckt Euch seitlich der mittleren Säule. Wartet, bis eine der beiden Wachen den Weg nach unten geht und erledigt den Schnösel an der Tür mit einem Kopfschuß. Die zweite Wache muß nicht unbedingt ausgeschaltet werden - bringt aber Muni, wenn Ihr es trotzdem tut.

Geht ins Innere des Museums und schaut kurz in den linken Gang. Eine weitere Wache bewegt sich tiefer ins Gebäude hinein. Wenn Ihr jetzt schon einen sicheren Kopfschuß ansetzen könnt, nutzt die Chance. Wenn nicht, macht Euch keine Sorgen. Ihr erwischt ihn auch noch zu einem späteren Zeitpunkt.

Geht den rechten Weg entlang zur Stonehengeausstellung. Nutzt die Steinblöcke, um Euch vor den beiden Wachen zu schützen. Die Schüsse müssen gut gezielt sein, da sie durch die Lücken in den Blöcken erfolgen. Eine Wache (1. Ziel) steht am nördlichen Ausgang dieses Saales. Der zweite Knirch befindet sich westlich von Euch, wenn Ihr ihn nicht schon im Eingangsbereich erledigt habt.

Geht weiter durch den Ausgang und folgt Phagan. Folgt dem Gang bis zu einer Halle mit mehreren ägyptischen Statuen. Zwischen zwei Statuen patrouilliert eine Wache hin und her. Erledigt diese mit einem Kopfschuß und geht weiter. Zwischen zwei Statuen auf der rechten Seite befindet sich

der Ausgang der Halle. Positioniert Euch an der linken Ecke und werft eine kurzen (!!) Blick nach rechts in den Gang, um den Wächter zu aktivieren. Beginnt zu zielen. Sobald die Wache erscheint, folgt Ihr dieser mit dem Fadenkreuz und erledigt sie. Geht den Gang entlang. An seinem Ende dreht Euch nach rechts und beginnt zu zielen. Für die letzte Wache habt Ihr nur sehr wenig Zeit. Wenn Sie aus dem Weg geräumt wurde, folgt Phagan zu seinem Treffpunkt und genießt die Zwischensequenz.

Nach der Sequenz geht es dem Verräter Benton an den Kragen. Ihr befindet Euch in einem kurzen Gangsegment. Geht zur rechten Ecke und packt das Scharfschützengewehr aus. Wenn Ihr einem wirklich heftigen Gemetzel aus dem Weg gehen wollt, dann solltet Ihr Benton so schnell wie möglich ins Visier nehmen und mit einem gezielten Schuß aus dem Weg räumen. Gelingt dies nicht, dann beharkt ihn mit der Schrotflinte (Kümmert Euch nicht um einen Kopfschuß. Achtet auf den Gefahrenanzeiger und pumpt ihn mit Blei voll, solange er Euch nicht richtig anvisiert).

Nehmt Benton die Schlüsselkarte ab und öffnet damit das Gitter zum nächsten Bereich des Museums. Geht den Gang entlang, bis Ihr zu einer Tür kommt, die Euch mit der Aufschrift „Museum Staff only“ den Zugang versperren will. Ignoriert die Warnung und tretet die Tür ein. Auf der anderen Seite geben Euch 3 Wachen, die auf verschiedenen Ebenen des Raumes stehen, ein feuriges Willkommen. Über die Kisten könnt Ihr auf die oberste Ebene und damit zum Zugang des Lüftungsschachtes gelangen. Durch diesen engen Schacht gelangt Ihr in die nächste große Halle der Ausstellung, in der eine Maja Pyramide nachgebildet wurde. Der Schalter rechts von Euch



SYPHON

öffnet eine Gittertür, die sich etwas weiter weg befindet und die ebenfalls mit einem Zeitmechanismus versehen wurde. Bevor Ihr aber den Schalter benutzen könnt, benötigt Ihr die dazugehörige Schlüsselkarte und müßt sämtliche Wachen in diesem Saal ausschalten. Stellt Euch auf einen längeren Kampf ein. Der Gegner mit der kugelsicheren Weste trägt die Schlüsselkarte bei sich. Mit dieser Karte klettert Ihr wieder auf die Pyramide und öffnet das Gitter. Rennt dann so schnell wie möglich nach unten, folgt dem Gang, der auf der rechten Seite der Halle beginnt, und rollt Euch durch das sich wieder schließende Tor auf der linken Seite am Ende des Korridors. Ihr landet im letzten Saal der Altertumsausstellung. Ihr erhaltet hier wieder eine Schlüsselkarte, die das Tor zur Luftfahrtausstellung öffnet. Sobald Ihr in den Raum kommt, in dem eine Rakete aufgestellt wurde, schaut Euch um. Auf der dritten Ebene befindet sich ein Aufzugschalter, der offensichtlich das Zeitliche gesegnet hat. Stellt Euch in den Fahrstuhl, nehmt ihn ins Visier und redet ihm mit einer Bleikugel gut zu, doch noch einmal zu funktionieren. Folgt dem Laufsteg bis an sein Ende. Dort liegen die Überreste einer Wache. Nehmt die Schlüsselkarte und lauft zurück zur Rakete. Fahrt auf die zweite Ebene und geht den Korridor entlang, bis Ihr eine blaue Tür erreicht. Der Raum in dem Ihr Euch befindet scheint ein Wartungsraum zu sein. Tretet die Tür ein (wieder einmal mit der Aufschrift „Museums Staff Only“). Nicht wundern wenn Ihr danach Rot seht. Die Museumsleitung kam lediglich auf die glorreiche Idee, die Marsoberfläche zu simulieren. Klettert auf die Besucherbrüstung gegenüber des Eingangs, nachdem Ihr die Wachen ausgeschaltet habt, und öffnet das Gitter mit der Schlüsselkarte. In der Nähe befindet sich eine Kiste mit der K3G4. Klettert im Mondsaal, nachdem Ihr die Wachen erledigt habt, auf die Mondlandefähre und von dort auf den Laufsteg. Nach dem Laufsteg beginnt

ein Korridor. An seinem Ende liegt Euer Ziel, die Sicherheitszentrale.

Dinorama

Der Rückweg ist Euch versperrt, aber von der Sicherheitszentrale führt eine weitere Tür nach draußen. Allerdings dringen durch diese 3 Wachen in die Zentrale. Sie sind allesamt mit kugelsicheren Westen ausgestattet. Hier wäre ein guter Zeitpunkt, die K3G4 auszutesten, da Euch für gezielte Schüsse die Zeit fehlt.

Rennt den Gang entlang und öffnet die blaue Tür am Ende. Ihr befindet Euch jetzt auf einer Brüstung über der Lobby. Leider führt hier nur ein Weg nach unten. Quer über der bunten Glaskuppel verläuft ein Gerüst. Hangelt Euch an diesem Gerüst über die Glaskuppel und laßt Euch fallen. Eine kurze, aber bombastische Zwischensequenz leitet zum Erdgeschoß über. Ihr benötigt eine Schlüsselkarte, um in die Dinosaurierausstellung zu gelangen. Eine der fünf Wachen, die Euch hier angreifen, trägt sie bei sich. Er kämpft Euch Euren Weg nach Süden. Die meisten Wachen, die auftauchen, tragen kugelsichere Westen, also benutzt entweder die K4G3 oder schaltet sie mit gezielten Kopfschüssen aus.

Sobald Ihr den Raum mit der Glasvitrine erreicht habt, geht es rund. In diesem Raum befinden sich nicht nur 2 Wachen, aus dem Gang hinter Euch greifen Euch ebenfalls 2 Bösewichter an. Schaltet sie aus und verlaßt den Raum durch die Glasfenster auf der Südseite. Ihr erreicht einen Saal, dessen dominierendes Ausstellungsstück ein riesiger Brontosaurus ist. Bevor Ihr den Raum erreicht, solltet Ihr das Scharfschützengewehr zur Hand nehmen. Am Eingang entdeckt Ihr Aramov, die Phagan verhört. Nehmt sie ins Visier und zielt mit dem Gewehr auf ihre Waffenhand.

Schießt, sobald Ihr glaubt, die Hand sicher treffen zu können.

Sobald sie ausgeschaltet wurde, klettert über den Schwanz des Dinos

auf dessen Rücken und hangelt Euch von dort über eine Metallstrebe in den Glaskasten über dem Saal.

Kasachstan

Rhoemers Basis

Ihr befindet Euch wieder einmal in einer Mission, die erfordert, daß Ihr unentdeckt bleibt. Sollte der Fall eintreten, daß Ihr den Basisalarm aktiviert, bricht die Mission nicht direkt ab, sondern Ihr bekommt Eure Strafe vielmehr dadurch, daß Ihr von einer Überzahl an Gegnern ins Visier genommen werdet. Egal wie hoch Ihr die Chancen seht, die Mission doch noch zu einem guten Ende zu bringen, vergeßt es und startet neu.

Ihr beginnt die Mission am Haupteingang der Basis. Schleicht ins Wachhaus und holt Euch die Gasgranaten aus dem mittleren Spind. Klettert auf den LKW, duckt Euch und wartet, bis Ihr mittels des Radars wißt, daß die beiden Wachen auf der anderen Seite des LKW dicht beieinanderstehen. Werft den beiden eine Gasgranate vor die Füße und wartet ab, bis sich die grüne Wolke verzogen hat. Springt dann vom LKW und setzt Euren Weg ins Innere der Basis fort. Der nächste Radarkontakt befindet sich auf einer Brücke vor Euch. Erledigt ihn mit dem Scharfschützengewehr und schaltet mit der 9mm den Suchscheinwerfer aus. Geht unter der Brücke hindurch und wartet. Auf dem Dach schräg rechts von Euch befindet sich ein Posten. Erledigt ihn mit dem Scharfschützengewehr und zielt danach auf den Durchgang links vor Euch. Eine weitere Wache wird auftauchen. Nehmt Euch dann den ersten Treibstofftank vor und vermint ihn.

Dreht Euch nach links und erledigt die Wache mit dem Taser. Schleicht dann in den Durchgang und wartet, bis von links wieder einer dieser weiß getarnten Knitche auftaucht. Diese Basis wird einfach zu gut bewacht.



FILTER

Player's Guide **part 1**

Erledigt auch ihn mit dem Taser und wartet ab, bis der Lichtkegel des Suchscheinwerfers Eure Position passiert hat. Rennt dann zur Rampe und dreht Euch um, um den Scheinwerfer auszuschalten (mit der 9mm). Geht jetzt geradeaus und schaltet den achten Wachposten aus. Folgt dem Weg weiter nach links und kümmert Euch um weitere zwei Wachposten, die zwei aufeinanderfolgende Torbögen bewachen. Am Ende befindet sich ein abgesperrter Bereich - das Kraftwerk. Innerhalb des Zaunes patrouillieren zwei Wachposten das Areal. Wartet, bis die beiden sich weit auseinander befinden, Ihr erkennt es daran, daß die beiden „Blips“ sich entfernen. Erschießt dann den Typen, der sich nicht bewegt. Nehmt sofort im Anschluß den zweiten aufs Korn und erledigt ihn, bevor er die Leiche seines Kameraden entdeckt. Zerschießt dann das Schloß und schaltet die Energie für die Bewegungsmelder des Bunkers aus. Hier befindet sich auch der zweite Treibstofftank, der von Euch vermint werden muß.

Kehrt zurück zur Rampe und rennt nach rechts zum Eingang des Bunkers. Das Zauntor läßt sich mit einem Schalter in der Nische davor öffnen. Dummerweise benötigt Ihr eine Schlüsselkarte, die der Basiskommandeur bei sich trägt. Geht zurück, die Rampe hinauf und über die Brücke. Auf der anderen Seite duckt Euch und wartet, bis sich die beiden bewegendenden Ziele entfernt haben. Erschießt dann den einzelnen Posten vor dem Gebäudeeingang. Die beiden anderen haben inzwischen am anderen Ende eines Tunnels Aufstellung genommen. Um sie gleichzeitig auszuschalten müßt Ihr eine Gasgranate zwischen ihren Füßen platzieren. Zielt sorgfältig (mit L1), weil die Entfernung für einen „Hüftschuß“ einfach zu groß ist. Bewegt Euch dann langsam weiter. Am Ende des Tunnels kommen zwei weitere Posten in Sicht, die auf der Mauerbrüstung patrouillieren. Erledigt sie nach-

einander mit dem Nachtsichtgewehr. Achtet darauf, daß sie sich gegenseitig nicht sehen können, wenn Ihr den ersten erledigt. Kümmert Euch auch um den Suchscheinwerfer, der den Hof vor Euch ausleuchtet. Geht wieder zurück in den Innenhof. Vor Euch öffnen sich zwei Wege. Ein weiterer Tunnel und ein Weg, der allerdings in einer Sackgasse endet. An deren Ende befindet sich eine Wache, die Ihr auf jeden Fall ausschalten solltet. Geht dann vorsichtig in Richtung Tunnaleingang. In der Nische seht Ihr durch eine Glastür hindurch einen Posten. Schleicht Euch in Position für einen Kopfschuß durch die Glasscheiben. Im Tunnel solltet Ihr die Deckung, die Euch die Grube bietet, ausnutzen; denn am Ende befinden sich weitere zwei Wachposten, die zudem noch durch Benzinfässer geschützt werden. Setzt die Gasgranate ein, aber zielt sorgfältig. Sobald die beiden Posten röcheln, rennt nach rechts in einen Bereich, in dem einige Benzinfässer stehen. Hier befindet sich der dritte Treibstofftank. Rennt wieder zurück in den Hof und bewegt Eure müden Knochen durch den Durchgang. Am Ende des Weges befindet sich der vierte Treibstofftank. Bevor Ihr diesen allerdings vermint, bringt Euch an der Gebäudeecke, dort, wo der Weg nach rechts abbiegt, in Position; denn Gabrek, der Basiskommandeur, ist mit seiner Leibwache auf dem Weg zu Eurem Versteck. Nehmt eine Gasgranate zur Hand und wartet, bis die Gruppe an Euch vorbeischlendert. Zielt, beachtet eine kurze Vorhalte, da sich die drei Männchen bewegen und werft ihnen die Granate vor die Füße. Jetzt habt Ihr die Zugangskarte zum Bunker. Vergeßt nicht, den letzten Sprengsatz am Treibstofftank anzubringen.

Bewegt Euch weiter und folgt dem Weg. Nach der Linkskurve seht Ihr vor Euch eine Nische. In dieser steht ein Wachposten. Am besten schaltet Ihr ihn mit der Gasgranate aus, ein gezielter

Schuß birgt ein zu hohes Risiko. Der Weg endet vor einem Maschen- drahtzaun. Öffnet das Tor darin mit dem Schalter rechts von Euch. Haltet Euch links und Ihr kommt bei der schon bekannten Rampe an. Wendet Euch nach rechts, öffnet den Zaun zum Bunkerareal und duckt Euch. Teilweise verdeckt durch LKW und Benzinfässer stehen zwei Wachposten. Dummerweise nicht nahe genug beisammen, um sie mit einer einzigen Gasgranate ausschalten zu können. Werft dem ersten eine Gasgranate vor die Füße und wechselt in das Menü, um das Nachtsichtgewehr auszurüsten. Nehmt die zweite Wache aufs Korn, bevor sie auf den Tod des Kameraden reagieren kann und erschießt sie.

Bewegt Euch dann vorsichtig weiter und erledigt die restlichen Wachen. Zwei Rampen führen nach unten in den Bunker. Benutzt die linke, die rechte endet in einer Sackgasse. Sobald Ihr innerhalb des Bunkers seid, rennt nach rechts in den Gang. Kümmert Euch nicht mehr um die Wachen oder Heimlichkeit. Rennt den Gang entlang, bis Ihr die Zwischensequenz ausgelöst habt.

Im Inneren des Bunkers

Der Bunker zeichnet sich nicht gerade durch Größe aus. Die Lasergitter schaltet Ihr mittels in diesem Level verteilter Schalter aus. Solltet Ihr diese nicht erreichen können, erfüllt ein gezielter Schuß mit einer Eurer Waffen denselben Zweck.

Da Logan zu diesem Bunker keine Daten zur Verfügung stehen, richtet Euch nach der Karte, die wir für Euch erstellt haben.

Interessant wird es, wenn Ihr die letzten Raketen markiert habt und auf dem Weg zum Fahrstuhl seid. Nachdem Ihr die letzte Laserschranke deaktiviert habt, biegt in den kurzen Gang nach rechts ein und nehmt sofort eine Gasgranate zur Hand. Sobald die beiden Wachen in der Biegung auftauchen (sie



SYMPHON

kommen hinter Euch her), werft die Granate. Der harte Teil beginnt jetzt:

Der Computer in dem kleinen Raum neben Euch öffnet die Stahltür gegenüber. Darin warten drei der weißgekleideten Knilche auf Euch. Gefährlich werden sie durch ihre kugelsicheren

Westen und die Tatsache, daß einer von ihnen mit Granaten um sich schmeißt. Der Vorteil für Euch liegt darin, daß sie erst aktiviert werden, sobald Ihr in der Tür erscheint. Der Granatenschmeißer taucht hinter einer Kiste direkt vor Euch auf. Benutzt die Autozielfunktion und die K4G3 im Autozielmodus, um ihn auszuschalten, danach kümmert Euch um seine Kumpanen. Sollte es ihm gelingen, eine Granate zu werfen, rennt so schnell wie möglich weg und kehrt dann zurück.

Wenn Ihr die drei ausgeschaltet und

ausgeplündert habt, schaut Euch die Kisten in dieser Lagerhalle genauer an. Nehmt mit, was Ihr findet, geht zum Aufzug und fahrt nach oben zum Dach.

Bunkerdach

Auf dem Dach angekommen, setzt Euch in Richtung Satellitenschüssel in Bewegung. Deaktiviert die Schüssel mit Hilfe des Schalters am Fuß des Gestells.

Hier erwartet Euch einer der härtesten Endgegner. Rhoemer verwendet einen ausgewachsenen Kampfhelikopter gegen Euch. Die beste Taktik besteht darin, den Heli aus nächster Nähe mit der PK-102 zu beharken (Die Kugeln zeigen Wirkung, wenn Ihr die Funken sprühen seht). Sobald der Helikopter raucht, ändert er seine Taktik und versucht Euch mit den härteren Bordwaffen zu töten.

Achtet auf das Radar. Sobald der Punkt des Helis auftaucht, rennt zur anderen Seite der Satellitenschüssel und geht in Deckung. Er schwebt eine Weile über dem Dach, um zwei Soldaten abzuseilen und Euch gleichzeitig zu beschießen. Dann setzt er seinen Überflug fort und Eure Chance ist gekommen, das Feuer zu erwidern. Solange er aus Eurem Sichtbereich verschwunden ist, könnt Ihr Euch um die beiden abgeseilten Soldaten kümmern. Taucht er wieder auf, wiederholt sich das Spiel, bis er erneut auf die Überfluggtaktik setzt. Für den Fall, daß Ihr Munition benötigt, stehen vier Kisten bereit. In zwei der Kisten befindet sich Muni für die PK-102, die beiden anderen beinhalten kugelsichere Westen. Setzt Eure Munition sparsam ein und feuert wirklich nur, wenn sich der Hubschrauber direkt über Euch befindet.

Flucht aus der Basis

Leider wird der versprochene Helikopter, mit dem Ihr verschwinden solltet, nicht mehr auftauchen. Der Grund hierfür liegt... Nö, schaut es Euch selbst

Kartenlegende

S: Startpunkt

A: Aufzug

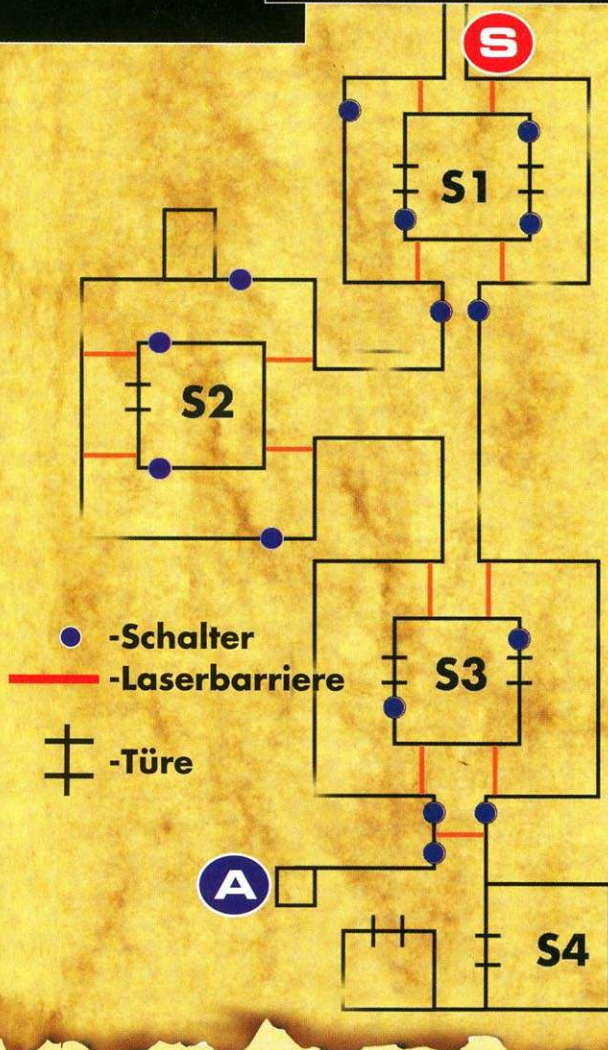
S1: Silo 1 (2 Raketen)

S2: Silo 2 (4 Raketen)

S3: Silo 3 (4 Raketen)

S4: Lagerhalle

IM INNEREN DES BUNKERS





FILTER

Player's Guide **part 1**

an! Wir wollen nicht zu viel verraten.

Sei es, wie es sei, Euch stehen nur knapp 3 Minuten zur Verfügung, um die Basis zu verlassen, bevor Eure Sprengsätze detonieren. Lauft los. Wenn sich die Möglichkeit ergibt, die sich Euch in den Weg stellenden Gegner mit einem Autoziel-Schuß zu erledigen, erledigt sie. Wenn nicht (Sei es, weil sie hinter Deckung stehen oder hinter Euch laufen) vergeßt es. Sie folgen Euch nicht sehr weit und die statischen Gegner werden ihren Posten überhaupt nicht verlassen. Verwendet die Kampfschrotflinte, um Euch den Weg freizuschießen, wenn es sein muß.

Folgt dem Weg durch die Basis zurück, den Ihr zwei Level vorher gegangen seid, um Gabrek zu erreichen. Auf der Brücke, die gegenüber des Haupteingangs liegt, haltet Ihr an. Nehmt das Nachtsichtgewehr und zielt auf das Wachhaus am Eingang. Darin befindet sich ein Soldat. Nachdem er erledigt ist, setzt Euren Weg fort und geht zum Haupteingang. Rennt stur auf diesen zu. Sobald die Wache ins Ziel kommt, visiert sie mit der Autozielfunktion an und beharrt sie so oft wie möglich mit der Schrotflinte und hofft, sie zu erledigen, bevor Ihr an ihr vorbei seid. Bleibt auf keinen Fall stehen, um gezielt zu schießen, nur weil der Knabe eine kugelsichere Weste trägt. Er wirft nämlich auch mit Granaten nach Euch. Sobald Ihr das Haupttor passiert habt, ist die Mission erfüllt und Ihr werdet nach einer Zwischensequenz in Euer nächstes Einsatzgebiet transportiert.

Ukraine

Rhoemers Festung

Zunächst einmal solltet Ihr einen Weg finden, vom Dach herunterzukommen. Rechts von Euch führen zwei Steinstreben auf die andere Seite des

Daches. Geht sie so weit hinunter wie möglich und springt dann auf den Balkon des Seitenschiffs. In der westlichen Ecke (Wir gehen von den Himmelsrichtungen der Missionskarte aus, auf der Norden rechts liegt) findet Ihr einen kleinen Vorsprung, an dem Ihr Euch hochziehen und durch das Fenster ins Gebäude einsteigen könnt. Links von Euch beginnt ein schmaler Gang, den man fast übersehen könnte. Geht hinein. Vor Euch läuft ein nichtsahnender Wissenschaftler, der erste von insgesamt neun, die Ihr in diesem Level töten müßt. Im selben Gang geht es rechts in eine Kammer hinein, wo sich die ersten beiden Testsubjekte befinden. Benutzt das Gegenmittel an ihnen und geht weiter. Die doppelflügelige Tür wird über einen an der gegenüber liegenden Wand angebrachten Schalter geöffnet. Leider benötigt Ihr eine Schlüsselkarte, die einer der Wissenschaftler bei sich trägt. Folgt also erst einmal dem Gang weiter und biegt nach rechts ab. Der zweite Wissenschaftler steht da, als könne er kein Wässerchen trüben. Naja, wieder einer weniger. Geradeaus findet Ihr Patient Nr. 3. Behandelt ihn mit dem Gegenmittel und kehrt um. Biegt in den rötlich beleuchteten Gang ein und geht ihn bis zu seinem Ende. Ihr überrascht drei Wissenschaftler bei einem Gespräch, ihrem letzten. Einer trägt auch die von Euch benötigte Schlüsselkarte, mit der Ihr die Tür öffnen könnt, bei sich. Geht zurück und folgt der Rampe auf dem halben Weg des Ganges nach oben, wo Ihr neben einer Wache auch den vierten Patienten findet. Jetzt solltet Ihr Euch in Richtung Tür aufmachen um tiefer in den Komplex einzudringen. Klettert über den Kistenstapel auf die andere Seite und durch das Fenster auf den Balkon. Wendet Euch nach rechts und steigt durch das zweite Fenster wieder in das Gebäude hinein. Hinter den anderen Fenstern lie-

gen Gimmicks verborgen, ansonsten sind es Sackgassen. Wieder im Inneren angelangt, trefft Ihr unter anderem auf Wissenschaftler Nr. 6. Folgt dem Korridor, bis Ihr einen weiteren Gang einmünden seht. Im Labor, zu dem der kleinere Gang führt, befindet sich der fünfte Patient. Kehrt um und geht weiter den Korridor entlang. Ihr trefft wieder auf einen Wissenschaftler. Dieser ist allerdings bewaffnet. Benutzt die Karte am Schloß und öffnet eine weitere Tür, die Euch in die Bibliothek bringt. Klettert, nachdem die Gangster in diesem Raum beseitigt wurden über die Kisten auf die Brüstung und umrundet sie einmal. Klettert die Kiste und das Bücherregal nach oben und öffnet anschließend das Fenster mit der PK-102. Steigt hindurch. Im Labor befindet sich der letzte zu heilende Patient. Verlaßt das Labor durch den östlichen Ausgang und folgt dem Korridor bis zu einer Kreuzung. Ein Wissenschaftler kommt Euch entgegen. Ihr könnt ihn aber ganz leicht aufhalten, wenn Ihr Euch einfach in seinen Weg stellt. Er trägt eine weitere Schlüsselkarte bei sich. Wendet Euch an der Kreuzung nach rechts und klettert auf die andere Seite der Kisten. Verwendet die K4G3, um die 3 Angreifer zu erledigen, die Euch, kaum am Boden angekommen, einen feurigen Empfang bereiten. Folgt dem Gang weiter und eliminiert den letzten Wissenschaftler in diesem Gebäudekomplex.

Steigt anschließend rechts die Stufen nach oben auf den Dachboden. Erkämpft Euch den Weg auf die andere Seite und steigt die Treppen nach unten. Das letzte Ziel dieser Mission besteht darin, den Eingang in die Katakomben zu finden.

Folgt dem Korridor, bis zu einer Tür, die mit der letzten Schlüsselkarte öffnet. Klettert durch das Fenster und geht über den Steinsteig wieder zurück zum Hauptgebäude. Rent durch das Fenster



SYPHON FILTER

Player's Guide **part 1**

auf die andere Seite und geht nach rechts. Ein Stückchen weiter findet Ihr den Fahrstuhl in die unteren Ebenen der Festung.

Festung: Untere Ebenen

Lauf die Rampe nach unten und biegt erst einmal nach links ab. Rennt in den ersten Raum auf der linken Seite und behandelt den ersten Patienten dieses Levels. Verlaßt den Raum wieder und geht zum anderen Ende des Raumes. Rechts von Euch führt eine Rampe nach unten. Folgt ihr und erledigt die Wache und den Wissenschaftler, die auf Euch zukommen. Auf der linken Seite der Brüstung ist der Eingang zu einem Labor. Das nächste Ziel erreicht Ihr über die Treppen, die am Anfang der Brüstung nach unten führen. Im Osten der Halle (Norden ist immer noch rechts!!) befindet sich der Zugang zu drei weiteren Laborkomplexen. Das nördliche und südliche Labor erreicht Ihr ganz normal über die Gänge. Zwischen den beiden befindet sich noch ein drittes, das man jedoch nur über einen Boxenstapel in den beiden anderen Labors erreicht. Die Ausbeute dieser Virenwerkstätten sind zwei Patienten und ein Wissenschaftler. Verlaßt die Laborsektion und lauft zur gegenüberliegenden Seite der Treppenhalle. Verlaßt sie durch den Gang und folgt diesem, bis Ihr in eine weitere große Halle gelangt. In der gegenüberliegenden Ecke müßt Ihr über einen kleinen Kistenstapel klettern und dem schmalen Korridor ins Freie folgen. Netterweise findet Ihr hier drin auch den letzten Patienten. Bewegt Euch über den Hof und folgt der Biegung nach rechts. Klettert über den hohen Kistenstapel nach oben auf den Balkon und geht in den Gang. Ihr befindet Euch inzwischen 3 Stockwerke hoch in der Festung. Tötet die Wache auf der Brü-

stung, nachdem Ihr einen kurzen Gang durchquert habt. Ein schmaler Steinsteig führt Euch auf die andere Seite der Halle.

Dort befindet sich ein weiteres Labor. Der Wissenschaftler trägt eine Schlüsselkarte bei sich. Nehmt sie mit, nachdem Ihr ihn erledigt habt. Kehrt dann wieder zum Balkon zurück und klettert auf die obere Ebene mit dem großen Buntglasfenster. Zerstört es und klettert hindurch. Stellt Euch an die linke Wand und fangt an zu zielen. Tötet den Wissenschaftler im Nebenraum mit einem Kopfschuß. Dann nützt ihm auch die Waffe nichts mehr. Öffnet die doppelflügelige Tür mit der Schlüsselkarte und geht hindurch. Die beiden Wachen rechts von Euch erledigt Ihr am besten mit der Gasgranate. Geht zuerst in einen weiteren Laborbereich, der sich am Ende des linken Gangabschnitts befindet. Der erste Wissenschaftler, der Euch entgegenkommt sollte kein Problem darstellen. Haltet ihn auf und erledigt ihn. Den zweiten Wissenschaftler im hinteren Teil des Labors solltet Ihr mit einer Gasgranate erledigen. Die beiden Knilche, die Euch von hinten angreifen, müssen ausgeschaltet werden, bevor sie eine der Laborvitrinen zerstören und ein Giftgas freisetzen. Kehrt wieder zurück zur doppelflügeligen Tür und folgt dem Korridor zur Brüstung. Am Ende der Brüstung geht der Korridor weiter und endet bei einer weiteren codesgesicherten Tür. Aber glücklicherweise besitzt Ihr die Schlüsselkarte des Wissenschaftlers aus dem Giftgaslabor. Dahinter beginnt eine Brüstung, von deren gegenüberliegendem Ecke aus ein weiterer Gang abgeht. Folgt diesem, bis Ihr die große Kathedrale erreicht.

Vom Balkon aus gibt es einen schmalen T-Förmigen Weg, der die

Halle überspannt. Ein Ende führt zu einem großen Buntglas-Fenster. Seid vorsichtig, wenn Ihr Euch auf dem Steg bewegt, da Ihr einen Absturz höchstwahrscheinlich nicht überleben würdet. Sobald Ihr Euch dem Fenster nähert, wird eine Zwischensequenz aktiviert.

Auf der anderen Seite landet Ihr auf einem Balkon, den Ihr auf der linken Seite herunterklettern könnt. Macht das und untersucht die Umgebung ein wenig näher. Unter anderem findet sich Muni für die nette kleine K4G3. Auf den nächsten Wegmetern werdet Ihr eine Menge Kämpfe auszufechten haben. Bereitet Euch auch auf ein paar Kerle mit kugelsicheren Westen vor, die Euch unter Umständen das Leben zur Hölle machen können. Folgt dem Weg weiter, bis Ihr zu einem weiteren Gang kommt. Folgt dem Gang, aber paßt auf; denn nach der zweiten Biegung trifft Ihr auf zwei Schergen Rhomers, die Euch mit Granaten um die Ecke bringen wollen. Beharkt den einen auf Teufel komm raus und rennt, sobald Ihr eine Granate fliegen seht oder das charakteristische Aufschlaggeräusch hört. Setzt Euren Weg weiter fort. Nach einigen Kämpfen in der nächsten Halle geht es durch den grün beleuchteten Korridor weiter. Der Weg bis zum Eingang zu den Katakomben ist nun sehr einfach. Nennenswerte Abzweigungen werdet Ihr keine antreffen. Ihr solltet Euch nur auf einige Feuergefechte einstellen; denn die Jungs wollen definitiv verhindern, daß Ihr Euer Ziel erreicht.

Wie es weitergeht und ob es in Syphon Filter auch Skelette und Zombies gibt, erfahrt Ihr in der nächsten play.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell

0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292

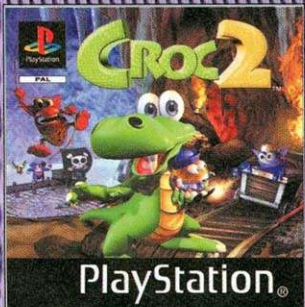
Kostenlos!



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 C 3 Racing
Pandemonium 2
WipeOut 2097 Platinum
dt. je Titel DM 39,99



PSX Croc 2
dt. DM 89,00



PSX Shadow Man
dt. DM *89,00



PSX Silent Hill
dt. DM 89,00



PSX Star Wars
Dunkle Bedrohung
[Episode 1]
dt. DM *89,99

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

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300

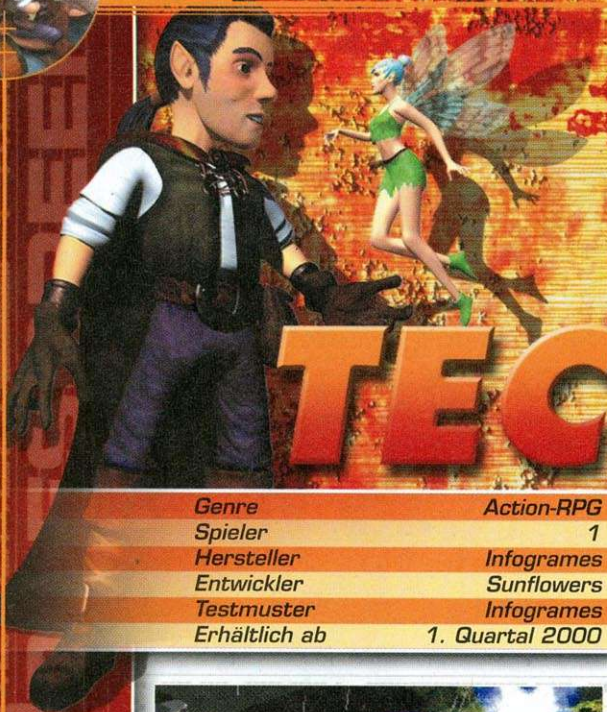
- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

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

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

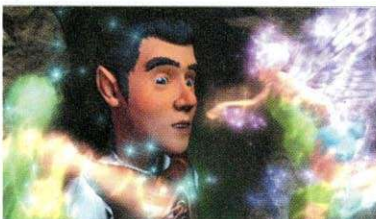
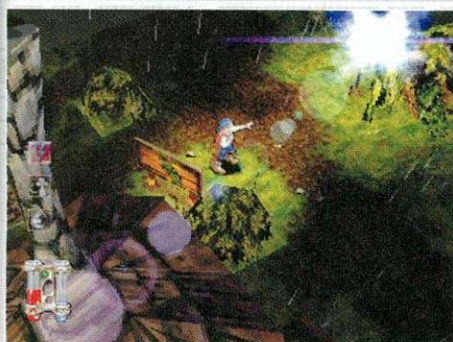
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. *



MISCHA STRECKER

TECHNO MAGE

Genre	Action-RPG
Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Sunflowers
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	1. Quartal 2000



Der TechnoMage wurde von seiner Mutter mit einer Lichtquelle ausgestattet, deshalb ist er von Fackeln oder Lampen nicht abhängig.

Die Vergangenheit Gothos' war nicht immer eine friedfertige. Lange Zeit vor der Geburt des TechnoMage wurde, ausgelöst durch den allzu intensiven Forscherdrang eines Volkes, ein Kampf gegen finstere Mächte ausgefochten. Unter Aufbietung aller Kräfte gelang es, die Monster zurück in ihre Löcher zu treiben. Jedoch verschwand mit den Ungeheuern auch jenes Volk spurlos, welches für die Invasion verantwortlich war. Bis heute weiß niemand, wohin sie letztlich gingen, und mit der Zeit wurde das Erlebte zur Geschichte und die Geschichte zur Legende. Die anderen Völker Gothos' wuchsen und gediehen. Zwei dieser Zivilisationen waren die Dreamer und die Steamer. Während die einen sich völlig der Magie zuwandten und schließlich völlig auf selbi-

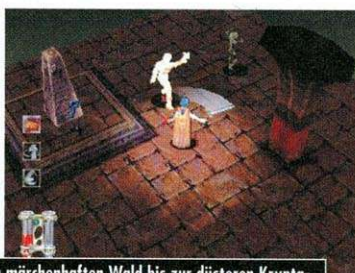
ge vertrauten, wählten die Steamer die Technik, die ihnen das alltägliche Leben erleichtern sollte. Beide Völker lebten nicht sehr weit auseinander, aber sie respektierten einander, auch wenn man kaum miteinander zu tun haben wollte. Ein ungeschriebenes Gesetz verhinderte sogar, daß aus der Vermischung beider Rassen Nachkommen entstanden - jedenfalls bis zu dem Tag, an dem sich ein Steamer und eine Dreamer in Liebe vereinten und verbotenerweise den TechnoMage zeugten.

Er wuchs bei seiner Mutter auf und verdankte dem Umstand seiner Geburt - die ihn zwar zur Ausübung der arkanen Künste bemächtigte und gleichzeitig ein ausgeprägtes Verständnis für die Tech-

nik verlieh - einen Außenseiterstatus innerhalb Dreamertowns.

Nach einem Alptraum muß er entsetzt feststellen, daß alle Geschehnisse in seinem Traum Wirklichkeit wurden. Ein starkes Erdbeben erschütterte während er schlief Dreamertown und ein am nächsten Tag eintreffender Bote überbringt eine Nachricht aus Steamer-town, welche besagt, daß sich inmitten der Stadt ein riesiger Krater geöffnet hätte. Den Dreamern wird schnell klar, wer für den ganzen Schlamassel verantwortlich ist: TechnoMage, der unerwünschte Mischling. In einer Nacht- und Nebelaktion macht er sich deshalb auf und verschwindet durch den sehr schlampig bewachten Hinterausgang der Stadt. Sein Ziel heißt Steamer-town, wo er sich die Hilfe seines Vaters erhofft und vor allem Antworten auf einige dringende Fragen erwartet.

Sunflowers' Konsolenerstling baut vor allem auf die Entwicklung der Hauptfigur. Der TechnoMage ist mitnichten der strahlende Held in glänzender Rüstung, der zur Abwechslung mal die Welt und nicht die Jungfrau rettet. Er beginnt seine Reisen vielmehr in dem Bewußtsein, der kleine Underdog zu sein, den die anderen immer in ihm sahen. Erst im Laufe seiner Abenteuer beginnt er, sich selbst auch in einem anderen Licht zu sehen. Seine Erfahrungen wachsen, seine Fähigkeiten werden



Die Schauplätze - vom märchenhaften Wald bis zur düsteren Krypta - spiegeln die vielseitige Welt Gothos' wieder.



Dem TechnoMage stehen zwar nur 8 verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, aber diese wenigen haben es sowohl spieltechnisch als auch grafisch in sich.



Die drei Weisen von Dreamertown geben anfangs noch nützliche Tips zur Spielsteuerung.



stärker und schließlich vereint er die angeborenen Talente beider Völker in sich. Am deutlichsten wird dies durch Veränderungen am Charakterbild selbst wahrgenommen. Sein zu Beginn eher jugendliches Äußeres wandelt sich im Laufe des Spiels zu dem eines Erwachsenen mit markanten Gesichtszügen, einem Stoppelbart und ernstem Blick. Alle weiteren - sprich spieltechnischen - Auswirkungen auf den Protagonisten beeinflusst der Spieler weitestgehend selbst. Durch Gespräche, Kämpfe und Sidequests erhält der TechnoMage Erfahrungspunkte, die, sobald eine gewisse Menge erreicht wurde, frei auf seine fünf Eigenschaften verteilt werden können. Das Spielgeschehen erlebt man aus der isometrischen Ansicht. Der TechnoMage wandert auf seinen Abenteuern durch eine in Echtzeit berechnete 3D Umgebung, die sich, um die Über-

sicht für den Spieler zu gewährleisten, frei um 360° drehen läßt. So verhindert Sunflowers, daß Truhen oder Eingänge, die sich „hinter“ Häusern oder in den verzweigten Dungeongängen befinden, unentdeckt bleiben. Kämpfe finden in bester Action-RPG Manier in Echtzeit statt. In dieser Hinsicht ähnelt TechnoMage den bereits erschienenen Gen-

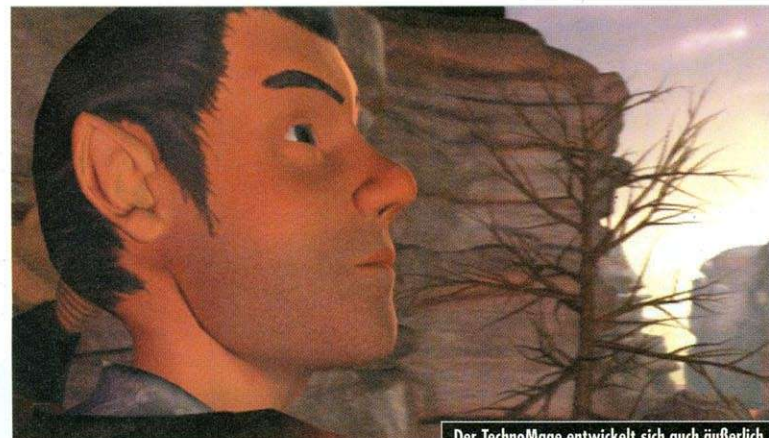
finalen Version werden ihm 8 verschiedene Mordinstrumente und Zauber zur Verfügung stehen - gegen die, je nach Schauplatz wechselnden, Monster zur Wehr zu setzen. Die obligatorischen Bosskämpfe werden in dieser Hinsicht von der Lernfähigkeit des Spielers leben; denn bevor man sich wirkungsvoll gegen einen Endgegner durchset-

„Der TechnoMage ist mitnichten der strahlende Held in glänzender Rüstung, der zur Abwechslung mal die Welt und nicht die Jungfrau rettet.“

revertieren Alundra oder Diablo. Das Besondere wird sein, daß er eben nicht gleich gut mit jeder Waffe umgehen kann. Jede Waffengattung stellt andere Anforderungen an die Fähigkeiten der Hauptfigur. Auch wenn der Held eher unfreiwillig ins Abenteuer gestoßen wird, bleibt es ihm nicht erspart, sich mit seinen Waffen oder Magie - in der

zen kann, sollte man erst einmal dessen Bewegungsschema verstehen und seine Schwachstellen entdecken. Neue Waffen und Ausrüstung erhält der Protagonist im Abenteuerschlußverkauf, durch den Sieg über Monster oder indem er besonders schwierige Jump'n Run Einlagen meistert.

Die Interaktion des TechnoMage mit seiner Umgebung ist ein Aspekt, auf den die Entwickler sehr viel Wert gelegt haben. Neben der Kommunikation mit



Der TechnoMage entwickelt sich auch äußerlich.



Die Feinde, auf die der unfreiwillige Held trifft, sind fantasytypische Monster wie Skelette oder Mumien.



den NPC, welche allerdings hauptsächlich dem Informationsaustausch dient und nicht so vielschichtig ausgearbeitet abläuft (wie man das aus den LucasArts Adventures für den PC kennt), werden auch unbelebte Objekte im Spiel beeinflussbar sein. Spezielle Wände, hinter denen sich eventuelle Geheimbereiche verbergen, können mit einer Bombe

weggesprengt werden. Kisten lassen sich in „Sokoban“-Manier verschieben oder zerschlagen und öffnen auf diese Weise neue Wege oder versorgen den Helden mit neuer Ausrüstung.

„Die Interaktion des TechnoMage mit seiner Umgebung ist ein Aspekt, auf den die Entwickler sehr viel Wert gelegt haben.“



Ganz so jung ist das junge Entwicklerteam aus dem hessischen Langen nun auch nicht. 1993 gründete Adi Boiko die Entwicklerfirma Sunflowers. Die Ziele waren hoch gesteckt. Dem Weltmarkt beweisen, daß auch aus -dem in dieser Hinsicht eher Entwicklungsland-Deutschland hochwertige Software kommt. Allerdings dauerte es geschlagene fünf Jahre, nachdem man hauptsächlich für den deutschen Markt produzierte (Wirtschaftssimulationen wie Aufschwung Ost, Die Fugger 2 und Holiday Island kamen auf dem internationalen Markt überhaupt nicht an), bis Sunflowers in Koproduktion mit Max Design den ersten Hit landete. Anno 1602, im April letzten Jahres erschienen, schlug ein wie eine Bombe und führte Sunflowers' zu internationaler Anerkennung. In über 17 Ländern verkaufte sich der Mix aus Wirtschaftssimulation, Strategie und Aufbauelementen mittlerweile und ein Ende ist nicht abzusehen. Mit TechnoMage schickt sich Sunflowers' internes Entwicklerteam jetzt an, auch die Konsolenspieler national wie international von der Qualität aus deutschen Landen zu überzeugen.



DAS ENTWICKLERTEAM:

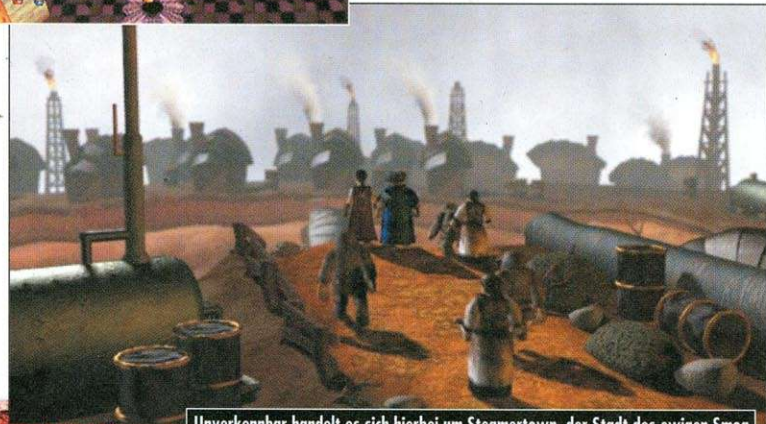
1 Jürgen Reußwig	2 Matthias Stiffel	3 András Kavalecz
4 Sascha Ramali	5 Michael Kleps	6 Alexander Röder
7 Bleick Bleicken	8 Bianca König	9 Stephan Winter
10 Eike Radunz	11 Michael Backhaus	

Grafisch erinnert TechnoMage eher an die westlichen - bzw. französischen - Comics. Eingefleischte Konsolenspieler werden vielleicht den typischen Animeknuddellook vermissen. Uns jedoch freut die Tatsache, daß der TechnoMage eben nicht die deformierten Charaktere aufweist, die in den Rollenspielen aus Fernost üblich sind. Abwechslungsreiche Schauplätze, von der



das akustische Erlebnis während des Spiels.

Ziel der Entwickler ist eine ausgewogene Mischung der verschiedenen Genrelemente, die sich in TechnoMage vereinen. Die Actionanteile bestehen aus fetten Kämpfen gegen immer härter werdende Monster, Jump'n Run-Einlagen fordern die Geschicklichkeit und werden am Ende mit besonderen Gegenständen belohnt. Ins Spiel eingestreute Rätsel und Sidequests bilden die Adventurekomponente des ersten deutschen Konsolenspiels, mit dem Sunflowers den Erfolg ihres PC-Titels „Anno 1602“ wiederholen möchten. Das Potential, um der massiven Konkurrenz aus Asien Paroli zu bieten, besitzt TechnoMage auf jeden Fall.



Unverkennbar handelt es sich hierbei um Steamertown, der Stadt des ewigen Smog.



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

FREAK'S SHOP

Alfred-Krupp-Str. 24
 48291 Telgte
 Fax: 02504 - 9330-99

Sonderangebote:

nur solange Vorrat reicht !!!

- Abe's Exodus 44,95
- Actua Golf SP 39,95
- Actua Ice Hockey 39,95
- Actua Soccer C. E. 19,95
- Adidas P. Soccer I. 49,95
- Agent Armstrong 49,95
- Alien Trilogy 49,95
- a/ungeschnitten
- Armored Core A 39,95
- Assault Rigs A 39,95
- Atlantis ADV 49,95
- A.Senna Kart D. 2 49,95
- Azure Dreams 49,95
- B-Movie <a> A 39,95
- Ballblazer Champ. 39,95
- Battle Sport A 39,95
- Beast Wars A 49,95
- Bio Freaks B 49,95
- Black Dawn A 29,95
- Blam Machinehead 49,95
- Blast Radius A 44,95
- Blood Omen RO 44,95
- Breath of Fire 3 59,95
- & T-Shirt & Pin & Figur
- Bug Riders A 39,95
- Buggy R 49,95
- Bust-A-Move 3 44,95
- Cardinal Syn B 49,95
- Circuit Breakers 44,95
- Colin McRae Rally 44,95
- C & C 1 STR 39,95
- C & C Alarmstufe 44,95
- Constructor STR 44,95
- Contra A 29,95
- Cool Boarders 2 44,95
- Crash Bandicoot 49,95
- Crash Bandicoot 2 49,95
- Critical Depth A 39,95
- Criticom B 29,95
- Croc JR 39,95
- Cyberspeed R 29,95
- Darklight Conflict 29,95
- Darkstalkers 8 29,95
- Dead Or Alive B 49,95
- Deathtrap Dungeon 49,95
- Diablo STR 44,95
- Dynasty Warriors 29,95
- Extreme Snowbr. 44,95
- FIFA Soccer '97 39,95
- FIFA '98 SP 44,95
- Final Fantasy 7 44,95
- Final Fantasy 7 2 49,95
- 4c Spielberater 59,95
- Formel 1 '97 R 44,95
- Formula Karts R 39,95
- Frankreich '98 44,95
- Frenzy A 44,95
- Frogger JR 44,95
- Future Cop LAPD 44,95
- G-Darius A 44,95
- G-Police A 44,95
- Golden Goal '98 29,95
- Gran Turismo 8 44,95
- Grand Theft Auto 44,95
- GTA London A 39,95
- Hard Boiled A 29,95
- Heart of Darkness 44,95
- Herc's Adventure 39,95
- Hercules JR 39,95
- Independence Day 29,95
- Int. Moto X 49,95
- a = ausländische Version / **Kate Schrift** = Preissenkung / An- und Verkauf von PSX-Spielen / Große Auswahl an Figuren - Fragen Sie einfach nach!

- Tekken 2 B 39,95
- Thunderhawk 2 29,95
- Thunderhawk 2 49,95
- a/ungeschnitten
- Toca Touring Car 44,95
- Tombrader 2 je 44,95
- Total Driving R 29,95
- Total NBA '98 SP 49,95
- True Pinball G 39,95
- Tunnel B1 A 39,95
- Unholy War, The 49,95
- V 2000 <a> A 49,95
- V-Ball A / SP 44,95
- Versailles <a> ADV 49,95
- Versus - Vs B 39,95
- Vigilante 8 A 49,95
- Viper <a> A 49,95
- Virtual Pool G 44,95
- VMX Racing R 44,95
- Warhammer STR 39,95

- Warhammer 2 44,95
- Dark Omen 44,95
- Warhawk A 44,95
- W.Gretzky '98 SP 39,95
- Wild 9 & T-Shirt 49,95
- Wing Command. 4 49,95
- World Lg. Soccer 39,95
- Worms 39,95
- Wreckin' Crew R 29,95
- WWF in your House 44,95
- WWF Warzone 44,95
- X 2 A 29,95
- X-Men Children... 44,95
- Z <a> STR 49,95
- Zero Divide B 39,95
- Zero Divide 2 B 44,95

GRAPHIC KIT:

- Born to kill 22,80
- Evil 22,80
- Monaco GP 22,80
- Rapper 22,80
- Spiderman 22,80

Die ersten 1000 DREAMCAST

Bestellungen <ab 2 Artikel> bekommen ein SATURN-Spiel <unserer Wahl> **GRATIS** dazu!

Zubehör: PSX - GAMES

- 5 Spieler Adapter 59,95
- Analog Pad (inkl. Dauerfeuer Zeitleupe & Programmierung) 49,95
- Antennenkabel 24,95
- Baracuda 2 Pad 59,95
- CD Hüllen 10er Set 4,95
- 2er-Hüllen 10er Set 8,95
- CD-Case 9,95



- 360° R 84,95
- Actua Golf 3 SP 69,95
- Actua Icehockey 2 69,95
- Actua Pool SP 69,95
- Actua Soccer 3 69,95
- Ape Escape JR 79,95
- Apocalypse A 69,95
- a/ungeschnitten
- Asterix JR 79,95
- Attack of Saucerm. 74,95
- Blasto JR 59,95
- Blood Lines A 69,95
- Bloody Roar 2 B 79,95
- Bombberman G 69,95
- Brahma Force A 59,95
- Bugs Bunny JR 84,95
- Bust-A-Groove G 69,95
- Chessmaster D 69,95
- Civilization 2 STR 79,95
- C & C Ggnschlag 79,95
- Colony Wars & 2 je 79,95
- Cool Boarders 3 89,95
- Crash Bandicoot 3 79,95
- Dreams A 69,95
- Driver R 84,95
- Duke Time to kill 69,95
- Fluid <a> G 59,95
- Formel 1 '98 R 69,95
- Grab des Pharaos 84,95
- Granstream Saga 74,95
- GTA Double Pack 74,95
- Guardians Crusade 84,95
- Hugo 1 / 2 JR je 79,95
- Indy 500 R 59,95
- KKND Krossfire 84,95
- Libero Grande SP 59,95
- Men in black <a> 59,95
- Metal Gear Solid 84,95
- Monkey Hero RO 84,95
- Monopoly G 69,95
- Monster Seed RO 84,95
- Moto Racer 2 R 59,95
- Mr. Domino JR 59,95
- Need for Speed 4 84,95
- NBA Live 99 59,95
- NHL Hockey 99 59,95
- Nightmare Creatur. 69,95
- uncut - rotes Blut
- Omega Boost 79,95
- Overblood a/uncut 69,95
- Panzer General 2 69,95
- Player Manager 2 84,95
- Pool Hustlers 59,95
- Populous STR 79,95
- Pro Pinball Race 74,95
- Phball Timechoc 69,95
- Rally Cross 2 R 74,95
- Rampage 2 A 84,95
- Ray Tracers 59,95
- Resident Evil D.C. 84,95
- Retroforce A 69,95
- Ridge Racer 4 R 79,95
- Risiko G 64,95
- Rollage R 59,95
- Shanghai G 79,95
- Silent Hill ADV 84,95
- Small Soldiers A 79,95
- Smash Court 2 74,95
- Sports Car GT 69,95
- Star Wars Master 59,95
- Syndicate Wars 69,95
- Syphon Filter A 84,95
- TAI-Fu JR 79,95
- Tiger Woods 99 79,95
- Toca Touring Car 2 59,95
- Tombrader 3 69,95
- Treasures of Deep 59,95
- UEFA Champ. 99 79,95
- V-Rally 2 R 84,95
- Versailles dt. 84,95
- Victory Boxing 2 69,95
- Virus A 84,95
- Warzone 2100 84,95
- Wild Arms RO 69,95
- Z STR 59,95

GEPLANTE NEUHEITEN:

<können sofort vorbestellt werden>

- ACM1918 (08/99) 84,95
- Aironauts (08) A 84,95
- Baseball 2000 (8) 84,95
- Bass Landing (8) 84,95
- Blood Omen 2 (8) 84,95
- Bundesliga 2000 84,95
- Carmageddon dt. 79,95
- Castrol Honda SB 84,95
- Chocobo Racing 84,95
- Croc 2 (08) JR 84,95
- Discworld Noir (9) 84,95
- G-Police 2 (08) A 84,95
- Glover (09) JR 84,95
- Golf Pro (08) SP 84,95
- Hogs of War (08) 79,95
- Hot Wheels (9) R 84,95
- Jade Cocoon:Tamamayu 84,95
- Legende RO (09) 84,95
- J. Madden 2000 84,95
- Kartia (08) RPS 84,95
- Killer Loop (9) R 84,95
- Kingsley (08) R 84,95
- Kurushi Final (8) 79,95
- Le Mans 24 Std. 84,95
- Mission Impossible 84,95
- NHL 2000 (09) 84,95
- Plane Crazy (08) 84,95
- Point Blank 2 (8) 84,95
- Rally Masters (8) 84,95
- RC Stunt Copter 69,95
- Real Fishing (08) 84,95
- ReVolt (08) A 84,95
- Saboteur (08) A 84,95
- Shadowman (08) 84,95
- Shaolin (08) A 84,95
- Sled Storm (09) R 84,95
- South Park (08) 84,95
- Space Invaders+ 84,95
- Tank Racer (8) A 84,95
- Tarzan (08) JR 84,95
- Tiny Tank (08) A 84,95
- Tunguska (09) 84,95
- Ubik (08) STR 84,95
- Urban Chaos (09) 84,95
- Wipeout 3 (08) R 84,95
- Worms Armagedd. 69,95
- WWF Attitude (08) 79,95

LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!
 Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
 33602 Bielefeld
 Tel.: 0521-5215206
 48143 Münster
 Windthorststr. 13
 Tel.: 0251-5106789
 48231 Warendorf
 Hoetmarer Str. 6
 Tel.: 02581-942333
 48565 Steinfurt
 Kischstr. 6
 59229 Ahlen
 Beckumer Str. 24
 Tel.: 02382-768688
 Weitere Läden geplant!
 Händleranfragen willkommen!



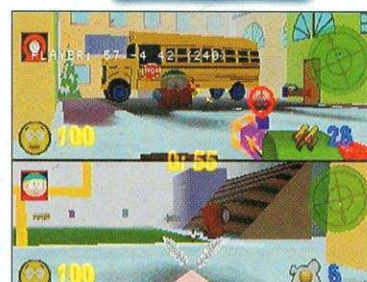
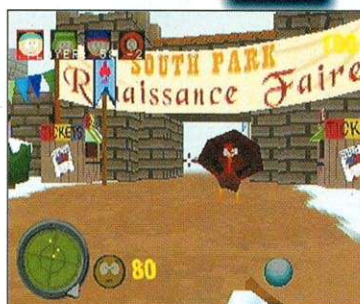
TONI OPL

SOUTHPARK

Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-4
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Appaloosa Interactive
Testmuster	Acclaim
Erhältlich ab	September



Die tollwütigen Truthähne nagen empfindlich an Eurer Lebensenergie. Zum Glück kann man mit einem Gummiball mehrere der Störenfriede gleichzeitig ins Jenseits befördern.



Unbarmherzig: Mit der Sniper-Glücke nimmt Chartman den armen Kenny aufs Korn.

Nach dem durchschlagenden Erfolg der South Park Serie in Amerika war es nur eine Frage der Zeit, bis der Hype um Chartman und Co. auch auf Europa übergreift. Eigentlich hätte South Park bereits Anfang dieses Jahres sein Deutschland-Debüt auf dem Fernsehsender RTL feiern sollen, doch aus irgendeinem Grund wurde der Start auf September verschoben. Gerüchten zu folge wurde die eigentlich bereits fertig synchronisierte Fassung einer kompletten Überarbeitung unterzogen, um nochmals entschärft zu werden. Kenner der „Zeichentrickserie für Erwachsene“ wissen: In South Park wird nicht gerade spärlich von den übelsten Schimpfwörtern Gebrauch gemacht. Aussprüche wie „Shut Up, you fat b...!“ sind hier absolut keine Seltenheit.

In etwa zeitgleich mit dem nun festgelegten Launch der TV-Show erscheint auch der erste PlayStation-Titel in Deutschland - ein Ego-Shooter für bis zu vier Spieler. Die Entwickler von Appaloosa Interactive, die vor allem durch Ecco The Dolphin für den Sega Saturn bekannt wurden, haben sich

sich plötzlich mit einer gigantischen Armee von abgedrehten Kreaturen konfrontiert, die sich zum Ziel gesetzt hat, das friedliche Örtchen mitsamt seinen Einwohnern dem Erdboden gleichzumachen. So zieht Ihr im Single-Player-Modus als einer der vier Freunde durch

„Schnee- und Gummibälle, Toiletten-Pümpel, fuzende Puppen und eine Schaumkanone, sind dabei noch längst nicht alle Goodies, mit denen Ihr der übermächtigen Brut Einhalt gebieten könnt.“

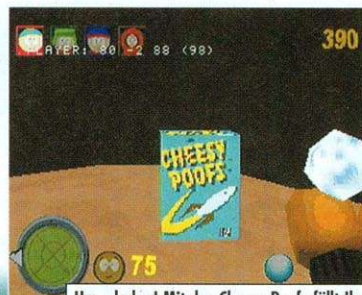
daran gemacht, das erstmals auf dem N64 erschienene South Park auch für die PlayStation umzusetzen. Grafik und Gameplay wurden dabei nahezu unverändert übernommen. Die Story ist ebenso schräg wie die Comicserie selbst.

Wenn an einem Freitag den 13ten eine Sonnenfinsternis und das Erscheinen des Unglückskometen zusammen trifft, der nur alle 666 Jahre an dem Ort South Park vorbeifliegt, sind schlimme Ereignisse natürlich vorprogrammiert. Und tatsächlich - die Heimatstadt von Chartman, Kyle, Kenny und Stan sieht

insgesamt fünf verschiedene Szenarien mit zahlreichen Subleveln und versucht, das drohende Unheil abzuwenden und South Park vor der sicheren Zerstörung zu retten. Die Gegnerschar ist dabei immer nach dem gleichen Muster aufgebaut. Es gibt kleinere Feinde, wie etwa durchgeknallte Truthähne, amoklaufende Aliens oder bössartige Roboter, die Euch ständig das Leben schwer machen und von den weitaus größeren „Tanks“ in unbegrenzter Stückzahl pro-



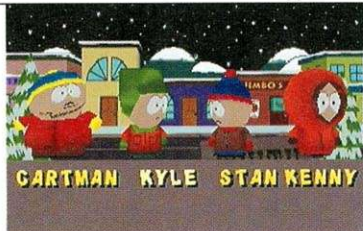
Zu Beginn jedes Levels müßt Ihr zunächst Eure drei Freunde einsammeln. Nur dann könnt Ihr auch sämtliche gefundenen Waffen einsetzen.



Hm... lecker! Mit den Cheesy Poots füllt Ihr Eure Energieleiste wieder auf.



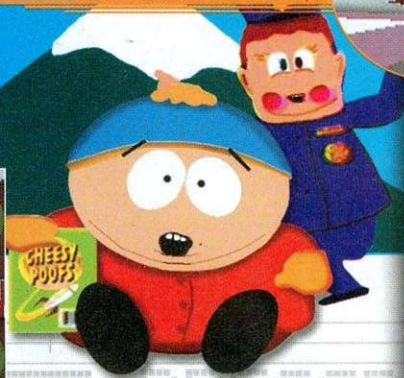
Während Euch im Single-Player-Modus nur die vier Kumpels zur Verfügung stehen, könnt Ihr in den Multiplayer-Sessions auf eine viel größere Zahl von Charakteren zurückgreifen. Einen Großteil von Ihnen müßt Ihr allerdings erst freispielen.



CARTMAN KYLE STAN KENNY



Die Tanks produzieren ständig Kleinvieh nach, deshalb müssen diese zuerst ausgeschaltet werden.



South Park Fans dürfen sich schon jetzt auf jede Menge Zwischensequenzen freuen.



duziert werden können. Des weiteren besitzen die Tanks genügend Feuerkraft, um Gebäude in Schutt und Asche zu legen. So besteht Eure einzige Chance, South Park zu retten, darin, die Tanks zu stoppen, bevor diese die Stadtgrenze erreichen. Gelingt Euch dies nicht rechtzeitig, so müßt Ihr in einer Straf-

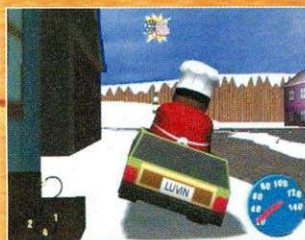
runde, die sich immer in Downtown South Park abspielt, alle wild um sich ballenden Tanks innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zerstören oder Ihr werdet unweigerlich einen Game Over-Screen zu sehen bekommen.

Selbstverständlich steht Euch im gesamten Spiel ein enormes Arsenal an

total verrückten Waffen zur Verfügung. Schnee- und Gummibälle, Toiletten-Pümpel, furzende Puppen und eine Schaumkanone sind dabei noch längst nicht alle Goodies, mit denen Ihr der übermächtigen Brut Einhalt gebieten könnt. Zu den ausgefallensten Gadgets zählt neben einem eierschießenden Scharfschützenhuhn unweigerlich der Cow-Launcher, der es Euch erlaubt, ausgewachsene Kühe auf Eure Gegner zu schleudern. Einen Großteil der Waffen, deren Munitionsvorrat in der Regel begrenzt ist, findet Ihr allerdings erst im späteren Verlauf des Spiels.

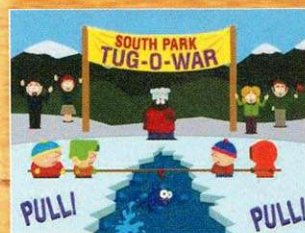
Um den eigenen Energievorrat wieder aufzufrischen, müßt Ihr regelmäßig mehrere Packungen Cheese Poofs vernaschen, die an bestimmten Stellen in den Levels zu finden sind. Zur besseren Orientierung steht Euch ein kleiner Radarschirm zur Verfügung, der Euch nicht nur die Position der Tanks und anderer Feinde aufzeigt, sondern auch den direkten Weg zurück in die Stadt. Darüber hinaus werdet Ihr noch auf einige Extras stoßen, die Eure Wurfgeschwindigkeit verdoppeln, kurzzeitige Unverwundbarkeit beschieren oder die Wirkung Eurer Waffen verstärken - insgesamt also mehr als genug Utensilien, um es mit den Bösewichten aufnehmen zu können. Wenn Ihr Euch jedoch lieber mit Freunden anlegen wollt, so könnt Ihr in sechs unterschiedlichen Deathmatch-Arenen heiße Gefechte austragen. Regelvariationen wie Capture The Flag, Grudge Match und Kick The Baby sollen dabei für die nötige Abwechslung sorgen.

SOUTH PARK MAL DREI!



Neben dem Ego-Shooter South Park erwarten uns aus dem Hause Acclaim gegen Ende des Jahres noch zwei weitere PlayStation-Titel rund um Kyle, Kenny und Konsorten. Tantalus Software arbeitet an einem Fun-Racer namens **South Park Rally**, der Euch an viele bekannte South Park Locations entführt, welche speziell Freaks der Zeichentrick-Serie sofort wiedererkennen werden. Mit einem von zwölf berühmten South Park Charakteren düst Ihr über zahlreiche Strecken und bewertet Euch dabei

mit Chocolate Salty Balls oder bringt den gefürchteten Mexican Staring Frog zum Einsatz. Dabei besitzt jede der Figuren ihr individuelles Gefährt. Cartman tritt mit einem allradgetriebenen Geländewagen an, der alte Grandpa besteigt einen Rollstuhl mit Raketenantrieb, Chef bugsiert seine spießige, mit Holzplatten verzierte Familienkutsche über die Kurse und Stan überholt seine Gegner in dessen Vaters gestohlenem Hotrod. Laut ersten Aussagen der Entwickler wird es auch einige Level geben, in denen sich die Spieler nicht duellieren, sondern eng zusammenarbeiten müssen, um die gestellten Aufgaben erfolgreich zu erledigen. Außerdem soll klar der typische South Park Humor im Vordergrund stehen und auch ganz bestimmte Festivitäten wie Weihnachten oder die berühmten Cow Days enthalten sein - wir dürfen also gespannt sein.



Des weiteren werkeln die Programmierer der Acclaim Studios Austin an **South Park: Chefs Luv Shack**, einem Quiz-Spiel im Stile von You Don't Know Jack. Ihr müßt aber nicht nur Fragen beantworten, die sich auf das South Park Universum beziehen, sondern Euer Geschick auch in mehreren Mini-Games wie beispielsweise einem Wettbewerb im Tauziehen unter Beweis stellen.

Für beide Titel haben die original South Park Sprecher Matt Stone, Trey Parker und Isaac Hayes wieder unzählige Sound-Samples aufgenommen, die den bereits aus der amerikanischen Serie bekannten, rauen Umgangston auch auf der PlayStation perfekt wiedergeben sollen. „I don't know jack? Well, you don't know sh... you stupid @#\$!“





Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	16. September



Besonders die Nachtfahrten erfordern eine ausreichende Kenntnis der Strecken.



Das „Tail Scoop“ ist ein zweischneidiges Upgrade. Auf der einen Seite erreicht der Motorschlitten eine höhere Endgeschwindigkeit, auf der anderen Seite muß man aufgrund des enormen Schneeauswurfs Einbußen bei der Übersicht in Kauf nehmen.



gen und ein paar gepflegte Runden im flockigen Pulverschnee drehen.

Das rasante Schneetreiben teilt sich in drei Rennmodi auf. Neben den obligatorischen Einzelläufen und dem Zeitfahren können verwegene Sled-Piloten auch an zwei verschiedenen Meisterschaftsrennen teilnehmen. Der Open-Mountain-Cup führt den Spieler in die weiten, unberührten Landschaften des Gebirges. Die ersten drei Strecken befinden sich noch am Fuße des Berges - dementsprechend leicht ist auch das Gelände. Je höher die verschneiten Rennpisten liegen, desto anspruchsvoller werden diese. Etappe für Etappe verwandeln sich die anfänglich noch recht harmlosen, von Neuschnee bedeckten Strecken in eine vereiste, von Gletscherspalten und meterhohen Felskanten durchsetzte Killerpiste. Besonders draufgängerische Spieler können an den zahlreichen natürlichen Sprung-

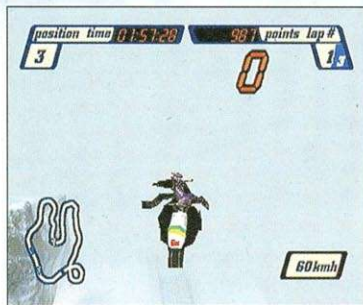
schanzen (Dächer von Blockhütten, Klippen, eingebrochene Brückenköpfe, Schneeerwehungen, usw.) ihr Punktekonto mit Hilfe von gefährlichen Stunts etwas aufbessern. Ein kurzer Blick über die Schulter oder ein „No-Handle“, bei dem der Pilot beide Hände vom Lenker nimmt, läuft meistens recht glimpflich ab. Will man einen „Supermann“ oder gar einen Salto wagen, sollte der Sled schon über eine besonders große Schanze fahren, da selbst die kleinste Unsicherheit bei der Landung unweigerlich zu einem Sturz führt. Liegt der Spieler erst einmal auf der Nase, kann er seine Fahrt nicht sofort wieder fortsetzen, sondern muß warten, bis der Bruchpilot mit einigen kräftigen Zügen am Anlasser seine Maschine erneut zum Laufen gebracht hat. Ab und zu besteht die Möglichkeit, von dem abgesteckten Kurs auszubringen und eine kleine Abkürzung zu nehmen. Die Shortcuts bringen zwar meistens einen enormen Zeitbonus, jedoch verlangen sie dem Spieler auch sein gesamtes fahrerisches Können ab.

Das zweite Meisterschaftsrennen ist



Sled Storm ist durchweg mit Details, wie etwa hier die sichtbaren Spuren der anderen Skimobile im Tiefschnee, gespickt.





Um mit Jackal und dem russischen Fahrer Sergei ein paar Runden drehen zu können, muß man zunächst den Open-Mountain- und den Super-Snocross-Cup gewinnen.

der Super-Snocross. Hier gehen die Piloten nicht in der freien Natur, sondern auf einem eingezäunten, künstlich angelegten Rundkurs auf Punktejagd. Im Supercross zählt am Ende nicht nur die Plazierung, sondern auch die ersprungenen Trickpunkte sind von Bedeutung. Anfänglich sind nur vier Open-Mountain und drei Super-Snocross Strecken frei anwählbar. Nachdem man sämtliche Cups erfolgreich gemeistert hat, stehen dem Spieler insgesamt 14 Kurse zur Verfügung, welche nicht nur bei Tageslicht, sondern auch nachts, im dichten Nebel und während eines Regenschauers befahren werden können. Bevor man sich allerdings auf die Piste wagen kann, muß der Spieler zunächst einen Motorschlitten wählen. Die sechs waghalsigen Fahrer und ihre Maschinen unterscheiden sich im Design und den Eigenschaften der Schneemobile (Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling, Fahrstabi-

lität) sowie den Trickkünsten der Piloten voneinander. Mit Hilfe von Tuningkits ist der Spieler in der Lage, die Sleds technisch aufzubessern. Vom simplen Motor-Upgrade, welcher die 400ccm Maschinen auf 600ccm bzw. 800ccm aufbohrt, über Einzelschwingen für den Kettenantrieb bis hin zu Halogenscheinwerfern und Graphitbremsen können Hobbymechaniker ihre Motorschlitten mit jedem nur erdenklichen Gimmick ausstatten. Jedoch sind die Upgrades

„Das Besondere an Sled Storm ist die realistische Fahrphysik der Skimobile. Jede Gewichtsverlagerung des Piloten wirkt sich auf das Fahrverhalten des Vehikels aus.“

ziemlich teuer und schöpfen die mageren Siegesprämien und gutgeschriebenen Trickboni bis aufs Letzte aus.

Das Besondere an Sled Storm ist die realistische Fahrphysik der Skimobile. Jede Gewichtsverlagerung des Piloten wirkt sich auf das Fahrverhalten des Vehikels aus. Gerade bei hohen Sprüngen sollte darauf geachtet werden, wie und vor allem wo der Schlitten aufkommt. Ein unkontrollierter Jump in den Tiefschnee ist bei weitem nicht so gefährlich wie eine Landung auf einer Eisplatte. In den meisten Fällen kann sich der wagemutige Fahrer zwar noch mit Mühe und Not auf seinem Sled halten, doch es kann auch passieren, daß er kopfüber im Schnee landet. Eine weitere Gefahr stellen gefrorene Gewässer dar. Wagt man sich tatsächlich auf die

brüchigen Eisschollen, so sollte der Spieler auf jeden Fall darauf achten, daß sein Schneemobil auch schnell genug ist, da dieses ansonsten in den eisigen Fluten versinken könnte.

Bereits auf der E3 machte Sled Storm eine enorm gute Figur. Schade ist nur, daß wir erst ab Mitte September in unsere gefütterten Rennkombis schlüpfen dürfen, um die unberührte Natur des Hochgebirges unsicher zu machen.



In Sled Storm können bis zu vier Spieler gleichzeitig sowohl im Einzelrennen als auch im Meisterchaftsmodus gegeneinander antreten.





PHILIPP NOACK

UEFA STRIKER

Genre	Fußball
Spieler	1-8
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Rage Software
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	30. September

Classic Match - Play match?

Tournament - Champions League, Final
Bayern Munich vs Manchester United
Venue - Nou Camp, Barcelona

Date - 23rd April 1999, 8.45pm (CET)

It's the last Champions League final of the millennium and both teams are aiming for a historic European and domestic treble. After an early Munich goal the match has been all attack from Manchester but efficient defending from the Germans has kept them at bay. Take control of Manchester United in the 85th minute and try to break the German defence and claim an amazing victory.

OK

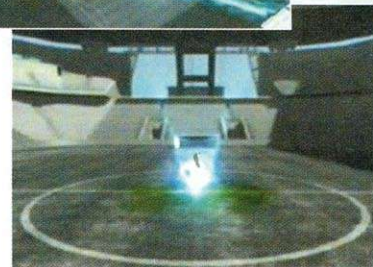


Unter den Classic-Matches findet sich auch jene schmerzhaft Niederlage des FC Bayern wieder.

König Fußball regiert auch in der Sommerpause (oder gerade da?) auf den heimischen Bildschirmen. Wer sich nun nicht auf dem Bolzplatz um die Ecke die Knie aufschauern will, der kann sein Glück ja einfach mal bei der virtuellen Variante probieren. Alles, was man dazu braucht, ist eine PlayStation und möglichst a) eine geduldige Freundin, b) eine arbeitende Freundin, c) eine selbst fußball- und videospielbegeisterte Freundin oder d) keine Freundin (dafür aber jede Menge Bier im Kühlschrank!). Natürlich sollte man auch noch eine

wirklich gelungene Umsetzung des Volkssportes sein Eigen nennen. Rage Software hat in diesem Genre einige Erfahrung vorzuweisen: Schon 1992 hatte man mit Striker für Amiga und Atari ST eine Fußballsimulation auf den Markt gebracht. Jetzt, im September 1999, will man nun alle PlayStation-Besitzer mit einer möglichst realistischen und doch zugleich hochgradig unterhaltsamen Variante der beliebtesten Sportart der Welt beglücken. Die Redaktion der play durfte sich bei einem Besuch der Entwickler in unseren heiligen Redaktionsräumen ein Bild von den Fortschritten dieser nicht ganz einfachen Aufgabe machen. Wenn man ein Fußballspiel für Sonys Wunderkiste programmiert, dann kommt man nun mal nicht an einem Titel vorbei, der bei nahezu allen Konsolenbesitzern für ein Optimum an Spielspaß und Realismus steht, FIFA Soccer von Electronic Arts.

Wenn man UEFA Striker das erste Mal lädt, so bekommt man nach einem obligatorischen Intro ein Hauptmenü zu Gesicht, das bereits die wesentlichen Modi enthält: Ganz oben läßt sich ein gewöhnliches Freundschaftsspiel unter dem Namen „friendly“ anwählen. Die



uns vorgeführte Version war noch komplett englisch gehalten, bis zum Release wird es jedoch eine eingedeutschte Fassung geben. Um eine häufig genutzte Paarung mit allen ihren Einstellungen (Teams, Strategie, Wetter, Stadion, etc.) schneller anwählen zu können, besteht die Möglichkeit, mittels „load friendly“ ein auf der Memory Card bereits vor-konfiguriertes Match zu laden. Wer also gegen einen Freund häufig bei sonnigem Wetter mit Brasilien gegen Frankreich im Stadion von Rom mit 4-4-2 antritt, kann sich hier eine zeitsparende Abkürzung einrichten. Wer lieber gleich einen Wettbewerb spielen will, sollte sich für „new competition“ entscheiden. Unter diesem Stichwort wurde eine ganze Reihe unterschiedlicher Wettbewerbe zusammengefaßt. So lassen sich z.B. die komplette Qualifikation für die Europameisterschaft 2000 in Holland

Spot the Ball



Loading

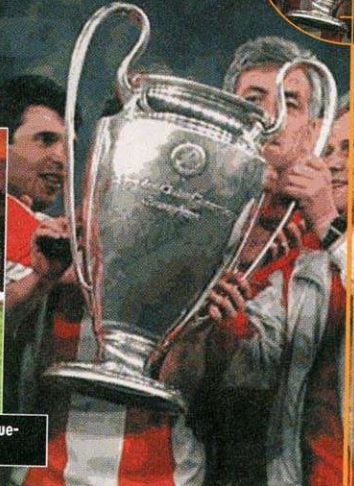
Wer errät, wo sich der wegretouchierte Ball befindet, dem wird ein Teil der drei versteckten Codes offenbart.



Brasilien - Deutschland: So hätten eigentlich die Teilnehmer des WM Finales '98 heißen sollen...



So hätte das Match um die Champions League-Krone eigentlich aussehen sollen.



Im Practice-Modus kann man verschiedene Teilbereiche wie Paßspiel, Torschüsse, Standardsituationen etc. trainieren.



Aus der Draufsicht verkommt UEFA Striker zu einem besseren Sensible Soccer.

und Belgien und anschließend die Finalrunde spielen, oder man entscheidet sich für die Euro Super Trophy (also ein club- und nicht nationenorientierter Wettbewerb). Zusätzlich hat Rage einen Territories Cup, einen Liga- und einen Knockout-Modus implementiert sowie eine historisch angehauchte Variante namens „classic matches“. Dabei übernimmt man historische Mannschaften in denkwürdigen Spielen und muß versuchen, die Geschichte neu zu schreiben. Alle diese Wettbewerbe lassen sich natürlich zwischenspeichern und können – ebenfalls direkt vom Hauptmenü aus – mittels „load competition“ jederzeit wiederhergestellt werden. Um dem Geschehen etwas zusätzliche Abwechslung zu verleihen, gibt es noch eine Sektion, die sich „training and certification“ nennt. So kann man anfangs nicht gleich die Qualifikation für die EM 2000 spielen, sondern muß zunächst seine Eignung unter Beweis stellen. Hierzu sollte man erst einmal ein wenig mit dem runden Leder trainieren („practice“). Einzelne Fähigkeiten können dabei getrennt geübt und anschließend in einem UEFA Test zertifiziert werden. Wer also nach etwas Kopfball-Training der Meinung ist, er habe nun das Zeug

zu einem Schein, der kann in einem Test sein Glück versuchen. Ebenfalls vom Hauptmenü aus lassen sich noch die unzähligen Einstellungen („options“) des Spiels nach eigenem Gusto modifizieren. Hier darf man von der Schwierigkeit über die Kameraposition bis hin zu den Controllereinstellungen nahezu alles auf den eigenen Geschmack abstimmen. Über das Optionsmenü erhält man auch Zugriff auf den „game editor“. Er gestattet es, sich ein eigenes Team zu kreieren oder eines der über 130 vorgegebenen (ob Club oder national/international) zu editieren.

„So kann man anfangs nicht gleich die Qualifikation für die EM 2000 spielen, sondern muß zunächst einmal seine Eignung unter Beweis stellen.“

Nach einigen heißen Fußballschlachten mit den Entwicklern kann ich bereits jetzt von einem positiven ersten Eindruck von UEFA Striker sprechen. Die vielen spielspaßhebenden Features und Details lassen zum einen die lange Erfahrung, die Rage Software in Sachen Fußball hat, zum anderen die Sorgfalt, mit der man hier zu Werke geschritten ist, erkennen. Das fängt bei unzähligen Modi mit Club- und Nationalmannschaften an und geht bei der Zusammenstellung der über 130 Teams mit allen wichtigen Namen weiter und endet beim gelungenen Editor. Da sich

nis. Als witziger Gag am Rande sei noch „spot the ball“ erwähnt: In den Ladepausen zeigt UEFA Striker eine typische Spielsituation, aus der jedoch der Ball entfernt wurde. Wenn man nun den Punkt erraten kann, an dem sich der Ball ursprünglich mal befand, bekommt man einen Teil eines geheimen Codes gezeigt.



Mit dem Game Editor kreiert man sich rasch und komfortabel ein eigenes Team.



Mit X wird abgespielt. Der rote Pfeil unten links zeigt an, daß dort ein anspielbereiter Teamkollege steht.

MISCHA STRECKER

ATARI RETRO GAMES

Vor gut dreißig Jahren gehörten sie zu den Wegbereitern einer neuen Form der spielerischen Unterhaltung. Die damals gegründeten Firmen waren die Pioniere eines neuen Industriezweigs, der allerdings erst seit einigen Jahren sein Nischendasein beendet und sich zu einem ernstzunehmenden Faktor im Big Business der Unterhaltungsindustrie entwickelt hat. Vom heutigen Standpunkt aus betrachtet ist es eigentlich unvorstellbar, daß Spiele mit simpelstem Gameplay sich zu einem Kult entwickelten, der bis heute andauert. Trotzdem lassen sie viele Zocker in Erinnerungen an längst vergangene Tage schwelgen. Man denke nur an Urgesteine wie Pong, Centipede oder Space Invaders. Das Anfang der 80er Jahre erschienene Asteroids ist bis heute der weltweit erfolgreichste Videospielautomat. Mit dem Erwerb der Atari Corp. im März letzten Jahres erhielt Hasbro Interactive auch die Rechte an 75 Spielen des ersten Videospiele-Publishers. Die ersten Konsequenzen dieses Kaufs bekommen wir ab kommenden Herbst auch in Deutschland zu spüren. Vier der erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten erleben - neu umgesetzt - auf PC und PlayStation ein Revival.

Pong

Genre	Geschicklichkeits-Spiel
Spieler	1-4
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Supersonic
Testmuster	Hasbro Interactive
Erhältlich ab	Oktober

Pong, das Erstlingswerk von Atari-gründer Nolan Bushnell, macht den

Anfang der Retro-sammlung, die ab Herbst erhältlich sein wird. Nicht nur in grafischer, sondern auch in spieltechnischer Hinsicht erfährt das erste Videospiel der Geschichte eine massive Aufwertung



Wack the Penguin. Der Schläger dreht sich im Kreis und die Antarktisvögel gehen drauf.

(obgleich das nun wirklich keine Kunst ist). Hauptziel ist immer noch, einen Ball auf der gegenüberliegenden Seite aus dem Spielfeld zu schlagen. Im Unterschied zum Klassiker findet das moderne Balldreschen in über 20 verschiedenen 3D Umgebungen statt. Abhängig vom Level kommen erschwende Hindernisse wie Pinguine oder Bäume hinzu, von denen die Kugel unkontrollierbar abprallt und unter Umständen zum

Spieler zurückkehrt. Außerdem können innerhalb des Spiels versteckte Bonusgegenstände freigeschaltet werden. Hinzu kommt, daß man mit den Paddles die Bälle auch fangen oder mit Effet zurückschleudern kann. Im Einzelspieler-Modus stehen drei unterschiedlich intelligente KI-Gegner zur Auswahl, die sich wunderbar zum Training für die Multiplayer-Matches mit bis zu vier Spielern eignen.

Missile Command

Genre	Atomraketenballerei
Spieler	1
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Meyer - Glass
Testmuster	Hasbro Interactive
Erhältlich ab	November



Im Normalfall gilt es, sechs Städte zu verteidigen. Kameraraschens in späteren Missionen bringen Bonusstädte ins Spiel.

Der erste Spielautomat mit Trackballsteuerung avancierte nach seinem damaligen Erscheinen zum Kultspiel. Wiederum war das Spielziel relativ einfach gestrickt. Aliens überfielen die Erde und wollten sie in Schutt und Asche legen. Der Spieler übernahm die heldenhafte Erdverteidigung mit Hilfe der Missile Commands. Zum Abfangen der Aliengeschosse standen drei Raketenstolos mit begrenztem Munitionsvorrat zur Verfügung. Geling es, alle Bomben eines Levels zu vernichten, folgte die Punkteabrechnung und das Spiel setzte sich mit erhöhten Schwierigkeitsgrad fort. Der Klassiker im neuen Gewand hat von diesem alten Spielprinzip nichts abgelegt. Lediglich die Grafiken wurden den technischen Möglichkeiten angepaßt und mit einigen Zusatz-



Im neuen Missile Command wurden Arcade und Story Modus vereint.

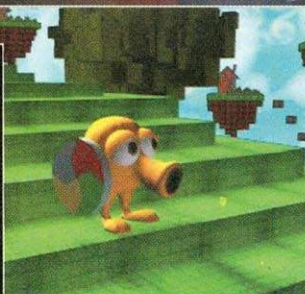
schmankerln versehen. Im Story Modus hetzt man von Kontinent zu Kontinent, um der Alienbedrohung Herr zu werden. Die dabei verdienten Credits werden in die Weiterentwicklung der eigenen Waffensysteme gesteckt, bis man in der Lage ist, den Krieg zu den Aliens zu tragen und die Feinde ein für alle Mal zu eliminieren.

Q*Bert

Genre	Geschicklichkeitsspiel
Spieler	1
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Artech Studios
Testmuster	Hasbro Interactive
Erhältlich ab	November



Q*Berts Revival enthält neben der Originalversion, die sich mit Ausnahme echter dreidimensionaler Würfel und dem Sound der



Neuauflage in nichts vom Ur-Nasenbär unterscheidet, auch den neuen Q*Bert auf der CD.

In diesem Modus gehören die Würfelpyramiden der Vergangenheit an.

Hauptziel ist zwar immer noch, alle Würfel umzufärben und dabei darauf zu achten, den

Feinden aus dem Weg zu gehen,

aber inzwischen bewegt sich der kleine Kugelmann mit

Rüssel durch insgesamt 36 Level in 6 verschiedenen Dimensionen - inklusive neuer

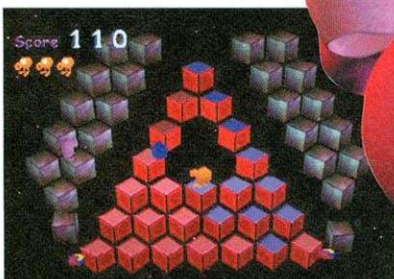
Freunde und Feinde, Bonusgegenstände und spezieller Puzzles. Die

Level wurden um eini-



Umfangreichere Level sollen das Spiel anspruchsvoller machen.

ges weitläufiger und komplexer gestaltet und jede Dimension unterscheidet sich in puncto Aussehen und Sound von den anderen. Zusätzlich eingebaute Minigames erhöhen den Spielumfang und ein Rangsystem erlaubt das Freispielen weiterer Level.



Der alte Q*Bert. Nur diesmal sind die Würfel wirklich dreidimensional.

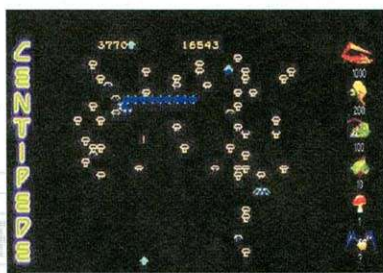


Centipede



Wally steuert seinen Scooter durch verschiedene 3D Landschaften

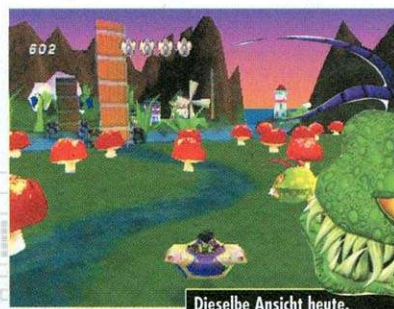
Nun ist es Zeit, wieder in die Haut des Bohnenzählers Wally zu schlüpfen; denn die finstere Königin Centipede bedroht erneut das Volk der Wee-Leute. In der Neuauflage kämpft er jedoch nicht mehr zu Fuß gegen die Schergen ihrer vielfüßigen Majestät, sondern steuert einen modernen Scooter, den er ganz nach Belieben um- und ausbauen kann. Bevor er aber seinen Leuten die Erfolgsmeldung von der vollständigen Vernichtung des Feindes überbringen kann, muß er sich in 5 verschiedenen 3D-Welten mit insgesamt 23 Leveln



Das klassische Centipede. In der Draufsicht, ohne grafischen Schmickschnack - und dennoch ein Kultspiel.

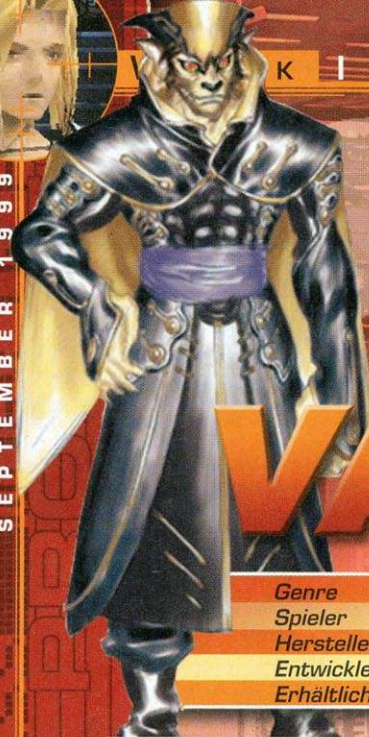
Genre	Ballerspiel
Spieler	1
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Leaping Lizard / Realsports
Testmuster	Hasbro Interactive
Erhältlich ab	Oktober

len entführte Landsleute befreien. Neben dem Missionsmodus wurde auch der klassische Arcade Modus eingebaut, in dem bis zu zwei Spieler den Spinnen, Flöhen und Tausendfüßlern einheizen können.



Dieselbe Ansicht heute.

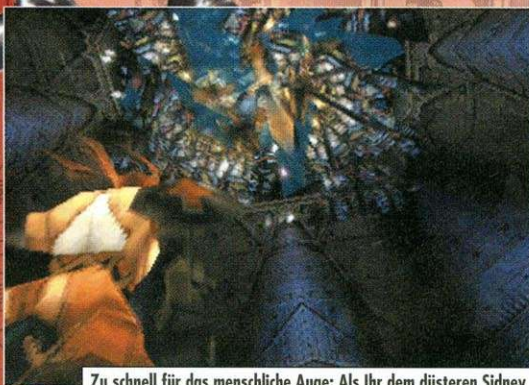




Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Square
Entwickler	Square
Erhältlich ab	2000 - Japan

VAGRANT STORY

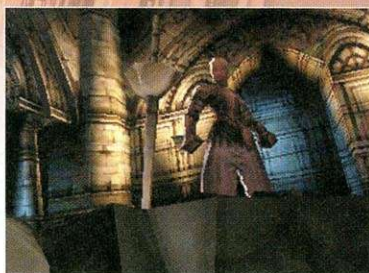
WINNIE FORSTER



Zu schnell für das menschliche Auge: Als Ihr dem düsteren Sidney erstmals begegnet, ruft der einen mächtigen Drachen zur Hilfe.

Fantasy-Offensive von Square - neben Fortsetzungen zu Final Fantasy, Chrono Trigger und Secret of Mana verspricht der japanische Hersteller sein erstes 3D-Adventure. Das düstere Vagrant Story versetzt Euch ins Mittelalter, wo Machtpoker und Mystik zusammenprallen.

Mit den Deserteuren von Quest machte der japanische Rollenspielspezialist Square vor vier Jahren einen



guten Fang. Die begabte Truppe um Yasumi Matsuno legte bereits mit ihrem ersten Spiel unter dem Square-Logo ein zeitloses Meisterwerk vor. Leider wurde ihr Final Fantasy Tactics zwar in Japan und in den USA, aber nicht bei uns in Europa veröffentlicht.

Das Strategiespielgenre haben Matsuno & Co. damit nach Meinung vieler ausgereizt, der radikale Wechsel ins Adventure-Genre kommt deshalb nicht

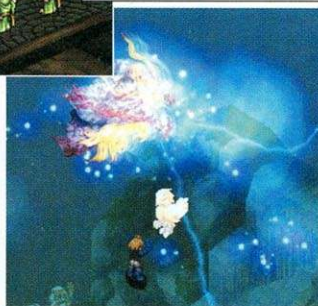


überraschend. Das schon zu Quest-Zeiten meisterhaft beherrschte Thema (höfische Intrigen, Glaubenskrieg und Machtpolitik eines fiktiven Mittelalters) behält das Team bei, verschwunden ist lediglich die Strategiekomponente. Dafür wurden die bühnenreifen Story-Sequenzen in die dritte Dimension erhoben, als Held bewegt Ihr Euch nun durch in Echtzeit gerenderte Burgen, über Marktplätze und durch königliche Gewölbe. Erwischen lassen solltet Ihr Euch dabei nicht. In Vagrant Story seid Ihr als ritterlicher Elitespion unterwegs!

Die genaue Story hat Square bislang nicht enthüllt. Fest steht nur, daß neben dem Helden Ahsley Riot ein zweiter Charakter eine beherrschende Rolle spielt. Der geheimnisvolle Sidney Lostalot ist bleich, mit der Klinge blitzschnell und außerdem der Entführer des Papstes. Ihm heftet Ihr Euch an die Fersen. Technisch erinnert Vagrant Story an die schönsten Lara-Level, von der Inszenierung ein wenig an Metal Gear Solid. Mit dem Konami-Thriller hat das Square-Spiel auch den Schwerpunkt gemein-



Bereits zum vierten Mal besuchen die Vagrant Story-Macher das Mittelalter. Bislang wurden alle ihre Spiele (v.l.v.o.n.u.: Ogre Battle, Tactics Ogre und Final Fantasy Tactics) ins Englische übertragen.



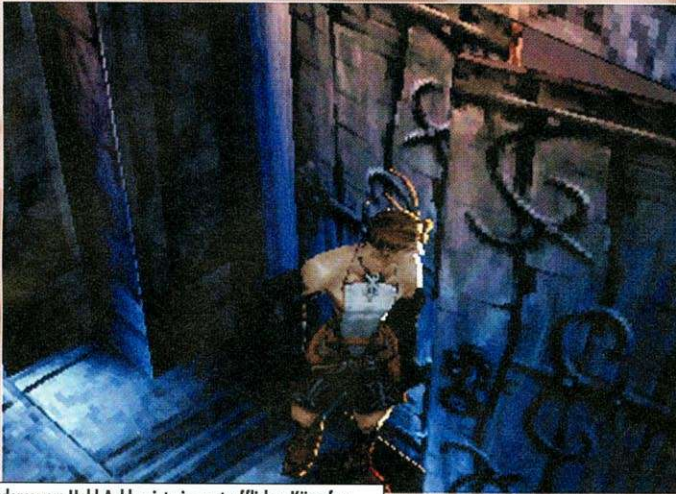
Schaurig-schön: Das dunkle Mittelalter ist in Vagrant Story vortrefflich umgesetzt und erstmals in die dritte Dimension erhoben worden.

MEISTER DER FANTASY -

DAS VAGRANT STORY-TEAM

Komplett vom kleinen Strategieentwickler Quest zum großen Vorbild überlaufen ist das Entwicklungsteam um Chefdesigner Yasumi Matsuno. Davor hatten die Kreativen mit Ogre Battle ein Nintendo-Strategiespiel mit Echtzeitelementen hingelegt und einen Achtungserfolg erzielt. Zwei Jahre später (die Welt war im Echtzeitfieber) wandte sich Quest der traditionell rundenbasierten Spielmechanik zu - das mächtige Ogre Tactics war geboren! Später wurden beide Spiele für die PlayStation umgesetzt. Zu diesem Zeitpunkt schufteten die Erfinder jedoch längst für Square an ihrem bislang aufwendigsten Projekt. Final Fantasy Tactics kombinierte die besten Spielideen der Ogre-Serie mit dem Square-eigenen Final Fantasy-Rollenspielzyklus - eines der besten Playstation-Spiele aller Zeiten war geboren.

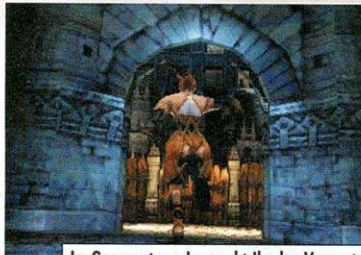
Im Gegensatz zu anderen Square-Teams arbeiten die Tactics-Macher bis heute zusammen. Das stilvolle Grafikdesign und die Kulissen stammen von Art Director Hiroshi Minagawa, sein Kollege Akihiko Yoshida erfand die Charaktere und die tollen Kostüme von Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics und jetzt auch Vagrant Story. Die symphonische Musik mit Fanfaren, Paukenschlägen und sanften Streichern komponierte wieder Hitoshi Sakimoto. Selbst der Programmierer ist derselbe wie in alten Quest-Tagen. Taku Murata sorgt dafür, daß 3D-Animation, Charakter-Intelligenz und FX technisch harmonisch zusammenlaufen.



Undercover: Held Ashley ist ein vortrefflicher Kämpfer, aber auch ein umsichtiger Stratege. Ist die Lage sondiert, tritt er in Aktion.



Wie sollt Ihr mit diesem Biest bloß fertig werden? Zum Vagrant Story-Kampfsystem gab Square noch keine Einzelheiten bekannt.



Im Gegensatz zu Lara sieht Ihr den Vagrant Story-Helden meist aus weniger provozierendem Winkel.



Der Despot führt Grausames im Schilde - nicht immer ist das Böse in Vagrant Story so leicht zu erkennen.



sam. Eine deftige Story hält Charaktere, Schauplätze und Aufgaben zusammen. Dabei reden die Figuren nicht wie in Metal Gear Solid mit menschlicher Stimme, sondern texten lediglich Sprechblasen voll - die speicherplatzsparende Talk-Technik verwendet das Team seit seinen Super Nintendo-Tagen.

Was Vagrant Story neben der heroischen Thematik von allen anderen 3D-Spielen unterscheidet, ist die realistische Simulation des Heldenkörpers. Jede Verletzung wird einem Körperteil zugeordnet. So hat Ashley nach einer anstrengenden Episode zwar noch einen klaren Kopf behalten (Status: Good), dafür aber z.B. den rechten Arm eingebüßt. Leuchtet auf dem Charakterbildschirm der Status Dying, so müßt Ihr zum Doktor - oder der Arm ist ab. Außerdem besitzt Ihr wie eine Rollenspielfigur spezifische Werte in den Kategorien Stärke, Intelligenz und Beweglichkeit, die sich ebenso wie Hit- und Magic Points im Laufe des Abenteuers verbessern.

Während Eurer Missionen bekommt Ihr vom Status-Brimborium kaum etwas

mit; denn befindet Ihr Euch nicht gerade im Kampf, bleibt der ganze Bildschirm der bombastischen 3D-Grafik gewidmet. Um die Atmosphäre nicht zu stören, hat Square (zumindest in der vorliegenden Fassung) auf protzige Bildschirmanzeigen verzichtet.

Obwohl Vagrant Story im europäischen (und nicht im asiatischen) Mittelalter angesiedelt ist, und in Ausstattung und Ambiente an Shakespeare, Tolkien und andere westliche Erzähler erinnert, nahm EA Square diesen Titel von seiner US-Ankündigung aus. Während Legend of Mana, Chrono Cross und Dew Prism definitiv im Westen erscheinen, wird Vagrant Story außerhalb Japans noch totgeschwiegen. Seltsam ist nur: Nachdem die dortige Presse noch vor Wochen spielbare Versionen mit japanischen Texten erhalten hatte, veröffentlichte Square nun plötzlich ein Demo mit astreinem englischen Text. Vielleicht wurstelt Square doch bereits an einer US- oder gar Euro-Version?



Die wechselnden Perspektiven erinnern an Tomb Raider, aber noch stärker an Konamis Metal Gear Solid.



Die Helden und Schurken des Spiels agieren wie auf einer virtuellen Bühne - und sprechen bereits in der Japan-Fassung glasklares Englisch!

SQUARE-PARADE 1999

CHRONO CROSS

Am ersten Teil des Action-Rollenspiels arbeitete ein japanisches Dream Team, bestehend aus Designern der Dragon Quest- und der Final Fantasy-Serie. Sakaguchi, Horii & Co. sind beim Sequel (und gleichzeitig dem PlayStation-Debüt) nicht mehr dabei, trotzdem macht das erste spielbare Demo einen hervorragenden Eindruck: Kerkerwanderungen in Echtzeit, riesige scrollende Render-Kulissen und bombastische FX à la Final Fantasy. Gewitzt ist das Kampfsystem (Zauberei via Combo-Pyramide) und erfreulich die Tatsache, daß Chrono Cross um den Jahreswechsel auch im Westen erscheint.



DEW PRISM

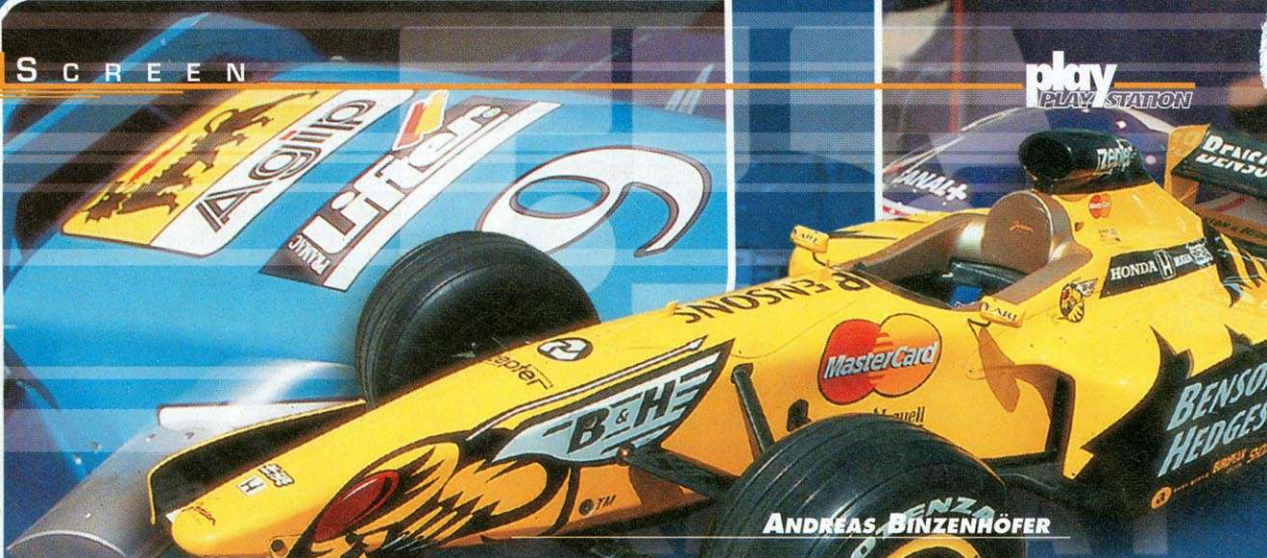
Auch die Fortsetzung zum Action-Adventure Brave Fencer Musashiden wird von EA Square ins Englische übertragen. Die farbenfrohe Mischung aus 3D-Jump'n-Run und Fantasy-Rollenspiel präsentiert Euch zwei sympathisch animierte Hauptfiguren, beschwingtes Leveldesign und eine hübsche Background-Story: Eine actionlastige Alternative zu Status- und Magiemenschlachten à la Final Fantasy und Chrono Cross.



FRONT MISSION 3

Diese futuristische Strategiespielserie (angesiedelt in der Welt des nächsten Jahrtausends) gibt's nur in Japan: Nach dem Echtzeitexperiment Front Mission Alternative kehrt Square mit dem dritten Teil ins Genre rundenbasierter Mech-Kämpfe zurück. Ungeschlagen sind Benutzerführung, Grafikdesign und Soundtrack des Science Fiction-Opus mit Tiefgang - leider wird wohl auch der dritte Teil nicht im Westen erscheinen.





FORMEL 1 99

Genre	Rennsimulation
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	20. Oktober



Die Einführungsrunde vor dem eigentlichen Rennen kann man aus mehreren Perspektiven verfolgen.

Während für Michael Schumacher der Traum vom ersten WM-Titel für die Scuderia Ferrari diese Saison endgültig geplatzt ist, darf sein ehemaliger Handlanger Eddie Irvine fleißig weiterträumen. Hätte, ja hätte Schumi nur auf uns gehört und auf das vielversprechende Formel 1 99 von Psygnosis gewartet. Schließlich hat sich beim Videospielen noch keiner ein Bein gebrochen. Andererseits zahlt Sony den Hobby-Weltmeistern zu Hause dann wiederum auch keine 20 Millionen Dollar Jahresgehalt. Dafür versucht man uns mit einer ersten



Bergauf- und Bergab-Passagen sind erstmals in einem Formel 1-Spiel optisch deutlich zu erkennen.



spielbaren Version das lange Warten bis Mitte Oktober zu verkürzen. Konnte man auf der E3 in Los Angeles lediglich einige eindrucksvolle Videosequenzen bestaunen, findet man auf der brandaktuellen Preview-CD mit dem Quick Race bereits einen eigenständigen Spielmodus. Auch Arcade- und Grand-Prix-Modus befinden sich laut Psygnosis bereits in den letzten Stufen der Entwicklung. Von den versprochenen 16 original Strecken der 99er Saison ist bisher allerdings nur der japanische Kurs in Suzuka, auf dem auch dieses Jahr erneut das letzte Rennen stattfinden wird, anwählbar. Dafür darf man dank der FOCA-Lizenz auf sämtliche 24 Fahrer des diesjährigen F1-Zirkus zurückgreifen. Neben ehemaligen Weltmeistern wie Mika Hakkinen, Jacques Villeneuve und natürlich Michael Schumacher (ohne Gips), stehen selbstverständlich auch die etwas unbekannten Helden des Asphalts a' la Pedro de la Rosa oder Marc Gene zur Auswahl. Im Menü „Fahrer und Team“ informiert sich der interessierte Fan nicht nur über Nationalität, Geburtstag, GP-Starts, Siege und Pole Positions

eines Fahrers, sondern erfährt auch jede Menge Wissenswertes über Chassis und Motoren der einzelnen Teams. Selbstverständlich schwärmt man in Sonys Pressemitteilungen von verbesserter künstlicher Intelligenz, aktueller Fahrzeugdynamik und -handhabung, ultrarealistischen Crashes und verbesserten Wettereinflüssen. Dabei könnte man durchaus nüchterne Fakten für sich sprechen lassen. Im Race Setup lassen sich ganze neue Einstellungen verändern. Angefangen mit möglichen Drehern und Unfällen (unterteilt in verschiedene Schadensstufen) über Reifen- und Benzinverbrauch, bis hin zu einem kompletten Flaggensystem, den offiziellen Regeln der 99er Saison entsprechend, lässt sich beinahe alles den eigenen Ansprüchen anpassen. Besonders positiv fallen dabei die zahlreichen Wetterbedingungen (sonnig, wolkig, Nieselregen, regnerisch, zufällig und realistisch) und das optionale Safety Car auf. Im eigentlichen Rennen entscheidet man sich mittels L- und R-Tasten für eine der vier üblichen Perspektiven. Gesteuert wird entweder digital oder analog mit



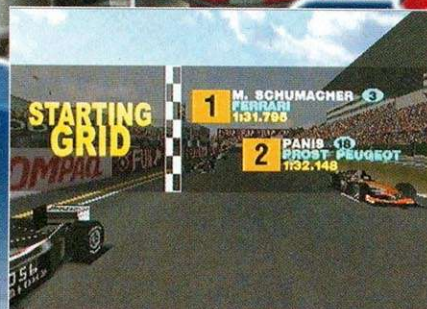
Wer sich den Streckenverlauf nicht von Anfang an merken kann, hat immerhin noch die Möglichkeit, sich an den Richtungsfeilen zu orientieren.



Wer auch nur leicht aufs Gras kommt, sollte sofort vom Gas gehen und nur noch vorsichtig lenken, andernfalls ist der nächste Dreher unvermeidbar.



Auch in Videospielen ist Tabakwerbung bisher ein Tabu. Deshalb wurde der West Schriftzug auf den McLaren-Boliden durch die Namen der Fahrer ersetzt.



Der erste Beschleunigungstest beweist die Liebe zum Detail. Die Rillen der Hinterrreifen hinterlassen ein deutliches Muster in den Reifenspuren.

Sonys Dual Shock Controller, der zudem bei Feindberührung kräftig zu vibrieren beginnt. Namcos neGcon Pad wird derzeit leider noch nicht unterstützt, ist aber für die Endversion fest eingeplant. Doch wie ist er nun, der erste Spieleindruck? Wie fühlt sich der verwöhnte Videospielredakteur nach der ersten Runde Suzuka? Die Antwort ist ebenso schlicht wie einfach: Großartig! Bereits einige Sekunden nachdem der Ladebildschirm verschwunden ist, bleibt einem gar nichts anderes übrig als die deutlich überarbeitete Grafik auf sich wirken zu lassen. Dank zahlreicher grafischer Details und sauber programmiertem Environment Mapping auf Strecken und Autos kommt man dem TV-Vorbild erneut ein ganzes Stück näher. Auch der erste Burn Out in der Boxengasse erweckt den Eindruck, daß sich endlich einmal einer der Programmierer tatsächlich neben einen Formel 1-Wagen gestellt hat, um sich von dessen Motorgeräuschen inspirieren zu lassen. Der erste Fahrbericht fällt ebenfalls optimistisch aus. Das Fahrverhalten wurde zwar extrem anspruchsvoll umgesetzt, die Boliden wirken allerdings noch

leicht hektisch. So lenkt man allzu oft viel zu stark ein, obwohl man den analogen Stick nur leicht bewegt hat. Dies dürfte allerdings an der Tatsache liegen, daß man bisher noch keinerlei Veränderungen am Wagen-Setup vornehmen kann. Der Menüpunkt dafür ist aber bereits grau unterlegt im Hauptbildschirm zu erkennen. Die veränderbaren

„Bereits einige Sekunden nachdem der Ladebildschirm verschwunden ist, bleibt einem gar nichts anderes übrig, als die deutlich überarbeitete Grafik auf sich wirken zu lassen.“

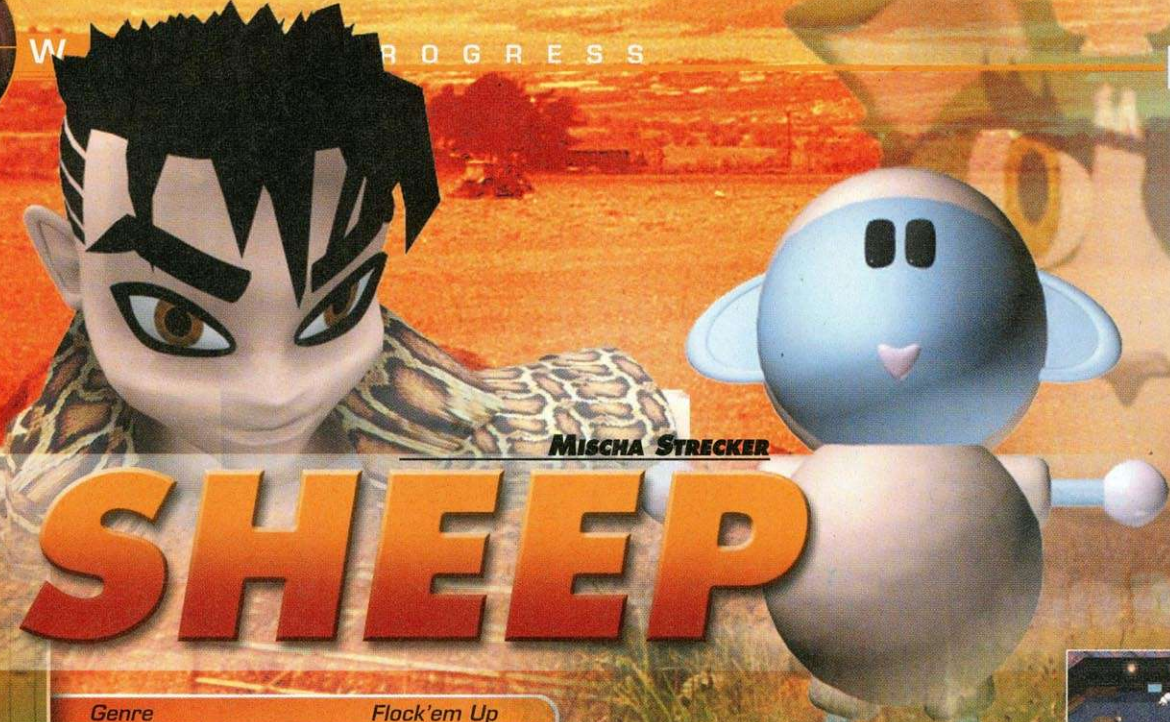
Einstellungen wirken sich zwar auch nur teilweise auf das Spielgeschehen aus, die bereits fertig implementierten Optionen machen dafür eine sehr gute Figur und lassen auf einiges hoffen. Die eigentliche Spielgeschwindigkeit ist erfreulicherweise noch etwas höher als beim letzten Teil der Formel 1-Reihe. Auch die nervigen Pop-Up-Effekte gehören längst der Pixelvergangenheit an, allerdings scheint man sich diesen Vorteil zum Teil durch ein leichtes Ruckeln in grafikintensiven Momenten erkaufte zu haben. Bis zur Veröffentlichung sollte man diesen kleinen Schön-

heitsfehler aber in den Griff bekommen haben. Wenn bis dahin auch die künstliche Gegner-Intelligenz auf ein Level geschraubt wird, das ausgeklügelte Boxenstrategien und Fahrmanöver des menschlichen Spielers zwingend erfor-

dert, wird Sonys neuestes Rennspiel ohne Zweifel den Formel 1-Thron zurückerobert. Wie das fertige Produkt im endgültigen Test aussieht, erfährt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Bis dahin wünschen wir jedenfalls: Hals und Beinbruch (nicht persönlich nehmen, Schumi!).



Bei analoger Steuerung besteht die Möglichkeit, sich mittels Richtungstasten nach hinten umzusehen.



MISCHA STRECKER

SHEEP

Genre	Flock'em Up
Spieler	1
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	Minds Eye
Erhältlich ab	November



Lecker! Erdbeersaft für die Schafe aber sie müssen in weitem Bogen um den umgestürzten LKW gelenkt werden.

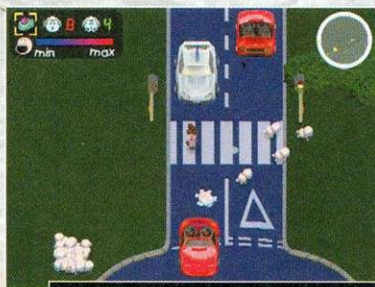
Schafe, aber erinnert sich hier jemand an Lemminge? Nein? Die kleinen putzigen (aber extrem uneigenständigen) Nagetiere, die stur in eine Richtung gingen, es sei denn, sie wurden aufgehalten? Sie waren zu Amiga-Zeiten die Kultkerle der Spieleszene. Im Frühjahr dieses Jahres wurden die Ur-Lemminge noch einmal auf der PlayStation herausgebracht. Mit einem ähnlichen Konzept beglückt uns Minds Eye ab November. Allerdings hat man dies-

mal seine liebe Mühe mit einigen strohdoofen Schafen, die von einem fremden Planeten kommend einst in geheimer Mission auf die Erde geschickt wurden. Leider war jedoch entweder der Auftrag zu geheim oder das Kurzzeitgedächtnis dieser schafähnlichen Aliens zu schwach; denn kaum angekommen, hatten sie vergessen, um was es sich bei ihrem Auftrag handelte. Also paßten sie sich an und verbrachten ihre Tage damit, auf Wiesen zu grasen und schüchtern zu blöken. Die Rettung ist aber unterwegs. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Retters, der die Wollknäuel heil durch 16 Welten zum UFO-Landeplatz führen muß, von dem sie wieder zurück in ihr gelobtes Land gebracht werden. Laut Matt Clark geht es vor allen Dingen darum, „anstatt einfach nur alles zu töten (...), die Schafe lebendig zum Ziel zu bringen und von den Schergen des bösen Mr. Pear fern-

zuhalten.“ Diese Aufgabe wird sich schwieriger gestalten als es sich momentan anhört, da die Entwickler ihre ganze Energie darauf verwendeten, die Schafe so „real“ doof wie nur möglich zu machen. „Wir beobachteten über mehrere Monate hinweg Schafe und Dorfdeppen, um den Code für die „künstliche Dummheit“ zu perfektionieren. Minds Eyes Hauptquartier befindet sich inmitten der englischen Pampa, also hatten wir Anschauungsmaterial in Hülle und Fülle“, so Matt Clark weiter. Demnach werden sich die Wollknäuel auf vier Beinen art- und videospielgerecht verhalten. In der Nähe einer Klippe schreiend und wild gestikulierend in die Herde zu stürzen, wäre zum Beispiel die völlig falsche Vorgehensweise. Das Ergebnis kann sich, so denken wir, jeder an fünf Fingern abzählen. Ande-



Eigentlich eine gute Idee. Man treibt die Schafe vor den Mähdrescher, wartet, bis sie in kleinen handlichen Strohpackchen wieder hinten auftauchen und trägt sie dann zum Levelausgang. Leider funktioniert das Ganze nur in der Theorie. (PC)



Und wieder ein Schaf weniger. Es hätte sich an die Regeln halten sollen. (PC)



Todesfälle Teich! Wieder einmal mußten arme Schafe ihr Leben lassen, weil gefährliche Mörderhaie ihr Unwesen im Gartenteich treiben. (PC)



20 Mai Tai, 10 Cuba Libre und einen Long Island Ice Tea für den Hüter bitte! (PC)



Sie sind zwar doof, aber schwimmen können sie. (PC)



Mit dem Radar behält man wenigstens die Übersicht, wenn sich einzelne Schafe zu weit von der Herde entfernen.



(PC-Shots)



Mr. Pears Schergen wollen Euch mit allen Mitteln am Erreichen des Ziels hindern. (PC)

erseits existieren unzählige Quellen innerhalb eines Levels, welche die Schafe ablenken und dem Schäfer das Leben zur Hölle machen. Da zieht es die eine Herde in die Spielhalle zu den Automaten, während die andere den Klängen einer Jukebox lauscht, wieder andere Schafe ergötzen sich an der Schönheit eines Blumenbeetes und widersetzen sich stur den Befehlen des Schäfers. Diese „Hindernisse“ zu umgehen erfordert die ungeteilte Aufmerksamkeit des Spielers. Desweiteren bedarf es eiserner Disziplin und Einfühlungsvermögen in die Schafpsyche. Genauso abgedreht wie das Spielprinzip an sich gestalten sich denn auch die einzelnen Welten. Man lenkt seine Schützlinge durch Level, denen der Film Titanic zugrunde liegt, übernimmt die Kontrolle über eine Horde langhaariger Rockerschafe in einer Disco oder lenkt sie durch (für den Hüter die Hölle) „Mr. Woopy's Ice Cream Factory“. Wie man an die Hüteraufgabe herangeht, hängt letztlich von der Wahl des Hirten ab. Vier Charaktere stehen zur Auswahl

und jeder von ihnen wendet eine andere Methode an, um die Schafe zur Raison zu bringen.

Die Technik hinter dem Spiel beschreibt Matt Clark so: „Die „Clark Technology Engine“ mußte extra für das Spiel geschrieben werden. Die Herdenroutinen sind einzigartig, weil sie Verhaltensunterschiede zwischen den einzelnen Schafzuchten und die „künstliche Dummheit“ beinhalten -

„Wir beobachteten über mehrere Monate hinweg Schafe und Dorfdeppen, um den Code für die „künstliche Dummheit“ zu perfektionieren.“

Matt Clark, ausführender Produzent, Minds Eye

unsere neue Art der KI.“ Die komplizierteste Aufgabe des gesamten Spiels waren aber nicht die Grafiken oder der Aufbau der Engine, sondern das Leveldesign an sich und vor allem die Testphase. Bevor die Schafe nicht in ein Level implementiert wurden, hatte keiner auch nur die geringste Ahnung, wie die Viecher reagieren und vor allem, was sie unternehmen würden.

Matt Clark bedauert an Sheep

eigentlich nur eine Tatsache - und zwar, daß sie einen speziellen Zuchtmodus weder in die PlayStation - noch in die PC-Version des Spiels einbauen konnten, der es ermöglicht hätte, die fünf verschiedenen Schafarten untereinander zu kreuzen. „Ich hätte zu gerne gesehen, was herausgekommen wäre, wenn man einen „Longwool“ mit einem „Neogenic“ gekreuzt hätte. Aber die-

ses Feature werden wir auf jeden Fall in eine zukünftige Version einbauen.“

Eigentlich war Sheep als Fernsehserie geplant, und die Pläne sind noch nicht vom Tisch. Eventuell, aber wirklich nur eventuell, zeichnet sich mit dem Flock'em Up ein neuer Kult am Spielehorizont ab. Abgedreht genug wäre es ja.



Grande Katastrophe. Die Schafe haben sich zu sehr zerstreut.



Wir dachten immer, es wären KornKREISE!!! (PC-Shot)



Erst links schauen, dann rechts und zum Schluß noch einmal nach links! So haben wir es im Kindergarten gelernt und so bläuen wir auch den Schafen diese Lektion ein.





HOT WHEELS TURBO RACING

Genre	Action-Racer
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Stormfront Studios
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	30. September



Nichts für Spieler mit empfindlichem Magen: Gleich geht's in eine halsbrecherische Korkenzieherspirale.



Erinnern wir uns an unsere frühe Kindheit und unsere damaligen Spielsachen zurück, so dürfte zumindest allen männlichen Zockern ein ganz spezieller Begriff wieder in den Sinn kommen: Spielzeugautos! Nahezu jeder kleine Junge konnte früher ein ganzes Arsenal an verschiedenen Flitzern vorweisen. Mattels edle Hot Wheels waren und sind dabei noch immer besonders heiß begehrte Objekte. Mittlerweile gibt es in Amerika Hunderte von Clubs und Gemeinschaften, welche sich ausschließlich dem Sammeln und Tauschen der edlen Miniaturboliden gewidmet haben. Doch wer sie nur zum Spielen benutzte (und vielleicht auch immer noch benutzt), weiß: Hot Wheels fahren keine gewöhnlichen Rennen. Man lässt

sie springen, sich überschlagen, zusammenstoßen und viele andere atemberaubende Stunts ausführen. Genau an diesem Aspekt orientierten sich die Stormfront Studios, die schon NASCAR '99 auf der PlayStation verwirklicht haben, bei der Entwicklung von Hot Wheels Turbo Racing.

Nun habt Ihr endlich einmal die Gelegenheit, selbst hinter dem Steuer einer von über 40 der berühmtesten Hot Wheels-Karosserien Platz zu nehmen und die guten alten Zeiten auf virtuelle Art wieder aufleben zu lassen - spektakulärer und actionlastiger denn je. Zu den enthaltenen Wagen, von denen einige erst nach bestimmten Erfolgen in den Cup-Rennen zur Verfügung stehen, zählen neben Off-Roadern, Muscle Cars, Monster-Beetles und Dragster-Schlitten auch einige Sondermodelle wie beispielsweise ein an einen Stealth Fighter erinnerndes Zukunftsmobil oder ein hochfrisiertes Go-Kart. Jedes Auto hat dabei individuelle Stärken und Schwächen und erfordert deshalb einen anderen Fahrstil. So ist der Twin Mill beispielsweise ausgesprochen schnell und rast seinen Gegnern meist locker davon, der große und schwere Super Van hingegen gewinnt durch exzessiven

Einsatz seines Gewichtsvorteils, indem er einfach alles plattwalzt, was ihm vor die Stoßstange kommt. Wer auf möglichst hohe Sprünge Wert legt, ist mit dem Go-Kart bestens beraten. Ausprobieren heißt die Devise!

Sobald das gewünschte Vehikel ausgesucht ist, geht's ab auf einen der halsbrecherischen Kurse, die mit Loopings, Korkenzieherspiralen, Steilkurven und Sprungschanzen geradezu übersät sind. Von ihrer Konstruktion her erinnern die Strecken entfernt an die alten Darda-Bahnen oder den Amiga-Klassiker Stunt Car Racer. Zwar gibt es vielerorts kleinere Streckenbegrenzungen, die ein Herunterfallen von dem Parcours verhindern, doch das Streckenlayout ist überwiegend äußerst komplex ausgefallen und zeigt deutlich, wie sehr bei Hot Wheels Turbo Racing pfeilschnelle Action und aufsehenerregende Crashes im Vordergrund stehen. So gibt es Abschnitte, in denen Ihr nach einem U-Turn als „Geisterfahrer“ in entgegengesetzter Richtung unterwegs seid, nebeneinander stehende Jump-Ramps, die auf exakt denselben Landepunkt zielen und enge Kreuzungen, in



Jetzt fehlt nur noch eine punktgenaue Landung und einer der beiden Crash-Piloten kann sich von seinem Flitzer verabschieden.



Nach einem vollführten Stunt wird dessen Name und die Anzahl der Turbos, die Ihr dafür bekommt, eingeblendet.



Die Hot Wheels unterscheiden sich in diversen Eigenschaften wie Höchstgeschwindigkeit oder Haltbarkeit voneinander.



Bei einer derart chaotischen Streckenführung sind Massenkarambolagen natürlich an der Tagesordnung.



Hals über Kopf durch eine Tunnelröhre. Wer nicht genügend Schwung mitbringt, landet auf dem Dach.

denen Zusammenstöße mit der draufgängerischen Konkurrenz nahezu unausweichlich sind. In einigen Röhren könnt Ihr mit genügend Schwung sogar an der Decke entlangcruisen. Außerdem stößt man auf unzählige Abkürzungen, die häufig durch einen Kistenstapel oder ähnliches verdeckt sind. Da die kleinen Maschinen aber einige Rempel wegstecken, bevor sie sich irgendwann einmal in ihre Einzelteile auflösen, ist es ein Leichtes, die windigen Absperren zu durchbrechen und somit einen kleinen Vorsprung herauszufahren.

Entscheidend für eine bestmögliche Platzierung bei den Höllentrips ist der regelmäßige Einsatz des Turbos, der dem eigenen Fuhrwerk kurzzeitig einen enormen Beschleunigungsschub verpaßt. Dieser kann, genügend Turboenergie vorausgesetzt, an beliebiger Stelle aktiviert werden. Der Clou des Ganzen: Die dringend benötigte Energie erhaltet Ihr nur für möglichst verrückte Stunts, die beim Sprung über die Schanzen vollführt werden müssen.



Upside down: Loopings sind in diesem Spiel wahrlich keine Seltenheit.

Somit wären wir auch beim Hauptunterschied von Hot Wheels Turbo Racing gegenüber anderen Rennspielen. Sobald die leichtgewichtigen Miniaturen nämlich den Kontakt zur Fahrbahn verlieren, könnt Ihr diese durch simples Betätigen des Steuerkreuzes (oder des Analog-Sticks) in der Luft in alle Richtungen rotieren lassen. Dadurch ergeben sich atemberaubende Spins, Barrel-Rolls, Front-Loops und Backflips, welche die Turboleiste um so mehr füllen, je öfter sich der Wagen um eine seiner Achsen gedreht hat, je länger er in der Luft war und je sauberer die Landung ausgefallen ist. Des Weiteren sind auf den Kursen Pick-Ups verteilt, welche die Fahreigenschaften Eures Boliden verbessern, ihn unverwundbar machen oder in ein Gummiauto verwandeln, an

"Was die Hot Wheels-Lizenz zu bieten hatte, war offensichtlich: Coole Wagen, coole Strecken und eine über 30 Jahre alte Geschichte. Wir hatten derart viele Möglichkeiten, daß es unsere größte Herausforderung war, das Limit der einzelnen Systeme auszuloten, um so viele Features wie möglich integrieren zu können." Chris Novak, Producer

dem drängelnde Kontrahenten einfach abprallen.

Dank der CD-Technik der PlayStation werden wir auch in den Genuß einiger exklusiver Audiotracks kommen. So zeichnen sich Bands wie Metallica, Primus, Mix Master Mike, Meat Beat Manifesto und einige andere für die musikalische Untermalung verantwortlich und in punkto Spielmodi ist ebenfalls für genügend Abwechslung gesorgt. Ihr könnt Euch wahlweise allein oder mit einem Freund auf die Piste wagen und in diversen Events wie dem



Geteilte Freude ist doppelte Freude. Per Splitscreen könnt Ihr mit den Hot Wheels auch zu zweit durch die Gegend fliegen.

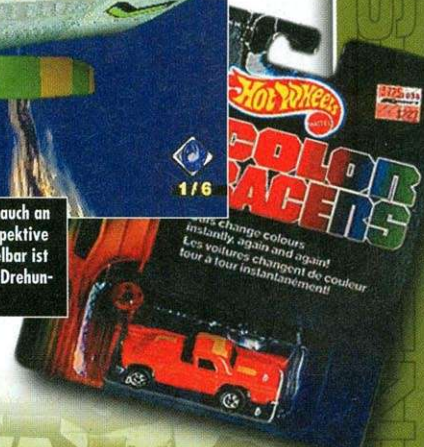
Hot Wheels Cup, einem Freundschaftsrennen oder einem Stunt-Race gegeneinander antreten.

Action-Freaks sollten sich diesen Titel auf jeden Fall schon einmal vornehmen; denn Hot Wheels Turbo Racing garantiert mit Sicherheit unkomplizierte, überaus spaßige Rennen und spekta-

kuläre Stunt-Einlagen. Sollten in der Endversion auch von technischer Seite her keine größeren Mängel auftreten, steht einer überdurchschnittlichen Wertung nichts im Weg.



Die Entwickler haben zwar auch an eine spektakuläre Ego-Perspektive gedacht, sonderlich gut spielbar ist diese wegen der ständigen Drehungen jedoch nicht.



ACTION MAN

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Interactive Studios
Testmuster	Hasbro Interactive
Erhältlich ab	4. Quartal



Auf der Suche nach Dr. X muß sich der Action Man unter anderem auch diesem bis an die Zähne bewaffneten Mech stellen.



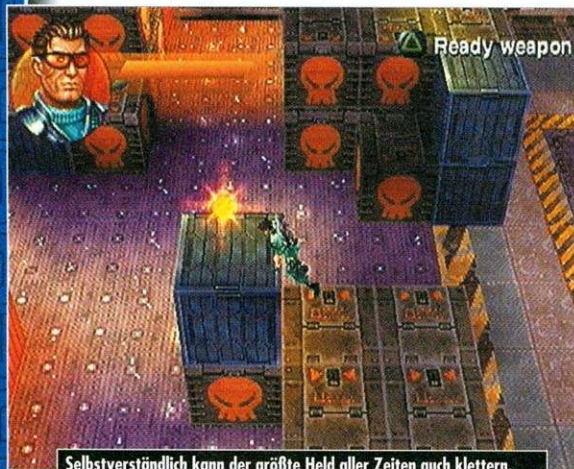
Doch für unseren rechtschaffenen Helden ist kein Einsatz zu gefährlich und kein Schurke zu mächtig. So ist es als Spieler Eure Aufgabe, in der Rolle des furchtlosen Action Man alles nur erdenkliche zu unternehmen, um Professor Gangrene von seinem wahnsinnigen Vorhaben abzuhalten.

Während Ihr zu Beginn des Spiels versucht, Euch Zugang zum Labor des Professors zu verschaffen, könnt Ihr Euch mit den ersten Waffen und Ausrüstungsgegenständen vertraut machen. Zu Action Mans Inventar zählt unter anderem eine Pistole, ein Scharfschützengewehr, Seil und Enterhaken, Metall-detektor und einige nette Elektronikspielzeuge, mit deren Hilfe Ihr so manche computergesteuerte Tür überlisten könnt - James Bond läßt grüßen. Doch auch im Umgang mit Waffen größeren Kalibers gibt sich der Protagonist keine Blöße. Der Showdown in Professor Gangrenes Labor stellt jedoch nur einen kleinen Teil des Abenteuers dar; denn wie sich später herausstellt, ist Gangrene nicht mehr als ein korrupter Handlanger eines viel gefährlicheren Schurken. Drahtzieher des kriminellen Vernichtungsplans ist nämlich der böse Dr. X, der schon des öfteren versucht hat, die Weltherrschaft an sich zu reißen. So führt Euch die Suche nach dem Ober-



motz durch die verschiedensten Locations, darunter auch einige amerikanische Großstädte, die Wüste, die Antarktis und eine gigantische Roboterfabrik. Neben herkömmlichen Soldaten, giftigen Pflanzen und mechanischen Kampfmaschinen wird unser Held auch mit ausgewachsenen Zwischengegnern, wie etwa einem Mech oder einem Senkrechstarter, konfrontiert. Im Showdown steht Ihr natürlich, wie sollte es anders sein, Dr. X höchstpersönlich gegenüber.

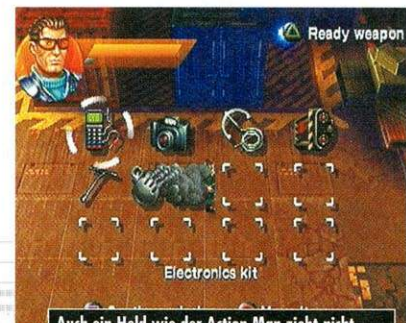
Während Ihr in einem Großteil der Missionen in allerbesten Solid Snake-Manier (Third-Person-Ansicht) unterwegs seid, müßt Ihr Euer spielerisches Geschick auch bei rasanten Autoverfolgungsjagden unter Beweis stellen, wobei Ihr, wie in Take 2 Interactives Grand Theft Auto, Euer Fahrzeug aus der Vogelperspektive steuert. Zwar befindet sich Action Man derzeit noch in einem äußerst frühen Entwicklungsstadium, doch schon jetzt läßt sich zweifelsohne erkennen, daß wir es hier nicht mit einem Titel der Gattung „viel Lizenz, wenig Gameplay“ zu tun haben, sondern mit einem vielversprechenden und abwechslungsreichen Action-Adventure, welches man sich unbedingt vormerken sollte.



Selbstverständlich kann der größte Held aller Zeiten auch klettern.



Durchschlagend: Mit der Strahlenkanone dürfte selbst dieser gefährliche Zwischengegner kein größeres Problem darstellen.



Auch ein Held wie der Action Man zieht nicht ohne die entsprechende Ausrüstung in den Kampf. Bis zu zwölf Items finden im Inventory Platz.

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 Bestell-
 annahme 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) Silent Hill (24,95)
 Tekken 3 (24,99) Warzone 2100 (19,95)
 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 Erweiterungslot 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!
 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

EINBAU PLATINE

Die Platine ermöglicht Ihnen das direkte Sockeln des Chips. Das Vorlöten entfernt. Kabel sind bereits vorgelötet und abisoliert.

TOP PREIS: 5,00 DM

BOOTCHIP

Die günstige Alternative ohne "IQ" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG!

4,99 DM

TRANSPARENT CASE

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**

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**
VGA BOX **-> 139,00 DM**
DEX DRIVE **-> 79,99 DM**
ARPEX **-> 49,99 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**
JORDAN GP **-> 129,00 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:**
1MB 6,99 DM
8MB 24,99 DM
24MB 39,99 DM
72MB 74,99 DM
 8,24,72MB mit LCD Display
 Unkomprimierte Speicherkarten
2MB 19,99 DM
4MB 29,99 DM
8MB 44,99 DM

RESIDENT EVIL PLATINUM - JE SET 34,99 DM

RESIDENT EVIL - JE SET 34,99 DM

METAL GEAR SOLID - JE FIGUR 34,99 DM

JE FIGUR 34,99 DM
DUKE SONDERPREIS 11,99 DM

04131 / 200580

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

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

FEATURING
RICKY CARMICHAEL

MARK LIEBOLD

Genre Motorrad-Racer
Spieler 1-2
Hersteller THQ
Entwickler FunCom
Testmuster THQ
Erhältlich ab Herbst



Für die Supercross-Stadien sollte man seine Maschine lieber mit einer weicheren Federung und besonders griffigen Bremsen ausstatten.

Der Splitfire/Pro Circuit Rennstall zählt zu den erfolgreichsten Kawasaki-Teams überhaupt. Während des achtjährigen Bestehens konnte sich der Besitzer Mich Playton und seine Crew den AMA 125cc Regional Supercross Championtitel insgesamt siebenmal sichern. Viele berühmte Fahrer, wie Ryan Hughes oder Jeremy McGrath, fuhren ihre ersten

Motocrossrennen für das Splitfire/Pro Circuit Team. Ein nicht minder bekannter Pilot ist der zweifache Supercross Champion Ricky Carmichael. Das Multitalent ist seinem Arbeitgeber nun jedoch etwas untreu geworden, da er seine Runden nicht mehr ausschließlich auf den schlammigen Rennpisten, sondern auch auf der PlayStation dreht.

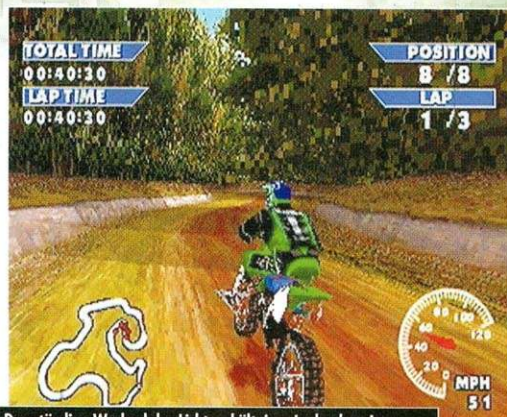
In erster Linie geht es bei Motocross Championship featuring Ricky Carmichael um die Meisterschaft - natürlich kann man sich aber auch in den Sattel schwingen um nur ein Einzelrennen zu bestreiten, gegen die Uhr zu fahren oder ein paar Trainingsrunden zu drehen. Der Championship-Mode unterteilt sich in vier Kategorien (125ccm, 250ccm, 500ccm und offene Klasse). Pro Klasse stehen dem Spieler drei Motocrossmotorräder zur Auswahl, die sich in Gewicht, Leistung, Endgeschwindigkeit und Sprungkraft voneinander unterscheiden. Die Tournaments erstrecken sich über zwölf Strecken, die sich ebenfalls in drei Kategorien unterteilen (Outdoor Motocross, Enduro und

Supercross). Vor dem Rennen können die Motorräder in der Werkstatt auf die Streckenverhältnisse abgestimmt werden. Ist die Piste trocken oder regnet es etwa in Strömen? Ist der Untergrund relativ fest (Gras) oder rutschig (Sand)? Gibt es viele Sprünge oder nicht? All diese Fragen sollten sich findige Fahrer stellen, bevor sie die Federung, die Bremsen, die Auspuffanlage, das Getriebe und die Bereifung für den nächsten Lauf wählen. Je nach Klasse werden die Kurse durch mehr oder weniger Hindernisse erschwert. Die Enduropisten in Österreich oder Irland sind beispielsweise relativ bergig, enthalten aber sehr wenige Sprünge, Supercross-Stadionstrecken sind hingegen mit zahlreichen Double- oder gar Triple Jumps gespickt. Die besonders wuchtigen Schanzen tragen den Fahrer so weit, daß man ohne Probleme mit ein paar wagemutigen Stunts die Zuschauermengen beeindrucken kann. Der Spieler ist in der Lage, sieben verschiedene Tricks



Das Bike des Splitfire/Pro Circuit ist in klassischem limonengrün von Kawasaki gehalten und das stärkste Motorrad im gesamten Motocrosszirkus.





Ein heftiger Regenschauer verwandelt das Rennen innerhalb weniger Augenblicke in eine Schlamm Schlacht.

der Kehre wieder Gas gibt und wie man bei einem verunzten Sprung das Zweirad wieder sicher auf die Erde bringt - all dies will erst einmal geübt und verinnerlicht werden; denn die konkurrierenden Fahrer sind keineswegs zimperlich und lassen unerfahrene Piloten gnadenlos zurückfallen. Auch grafisch und vor

Der ständige Wechsel der Lichtverhältnisse in den kurvigsten Waldpassagen sorgt meist für sehr viel Verwirrung.

„Die richtige Kurvenlage, das Gefühl an welchem Punkt man in der Kehre wieder Gas gibt und wie man bei einem verunzten Sprung das Zweirad wieder sicher auf die Erde bringt - all dies will erst einmal geübt und verinnerlicht werden; denn die konkurrierenden Fahrer sind keineswegs zimperlich und lassen unerfahrene Piloten gnadenlos zurückfallen.“

allem soundtechnisch macht das Game eine recht gute Figur. Durch den losen Untergrund der von Fahrerinnen durchpflügten Kurse und die durchdrehenden Reifen der Motocrossbikes werden kleine Dreckfontänen nach oben geschleudert, die bereits nach kurzer Zeit das gesamte Motorrad inklusive Fahrer mit

ders das aggressive Zweitaktgeknatter der 125ccm Maschinen bringt jeden Motorradfan ins Schwärmen.

Nicht nur Motocrossenthusiasten, sondern auch Freunde einer guten Rennsimulation sollten sich Motocross Championship featuring Ricky Carmichael auf jeden Fall schon einmal vormerken.

Ricky Carmichael

Geburtsort	Clearwater, Florida
Heimatstadt	Tallahassee, Florida
Hobbys	Jet Ski, Mountain Bike, Jagen
Team	ProCircuit/Splitfire/Kawasaki
Lieblingsstrecke	Gatorback



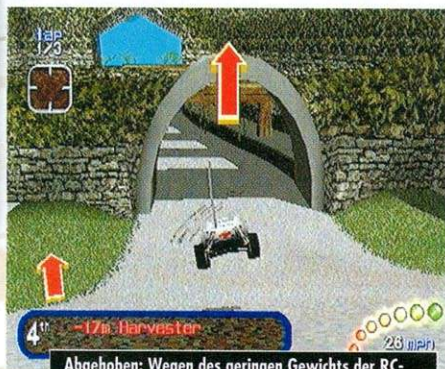
Im Zwei-Spieler-Mode ist man ganz alleine mit seinem Freund auf den Strecken unterwegs.



TONI OPL

RE-VOLT

Genre	Fun-Racer
Spieler	1-4
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Testmuster	Acclaim
Erhältlich ab	Ende September



Abgehoben: Wegen des geringen Gewichts der RC-Boliden sind spektakuläre Sprünge keine Seltenheit.



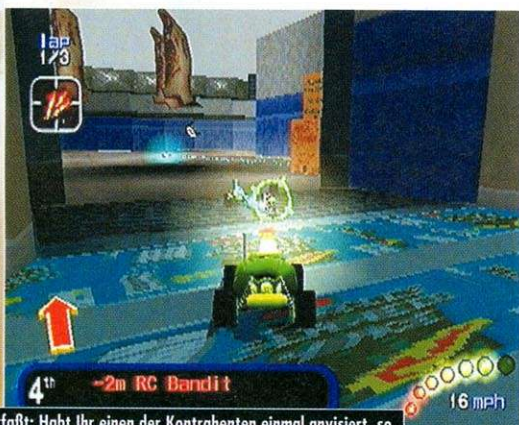
Während des Spiels kann wahlweise auch auf eine Egoperspektive umgeschaltet werden.



exklusiv nur auf der PlayStation zu finden sind und ein Großteil erst freigespielt werden muß, befinden sich sowohl extrem geländetaugliche Wüstenspringer als auch tiefergelegte Straßenflitzer und einige Prototypen. Die 13 unterschiedlichen Rennstrecken führen Euch in die verrücktesten Gegenden. Ihr macht nicht nur mehrstöckige Wohnhäuser, einen Supermarkt, ein Spielzeuggeschäft und die Straßen in der Nachbarschaft unsicher, sondern braust auch durch botanische Gärten, riesige Museen oder attackiert Euch in vier speziellen Multiplayer-Arenen. Interaktive (Stör-)Objekte wie Hunde, Katzen oder spielende Kinder behindern Euch bei der halsbrecherischen Fahrt. Darüber hinaus wartet Re-Volt mit einem Streckeneditor auf, der es Euch erlaubt, unendlich viele Tracks selber zu basteln und auf Memory Card abzuspeichern.

Selbstverständlich kommen in Acclaims Fun-Racer auch zahlreiche Extras zum Einsatz, die in Form von kleinen Blitzsymbolen auf den Kursen und in den Arenen verteilt sind. Das Angebot reicht von Ölpfützen und Feuerwerkskörpern über Elektroschocks bis hin zu einer Bombe, die, bevor sie explodiert, auch an einen Konkurrenten übergeben werden kann, indem man diesen einfach rammt. Wer sich das gefährliche Goodie nicht schnell genug vom Hals schafft, fliegt gnadenlos in die Luft.

Bereits in der frühen Preview-Version kann man der Raserei mit den kleinen Flitzern einen gewissen Charme nicht absprechen. Ob Re-Volt allerdings aus der Masse der durchschnittlichen Titel herauszuragen vermag, bleibt bis zum Test der finalen Fassung abzuwarten.



Ziel erfährt: Habt Ihr einen der Kontrahenten einmal anvisiert, so hat dieser kaum eine Chance, den Raketen zu entkommen.



Nach einem Überschlag wird der Flitzer durch Betätigen der R2-Taste wieder auf die Strecke gesetzt.



PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!



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 99,-

DM 79,-
DM 99,-

DM 69,-
DM 89,-

DM 29,50
DM 79,-



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 119,-

DM 59,-
DM 79,-

SHOCKWAVE

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

UNENDLICH ENERGIE
SCHNELLER RENNEN

UNENDLICHER SPIELSPASS

720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

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

15 BLOCKS MEMORY CARD

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



DM 12,-
DM 49,-

DM 89,-
DM 149,-

DM 119,-



V MEMORY 1000

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

1080
SPIEL
STÄNDE!

DM 119,-
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 59,-
DM 79,-

POWER RAM

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



POWERFLASH

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



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

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47



VANDAL HEARTS 2

MISCHA STRECKER

Genre	RPG Strategie
Spieler	1-2
Hersteller	Konami
Entwickler	KCET
Erhältlich ab	März



Im Splitscreen können zwei Hobbystrategen gegeneinander antreten.



Mit dem ersten Teil von Vandal Hearts schuf Konami ein Strategierollenspiel, welches bei weiten Teilen der (Rollen)spielerschar Anklang fand und sich trotz schlichter Grafiken seinen Platz in den Fanregalen sichern konnte. Die Fortsetzung des Strategiespiels sollte wohl auf ganzer Linie überzeugen, weshalb die Entwickler Vandal Hearts 2 quasi einer Frischzellenkur unterwarfen.

Da wäre zum Beispiel das Gameplay. Die im Vorgänger noch vorgegebenen Charakterklassen gehören nun mehr oder weniger der Vergangenheit an. Man bildet nicht mehr von vornherein einen Ritter oder Bogenschützen aus, sondern nun entscheidet allein die Ausrüstung, welche Art Krieger auf dem Schlachtfeld steht. Die insgesamt 120 verschiedenen zur Verfügung stehenden Gegenstände bieten eine breite Palette an Möglichkeiten, um seine „Truppen“ auszubilden. Trotzdem sollte

man sich vor einer Schlacht genau überlegen, was man mitnimmt, da jeder Ausrüstungsgegenstand etwas wiegt, wodurch ein Charakter in der Anzahl der mitführbaren Items eingeschränkt wird. Außerdem hängt ebenfalls von der Ausrüstung ab, welche Special Moves und Zauber bei einem Kämpfer zum Einsatz kommen. Erfahrung gewinnt ein Charakter nach dem „learning by doing“ Prinzip. Je öfter er zum Beispiel eine Waffenart einsetzt, desto versierter kann er diese im Laufe der Zeit nutzen.

Aus dem rundenbasierten Kampfsystem von Vandal Hearts wurde ein quasi Echtzeitsystem. Zwar werden die Spielzüge immer noch Spielzug für Spielzug abgehandelt, jedoch plant und zieht der Computergegner zeitgleich mit dem Spieler. Man kann also nicht direkt auf die Züge des Gegners reagieren. Die im ersten Teil als viel zu klein bemängelten Schlachtfelder wurden jeweils um das vierfache vergrößert.

Außerdem wurde Vandal Hearts 2 ein neues grafisches Gewand verpasst, auch wenn an den Spritekrieger in einer Polygonlandschaft festgehalten wurde. Sie wirken inzwischen aber um einiges klarer und lassen mehr Details erkennen. Leider sieht die Oberflächenkarte immer noch so aus, als hätte man sie aus Bauklötzen zusammengesetzt. Die Zaubereffekte wurden kräftig aufpoliert und entfalten ein wahres Feuerwerk an Farben auf dem Bildschirm.

Im Vergleich zu Final Fantasy Tactics oder Legend of Kartia macht Vandal Hearts 2 eine gute Figur. Es reicht an die Komplexität des einen heran, ohne sich zu sehr in Details zu verzetteln, dem anderen gegenüber zieht die Schwierigkeit gehörig an. Wie es sich mit der Handlung verhält, und ob selbige mit Spielen wie Legend of Kartia mithalten kann, wird sich noch zeigen. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball.



Optisch ein Farbenfeuerwerk. Die Zauber wurden gegenüber dem Vorgänger kräftig aufpoliert.



Die Grafiken wurden zwar verbessert, allerdings wirken die Schlachtfelder immer noch, als hätte jemand mit Bauklötzchen gespielt.



FIRE PROWRESTLING G

TONI OPL

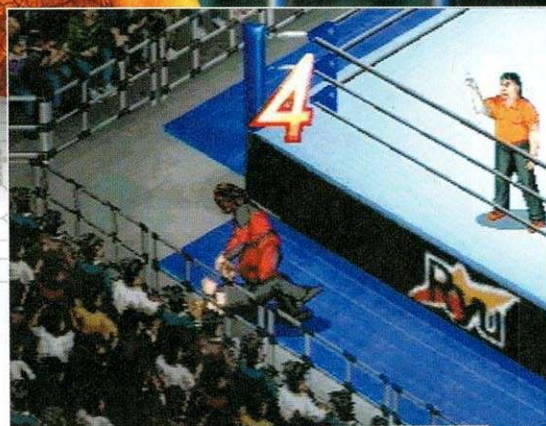
Genre	Wrestling-Simulation
Spieler	1-4
Hersteller	Human
Entwickler	Human
Erhältlich ab	sofort - Japan-Import
PAL-Release	noch nicht bekannt



Wie in der Realität springt der Referee bei einem Cover hinzu und zählt den gepinnten Wrestler an.



Solch ausdrucksstarke Gesten bringen den Rivalen auf die Palme.



Zeitdruck: Die Athleten dürfen die Arena zwar kurzzeitig verlassen, wer bei 10 jedoch nicht wieder im Ring steht, wird disqualifiziert und verliert automatisch das Match.

Was würde wohl passieren, wenn sich Stone Cold Steve Austin und Goldberg im Ring gegenüberstünden? Oder was wäre, wenn The Rock es mit Hollywood Hogan aufnehmen müßte? Zumindest in der Realität sind solche Begegnungen absolut undenkbar. Warum? Ganz einfach! Weil die genannten Athleten zwei unterschiedlichen Wrestling-Ligen angehören, Kämpfe untereinander bis dato niemals stattgefunden haben und auch in absehbarer Zukunft absolut undenkbar sind. Doch zumindest auf dem virtuellen Sektor wird in diesen Belangen nun Abhilfe geschafft. Japanische PlayStation-User sind bereits seit kurzem in der Lage, Kane zusammen mit Sting in den Ring steigen zu lassen, da Humans Fire Prowrestling G nicht nur Kämpfer der WWF und der WCW, sondern auch Athleten der japanischen Ligen AJPW und NJPW beinhaltet. Hinzu kommen noch einige Muskelmänner aus dem überaus brutalen Ultimate Fighting Championship und diverse Pancraz-Kämpfer. Um lizenzrechtlichen Schwierigkeiten schon im Vorfeld aus dem Weg zu gehen, wurden sämtliche Namen der Stars verändert und auch die Moves entsprechen nicht immer dem Original. Es gibt jedoch genügend Übereinstimmungen, so daß man den individuellen Stil jedes Ringkämpfers

wiedererkennen kann. Und als ob die bereits vorhandene Fülle an Kämpfern nicht schon genug wäre, implementierte man sogar eine äußerst umfangreiche Create a Wrestler-Funktion, mit der nahezu jeder nur erdenkliche Fighter erschaffen werden kann.

Der grundlegende Unterschied von Fire Prowrestling G zu anderen Titeln wie beispielsweise WWF Attitude besteht in der Darstellung der Kraftmenschen. Während Acclaims Recken als Polygonmodelle durch den Ring stolzieren, bringen die Entwickler von Human altbewährte Sprites zum Einsatz. Daß die 2D-Modelle vielleicht etwas klein ausgefallen sind und auch leicht veraltet wirken, beeinflußt aufgrund der unzähligen Kampftechniken und Aktionsmöglichkeiten in keiner Weise das Gameplay. Ein Schiedsrichter, der sich jederzeit im Ring befindet, sorgt für die Einhaltung der (wenigen) Regeln und zählt bei einem Cover den gepinnten Catcher an. Mit dem richtigen Timing ist es sogar möglich, den Kontrahenten auf den Referee zu schleudern und den Schiri somit für kurze Zeit bewußtlos zu schlagen.

Des Weiteren ist durch viele verschiedene Spielmodi für ausreichend

Abwechslung gesorgt. Egal, ob man den Story-Mode bestreitet, in Arenen kämpft, die von elektrischen Zäunen umgeben sind oder an einem Ultimate Fighting Turnier teilnimmt, bei dem nur ein K.O. zum Sieg führt - man trifft ständig auf andere Bedingungen und Gegebenheiten. Selbstverständlich finden auch diverse Tag Team-Matches statt, in denen sogar bis zu fünf Streithähne pro Team aufeinander einprügeln dürfen.

Bleibt schlußendlich nur zu hoffen, daß Humans Wrestling-Meisterwerk auch seinen Weg in die PAL-Region finden wird. Ungeduldige Wrestling-Fans müssen sich derweil mit der japanischen Version zufriedengeben.



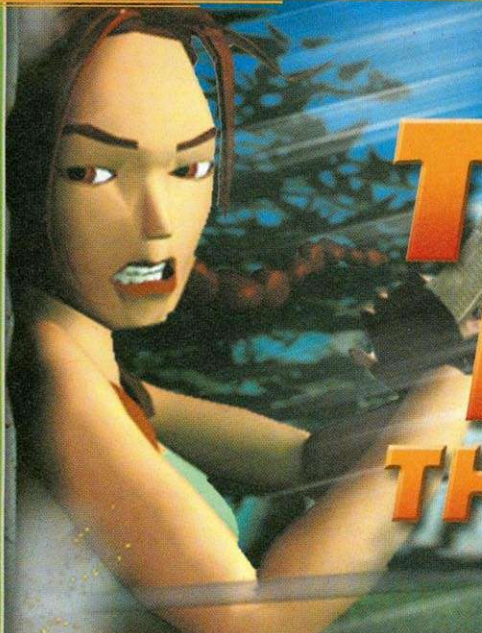
Die Vorliebe der Japaner für eine comichafte Darstellung spiegelt sich auch in Fire Prowrestling G wieder.



Vorsicht Hochspannung! Die Gitterstäbe des Käfigs stehen unter Strom. Berührungen sollten auf jeden Fall vermieden werden.



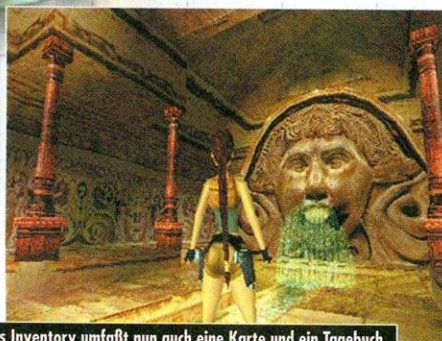
Brutal: In einer achteckigen Arena werden Ultimate Fighting Matches ausgetragen. Nur durch einen K.O. kann der Gegner besiegt werden.



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

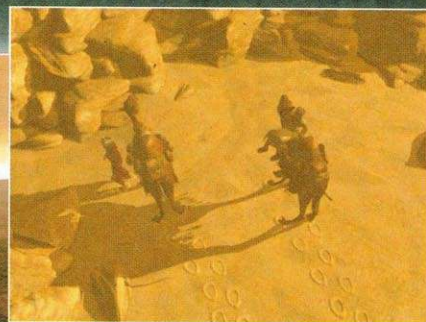
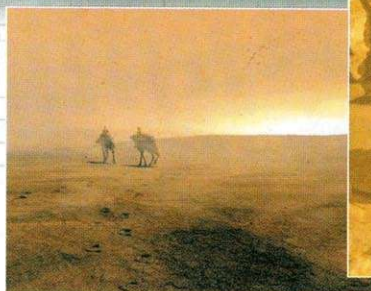
MARTIN WEIDNER

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Core Design
Erhältlich ab	November



Das Inventory umfasst nun auch eine Karte und ein Tagebuch, das Einsteigern mit Tips zur Seite steht.

„Angesichts der weltweiten Vorherrschaft der PlayStation lag die Partnerschaft zwischen Eidos und Sony Computer Entertainment auf der Hand. Wir wollen, daß unser Bestseller den größtmöglichen Kundenkreis erreicht, und dafür bietet die PlayStation die besten Voraussetzungen. Die Tatsache, daß die PlayStation die einzige Konsole sein wird, auf der man in den Genuß von Tomb Raider II Starring Lara Croft kommen wird, spricht sehr für diese Plattform.“, so Mike McGarvey, der Executive Director von Eidos plc am 21.09.97 im Vorfeld der Veröffentlichung von Tomb Raider II. In einem Interview mit dem Branchenblatt Computer Trade



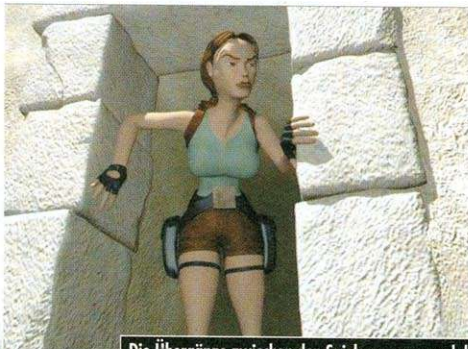
Weekly vom 09.07. erklärte Mike McGarvey, daß der Deal mit Sony zu Weihnachten ausläuft und Eidos zur Zeit ihre Strategie bezüglich der Next Generation-Plattformen neu überdenkt. „Wir werden innerhalb der nächsten 90 Tage eine Entscheidung treffen, wie wir mit Tomb Raider und der PlayStation 2 verfahren werden“, so Mike McGarvey. Susie Hamilton, die PR Managerin von Core Design, bestätigte in einem Interview mit dem Online-Magazin The Craft Times vom 25.04. darüber hinaus, daß Core Design „an zwei Next Generation-Spielen arbeitet, die 2000 auf den Markt kommen sollen.“ - Zukunftsmusik aus dem Hause Eidos Interactive.

Tomb Raider The Last Revelation wird dessen ungeachtet für die gegenwärtige PlayStation erscheinen. Eidos Interactive ließ bereits am 25.02. anlässlich der Bekanntgabe ihres Geschäftsergebnisses für das 3. Quartal '98 durchsickern, daß in diesem

Jahr ein weiterer Tomb Raider-Teil erscheinen wird, und bestätigte dies noch einmal auf der E3 Show in Los Angeles, erste offizielle Infos existieren jedoch erst seit Ende Juli. Auf der Londoner ECTS 99 soll Tomb Raider The Last Revelation, an dem bereits seit Mitte '98 gearbeitet wird, zum ersten Mal in spielbarer Form vorgestellt werden.

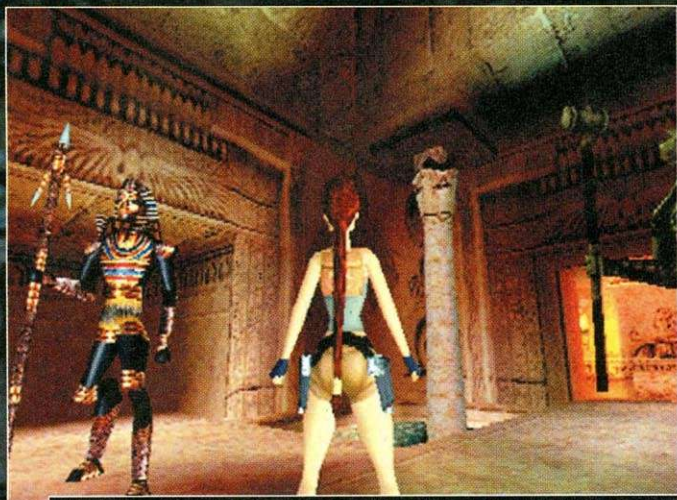
Seit Jahren läßt die bisher unerforschte, tief in der Wüste Ägyptens gelegene Grabanlage von Set Lara Croft keinen Frieden. Als Lara schließlich das Geheimnis des Grabes lüftet und in der Bestattungskammer ein Amulett raubt, ist es ihr Kollege Jean-Yves, der zuerst erkennt, was sie getan hat. Das Amulett hielt Set in seinem Sarkophag gefangen. Nun droht er der Welt mit der Apokalypse. Um das Grabmal erneut zu versiegeln, liegt es an Lara, eine magische Zeremonie auszuführen...

Laras neuestes Abenteuer spielt ausschließlich in Ägypten, d.h. die fünf Episoden sollen deutlich kompakter und übersichtlicher werden als im dritten Teil. Die Zeiten ihrer Reisen rund um den Erdball gehören damit vorerst der Vergangenheit an, aber auch das Kreisinventar. An Stelle dessen soll ein richtiges Inventorsystem treten, mit dessen Hilfe Items verwaltet und miteinander kombiniert werden, um Rätsel zu lösen. Das Inventar wird in vier Kategorien, nämlich Waffen, Munition, Ausrüstung und Artefakte unterteilt werden. Zu den aus Tomb Raider III bekannten Waffen wie Pistolen, Gewehr, Granatenwerfer

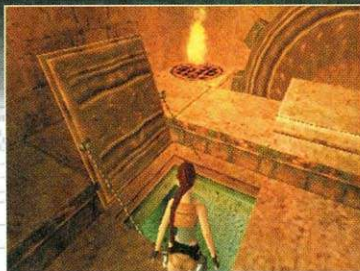
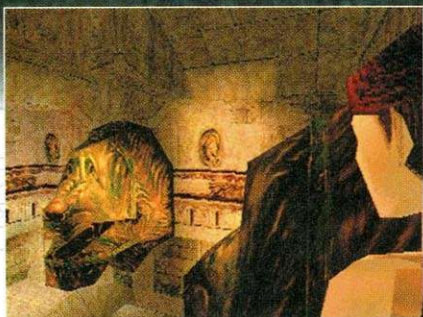
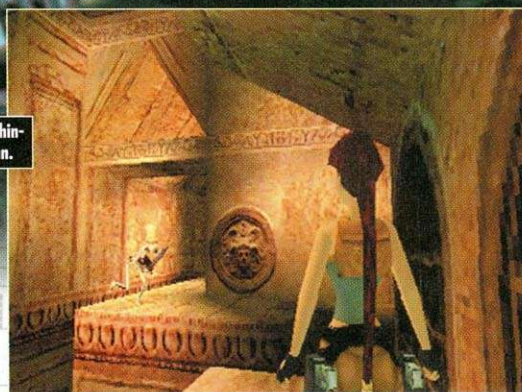


Die Übergänge zwischen den Spielsequenzen und den Full Motion Videos sollen nahtlos sein und für mehr Atmosphäre sorgen. Auch die Ladezeiten sollen deutlich verkürzt werden.





In The Last Revelation finden Items zusammen Verwendung. Ein Gewehr läßt sich z.B. mit einem Blitzlicht dahingehend umfunktionieren, daß Lara damit dunkle Passagen ausleuchten und gleichzeitig auf Gegner feuern kann.



und Uzi wird eine Armbrust mit Laserzielvorrichtung hinzukommen, die sich wie alle anderen Waffen mit Ferngläsern im neuen Sniper First Person Mode verwenden läßt. In diesem Modus lassen sich weiter entfernte Objekte wie Schalter, aber auch Gegner heranzoomen, um sie genauer anvisieren zu können. Via Tastenfolge ist es zudem möglich, zwischen den einzelnen Zielen hin- und herzuschalten, um den Gegner, der sich am nächsten befindet, zuerst auszuschalten.

Lara selbst ist zu Beginn des Spiels, d.h. im Trainingslevel, erst 16 Jahre alt und führt Tagebuch, was für den Spieler sehr von Nutzen ist. Hier hält Lara nämlich Inschriften, die sie mit einer Fackel

oder einer Taschenlampe in der Hand durchliest, fest. Später lassen sich diese mitunter verwerten. Einsteiger erhalten im allgemeinen sehr viel Hilfestellung. Ein eigener Abschnitt im Tagebuch steht ihnen nämlich bei der Lösung der Rätsel hilfreich zur Seite. Fans der Serie sollen hingegen gebührend belohnt werden,

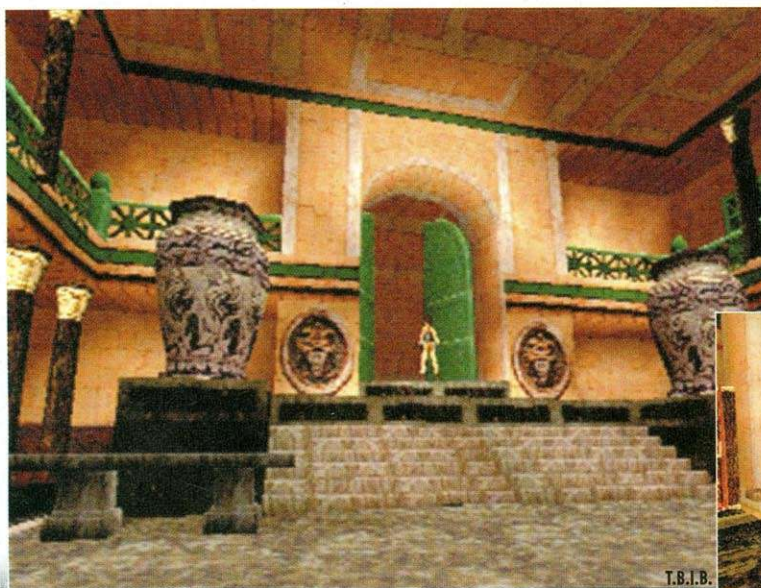
„Ich bin der Schatten über der Sonne. Ich bringe die Pestilenz. Mein Zorn wird alles Land vernichten und möge nie verlöschen.“ (Sets Prophezeiung)

wenn sie die Siegel der Hinweise nicht aufbrechen. Kartenbruchteile sollen sich ebenfalls als nützlich erweisen - und dies nicht nur, um Puzzles zu enträtseln, sondern auch, um verborgene Abschnitte zu erreichen. Die Speicherop-

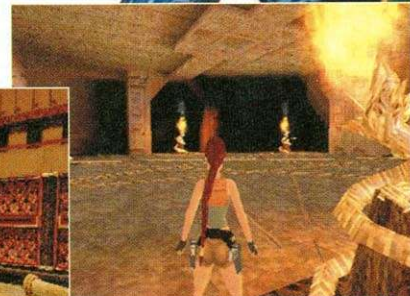
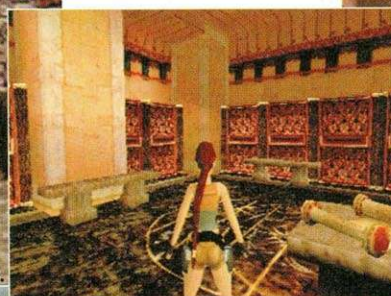
tion, einer der wenigen Kritikpunkte am Vorgänger, wurde dahingehend abgeändert, daß man nun wieder zu jedem Zeitpunkt des Spiels beliebig oft abspeichern kann. In Sachen Steuerung blieb im Grunde fast alles beim alten. Der Sidestep ist zurück, und Lara kann sich nun an Seilen entlangschwingen und an ihnen herauf- und heruntergleiten. Außerdem wird Lara in The Last Revelation auf einen alten Freund

treffen. Mehr wollte Eidos Interactive hierzu aber noch nicht preisgeben.

Ablauf, Zielsetzungen, Rätseldichte und Schauplätze sollen sehr an den ersten Teil erinnern. Ob Tomb Raider The Last Revelation der krönende Abschluß der Serie auf der PlayStation 1 sein wird, wird sich wohl erst auf der Londoner ECTS 99 herauskristallisieren. Dort soll der vierte Teil der Saga erstmals in spielbarer Form vorgestellt werden.



T.B.I.B.



02845-98330

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	39.95
72 Meg Memory Card	69.95
DexDrive (Interact)	74.95

Der "THRILLE KILL" Wu-Tang - Shaolin Style

Die Wiedergeburt von Thrill-Kill. Das Super Beate'm Up aus dem Hause Activision. Mit 4 Spieler-Modus, Super Grafik und erstklassigen Gore-Effekten.



US-NTSC Vers. **129.95**

PSX-Games

Akuji the Heartless	69.95
Batman & Robin	49.95
C&C 2 Gegenschlag	59.95
Croc 2	89.95
Dino Crisis	92.95
Parasite Eve Us	119.95
Silent Hill	82.95
Silent Hill + Lösung	109.95
Soul Reaver	94.95
Shadow Man	89.95
Syphon Filter Red Edition	99.95
V-Rally 2	89.95
WWF Attitude	84.95

Second Hand

Croc 2 US	119.95
Cyber Org.jp	129.95
Dino Crisis US	129.95
Ehrgeiz US	129.95
Final Fantasy 8.jp	129.95
Gun Gage US	129.95
Point Blank 2 + Gun	159.95
Lunar Silver Star Us	159.95
Shao Lin US	119.95
Shadow Madness Us	129.95
Soul Reaver US	119.95
Tarzan Us	119.95
WWF Attitude	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

SO WERTEN WIR:

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.

Ausnahmetitel mit Referenzcharakter

RATING 10

Herausragender Titel

RATING 9

Sehr guter Titel

RATING 8

Überdurchschnittlicher Titel

RATING 7

Genrefans testen an

RATING 6

Nur für Sammler

RATING 5

Finger weg

RATING 1-4

GRAFIK 7

SOUND 5

RATING 7



Die nächste
play
PLAYSTATION
erscheint

am **29.9.**

Anzeigen-
schluß

für **play**
PLAYSTATION 11/99 ist

am **30.9.**

Mo.-Fr.: 10.00-19.00 Uhr
Samstags: 10.00-14.00 Uhr
Internet: www.mlcgmbh.de

Versand & Ladenlokal:
MLC GmbH
Jahnstr. 59

47506 Neukirchen-Vluyn

02845-98330

Fax: 02845-983323 oder 983315

Händleranfragen erwünscht!



MISCHA STRECKER

AIRONAUTS

Genre	Shooter
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Red Lemon Studios
Testmuster	Take 2 Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	August



Im Rennen gegen andere Knackis beweist sich die Frau. Die Flügel, die dem Führenden als Belohnung winken, können für die Aufrüstung des Gleiters verwendet werden

Knackis, die in brachialen Fernsehshows auftreten, da man nur mit ihnen all die üblen Sachen machen kann, welche die Sehbeteiligung in die Höhen treiben? Keine Sorge, wir haben keine Running Man Adaption zu befürchten. Es kommt schlimmer. Aironauts basiert auf demselben Plot, mit dem Unterschied, daß die 8 wählbaren Helden sich mit abenteuerlichen, jetpackbetriebenen Drachenfliegern in die Lüfte schwingen und in über 60 Levels verschiedene Aufgaben zu erfüllen haben. Diese bestehen darin, der Reihe nach einige Marker anzufliegen, ein Rennen gegen andere Knackis zu gewinnen oder eine Reihe hochexplosiver Fässer zur Detonation zu bringen. Fast allen Missionen gemeinsam ist, daß sie innerhalb eines Zeitlimits erledigt werden müssen. Leider gestaltet sich das in der Theorie einfacher als in der Praxis; denn man befindet sich mit seinem Gleiter permanent in Bewegung, es sei denn, man nimmt einen Zeitverlust auf sich und landet. Bleibt man in der Luft, hat man mit einem wenig übersichtlichen Radar zu kämpfen, welches die Orientierung nicht wirklich erleichtert. Und da alles Teil einer Fernsehshow ist, hat man auch ständig den Moderator im Ohr, der mehr oder minder bissige Kommentare abgibt: „Das hat man schon besser gesehen!“ - was wir nur bestätigen können.



Manche Ziele erreicht man nur, wenn man durch die Tunnels des Knastes fliegt.



GRAFIK ■■■■■■ 6

SOUND ■■■■■■ 5

RATING ■■■■■■ 4



Lahra Soft

Universal Bootchip*

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

3,99 DM

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



Spezial Bootchip auch für FF8 u.a. **9,99 DM**
+ Einbauplatine (vorlöten entfällt)
Chip wird einfach aufgesteckt **14,99 DM**

Sony Playstation + Dualshock Pad **249,99 DM**
mit Universalumbau **269,99 DM**
mit Spezialumbau (auch für FF8 u.a.) **279,99 DM**

Activator

59,99 DM

Schummelmodul mit Bootchipsfunktion 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 **29,99 DM** gleiche Funktion wie Activator -mit deutscher Anleitung-



Game-Buster deluxe **89,99 DM** Schummelmodul mit Code-Selbstfinder



Xploder pro **129,99 DM** Schummelmodul mit Codeselbstsuchfunktion
Xploder FX **84,99 DM** mit Codeselbstfinder

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**
NERO BURNING ROM PC Software **39,99 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**
Blaze Pro Carry Case Tasche für PSX + Zubehör **79,99 DM**
SEGA Dream Cast jp Restposten **429,99 DM**
Spannungswandler **29,99 DM**
DC RGB-Kabel **29,99 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

BUNDESLIGA STARS 2000

MARK LIEBOLD

Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,-
Erhältlich ab	28. August



Obwohl Bundesliga Stars 2000 dem Schoße von EA Sports entsprang, hat das Game herzlich wenig mit der Fußballreferenz FIFA gemein. Dies liegt nicht nur daran, daß der Bundesliga Kicker nicht im Sports Hauptquartier in Vancouver (Kanda), sondern in einer EA Außenstelle in England das Licht der Welt erblickte.

Dem ersten Anschein nach mag man annehmen, daß es sich bei Bundesliga Stars 2000 um einen offiziellen Nachfolger der legendäre Serie handele. Saubere und übersichtliche Menüs



Je nach Lust und Laune kann die Kamera individuell eingestellt werden.



führen den Spieler, begleitet von den funky Technobeats des Paul van Dyke, direkt in die aktuelle Saison der Bundesliga. Fühlt sich der Trainer der Aufgabe gewachsen, kann er gleich mehrere der 18 zur Auswahl stehenden Vereine unter seine Fittiche nehmen. Ein Blick in die Mannschaftsaufstellung läßt wieder einmal die akribische Kleinarbeit von Electronic Arts' Statistikerriege erkennen. Alle Transfers sind auf der PlayStation bereits unter Dach und Fach; selbst Fredi Bobic hat in der virtuellen Saison bereits sein altes VfB Stuttgart Trikot gegen das schwarz-gelbe Dress des VfB 09 eingetauscht.

Sobald man jedoch zum ersten mal auf dem heiligen Rasen steht, um in altgewohnter Manier seine flinken Ballakrobaten über den Platz dribbeln zu lassen, muß man feststellen, daß es sich bei dem Titel nicht um einen gewöhnlichen FIFA-Ableger handelt. Die Steuerung wurde ein wenig vereinfacht. In Bundesliga Stars 2000 soll in erster Linie die Action vorherrschen. Von daher sind die Spieler gezwungen sich auf das Nötigste zu beschränken: Sprinten, kurzer und langer Paß, Schießen und einige ausgewählte Special Moves müssen genügen. Kaum daß der erste Anpfiff ertönt, wird man in die gnadenlose Welt des Profifußball gestoßen und dies hat keineswegs etwas mit einem zu hoch angesetzten

Schwierigkeitsgrad zu tun. Vielmehr bringt den Spieler die technische Umsetzung etwas in Verzweiflung. In Anbetracht des optisch und spieltechnisch perfekten FIFA 99 hat man in Bundesliga Stars 2000 eher einen Schritt zurück gemacht. Die Feldspieler wurden zwar mit kleinen Energiebalken (Schußstärke und Gesundheit) ausgestattet - eine zukunftsweisende Idee -, doch verhalten sie sich nicht wie Kicker des nächsten Jahrtausends, sondern rufen mit ihrem Verhalten eher Erinnerungen an die unausgereifte KI aus FIFA RTWC oder Frankreich 98 auf. Es geht schon beim Paßspiel los. Zwar drückt man in die Richtung des anvisierten Spielers, doch meistens wird der Ball grundsätzlich an ein anderes Teammitglied abgegeben. Und da liegt schon der zweite Hase im Pfeffer. In Bundesliga Stars 2000 ist es nicht möglich den Paß direkt in den Lauf des Empfängers zu spielen. Dieser bleibt immer stehen und dreht sich erst in Richtung des herannahenden Leders. Der Spielfuß wird dadurch drastisch gebremst und gegnerische Kicker haben die Möglichkeit dem herumtrudelnden „Ballakrobat“ das Rund gleich wieder abzuluchsen. Richtig nervig wird es aber erst, sobald zu viele Spieler auf einmal, wie z.B. im Torraum, über den Bildschirm wuseln oder kleine Infotafeln



DER GROSSE BRUDER

FIFA 2000 - EA Sports

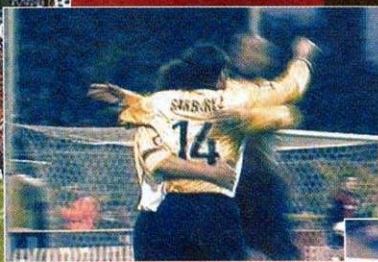


Alles über unseren Exklusivbesuch in den heiligen Hallen von EA Sports und die neuesten Facts über FIFA 2000 findet Ihr auf den Seiten 36 - 45.

FC Schalke 04, Hamburger SV, Hansa Rostock, Her
VfB Stuttgart, VfL Wolfsburg



Fast alle Vereinsstadion (wie z.B. hier das Rostocker Ostseestadion) wurden 1:1 nachgebaut.



BORUSSIA DORTMUND		TEAM STARS 44	
33	LEHMANN	31	100%
35	M. SAMMER	35	ABW 98%
32	A. MÜLLER	36	MIT 78%
42	C. WÖRNIS	4	ABW 98%
43	M. STEVIC	29	MIT 100%
28	S. BARREZ	14	MIT 100%
28	L. SANTOS	20	MIT 76%
28	C. SEIDORF	17	MIT 76%
32	L. FERDINAND	19	ABW 98%
30	J. KÖHLER	5	ABW 98%
34	J. BOWE	7	MIT 85%
STAR-OUTHABEN 155		STAR-OUTHABEN 155	
STAR-OUTHABEN 155		STAR-OUTHABEN 155	

Jedes Upgrade kostet eine gewisse Anzahl an Starpunkten. Für bronzene Sterne muß man fünf, für silberne zehn und für goldene 15 Punkte berappen.

BORUSSIA DORTMUND		TEAM STARS 44	
33	LEHMANN	31	100%
35	M. SAMMER	35	ABW 98%
32	A. MÜLLER	36	MIT 78%
42	C. WÖRNIS	4	ABW 98%
43	M. STEVIC	29	MIT 100%
28	S. BARREZ	14	MIT 100%
28	L. SANTOS	20	MIT 76%
28	C. SEIDORF	17	MIT 76%
32	L. FERDINAND	19	ABW 98%
30	J. KÖHLER	5	ABW 98%
34	J. BOWE	7	MIT 85%
STAR-OUTHABEN 155		STAR-OUTHABEN 155	
STAR-OUTHABEN 155		STAR-OUTHABEN 155	

Im Teammanagement kann der Trainer die Aufstellung und die Taktik seiner Mannschaft beliebig verändern.



(aktueller Spielstand, Auswechslungen usw.) eingeblendet werden. Aus unerfindlichen Gründen geht das Spiel in solchen Situationen drastisch in die Knie und bleibt manchmal sogar für einen kurzen Augenblick komplett stehen.

Trotz der technischen Mängel kann Bundesliga Stars 2000 auch einige netten Ideen aufweisen. So erhält der Spieler z.B. nach einem absolvierten Match je nach Ergebnis mehrere Starpunkte. Diese können dazu verwendet werden die Fähigkeiten (Kontrolle, Beweglichkeit, Kopfball, Passen, Schuß, Durchsetzungsvermögen, Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft, Tackling) einzelner Spieler aufzuwerten oder neue Fußballer einzutauschen. Mit der Zeit formt sich so ein relativ starker, wenn auch vollkommen unrealistischer Kader.

Wie von EA Sports Produkten gewohnt, werden auch die Begegnungen in Bundesliga Stars 2000 von einem deutschen Kommentatorenpaar begleitet. Rolf Töpferwinn und Manfred Breuckmann sind mit ihren Äußerungen meist auf der Höhe des Geschehens, wirken aber etwas zu lustlos. Auch unterlaufen den Beiden

manchmal kleine Schnitzer, etwa wenn sie Zuschauer zu Beginn der sechsten Begegnung mit den Worten: "...die Sommerpause ist endlich vorbei!" begrüßen. Ein besonderes Lob geht an die Soundkulisse im Stadion. Das Team hat sich sogar die Mühe gemacht original deutsche Schlachtgesänge mit ins Spiel einfließen zu lassen. Martialische Trommelschläge und anfeuernde „Sieg“-Chöre, sowie der beliebte „Auf Wieder-

„In Bundesliga Stars 2000 soll in erster Linie die Action vorherrschen“

sehen...“-Sprechgesang vermitteln eine authentische Stadionatmosphäre.

► Ob Bundesliga Stars 2000 nun ein Segen für alle Fans des deutschen Fußball oder nur ein kleiner Appetitanreger - der für EA mit sehr viel Geld verbunden ist - vor dem FIFA 2000 Release im November ist, sei dahingestellt. Auch wenn es sich um einen weiteren Fuß-

balltitel von EA Sports handelt, darf man nicht übersehen, daß das Spiel ein modifiziertes, actionreicheres Gameplay besitzt und somit auf eine ganz andere Spielerklientel abzielt. Die Idee, die hinter Bundesliga Stars 2000 steckt,

ist eigentlich nicht schlecht. Das Problem ist nur, daß das Game einfach noch zu unausgereift ist und die typischen Kinderkrankheiten aufweist. Auch wenn das englische EA Sports-Team die FIFA-Engine von ihren kanadischen Kollegen zu Verfügung gestellt bekommen haben, müssen sie erst lernen ihr volles Potential zu nutzen.

Unterm Strich betrachtet ist Bundesliga Stars ein solides Fußballspiel mit einer äußerst starken Lizenz. Actionorientierte Fußballfans können sich mit Bundesliga Stars 2000 durchaus anfreunden. Allerdings raten wir, den Titel zuvor einmal kurz anzuspüren, da es für manche Cracks durchaus ein Sprung ins kalte Wasser werden könnte.



Besonders in Deutschland sind verregnete Spiealtage keine Seltenheit.

POSITIV

- original Bundesliga Lizenz
- atmosphärische Fangesänge
- Starpunktesystem

NEGATIV

- unausgereiftes Gameplay
- Slow-Downs
- viele Ladepausen

GRAFIK 7

SOUND 7

RATING 7



SPEED



FREAKS

TONI OPL

Nach zwei langen Jahren harter Entwicklungsarbeit ist es endlich soweit! Der zunächst unter dem Namen „Project SDR“ bekannte Fun-Racer Speed Freaks ist fertiggestellt und wartet auf eine möglichst große Käuferschar. Grund genug für uns, den zweiten PlayStation-Titel der irischen Softwareschmiede Funcom genauestens unter die Lupe zu nehmen und dem finalen Test zu unterziehen. Da Funcom bisher speziell im Online Gaming-Bereich aktiv gewesen ist, waren wir natürlich umso gespannter, wie sich Sonys Antwort auf die beiden Mario Kart-Titel von Nintendo schlagen wird. Auf den nachfolgenden Seiten erfahrt Ihr, ob Speed Freaks ein ähnlich großes Spielspaß- und Suchtpotential mit sich bringt oder aber kaum aus der Masse durchschnittlicher Clones herausragt.



MONICA

Monica hat eine seltsame Wirkung auf Jungs, die sie nur allzu gerne als jämmerlich bezeichnet. Aus irgendeinem Grund verlieren diese nämlich total die Kontrolle über ihr Gefährt, wenn sie von ihr überholt werden. Monica ist cool, gelassen und absolut von sich selbst überzeugt. Die dummen Gesichter ihrer männlichen Konkurrenz genießt sie dabei in vollen Zügen.

Gewicht:mittel
Höchstgeschwindigkeit:durchschnittlich
Beschleunigung:durchschnittlich
Handling:neutral
Erholung nach einem Crash:gut

Genre	Fun-Racer
Hersteller	SCEE
Entwickler	Funcom
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	27. August



Für den Time Trial implementierten die Entwickler selbstverständlich die obligatorische Ghost Car-Funktion.

Das Genre der Fun-Racer scheint sich zumindest auf der PlayStation immer größerer Beliebtheit zu erfreuen. Nachdem in der Vergangenheit nur eine verschwindend kleine Zahl an Spielen wie Ubi Softs Street Racer oder die Motor Toon Grand Prix-Serie von



TEMPEST

Hyperaktiv, pyromanisch und kleptomatisch veranlagt, rebellisch und komplett verrückt - so läßt sich am besten der Charakter von Tempest beschreiben. Er ist derjenige, der all die anderen Speed Freaks dazu verleitet, die Schule zu schwänzen und lieber Rennen zu fahren. Das Schlimmste, was sich Tempest bisher geleistet hat, war, einem japanischen Austauschschüler und Missetreiter namens Tetsuo das Kart vor dessen eigenen Augen zu stehlen.

Gewicht:schwer
Höchstgeschwindigkeit:hoch
Beschleunigung:schwach
Handling:empfindlich
Erholung nach einem Crash:durchschnittlich



Effektfeuerwerk: Bei komplett aufgefüllter Nitro-Energie wird der Turboschub optisch stark aufgewertet.



Polyphony Digital erhältlich waren, ist mit Lego Racers, Re-Volt, Crash Team Racing und einigen weiteren Titeln gleich eine ganze Flut an spielspaßversprechenden Party-Racern angekündigt. Bei dem durchschlagenden Erfolg von Nintendos kartfahrendem Klempner ist es verwunderlich, daß Sony selbst erst zu einem solch späten Zeitpunkt auch ein Game dieser Gattung in Auftrag gegeben hat. Aber getreu dem Motto - besser spät als nie - können jetzt auch PlayStation-User in allerbesten Mario Kart-Manier das Go-Kart besteigen und die Rennstrecken unsicher machen.

Nach einer kurzen Ladephase werden Euch in einem farbenfrohen Render-Intro zunächst einmal sämtliche Speed Freaks kurz vorgestellt. Begleitet von einem Song des Groove-Gurus Jamiroquai erfahrt Ihr zu jedem der Kiddies eine kurze Vorgeschichte und könnt die Rabauken sodann in rasant zusammengeschnittenen Szenen in voller Kart-Aktion bestaunen. Daraufhin landet Ihr ohne Umschweife im simpel und übersichtlich designten Hauptmenü, in welchem Ihr neben den vier unterschiedlichen Spielmodi auch die Options vorfindet, mit deren Hilfe sich grundlegende Einstellungen wie etwa die Konfiguration des Joypads vornehmen lassen. Nachdem Ihr alles Euren eigenen

Wünschen entsprechend eingerichtet habt, kann es eigentlich auch schon losgehen. Speed Freaks bietet insgesamt zwölf Strecken, von denen jeweils vier in einem bestimmten Themenbereich angesiedelt sind. Neben vier „normalen“ Rennstrecken erwarten Euch ebenfalls jeweils vier Kurse auf einer Vulkaninsel, in einem Vergnügungspark und einer Großstadt. Wie so oft sind natürlich nicht alle Tracks von vornherein anwählbar. Nur wer im Tournament-Modus, dem Herzstück von Speed Freaks, entsprechende Erfolge erzielt, kann nach und nach über zusätzliche



An den eingeblendeten Namen der vorausfahrenden Karts könnt Ihr schon frühzeitig erkennen, welchen Eurer Kumpels Ihr aufs Korn nehmt.

DIE ALTERNATIVE

S.C.A.R.S. - Ubi Soft, Vivid Image

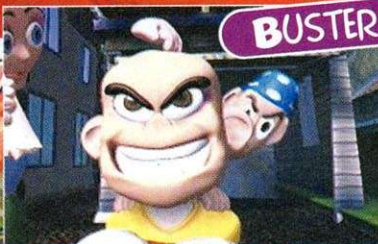


Das im November letzten Jahres erschienene „Super Computer Animal Racing Simulation“ besticht vor allem durch endlos lange Tracks, eine sehr gute Grafik-Engine und einer hohen Spielgeschwindigkeit. Außerdem

bietet es ebenfalls vier menschlichen Spielern die Möglichkeit, mittels Multitap gegeneinander antreten zu können. Aufgrund seines extrem hohen Schwierigkeitsgrades wurde S.C.A.R.S. mit dem Extreme Hardcore-Stempel ausgezeichnet und ist daher nur Profizockern zu empfehlen.



Im Vergnügungspark fahrt Ihr unter anderem unter einer gigantischen Schiffschaukel hindurch.



BUSTER & WEDGIE

Buster könnte glatt einem richtigen Ganovenfilm entsprungen sein. Er ist in der Schule schon so oft sitzengelieben, daß er älter ist als viele seiner Lehrer. Außenstehende sind der Meinung, daß er den Speed Freaks nur beigetreten ist, um seine Aggressionen auf der Rennstrecke ausleben zu können, aber in Wirklichkeit liebt er nur das kribbelige Gefühl, wenn er mit seinem Kart über die zahlreichen Sprungschancen hinwegfliegt. Trotz der Tatsache, daß er von allen anderen Kids gehaßt wird, ist Buster ein „kleiner Engel“ für seine Mutter. Wedgie hingegen ist ein Feigling, wie er im Buche steht. Im Schatten des bulligen Buster liebt er es, andere Kinder zu pie-sacken. Da er genau weiß, daß ihm sämtliche Kids nur zu gerne eine Abreibung verpassen würden (sogar die kleine Tabatha), weicht er nicht eine Sekunde von Busters Seite. Deshalb sind die Beiden auch zu zweit auf einem Kart unterwegs.

Gewicht:sehr schwer
Höchstgeschwindigkeit:hoch
Beschleunigung:schwach
Handling:extrem träge
Erholung nach einem Crash:sehr langsam



Verwickelt: Die späteren Kurse warten mit extremen Schikanen auf.

Diese zielsuchende Rakete erinnert in Funktion und Wirkungsweise stark an die roten Schildkrötenpanzer aus Nintendos Mario Kart 64.



Kurse verfügen. Drei unterschiedlich schwere Cups gilt es hier zu meistern, wobei die vier Strecken der Easy-Meisterschaft (Shipwreck Shore, Thunder Trail, Millennium Park und Neon City) noch keine allzu große Herausforderung darstellen. Wer gegen die fünf computergesteuerten Piloten mindestens einen dritten Platz erringen kann, qualifiziert sich für den nächsten Lauf. Gelingt Euch dies jedoch nicht, so stehen Euch pro Cup drei Continues zur Verfügung. Sind diese aufgebraucht, müßt Ihr die aktuelle Meisterschaft von vorne beginnen.

Auf der Stufe Medium wird es dann etwas anspruchsvoller. Die Tracks Moonlight Cove, Silver City, Drift Arena und Sun Valley Drive warten mit komplexerer Streckenführung und mehreren Sprungeinlagen auf. Hier bedarf es schon einiger Übung, bis Ihr Euren Platz auf dem Siegerpodest einnehmen könnt. Die Hard-Challenge schließlich fordert dem Spieler mit scharfen 90°-Turns, Haarnadelkurven und hektischen Schikanen wirklich das Letzte an fahrerischem Können ab. Hier geht es richtig zur Sache. Außerdem ist die Fahrweise

der Rivalen als äußerst rabiat und aggressiv zu bezeichnen. Erfreulicherweise spendierte Funcom den Speed Freaks eine nette Slide-Funktion, mit der Ihr auch die engsten Kurven easy durchdriften könnt.

Solltet Ihr mit dem vorhandenen Angebot an Cups nicht zufrieden sein, so könnt Ihr mittels der Custom-Funktion

„Technisch gesehen haben wir es bei Speed Freaks mit einem absoluten Top-Titel zu tun. Die kunterbunten und abwechslungsreichen Strecken sind überaus intelligent und mit viel Liebe zum Detail entworfen worden.“

bis zu sieben Kurse zu einer eigenen Meisterschaften zusammenstellen und diese entweder alleine oder mit bis zu drei Freunden - Multitap vorausgesetzt - bestreiten. Der Modus Single Race gibt Gelegenheit zu einem Einzelrennen auf einer der bisher freigeschalteten Strecken und der Time Attack Mode verhilft Euch dazu, Streckenkenntnisse aufzubessern und Rundenzeiten zu optimieren. Daß es sich die Programmierer von Funcom nicht nehmen ließen, das obligatorische Ghost Car zu implementieren, welches die am schnellsten

gefahrene Runde wiederholt, braucht wohl nicht erst erwähnt zu werden - dieses Feature zählt schließlich schon lange zum „guten Ton“ in Rennspielen.

Bei der Gestaltung der neun Protagonisten und deren Vehikel griff Fun-

com auf eine leicht eigenwillige Technik zurück. Genau wie Ubi Softs Jump&Run-Held Rayman verfügen auch die Speed Freaks über keinerlei Gliedmaßen. Sie bestehen lediglich aus Kopf, Körper, Händen und Füßen - Arme und Beine sucht man vergebens. Und wenn schon die Piloten in einem solchen Stil gehalten sind, warum dann nicht auch deren Karts? So setzen sich die kleinen Flitzer



Gelegentlich auftauchende Beschleunigerpfeile verpassen den Karts einen kurzen Turboschub.



TABATHA

Tabatha ist die Jüngste der rasenden Truppe und ein absolut verzogenes Göd, das durch exzessive Wutausbrüche immer bekommt, was es will. Sie hat es sich so sehr gewünscht, den Speed Freaks beizutreten, daß sie einfach die Luft angehalten hat, bis ihr Gesicht blau wurde. Wahrscheinlich wird Tabathas Kopf eines Tages dem enormen Druck nicht mehr standhalten können und einfach platzen.

Gewicht:gering
Höchstgeschwindigkeit:niedrig
Beschleunigung:stark
Handling:direkt
Erholung nach einem Crash:exzellent

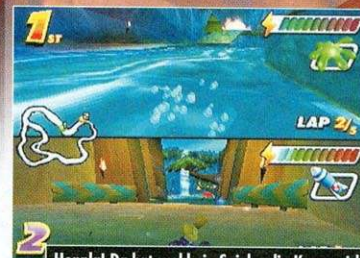




MONTGOMERY MONY

Monty ist der Ehrgeizigste und zugleich auch Verbissenste unter den Speed Freaks. Sein ganzes Leben (inklusive seiner Kleidung) dreht sich nur ums Renngeschehen - gewinnen ist für ihn unverzichtbar. Das Einzige, was Monty aus der Fassung bringen kann ist sein Hund Cosworth, der zwar nichts mehr liebt als eine kleine Spritztour am Sonntag Nachmittag, dann aber auch darauf besteht, selbst hinterm Steuer zu sitzen.

Gewicht:mittel
Höchstgeschwindigkeit:durchschnittlich
Beschleunigung:durchschnittlich
Handling:neutral
Erholung nach einem Crash:gut



Hoppla! Da hat wohl ein Spieler die Kurve nicht mehr rechtzeitig gekriegt - das kostet wertvolle Sekunden!

Eine der insgesamt zwölf Strecken führt Euch unter anderem durch eine gigantische Halfpipe eines Skate Parks.



nur aus den Reifen und einem Lenkrad zusammen. Insgesamt eine sehr charmante, wenn auch gewöhnungsbedürftige Darstellungsweise, die den comichaften Charakter der Speed Freaks gelungen unterstreicht. Im übrigen sind nicht alle Raserkids für jeden Spieler gleichermaßen geeignet, da sich deren unterschiedliche Eigenschaften

ten wie Gewicht, Handling oder Endgeschwindigkeit enorm auf das Fahrverhalten auswirken. Während Anfänger lieber auf Allround-Fahrer wie Monica oder Monty zurückgreifen sollten, können Profis auch mit den extremeren Figuren experimentieren. Das schwergewichtige Duo Buster und Wedgie beispielsweise steuert sich extrem träge und kommt nur sehr langsam auf Touren, verfügt aber über exzellente Vorteile in puncto Höchstgeschwindigkeit und bei Rempelen mit den Rivalen. Nach einigen Spielstunden wird wohl jeder seinen eigenen Favoriten auserkoren haben - uns jedenfalls hat es besonders der süße Wauzi Cosworth angetan, der mit seinen langen Schlappohren und seiner heraushängenden Zunge besonders viel Charme versprüht.

Als reinrassiger Fun-Racer bietet Speed Freaks bis zu vier Spielern gleichzeitig die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten. So wird bei einem Duell der Screen horizontal gesplittet, drei oder mehr Zocker spielen auf vierfach geteiltem Bildschirm. Mit Slow-Downs und Ruckelorgien werdet Ihr in Speed Freaks glücklicherweise nicht gequält, lediglich die Zahl der rechenzeitfressenden Streckendetails wird



BRAINS

Brains ist ein kleines wissenschaftliches Genie. Er steht total auf Computer, Chemiebaukästen und die X-Files. Auf der einen Seite zieht sich Brains völlig aus der Öffentlichkeit zurück und experimentiert am liebsten alleine, auf der anderen Seite will er jedoch unbedingt die Anerkennung der anderen Speed Freaks gewinnen. Seit kurzem arbeitet er an einem brandneuen Projekt - einem Roboter namens Beemer, der Brains bei der Perfektionierung seines eigenen fahrerischen Könnens unterstützen soll.

Gewicht:gering
Höchstgeschwindigkeit:niedrig
Beschleunigung:stark
Handling:direkt
Erholung nach einem Crash:exzellent



Im Gegensatz zum Zwei-Spieler-Modus, der ohne Detailreduzierung auskommt,...

...muß man bei drei oder vier Zockern mit einer abgespeckten Optik Vorlieb nehmen - dafür bleibt man von jeglichen Ruckelorgien verschont.



Auf einigen Kursen sind spektakuläre Sprungeinlagen an der Tagesordnung.



Treten nur drei Spieler gegeneinander an, so wird im vierten Fenster die Karte der Rennstrecke eingeblendet.



nach hinten abfeuern - je nachdem, wo sich gerade der nächste Widersacher herumtreibt - oder sind gleich in dreifacher Ausführung zu finden. Darüber hinaus könnt Ihr auch zwei Extras gleichzeitig aufsammeln und nacheinander abfeuern beziehungsweise aktivieren.

Übrigens: Schafft es der Spieler, auf allen Strecken einer Standard-Meisterschaft als Erster über die Ziellinie zu brausen, so werden unter dem Menüpunkt „Bonus“ etliche neue Spielmodi freigeschaltet. Hier

„Solltet Ihr mit dem vorhandenen Angebot an Cups nicht zufrieden sein, so könnt Ihr mittels der Custom-Funktion bis zu sieben Kurse zu eigenen Meisterschaften zusammenstellen und diese entweder allein oder mit bis zu drei Freunden - Multitap vorausgesetzt - bestreiten.“

Rennens entscheidend sein. Nur wer zum richtigen Zeitpunkt aufs Gaspedal drückt, erfährt die Maximalbeschleunigung. Ansonsten attackiert Ihr Euch mit unterschiedlichsten Waffen wie zielsuchenden Raketen, Bomben, Schleimpfützen, Schockwellen und einigen anderen Goodies, welche die Kontrahenten verlangsamen oder für wenige Sekunden, außer Gefecht setzen. Manche der überaus nützlichen Utensilien lassen sich dabei wahlweise nach vorne und

findet Ihr neben einem zusätzlichen Time Attack- und VS-Mode mit zwölf neuen Strecken unter anderem auch die Challenges, in welchen Ihr die geheimen Speed Freaks Cosworth, Tetsuo und Beemer erspielen könnt.

► Technisch gesehen haben wir es bei Speed Freaks mit einem absoluten Top-Titel zu tun. Die kunterbunten und abwechslungsreichen Strecken sind überaus intelligent und mit viel Liebe



In den farbigen Fragezeichen-Boxen verbergen sich die heiß begehrten Extras.



BEEMER

Der kleine Roboter Beemer ist die neueste Entwicklung aus dem Hause Brains. Dem Hobby-Erfinder ist es doch tatsächlich gelungen, einen künstlichen Piloten zu erschaffen. Beemers Markenzeichen sind zwei blinkende LEDs an seinem Kopf. Nur wer in allen Rennen auf der höchsten Schwierigkeitsstufe als Erster über die Ziellinie fährt, kann den niedlichen Blechkameraden auch selbst steuern.

Gewicht:mittel
Höchstgeschwindigkeit:mittel
Beschleunigung:mittel
Handling:neutral
Erholung nach einem Crash:exzellent

PICK-UPS & POWER-UPS

EINFACHE RAKETE:

Sie kann sowohl nach vorne als auch nach hinten abgefeuert werden und fliegt auf einer geraden Linie, bis sie entweder auf einen gegnerischen Fahrer oder ein anderes Objekt am Streckenrand trifft. Um mit einer solchen Rakete zu treffen, bedarf es schon einer gehörigen Portion Übung und Timing.



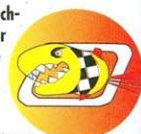
DREIFACH-RAKETE:

Drei nebeneinander fliegende Raketen, die nur auf vorausfahrende Karts abgeschossen werden können. Aufgrund der Streuung ist mit der Dreifach-Rakete jedoch bereits eine wesentlich höhere Trefferquote garantiert.



ZIELSUCHENDE RAKETE:

Fire and Forget - diese Rakete geht gnadenlos auf den nächsten vorausfahrenden Mitstreiter los und setzt ihn für wenige Sekunden außer Gefecht - Fehlschüsse sind nahezu ausgeschlossen.



SCHLEIMPFÜTZE:

Dieses Extra hinterläßt eine kleine Pfütze rutschiger, grüner Substanz auf der Strecke. Führt ein nachfolgender Kontrahent hindurch, verliert er unweigerlich die Kontrolle über sein Fahrzeug, gerät ins Schliddern und verliert dadurch einiges an Geschwindigkeit.



SCHOCKWELLE:

Der Einsatz der Schockwelle ist am ratsamsten, wenn Ihr Euch auf einem der hinteren Ränge befindet. Einmal abgefeuert, bahnt sie sich unbeirrt ihren Weg bis zum führenden Piloten und nimmt auf ihrem Weg dorthin alle Ihr in die Quere kommenden Fahrer mit. Neben dem enormen Geschwindigkeitsverlust, den man bei Berührung mit der Schockwelle erfährt, büßt man auch sämtliche Pick-Ups und den gesamten Nitrovorrat ein.



TARNUNGSMODUS:

Optisch erinnert dieser Effekt leicht an den Predator. Ihr werdet nahezu unsichtbar und gleichzeitig resistent gegen feindliche Waffen. Darüber hinaus könnt Ihr drängelnde Fahrer durch simples Rammen für kurze Zeit ausschalten und gleichzeitig deren Nitrovorrat stehlen.



VOLLER NITROVORRAT:

Dieses Pick-Up füllt die eigene Nitroleiste komplett auf. Einer längeren Turboeinlage steht sodann nichts mehr im Weg.



REIFENPLATZER:

Mit diesem überaus nützlichen Utensil könnt Ihr die Reifen sämtlicher Gegner platzen lassen, sie somit kurzzeitig stoppen und einige Plätze gutmachen.



MASCHINGEGWEHR:

Das Maschinengewehr feuert eine Salve von acht Projektilen auf einen vorausfahrenden Rivalen. Ein Fadenkreuz zeigt dabei an, wann der Widersacher in Schußweite ist. Bei vier oder mehr treffenden Kugeln verliert dieser für einen kurzen Moment die Kontrolle über sein Vehikel.



COSWORTH

Der sympathische Hund mit den Schlappohren und der herausstehenden Zunge zählt definitiv zu den Redaktionsfavoriten unter den Speed Freaks. Er will seinem Herrchen Monty endlich beweisen, daß er nicht nur ein guter Beifahrer ist, sondern selbst auch über genügend Rennerfahrung verfügt. Cosworth zählt neben Beemer und Tetsuo zu den Charakteren, die zunächst nicht anwählbar sind. Beendet alle vier Rennläufe im Easy-Modus als Erster und Ihr dürft Euch mit ihm auf die Piste wagen.

Gewicht:	gering
Höchstgeschwindigkeit:	hoch
Beschleunigung:	durchschnittlich
Handling:	direkt
Erholung nach einem Crash:	gut



Auf einigen Strecken werdet Ihr mit verschiedenen Hindernissen konfrontiert...



Doppelt gemoppelt: Auf der Videoleinwand könnt Ihr Euch im Vorbeifahren für kurze Zeit bewundern.



Detailverliebtheit: Selten hat man in einem PlayStation-Rennspiel so viele Streckenobjekte gesehen wie in Sonys Fun-Racer.



..., die Euch wertvolle Zeit und Eure aktuelle Platzierung kosten, wenn Ihr dagegenfahrt.

zum Detail entworfen worden. Selten hat man in einem Spiel dieses Genres eine derart üppige Pracht an (zum größten Teil auch animierten) Streckenobjekten gesehen. Seien es nun gigantische Schiffschaukeln, vorbeisausende Achterbahnen, riesige Wasserfälle, tobende Zuschauermassen oder übergroße Leuchtreklamen - die Umgebung ist geradezu gespickt mit den verschiedensten optischen Verzerrungen.

Grafikfehler und Slow-Downs sind genauso selten zu finden wie störende Clipping-Probleme und nur in ganz weiter Ferne

sind gelegentliche Pop-Ups auszumachen, die beim Spielen jedoch überhaupt nicht wahrgenommen werden.

Des Weiteren sind die Tracks auch extrem ausgewogen gestaltet worden. Vom einfachen Rundkurs bis hin zu den verwinkelten Parcours des Hard-Tournaments steigt der Schwierigkeitsgrad konsequent an. Hier merkt man einfach, daß es sich vollends gelohnt hat, nicht einen universellen Streckeneditor zu verwenden, sondern alle Kurse einzeln entstehen zu lassen. Sprungschanzen, Wassergräben, Abgründe, Lavatümpel, Beschleunigungsfelder, versteckte Abkürzungen - Langeweile kommt auf den insgesamt 24 Strecken wirklich nicht auf.

Auch bei der Gestaltung der tollkühnen Speed Freaks in ihren fahrenden Kisten wurde enormer Wert auf viele Kleinigkeiten gelegt. Die Akteure legen sich in die Kurve, reißen am Lenkrad, drehen den Kopf zur Seite, wenn sie überholt

werden und werfen hin und wieder auch einen Blick nach hinten, sobald einer der Kontrahenten bedrohlich nahe herankommt. Sie jubeln, sobald ein Rivale getroffen wurde, und schimpfen, wenn es sie selbst erwischt hat. Aufgrund ihrer individuellen Eigenschaften und Persönlichkeiten möchte man fast meinen, daß sie allesamt einem Zeichentrickfilm entsprungen sind.

Sieht man sich die (nur zum Teil vorhandenen) Go-Karts genauer an, so erkennt man ebenfalls, wieviel programmiertechnische Arbeit darin steckt. Um einen möglichst hohen Grad an Realismus in die Fahrphysik einfließen zu lassen, orientierten sich die Entwickler an echten Karts und Quad-Motorrädern. Die simulierte Federung dämpft Unebenheiten in der Fahrbahn sauber ab und an der Stellung der vorderen Räder läßt sich stets der momentane Lenkeinschlag ablesen. Dies ist besonders bei den zahlreichen Sprungeinlagen von großem Nutzen, da man somit gleich mit der passenden Ausrichtung der Reifen wieder auf der Strecke aufsetzen kann.

Wer einen Dual Shock Controller sein eigen nennt, bekommt nicht nur die rauen Bodenbeschaffenheiten effektiv am eigenen Leib zu spüren. Das Pad erzittert auch bei Remplern mit der Konkurrenz, beim Sliden durch die Kurven und - am



TETSUO

Für Tetsuo zählt nur eins: Rache an Tempest, der ihm sein Kart gestohlen hat. Der japanische Junge kann solch eine unehrenhafte Aktion selbstverständlich nicht auf sich sitzen lassen. Optisch ist Tetsuo leicht an den beiden Antennen zu erkennen, die seitlich an seinem Helm befestigt sind. Ihn könnt Ihr erst auswählen, nachdem Ihr in sämtlichen Stages des Medium-Tournaments auf dem obersten Treppchen gestanden seid.

Gewicht:	schwer
Höchstgeschwindigkeit:	hoch
Beschleunigung:	schwach
Handling:	träge
Erholung nach einem Crash:	durchschnittlich



Stealth-Fighter: Der knuffige Wauzi Cosworth hat sich gerade unsichtbar und unverwundbar gemacht.





Zahlreiche Shortcuts, wie beispielsweise über die Hängebrücke, ...

...über das Deck des Piratenschiffs...

Korrektes Timing gefragt: Je nachdem, zu welchem Zeitpunkt Ihr beim Start aufs Gas steigt, erfahrt Ihr eine verschieden starke Beschleunigung bis hin zu einem ultimativen Turbo-Start, der Euch sofort auf Platz 1 katapultiert.

stärksten -, wenn man von einem gegnerischen Geschloß getroffen wird.

Soundtechnisch wird Euren verwöhnten Ohren ebenfalls einiges geboten. Sei es der groovige Intro-Song, die abwechslungsreichen Musikstücke während der Rennen oder die vielfältigen Umgebungsgerausche, die sich stellenweise sogar situationsbedingt ändern. Ein Beispiel: Auf einigen Strecken passiert Ihr eine bis auf den letzten Platz besetzte Zuschauertribüne. Je nachdem, auf welcher Position Ihr gerade liegt, werdet Ihr entweder ausgetobt oder stürmisch bejubelt.

Bei all den Lobeshymnen gibt es allerdings auch einige Kritikpunkte, die gehörig auf die Spielspaßbremse drücken. Da wäre zum einen die gewöhnungsbedürftige Steuerung, die für ein Party-Game a la Mario Kart unserer Meinung nach einen Tick zu anspruchsvoll ausgefallen ist. Daß man sich bei jedem Spiel zunächst einmal an das Handling der Boliden gewöhnen muß, ist klar, doch hier ist das Lenkverhalten eindeutig zu träge und schwammig ausgefallen. Mit dem digitalen Steuerkreuz gerade noch

beherrschbar, wird das Manövrieren mit dem Analog-Stick zur reinen Glückssache. Trotzdem hat man die drei Cups locker innerhalb eines Tages durchgezockt - wer nicht ständig in Gesellschaft von Freunden oder Bekannten ist, der wird sich an Speed Freaks zumindest in den Single-Player-Modi schnell sattgespielt haben. Außerdem hätten wir uns

der begehrten Best Buy-Auszeichnung vorbeigerast. Aber nichtsdestotrotz erhaltet Ihr mit Speed Freaks einen vor allem technisch brillanten Ausnahmestitel, der zwar auch im Alleingang eine Menge Spaß bereitet, längerfristig jedoch klar auf ausgedehnte Multiplayer-Sessions abzielt.

Die Akteure legen sich in die Kurve, reissen am Lenkrad, drehen den Kopf zur Seite, wenn sie überholt werden, und werfen hin und wieder auch einen Blick nach hinten, sobald einer der Kontrahenten bedrohlich nahe herankommt."

neben mehreren Abspannen auch einen Battle-Modus gewünscht, in dem man sich in speziellen Arenen die Pick-Ups um die Ohren hauen kann.

Eigentlich schade - Funcoms zweites PlayStation-Werk ist somit nur knapp an

POSITIV

- grandiose Optik
- hoher Spaßfaktor
- geniales Party-Game
- bisher bester Mario Kart-Clone

NEGATIV

- schwammige Steuerung
- schnell durchgespielt
- keine Battle-Arenen
- fehlende Abspanne



...oder links an diesem Felsen vorbei, verschaffen Euch einen gewissen Vorsprung.



Seid Ihr am Ende eines Turnaments auf einem der ersten drei Ränge gelandet, so dürft Ihr eine kurze Siegerehrung bestaunen. Auf verschiedene Abspanne müßt Ihr in Speed Freaks leider völlig verzichten.

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **8**



+12 BONUSSTRECKEN

play
PLAY STATION

KILLER

VS



READ ME.TXT

Sven Liebold - Toni Opl

Im weltweit ersten Test stellen wir den deutschen Future-Racer Killer Loop auf einen harten Prüfstand. Er muß sich mit keinem anderen messen als dem König des Genres selbst: WipEout! Der dritte Teil der kultigen Serie wird von vielen Fans bereits heiß erwartet. Ob die hohen Ansprüche erfüllt werden und ob sich der „Neue“ auf der Piste durchsetzen kann, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten in einem spannenden Kopf an Kopf Rennen.

KILLER LOOP



Psychodelisches Design in rasender Geschwindigkeit: Der Holodrom.



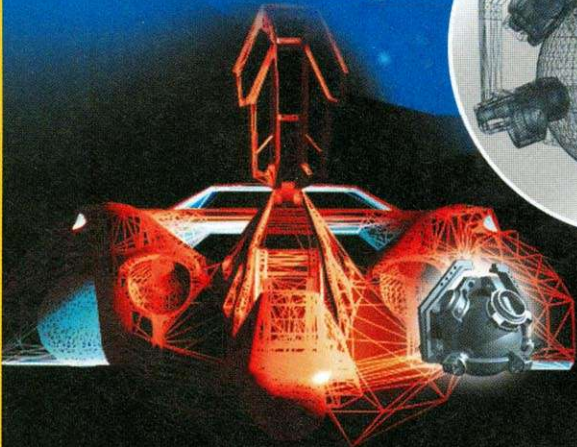
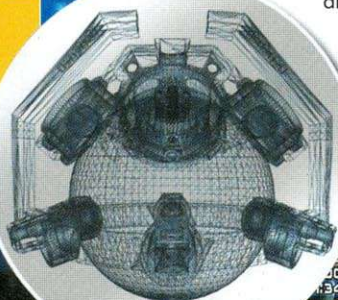
Die Felsnadel verlangt einen besonders starken Magen.



Adrenalin pur!

...und so funktioniert's

Entgegen üblicher Rennbolide besitzen die Tripods keinen eigenen Antrieb. Ähnlich einer Computermouse sind sie auf drei losen Kugeln gelagert. Die eigentliche Energiequelle ist die Strecke selbst, da sich die Vehikel ähnlich einer Magnetschwebbahn nach vorne bewegen.

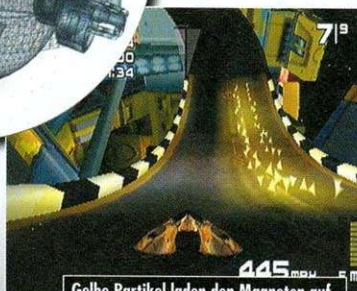


Kann sich noch jemand an einen futuristischen Racer namens YARG erinnern? In der Ausgabe 12/98 berichteten wir das erste Mal von dem ehrgeizigen Projekt der deutschen Entwickler Team FEB (Free Electric Band). Damals suchten sie noch verzweifelt nach einem Hersteller, der sich ihrem Produkt annehmen sollte. Einige Zeit ist nun vergangen und der große Traum scheint jetzt erfüllt. Der neue „Big Player“ Crane Entertainment nahm sich schließlich der Hamburger an und veröffentlicht das Game nun im Oktober dieses Jahres. Glücklicherweise konnte Team FEB aber auch während ihrer Zeit ohne Publisher ungehindert weiterarbeiten, da sie sozusagen von der Videoproduktionsgesellschaft VCC unter Vertrag genommen wurden. Mittlerweile jedoch sind VCC und Team FEB eine feste Einheit geworden und werden wahrscheinlich in naher Zukunft auch nur noch unter einem Namen auftreten.

Crave konnte sich allerdings nicht mit dem Titel YARG anfreunden und benannte das Game zunächst in MAG 3 um. Glücklicherweise ließ man auch von diesem leicht

befremdlichen Titel ab, als ein Deal mit dem Hersteller Killer Loop zustande kam. Killer Loop ist eine Division des bekannten Modelabels Benetton, die sich im Speziellen mit Trendsportarten auseinandersetzen. Aufgrund der turbulenten Action und Streckenführung taufte man kurzerhand das Game nach dem gleichnamigen Hersteller und sicherte sich somit eine brillante Marketingkampagne, da der Future-Racer nun in allen Benetton-Filialen beworben werden kann.

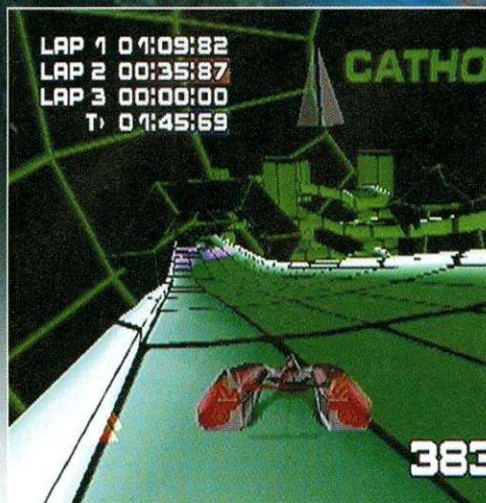
Bereits am 01.04.97 fiel der Startschuß für die Entwicklung von Killer Loop, was sich jetzt als alles andere als ein Aprilscherz entpuppt. Der Spieler findet sich in einer perfekten Zukunft wieder. Keine Kriege mehr, niemand stirbt an schlimmen Krankheiten, Naturkatastrophen bleiben völlig aus und Freundinnen bleiben bei ihren Freunden. Klingt furchtbar langweilig, oder? Deshalb strebt die menschliche Rasse nach neuen Herausforderungen und stellt schon bald die Magneto-Kinetic League (MKL) auf die Beine. Eine neue



Gelbe Partikel laden den Magneten auf.



Mit über 600 km/h heizt dieser Sinus senkrecht im Innern eines Berges zur Spitze.



Marble Madness anyone?

Sportart, die den Athleten nicht nur gegen menschliche Gegner antreten läßt, sondern auch gegen Gravitation und Zeit. Die Formel 1 der Zukunft spielt sich auf halsbrecherischen Kursen ab, die selbst härteste Achterbahnen als Spaziergang durch den Park degradieren. Darüber hinaus legte man die Kurse in den unmöglichsten Gebieten an,

nationen, in Hawaii durchquert man in rasender Geschwindigkeit riesige Röhren, die sogar unter dem Meer entlang führen, eine gigantische Raumstation verwandelt sich in eine wahre Höhlenfahrt und selbst der Planet Mars wurde nicht als Austragungsort ausgelassen. Team FEB vollbrachte mit dem Design der Tracks wahrlich ein kleines

„Noch nie wurden Rennstrecken so kraß durch den 3D-Raum gelegt.“

die man im Normalfall niemals in Bezug mit einer Rennstrecke erwähnen würde.

Wie durch ein architektonisches Wunder ziehen sich beispielsweise durch den Himalaya abenteuerliche Bahnen, durch eine Felsnadel winden sich fast schon knotenähnliche Kombi-

Meisterwerk, da wohl bis dato noch kein Rennspiel alle geometrischen Achsen in dieser Form gebrauchte. Vom kilometerhohen Außenlooping über gnadenlose Kurvenkombinationen und einer „Senkrecht-nach-oben-Fahrt“ mit mehr als 500 km/h ist jeder erdenkliche Thrill eingebaut, den man sich als Genrebegeisterter wünschen kann.

Ähnlich kreativ ging man beim Design der eigentlichen „Rennwagen“ vor. Über die Kurse brettern keine Cliche „Raketensmobile“. Team FEB erfand die Tripods! Auf drei Kugeln gelagerte Vehikel, die allein durch Magnetkraft angetrieben werden. Der nötige Energievorrat dafür findet sich auf den Strecken. Im Gegensatz zu vielen Bleifußgames bringt Killer Loop nämlich eine echte taktische Komponente mit sich. An Bord des eigenen Fahrzeugs



Die Strecken:

Moscow: In noch recht einfacher Streckenführung schlängelt man sich durch Moskaus Hochhäuserschluchten, inklusive dem Kreml. Ein guter Einsteigerkurs, der sich aber spätestens ab Klasse 3, als extrem harte Nuß herausstellt.

Mars: Auf dem roten Planeten wird der Schwierigkeitsgrad bereits etwas angezogen. Enge Kurven durchziehen weitläufige Felschluchten, die in ihrer Optik stark an den Grand Canyon erinnern.

Himalaya 1: Das felsige Gebiet, das Lieblingsgebirge von Reinhold Messner, hat eine ganz besondere Überraschung für den Tripodpiloten auf Lager. Über eine Felskuppe hinweg fällt der Track förmlich im 90° Grad Winkel hunderte von Metern nach unten - ein unglaublicher Anblick.

Himalaya 2: Selber Ort, andere Streckenführung. Im Himalaya war scheinbar Platz genug für einen alternativen Kurs. Diesmal führt der Weg teilweise durch riesige Tunnels in den Fels.

Needlerock: Bereits im Intro ist die imposante Felsnadel zu bewundern, durch die sich ein ganzes Streckenknauel windet. Ein wahrer Höllentrip mit garantiertem Adrenalinschub.

Hawaii: Unter Palmen und romantischen Wasserfällen rasen die Piloten nicht nur über den Strand, sondern tauchen in gigantischen Röhren auch unter die Meeresoberfläche.

Spacestation: Im Weltraum hört Dich keiner schreien, und schon gar nicht, wenn man mit 500 Sachen durch eine gigantische Raumstation rast. Dieser Kurs ist eine echte Augenweide.

Holodrom: Ab der 4.Klasse wird ein sehr phantasievoller Track freigeschaltet, der durch seine außergewöhnliche Optik und Detailvielfalt eher zur gemütlichen Spazierfahrt einlädt, als mit halsbrecherischer Geschwindigkeit über die Piste zu donnern.

Killer Loop: Wie der Name schon sagt, rasen die Tripods in einem eigentlich zweigeteilten Looping (danke Florian!), um den ersten Platz. Dieser Track ist allerdings nur in Verbindung mit einer speziellen Spielvariante wählbar.

KILLER LOOP

Genre Rennspiel
 HerstellerCrave Entertainment
 EntwicklerTeam FEB
 TestmusterCrave Entertainment
 Erhältlich abOktober
 Preisca. 99,- DM



Vor jedem Rennen stimmen spektakuläre Kamaraufnahmen aufs Rennen ein.



Anschauen! Der Außenlooping der Felsnadel ist mit Abstand das brachiale Erlebnis der Renngeschichte.

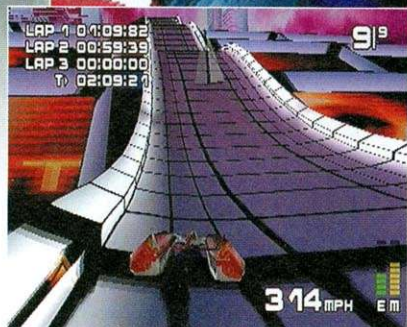
Ecke des Screens befindet sich deshalb eine Anzeige, die stets Aufschluß über die gegenwärtige Magnet- und Gleiterenergie gibt. Diese Ressourcen müssen ständig aufgefrischt werden. Auf den MKL-Strecken findet man gelbe und grüne Felder, die beim Überqueren die Zellen der jeweiligen Energie neu laden. Es kristallisiert sich bald heraus, daß der Schwerpunkt des Gameplays darauf hinzielt, wirklich alle Felder auf dem Parcours mitzunehmen, denn der Sieg steht oder fällt mit einem konstanten Energiepegel. Vorzugsweise sollte man auf die digitale Eingabe verzichten und nur per Analogsteuerung die Tri-pods durch die Bahnen lenken, da diese äußerst präzise und ausgewogen gestaltet wurde. Per L1- und R1-Taste ist es zusätzlich möglich, das Vehikel seitwärts driften zu lassen. Drückt man gar beide Buttons gleichzeitig, wird das Fahrwerk entkoppelt und der Pilot kann trotz konstanter Fahrt nach vorne sein Gefährt nach hinten drehen, um etwa-

befindet sich ein Magnet, der per Knopfdruck den Tripod fest mit der Fahrbahn verbindet. Diese Funktion kann man sich in vielerlei Hinsicht zu Nutze machen. Durch die größere Haftung driftet es sich besser durch Kurven, und Steigungen können schneller überwunden werden. Natürlich ist der Magnetismus ein absolutes Muß, sobald sich die Streckenführung auf den Kopf oder in andere ungewöhnliche Winkel dreht, da man ansonsten ein hoffnungsloses Opfer der Schwerkraft wird. Jedoch muß man lernen, dieses Feature wirklich nur an notwendigen Stellen einzusetzen, da die magische Klebkraft genauso seine Nachteile haben kann. Heißt man beispielsweise lange Senken hinab, ist vom Magneten abzuraten, da sich der Tripod durch die eigene Fliehkraft mehr beschleunigt.

Ferner gilt es gut mit dieser Kraft hauszuhalten, da die Vorräte nicht unbegrenzt sind. In der linken unteren



Neben den vier Standardklassen, gibt es noch drei extra Pods zu erfahren.



ge Feinde unter Beschuß zu nehmen.

Womit wir auch schon bei dem sehr gut designten Waffensystem wären. Im Renngebiet verteilt finden sich lila leuchtende Körper, die sich entweder in die aktiven oder passiven Verteidigungsmechanismen verwandeln. Es kann aber immer nur ein System mitgeführt werden, das sich in jeweils drei Ausbaustufen updaten läßt. Sammelt man ein aktives System, schießt der Pod eine simple Rakete ab. Bei einem weiteren Punkt

„Scheiße, die Cola ist alle, wir können nicht weitermachen (dito, 4 Stunden später)“

Dierk Ohlerich, Lead Programmer

verursacht man ein Laserfeuer, während man voll ausgebaut über eine zielsuchende Rakete verfügt. Ähnlich verhält es sich im defensiven Bereich. Jede Waffe kann allerdings nur einmal benutzt werden.

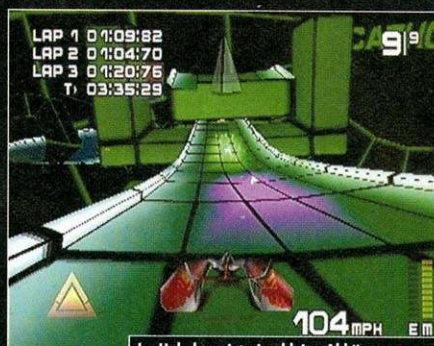
Die Tripods sind in drei unterschiedliche Hersteller aufgeteilt, wobei jedes Fabrikat andere Attribute mit sich bringt. Hartmann & Koch konstruierte ein echtes Allroundgenie, während Sinus ein sehr spursicheres Gefährt präsentiert und rein auf Geschwindigkeit



Grüne Partikel sorgen für geladene Batterien.



An manchen Stellen teilt sich die Strecke sogar.



Im Holodrom ist eine kleine Abkürzung versteckt, die allerdings nur durch das Entkoppeln entdeckt werden kann.



Minen werden durch ein akustisches Signal angekündigt.

Das Werkzeug der Profis

Fast alle relevanten Tools für die Entwicklung von Killer Loop wurden eigens entwickelt. Der „Simplifier“ wird aufgrund seiner Genialität wahrscheinlich auch an andere Hersteller lizenziert werden.

YEDI

Alle Strecken wurden in diesem Editor zusammengefügt und texturiert. Die polygonintensiven Kurse können dank einer geschickten Echtzeit-Funktion sofort mit einem Tripod testgefahren und somit auf ihre Funktion geprüft werden. In ihm werden alle physischen Gegebenheiten der Gravitation sowie das Verhalten der Tripods selbst bestimmt.



SIMPLIFIER

Wenn man ein Spiel in Hires programmiert, wird der Bildschirmspeicher größer und der Texturspeicher entsprechend kleiner. So sind nur magere 512 Kbyte für Texturen übrig. Mit dem interaktiven „Simplifier“ Tool können die Leveldesigner so lange an den Texturen schrauben, bis der Platz perfekt ausgenutzt wird: Alle Texturen sind genau so groß, wie sie sein müssen, kein bißchen feiner oder gröber. So wird es möglich, wunderschöne Himmel, hochauflösende Tripods, abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken und detaillierte Fahrbahntexturen darzustellen, auf denen nicht nur Matsch zu sehen ist.



WIP3OUT

Genre Rennspiel
 Hersteller SCEE
 Entwickler Psygnosis Leeds
 Testmuster SCED
 Erhältlich ab 8. September
 Preis ca 99,- DM



Das Design der verschiedenen Gleiter ist wieder einmal extrem gut gelungen, jedoch sah der Abgasstrahl beim Vorwärtsgang wesentlich realistischer aus.



Fast schon Standard in Racern: gigantische Displays zeigen Ausschnitte aus den Rennen.



An der von Euch aufgestellten Energiebarriere prallen die gegnerischen Gleiter ab wie Gummibälle.



Das allererste wipEout stellte ohne Zweifel eines der Spiele dar, die entscheidend waren für den Anfangserfolg der PlayStation. Seit dessen Release hat es überall auf der Welt unzählige Auszeichnungen in der Fachpresse ergattern können und obwohl der futuristische Racer nunmehr schon drei Jahre alt ist, gilt er immer noch als Meilenstein in der Geschichte der Videospiele, mit dem sich andere Genrevertreter messen müssen. Mit über 1,5 Millionen verkauften Stück in Europa und Nordamerika ist es der bei weitem erfolgreichste Titel, der jemals von einem internen Psygnosis-Team produziert wurde.

Im Jahre 1994 arbeitete Psygnosis an mehreren Projekten für die PlayStation, die damals noch gut eineinhalb Jahre von ihrem Launch entfernt war. Mit wipEout wurde zu dieser Zeit eine Spielidee geboren, die einen eindrucksvollen, schnellen und innovativen Racer mit dem Marketing der Musik- und Fashionindustrie kombinierte. So lizenzierte man mehrere Tracks einiger Underground-Dance-Acts und engagierte die mittlerweile zum Kult avancierte Designagentur The Designers Republic, die sich um das Layout der Verpackung von wipEout kümmerte. Die angestrebte Zielgruppe war offensichtlich: fashion-

orientierte, musikkonsumierende Discotheken- und Clubgänger. Dies war zwar eine doch eher kleine, jedoch äußerst einflussreiche Szene.

Als wipEout im September 1995 zeitgleich mit der PlayStation den Markt stürmte, zählte es binnen kurzer Zeit zu den meistverkauften Launch-Titeln - vor allem in europäischen Gefilden. Nahezu jeder zweite Käufer einer PlayStation holte sich auch Psygnosis' Racing-Spektakel ins Haus. Der Hype um wipEout nahm immer größere Ausmaße an. In berühmten Discotheken wurden PlayStation-Displays mit dem Spiel aufgestellt und eine separat erhältliche CD mit dem Soundtrack kam in den Handel. Sogar eine wipEout Club Wear Kollektion konnte jedermann käuflich erwerben. Niemals zuvor wurde ein Videospiel in einem derart großen Umfang vermarktet.

Aufgrund des überwältigenden Erfolges von wipEout wußte Psygnosis, daß sich ein Sequel praktisch von selbst verkaufen würde. Doch die Entwickler wollten sich nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen. Der Nachfolger sollte auf der gewohnten Schiene weiterfahren, jedoch auch mit völlig neuen Features aufwarten. So stellte sich Psygnosis der Herausforderung, ein Konzept für einen zweiten Teil auszuarbeiten. Jeder



Alle Menüs sind zwar in extrem futuristischem Design gehalten, bieten aber nur sehr wenig Überblick. Wer Informationen zu den Gleitern sucht, muß schon etwas genauer hinschauen.





Ein Feuerwerk an Effekten wird in wip3out eher selten abgebrannt.



Futuristische Tankstelle: Beim Durchqueren der Boxengasse wird die Energie Eures Gleiters aufgeladen.



Aspekt des Originals sollte dem Markenzeichen „wipEout“ gerecht werden, wobei der Adrenalinkick klar im Vordergrund stehen mußte. Der Name des Sequels war schnell gewählt. Während europäische PlayStation-User mit ersten Facts zu wipEout 2097 konfrontiert wurden, freuten sich amerikanische Zocker auf wipEout XL. Für den Soundtrack wurden solch namhafte Dance- und Techno-Acts wie The Prodigy, Underworld und The Chemical Brothers unter Vertrag genommen.

Mit der Werbekampagne für wipEout 2097 ging man noch einen Schritt weiter als beim Vorgänger. Diesmal wurde eine richtige Club-Tour ins Leben gerufen, bei der das Spiel in unzähligen Diskotheken vorgestellt wurde. Außerdem gewann man den Hersteller des Energy Drinks Red Bull als Sponsor. Überall im Spiel stieß man deshalb auf Werbetafeln, die mit dessen Logo prangerten. Außerdem arbeitete man mit

wipEout 2097 stand in den Regalen der Videospielhändler. Konvertierungen für Sega Saturn und PC folgten.

Mittlerweile sind einige Jahre ins Land gezogen, beide Titel der Serie sind schon seit langem als Platinum Edition erhältlich und bei Psynopsis hat sich durch gewisse Umstrukturierungen einiges getan. Vom alten Entwicklungsteam ist nur die leitende Künstlerin Nicky Westcott übrig geblieben. Sie hat sich zusammen mit Jonathan Freedman (Manager Studio Leeds), Kevin McSherry (Product Manager), Alan Raistrick (Producer) und einem neuen Gruppe

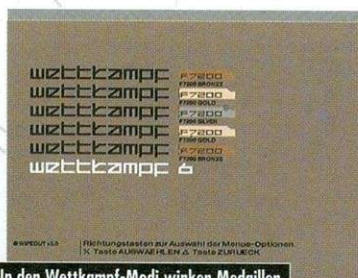
„Ich hatte eine Menge Ideen für die Gestaltung des Sounds in wip3out. So wollte ich beispielsweise, daß sich die jeweilige Spielsituation auf die Musik auswirkt und sich somit stets neue Remixes und unterschiedliche Sounds ergeben. Aber leider ist dies technisch noch nicht zu realisieren.“

DJ Sasha, Musical Director wip3out

der Firma Virgin Music zusammen, um den neuen Soundtrack aus der ganzen Welt zu veröffentlichen. Unzählige Pressemitteilungen erklärten wipEout 2097 noch vor dem Release zu einem Stück Jugendkultur. Schon in der frühen Entwicklungsphase zeichnete sich ab, daß wipEout 2097 nicht bloß ein weiteres Rennspiel werden würde, sondern weit aus mehr Potential beinhaltete. Im Herbst 1996 war es dann soweit -

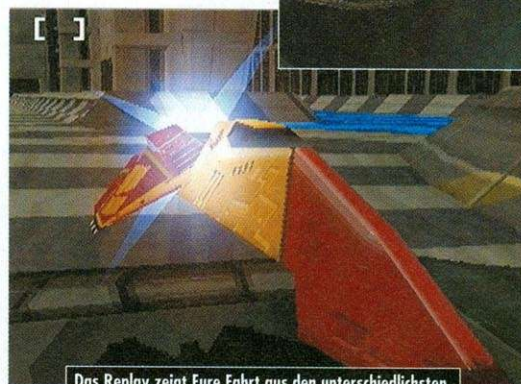
von Programmierern an ein weiteres Sequel herangewagt.

Nach monatelangen Spekulationen, Gerüchten, Mutmaßungen und ersten Bildern präsentierte man wip3out auf der diesjährigen E3 endlich in aller Pracht und jetzt, knapp vier Monate später, steht uns auch schon der finale Test ins Haus.



In den Wettkampf-Modi winken Medaillen für eine gute Platzierung.

Damit auch der dritte Teil der Serie dem traditionellen Look und dem gewohnten, kultigen Style gerecht wird, zog man ein weiteres Mal die kreativen Köpfe von The Designers Republic heran, die für das „Outfit“ von wip3out verantwortlich waren. Introsequenz, Menüführung und Spielgrafik an sich wurden - wie aus den beiden Prequels bekannt - konsequent durchdesignt. Doch schon bei den ersten Proberunden mit den schwebenden Anti-Gravity-Gleitern werdet Ihr unweigerlich einige Veränderungen wahrnehmen. Am auffälligsten ist hier wohl, daß man beim Griff in den Farbeimer deutlich vorsichtiger geworden ist. Grelle Neonfarben sucht man vergebens; stattdessen herrscht nun ein etwas dezenterer Look aus satten Pastelltönen, der nur selten durch die ein oder andere kunterbunte Leuchtreklame unterbrochen wird.



Das Replay zeigt Eure Fahrt aus den unterschiedlichsten Kameraeinstellungen. Extreme Nahaufnahmen gehören ebenso dazu wie weit entfernte Blickwinkel.

WIP 30UT



Diese Energieschranken dienen als Streckencheckpoints. Wer sie nicht rechtzeitig erreicht, wird vom Rennen disqualifiziert.



Mit Vollgas durch die Spirale! In den höheren Klassen müßt Ihr allerdings auf die Bremse treten, um nicht ständig in Kontakt mit der Bande zu kommen.



Die richtige Schubdosierung beim Start kann sich entscheidend auf den Ausgang eines Rennens auswirken.



Bei über 300 km/h fällt einem nicht auf, daß die Vögel leicht eckig geraten sind.



Während die Gleiter beim Überfliegen der blauen Felder einen kurzen Turbo-Schub hinlegen, versorgen Euch die roten und gelben Sektoren mit allerlei offensiven und defensiven Waffen.

Diese Optik ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, sorgt aber auch für ein erfrischend neues Flair. Zudem wurde die Auflösung kräftig in die Höhe geschraubt. Egal ob im Alleingang oder mit einem Freund bei einem Split-screen-Duell - die Welt von wip3Out wird komplett in Hires dargestellt. Erstmals dürft ihr in wip3Out auch zu zweit gegeneinander oder gegen die CPU-Fahrer antreten - wahlweise auf horizontal oder vertikal geteiltem Screen.

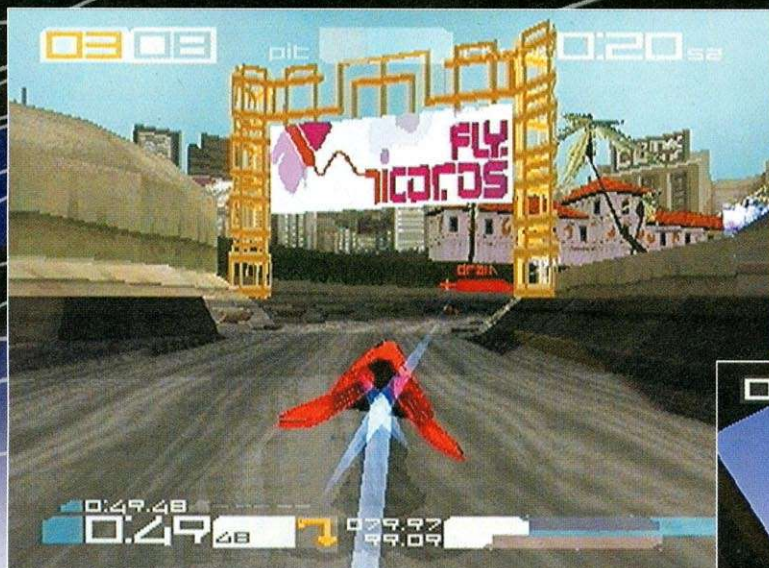
Beim Design der Menüs und Auswahlbildschirme allerdings hat man unserer Meinung nach etwas übertrieben. Hier wurde dem Style eindeutig ein zu großer Stellenwert eingeräumt; die Übersichtlichkeit geht dadurch nahezu völlig verloren. Während man bei den Vorgängern vor allem bei der Gleiter-Auswahl alle Fahrzeugeigenschaften auf einen Blick erkennen und dann vergleichen konnte, so müßt Ihr

nun schon um einiges genauer hinschauen, um die Werte für Beschleunigung, Geschwindigkeit, Schutzschild und Handling ablesen zu können. Sekundäre Details wie beispielsweise eine kleine Kursskizze bei der Streckenauswahl sind ebenfalls dem künstlerischen Rotstift zum Opfer gefallen. In tristem Grau gehalten, beschränken sich die Menüs wirklich nur auf die nötigsten Details. Ob man dies nun gut (bzw. stillvoll) findet oder einfach nur langweilig, liegt im Auge des Betrachters. Uns jedenfalls erschien dieser extreme Stil einen Tick zu steril.

Während wipEout 2097 mit nur fünf Racing-Teams an den Start ging, habt Ihr nunmehr die Qual der Wahl zwischen acht verschiedenen Rennställen. Die fünf Gleiter aus dem Vorgänger wurden dabei unverändert übernommen und um die drei Teams Icaras, Asseagi Developments und GoTeki 45 ergänzt. Wie beim Vorgänger sind zu Beginn des Spiels allerdings erst vier Flitzer anwählbar, die restlichen drei müßt Ihr Euch erst einmal verdienen. In punkto Controllerbelegung hat sich seit dem Prequel nicht sehr viel verändert. Standardmäßig beschleunigt Ihr mit der X-Taste und feuert per Druck auf den Kreisbutton die augenblicklich zur Verfügung stehende Waffe ab. Mit L2 bzw. R2 betätigt Ihr die Air-Brakes und durch das Betätigen der L1-Taste riskiert Ihr



Das Ziel ist erreicht! Jetzt braucht Ihr nur noch abzudrücken und mit etwas Glück hört Ihr den Ausspruch „Contender eliminated“.



Die mächtigste Waffe im gesamten Spiel: Ein Erdbeben läßt die Rennstrecke erzittern und schüttelt die Kontrahenten kräftig durch.



einen kurzen Blick nach hinten.

Neu hingegen ist ein Feature namens Hyperthrust. Diese Funktion erlaubt es Euch, auf langen Geraden kurzzeitig einen atemberaubenden Sprint hinzulegen, bei dem es Euch regelrecht in den Sitz hineindrückt. Allerdings solltet Ihr mit diesem Antrieb sparsam umgehen, denn zum einen werden dadurch Eure dringend benötigten Schilde bis auf einen kleinen Rest entladen und zum anderen kommt nach einem geraden Streckenabschnitt irgendwann auch mal wieder eine Kurve, die Ihr in dem Affentempo garantiert nicht ohne Kontakt mit der Bande durchfahren könnt und dadurch (wie auch schon bei den beiden Vorgängern) fast Eure gesamte Geschwindigkeit einbüßt. Liebhaber von Sonys Analog-Controller dürfen ebenfalls aufatmen - in wip3out seid Ihr nämlich nicht mehr an die digitale Steuerung oder ein neGcon gebunden und könnt Euch zudem noch von geschickt eingesetzten Dual Shock-Effekten durchrütteln lassen.

Bei der Auswahl der Offensiv- und Defensiv-Waffen haben die Entwickler fünf altbewährte Systeme übernommen und mit einigen neuen Extras „verfeinert“. Zu den bekannten Gadgets zählen das Erdbeben, der Schutzschild, der Autopilot, die Lenkraketen und die Minen, die hinter Eurem Gleiter ausgelegt werden. Mit den neu hinzugefügten Goodies könnt Ihr die Energie Eurer

„Für wip3out haben wir eine komplett neue Grafik-Engine entwickelt, um eine bestmögliche Optik zu erzeugen. Außerdem machten wir uns einige neue programmiertechnische Strategien zu Nutze, wodurch die Grafik detaillierter, schärfer und schneller als bei den Vorgängern ist“

Alan Raistrick, Producer wip3out

Kontrahenten stehlen, eine Energiebarriere auf der Strecke errichten (die nur Ihr ungehindert passieren könnt) oder mittels eines Reflektor-Schildes Raketen zurück auf Eure Angreifer schleudern. Aufgesammelt werden all diese Pick-Ups nach der gewohnten Methode - überfliegt einfach eines der vielen gelb und rosa leuchtenden Segmente auf der Strecke und schon wird Euch per Zufallsauswahl eine der Waffen zur Verfügung gestellt.

Insgesamt könnt Ihr Euch auf acht völlig neuen Strecken so richtig austoben. Angesiedelt sind die Kurse allesamt in einem futuristischen Großstadt-Szenario. Je nach gewähltem Kurs durchquert Ihr dabei einen anderen Bezirk. Mal donnern die Anti-Gravity-Gleiter mitten durchs Zentrum, mal macht Ihr einen Abstecher durch das Hafengebiet.

Die Cockpit-Perspektive feiert in wip3out ihr Debüt.

In punkto Spielmodi stehen Euch neben dem obligatorischen Single Race, dem Time Trial und dem Tournament auch ein Challenge-Mode und der Eliminator zur Verfügung. In letzterem setzt Ihr vor Spielbeginn ein Fraglimit fest. Der Fahrer, der zuerst dementsprechend viele andere Gleiter ins virtuelle Nirvana befördert hat, gewinnt die Auseinandersetzung. Der Challenge-Mode gliedert sich in drei Varianten: Race, Time und Weapon. Hier müßt Ihr auf einem vorgegebenen Kurs mit zufäl-

lig ausgewählten Gleitern entweder eine gute Platzierung erfahren, schnelle Rundenzeiten absolvieren oder möglichst viele Gegner verschrotten. Je nach gezeigter Leistung winkt Euch eine Medaille und der Zugang zur nächst höheren Challenge.



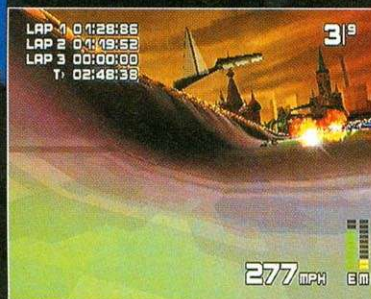
KILLER LOOP

V



Der Killer Loop ähnelt vom Prinzip her dem Rage Racer High Speed Kurs.

Was Team FEB aus der PlayStation herauskitzelt, ist fast nicht zu glauben. In rasender Geschwindigkeit, die jedes andere Rennspiel wie eine Trambahnsimulation aussehen lässt, rasen die Tripods durch phantastische Landschaften, die vor allem durch ihre unglaubliche Raumtiefe überzeugen. Begleitet von treibenden Electro-Beats peitschen die Höllegefährte durch verschlungene Kurse, die jedoch alle bis ins letzte Detail ausgelotet wurden, um optimalen Spielspaß zu garantieren. Die Magnetfunktion entwickelt sich schnell zum strategischen Suchen nach ausreichend



POSITIV

- geniales Streckendesign
- ausgekochte Gegner
- brillante Technik
- perfekte Steuerung

NEGATIV

- kein Mehrspieler-Mode
- Tripods wirken zeitweise etwas statisch

play
PLAY STATION
BEST BUY!

GRAFIK 9

SOUND 8

RATING 9



Mit dem lila Pick-Up werden die Waffensysteme aktiviert.

Energie, damit der nützliche Helfer stets frisch aufgeladen zur Seite steht. Im übrigen gibt es standardmäßig eine Auto-Magnet-Option, bei der das Fahrzeug diese Funktion unterstützend selbst steuert. Den ultimativen Kick erfährt man jedoch bei kompletter Eigenkontrolle. Killer Loop könnte man als gelungene Fusion zwischen dem ersten wipE-out und Ridge Racer bezeichnen. Die perfekte Kontrolle über die Fahrzeuge, gepaart mit absoluter Brachial-Optik, die obendrein auch noch supersmooth und ultraschnell ist. Der Schwierigkeitsgrad ist hart aber gerecht und kann durch korrektes Fahren durchaus gemeistert werden. Ein besonderes Lob gilt auch der künstlichen Intelligenz der Gegner, denn anstatt einem festen Pattern zu folgen, handeln sie in jedem Rennen anders und machen genauso ihre Fehler.



Die Pyramide gibt die relative Position des Tripods im 3D-Raum an.

Schon nach wenigen Stunden erwacht eine regelrechte Sucht nach dem Sieg in allen Klassen und vor allem nach der Geschwindigkeit. Man kann es kaum glauben, aber Killer Loop verweist das neue wip3out klar in seine Schranken. Lediglich der fehlende Mehrspieler-Mode sowie die leicht statisch wirkenden Tripods können den Hamburgern angekreidet werden.. Killer Loop zeigt erneut, was eigentlich noch aus der Konsole geholt werden kann, wenn sie von den richtigen Leuten unter die Fittiche genommen wird. Jeder Rennspiel-Freak wird eine kleine Offenbarung in Sachen Software erhalten - allen anderen wird es übrigens ähnlich ergehen. Der Begriff „Videogames aus Deutschland“ scheint nun Realität geworden zu sein. Pflichtkauf!

FEATURES IM VERGLEICH:

	wipEout	wipEout 2097
Spielmodi		
Championship/Arcade	•	•
Single Race	•	•
Time Trial	•	•/+Ghost
Eliminator	-	-
2-Player Eliminator	-	-
2-Player Head to Head	•	•
2-Player Arcade	•/	•/
	+6 CPU-Gegner	+13 CPU-Gegner
Rennteams		
bzw. Anz. Tripods	4	4
Rennklassen	2	3
Tracks	6	6
Gegner on-screen	8	14
Waffen/Power-Ups	7	11
Special Features	-	-
Memory Card	1 Block	1 Block
neGcon Pad	•	•
Lenkrad	•	•



wip3out

► Hauptkritikpunkt an wip3out ist der völlig unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Von dem vorab groß angekündigten Improved Progression System, welches Anfängern einen leichten Einstieg ins Spiel verschaffen und gleichzeitig auch Hardcore-Zocker lange genug bei der Stange halten soll, war nur annähernd etwas zu spüren. Zugegeben - das Turnier der ersten Klasse stellt auch für Neulinge keine allzu große Herausforderung dar; versierte Spieler dürften dieses bereits beim ersten Anlauf erfolgreich beenden und



in die Venom-Klasse vorrücken. Dort steigt der Schwierigkeitsgrad jedoch dermaßen steil an, daß man des öfteren das Verlangen verspürt, das Joypad in die Ecke zu donnern. Mit viel Übung und einer Portion Glück kann man diesen Wettkampf aber dann doch für sich entscheiden und in der Oberliga, der Papier-Class, mitmischen. Diese jedoch entpuppt sich nach wenigen Versuchen, auch nur annähernd unter die vorderen Ränge zu gelangen, als Frustergelbnis sondergleichen. Aufgrund der Tatsache, daß die aus wipEout 2097 bekannten gefühlvollen Slides in der Außenwand von Steilkurven nur noch in ganz seltenen Fällen



Bei genauer Betrachtung der Strecken kann man hin und wieder einige Clipping-Fehler erkennen.



Bei Splitscreen-Duellen könnt Ihr wahlweise auf horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm gegeneinander antreten. Diese Variante bietet jedoch den besten Überblick.

möglich sind und auch die Steuerung an sich ein ganzes Stück träger ausgefallen ist, habt Ihr praktisch ständig unfreiwilligen Kontakt mit der Bande, der Euch gnadenlos fast bis zum Stillstand verlangsamt. Nur diejenigen, die in Gedanken schon die Ideallinie für die nächsten drei Kurven vorausberechnen, haben eine Chance, auch die Papier-Klasse zu meistern.

Darüber hinaus sind auch kleinere Details wie die Darstellung der Abgasstrahlen, das Streckenlayout und die optische Inszenierung der verschiedenen Waffen in wipEout 2097 einfach besser gelungen - überhaupt wirkt das Prequel ausgereifter und durchdachter, während der dritte Teil einen „seelenlosen“ Eindruck macht. Ein dickes Lob müssen wir allerdings für den Soundtrack aussprechen, der wip3out durch viele abwechslungsreiche Musikstücke von DJ Sasha, Underworld, The Chemical Brothers, Orbital und Paul van Dyk erneut zum Techno-Kult werden läßt. Schon allein aufgrund dieser Tatsache wird das Spiel eine große Fangemeinde finden.

wip3out

Killer Loop

•	•
•	•
•/+ Ghost	•
•	•
•	•
•	•
•/	•
+6 CPU-Gegner	•
8	15
3	4
8	9
12	9
12	6
Hyperthrust	Magnetsystem
Extra-Challenges	Killer Loop
	Entkoppeln
1 Block	1 Block
•	•
•	•

POSITIV

- bombastischer Sound
- durchgestylte Optik
- wipEout-Kult

NEGATIV

- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- keine Innovationen
- schwer zugängliche Steuerung
- teilweise langweiliges Streckenlayout

EXTREME
HARDCORE

GRAFIK 8

SOUND 9

RATING 8



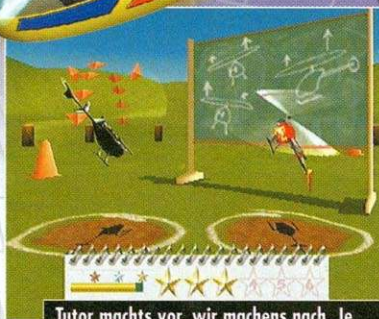
R/C STUNT COPTER

Genre	Software Spielzeug
Hersteller	Virgin
Entwickler	Shiny Entertainment
Testmuster	Virgin
Preis	ca. 99,-DM
Erhältlich ab	September

MISCHA STRECKER



Libelle: vierflügliges Insekt, beheimatet in Auenlandschaften mit viel Wasser. Stand den Hubschrauberentwicklern wegen der Flugeigenschaften Pate.



Tutor machts vor, wir machens nach. Je schneller die vorgegebene Position eingenommen wird, desto höher die Wertung.

Bronze vorweist, muß sich anfangs mit den Rookiemaschinen begnügen, deren Flugeigenschaften etwas heruntergeschraubt wurden. Goldjungs erhalten die Profimaschinen, deren Flugeigenschaften in allen Punkten den Originalen entsprechen sollen. Im Spiel selbst macht sich der Unterschied drastisch bemerkbar. Die gutmütigen Anfängermaschinen verwandeln jedes Level in ein Kinderspiel, das selbst die ungeübtesten Piloten leicht meistern.

Nach dem Pflichttraining lernt der Hobbypilot die wirklich harte Welt der Minicopter kennen, in der er im Singleplayer Modus seine Flugkünste im Slalomflug, Ballonschießen oder dem Schwebeflug demonstrieren muß. Je präziser und schneller diese Aufgaben erfüllt werden, desto wahrscheinlicher ist es, die erforderliche Mindestpunktzahl zu erreichen. Um sich allerdings einen Platz in der Bestenliste zu sichern, genügen die grundlegenden Flugmanöver nicht. Richtige Profis lassen den Helikopter auf dem Kopf über einer Zisterne schweben oder fliegen beim Slalom einen Looping, nachdem sie das Hindernis durchquert haben. Und da ein Wettbewerb gegen sich selbst keine wirkliche Befriedigung verspricht, besteht die Möglichkeit, im Zweispieler-Modus gegen einen menschlichen Gegner anzutreten und sich gegenseitig zu Höchstleistungen anzustacheln. Im Freeflight schließlich endet die Punkthascherei und man steuert seinen Hubschrauber frei durch 10 verschiedene Parcours. Dabei kann man die gestellten Aufgaben erfüllen, muß es aber nicht.

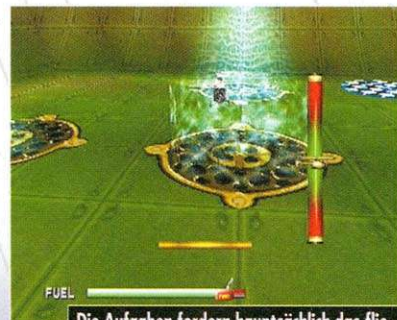
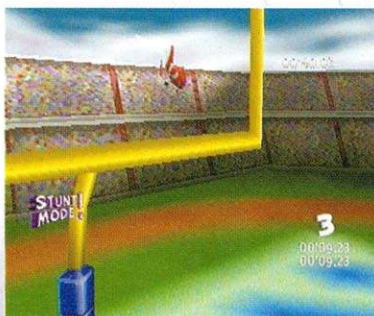
Manche Spiele werden schon während der Entwicklung zur Legende. Ewige Ankündigungen, gefolgt von Terminverschiebungen und wieder neuen Ankündigungen lassen die Erwartungen auf ein Spiel in immer neue Dimensionen steigen. R/C Stuntcopter ist so ein Kandidat. Die Eingebung für dieses Spiel kam Dave Perry während eines Strandausflugs, als er wieder einmal seinen Miniheli fliegen wollte, aber das extrem windige Wetter an seinem Lieblingsstrand in Kalifornien ihm einen Strich durch die Rechnung machte. Frustriert kam er auf die Idee, sein Hobby auf der PlayStation zu realisieren, um von Wind und Wetter unabhängiger zu sein. Nach über 2 Jahren Entwicklungszeit gibt es endlich eine testbare Version von

Dave Perrys Software Spielzeug, das eigentlich für den Privatgebrauch bestimmt war.

Ohne Fleiß kein Preis lautet die erste Devise bei R/C Stuntcopter. Bevor man sich darin versucht, die 25 Level des Spiels zu meistern, drückt man erst einmal die Schulbank und läßt sich im Tutorial die Eigenschaften des Hubschraubers erklären. In insgesamt 10 Stufen übt man unter Anleitung die grundlegenden Möglichkeiten des Modellfluges mit einem Helikopter. Höhe und horizontale Drehung der Kiste steuert man mit dem linken Analog Stick. Die Neigung nach vorne und zur Seite mit dem rechten. Für einige Missionen benötigt man zusätzlich die X-Taste, mit der eine kleine Spielzeugpistole bedient wird, um Luftballons aus der Luft zu holen. Jede Übung wird, je nach Schnelligkeit und Präzision des Piloten, mit einer (Gold, Silber oder Bronze) Medaille bewertet. Abhängig vom Gesamtergebnis erhält man die diversen Helimodelle. Wer überwiegend



Ein Anblick, der in den höheren Klassen sehr schnell alltäglich wird. Hindernisse und Rotoren, die den Boden küssen, führen unweigerlich zum spektakulären Crash, gepaart mit einem bissigen Kommentar des Sprechers.



Die Aufgaben fordern hauptsächlich das fliegerische Geschick des PlayStation Piloten.



Der Rookie Hubschrauber bietet die einfachste Steuerung und zusätzlich noch Stützen, mit denen jede Landung zum Kinderspiel wird.



Bevor man auch nur mit dem Gedanken spielt, eine der Single-Player Missionen zu spielen, sollte man im Training die Bedienung des Helis lernen.

Laut David Perry, CEO von Shiny Entertainment, unterscheiden sich Spiel und Spielzeug nur hinsichtlich des Ziels. Ein Basketball allein zum Beispiel ist ein Spielzeug, welches für eine ganze Reihe von Spielen verwendet werden kann - es beschränkt sich nicht auf das eigentliche Spiel Basketball. Sobald man dem Ball aber eine Aufgabe und ein Ziel zuweist, wird es ein Spiel. Auf ähnliche Weise sollte R/C-Stuntcopter betrachtet werden. Shiny überläßt es dem Spieler, wie er den Spaß aus dem Spiel zieht. Sei es indem er versucht, immer verrücktere Stunts zu fliegen, die Zeitrekorde in den Parours des Einzelspieler Modus zu unterbieten oder einfach im Freeflight nach Belieben die Lüfte unsicher macht. Ein Spiel für einen Nachmittag ist Stuntcopter sicherlich nicht. Gerade das Meistern der „Ace“-Helikopter erfordert einiges an Übung, da sich die Kontrollen als recht heimtückisch erweisen. Ein zu hektisches Rühren am Steuer, ein versehentliches Überziehen beim Kurvenflug und man verliert die Kontrolle über sein

Modell und muß hilflos mitansehen, wie es am Boden zerschellt. Als wäre dies nicht genug, läßt der Kommentator auch noch einen bissigen Kommentar ab, der auf Dauer zwar frustriert, aber gleichzeitig zu einem neuen Versuch anstachelt; denn nichts gibt eine größere Befriedigung, als dem Sprecher einen seiner euphorischen Jubelschreie zu entlocken und ihm so zu beweisen, daß man in die Topriege der Modellpiloten gehört. Leider vergrätzt die Kamera das ein oder andere Manöver, da sie sich im Einspielermodus nicht verändern läßt. In bestimmten Situationen - nämlich dann, wenn sie krampfhaft versucht, wieder hinter den Helikopter zu kommen - spielt das Flugverhalten verrückt und die Maschine widersetzt sich allen Versuchen, die Kontrolle wiederzuerlangen. Insbesondere beim Slalom verliert man dabei wertvolle Zeit und legt nebenbei

„Shiny überläßt es dem Spieler, wie er den Spaß aus dem Spiel zieht.“

den einen oder anderen unfreiwilligen Stunt hin, welcher jedoch fast unweigerlich zum Crash führt. Das eigentliche Problem sehen wir allerdings darin, daß Dave Perrys R/C Simulation leider zu wenig Abwechslung bietet. Die fünf Level der verschiedenen Stages sind quasi baugleich, lediglich das Aufgabenspektrum erweitert sich, sei es, daß

nur auf den Piloten selbst, aber nicht die Software schieben. Leider erfordert dieses Spiel sehr viel Übung, bis man von sich behaupten kann, die Kiste kontrolliert zu fliegen. Und last but not least beschränken sich die Fluggeräte nicht nur auf die fliegenden Rasenmäher. Am Teich steuert man beispielsweise eine kleine Libelle über das Wasser und muß einzig darauf achten, dem gefräßigen Fisch aus dem Weg zu fliegen. Daß es sich bei R/C Stuntcopter um ein innovatives, nie dagewesenes Spiel handelt, ist unbestritten. Aber zu einem Spitzentitel reicht es leider nicht.

EXTREME
HARDCORE

POSITIV

- innovative Spielidee
- genialer Kommentator

NEGATIV

- Kamera sorgt für kuriose Flugmanöver
- extrem hoher Schwierigkeitsgrad

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8
RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7



Alle Übungen mit dem Goldstern abzuschließen heißt, Zugriff auf sämtliche Helikopter des Spiels zu haben.



G-POLICE

WEAPONS OF JUSTICE

MARK LIEBOLD

Genre	Shooter
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis Studio Stroud
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	1. September

Knapp zwei Jahre arbeitete Psygnosis an dem Nachfolger zu G-Police. Bereits mit Spannung erwarteten wir den erneuten Auftritt der Spezialeinheit. Nun ist es endlich soweit - die Havocs und Venoms sind wieder startklar, um die Straßen von Callisto erneut von subversiven Elementen und anderem kriminellem Abschaum zu säubern.

Nicht einmal zwei Wochen ist es her, seitdem die Nanosoft Corporation in die Knie gezwungen wurde. Die anfängliche Freude über das Ende des Konflikts währte aber nicht lange; denn

niemand konnte auch nur im geringsten erraten, welchen Preis die Kolonie dafür zu zahlen hätte. Im Schatten des Konzernkriegs gediehen die Verbrecherorganisationen und von der Polizei unbemerkt wucherten die Syndikate unter den Kuppeln von Callisto wie ein böses Krebsgeschwür. In den vergangenen Wochen füllten sich die Lagerhäuser des Verbrecherrings mit dem besten und teuersten Kriegsgerät. Im Gegensatz zu den Gesetzeshütern konnten sich die Gangs vor dem Ansturm neuer Rekruten kaum retten. Skrupellos nutzten die Bosse die vorübergehende Schwäche der G-Police und holen zu einem allumfassenden Rundumschlag aus. Täglich werden Beamte in Feuergefechten gegen die Handlanger des Syndikates schwer verwundet oder gar getötet, von den zivilen Verlusten ganz zu schweigen. Doch noch besteht Hoffnung auf Frieden, auch wenn er in schier



Die Wirkungsweise jedes Waffentyps wird vor dem Einsatz ausführlich erklärt.

unerreichbare Ferne gerückt ist. Commander Speke, der Chef der G-Police, hat bei den vereinten Erdstreitkräften um Verstärkung gebeten. Diese kommt in Form einer kleinen Marine-Streitmacht, die innerhalb der nächsten Tage auf Callisto landen wird - bis dorthin heißt es durchhalten...

Genau wie im Prequel übernimmt der Spieler die Rolle des G-Police Officers Slater, der inzwischen zu den besten Piloten der gesamten Einheit zählt. Bevor man sich in die enge Kanzel der Vectorschub-Maschine zwängt, um auf den engen Straßen von Callisto auf Verbrecherjagd zu gehen, sollte man einen kurzen Blick in die Datenbanken werfen. In den Archiven finden sich 90 Konzeptzeichnungen der Entwickler, sämtliche Videosequenzen und Musikstücke sowie 15 separate Bonusmissionen - allerdings müssen diese erst nach und nach freigespielt werden. Die erste Mission ist ein simpler Patrouillenflug durch die Balkerkuppel - optimal, um sich mit der Steuerung des Havoc Gunships, dem Standardgleiter der G-Police, vertraut zu machen. Mittels des X- und des Dreieck-Buttons kann der Pilot seine Primär- und Sekundär- bzw. Frontdüsen zünden. Um die Geschwindigkeit zu halten, müssen die Aggregate stetig mit Energie versorgt werden - wer seinen Daumen schonen will, kann auch im Optionsmenü den Tempomat aktivieren, der die



In einer der Bonusmissionen kann man die Steuerung des APC übernehmen, den man während eines Standard-Einsatzes eskortieren muß.



Jedesmal, wenn der Raptor seitwärts läuft, könnte man annehmen, daß er sich jeden Moment seine Beine verknottet.



Damit sich die Barrosa ungehindert dem Flaggschiff Talavera nähern kann, muß Slater einen Weg durch den Asteroidengürtel sprengen.



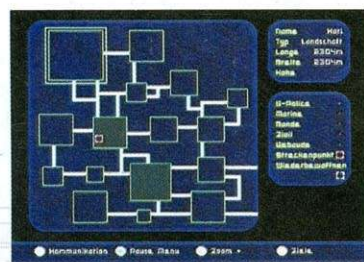
Um Col. Grice auch im Weltraum einheizen zu können, muß die G-Police zunächst den Kreuzer Barrosa in ihre Gewalt bringen.

gewählte Geschwindigkeit des Gleiters immer konstant beibehält. Normalerweise muß der Spieler nur die Nase seiner Maschine in die gewünschte Position bringen, Schub geben und schon schwebt er nach oben oder unten bzw. nach links oder rechts. Um an Höhe zu gewinnen, kann man aber auch einfach den L1-Taster drücken. Mit Hilfe der L2 und R2 Shoulder-Buttons können die rechten und linken Steuerrufen gezündet werden, die es ermöglichen, das Gunship zur Seite gleiten zu lassen. Trotz des recht üppigen Waffenarsenals ist die Handhabung der todringenden Werkzeuge relativ simpel. Die Primärwaffe, welche schwere Geschütze oder Energiestrahler umfaßt, aktiviert der Pilot durch den Viereck-Button. An den seitlichen Trägern sind die Sekundärwaffen montiert. Jede Mission erfordert eine andere Waffenkonfiguration. Je nach Typ können die Gleiter gleich mit mehreren verschiedenen Sprengköpfen (Missiles, Napalm, Cluster-Bomben, Mehrfachraketenwerfer, usw.) ausgerü-

„Verlassene Industriekomplexe, finstere Straßenschluchten, in deren Schatten sich kriminelles Ungeziefer ungestört vermehren kann, schwebende Blechlauen und karge Gesteinswüsten prägen das Bild der Kolonialwelt.“

Hilfestellung beim Feuern der Waffen, sondern versorgt den Piloten noch mit zahlreichen weiteren Informationen. Neben dem obligatorischen Radarschirm und den Waffen-, Geschwindigkeits- und Panzerungsanzeigen verfügt das Display auch über ein ausführliches Friend-Foe Erkennungssystem, welches Aufschluß über die Partei des anvisierten Schiffes, dessen Klasse und Schildstärke gibt. Das Zielkreuz in der Mitte des HUD unterstützt den Spieler nicht

oder weniger nach Plan. Ein paar feindliche Schiffe des Syndikats wollen den Polizeibeamten an den Kragen, eine Gruppe von Transportern muß nach illegaler Schmuggelware gesannt und einem Konvoi der G-Police Geleitschutz gegeben werden. Der erste Kontakt mit feindlichen



Die Karte der Kolonie gibt Aufschluß über die Position sämtlicher Einheiten und kann auf Wunsch auch näher heranzoomt werden.



Hält der Pilot den Sprungbutton des Raptors gedrückt, so breitet dieser seine Stummelflügel aus und gleitet langsam zu Boden.

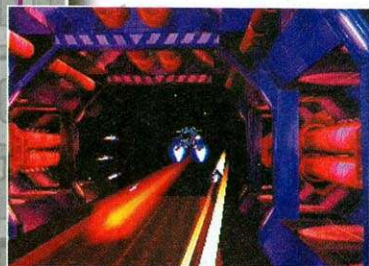




An den mobilen Einsatzbasen kann der Spieler seinen Munitionsvorrat wieder aufstocken lassen.



Gleiten zeigt, wie effizient die Havocs der Gesetzeshüter wirklich sind. Wenige Schüsse aus der Gattling-Kanone und einige Seeker-Missiles und schon trudelt die gesamte Rotte der Syndikat-fighter brennend dem Erdboden entgegen. Manchmal gibt es jedoch kleine Probleme bei der automatischen Zielerfassung. Normalerweise sollte der Bordcomputer immer das nächste feindliche Schiff anvisieren. Ab und zu macht er dies allerdings nicht und man muß sich voll und ganz auf das Radar und seinen siebten Sinn verlassen. Zum Glück arbeiten die befreundeten Einheiten bzw. der Flügelmann optimal mit dem Spieler zusammen und schrecken auch vor einem Angriff gegen



Ab und zu fällt im Tunnelsystem die Energieversorgung aus und es wird stockdunkel. In diesem Fall kann man sich nur noch auf seine Sensoren verlassen.

feindliche Maschinen nicht zurück. Bis die Marines auf Callisto landen und sich in den Kampf gegen die Verbrecherbanden einschalten, dauert es noch etwas. In dieser Zeit muß die G-Police selbst mit dem Syndikat und den Überlebenden der Nanosoft Corporation fertig werden. Die Gangs beschränken sich nicht nur auf simple Übergriffe gegen Einheiten der Polizei, Transportkonvois oder die Zivilbevölkerung - die Bosse hegen viel raffiniertere Pläne. Beispielsweise versuchen diese Halunken, die Sicherheitssysteme des Strafgefangenenlagers außer Kraft zu setzen oder den Atmosphären-Prozessor, der die gesamte Kolonie mit frischer Luft versorgt, abzuschalten. Dementsprechend vielfältig sind auch die Einsätze, die sich nicht nur auf Search&Destroy-Missionen beschränken. So ist es etwa notwendig, eine Staffel gestohlener Bomber mit Hilfe der EPP-Kanone (ein Geschütz, das elektromagnetisch geladene Partikel verschießt) funktionsunfähig zu machen oder eine Einheit MTVs (Multi-Terrain-Vehikel) zu einem besetzten Gebäude zu eskortieren, um die dort feststehenden Verbrecher auszuheben. Von Mission zu Mission wird die Vorgehensweise des Syndikats skrupelloser. Aber zum Glück kann die G-Police bald mit Verstärkung rechnen - zum einen in Form der Marines, die unter der Führung von Col. Grice bin-

nen kürzester Zeit zusammen mit den Gesetzeshütern das Bollwerk des Syndikates zum Einsturz bringen können, zum anderen in einer ganzen Reihe neuer, hochtechnisierter Vehikel. Neben dem Dasa Kamov - Venom MkII, der bereits im Prequel für Recht und Ordnung sorgte, darf sich Slater nun auch hinter das Steuer eines APC (Armoured Personal-Carrier) klemmen. Der Rhino, so die Bezeichnung des kleinen Flitzers, kann zwar nicht fliegen, dafür ist er mit einem Turbolader, zwei Luftbremsen, die ihn mit einem kräftigen Ruck selbst um die engsten Kurven tragen, und einem automatischen Geschütz, welches vollkommen selbständig auf jegliche Gegner feuert, sowie einem Mörser ausgerüstet.

Der Niedergang des Syndikates, welcher durch eine großangelegte Infiltration durch die Röhrenkanäle eingeläutet wird, ist allerdings noch lange nicht das Ende des Spiels; denn dem Oberbefehlshaber der 1st Marsdivision schwebt etwas ganz anderes vor. Er will Callisto

DER STARKE ARM DES GESETZES

LAPD - Electronic Arts



Wer selbst im düsteren LA von morgen für Recht und Ordnung sorgen möchte, dem sei LAPD ans Herz gelegt. Als Pilot eines Multi-Purpose-Vehikels, das sich sowohl in einen Walker als auch in einen Gleiter verwandeln kann, geht man via Iso-Perspektive auf Verbrecherjagd. Neben einer erstklassigen Story und der durchdachten Steuerung bietet LAPD einen Zwei-Spieler-Mode, in dem sich Freunde von actionreichem Geballere und taktischem Kalkül so richtig eines mit der eisernen Faust des Gesetzes verpassen können.

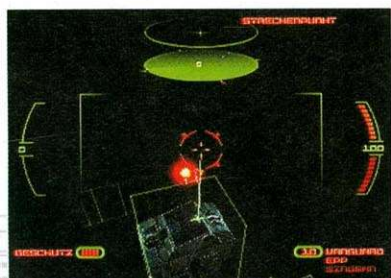


Ein einzelnes Bike der Marines ist zwar kein ernstzunehmender Gegner, jedoch sollte man sich vor einer ganzen Einheit der schnellen Eingreiftruppen in Acht nehmen.

gestattet. Diese ermöglichen es dem Raptor über Häuser, Fabrikanlagen, Felsklippen und auf Brücken zu springen. Das besondere des Walkers ist jedoch sein einzigartiges Targeting-System. Hat der Mech erst einmal ein Ziel angelockt, so folgt er diesem mit seinem Kopf bzw. seinem Waffenträger automatisch. Obwohl man an den Boden gebunden ist, kann man dadurch binnen weniger Augenblicke mühelos

„Obwohl G-Police: Weapons of Justice ein actiongeladener 3D-Shooter ist, kommen weder die Story noch die Abwechslung zu kurz.“

selbst das schnellste Schiff vom Himmel holen. Ein weiteres Vehikel aus den Reihen der Marines, dessen sich die G-Police ebenfalls bedient, ist die Corsair, ein Schiff, welches für den Kampf im luftleeren Raum konzipiert wurde. Im Endeffekt steuert sich der Raumgleiter genau wie ein Havoc Gunship. Der einzige Unterschied liegt in den Steuerdüsen; denn die Corsair kann weder rückwärts fliegen noch seitwärts gleiten. Dafür ist das Schiff in der Lage, sich um die eigene Achse zu drehen und dem Spieler die Entfernung zum gewählten Ziel anzuzeigen. Durch die Verfügbarkeit der Corsair kann man bereits errahnen, daß sich der Krieg nicht nur

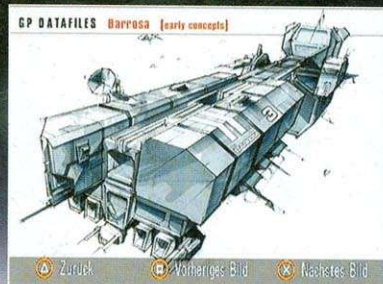


Die spezielle Zielvorrichtung ermöglicht es dem Spieler, seine Bomben genau ins Ziel fallen zu steuern.

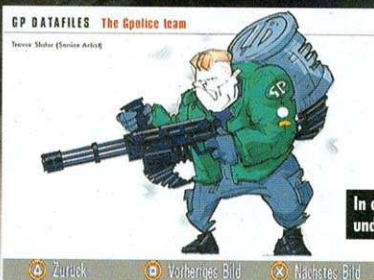




Ein Teil der Bonusmissionen beschränkt sich auf simples Zeitfahren bzw. -fliegen.



In den Archiven finden sich zahlreiche Konzeptzeichnungen und Karikaturen des GP-Entwicklerteams.



auf die Kuppeln des Planeten beschränkt, sondern sich bis in die Weiten des Weltalls ausdehnt. Und dies aus gutem Grund; denn Col. Grice mag mit seinen abtrünnigen Marines von Callisto geflohen sein, doch noch ist die Bedrohung für die Kolonie und die Erde nicht gebannt...

► Der sehr späte Grafikaufbau, der zwar durch die vorher schon auftauchenden Polygongerüste etwas gemildert wird, ein extrem störender Faktor. Dieser ist ohne Zweifel dafür mitverantwortlich, daß G-Police: Weapons of Justice insgesamt nicht besser abgeschnitten hat. Ein weiteres kleines Manko sind die Slow-Downs, die auftreten, sobald besonders viele Schiffe auf einmal auf dem Bildschirm zu sehen sind. Gerade während der Weltraummissionen, in denen die Vehikel nicht von Gebäuden oder Geländeteilen verdeckt

werden können, kommt der Spielfluß ab und zu ins Stocken. Auf der anderen Seite bietet das Spiel trotz alledem eine sehr gute Grafik. Saubere Polygonmodelle, herrliche Lichteffekte und ganz besonders die Detailverliebtheit der Entwickler stechen sofort ins Auge. So kann man beispielsweise die Bilder von Pin-Up Girls auf den Vectorschub-Maschinen oder den Auswurf der leeren Patronenhülsen während eines hitzigen Feuergefechts beobachten. Auch der Sound läßt im Endeffekt keine Wünsche offen, obwohl die typisch futuristische Technomusik eher Geschmackssache ist. Einen weiteren Pluspunkt hat sich G-Police: Weapons of Justice durch die saubere Synchronisation verdient. Die Sprecher wirken recht professionell, wenn auch manchmal etwas emotionslos. Leider hat Wolfgang Pampel (die deutsche Stimme von Harrison Ford),

der die Rolle des Slater spricht, nur einen sehr kurzen Auftritt.

Obwohl G-Police: Weapons of Justice ein actiongeladener 3D-Shooter ist, kommen weder die Story noch die Abwechslung zu kurz. Zwar ist das Endziel der meisten Einsätze die totale Vernichtung der feindlichen Einheiten, jedoch ähnelt im Grunde keine Mission der anderen. Dies mag auch daran liegen, daß sich die Aufträge nicht nur auf eine Kuppel beschränken, sondern sich auf das gesamte Netzwerk des Domes ausdehnen. Die Habitate sind unterschiedlich groß, dienen verschiedenen Zwecken und vermitteln die gewünschte Dark-Future Stimmung exzellent. Verlassene Industriekomplexe, finstere Straßenschluchten, in deren Schatten sich kriminelles Ungeziefer ungestört vermehren kann, schwebende Blechlawinen und karge Gesteinswüsten prägen das Bild der Kolonialwelt.

Die Entwickler haben aus den Fehlern des Prequels gelernt und den Schwierigkeitsgrad etwas heruntergeschraubt. Für versierte Zocker vielleicht sogar einen Hauch zu viel, da man bis auf einige wenige Ausnahmen die Missionen relativ leicht meistern kann. Im Großen und Ganzen ist G-Police: Weapons of Justice ein würdiger, wenn auch nicht makelloser Nachfolger. Sicherlich hätte man einiges besser machen können, im Endeffekt ist jedoch der Spielspaß ausschlaggebend - und der kommt mit Sicherheit nicht zu kurz.

POSITIV

- filmreife Story
- detailverliebte Grafik
- gute Soundkulisse
- zahlreiche Waffensysteme und Vehikel
- stimmungsvolle Dark-Future Atmosphäre

NEGATIV

- gewöhnungsbedürftiger Grafikaufbau
- Slow Downs



Der Grafikaufbau in G-Police: Weapons of Justice ist äußerst gewöhnungsbedürftig.

GRAFIK 7

SOUND 8

RATING 8

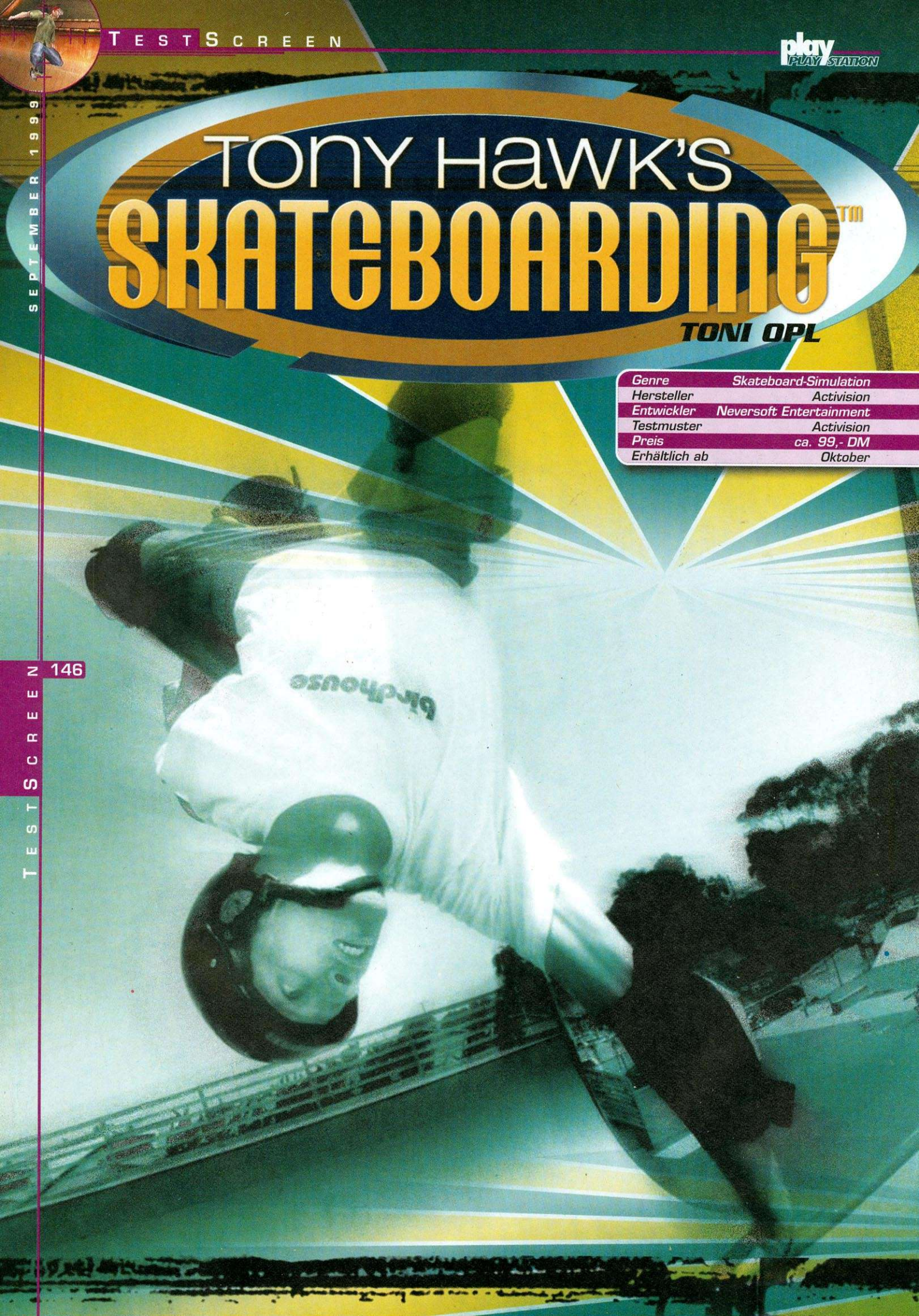




TONY HAWK'S SKATEBOARDING™

TONI OPL

Genre	Skateboard-Simulation
Hersteller	Activision
Entwickler	Neversoft Entertainment
Testmuster	Activision
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Oktober

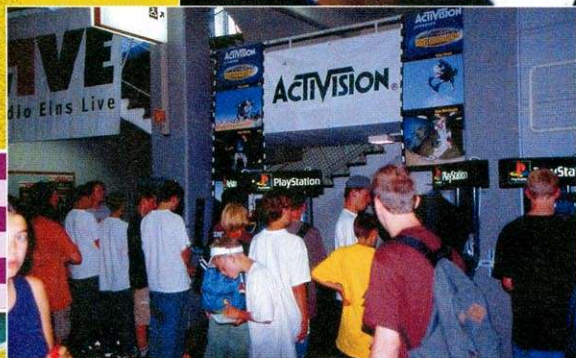




Geoff Rowley

Der aus Liverpool stammende Vegetarier ist inzwischen Skatern auf der ganzen Welt ein Begriff. Sein Lieblingsterrain sind (genau wie bei Jamie Thomas) ellenlange Handrails und gigantische Treppen, an denen er die verrücktesten Stunts vollführt. Sein individuelles Markenzeichen: Flecktarn-Shorts.

Ollie	*****
Speed	*****
Air	***
Balance	*****
Alter	23
Heimatland	England
Wohnort	Huntington Beach
Pro seit	5 Jahren
Größe	173 cm



Die Stadt Münster ist alljährlicher Austragungsort des größten Skateboard-Contests überhaupt. Weit mehr als 100 Top-Skater aus aller Welt geben sich beim Münster Monster Mastership ein Stelldichein. Dieses Jahr fand das Mega-Event wegen des Umbaus der Halle Münsterland in der Dortmunder Westfalenhalle statt. Wie üblich war die Veranstaltung auch heuer wieder ein voller Erfolg. Etwa 25.000 Zuschauer pilgerten nach Dortmund, um selbst bei den Globe Shoes World Championships, so der diesjährige Name der Veranstaltung, dabei zu sein und die weltbesten Skateboarder live mitzuerleben. Activision nutzte die günstige Gelegenheit, um das nahezu fertiggestellte Tony Hawk's Skateboarding dem Fachpublikum - sprich den Hardcore-Skatern - zu präsentieren.

Der Stand, auf dem Tony Hawk's Skateboarding in Dortmund vorgestellt wurde, war praktisch ständig von einer Unmenge an Besuchern umlagert. Natürlich wollte so gut wie niemand die Chance verpassen, sich einen ersten Eindruck von Activisions Skateboard-Spektakel für die PlayStation verschaffen zu können. Aber nicht nur in Dortmund waren die Resonanzen auf das Spiel als äußerst positiv zu bezeichnen. Auch in diversen deutschen Zeitschriften wie dem Monster Skateboard Magazin oder dem Titus Magalog wurde Tony Hawk's Skateboarding schon im Vorfeld groß angekündigt - ganz zu schweigen von den Berichten in der Videospiel-Presse.

Selbstverständlich konnten auch wir es kaum erwarten, endlich eine vollständige Testversion in den

Händen zu halten. Das Warten schien endlos, doch nun ist es endlich soweit - Tony Hawk's Skateboarding ist eingetroffen und wir müssen zugeben, daß es mehr hält als die Preview-Version ohnehin schon versprochen hat. Doch der Reihe nach...

Tony Hawk's Skateboarding wurde von Neversoft-Entertainment in enger Zusammenarbeit mit dem Halfpipe-Guru Tony Hawk verwirklicht, der dem Spiel nicht nur seinen Namen lieh, sondern auch maßgeblich am Design beteiligt war. Aufgrund seiner 16-jährigen Laufbahn als professioneller Skater verfügt er zweifelsohne über das nötige Know How, um den Entwicklern mit Rat und Tat zur Seite zu stehen und somit eine realistische und detailverliebte Skateboard-Simulation auf die Beine zu stellen.

In jeweils drei Single- und Multiplayer-Modi kann der Spieler seine Skills auf dem virtuellen Board entweder im Alleingang oder zusammen mit einem Freund unter Beweis stellen. Skateboard-Neulinge sollten hierzu erst einmal einen Abstecher in den Übungsmodus machen, in dem Ihr Euch mit dem Handling eines Skateboards vertraut macht und die ersten Tricks üben könnt. Zunächst müßt Ihr Euch jedoch für einen der zehn anwählbaren Skater entscheiden, die sich prinzipiell in zwei Sparten aufteilen und über ein unterschiedliches Repertoire an Tricks verfügen. Die Street-Skater, zu denen Chad Muska, Kareem Campbell, Geoff Rowley, Andrew Rey-

nolds, Jamie Thomas und Elissa Steamer zählen, fühlen sich auf flachem Terrain am wohlsten. Wegen ihrer guten Balance und der ausgezeichneten Sprungkraft stellen lange Grinds und Slides für sie ebenso wenig ein Problem dar wie komplizierte Fliptrick-Kombinationen. In der Halfpipe allerdings kommt deren Talent nicht so recht zur Geltung. In diesem Falle solltet Ihr auf einen der Vert-Skater zurückgreifen. Tony Hawk, Bob Burnquist, Rune Glifberg und Bucky Lasek fühlen sich erst bei spektakulären Airs in schwindelerregenden Höhen so richtig wohl. Nachdem der gewünschte Boarder ausgewählt ist, müßt Ihr dessen Equipment zusammenstellen. Jeder Skater hält eine Auswahl seiner acht bekanntesten Boards bereit - selbstverständlich alle

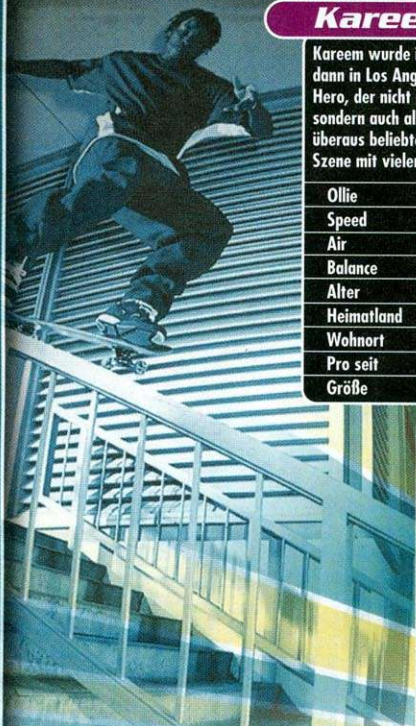


Sofern Ihr genug Schwung mitbringt, könnt Ihr an den Geländern sogar aufwärts grinden oder sliden.

Tony Hawk

Niemand hat die Welt des Skateboardings so stark geprägt wie der zweifache Vater Tony Hawk. Seine Beiträge zur Weiterentwicklung des Sports sind mittlerweile unermesslich. Tony hat mit Sicherheit schon mehr Tricks beherrscht und wieder vergessen als viele andere Top-Skater dieser Welt in ihrer Karriere jemals lernen werden.

Ollie	***
Speed	*****
Air	*****
Balance	****
Alter	31
Heimatland	USA
Wohnort	Carlsbad
Pro seit	16 Jahren
Größe	188 cm

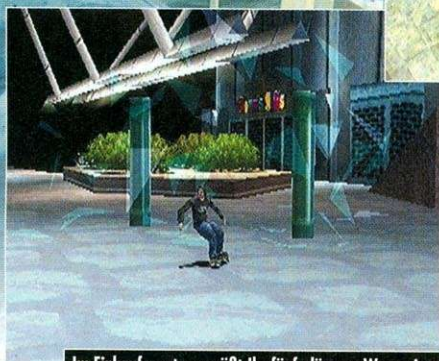
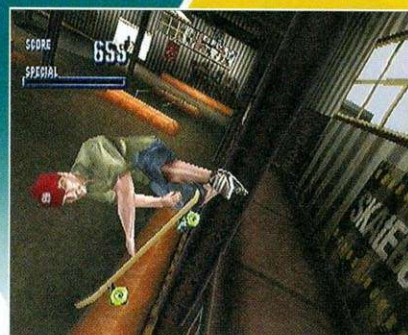
**Kareem Campbell**

Kareem wurde in New York geboren und wuchs dann in Los Angeles auf. Er ist ein wahrer Street-Hero, der nicht nur durch seinen smoothen Style, sondern auch als Mitbesitzer und Designer der überaus beliebten Schuhmarke Axion die Skate-Szene mit vielen neuen Styles bereichert.

Ollie	*****
Speed	****
Air	****
Balance	*****
Alter	25
Heimatland	USA
Wohnort	Los Angeles
Pro seit	6 Jahren
Größe	183



Alle Animationen sehen wirklich traumhaft realistisch aus.



Im Einkaufszentrum müßt Ihr fünf gläserne Wegweiser durchfahren, um ein weiteres Videotape zu erhalten.

mit den Originalmotiven. Zu Beginn des Spiels stehen Euch jedoch nur zwei davon zur Verfügung. Die restlichen Boards müssen erst über den Career-Modus freigespielt werden, doch dazu später mehr. Des Weiteren kann die Empfindlichkeit der Lenkung in drei Stufen eingestellt und die Farbe der Wheels (Rollen) bestimmt werden.

Habt Ihr alles gemäß Euren Wünschen ausgesucht, kann es auch schon losgehen mit den ersten Trainingsstunden. Die Steuerung der Rollbrettfahrer

erinnert entfernt an das Trick- und Combosystem aus der Cool Boarders-Reihe. Mit dem X-Knopf laßt Ihr Euren Recken einen Ollie vollführen. Je länger Ihr dabei die Taste vor dem Absprung gedrückt haltet, desto höher und weiter wird der Ollie beziehungsweise der Air in der Halfpipe. Sobald das Board vom Boden abhebt, könnt Ihr dieses mittels der Quadrat-Taste flippen, mit dem Kreis-Button einen Grab ausführen und durch Betätigen der Dreieck-Taste sliden und grinden. Je nachdem in welche Richtung Ihr dabei das Steuerkreuz drückt, ergeben sich andere Variationen. Selbstverständlich könnt Ihr auch die unterschiedlichen Tricks miteinander kombinieren und somit besonders viele Punkte für die spektakulären Stunts einheimsen. Außerdem füllen derartige Manöver eine Special-Leiste im der oberen linken Ecke des Bildschirms. Ist diese vollständig aufgeladen, so kann jeder der Sportler für kurze Zeit drei zusätzliche Spezialtricks vollführen, die Euer Punktekonto nochmals ansteigen lassen. Versucht darüber hinaus, für noch höhere Wertungen mit den Schultertasten des Pads möglichst viele Drehungen in Eure Tricks einzubauen. Aber Vorsicht! Sollte Euer Star mit dem Board

quer zur Fahrtrichtung landen, so ist ein unfreiwilliger Abstieg unausweichlich und es werden Euch wertvolle Punkte abgezogen.

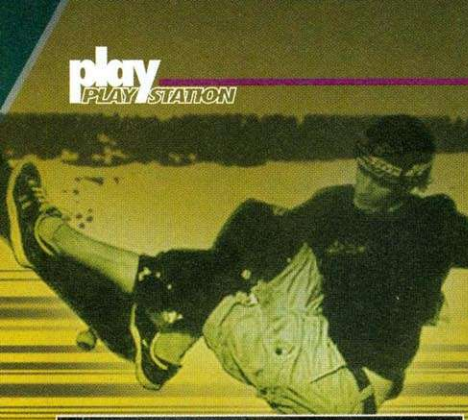
Wer denkt, daß er genug geübt hat oder Training gar nicht erst nötig hat, der kann eine Single-Session auf einem der bisher freigeschalteten Kurse wagen oder sich dem Herzstück von Tony Hawk's Skateboarding, dem Career-Mode, widmen. Hier zieht Ihr mit Eurem Lieblings-Star von Spot zu Spot und müßt innerhalb eines zweiminütigen Runs insgesamt fünf verschiedene Aufgaben erledigen, für deren Bewältigung Ihr jeweils ein Videotape einheimsen könnt. Mit diesen wiederum schaltet Ihr neue Kurse und Boards frei. In jedem Level gestaltet sich die Suche nach den Videokassetten ähnlich. Je ein Tape erhaltet Ihr für das Überbieten der High-score und der schon wesentlich höher angesetzten Pro-Score. Eine Kassette winkt für das Einsammeln der fünf Buchstaben S-K-A-T-E, die über den Parcours verteilt sind, und ein weiteres Videoband wird Euch entsprechend der



Im Trick Attack-Modus gilt es, am Ende des Zeitlimits die meisten Punkte ergattert zu haben. Unser Tip: Setzt die Special-Moves so oft wie möglich ein und variiert diese mit Drehungen und Grabs, um Euren Kontrahenten zu überbieten.



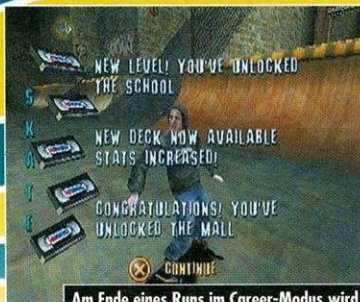
Das ist ja wieder mal typisch. Anstatt auf Verbrecherjagd zu gehen, piesacken die Schutzmänner hilflose Rollbrettfahrer oder vertreiben sich die Zeit im lokalen Donut-Schuppen.



Bucky Lasek

Bucky sammelte seine ersten Erfahrungen als professioneller Skater in der doch eher rauen Szene der Ostküste der Vereinigten Staaten, wo er sein Skating stets weiterentwickelte und perfektionierte. Vor kurzem ist er jedoch nach Carlsbad/Kalifornien umgezogen, um der ganzen Welt zu zeigen, aus welchem Holz er geschnitzt ist und was er drauf hat. Bei den diesjährigen Globe Shoes World Championships erreichte Bucky in der Disziplin Halfpipe den ersten Platz.

Ollie	
Speed	
Air	
Balance	...
Alter	26
Heimatland	USA
Wohnort	Carlsbad
Pro seit	9 Jahren
Größe	181 cm



Am Ende eines Runs im Career-Modus wird Euch angezeigt, welche Tapes Ihr Euch verdient und was Ihr dadurch freigeschaltet habt.

Können demonstrieren. Gelingt Euch eine Platzierung unter den ersten drei Plätzen, so steht dem Vorrücken in die nächste Stage nichts mehr im Wege. Top-Skater sollten aber auf jeden Fall versuchen, sich die heiß begehrten Goldmedaillen zu verdienen.

Habt Ihr einen menschlichen Mitspieler an der Hand, so solltet Ihr unbedingt einen der drei innovativen Mehrspieler-Modi ausprobieren. Das einfachste Event hierbei nennt sich Trick Attack - die Regeln sind schnell erklärt. Per vertikalem Splitscreen wird zwei Minuten lang gnadenlos um die Wette geskatet. Wer nach Ablauf der Zeit die

Glossar:

411 - ein monatlich erscheinendes amerikanisches Video-Magazin

Air - ein Sprung in der Halfpipe, bei dem man über den oberen Rand der Rampe hinausfliegt. Häufig drehen sich die Skater dabei ein- oder mehrmals um die eigene Achse (z.B.: 360-Air).

Bail - die genaue Bezeichnung für einen unkontrollierten Sturz, der manchmal auch mit einer Verletzung einhergehen kann (häufig auch „Slam“ genannt).

Coping - ein Stahlrohr an der obersten Kante von Halfpipes oder Miniramps, welches Grinds erst richtig möglich macht.

Curb - kleine, niedrige Mauern, an denen man sliden und grinden kann.

Flip - ein Ollie, bei dem das Board mit dem Fuß in der Luft um die Längsachse gedreht wird.

Gap - ein kleiner Abgrund, an dem man diverse Tricks vollführen kann.

Grab - als Grab bezeichnet man das Greifen des Boards während eines Tricks. Es gibt viele Variationen von Grabs wie z.B. den Indy Grab, den Frontside Grab oder den Mute Grab.

Grind - eine oder beide Achsen des Boards „rutschen“ über einen Curb, ein Handrail oder das Coping einer Rampe.

Halfpipe - wird oft auch als Vert-Ramp bezeichnet, weil sie am oberen Ende senkrecht - also vertikal - verläuft. Halfpipe ist außerdem die Königsdisziplin im Skateboarding, an die sich nur wirklich gute Fahrer heranwagen.

Handrail - englische Bezeichnung für Geländer. Diese werden oft für waghalsige Skateboardtricks wie Slides und Grinds mißbraucht.

Miniramp - kleinere Ausführung einer Halfpipe, die nicht vertikal und deshalb einfacher zu fahren ist.

Nollie - ein Ollie, bei dem nicht mit dem hinteren, sondern dem vorderen Fuß abgesprungen wird.

Obstacle - irgendein Objekt, an dem man mit dem Skateboard einen Trick zeigen kann - vom einfachen Curb bis hin zur gigantischen Halfpipe.

Ollie - der normale Sprung - die Grundlage für nahezu jeden anderen Skateboard-Trick.

Pro - Bezeichnung für einen professionellen Skater, der von einer oder mehreren Firmen gesponsort wird und eventuell auch seinen Lebensunterhalt mit Skateboarding verdient.

Quarter - eine „halbierte“ Halfpipe oder Miniramp.

Slide - das Entlangrutschen mit dem Board auf einem Curb, einem Rail oder dem Coping einer Rampe

Transfer - ein Trick von einer Rampe in eine andere hinein.



Hinter Glasscheiben verbergen sich oft Räume oder Gänge. Skatet einfach hindurch, um Euch Zugang zu den geheimen Bereichen zu verschaffen.

Andrew Reynolds

Andrew ist erst seit drei Jahren im Profi-Business, doch schon jetzt hat er sich einen Namen in der Szene gemacht und ist daraus auch nicht mehr wegzudenken. In seiner Heimatstadt Huntington Beach ist er als Superheld bekannt, der jeden noch so hohen Gap und jede noch so gewaltige Treppe hinunterspringt.

Ollie	
Speed	
Air	
Balance	
Alter	20
Heimatland	USA
Wohnort	Huntington Beach
Pro seit	3 Jahren
Größe	177 cm



Über die Ladefläche des Trucks gelangt Ihr in einen geheimen Bereich dieser Stage. Verbirgt sich dort vielleicht das versteckte Videoband?



Bei der Skater-Auswahl hilft Euch eine kleine Tabelle, die Auskunft über deren Fähigkeiten gibt.



Alle im Spiel enthaltenen Skateboards basieren auf real existierenden, originalen Modellen.

gewählten Stage für das Grinden von fünf Picknick-Tischen, das Demolieren von fünf Polizeiwagen oder etwa das Zerstören von fünf „No Skating“-Schildern verliehen - Skate And Destroy lautet das Motto. Letztendlich gibt es an jedem Spot auch noch ein gut verstecktes Tape zu finden. Ihr seid jedoch nicht gezwungen, alle Videokassetten auf einmal zu erhaschen, sondern könnt jede Location beliebig oft besuchen, bis alle fünf Videos eingesackt sind. Wichtig ist, stets auf die freigeschalteten Boards umzusteigen, da diese die Fähigkeiten des Skaters verbessern und somit noch höhere Ollies oder eine bessere Balance garantieren. Zwischen durch müßt Ihr bei drei verschiedenen Contests gegen die anderen Skater antreten und dort vor den kritischen Augen der Schiedsrichter Euer



Tony Hawk am Abgrund - was für eine Level-Architektur!

**Bob Burnquist**

Der Brasilianer Bob Burnquist sorgte vor etwa sechs Jahren für Aufsehen, als er den ersten Pro-Contest, an dem er jemals teilgenommen hatte, auch prompt gewann. Sein einzigartiger Style und seine Fähigkeiten, viele Tricks switchstance zu stehen, machen ihn zu einem äußerst interessanten Skater.

Ollie	
Speed	
Air	
Balance	
Alter	22
Heimatland	Brasilien
Wohnort	Encinitas
Pro seit	7 Jahren
Größe	180 cm



Stylish! Der Benihana ist einer der wenigen Old School-Tricks, die sich auch heutzutage noch sehr großer Beliebtheit erfreuen.



Sprünge aus schwindelerregenden Höhen beschenken Euch besonders viele Punkte. Doch keine Angst, sollte ein Stunt einmal mit einem Slam enden - die zähen Recken stecken jeden noch so derben Sturz einfach weg.

meisten Punkte für seine Stunts kassiert hat, gewinnt die sportliche Auseinandersetzung.

Etwas komplizierter wird es da schon im „Horse“-Contest. Einer der beiden Spieler muß innerhalb von zehn Sekunden an einem Obstacle seiner Wahl einen möglichst komplexen Trick sicher stehen. Der Mitspieler muß daraufhin versuchen, die Punktzahl des Gegners zu übertreffen. Schafft er dies nicht, so bekommt er einen Buchstaben zugewiesen. Übertrumpft er jedoch die Score, so ist wieder der andere Spieler am Zug, der nun seinerseits einen noch besseren Stunt hinlegen muß. Gelingt es ihm nicht, dann darf er sich mit einem Letter schmücken und der andere Zocker muß ein Manöver vorlegen. Das Spiel beginnt von neuem

Jamie Thomas

Von den zwölf Jahren, die Jamie Thomas nun auf dem Skateboard steht, ist er bereits 6 Jahre als Pro unterwegs. In dieser Zeit hat er mittlerweile sechs Skate-Videos gedreht und herausgebracht - und das, obwohl er jeden Tag selbst intensiv skatet. Jamies Spezialität sind waghalsige Slides und Grindes an den wohl längsten und größten Handrails dieser Welt.

Ollie	
Speed	
Air	
Balance	
Alter	24
Heimatland	USA
Wohnort	Encinitas
Pro seit	6 Jahren
Größe	178 cm

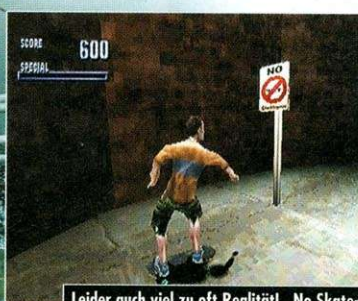
und derjenige, der als erster das Wort „Horse“ komplettiert hat, scheidet aus.

Der dritte Modus trägt den Namen „Graffiti“ und dürfte wohl für die häufigsten Mehrspieler-Contests sorgen. Auf einem Kurs Eurer Wahl müßt Ihr innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits so viele Obstacles wie möglich mit der eigenen Farbe markieren, indem man einfach einen mehr oder weniger komplexen Trick daran ausführt. Die Farbe bleibt so lange erhalten, bis der Opponent am gleichen Hindernis einen härteren Stunt zeigt. Dann nämlich nimmt das Obstacle dessen Farbe an. Sieger ist, wer nach Ablauf der Zeit die meisten Rampen, Rails, Curbs und Gaps eingefärbt hat.

Als weiteres Feature bietet Tony Hawk's Skateboarding einem Video-player, mit dessen Hilfe Ihr Euch zu allen im Spiel enthaltenen Pro-Skaters ein kurzes Video sowie Ausschnitte aus mehreren 411-Ausgaben ansehen

könnt - selbstverständlich erst dann, wenn Ihr es auch freigespielt habt. Darüber hinaus habt Ihr die Möglichkeit, Eure spektakulären Runs auf Memory Card abzuspeichern. Jedes Replay nimmt dabei drei Blocks auf der Speicherkarte für sich in Anspruch. Außerdem könnt Ihr im Optionsmenü die Autokick-Funktion deaktivieren. Die Athleten schieben dann nicht mehr automatisch an, sondern beschleunigen manuell durch das Betätigen des Kreis-Buttons. Gebremst wird nach wie vor durch Druck auf die untere Richtungstaste.

Das unglaubliche Phänomen an Tony Hawk's Skateboarding ist, daß es Zockern, die mit einem 32 mal 8 Inch großen Holzbrett nicht im entferntesten etwas zu tun haben, genauso viel Spaß bereitet wie eingefleischten Skateboard-Cracks. Stellenweise mußte man den vor dem Screen angewurzelten play-Redakteuren das Pad mit der Brechstange

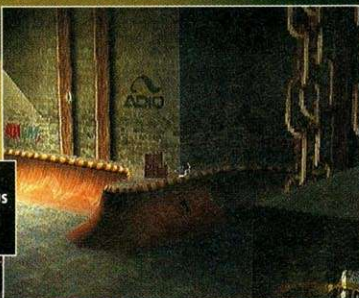


Leider auch viel zu oft Realität! „No Skateboarding“-Schilder in der Innenstadt.



Der Impossible ist ein Trick, der seinem Namen nicht unbedingt gerecht wird.

Atemberaubend: Die Replays verfolgt Ihr aus vielen verschiedenen Kameraperspektiven.



Chad Muska

DER Styler schlechthin! Zu seinen Markenzeichen gehören zweifelsohne sein selbst designter Rucksack inklusive aufgeschnalltem Ghettablaster und bis zu den Knien hochgekrempelte Hosen. Chad zeigt große Begeisterung und Engagement im Skateboard-Geschäft und seine Fähigkeiten auf dem Brett sprechen für sich.

Ollie	*****
Speed	****
Air	***
Balance	*****
Alter	22
Heimatland	USA
Wohnort	Los Angeles
Pro seit	5 Jahren
Größe	178 cm

ge aus den Händen hebeln, um endlich selbst wieder mit Hawk und Co. aufs Brett steigen zu können. Diese Tatsache reichte aus, um unsere anfänglichen Proberunde mit einem der zehn Boarder dreht, wird gnadenlos in den Bann des Spiels gezogen und kommt mit aller Gewißheit nicht so schnell wieder davon los. Hat man zudem einmal angefangen, sich im Career-Mode auf die Jagd nach den Videokassetten zu begeben, ist man garantiert erst zufrieden, wenn man den staunenden Freun-

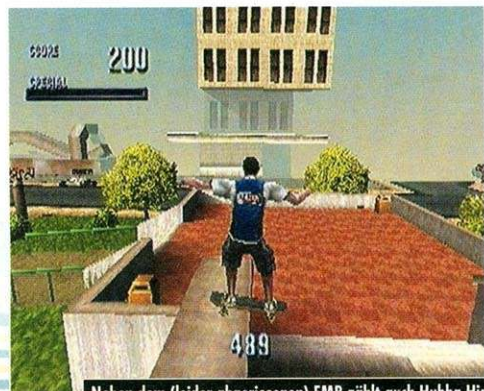
ziemlich einfach zu ergattern sind, wird es beim Downhill Jam in Phoenix zur Odyssee, bis man das geheime Goodie endlich aufsammeln kann. Im Einkaufszentrum von New York beispielsweise ist dieses so geschickt platziert, daß man es beim normalen Durchskaten der Stage erst gar nicht zu sehen bekommt. Hier gehört schon eine ordentliche Portion Kreativität, Einfallsreichtum und Geschick dazu, um endlich die Stelle zu

„Das Phänomen an THS ist, daß es Zockern, die mit einem 32 mal 8 Inch großen Holzbrett nicht im entferntesten etwas zu tun haben, genauso viel Spass bereitet wie eingefleischten Skateboard-Cracks.“

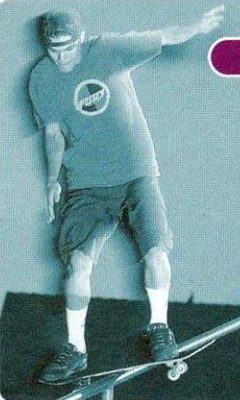
den oder Bekannten alle 30 Tapes vorweisen kann und drei Goldmedaillen sein Eigen nennt. Bis es allerdings soweit ist, werden etliche kurzweilige Stunden ins Land ziehen. Speziell die Suche nach den versteckten Bändern kann einem hier schon einmal den letzten Nerv rauben. Während diese in den ersten Stages noch relativ offensichtlich vor sich hinleuchten und auch

erreichen, an der sich das verflixte Kassettchen verbirgt.

Überhaupt haben wir selten ein Spiel gesehen, in dem Euch die Umgebung so viel Interaktion erlaubt wie in Tony Hawk's Skateboarding. An jeder Mauer, an jedem Rail und an jeder noch so kleinen Rampe könnt Ihr einen Großteil aller Manöver vollführen. Die neun unter-



Neben dem (leider abgerissenen) EMB zählt auch Hubba Hideout zu den legendären Spots von San Francisco.



Rune Glifberg

Egal ob Ramp oder Street - der aus Kopenhagen stammende Rune Glifberg ist ein absolutes Allround-Talent. Zwar sieht man ihn des Öfteren auch beim Shredden eines Hinterhof-Pools oder der Straßen in der Nachbarschaft, sein wahres Talent kommt jedoch erst in riesigen Half-Pipes richtig zur Geltung.

Ollie	****
Speed	*****
Air	*****
Balance	***
Alter	25
Heimatland	Dänemark
Wohnort	Costa Mesa
Pro seit	7 Jahren
Größe	180 cm

The Warehouse - Woodland Hills

Diese ehemalige Lagerhalle ist geradezu übersät mit Quarter-Pipes, Rails, Gaps und einer großen Halfpipe. Hier könnt Ihr Euch in aller Ruhe „warmfahren“ und Euch mit den Basics des Skateboarding vertraut machen. Obwohl dies eigentlich nur ein Übungs-Spot ist, findet man hier immer neue Möglichkeiten, Tricks zu kombinieren - die ideale Vorbereitung auf die folgenden Locations.

School - Miami

Müllcontainer, Picknicktische, lange Rails und noch längere Curbs. Dazu jede Menge Pyramiden, ein großer Pool und massig Quarterpipes. Der Schulhof bietet so ziemlich alles, was das Skaterherz höher schlagen läßt und lädt zu endlosen Skatesessions ein. In typisch amerikanischem Stil gehalten dürfte es Besitzern diverser Skatevideos und Magazine nicht schwer fallen, etliche Anspielungen auf reale Örtlichkeiten zu entdecken.

The Mall - New York

Wer wollte nicht schon immer einmal mit dem Skateboard durch ein amerikanisches Einkaufszentrum cruisen? Hier habt Ihr die Möglichkeit dazu - mit allem, was so eine amerikanische Mall zu bieten hat: viele Stufen, Rolltreppen, Aufzüge und sonstige Architektur, die nach Lust und Laune zum Shredden mißbraucht werden darf. Und was am allerwichtigsten ist: keine Security, die Euch Hausverbot erteilt!

Skate Park - Chicago

In dieser gigantischen Skatehall wird der erste der drei Contests ausgetragen. In drei Runs müßt Ihr Euch gegen die anderen Skater behaupten. Fünf Judges (Schiedsrichter) bewerten dabei Euer Skating nach den Kriterien Komplexität, Variation und Style. Nur wer hier mindestens eine Bronzemedaille ergattert, kann den nächsten Spot besuchen - doch das dürfte anhand der unzähligen Obstacles, die der Indoor-Park zu bieten hat, nicht allzu schwer fallen.

Downtown - Minneapolis

Vorsicht! In der Innenstadt von Minneapolis heizen unerbittliche Taxifahrer über den Asphalt, die Euch gnadenlos über den Haufen fahren. Sobald ein Hupen zu hören ist, sollte man schnellstens von der Straße verschwinden. Ansonsten wartet dieser äußerst weitläufige Spot mit offenem Gelände, vielen Jump-Ramps und einem hübschen Springbrunnen in seinem Zentrum auf. Versucht, auf die Hausdächer zu gelangen und die wirklich harten Gaps hinunterzuspringen.

Downhill Jam - Phoenix

Geschwindigkeit pur und Tricks in schwindelerregenden Höhen - mehr muß zu diesem Spot eigentlich nicht erwähnt werden. In einem trockengelegten Beton-Flußbett erwarten Euch die wohl höchsten und längsten Rails und die größten Ramps, die die Welt je gesehen hat. Wer es hier ohne einen einzigen Slam bis ins Ziel schafft und dabei auch noch die waghalsigsten Stunts vollführt, der kann sich zweifelsohne als virtueller Pro-Skater bezeichnen. Dieser Parcours ist zwar völlig übertrieben, macht aber gerade deswegen höllisch viel Spaß.

Burnside - Portland

Der unter einer großen Brücke liegende Beton-Park ist fast täglich Schauplatz zahlloser Sessions und Videodrehs. Die Entwickler von Neversoft haben es tatsächlich geschafft, den in Portland/Oregon gelegenen Burnside Park originalgetreu nachzubauen, dessen einzigartiges Flair perfekt einzufangen und auf die PlayStation zu bannen. In diesem Outdoor-Park müßt Ihr erneut zum Contest antreten und Eure Skills auf dem Board unter Beweis stellen. Jedoch ist es hier schon weitaus schwieriger, auf dem Siebertreppchen zu landen. Kreativität und Abwechslung sind gefragt.

The Streets - San Francisco

Willkommen im Skate-Mecca! So ziemlich jeder Rollbrettfahrer wünscht sich, einmal in San Francisco eine Session mit den Pros zu fahren und die berühmtesten Spots der Welt mit eigenen Füßen zu skaten. Insider werden in diesem Level auf alle bekannten Locations treffen, an denen in der Realität schon des Öfteren Skateboardgeschichte geschrieben wurde - beispielsweise Hubba Hideout, Chinatown oder die Lombard Street. In trauriger Erinnerung könnt Ihr in dieser Stage sogar die guten alten Zeiten des EMB wieder aufleben lassen. Der legendäre, marktplatzzähnliche Spot, der unzählige Gaps, Curbs und Ledges zu bieten hatte, fiel vor nicht allzu langer Zeit leider den Abrissplänen der Stadtverwaltung San Francisco zum Opfer.

??? - dritter Contest

Wie üblich werden wir an dieser Stelle nicht verraten, was Euch in der finalen Stage erwartet, um den Überraschungseffekt nicht schon im Vorfeld zunichte zu machen. Nur soviel sei gesagt: Mulder und Scully würden an diesem mysteriösen Spot ihre wahre Freude haben...

Elissa Steamer



Sie kann sich mit aller Gewißheit rühmen, der erste weibliche Skater zu sein, der jemals ein eigenes Pro-Board bekommen hat. Wie das? Ganz einfach! Bei den letzten sechs Girls-Only-Contests, an denen sie teilgenommen hat, ließ sie die Konkurrenz weit hinter sich. Und beim diesjährigen Tampa Pro Contest im Skatepark von Tampa konnte sie sich sogar gegen einige der „großen Jungs“ durchsetzen. Elissa ist eine bemerkenswerte Frau in einer von Männern dominierten Sportart.

Ollie	
Speed	
Air	
Balance	
Alter	nicht bekannt
Heimatland	USA
Wohnort	Fort Myers
Pro seit	1 Jahr
Größe	163 cm



Der One-Footed Nosegrind gehört zu den Spezialtricks von Jamie (Zero) Thomas.

schiedlichen Spots sind mit unzähligen Obstacles nur so gespickt und lassen Euch somit viel Freiraum für ständig neue Combos und Trickvariationen. Selbstverständlich ist etwas Timing und Übung vonnöten, um nicht ständig auf der Nase zu landen. Doch wer den Bogen einmal raus hat, kann den Athleten immer waghalsigere Manöver entlocken.

Aber nicht nur bei der Gestaltung der Locations haben sich die Entwickler von Neversoft Entertainment mächtig ins Zeug gelegt, sondern auch die Darstellung der Skater an sich hätte wohl kaum naturgetreuer ausfallen können.



Versucht im Graffiti-Modus, so viele Obstacles wie möglich mit Eurer Farbe zu markieren, um den Opponent auszustechen. Doch Vorsicht! Gelingt diesem an einem von Euch gefärbten Hindernis ein besserer Trick, so nimmt es dessen Farbe an.

Aufgrund des individuellen Styles und Outfits sehen die PlayStation-Boarder ihren realen Konterfeis verblüffend ähnlich. Dank des Motion Capturing-Verfahrens verfügen diese über traumhaft echt wirkende Animationen. Jeder der gezeigten Bewegungsabläufe ist absolut nachvollziehbar und wer sich ein bißchen mit der Materie des Skateboardings auskennt, der wird auch jeden Trick eindeutig zuordnen können. Das sich in den Kurvenfahrten zur Seite neigende Board und der geniale Schatten, den die virtuellen Pro-Skater auf den Asphalt werfen, zeugen ebenfalls von der enormen Detailbesessenheit, mit der die Programmierer zu Werke gegangen sind. Insgesamt erwartet Euch eine verblüffende Optik, die nur selten durch gelegentlich auftretende Grafikfehler getrübt wird.

Und als ob die opulente Grafik, das dynamische Gameplay und der hohe Spaßfaktor, den unter anderem auch

die abwechslungsreichen Multiplayer-Modi garantieren, nicht schon genug wären, werdet Ihr auch soundtechnisch sicher nicht enttäuscht. Die Geräuschkulisse wirkt absolut authentisch und der Soundtrack heizt Euch mit einer Vielzahl an Punk-, Ska- und Hardcore-Songs (u.a. von den Dead Kennedys) und einigen Drum'n Bass-Stücken gehörig ein. Insgesamt also genau die richtige musikalische Untermauerung für eine derart actionbetonte Sportart. Zwar hätten wir uns auch den ein oder anderen Hip Hop-Track gewünscht und auch die Tatsache, daß es weder versteckte Skater noch geheime Level gibt, finden wir etwas schade, aber man kann schließlich nicht alles im Leben haben. Wer würde schon seinen wertvollen Namen für ein Spiel hergeben und dann nur einen Auftritt als Bonuscharakter haben wollen?

Schlußendlich bleibt uns nur zu sagen, daß wir Tony Hawk's Skateboarding wirklich jedermann ans Herz legen können, der sich auch nur ansatzweise mit dem Gedanken anfreunden kann, auf einem hölzernen Rollbrett durch die Gegend zu cruisen. Für skateboardfahrende Zocker ist der Titel ohnehin die langerwartete Offenbarung und daher ein absoluter Pflichtkauf. Soll der nächste Winter doch kommen - wir gehen trotzdem skaten!

EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT

Thrasher: Skate and Destroy - Take 2 Interactive

In enger Zusammenarbeit mit dem Thrasher Skate Magazine werkeln die Entwickler von Z-Axis an einer Skateboard-Simulation namens Thrasher: Skate And Destroy, welches wir in der letzten Ausgabe erstmals vorgestellt haben und das sich speziell dem Street-Skating widmen soll. In 16 verschiedenen Locations kann der Spieler sein Geschick im Umgang mit dem Holzbrett unter Beweis stellen. Nach einer kurzen Übungsphase müssen innerhalb eines knappen Zeitlimits möglichst viele Tricks gestanden werden. Nach Ablauf der Zeit versuchen erboste Wachmänner, dem Skater das Board gewaltsam zu entreißen. Nur wer der Polizei davonfährt, kassiert Punkte für die gezeigten Manöver. Zahlreiche Multiplayer-Modi sollen Abwechslung und Party-Spaß garantieren. Außerdem wird es einen Best Crash-Modus geben, bei dem nur die derbsten Stürze Punkte einbringen. Die angekündigten Features hören sich jedenfalls schon im Vorfeld interessant an und machen neugierig auf mehr. Wie sich Thrasher: Skate And Destroy allerdings im direkten Vergleich mit Tony Hawk's Skateboarding schlagen wird, bleibt bis zur nächsten Ausgabe abzuwarten.

POSITIV

- ausgefeiltes Tricksystem
- superbes Leveldesign
- spaßige Zweispieler-Modi
- enorme Suchtgefahr - auch für Nicht-Skater!
- realistische Geräuschkulisse
- passender Soundtrack

NEGATIV

- teilweise leicht übertriebene Aktionen

GRAFIK 9

SOUND 9

RATING 10





Tonys Fans sind sich nicht sicher, ob er nun mehr Athlet, Akrobat oder einfach nur ein Magier ist. Eines ist jedoch gewiß: Wenn man bereits mit 14 Jahren ins Profi-Geschäft einsteigt und im Alter von 31 Jahren immer noch für Stauen und offene Münder sorgt, so kann man schon fast von einer lebenden Legende reden.

Mit elf Jahren gab Tony das Baseball-Spielen auf und widmete sich ab diesem Zeitpunkt nur noch seinem allerliebsten Hobby - dem Skateboarding. Nachdem er die ersten Gehversuche - oder besser gesagt Rollversuche - mit dem Board seines älteren Bruders gewagt hatte, war er sich sicher, sein Leben dem Skateboarding zu widmen - ein weiser Entschluß, wie sich unweigerlich herausstellte. Seitdem hat sich in diesem Business eine Menge getan. Skateboarding avancierte vom verrufenen Zeitvertreib einiger „Verrückter“ zur anerkannten und respektierten Sportart, die Talent, Selbstdisziplin und viel Übung voraussetzt.

Als eines der wenigen deutschen Videospieldmagazine hatte play die Ehre, ein Gespräch mit Mr. Hawk höchstpersönlich zu führen. Geduldig stand uns der zügliche Halfpipe-Champion dabei Rede und Antwort.

play: Tony, was tust Du für Dich und Deinen Körper, um im stattlichen Alter von 31 Jahren immer noch an der Weltspitze des Skateboardings zu stehen?

Tony: Ich fahre einfach jeden Tag Skateboard und versuche ständig, mir neue Tricks auszudenken. Und sobald ich sehe, daß ein anderer Skater einen neuen Trick beherrscht, will ich diesen natürlich auch lernen. Ich versuche einfach, immer vorne mitzumischen.

play: Du bist also vollkommen motiviert und willst stets mit zu den Besten gehören?

play: Im Spiel kann man des Öfteren richtig schlimme Stürze sehen, die in der Realität wohl mit den übelsten Knochenbrüchen einhergehen würden. Gehören Verletzungen beim Skateboarding zum Alltag?

Tony: Verletzungen sind nicht so alltäglich wie es scheint. Ich skate nun schon seit zwanzig Jahren und habe mir erst einmal etwas gebrochen. Das war letztes Jahr.

play: Hast Du Dir daraufhin Gedanken wegen Deines doch recht hohen Alters gemacht?

Tony: Eigentlich nicht. Ich glaube, es wurde einfach Zeit, daß mir so etwas einmal passiert.

play: Was steht für Dich beim Skateboarding im Vordergrund? Ist es die regelmäßige Teilnahme an Contests -

Tony Hawk - eine lebende Legende

Heutzutage verdienen Top-Skater teilweise sechstellige Summen im Jahr.

Nach sechzehn langen Jahren als professioneller Skateboarder gehört Tony Hawk immer noch zur Weltspitze. In nahezu jedem Event, an dem er teilnimmt, belegt er den ersten oder zweiten Platz. Im Jahre 1990 wurde Tony von dem Magazin Thrasher zum „Skateboarder des Jahrzehnts“ gewählt. Tricks wie der Stalefish Grab, der Madonna Air oder der Varial 540 sind seiner Kreativität und seinem Können entsprungen.

1992 gründete er zusammen mit dem Freestyle Skateboard Champion Per Welinder die Firma Birdhouse Projects, Inc., eine Company, die sich der Herstellung von Skateboards, Zubehör und der passenden Kleidung verschrieben hat.

Aufgrund seines hohen Bekanntheitsgrades wurde natürlich auch das Fernsehen aufmerksam auf den Ausnahme-Skater. Großkonzerne wie etwa Coca Cola, Gatorade oder AT&T engagierten Tony für diverse Werbeproduktionen und auch der Fernsehsender MTV lud ihn schon zu mehreren Shows ein.

Bei den diesjährigen X-Games in San Francisco schrieb Tony Hawk erneut ein Stück Skateboardgeschichte. Dort nämlich gelang es ihm, im Best Trick-Contest einen 900er zu stehen, also einen Air in der Halfpipe, bei dem er sich mit dem Brett unter den Füßen zweieinhalb mal um die eigene Achse drehte. Schon seit längerem hatte er diesen Trick versucht, unter anderem auch für sein neues Birdhouse-Video, aber niemals sauber gestanden. Bisher wurde immer angenommen, daß eine Drehung jenseits der 720 Grad kaum möglich sei, doch an diesem Tag belehrte Tony Hawk Tausende von Fans und seine fünf Mitstreiter eines Besseren. Nach zehn mißlungenen Versuchen war der fünffache X-Games-Goldmedaillist beim elften Anlauf schließlich erfolgreich. Von den anwesenden Zuschauern hielt es natürlich niemanden mehr auf den Sitzen und Tony wurde gefeiert wie ein Held.

In einem nachfolgenden Interview sagte er: „Dies ist der beste Tag in meinem Leben. Ohne die tobenden Fans hätte ich das niemals geschafft.“



Tony: Ja, genau. Ich liebe es zu sehen, wie sich Skateboarding als Ganzes stets weiterentwickelt und es ist wirklich ein gutes Gefühl, ein Teil davon zu sein.

play: Was war denn Dein erster Gedanke, als Activision an Dich herantrat und Dir erzählte, daß sie ein Skateboard-Spiel in Planung haben?

Tony: Ich war sehr aufgeregt und auch erfreut; denn es gab schon lange kein wirklich gutes Videospiel mehr, das sich um Skateboarding drehte. Zur gleichen Zeit sind auch noch andere Firmen mit denselben Plänen an mich herangetreten, aber als ich sah, was Activision bereits verwirklicht hatte, fiel mir die Entscheidung nicht schwer, mit ihnen zusammenzuarbeiten.

play: Würdest Du Dich selbst als Videospieler bezeichnen?

Tony: Ja, in gewisser Weise schon. Zwar spiele ich schon mein ganzes Leben Videospiele, aber richtig intensiv beschäftige ich mich nicht damit. Zur Zeit habe ich ein Nintendo 64 und eine PlayStation, früher hatte ich auch einen Commodore 64, ein Super Nintendo und einige andere Systeme.

also der Wettkampf - oder die Kreativität?

Tony: Für mich ist Kreativität am wichtigsten - das Erlernen neuer Tricks, die noch niemand vor mir gemacht hat.

play: Du hast erwähnt, daß sich der technische Level beim Skateboarding stets weiterentwickelt und nach oben klettert. Liegt das an neuen Boards oder an den Skatern, die einfach immer besser werden?

Tony: Zwar hat sich die Form der Bretter in den letzten Jahren stark verändert, doch der Hauptgrund für den steigenden Level im Skateboarding ist, daß das Skating an sich einfach besser wird und immer

neue Tricks machbar werden, die ein paar Jahre vorher noch für völlig unmöglich gehalten wurden. Das ist auch ein interessanter Aspekt von Tony Hawk's Skateboarding. Im Spiel kann man viele verrückte Stunts zeigen, die in der Realität definitiv nicht machbar sind. Aber gerade wenn man selbst Skateboard fährt, ist dies äußerst reizvoll.

play: Was genau war Deine Aufgabe bei der Entwicklung des Spiels?

Tony: Ich war maßgeblich für das Design des Terrains, die enthaltenen Moves und die Auswahl der Musik verantwortlich. Ich bekam jedesmal die neueste Version zugesandt und habe den Entwicklern dann gesagt, was ich gut finde und welche Features noch geändert werden müssen. Außerdem haben sie mein Skating mittels Motion Capturing aufgenommen, um die Tricks möglichst realistisch aussehen zu lassen.

play: Wir wünschen Dir noch viel Glück für die Zukunft. Vielen Dank für das Gespräch.

ANDREAS BINZENHÖFER

X-FILES

Genre	Interaktives Video
Hersteller	Fox Interactive
Entwickler	Hyperbole Studios
Testmuster	SCED
Preis	ca. DM 99,-
Erhältlich ab	1. September 1999



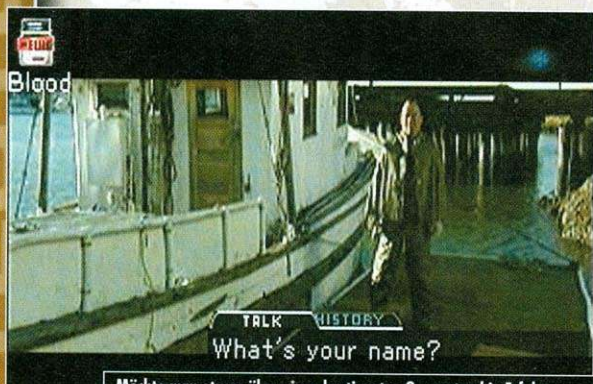
An kniffligen Stellen beginnt sich links oben das Intuitionssymbol zu drehen.



Montag abend, kurz vor 20:15 Uhr. Allen Freunden abgesagt, sämtliche Fenster und Türen verschlossen, sitze ich gespannt im Dunklen vor meinem Fernseher und warte voller Aufregung auf die ersten Szenen der neuen Akte X Folge. Der wohl einzigen Sendung neben Kaffeeklatsch mit Ralph Morgenstern, die mehr Fragen aufwirft als sie letztlich beantwortet. Noch bevor die ersten mysteriösen Klänge der von Mark Snow komponierten Titelmusik das weiße X auf den Bildschirm begleiten, tauchen die beiden Special-Agents Mulder und Scully in einem alten Ford Taurus vor einer Fabrikhalle auf. Mit langsamen Schritten begeben sie sich in Richtung Halle. Das kleine Eisenschloß, das die schwere Metalltür verriegeln soll, ist von Mulder schnell geknackt. Die düstere

Lagerhalle dahinter wird lediglich von vereinzelten Sonnenstrahlen erhellt. Dennoch erkennen Scullys geschulte Augen sofort das schwarze Pulver im sandigen Böden. Gerade als Mulder sich bückt, um eine kleine Probe sicherzustellen, reißen drei kräftige Männer entschlossen das große Haupttor auf und eröffnen wortlos das Feuer auf Mulder und Scully. Reflexartig stürzen sich die beiden überraschten FBI-Agenten hinter einen Stapel verstaubter Holzkisten. Kurz bevor ein grelles weißes Licht den Raum erfüllt, wird Scullys Schulter von einem Schuß gestreift. Just in dem Moment, als die Spannung ihren ersten Höhepunkt erreicht, beginnt der altbekannte Vorspann. David Duchovny und Gillian Anderson werden uns untermalt von mit geheimnisvollen Bildern von verzerrten Gesichtern, verschwommenen UFOs und bunten Röntgenaufnahmen, als Fox Mulder und Dana Scully vorgestellt. Selbstverständlich wird auch der Erfinder der Kultserie Chris Carter namentlich erwähnt. Noch bevor der erste Werbeblock beginnt, verliere ich mich in träumerischen Gedanken. Einmal selbst ein FBI Agent sein, einmal selbst einen undurchsichtigen Fall lösen, einmal selbst im Rampenlicht stehen.

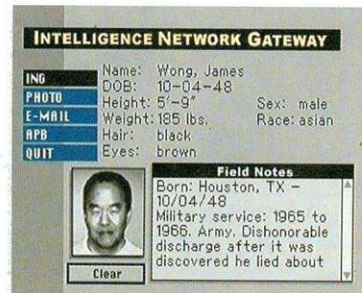
Und siehe da, mein Traum wird Wirklichkeit. Der kleine im 16:9 Format präsentierte Vorfilm wurde nicht etwa von Pro7 ausgestrahlt, sondern kam gerade aus meiner PlayStation auf den TV-Bildschirm. Da stehe ich nun als Agent Craig Willmore vor der FBI-Zentrale in Seattle und weiß eigentlich gar nicht so genau, was ich jetzt machen soll. In Träumen ist es eben wesentlich leichter ein Held zu sein. Aus Mangel an Alternativen und Ideen betrete ich zunächst einmal das Büro, schließlich bin ich ja FBI-Agent. Auf dem Flur begegnet mir auch schon einer meiner

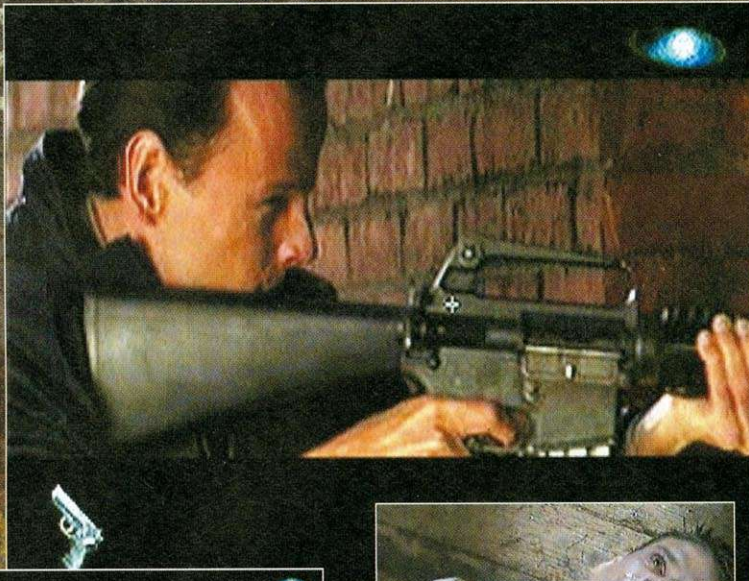


Möchte man etwas über einen bestimmten Gegenstand in Erfahrung bringen, so muß man diesen während eines Gesprächs kurz anklicken.



Auf Mulder und Scully trifft man erst gegen Ende des Spiels.





Scullys Laptop solltet ihr auf jeden Fall mitnehmen.

Kollegen. Aha, er heißt Cook und erzählt mir irgendetwas von einem Direktor aus Washington, der zu Besuch ist. Ich habe die Möglichkeit auf drei verschiedene Arten zu antworten und entscheide mich, das Ganze mit einem lockeren Spruch zu quittieren. Schließlich sind die coolen Sprüche ja einer der Hauptvorteile des Heldentums. Zu meinem Glück nickt Cook einmal kurz und

„Dort angekommen, staune ich nicht schlecht, als ich tatsächlich Walter Skinner, den Chef von Mulder und Scully, sehe“

verabschiedet sich dann wortlos in sein Büro. Auf einer kleinen Karte finde ich auch schnell mein eigenes. Dort angelangt, bleibt mir kaum Zeit mich umzuschauen. Das Telefon klingelt und mein Chef wünscht, daß ich mich sofort bei ihm melde. Dort angekommen, staune ich nicht schlecht, als ich tatsächlich Walter Skinner, den Chef von Mulder und Scully, sehe. Gerne würde ich ihm ein paar persönliche Fragen stellen, etwa in Erfahrung bringen, wo man lernt, so langsam und nachdenklich zu sprechen, doch dafür bleibt keine Zeit. In einem kurzen Gespräch wird mir mitgeteilt, daß Mulder und Scully ver-

schwunden sind, und man mir den Fall übergeben möchte. Ich nehme natürlich an und nutze doch noch die Gelegenheit Skinner nach dem Liebesleben meiner beiden Lieblingsagenten zu fragen. Danach gebe ich noch eine Fahndungs-



FOX MULDER

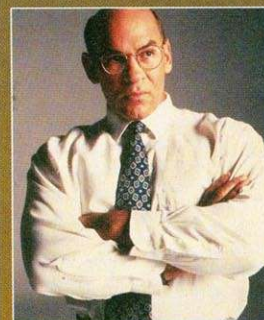
Special Agent Fox „Spooky“ Mulder befand sich innerhalb des FBI auf der Überholspur, als er einen Ausflug ins Paranormale unternahm. Durch hypnotische Regression überzeuget, daß seine Schwester, als sie beide noch Kinder waren, von einer unbekannten Macht entführt wurde, ist er nun besessen von der Aufklärung der versteckten Wahrheiten in den X-Akten. In diesen ist das Außergewöhnliche, das Unerklärliche und das Übernatürliche verborgen. Zunächst studierte er

Psychologie in Oxford und wurde anschließend vom FBI rekrutiert. Dabei zeigte er vom Beginn seiner Karriere an einen gewissen Hang zum Nonkonformismus. Seine frühe Monographie über Serienmörder und das Okkulte führte zur Festnahme eines berühmten Mörders. Mulder war jedoch nicht an einer steilen Karriere interessiert und entschied sich für das Department innerhalb des FBI, das sich mit den X-Akten beschäftigt. Allein seine guten Kontakte zu Kongreßmitgliedern und anderen mächtigen Personen des öffentlichen Lebens ermöglichten es ihm, seine Untersuchungen auch gegen offizielle und verdeckte Opposition fortzusetzen. Da er vielen Anfeindungen innerhalb und außerhalb des FBI ausgesetzt ist, existieren nur wenige Menschen, denen er wirklich vertrauen kann. Seine Partnerin Dana Scully ist einer davon.



DANA SCULLY

Sie verläßt sich in erster Linie auf Objektivität und gesunden Menschenverstand, bleibt dabei allerdings auch offen für extreme Sichtweisen. Special Agent Dana Scully ist nicht nur eine studierte Ärztin (mit Schwerpunkt in forensischer Medizin), sondern auch überzeugt davon, daß für jede X-Akte eine wissenschaftliche Erklärung gefunden werden kann. Gegen den Wunsch ihrer Eltern wechselte sie nach ihrer medizinischen Ausbildung zum FBI-Ausbildungszentrum nach Quantico, um dort für zwei Jahre zu unterrichten. Anschließend versetzte man sie in die gleiche Abteilung wie Special Agent Mulder. Sie sollte ausschließlich deshalb mit ihm zusammenarbeiten, um die X-Akten ins rechte Licht zu rücken. Durch die jahrelange Zusammenarbeit wurde diese Skepsis jedoch durch ihr Vertrauen in seine Instinkte und ihren Respekt vor seiner Integrität nahezu vollständig ausgelöscht. Sie mußte immer wieder feststellen, daß ihr Vertrauen in ein wissenschaftlich erklärbares und geordnetes Universum durch die Fälle, die sie mit Mulder bearbeitete, in Frage gestellt wurde. Scully ist weit davon entfernt, Spion für die Bürokraten zu spielen, die ihre Arbeit behindern. Sie stellt vielmehr einen vollwertigen Partner für Fox Mulder dar, immer darauf konzentriert, die realen Beweisstücke so zusammenzusetzen, daß die Wahrheit ans Licht kommt.



WALTER SKINNER

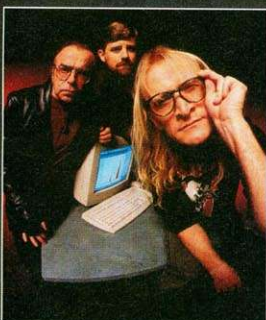
Als ein Ex-Mitglied der US-Marines hat A.D. (Assistant Director) Walter Skinner starre Vorstellungen von Pflichterfüllung und deshalb wenig Geduld für die teilweise recht unorthodoxen Ermittlungsmethoden von Fox Mulder. Mehr als einmal hat er seine beiden Special Agents gewarnt, daß ihre Untersuchungen eine gefährliche Grenze überschritten hätten, worauf er einmal sogar die ganze Abteilung schließen ließ. Als Dana Scully jedoch

entführt wurde, öffnete er die X-Akten jedoch erneut und bemerkte in Mulders Anwesenheit „Das ist es, was sie am meisten fürchten!“ (ohne allerdings näher auf das „sie“ einzugehen). Man kann nie genau sagen, auf welcher Seite Skinner nun eigentlich steht oder von wem er seine Befehle erhält. Seine Bemühungen zugunsten von Mulder und Scully, auch wenn diese meist durch „inoffizielle Kanäle“ laufen, lassen keinen Zweifel daran aufkommen, daß er ein tiefgründiges Interesse an seinen beiden unabhängigen Agenten und ihrer Arbeit hat.



Bevor man das Büro verläßt, sollte man sich erstmal mit den nötigen Spielsachen ausstatten.

man mit einem Standbild konfrontiert und darf mit dem Zeigefinger einer virtuellen Hand bestimmen, wohin sich unser Agent bewegen soll. Geht man mit dem Cursor über einen verdächtigen Gegenstand, so verwandelt sich dieser in ein Auge und man kann das Objekt näher untersuchen. Wählt man eines der mitgenommenen Tools aus und bringt es über eine entsprechende



THE LONE GUNMEN

Die drei Männer, benannt nach dem angeblichen zweiten Mörder des Kennedy-Attentats, sind auf Konspirationstheorien spezialisiert. Sie verfügen über Kontakte und Insiderinformationen zu allen möglichen Themen und dienen Fox Mulder und Dana Scully als eine Art alternativer Denkfabrik.

1. FROHIKE

Kleinwüchsig, unrasiert und immer mit Kampfstiefeln bekleidet, stellt Frohike den Frischkönig unter den drei „Gunmen“ dar. Neben Langly und Byers wirkt er wie der sprichwörtliche „alte Mann“. Seit seinem ersten Auftritt in E.B.E. (deutsch: Täuschungsmanöver) macht er kein Geheimnis aus seiner Schwäche für Dana Scully. Der Fotografie- und Überwachungsspezialist der Gruppe ließ Mulder einmal ein Nacht-sichtgerät erst, als der ihm die Telefonnummer von Scully verriet. Allerdings zeigte er auch schon seine sanfte Seite: Als Scully in One Breath (An der Grenze) im Sterben lag, war er der einzige, der ihr Blumen brachte. Er ist von Natur nicht sehr gesprächig, es sei denn Mulder ärgert ihn ein wenig.

2. LANGLY

Man wundert sich, wieviel vom Leben dieser Kerl eigentlich ernst nimmt. Mit seiner schwarz gerahmten Brille, seinen blonden langen Haaren und seinen Hard-Rock-Band-T-Shirts wirkt er auf den ersten Blick nicht gerade wie ein konventioneller Verschwörer. Er ist der Experte für Kommunikation und derjenige im Team, der den besten Draht zu Mulder hat. Sein Hang zum Lügen und seine Paranoia bezüglich der Anonymität seiner Person können ein Treffen mit ihm erheblich erschweren. Er zeichnet alle seine Telefongespräche auf und ist in allen gängigen Verschwörungstheorien ebenso gut bewandert wie seine beiden Kameraden.

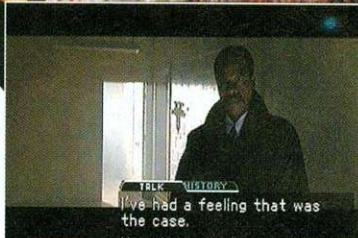
3. BYERS

Der Militär- und Informationsexperte der „Gunmen“ sieht aus, als wäre ein gewöhnlicher Professor aus Versehen mit dem CIA in Kontakt getreten. Mit seinem wohlge-trimmmten Bart und seinen feinen Anzügen wirkt er bei seinen „Grunge-Kollegen“ fehl am Platz. Doch sein scharfer Verstand und seine eher trockene und ernste Art unterstreichen ein enzyklopädisches Wissen aus den Bereichen Verschwörung und Spekulation vom Kennedy Attentat bis zu den neuesten Informationen aus der DNS-Forschung. In One Breath (An der Grenze) erkennt er die Ursache für die seltsame Krankheit von Scully und drückt unterschwellig seine Sympathie für Mulder aus. Von den drei „Gunmen“ ist er der letzte, der einen Witz machen würde, doch hin und wieder legt er auch seine sardonische Ader an den Tag, die nicht unähnlich zu der Mulders ist: „Deshalb mögen wir dich, Mulder: Deine Ideen sind noch verrückter als unsere eigenen!“



X

Der mysteriöse X ist eindeutig unheimlicher als sein Vorgänger Deep Throat und liebt die Schatten. Nur selten tritt er aus der Dunkelheit hervor, um sich zu zeigen, und wenn er es tut, wirkt er angespannt und nervös. Schon bei seinem ersten Auftritt sagte er, daß er nicht wie Deep Throat enden wolle. X verspürt ihm gegenüber offensichtlich eine gewisse Loyalität, die allerdings nicht bis in den Tod reicht. Mehr als einmal hat er sich geweigert, Mulder und Scully zu helfen. X taucht sporadisch in den einzelnen Staffeln auf und läßt dabei kein Muster erkennen. Mal verweigert er seine Unterstützung für die Untersuchungen der Special Agents, mal ist er behilflich. In einer Episode rettet er Mulder sogar das Leben. X steht dubioserweise auch in den Diensten des „Krebskandidaten“ und wird, sobald ihn der CSM als Doppelagenten enttarnt hat, eliminiert.



Im Verlauf des Spiels trifft man sogar auf den mysteriösen X.



Mit Hilfe des Laptops begibt man sich von einer Örtlichkeit zur nächsten.

Stelle, so kann man etwa Kisten aufbrechen, Türschlösser knacken, Beweismittel sammeln oder einfach nur Zivilisten stolz seinen FBI-Ausweis zeigen. In den späteren Verlauf wurden sogar einige Actionsequenzen integriert. Willmore muß sich unter anderem mit einer Bande der Russenmafia ein Feuergefecht liefern oder rechtzeitig aus einem Haus flüchten, bevor dieses in die Luft gesprengt wird. Um die nötige Atmos-

noch etwas stimmungsvoller. Man kann etwa minutenlang in einem gefundenen Prospekt vom örtlichen Zoo blättern und dabei allerlei interessante Dinge über Gorilladamen und Schlangen erfahren. Auch in der Bibel in Scullys Hotelzimmer läßt sich ein ganzer Akt lesen. Als absoluter Höhepunkt seien hier noch die Ausschnitte aus der Klamottenkiste erwähnt, die auf sämtlichen Fernsehern im Vollbild zu bestaunen sind.

„Akte X Fans bekommen jedenfalls die einmalige Chance, einmal eine Folge interaktiv mitzerleben und dabei selbst im Mittelpunkt zu stehen.“

phäre zu schaffen, wurde die komplette Pixelfolge höchstpersönlich von Chris Charter erdacht und ausgearbeitet. Dies spürt man schon alleine an den vielen Anspielungen auf die TV-Serie. Im Hotelzimmer von Mulder findet man bspw. bei genauerer Untersuchung einen Aschenbecher voll mit Sonnenblumenkernen, die Fox in den Serien immer mit Genuß verspeist. Dank zahlreicher Details wirkt das Erlebnis Akte X

► Doch für wen eignet sich diese Art von Spiel nun? Kann man eigentlich überhaupt von einem Spiel im ursprünglichen Sinne reden? Letztere Frage läßt sich wohl eher mit einem nein beantworten. Setzt man einmal die Akte X Brille für einen Moment ab und betrachtet die vier CDs ganz nüchtern, so bleibt auf den ersten Blick eigentlich nur ein, von wenigen Actioneinlagen

„AKTE X – DER FILM“

Der Film knüpft direkt an das Ende der fünften Staffel der TV-Serie an. Die ersten Szenen spielen allerdings in prähistorischer Zeit: Zwei Steinzeitmenschen entdecken in einer Höhle eine merkwürdige Lebensform, die einen von ihnen als Wirt mißbraucht. Mehrere tausend Jahre später fällt ein Junge beim Spielen in dieselbe Höhle und wird zusammen mit drei Feuerwehrmännern ebenfalls von dem Außerirdischen befallen. Die X-Akten wurden mittlerweile geschlossen und Mulder und Scully einer Anti-Terror-Einheit zugeteilt. In Dallas können sie die Explosion eines Regierungsgebäudes nicht mehr rechtzeitig verhindern. Mulder erhält jedoch den Hinweis, daß einige der Opfer, die bei dem Anschlag angeblich ums Leben kamen, schon vorher tot waren. In dem Gebäude befanden sich der Junge und die Feuerwehrmänner, die mit schwarzem Öl, einer vermutlich außerirdischen Substanz, infiziert waren. An einer Leiche im Krankenhaus und in den Knochen einer Leiche in Texas findet Scully erstmals Spuren des geheimnisvollen Virus. Am Fundort der Leiche überträgt eine Biene den Virus auf Scully. Nach einer heftigen Schießerei verlieren sich die beiden Agenten zunächst aus den Augen. Auf einen Hinweis hin begibt sich Mulder in die Antarktis. Dort stößt er auf ein vergrabenes Raumschiff, in dessen Innerem heimlich Experimente mit dem mysteriösen Virus an Menschen gemacht werden. Mulder entdeckt Scully und während er diese rettet, verläßt das Raumschiff im Hintergrund bereits sein Versteck. In Washington will wie üblich keiner die Geschichte glauben, doch der Krebskandidat steht bereits in der tunesischen Wüste vor einer neuen Testanlage.



Obwohl die PlayStation-Version gegenüber der PC-Variante etwas vereinfacht wurde, kann Akte X ohne Walkthrough zum extremen Frustspiel werden.



So könnte der neue Werbespot der Bad Idea Jeans aussehen.



abgesehen, sehr ruhiges Spiel, das dem Spieler lediglich ein paar Klicks abverlangt. Erst der zweite Blick offenbart (teilweise zu) knifflige Rätsel, eine interessante Story und Interaktivität pur. Schließlich kann man den kompletten Handlungsablauf selbst mitbestimmen, selbst entscheiden, wohin man als nächstes fährt und was als nächstes passieren soll. Einer der wirklichen Nachteile, die der objektive Akte X Fan akzeptieren muß, ist der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad. In der eingangs erwähnten Lagerhalle muß man etwa drei Gegenstände (Blutprobe, Kugel und Zigarettenstummel), die sehr gut „versteckt“ sind, finden. Wer hier nicht weiß, nach was er eigentlich sucht, verzettelt sich unter Umständen, indem er an anderen Schauplätzen (Büro, Hafen, Labor, eigenes Apartment etc.) wertvolle Zeit verschwendet. Wer sich nicht zu stolz ist, kann allerdings eine Intuitionsanzeige einschalten, die immer dann anfängt sich zu drehen, wenn man in die Nähe eines wichtigen Objekts



kommt. Danach löst sich das Rätsel nach einem kurzen Druck auf das Intuitionssymbol beinahe von alleine. Ansonsten beweist Fox Interactive allerdings eindrucksvoll, daß man selbst in diesem Genre für gutes Gameplay sorgen kann. Das 16:9 Format eignet sich z.B. prima, um in den schwarzen Balken sämtliche Icons und Anzeigen zu plazieren, und man somit nicht unnötig den eigentlichen Bildschirm verdeckt. Mit Auto, Laptop, Handy und Computer stehen zudem ausreichend Möglichkeiten zur Verfügung, die Handlung aktiv zu beeinflussen. Begeisterte Akte X Fans werden sich zudem über die zahlreichen Anspielungen auf die Serie und das exklusive Hintergrundwissen freuen. Auch die unglaubliche Detailverliebtheit sorgt für eine Extra-Portion Spielspaß. Sucht man etwa im Computer nach

POSITIV

- einmaliges Akte X Erlebnis
- ausgefeilte Story
- einfache Bedienbarkeit

NEGATIV

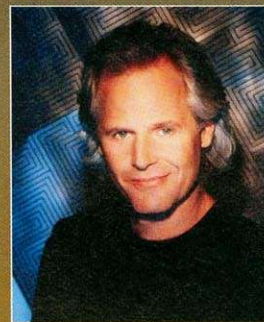
- extrem hoher Schwierigkeitsgrad

EXTREME
HARDCORE



CIGARETTE-SMOKING MAN („KREBSKANDIDAT“)

Der Mann hinter einer Wolke aus Rauch hat seit dem Tag, an dem Dana Scully Fox Mulder von Section Chief Scott Blevins zugeteilt wurde, seine Hände in den Belangen der X-Akten. Seine stille Anwesenheit in Skinners Büro stellt die beständige Warnung dar, daß die zwielichtige Regierung mal wieder ein Auge auf den nonkonformen Agenten geworfen hat. Wenn er sich nicht in Skinners Büro befindet, dann hält er sich im Untergeschoß des Pentagons auf, wo er dafür sorgt, daß geheime Beweisstücke in einer riesigen unterirdischen Lagerhalle aufbewahrt werden. Die Spannungen zwischen Mulder und dem Krebskandidaten sind beständig angestiegen, seit der geheimnisvolle Raucher zunehmend versucht, auf die Arbeit des Special Agents Einfluß zu nehmen. In One Breath (An der Grenze) beschuldigt Mulder den Krebskandidaten, Scully entführt zu haben und ist sogar kurz davor, ihn zu erschießen. Wahrscheinlich war der CSM sogar verantwortlich für den Tod von Bill Mulder, Fox Mulders Vater, und für mehrere Attentate auf andere Agenten der Abteilung X. Die Bedrohung durch seine Person könnte allerdings durch zwei andere Charaktere schwinden, The Well-Manicured Man und Alex Krycek, die beide auf eine Art und Weise Gerechtigkeit herbeiführen können, die für Mulder und Scully nicht möglich ist.



CHRIS CARTER

Der Macher. Er ist der Erfinder, ausführende Produzent und Autor der Akte X. Seine Karriere begann 1985 als Drehbuchautor. Jeffrey Katzenberg, der damals Chairman der Walt Disney Studios war, las eines seiner Drehbücher und besorgte ihm einen Vertrag mit Walt Disney Pictures. Zuvor war er freier Journalist gewesen und viel in der Welt herumgekommen. Bei Disney schrieb und produzierte er „Come by Night“, „The Nanny“ und „Brand New Life“. 1992 begann er dann mit der Entwicklung von Serien für Twentieth Television, darunter auch „The X-Files“ (Akte X). Die Serie gewann mehrere Golden Globe Awards und wurde für die Saisons 1994-1995 und 1996-1997 für den Emmy nominiert. Carter war darüber hinaus auch für den Akte X-Kinofilm verantwortlich.

getroffenen Personen, findet man nicht nur sinnvolle Sachen heraus („Aha, James Wong ist gar nicht in China geboren!“), sondern auch allerlei witzige Einzelheiten („Soso, Cooks Hobby ist es also, Bier in den eigenen vier Wänden zu brauen“), die die Hauptstory erweitern und ausschmücken. Akte X Fans bekommen jedenfalls die einmalige Chance, einmal eine Folge interaktiv mitzuerleben und dabei sogar selbst im Mittelpunkt zu stehen. Wer Akte X immer noch mit Akte 99 auf Sat1 wechselt, sich aber trotzdem von diesem etwas exotischen Genre angesprochen fühlt, wird vermutlich auch auf seine Kosten kommen, eventuell aber desöfteren aufgrund leicht unlogischer Rätsel bzw. Hilflosigkeit das Joypad frustriert in die Ecke werfen wollen. Um unsere Hotline ein wenig zu entlasten noch ein kleiner Tip zum Schluß: Schaltet auf keinen Fall die PlayStation aus, wenn Euch das Spiel auffordert, die CD zu wechseln. Es genügt vollkommen, kurz den Deckel zu öffnen.

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7





play charts

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

5 Videospielcharaktere, in deren Haut wir gerne schlüpfen würden.

Sven

1. The Postal Guy
2. Raziel
3. Psycho Mantis
4. Legion
5. Genjuro

Martin

1. Christopher Blair
2. Rookie One
3. Ripley
4. Link
5. Rincewind

158 mArk

1. Kyle Katarn
2. Ben
3. Adagach of the Balefires, Eater of Children
4. Bryan Fury
5. Rikimaru

Mischa

1. Squall Leonheart
2. Eddie Gordo
3. Sephiroth
4. Rick Dangerous
5. Kane

Toni

1. Dr. Gordon Freeman
2. Kareem Campbell
3. Gabe Logan
4. Sir Daniel Fortesque
5. Q-Bert

Wonz

1. Akuji
2. Harry Mason
3. Rayman
4. Grün-Tentakel
5. Hugo

Fränk

1. Der Rote Baron
2. Trey Kincaide
3. Lt. Mertens
4. Revolver Ocelot
5. Donkey Kong

Burk

1. Malachy
2. Raynor
3. Lula
4. Leelo
5. Lalalara

Händlercharts - ACME

- | | |
|---|---------------------|
| 1. Lunar: Silver Star Story Complete (US) | Working Designs |
| 2. Star Ocean: The Second Story (US) | SCEA |
| 3. Silent Hill | Konami |
| 4. Syphon Filter | 989 Studios |
| 5. Jade Cocoon (US) | Crave Entertainment |
| 6. Dino Crisis (jp) | Capcom |
| 7. Omega Boost | SCED |
| 8. Metal Gear Solid | Konami |
| 9. Shadow Madness (US) | Crave Entertainment |
| 10. Parasite Eve | Squaresoft |

Japan

- | | |
|------------------------------------|---------|
| 1. Legend Of Mana | Square |
| 2. Dino Crisis | Capcom |
| 3. Dance Dance Revolution | Konami |
| 4. Ape Escape | Sony |
| 5. Simple1500 Series: The Billards | Culture |

Amerika

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. Driver | GT Interactive |
| 2. Final Fantasy VII | SCEA |
| 3. Tarzan | Disney Interactive |
| 4. Tripleplay 2000 | Electronic Arts |
| 5. Need For Speed III | Electronic Arts |

Leser Top-5

...schickte uns diesmal
Heiko Strobel aus Hof.

1. FIFA 99
2. Bloody Roar 2
3. NfS - High Stakes
4. Tekken 3
5. Ehrgeiz



...und was wird in der
Industrie gespielt?

Diesmal mit Florian Knappe,
Graphicartist - Team FEB



1. Soul Calibur (DC)
2. Metal Gear Solid (PSX)
3. Ridge Racer 4 (PSX)
4. Power Stone (DC)
5. Monkey Island (Amiga)

TECHNIKE

SHARKWIRE

MARTIN WEIDNER

Erste Gerüchte bezüglich ihres Internet-Add-ons für die PlayStation kursierten bereits seit Ende Februar. Damals noch unter dem Arbeitstitel NetShark angekündigt, löferte InterAct Accessories auf der E3 in Los Angeles endlich den Schleier und stellte ihr SharkWire-Modem und den dazugehörigen Online-Dienst SharkWire Online dem Fachpublikum vor.



Das SharkWire beinhaltet neben dem eigentlichen Hardwarekit, das aus einem 14.4k-Modem, einer handelsüblichen Tastatur und einem Telefonkabel besteht, auch den Zugang zu InterActs Online-Dienst. Die Hardware findet, wie der Gamebuster oder der Xploder, an dem Parallel I/O-Port an der Rückseite der PlayStation ihren Anschluß, Tastatur und Telefonkabel werden in das Cartridge eingesteckt. An die neue PlayStation-Bauserie SCPH-9002C, die sich seit Anfang Juni im Handel befindet, läßt sich das SharkWire leider nicht mehr anschließen. Während der Arbeitsspeicher der PlayStation zum Booten der SharkWire-Software herhält, fungiert der Controller als Mauszeiger auf dem Bildschirm.

InterAct beabsichtigt, den Usern auf ihrer SharkWire Online-Homepage (URL: www.sharkwire.com) einen eigenen E-mail-Account (name@shark-mail.com) und ein Diskussionsforum ein-

zurichten, Gamebuster-Codes anzubieten und DexDrive-Spielstände zum Downloaden zur Verfügung zu stellen. Für den Anwender eine willkommene Gelegenheit, ohne den Umweg über einen PC per E-mail Spielstände direkt von einer Memory Card an einen Freund zu senden bzw. selbst zu empfangen. Für die Zukunft ist ein Online-Magazin geplant, das täglich bzw. wöchentlich aktualisiert werden soll und Branchennews, Spieltests, Tips & Tricks, aber auch Neuigkeiten aus den Bereichen Sport, Unterhaltung oder Lifestyle anbieten soll. InterAct befindet sich diesbezüglich noch in Verhandlungen mit verschiedenen Anbietern.

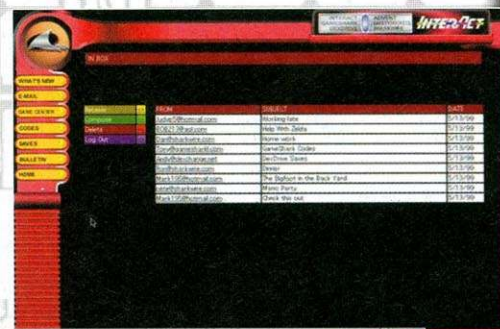
Der Server befindet sich zur Zeit zwar noch in der Betaphase, die Anwenderoberfläche hinterließ aber bereits einen sehr unkomplizierten Eindruck - verständlich, will der Peripherieanbieter doch in erster Linie die Zielgruppe der Sieben- bis Vierzehnjährigen ansprechen. Aber auch ältere Spieler, die keinen direkten Zugriff auf einen PC haben, sollen vor allem durch das Online-Spielemagazin und die Möglichkeit, Spielstände und Schum-



melcodes direkt ins Haus geliefert zu bekommen, geködert werden.

Angesichts der niedrigen Datentransferrate von 14.4k scheiden Online-Spiele natürlich aus. Dessen war sich InterAct aber durchaus bewußt. „Der Online-Service soll primär dem Austausch von E-mails unter den SharkWire-Anwendern dienen. SharkWire Online soll es dem User darüber hinaus ermöglichen, Nachrichten zu den Themen Videospiele, Unterhaltung und Sport abzurufen und InterActs GameShark- (Anm. d.Red.: in Europa als Gamebuster bekannt) und DexDrive-Seiten anzuwählen.“, so Terence Thomas, der General Product Manager von InterAct Accessories.

Das SharkWire soll in den Vereinigten Staaten ab Winter zu einem Preis von 79 US\$ erhältlich sein, die Online-Gebühr schlägt mit moderaten 10 US\$ pro Monat zu Buche. In Europa wird das SharkWire von Datel veröffentlicht.



Neben GameBuster-Codes und DexDrive-Spielständen zum Herunterladen wird SharkWire Online den Usern auch die Möglichkeit bieten, E-mails zu versenden und zu empfangen.



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.

Nn

Neural Network

Neuronale Netze sind Algorithmen, die die Schaltungen echter Neuronen eines Gehirnes simulieren. Um ihre spezielle Aufgabe zu erfüllen, müssen sie zuerst trainiert werden, d.h. sie müssen ihre Fähigkeiten durch Lernen verbessern. In Computerspielen werden einfache neuronale Netze, z.B. für die Gegnerintelligenz, verwendet.

Nibble

Bezeichnung für ein halbes Byte, also 4 Bits. Die Bits 0-3 bilden das sog. Low-Nibble, die Bits 4-7 das High-Nibble.

Nonlinear

Wenn Großteile der Rätsel in einem Adventure in keiner bestimmten Reihenfolge gelöst werden müssen, dann wird diese Bezeichnung verwendet. Obwohl weniger strukturiert als ein lineares Spiel, ist es aber interessanter, da der Spieler mehr Freiheiten besitzt, um die Spielwelt zu erforschen.

NPC

Abkürzung für Non-Player Character. Der Begriff stammt ursprünglich aus der Welt der Pen-and-Paper Rollenspiele und bezeichnet die Figuren, die nicht vom Spieler selbst, sondern vom Spielleiter bzw. dem Computer gesteuert werden. Während die NPCs früher nur herumstanden und auf den Spielercharakter warteten, so entwickeln sie in heutigen Computerspielen immer mehr ein echtes Eigenleben und gehen z.B. ihrem normalen Tagwerk nach oder reagieren flexibel auf die Aktionen des Spielers.

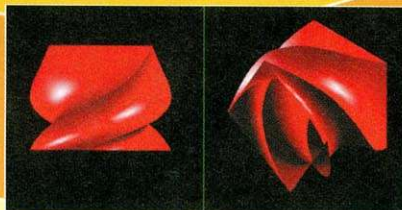
NTSC

Steht für National Television Standards Committee. NTSC ist einer der drei großen

internationalen Fernsehstandards neben PAL und SECAM. Er wird hauptsächlich in den USA verwendet. Das Bild besteht aus 525 Linien bei einer Frequenz von 60 Hz.

NURBS

Kürzel für Non-Uniform Rational B-Spline. Eine Methode, um echte Kurven und gekrümmte Oberflächen darzustellen.



Oo

OOO

Abkürzung für objektorientierte Programmierung. Im Gegensatz zur prozeduralen Programmierung, bei der der Schwerpunkt auf dem Algorithmus liegt, wird bei OOP die Datenorganisation in den Vordergrund gestellt. Sprachen wie C++ und Java sind objektorientiert.

Operating System

Das Betriebssystem ist das Programm, das den Computer, egal ob PC oder PlayStation, kontrolliert. Es fungiert als Interface zwischen der Hardware und der Software, die auf diesem System läuft.

Overhead

Diese auch als Top Down bezeichnete Spielerspektive zeigt die Umgebung aus der Vogelperspektive. Die Figuren werden dargestellt, als würde man sie von der Seite betrachten oder sie werden gestaut präsentiert, um diese Perspektive zu simulieren.

Pp

PAL

Abkürzung für Phase Alternating Line, dem führenden Fernsehstandard in Europa. PAL hat eine Auflösung von 625 Linien bei einer Frequenz von 50 Hz.

Parallax Scrolling

Bei dieser Technik werden mehrere Hintergrundebenen mit verschiedenen Geschwindigkeiten bewegt, um einen räumlichen Effekt zu erzielen. Die Ebene, die am weitesten vom Spieler entfernt ist, wird dabei langsamer verschoben als die näheren.

Password

Eine Form der Speicherung von Spielständen. Dabei werden im Spiel eine Reihe von alphanumerischen Zeichen (also Buchstaben und Ziffern) eingegeben, damit der Spieler ein abgebrochenes Spiel wieder aufnehmen kann. Sie sollten nicht mit Cheats verwechselt werden.

Path Logic

Ein Algorithmus, der es den Figuren in einem Spiel erlaubt, Hindernisse zu umgehen. Hiervon gibt es v.a. in Echtzeitstrategiespielen leider oft schlechte Umsetzungen, bei denen die Truppen des Spielers am Gelände „hängenbleiben“.

PCM

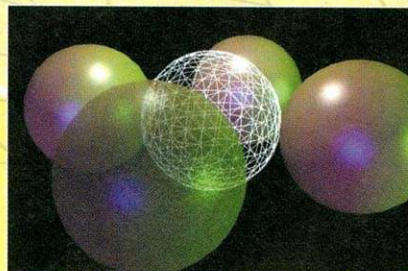
Kürzel für Pulse Code Modulation, einem Verfahren zur Umwandlung von analogen in digitale Signale.

Perspective Correction

Diese Technik verhindert unschöne Effekte wie etwa Verzerrungen, wenn die zweidimensionale Textur auf ein 3D-Objekt aufgebracht wird. Auf Kosten eines höheren Rechenaufwands werden mit Hilfe der Perspective Correction die Texturen für den dreidimensionalen Raum korrekt „verformt“. Fehlerhafte Korrekturen sind an solchen Objekten am auffälligsten, die tief in die Szene verlaufen, wie z.B. der Boden, Mauern, Straßen oder Schienen.

Phong Shading

Im Gegensatz zum Gouraud Shading





werden bei diesem Algorithmus die Farbwerte nicht einfach zwischen den Eckpunkten eines Polygons interpoliert, sondern für jeden einzelnen Pixel des Polygons die Schattierungen einzeln berechnet. Dieses Verfahren benötigt zwar einen mindestens dreimal höheren Rechenaufwand, erlaubt dafür aber auch Reflexionen und Glanzlichter auf der Polygonfläche selbst anstatt nur an deren Ecken.

Pirate

Der englische Ausdruck für Raubkopierer.

Pixel

Kurzform von Picture Element, der kleinsten Einheit eines Computer- oder Fernsehbildes, der eine eigene Farbe zugewiesen werden kann.

Point Sampling/ Point Filtering

Die einfachste Methode des Texture-Mapping, wie sie in jeder rein softwarebasierten Graphic-Engine wegen ihres geringen Rechenaufwands benutzt wird. Bei diesem Verfahren wird bei der Auswahl des tatsächlich angezeigten Pixels nur ein Texel einer Textur berücksichtigt. Wenn das Objekt jedoch nahe an der Kamera ist, entsteht ein häßlicher Blockeffekt, weil ein und derselbe Texel öfter benutzt wird. Die verschiedenen anderen Filtermethoden (Bilinear, Trilinear, Anisotrop) vermeiden durch Interpolation diesen Makel.

Polygon

Eine flache Oberfläche, die durch ihre Eckpunkte bestimmt wird. Ein Polygon hat mindestens drei Ecken (Triangle), kann aber auch durch vier (Quadrilateral) oder mehr begrenzt werden.

Power-up

Ein Icon, das der Spielfigur spezielle Kräfte verleiht oder bereits vorhandene verstärkt.

Prerendered

Eine bereits vorberechnete und dann als einfaches Bitmap gespeicherte Szene. Solche Bilder werden meist als Hintergrund, manchmal aber auch als Spielfigur verwendet. Im Gegensatz zu Grafiken, die in Echtzeit berechnet werden, kann dabei aber nicht Größe und Blickwinkel verändert werden.

Preview

Oft verwechselt mit einem Review. Ein Preview ist ein meist unkritischer Bericht über ein unfertiges Spiel, um den Lesern einen Vorgeschmack auf das fertige Produkt zu geben.

Producer

Die Aufgaben des Produzenten können von Firma zu Firma variieren. Im Allgemeinen jedoch koordiniert er die Arbeit der Designer, Programmierer und Grafiker.

Programmer

Die Programmierer schreiben die Programmroutinen für das Spiel und fügen dabei die einzelnen Teile wie Grafik, Musik, Steuerung etc. zusammen. Heute werden bei einem Projekt aber nicht nur reine Spieleprogrammierer beschäftigt, die z.B. die Graphic-Engine entwickeln, sondern auch sol-

che, die ausschließlich damit beschäftigt sind, Editoren und andere Entwicklungstools zu schreiben.

PSX

Ursprünglich war die PlayStation als ein CD-ROM Add-on für das Super NES geplant. Diese Einheit mit dem Namen „PlayStation X“ entwickelte sich zu einem eigenständigen System, das von Sony am 3. Dezember 1994 als PS-X, oder genauer als PlayStation, veröffentlicht wurde.

Publisher

Die Firma, die die Datenträger, Handbücher und Verpackungen herstellt und sich um Auslieferung, Marketing und Werbung kümmert. Einige Publisher produzieren ausschließlich ihre eigenen Spiele, vertreiben nur Produkte anderer Entwicklungsteams oder machen beides zusammen.

Qq

Q-Sound

Eine von den Q-Sound Labs entwickelte Technik, die die Akustik natürlicher Umgebungen simuliert. Die Geräusche scheinen nicht einfach nur aus zwei Lautsprechern zu kommen, sondern wirken, als wären ihre Quellen innerhalb eines 180 Grad weiten Gebietes direkt vor dem Hörer platziert.

Rr

RAM

Abkürzung für Random Access Memory. Dieser Speicher kann vom Prozessor sowohl gelesen als auch beschrieben werden und beinhaltet nur die Informationen, die er für seine aktuellen Arbeiten benötigt.

Rasterization

Die Umwandlung von der mathematischen Repräsentation eines dreidimensionalen Objektes in einzelne Fragmente, von denen jedes einzelne einen Pixel im Bildspeicher darstellt. Bei diesem Vorgang werden z.B. die Auswirkungen von Licht auf ein Polygon in die tatsächlichen Werte für die Darstellung auf dem Bildschirm berechnet.

Ray Tracing

Eine Methode, um ein dreidimensionales Bild zu berechnen. Bei diesem Algorithmus wird der Weg von jedem einzelnen Lichtstrahl verfolgt. Am besten eignet sich dieses Verfahren für Bilder mit vielen reflektierenden Oberflächen.

Realtime

Dieser Ausdruck bedeutet, daß etwas sofort und ohne Pause berechnet bzw. verändert wird. Hauptsächlich in Ego-Shootern und ähnlichen Actionspielen trifft man auf diesen Begriff, weil die Graphic-Engine das Spielfeld in Echtzeit berechnet. Auch die Kämpfe in manchen Rollen- und Strategiespielen werden so bezeichnet. Genaugenommen laufen aber alle Spiele mit Ausnahme von Adventures und rundenbasierten Strategiespielen in Echtzeit ab.

Red Book

Red Book CDs sind normale Audio-CDs. Auch auf manchen CD-ROMs können Red Book Audiotracks sein. Der Name stammt von der Farbe des Buches, in dem dieser Standard beschrieben ist.

Rendering

Die Umrechnung eines abstrakten, mathematischen Modells in eine graphische Darstellungsform wird als Rendering bezeichnet. Dieser Vorgang kann für große Szenen mehrere Stunden dauern, in 3D-Spielen geschieht es, mit Einschränkungen bei Qualität und Komplexität, in Echtzeit.

Resolution

Die Bezeichnung der Maßeinheit für die Dichte der Pixel auf dem Bildschirm. Sie wird mit zwei Zahlen angegeben, die die horizontale und vertikale Auflösung angeben. Viele Spiele können das Spielfeld in unterschiedlichen Auflösungen berechnen. Je höher diese ist, desto detaillierter und lebensechter erscheinen die Bilder und auch störende Effekte wie Aliasing und Jaggies werden verringert.

Review

Andere Bezeichnung für den Testbericht eines Spieles. Im Gegensatz zum Preview wird es hier sehr kritisch auf Herz und Nieren geprüft und mit Wertungen für Gameplay, Grafik, Sound etc. versehen.

RGB

Abkürzung für die drei Lichtfarben Rot, Grün und Blau (im Gegensatz zu den drei Körperfarben Magenta, Gelb und Zyan). Das RGB-Farbmodell wird zur Darstellung von Bildpunkten auf Computer- und Fernsehschirmen verwendet. Je nach Intensität der einzelnen Werte lassen sich damit alle möglichen Farben erzeugen.

RISC

Kurzform von Reduced Instruction Set Computer. Bei herkömmlichen Prozessoren (CISC, Complete Instruction Set Computer) sind viele Befehle implementiert, die nur sehr selten gebraucht werden und somit die CPU „träge“ machen. RISC-Prozessoren reduzieren den Befehlssatz auf das Notwendigste, selten gebrauchte Kommandos werden durch die Kernbefehle emuliert. Durch diese Technik sind diese deutlich schneller als CISC-Chips, laufen kühler und brauchen weniger Platz.

ROM

Kürzel für Read Only Memory. Dieser Speicher kann vom Prozessor nur gelesen werden, ist aber schreibgeschützt.

RPG

Die Abkürzung für Role-Playing Games. In Rollenspielen übernimmt der Spieler die Aktionen eines oder mehrerer Helden, um mit diesen, meistens relativ ungebunden, eine Spielwelt zu erkunden, Rätsel und Quests zu lösen, Monster zu erlegen, sich mit NPCs zu unterhalten usw. Im Unterschied zu den spieltechnisch ähnlichen Abenteuerspielen haben die Spielfiguren hier aber verschiedene Charakterwerte und Fähigkeiten, die sich im Verlauf des Spiels ändern können.

Highlights

ECTS 99 - MESSE

Tomb Raider The Last Revelation,
Colin McRae Rally 2, MediEvil 2,
Little Bastards...

Epos

FINAL FANTASY VIII

Squares Rollenspiel im Megatest

The Thrill of a Kill

WU-TANG
SHAOLIN STYLE

Zu viert in einer Arena

Debüt

WCW MAYHEM

Electronic Arts' lang erwartete
Wrestlingsimulation

und ShadowMan, GTA 2, Jade Cocoon,
Vigilante 8 2. Herausforderung, Sled
Storm, LMA Manager, Mulan Story, Metal
Gear Solid Special Missions...

umfassende und
informative 148 Seiten

die nächste **play**
ist ab 29. September
überall erhältlich

IMPRESSUM

CyPress
Verlagsgruppe

play PLAYSTATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 09 31 / 4 06 91 23
Elektronpost: mailus@playstation.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 Bagon,
Burkhard Weiss

Textkorrektur:
Barbara Strobel, Markus Strobel

Freie Mitarbeiter:
Mathias Neuman,
Andreas Binzenhöfer, Philipp Noack,
Marco Spärl, Winnie Forster

Titel:

Crave Entertainment, Team FEB
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:

Sandra Schwarz, „Hate“,
Dierk, Florian und Team FEB

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
Verlagsgruppe

play
PLAYSTATION

Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

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 - SCHUTZHÜLE	9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT	29,95

inkl. Multi-Tap orig. 129,95
nur solange Vorrat reicht!

SPEED FREAKS		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

	
Driver 89.95	Bugs Bunny 84.95
	
Killer Loop (Y.A.R.G.) 89.95	WWF Attitude (Aul) 84.95

RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUS)	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
	
V-Rally 2 89,95	Bundesliga Stars 89,95

MEM. CARD 15 BL-DRIG.(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

SONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
WAS VERLÄSST MICH AM GLEICHEN TAG UNTER HAUS UND
REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI MIR. BEI EINER
VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR
3. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI
LIEFERUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFER-
SIE SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE
G, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT
3. BESTELL-ANNAHME 9.00-20.00 UHR
16.00 UHR, SIE KÖNNEN AUCH UNSER
DESSES MAGAZIN, ZU JEDEM
NG BELIEBIG, MIT FRANKIERTEM
UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG
ANFORDERN.

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ABE'S EXODDUS	49.95	MEDIEVIL (SEPT)	49.95
CONSTRUCTOR	49.95	MICHAEL MURPHY'S V3	49.95
DOGDEM ARENA	29.95	MICKEY'S WILD ADVENTURES	49.95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	59.95	MOTO RACER	44.95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	69.95	PANDEMONIUM	49.95
NOTE	59.95	PORSCHE CHALLENGE	49.95
RACING SIMULATION 2	49.95	RAYMAN	44.95
RIVEN (MYST 2)	69.95	RESIDENT EVIL 1	44.95
S.C.A.R.S.	49.95	RIDGE RACER REVOLUTION	49.95
SKULL MONKEYS	44.95	ROAD RASH	44.95
STAR WARS: REBEL ASSAULT 2	69.95	ROAD TO RUIN	44.95
SUPERCROSS (J. McGRATH)	49.95	SOVIET STRIKE	49.95
WILD 9'S LIMITED EDITION	69.95	TEKKEN 2	49.95
WWF IN YOUR HOUSE	49.95	TEKKEN 3 (SEPT)	49.95
WWF WARZONE: RAW IS WAR	59.95	TOCA TOURING CAR	44.95

PLATINUM-EDITION

BE'S ODDYSEE	49,95		
AIR COMBAT	49,95		
ALIEN TRILLOGY	44,95		
BUST A MOVE 2	44,95		
COMMAND & CONQUER 1	44,95		
C & C 2: ALARMSTUFE ROT	49,95		
COLIN MCRACE RALLY	49,95		
COOL BOARDS 2	49,95		
CRASH BANDICOOT 2	44,95		
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		
HEART OF DARKNESS	44,95		
HERCULES	49,95		
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	49,95		
JURASSIC PARK	49,95		
LUCKY LUKE (OKT)	49,95		
		Colin McRae R. - Pt. 49,95	MedEvil - 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

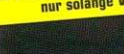
KINGSLEY'S WILD ADVENTURE (OKT)	89,95	SPEED FREAKS - WHEEL NUTS	89,-
KKND - KROSSFIRE	89,95	SPEED FREAKS - INKL. ORIG. MULTI-TAP	129,-
KURUSHI FINAL (SEPT)	89,95	STAR WARS: EPISODE 1-DUNKLE BEDR.	79,-
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER	99,95	STREETFIGHTER ALPHA 3	79,-
LEGEND OF KARTIA (SEPT)	89,95		
LEGEND OF LEGAIA (OKT)	89,95		
LEGO RACERS (SEPT)	89,95		
LEGO ROCK RAIDERS (OKT)	89,95		
MADDEN NFL 2000 (SEPT)	89,95		
MASTER OF MONSTERS	99,95		
METAL GEAR SOLID	89,95		
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (SEPT)	94,95		
THE MENTAL BASTARD (OKT)	89,95		

MISSION IMPOSSIBLE (SEPT)	88,95
MULAN STORY (SEPT)	79,95
NASCAR 2000 (Okt)	88,95
NBA PRO '99	99,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT	88,95
NHL 2000 (SEPT)	88,95
NHL PRO '99	99,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT)	88,95
OMEGA BOOST	79,95
PLANE CRAZY (SEPT)	88,95
PLAYER MANAGER '99 - ANCD	84,95
POINT BLANK 2	88,95
POPOULOS - THE 3RD COMING	88,95
PRINCE NASEEM BOXING (Okt)	88,95
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT)	88,95
RAINBOW SIX (SEPT)	88,95
RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR	84,95
RC STUNT COPTER (SEPT)	79,95
REAL FISHING	88,95
REVOLT	84,95
RIDGE RACER TYPE 2	88,95
SHADOWMAN	84,95
STREET SKATER	89,95
SYNTH FILTER	88,95
TANK RACER (ENGL.)	88,95
TARZAN (Okt)	88,95
TECHNOMAGE (Okt)	88,95
TUCA TOURING CAR 2	88,95
TOMB RAIDER 3	88,95
TOMORROW NEVER DIES (SEPT)	88,95
TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT)	88,95
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	88,95
TUNGUSKA (SEPT)	84,95
UEFA STRIKER (SEPT)	84,95
UM JAMMER LAMMY (SEPT)	88,95
URBAN CHAOS (SEPT)	88,95

	
VIRUS WARZONE 2100	RALLY 2 VIRUS WARZONE 2100 WILD NINE'S LTD ED [Spiel + PSX + Shirt] WIPEOUT 3 (SEPT) WORMS ARMAGEDDON (SEPT)
	 WWF ATTITUDE KENA - WARRIOR PRINCESS (OKT) X-FILES (SEPT)
	
Railroad Tycoon 2 89,95	M.G.S. VR Missions 44,95
	
NHL 2000 (Sept.) 89,95	Lego Racer (Sept.) 89,95
RUNNING WILD 79,95	
SABOTEUR (OKT) 99,95	
SCHLUMPFÉ (DÖK) 89,95	
SHADOWMAN (SEPT) 84,95	
SILENT HILL 89,95	
SPIELEBÄTER SILENT HILL ORIG. 24,95	
SLED STORM (SEPT) 89,95	
SMASH COURT TENNIS: A. KOVRNIKOVÁ 79,95	
SOUTH PARK (SEPT) 84,95	

SPEED FREAKS - WHEEL NUTS	89.95
SPEED FREAKS - INKL. ORIG. MULTI-TAP	129.95
STAR WARS: EPISODE 1-DUNKLE BEDR.	89.95
STREETFIGHTER ALPHA 3	79.95
w/ "Shadowman" 94.95	

inkl. PSX-Decco-Kit "Shadowman"
nur solange Vorrat reicht!



SHADOWMAN 24.95

SHADOWMAN	04/30
STREET SKATER	89.95
SYMPHON FILTER	89.95
TANK RACER (ENGL.)	89.95
YARZAN (OKT)	89.95
TECHNOMAGE (OKT)	89.95
TOCA TOURING CAR 2	89.95
YOMB 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
UFEFA STRIKER (SEPT)	84.95
UM JAMMER LAMMY (SEPT)	89.95
URBAN CHAOS (SEPT)	89.95
V-RALLY 2	89.95
VIRUS	89.95
WARZONE 2100	89.95
WILD NINE'S LTD EDITSpiel + PSK-I-Shirt	69.95
WIPEOUT 3 (SEPT)	89.95
WORMS ARMAGEDDON (SEPT)	89.95
WWF ATTITUDE	84.95
XENA - WARRIOR PRINCESS (OKT)	89.95
X-FILES (SEPT)	89.95

	
Silent Hill 89,95	Grand Theft Auto 2 89,95
	
Jade Cocoon (Sept.) 89,95	Point Blank 2 89,95

STARWARS Ep.1: Dunkle B. 89,95

360	89,95
A BUG'S LIFE	89,95
AIRNAUTS	89,95
AGE ESCAPE	89,95
AGE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR.	139,95
ASTERIX & OBELIX GEGEN CAESAR (OKT)	94,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN	79,95
BASEBALL EDITION 2000	89,95
BIG AIR	89,95
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	89,95
CAPCOM GENERATIONS 1	84,95
CARMAGEDDON - FAHR ZUR H.(D.) (SEPT)	84,95
CASUAL HONDA SUPERBIKE	89,95
CENTIPED PSX (SEPT)	89,95
CHESSMASTER MILLENNIUM	89,95
CHOKOBO RACING (OKT)	89,95
CIVILIZATION 2	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG	89,95
COOL BOARDS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
CROC 2	89,95

LEG. of. K.: SOUL REAVER	99,95
CYBER TIGER (OKT)	89,95
DARK MESSIAH (SEPT)	89,95
DEMOLITION RACER (SEPT)	89,95
DESTREGA (OKT)	89,95
DISCWORLD NOIR (SEPT)	84,95
DRIVER	89,95
DUNE 2000 (OKT)	89,95
EARTHWORM JIM 3D (OKT)	89,95
EPGA GOLF (OKT)	89,95
EVIL ZONE	89,95
FIGHTING FORCE 2 (OKT)	99,95
FINAL FANTASY VIII (OKT)	99,95
FISHERMANS BAIT (OKT)	89,95
FOOTBALL LUG (OKT)	89,95
G-2 POLICE 2: WEAPONS OF JUST. (SEPT)	99,95
GEX 3: DEEP POWER GEMO	89,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON	44,95
GRAND TH.A.-PACK: Plat-Vers. + London	74,95
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT)	89,95
GUARDIAN - WÄCHTER DER SCHATTEN	89,95
GUNGAGE (SEPT)	89,95
HOT WHEELS: TURBO RACING (SEPT)	89,95
HUGO 2	89,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO EVOLUT (OKT)	89,95
JACO COODEN (SEPT)	89,95
KILLER LOOP IV & R 6.1 (SEPT)	89,95

**inkl. Dual Shock Contr. orig. 13
nur solange Vorrat reicht!**

 WipEout 3 (Sept.) 89,95	 Ape Escape 89,95
 G-Police 2 (Sept.) 79,95	 X-Files (Sept.) 89,95

INTELLIGENCE NETWORK DATENK

 INTELLIGENCE NETWORK DATENK 1. Name: ... 2. ... 3. ... 4. ... 5. ... 6. ... 7. ... 8. ... 9. ... 10. ...
--

0931 35 45 245
 WWW.LOGON.DE/KRANZ oder 0180 5211844
 Bestell-Hotline: **0931 35 45 222**

DRIVER

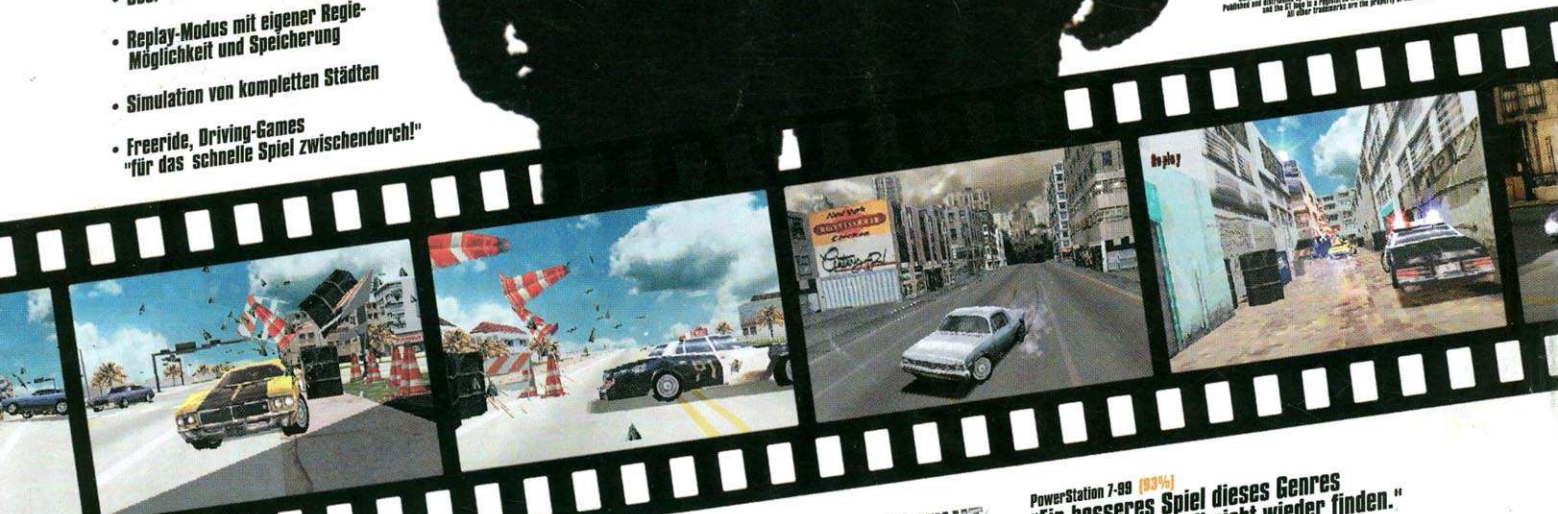
Features:

- 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 (Penguin) 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 (Penguin) Limited. GT is a trademark. All other trademarks are the property of their respective owners.



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (9/10)
"Hervorragendes Fahrverhalten...
Brillante 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."



Fun Generation 4-99
"Potentieller Hitkandidat"

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."