

48
SEITEN

DER WAHNSINN: ÜBER 60 SPIELE VORGESTELLT!

10/99 Oktober

DM 6,50

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



DAS KOMPETENTE MAGAZIN

16 SEITEN TIPS & TRICKS

PLAYER'S GUIDES ZU SYPHON FILTER (TEIL2) UND X-FILES
HEATS UND GAMEBUSTER-CODES ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

FUSSBALL LIVE!

SPIELT SONY DIE FIFA-JUNGS
SCHWINDELIG?

SHADOWMAN

VOODOO-ZAUBER
MIT BÖSEM ERWACHEN!

FINAL FANTASY VIII

DER ROLLENSPIEL-FILM IM DEFINITIVEN
PAL-TEST AUF 16 SEITEN!



PlayStation 2

SO SIEHT SIE AUS!

DAS KANN SIE! SO WERDEN DIE SPIELE!

3 SEITEN SPECIAL

PLAY INFILTRIERT DIE IFA • STAR TREK: RED SQUAD – ELITEKÄMPFER DER FÖDERATION
ALLE MESSEHIGHLIGHTS DER ECTS • DIE NEUE ACTION-ADVENTURE HOFFNUNG: TOO HUMAN

ONG *** NHL 2000 *** SLED STORM *** JADE COCOON *** KINGSLEY *** RONIN BLADE *** RAINBOW SIX *** WCW MAYHEM *** DEMOLITION RACER

PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GAME BUSTER DELUXE

FOR
REAL
CODE
JUNKIES

DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL



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

* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64!

bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

NEU!

DM 119,-

DM 59,-
DM 79,-

SHOCKWAVE

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

INTERACTOR

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

DM 79,-

DM 29,-
DM 49,-

DM 49,-
DM 79,-

N64 8MEG DM 59,-

1 MEG – 4 MEG
MEMORY CARD

NEXT GEN 1 MEG

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

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

15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO
FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATI-
BEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEI-
CHERFUNKTION

UNENDLICH ENERGIE
SCHNELLER RENNEN
UNENDLICHER SPIELSPASS

V MEMORY 1000

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

1080
SPIEL
STÄNDE!

DM 119,-
DM 79,-

EQUALIZER

DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS
ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN
GAMEBUSTER CODES IST. UNEND-
LICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN,
EXTRAWEFFEN, BONUSCHARAKTERE
• ÜBER 1000 EINGEBAUTE CHEATS FÜR
DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LAS-
SEN SICH EINFACH ERGÄNZEN

DM 69,-

DM 12,-
DM 49,-

DM 89,-
DM 119,-

DM 119,-

DM 59,-
DM 79,-

POWER RAM

4 MB RAM SPEICHERER-
WEITERUNG FÜR DAS
NINTENDO 64 • VERDOP-
PELT DIE POWER DES NIN-
TENDO 64 • VERBESSERT
GRAFIK • HÖHERE
AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL
ZU ALLEN MEMORY EXPAN-
SION-SPIELEN WIE Z.B.
TUROK 2

POWERFLASH

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



service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

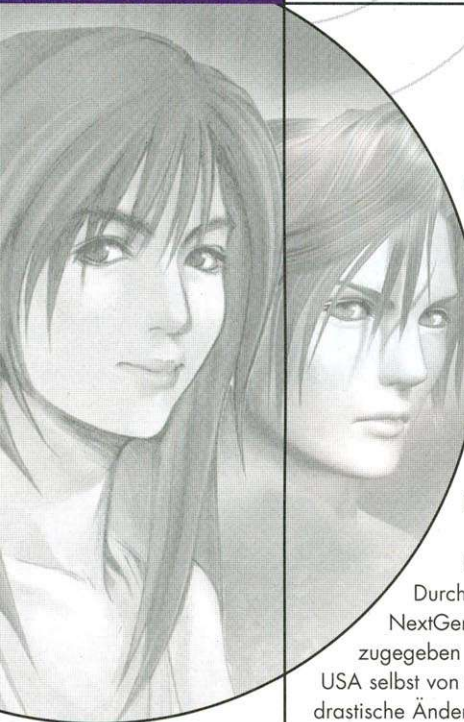
THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

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



Liebe Leser

Der Vorhang ist gefallen. Sony markierte am 13. September einen bedeutenden Moment in der Geschichte der Videospiele. Nur mit exklusiver Einladung war es möglich, dem ehrwürdigen Ereignis in Tokyo beizuwohnen. Wie nicht anders zu erwarten, stand die play natürlich mit Winnie an vorderster Front, der als heiliger Gesandter in das Land der aufgehenden Sonne flog. Selten verursachte eine Story so viel Trubel in unserer Redaktion; denn fast schon wie durch ein Wunder erreichten uns alle relevanten Informationen erst ca. 24 Stunden vor absoluter Deadline. Verübelt es uns also nicht, daß wir nahezu den gesamten News-Teil opferten, um die brandheißen Bilder und Daten doch noch in letzter Sekunde ins Heft integrieren zu können. Dieses Thema ist einfach zu brisant, als daß wir es einfach in einem Aufwasch mit der „offiziellen“ Präsentation auf der Tokyo Game Show abgehandelt hätten (also vergeßt nicht, wo Ihr es zuerst gelesen habt). Dennoch wartet in der nächsten Ausgabe ein noch viel umfangreicherer Artikel auf Euch, der wirklich alle Fragen beantworten wird; denn trotz der vielen topaktuellen Informationen in diesem Heft kratzen wir lediglich an der Oberfläche.

Eines läßt sich jedoch bereits ohne Zweifel erkennen: Die PlayStation ist „erwachsen“ geworden. Durch ihre unglaubliche Flexibilität im Bereich der Schnittstellen präsentiert Sony nicht nur die weitere NextGen-Konsole, sondern erweitert den Entertainment-Horizont in ungeahnte Dimensionen. Trotz der zugegeben noch langen Wartezeit von ziemlich genau einem Jahr, bis sich die Spieler aus Europa und den USA selbst von der Qualität des Geräts überzeugen werden können, fühlen wir jetzt schon, daß es in Zukunft drastische Änderungen hinsichtlich des Umgangs mit dem Thema Videospiele geben wird.

Ansonsten ist die aktuelle Ausgabe natürlich wieder restlos gefüllt mit ausführlichen Informationen in allen Bereichen des PlayStation-Universums. Martin und ich stellten uns der gewaltigen Messe-Doppelpackung IFA und ECTS, die uns wieder einmal vor die Frage stellte: Wieviel Pressemappen und sonstige Goodies kann ein Normalsterblicher eigentlich an einem Tag sammeln und vor allem schleppen? Belohnt wurde die Plagerei allerdings mit so manch' feuchtfrohlischen Parties, die zwar am nächsten Tag dem Körper noch einiges mehr abverlangten, aber definitiv den Spaß wert waren. Neben dem heißen Eisen PlayStation2 können wir uns außerdem in dieser Ausgabe mit einem neuen Rekord brüsten. Als eine Art Abschiedsgeschenk legte sich unser leidenschaftlicher Rollenspieler Mischa noch mal so richtig ins Zeug. Auf satten 16 Seiten erfährt man in einem wirklichen „Auf-Herz-und-Nieren-Test“ alles über den lang erwarteten Kracher Final Fantasy VIII sowie über alle vorherigen Teile und die Welt, die jene umgibt. Warum Abschiedsgeschenk? Leider hat sich Mischa entschlossen, dem play-Team ab dieser Ausgabe „Lebt wohl“ zu sagen. Wir wünschen ihm auf diesem Wege alles Gute und mindestens ebenso viele Spaß und schöne Momente, wie wir sie mit ihm hatten.

Eines unterscheidet die play eben von so manch anderem Team: Wir sind keine Kollegen, sondern Freunde.

Rock on! Ever play-Team



„Heeee, dem sein Pong ist ja viel größer als meiner“ -

„Maaaaan, ich hab` den kleinsten Ping von allen!“

Originalzitate eines empörten Toni Opl

FINAL FANTASY VIII

Seite 94-109



PlayStation 2 Special

Seite 10-15



Demolition Racer

Seite 46-47



Too Human

Special Seite 32-37



Seite 38-41



Sled Storm

Seite 130-131



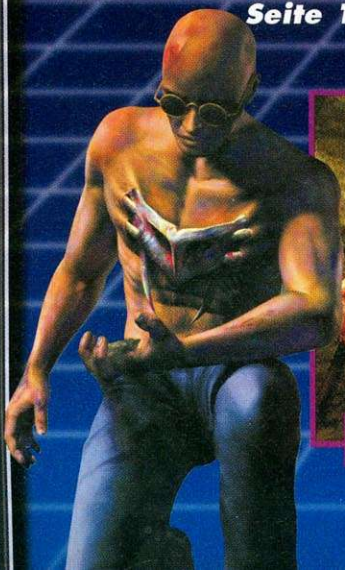
Kingsley's Adventure

Seite 136-137



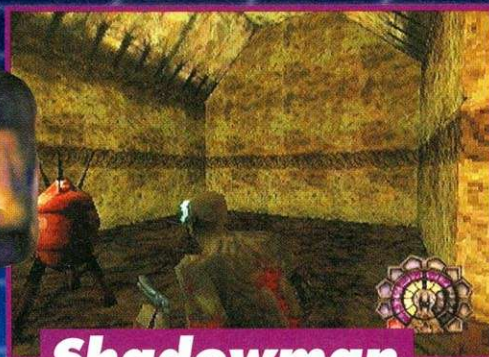
Rainbow Six

Seite 48-49



Shadowman

Seite 112-115



NHL 2000

Seite 132-133

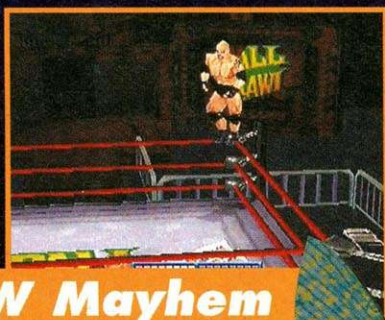
Fußball Live

Seite 134-135



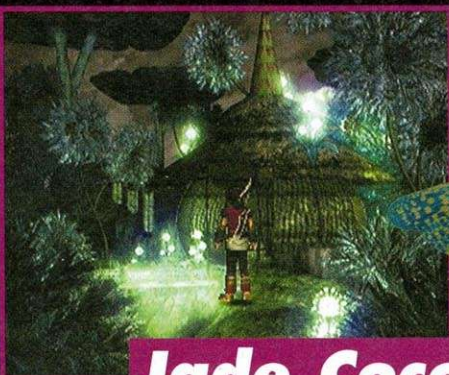
Vigilante 8 2. Herausforderung

Seite 58-59



WCW Mayhem

Seite 62-63



Jade Cocoon

Seite 116-119

Player's Guide Syphon Filter Teil 2

Seite 75-77

Gamebuster Codes

Seite 73-74

Player's Guide X-Files

Seite 78-82

Play Mail

69

Play News

16-18

Play Charts

142

Play Appendix

144-145

Play Net

138-139

Play Tech

MP3 Basta 140-141

Next Play

146

Impressum 146

Wertungssystem 85

Hefte nachbestellen 84

Play Cover

PlayStation 2 10-15

Final Fantasy VIII 94-109

Special Screen

Armorines Project S.W.A.R.M. 42-43

ECTS 99 20-29

IFA 30-31

Star Trek Red Squad 38-41

Too Human 32-37

Working Progress

Jeff Wayne's The War of the Worlds 56

Pre Screen

Demolition Racer 46-47

Disney's Activity Center A Bug's Life 60

Disney's Magical Tetris 60

Fisherman's Bait A Bass Challenge 50

Glover 52

Hell Night 44

Ronin Blade 54-55

Tom Clancy's Rainbow Six 48-49

Vigilante 8 - 2. Herausforderung 58-59

WCW Mayhem 62-63

Test Screen

Centipede 122

Fußball Live 134-135

Gungage 127

Jade Cocoon Story of the Tamamayu - Import 116-119

Kingsley's Adventure 136-137

Konami 80s Arcade Gallery - Import 86-87

Madden NFL 2000 128

Master of Monsters Disciples of Gaia 126

Metal Gear Solid Special Missions 129

Mission Impossible 88-89

Mulan - die interaktiven Abenteuer 123

NHL 2000 132-133

Plane Crazy 126

Pong 93

Pop n'Pop 120

Rat Attack 124

Re-Volt 123

Reel Fishing 110

Shadow Man 112-115

Sled Storm 130-131

The Next Tetris 122

Play Tips

Croc 2, Evil Zone, Lunar The Silver Star Story Complete - Import, Madden NFL 2000, MediEvil - Platinum, Star Ocean The Second Story - Import, Tarzan - Import, wip3out, WWF Attitude, WWF Warzone - Platinum 67-72

Play Competition

Empire Interactive 143



PLAYMAIL

FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play PLAYSTATION

Play Mail

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123

...oder via Elektropost: mailus@playplaystation.com

Liebe Leser.

Wenn Ihr diese play in Händen haltet, liegt der Einsendeschluß für unsere Leserumfrage in der 9/99 weit zurück und wir erholen uns gerade von der Flut an Post, die bei uns einging. Glücklicherweise hatten wir unsere Praktikantin Miriam, die sich jeden Tag mit der Schere bewaffnet über die Briefstapel hermachte und feinsäuberlich die Spreu vom Weizen trennte - oder besser, die wenigen Leserbriefe von der gewaltigen Fragebogenmenge. Danke für Eure rege Teilnahme, wir werden sie gewissenhaft auswerten. Eines aber brennt uns auf der Seele. Die Play Mail hat sich im Laufe der Zeit leider in eine Richtung entwickelt, die wir nicht im Sinn hatten. Anstatt zum Meinungs- und Diskussionsforum für unsere Leser zu werden, avancierten diese speziellen Seiten zu einer FAQ. Und wir schürten diese Entwicklung, indem wir brav auf alle Fragen unserer Leser eingingen. Damit ist seit dieser Ausgabe Schluß. Die Play Mail soll leben, es sollen, wenn nötig, die Fetzen fliegen und vor allem soll sie ein Ort in der play werden, wo Ihr all die Dinge, die Euch auf dem Herzen liegen, loswerden könnt.



Hallo play, zu allererst einen herzlichen Glückwunsch zum 2. Geburtstag.

Da ich ein Jahresabo habe und die play regelmäßig lese, möchte ich Euch einiges mitteilen:

Das Magazin ist sehr umfangreich und interessant, auch die Berichte über die Spiele sind gut. Ich finde es nur schade, daß keine Meinung eines „08/15-Spielers“, wie ich es bin, auftauchen. Eurer Ansicht nach geht es beim play-Rating nur um Sound und Grafik. Beispielsweise wurde „CASTROL HONDA Superbike Racing, mit Grafik: 7, Sound/FX: 6 und Ranking: 8 bewertet. Meiner Meinung hätte die Grafik eine 4 und das Ranking eine 5 verdient. Das Spiel ist schlecht, die Bikes sind „doof“ zu fahren und es macht kaum Spaß. „MOTO RACER 2“ hat das gleiche play-Rating, ist aber wesentlich besser als

„CASTROL HONDA“...!

Da ich mich für fast alle Spiele interessiere und auch im Bekanntenkreis meine Meinung sehr oft gefragt ist, wollte ich mal nachfragen, ob es möglich wäre, als Spieltester oder etwas ähnlichem bei Euch mitzuwirken. Es ist doch der Traum eines jeden, das Hobby zum Beruf zu machen. Oder???

Arne Drechsler



Die Wertung der Spiele spiegeln die subjektive Meinung der Redaktion wieder und werden im jeweiligen Artikel ausführlich begründet. Daß die Geschmäcker auseinander gehen, ist selbstverständlich. Im Fall von „CASTROL HONDA Superbike Racing“ können wir erklären, warum das Game genauso gut wie „MOTO RACER 2“, das Deiner Meinung nach besser sein soll, abgeschnitten hat. Beide mögen zwar Motorradrennsimulationen sein, doch sind sie grundverschieden. In der „MOTO RACER“-Serie geht es in erster Linie um die Geschwindigkeit, kurvige Strecken und PS-strotzende Bikes - der Realismus, bei dem sich in „HONDA CASTROL“ hingegen alles dreht, bleibt fast vollkommen auf der Strecke. Man denke nur an die vereisten Rennstrecken Englands und an die abnormalen Geschwindigkeiten, mit denen man über selbige heizt. „HONDA CASTROL“ hat sich sein Rating von 8 durchweg verdient, das im übrigen für den Spielspaß und den Gesamteindruck, und nicht für Grafik und Sound steht. Falls es Dir nicht aufgefallen sein sollte, aber Grafik und Sound werden in der play getrennt bewertet und nicht in einen Topf mit dem Rating geschmissen. In „HONDA CASTROL“ steht dem Spieler zwar nur ein Motorrad zur Verfügung, doch alles in allem ist es einfach die beste Motorradrennsimulation für die PlayStation. Davon Mal abgesehen ist es weder langweilig noch lassen sich die Bikes „doof“ lenken - das wirst auch Du spätestens dann merken, nachdem Du sämtliche Hilfoptionen deaktiviert hast.

Solange Du den Unterschied zwischen Funracer und Rennsimulation nicht kennst, solltest Du lieber weiterhin Deine Freunde beraten.



Hi play
PLAYSTATION-Team!

Anstatt des üblichen Geschleims bringe ich an dieser Stelle lieber einige Verbesserungsvorschläge:

1. Wäre es nicht sinnvoll, den Langzeitmotivationsfaktor mitzubewerten?
2. Ich finde, daß Ihr zu viele Spiele (oft Importsimulationen wie z.B. „Vandal Hearts 2“ oder „Techno Mage“) testet, die nur bei Genrefans Anklang finden. Könntet Ihr die Reviews nicht auf die Spitzentitel der verschiedenen Genres beschränken?

Nun aber genug Kritik und zu meinem eigentlichen Anliegen!

Ich glaube, daß die Wegrationalisierung des Parallelports Sony keine Vorteile bringt, da man durch den Einbau von speziellen Chips immer noch Raubkopien spielen kann. Außerdem verliert Sony dadurch Käufer, die sich die Konsole gerade wegen der Möglichkeit ein Schummelmodul benutzen zu können, kaufen wollen. Ich verstehe auch, warum Sony nicht mehr gegen Raubkopien unternimmt. Erstens verdienen die Entwickler - so glaube ich zumindest - mindestens 70% an jedem Spiel und zweitens haben sich mit Sicherheit viele Idioten die PlayStation gekauft, weil man die Spiele unerlaubt kopieren kann. Dadurch verdient Sony mehr und gleicht somit den Verlust wieder aus.

CS



1. Bist Du im Gegenzug dazu bereit, sagen wir, 2-3 Monate auf einen Test zu warten, damit wir die Langzeitmotivation auch testen können??

2. Dein Vorschlag in Ehren, aber Du machst den Fehler, von Deiner subjektiven Meinung auf die aller Leser zu schließen. Wir sind uns durchaus bewußt, daß nicht jedem Spieler, jedes Genre gleich gut gefällt - unsere Redaktion bildet da keine Ausnahme - aber gerade deshalb bringen wir jeden Monat ein möglichst breites Spektrum an Games in der play unter.

Übrigens: TechnoMage ist ein Produkt aus deutschen Landen



Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Sonderangebote:

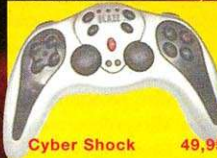
nur solange Vorrat reicht!!!

- | | | |
|----------------------------|----------------------------|---------------------|
| Abe's Exodus JR 44,95 | Jet Rider 2 R 49,95 | Thunderhawk 2 29,95 |
| Actua Golf SP 39,95 | John Madden 97 39,95 | Thunderhawk 2 49,95 |
| Actua Golf 2 SP 44,95 | Johnny Bazookaton 39,95 | |
| Actua Ice Hockey 39,95 | Jupiter Strike A 49,95 | |
| Actua Soccer SP 39,95 | Jurassic Park A 44,95 | |
| Actua Soccer Club E. 19,95 | Kick Off World SP 44,95 | |
| Adidas P. Soccer I. 49,95 | Klonoa <a> 49,95 | |
| Agent Armstrong 49,95 | Konami Open Golf 29,95 | |
| Air Combat A 39,95 | Krazy Ivan A 49,95 | |
| Air Race A 44,95 | Lemmings Compil. 44,95 | |
| Alien Trilogy A 49,95 | Libro Grande SP 49,95 | |
| a/ungeschnitten | Little Big Adventure 39,95 | |
| Alundra RPG 49,95 | Lost Vikings 2 G 44,95 | |
| Armored Core A 39,95 | Mass Destruction 44,95 | |
| Assault Rigs A 39,95 | Medieval A 44,95 | |
| Atlantis ADV 49,95 | Mega Man Battle 44,95 | |
| A.Senna Kart Duel 2 49,95 | Mickey's Wild Adv. 39,95 | |
| Azure Dreams RO 49,95 | Micro Machines R 44,95 | |
| B-Movie <a> A 39,95 | Midnight Run R 44,95 | |
| Balblazer Champ. 39,95 | Motor Racer R 44,95 | |
| Batman & Robin A 49,95 | Motor Mash R 44,95 | |
| Beast Sport A 39,95 | Motorhead R 44,95 | |
| Beast Wars A 49,95 | MTV - Slamscape 29,95 | |
| Bedlam STR 39,95 | Namco Soccer P.G. 44,95 | |
| Bio Breaks B 49,95 | Namco Tennis S.Court 44,95 | |
| Black Dawn A 29,95 | NBA in the Zone 2 39,95 | |
| Blam Machinehead 39,95 | NBA Fast Break SP 49,95 | |
| Blast Chamber A 39,95 | Newman H. Racing 49,95 | |
| Blast Radius A 44,95 | NHL Face Off '98 44,95 | |
| Blood Omen RO 44,95 | NHL Hockey '97 39,95 | |
| Breath of Fire 3 49,95 | NHL Pow. Hockey 29,95 | |
| Breath of F. 3 & Pin, T- | NHL Powerplay 98 39,95 | |
| Shirt & Drachenfigur 59,95 | Ninja A 49,95 | |
| Bug Riders A 39,95 | Novastorm SH 39,95 | |
| Buggy R 49,95 | O.D.T. A 49,95 | |
| Bust-A-Move 3 G 44,95 | Oddworld JR 44,95 | |
| Cardinal Syn B 49,95 | Olympic Games SP 44,95 | |
| Chill SP 39,95 | One A 29,95 | |
| Circuit Breakers 44,95 | Overboard A 29,95 | |
| Colin McRae Rally 44,95 | Pandemonium JR 39,95 | |
| C & C 1 STR 39,95 | Pandemonium 2 44,95 | |
| C & C Alarmstufe 44,95 | PaRappaTheRapper 44,95 | |
| Constructor STR 44,95 | Peak Performance 49,95 | |
| Contra A 29,95 | Perfect Assassin 29,95 | |
| Cool Boarders 2 44,95 | Perfect Weapon 29,95 | |
| Crash Bandicoot 49,95 | Phat Air Snowboard 44,95 | |
| Crash Bandicoot 2 44,95 | Pitfall A 29,95 | |
| Crime Killer R 39,95 | Pitfall 3D JR 49,95 | |
| Critical Depth A 39,95 | Porsche Challenge 44,95 | |
| Criticism B 29,95 | Powerboat Racing 39,95 | |
| Croc JR 39,95 | Poy Poy G 44,95 | |
| Crow, The A 44,95 | Premier Manager 98 44,95 | |
| Cyball Zone SP 39,95 | Primal Rage B 49,95 | |
| Cyberspeed R 29,95 | Psychadek R 49,95 | |
| Dark Omen - 44,95 | Psychic Force A 44,95 | |
| Warhammer 2 STG 44,95 | Racing Simulation 2 44,95 | |
| Darklight Conflict 29,95 | Rally Cross R 44,95 | |
| Darkstalkers B 29,95 | Rapid Racer R 39,95 | |
| Death Or Alive B 49,95 | Rascal JR 44,95 | |
| Deathtrap Dungeon 49,95 | Raven Projekt <a> 49,95 | |
| Devil's Deception 44,95 | Rayman JR 39,95 | |
| Diablo STR 44,95 | Reboot A 44,95 | |
| Dodgem Arena <a> 39,95 | Resident Evil & 49,95 | |
| Dynasty Warriors 29,95 | Resident Evil 2 44,95 | |
| Epidemic - Kileak 2 49,95 | Revolution X A 49,95 | |
| Explosive Racing 49,95 | Ridge Racer Rev. 39,95 | |
| Extreme Snowbreak 44,95 | Riot SP 39,95 | |
| FIFA Soccer '97 39,95 | Road Rage R 39,95 | |
| FIFA '98 SP 44,95 | Road Rash R 44,95 | |
| Final Fantasy 7 44,95 | Robopit A 29,95 | |
| FF7 & 4c Berater 59,95 | Robotron X A 39,95 | |
| Formel 1 '97 R 44,95 | Rock'n Roll Racing 39,95 | |
| Formula Karts R 39,95 | Rogue Trip A 49,95 | |
| Frankreich '98 44,95 | S.C.A.R.S. R 44,95 | |
| Frenzy A 44,95 | Sentinent incl. CD 44,95 | |
| Frogger JR 44,95 | Sentinel Returns 49,95 | |
| Future Cop LAPD 44,95 | Shadow Gunner A 49,95 | |
| G-Darius A 44,95 | Shadowmaster A 44,95 | |
| G-Police A 44,95 | Slam'n Jam SP 29,95 | |
| Galaxy Fight 39,95 | Snow Racer '98 SP 49,95 | |
| Goal Storm 39,95 | Soulblade B 49,95 | |
| Golden Goal '98 29,95 | Spawn A 49,95 | |
| Gran Turismo R 44,95 | Speedster R 49,95 | |
| Grand Theft Auto 39,95 | Spice World G 44,95 | |
| GTA London A 39,95 | Spider JR 39,95 | |
| Hard Boiled A 29,95 | Spot - Hollywood 29,95 | |
| Heart of Darkness 44,95 | Star Gladiator B 39,95 | |
| Heavens Gate B 49,95 | Streak A 49,95 | |
| Herc's Adventure <a> 39,95 | Street Racer R 49,95 | |
| Hercules JR 39,95 | Strike Point A 44,95 | |
| Incredible Hulk 29,95 | Striker SP 44,95 | |
| Independence Day 29,95 | S. Football Champ 39,95 | |
| Int. Moto X R 49,95 | S. Match Soccer SP 39,95 | |
| Int. S. Soccer Del. 44,95 | S.Puzzle Fighter 39,95 | |
| Int. S. Soccer 98 44,95 | S.Sonic Racer <a> 29,95 | |
| Invasion A 44,95 | Swagman R 44,95 | |
| Iron & Blood A 39,95 | Tekken 2 & 3 B je 44,95 | |
| Iron Man X-O Man. 44,95 | | |
| Iznogud JR 39,95 | | |
| J.Grath Motorcross 49,95 | | |

Wir haben fast 100.000
PC- und Videospiele - Artikel auf Lager!

Zubehör: PSX - GAMES

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| Adapter/MOD 39,95 | 360° R 84,95 |
| Analog Pad 69,95 | A Bugs Life JR 69,95 |
| (inkl. 69,95 | Actua Golf 3 SP 69,95 |
| Dauerfeuer, 69,95 | Actua Icehockey 2 69,95 |
| Zeitlupe & 69,95 | Actua Pool SP 69,95 |
| Programmierung) 39,95 | Actua Soccer 3 69,95 |
| Antennenkabel 24,95 | Aironauts A 84,95 |
| Baracuda 2 Pad 59,95 | Akuji A 79,95 |
| CD Leerhüllen 10er Set 4,95 | A. K. Smash Court 74,95 |
| 2er-Leerhüllen 10er Set 8,95 | Ape Escape JR 79,95 |
| CD-Case 9,95 | Apocalypse 69,95 |



Cyber Shock 49,95

- | |
|------------------------|
| Rumble Shock Pad 29,95 |
| Dual Shock Org. 49,95 |
| Gun "Dufal" 29,95 |



Gun "Real Arcade" - mit Rückschlag + Pedal 79,95

- | |
|-----------------------|
| Gun & Serausatz 59,95 |
| Gun "Scorpion" 49,95 |
| Infarot-Pad Set 69,95 |



Joyboard Arcade 79,95

- | |
|----------------------------|
| Joypad <blau, rot> je 9,95 |
| Lenkrad & Rumble 119,95 |
| Memory Card 1MB 9,95 |
| Memory Card 8 MB 39,95 |
| <unkomprimierte Cards> |
| Mouse 34,95 |

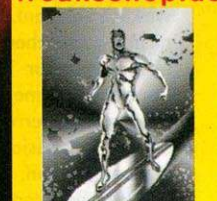
Das Einstiegsangebot!
PlayStation
mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Perfect Weapon oder Pitball oder Wreckin Crew
nur 269,-

- | |
|-------------------------|
| RGB Kabel 9,95 |
| RGB Kabel Special 14,95 |
| Ultra Racer 49,95 |
| Xploder FX 84,95 |
| Xploder Pro 104,95 |

Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am nächsten Tag bei Ihnen!!!

Bestellannahme:
Mo.-Fr. 8.30 - 20.00
Sa. 10.00 - 16.00

<http://www.freaksshop.de>



GEPLANTE NEUHEITEN:

<können sofort vorbestellt werden>

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|--------------------------|-------------------------|-----------------------|----------------------|---------------------------|----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|----------------------------|-----------------------|-------------------------|-----------------------|--------------------------|------------------------|---------------------------|-------------------------|--------------------------|------------------------|------------------------|--------------------------|--------------------|-------------------------|-----------------------|--------------------|-------------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------|----------------------|------------------------|---------------------|---------------------|------------------------|------------------------|----------------------|
| ACM1918 (09/99) 84,95 | Baseball 2000 (09) 84,95 | Bass Landing (09) 84,95 | Carmageddon dt. 79,95 | Chocobo Racing 84,95 | Discworld Noir (09) 84,95 | Glover (09) JR 84,95 | Golf Pro (09) SP 84,95 | Hogs of War (09) 79,95 | Hot Wheels (9) R 84,95 | Jade Cocoon:Tamamayu 84,95 | Legende RO (09) 84,95 | J. Madden 2000 SP 84,95 | Kartia (09) RPG 84,95 | Killer Loop (09) R 84,95 | Kingsley (09) RO 84,95 | Kurush's Final (09) 79,95 | Le Mans 24 (10) R 84,95 | Mission Impossible 84,95 | NHL 2000 (09) SP 84,95 | Plane Crazy (09) 84,95 | Rally Masters (09) 84,95 | RC Stunt Cop 69,95 | Real Fishing (09) 84,95 | Saboteur (09) A 84,95 | ShaoLin (09) 84,95 | Sled Storm (09) R 84,95 | South Park (09) 84,95 | Space Invaders+ 84,95 | Tank Racer (09) A 84,95 | Tarzan (09) JR 84,95 | Tiny Tank (09) A 84,95 | Tunguska (09) 84,95 | Ubik (09) STR 84,95 | Urban Chaos (09) 84,95 | Worms Armageddon 89,95 | X - Files (09) 84,95 |
|-----------------------|--------------------------|-------------------------|-----------------------|----------------------|---------------------------|----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|----------------------------|-----------------------|-------------------------|-----------------------|--------------------------|------------------------|---------------------------|-------------------------|--------------------------|------------------------|------------------------|--------------------------|--------------------|-------------------------|-----------------------|--------------------|-------------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------|----------------------|------------------------|---------------------|---------------------|------------------------|------------------------|----------------------|

Dreamcast:

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|-------------------|-----------------------|---------------------|------------------------|----------------------|-----------------------|------------------------|--------------------------|----------------------|-----------------------|----------------------|---------------------|---------------------|------------------------|----------------------|---------------------|---------------------------|----------------------------|---------------------|-------------------------|------------------------|-------------------|-------------------------|-------------------------|-----------------------|------------------------|------------------------|--------------------|----------------------------|-------------------|----------------|-----------------------|----------------|--------------------------|-----------------|-------------------|------------------|---------------------|---------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|------------------------|---------------------------|----------------------|-----------------------|-----------------|--------------------------|---------------------|---------------------|-----------------------------|----------------------|-------------------|----------------------|------------------------|---------------|--------------------|-------------------|--------------------|------------------------|-------------|
| Dreamcast (10) 489,- | Archie (10) 89,95 | Controller (10) 49,95 | Keyboard (10) 54,95 | Kagera Decept. 2 79,95 | KKND Krossfire 84,95 | Megaman Legends 69,95 | Men in Black <a> 59,95 | Metal Gear Solid A 84,95 | Monkey Hero RO 84,95 | Monster Seed RO 84,95 | Moto Racer 2 R 59,95 | Mr. Domino JR 59,95 | Music N 2 O A 79,95 | Need for Speed 4 84,95 | NBA Live 99 SP 59,95 | NHL Hockey 99 59,95 | Nightmare Creatures 69,95 | ungeschnitten - rotes Blut | Omega Boost A 79,95 | Overboard a/uncut 69,95 | Panzer General 2 69,95 | Pet in TV G 59,95 | Pinball Timeshock 59,95 | Player Manager 99 84,95 | Pocket Fighters 69,95 | Point Blank 2 SH 84,95 | Pool Hustlers SP 59,95 | Populous STR 79,95 | Pro Pinball Big Race 74,95 | Rampage 2 A 84,95 | ReVolt R 84,95 | Ridge Racer 4 R 79,95 | Risiko G 64,95 | Riven - Myst 2 ADV 59,95 | Rollage R 59,95 | Shadowman A 84,95 | Shanghai G 79,95 | Silent Hill A 84,95 | Soul Reaver - 89,95 | Blood Omen 2 A 84,95 | Speed Freaks R 84,95 | Sports Car GT R 59,95 | Spyro the Dragon 79,95 | Stadt d.ven. Kinder 79,95 | Syndicate Wars 69,95 | Syphon Filter A 84,95 | TAI-Fu JR 79,95 | Toca Touring Car 2 59,95 | Tombrader 3 A 69,95 | Trap Runner A 84,95 | Treasures of Deep <a> 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 | Wild Arms RO 69,95 | Wipeout 3 R 84,95 | WWF Attitude 79,95 | Yoyo's Puzzle G. 69,95 | Z STR 59,95 |
|----------------------|-------------------|-----------------------|---------------------|------------------------|----------------------|-----------------------|------------------------|--------------------------|----------------------|-----------------------|----------------------|---------------------|---------------------|------------------------|----------------------|---------------------|---------------------------|----------------------------|---------------------|-------------------------|------------------------|-------------------|-------------------------|-------------------------|-----------------------|------------------------|------------------------|--------------------|----------------------------|-------------------|----------------|-----------------------|----------------|--------------------------|-----------------|-------------------|------------------|---------------------|---------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|------------------------|---------------------------|----------------------|-----------------------|-----------------|--------------------------|---------------------|---------------------|-----------------------------|----------------------|-------------------|----------------------|------------------------|---------------|--------------------|-------------------|--------------------|------------------------|-------------|

Die ersten 1000 DREAMCAST-Bestellungen <je 2 Artikel> bekommen ein SATURN-Spiel <unserer Wahl> GRATIS dazu!

LADENGESCHAFTE:

Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
33602 Bielefeld
City Passage
Tel.: 0521-5215206
48143 Münster
Windthorststr. 13
Tel.: 0251-5105789
Weitere Läden geplant!
Händleranfragen willkommen!



PLAY
MAIL

1. Frage: Gibt es mittlerweile eine Light Gun, die 100 Hz tauglich ist?

2. Frage: Könnt Ihr mir eine Liste aller Light Gun-Spiele mailen?

F.R



1. Antwort: Nein.
2. Antwort: Haben wir in der 8/99 abgedruckt.



Hallo Leute!
Ich lese Euer Mag, seitdem ich so eine CD-Schleuder besitze. Ihr habt mich bis jetzt noch nicht enttäuscht. Eure Tests sind immer zuverlässig und kompetent. Ich habe einige Spiele gehortet - Tendenz steigend - und bin eifrig am Zocken. Warum aber seid Ihr jetzt auf einen starren Heftücken umgestiegen? Da kann man die „gelben Seiten für Zocker“ gar nicht mehr ausheften!

Tschüß, sagt ein treuer Anhänger.

PS: Lest Ihr eigentlich jeden Brief oder nur die, die Euch gefallen? Kürzen erlaubt!

Danke!



Kürzen vorgenommen, bitte schön. Die Begründung entnimmt bitte dem Vorwort. Die Klebebindung war eine einmalige Aktion für unsere Jubiläumsausgabe. Eine Wiederholung müssen die Fans der „gelben Seiten für Zocker“ in nächster Zeit nicht befürchten. Und ja, wir lesen tatsächlich alle Leserbriefe und sortieren „danach“ diejenigen aus, die uns nicht gefallen. Hellseher sind wir wirklich nicht.



Hi play PLAYSTATION-Team!
Endlich habe ich mich nach langem Überlegen entschieden, Euch zu schreiben. Wird Mal langsam Zeit, oder? Als ich den Bericht „2 Jahre play“ (herzlichen Glückwunsch nachträglich) in Ausgabe 9/99 gelesen hatte, wurde mir erst klar, was Ihr in diesen drei Wochen zu leisten habt. Alle Achtung, echt super!
Und allen Raubkopierern in Deutschland möchte ich sagen: „Sagt mal, seid Ihr völlig durchgedreht oder was?! Was fällt Euch ein, meine und von vielen anderen hochgeliebte PlayStation so zu entehren (grrrrr)?! Ihr seid echt das Letzte!“

CU, euer Zack Strife aus Bielefeld



Hallo,
...Ihr...blabla...gutes Mag...blabla...prima. So, hätten wir das erledigt :-))

Ich bin im Musikbereich selbständig und nebenbei auch als Händler für die PSX (Games, Zubehör etc.) tätig, und hätte da Mal einige Anmerkungen zum Leserbrief von Stefan Z.T.
Das Spiel „Ape Escape“ hat SEHR WOHL einen Kopierschutz. Nämlich genau den gleichen wie V-Rally2. Das Pad funktioniert bei einer Raub-

kopie nicht mehr - GAR NICHT!!! Ich teste das gelegentlich aus, um zu sehen, ob die Versprechungen der Hersteller stimmen. Auch Driver sollte laut GT Interactive einen solchen Schutz haben - war aber dann leider doch nicht der Fall. Wenn ich über den Brief nachdenke, drängt sich mir folgende Frage auf: Woher hat der Kerl „Soul Reaver“ - das Spiel wurde doch in den September verschoben. Eine Erklärung wäre: Er hat sich beide Spiele als Importversion besorgt (wobei ich nicht genau weiß, ob es „Soul Reaver“ als Import gibt). Dann wäre die Sache mit dem Kopierschutz nämlich klar: ES WERDEN NUR EUROPÄISCHE VERSIONEN MIT EINEM SCHUTZ VERSEHEN!!!

Zu Eurer Antwort:
Mal ehrlich... die „Schulhofpiraterie“ einzudämmen, was soll denn das? Dem wäre so leicht Einhalt zu gebieten. Man muß doch nur den Videotheken verbieten, Spiele zu verleihen. Auf dem Musiksektor ist das schon lange so. Ihr werdet keine Videothek mehr finden, die „legal“ Musik-CDs verleiht. Die zwei, drei Kopien, die gemacht werden, weil sich der eine Schüler das Game gekauft hat, kann der Markt (so hart es sich klingt) locker verkraften - die Entwicklung dieses verblödeten Schutzes war wesentlich teurer...

„Firmen“ (in den BeNeLux-Ländern etc.), welche die Kopiererei professionell betreiben (1 Spiel kaufen - 100.000 und mehr pressen), lachen doch über den Schutz. Die pressen ihn direkt mit auf ihre CDs und freuen sich, daß niemand Ihre Kopien kopieren kann.
Eines noch: Auf jedem Computersystem (sogar auf meinem PPC-Amiga) sind die Brennprogramme mittlerweile so weit, daß, sobald man „CD-Kopieren“ anwählt, das Programm automatisch die Original-CD mit dem zu brennenden Image vergleicht und evtl. entstandene „Fehler“ korrigiert - somit ist der Bootchip unnötig und ein Kopierschutz Schwachsinn - leider Gottes.

Mike Weling



Dem stimmen wir prinzipiell zu. Die Schulhofpiraterie ist, betrachtet man jeden Fall einzeln, nicht wirklich relevant. Allerdings darf man sich nichts vormachen. Auch Kleinvieh macht Mist. Wenn nur 10 Schüler jeder Schule in Deutschland eine einzige Kopie im Monat produzieren, erreicht man Zahlen, gegen die die professionellen Kopierer lächerlich klein erscheinen. Leihspiele in den Videotheken zu verbieten, ist vielleicht ein Ansatzpunkt, um eine günstige Quelle für Kopiervorlagen zu schließen, im Endeffekt aber wird nur ein wirksamer Kopierschutz die

Schulhofpiraterie eindämmen. Wirklich versiegen wird sie wohl nie. Den Profis hingegen kommt man nur mit harten Bandagen bei und die werden von einigen Publishern seit geraumer Zeit verstärkt in Angriff genommen.



Hallo liebes play-Team!
In der Ausgabe 09/99 der play PLAYSTATION habe ich einen Leserbrief entdeckt, in dem sich jemand für das Driver-Poster bedankt. Für solch ein Poster würde ich mich auch liebend gerne bedanken. Es wäre nett, wenn Ihr mir auch eines schicken könntet (unverbindlich).

P.S. Adresse:

Jochen Block

(Adresse bekannt - Anm.d.Red.)

Vielen Dank und viel Spaß

powerwalker



Hallo lieber Jochen
Urid wir bedanken uns schon Mal im Voraus für die Nachbestellung der play 6/99, in der das Driver-Poster enthalten war. Einfach den Coupon in der Rubrik „Back Issues“ entsprechend ausfüllen, in einen Umschlag stecken und an uns schicken (unverbindlich).

PS: Adresse:

CyPress Verlags GmbH

Stichwort: „Back Issues“

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg



Sagt mal,
ist es denn nicht möglich, das ewig andauernde Geschleime aus den Mails zu kürzen und dafür vielleicht einfach ein paar Mails mehr abzu- drucken? Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, daß es wirklich einen Leser interessiert, ob jetzt der oder der Euer Magazin für das Beste hält oder ob es jeden Pfennig wert ist...

Rouven Schaub



Stimmt. Irgendwie scheint der weitverbreitete Irrglaube immer noch in den Köpfen unserer Leser festzusitzen, daß man mit Geschleime in die play kommt. Tatsache bleibt aber, daß wir seit geraumer Zeit verstärkt darauf achten, Briefe zu veröffentlichen, die zumindest das Potential besitzen, eine Diskussion anzufachen, und die Verherrlichungen zu streichen. Immer nur dieselben Lobgesänge zu lesen und Fragen zu beantworten, macht auch uns auf Dauer keinen Spaß. Vor allem, weil sich 99% erübrigen würden, wenn die Fragesteller das Heft genauer lesen würden.



Hallo Redaktion!
in Eurer aktuellen Ausgabe (09/99) schreibt Ihr über die demnächst erscheinenden SQUARESOFT-Spiele. Gehe ich recht in der Annahme, daß Ihr die Bilder (Vagrant Story, Dew Prism, Chrono Cross, Front Mission 3) von der Demo-CD aufgenommen habt, die der japanischen Version von LEGEND OF MANA beiliegt? KANN ICH EUCH DIESE DEMO-CD ABKAUFEN?
Ich versuche schon seit Wochen, an diese CD zu kommen, bisher jedoch ohne Erfolg. So, das war's. Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen, warte auf baldige (und positive) Antwort, danke im voraus - und Tschüß
-michael-



Du gehst! Schriftliche Gebote bitte direkt an die Redaktion play PLAYSTATION, Stichwort „Demo CD“, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg senden. Einsendeschluß ist der 24.9.1999.



Moin, moin play-Team,
Zunächst herzliche Glückwünsche zu Eurem zweijährigen Jubiläum. Aber eigentlich will ich einige Anmerkungen bezüglich Eures „Making of's...“ loswerden.

1. Die Anzeige auf Seite 14 ist fantastisch. Bitte mehr davon...

2. He, Mischa! Was hast Du gegen „Das Rad der Zeit“? Der Zyklus ist doch großartig. Naja, dafür hast Du ja die DSA-Boxen(oh je, oh je)

3. Wieso dürft Ihr nicht die Namen von indizierten Titeln nennen, aber Sven darf öffentlich kundtun, er wäre gerne der Postal Guy. Wie geht denn das zusammen? Soweit ich weiß, ist das Game verboten!

4. Toni und mArk essen also nichts, was schon mal gelebt hat... so, so. Was liegt denn dann bei Euch beiden im Kühlschrank? Steine? Plastik (hat aber auch irgendwie schon mal gelebt)? Ich bitte um Aufklärung.

Was kann man essen, was noch nicht gelebt hat?

So, das war's mit den Fragen. Jetzt möchte ich meine Meinung zum Indizierungsproblem loswerden. Ich bin 28 Jahre alt, erziehender Vater einer vierjährigen Tochter und finde es richtig, daß indiziert wird. Allerdings kann ich nicht ganz nachvollziehen, warum die BPiS nicht einfach nur den Verkauf einschränkt. Der Rummel um die indizierten Titel wird doch meistens erst dadurch geschaffen, daß in der Presse ***** steht. Wenn Ihr über diese Titel frei berichten könntet, hätten sie nichts Geheimnisvolles mehr und die technisch miesen Games würden schnell wieder verschwinden.

Weiterhin finde ich aber auch, daß viele Titel zu Unrecht indiziert werden. Es gibt natürlich gewaltverherrlichende Programme, die zurecht indiziert sind., aber es macht absolut keinen Unterschied, ob man als Crash mit einer Apfelbazooka auf Tiere und Menschen ballert oder in Resident Evil auf Zombies.

Ebenso ist es egal, ob man bei Tekken einem am Boden liegenden Kämpfer auf den Kopf tritt oder ob bei Goro und Konsorten Blut fließt. Beim Kampfsport gibt es nun einmal Verletzte.

Spiele wie Thrill Kill werden erst gar nicht herausgebracht, obwohl es durch seine Überzeichnung doch sofort als Parodie zu erkennen ist. Ist schwarzer Humor nicht mehr erlaubt?

Da die BPiS offensichtlich unfähig ist, vernünftige Kriterien zu ent-



wickeln, muß sich etwas ändern (z.B. Fachgremien unter der Beteiligung der Industrie und Fachpresse).

Dies aber wird nur passieren, wenn die Öffentlichkeit Druck macht. Also seid Ihr gefordert. Macht Artikel, Umfragen, Unterschriftenaktionen, Sonderhefte, was auch immer. Ihr habt die Logistik und die Leute dazu. In diesem Sinne, alles Gute für die nächsten zwei Jahre.

M. Timm



1. Die Telefonnummer des Mädels bekommst Du für 500,- DM, die Adresse für 100,- DM.

2. Eigentlich nichts Wirksames. Ich war nach der Hälfte des Romans dermaßen angeödet, daß ich mir die restlichen 19 (oder gibt es inzwischen mehr?) Bände gespart habe. Jetzt dient das Buch als Unterlage für meine allmorgendliche Kanne Kaffee, damit ich es nicht völlig umsonst gekauft habe. Was hast Du gegen DSA?

3. No comment (Respekt für Dein Fachwissen).

4. Meat is murder! (Anm.v.mArk: Noch so eine blöde Frage, und Dein Kopf landet bei mir im Kühlschrank!)



Hallo play PLAYSTATION-Team,
Ich bin schockiert und hoffentlich könnt Ihr, das heißt Sven Liebold, Abhilfe schaffen. In der play 9/99 habt Ihr Euch mit Bild usw. vorgestellt. Auf die Frage „Historische Persönlichkeiten, die Dich beeindruckt haben“ hat Sven mit „Charles Manson“ geantwortet. Für alle, die es nicht wissen, Charles Manson war einer der schlimmsten Massenmörder, der je auf der Erden gelebt hat. Lediglich Jack the Ripper kann da mithalten. Lieber Sven, sag mir bitte, daß das ein Scherz war.

Gruß Bernd



Nein.

www.COM-CO.de

PSX-Zubehör:

MOD-Chip US/JP 1002-9002	3,95
RGB-Kabel Microboss	4,89
RGB-Kabel m. Audio Microboss	5,89
Memory Card 15 Blocks Microboss, non compressed	6,89
Memory Card 30 Blocks Microboss, non compressed	16,25
Memory Card 60 Blocks Microboss, non compressed	23,99
Memory Card 120 Blocks Microboss, m. Display	29,00
Memory Card 360 Blocks Microboss m. Display	32,50
Memory Card 600 Blocks Microboss m. Display	39,99
Link-Kabel Microboss	4,89
RF-Unit f. TV ohne Scart Microboss	14,85
PAL-Booster wandelt NTSC -> Pal	24,95
Pad-Verlängerung Microboss	4,85
Double Shock Pad Microboss	31,99

Dreamcast:

Dreamcast Konsole	499,00
VMS	59,95
Original Sega	
Vibration Pack	49,95
Original Sega	
JoyPad	59,95
Original Sega	
Arcade Stick	99,95
Original Sega	
Keyboard	59,95
Original Sega	
Race Controller	129,95
Lenkrad - Original Sega	

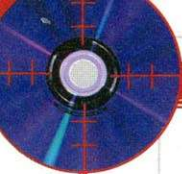
Games Blaster
Mogelmodul mit Mod-Chip-Funktion
29,85

Panther-Gun
G-Con kompatibel
29,85

Ladenlokal & Versand: COM-CO e.K. - Claubergstraße 21 - 47051 Duisburg
Händleranfragen erwünscht. Preise im Laden können variieren.

Alle Angebote in DM und
incl. MwSt., solange Vorrat reicht.
Preise zzgl. Versand+Porto
von 15,- DM. Bei
Annahmeverweigerung
berechnen wir pauschal 30,- DM.
Druckfehler und Irrtum vorbehalten.

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

**SCHLANK, SCHWARZ UND UNGLAUBLICH STARK**

PlayStation

DEBÜT IN TOKYO**SVEN LIEBOLD,
WINNIE FORSTER**

Seitdem die ersten Gerüchte um einen möglichen Nachfolger der PlayStation kursierten, vermischten sich sehr schnell Fakten mit wagen Mutmaßungen. Der 13. September sollte nach langer Zeit des Wartens Licht ins Dunkle bringen, denn an diesem ehrwürdigen Tag erblickte das stylische Antlitz der PS2 erstmals die staunenden Gesichter der Öffentlichkeit. Noch vor der Tokyo Game Show entschloß sich Sony Computer Entertainment, das Geheimnis zu lüften und die Karten auf den Tisch zu legen. Das

kommende 128-Bit Gerät heißt hochfiziell „PlayStation2“ (kurz: PS2), hat ein schickes Gehäuse, einen stolzen Preis und bereits sechs Monate vor dem Japan-Release eine Menge spielbare Software!

Das Warten und Rätselraten ist zu Ende: Nachdem Sony vor einem halben Jahr mit beachtlichen technischen Daten protzte (siehe play 04/99), hob sich nun auf einer Präsentation mit strengster Einladungspflicht der Vorhang für die Konsole. play PLAYSTATION war (neben dem OPM) das einzige Fachmagazin aus Deutschland, das an der Enthüllung in Tokio teilnahm. Die Infos auf diesen Seiten erreichen Euch quasi live aus Japan.

Ken Kutaragi, technischer Kopf hinter der aktuellen und auch der kommenden PlayStation2, führte persönlich durch das rund zweistündige Programm. Die erste Hälfte war ausschließlich der Hardware gewidmet, denn von dieser existierten bislang zwar einige Platinenfotos, aber noch keine Bilder von Gehäuse, sowie von Anordnung und Design der Schnitt-

stellen und des Zubehörs. Dementsprechend ruhig wurde es im Saal, als Kutaragi seine Assistentin auf die Bühne rief. Die hübsche Dame hielt eine elegante Maschine in gediegenem schwarz in das Blitzlichtgewitter. Die PlayStation2 hat im Vergleich zum Vorgänger alle Rundungen verloren und wirkt eher wie ein teures Stück „braune Ware“. Die seriöse Optik ist gewollt, denn den „Toy-Markt“ betrachtet Sony mittlerweile bestenfalls noch als Nische, viel zu eng für die PS2, die als Terminal für eine neue Art von Unterhaltung die Welt erobern soll. „Die PlayStation2 wird den Weg

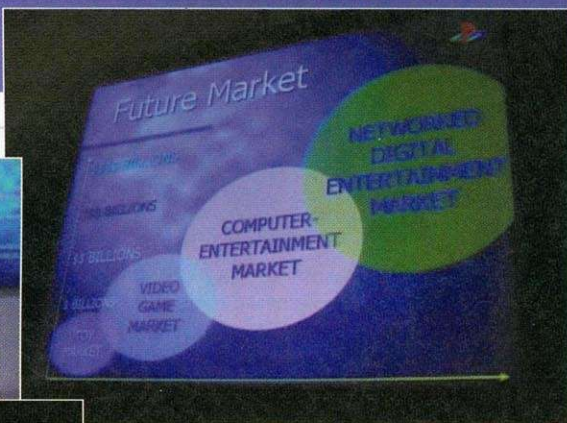
Aufgebot der Developer-VIPs: In Tokyo bekannten sich die wichtigsten Designer (im Bild: Chris „Wing Commander“ Roberts) zum PlayStation - Nachfolger.



Die Entwicklungssysteme sind zu 100 Prozent dem Stil der Konsole angepaßt.



Nein, das ist nicht der Plan zur Weltherrschaft.....oder etwa doch?!



in die Zukunft der vernetzten, digitalen Unterhaltung weisen.“ prophezeite Kutaragi. „So wie die erste PlayStation das Videospiel auf den Massenmarkt brachte, wird die Mischung aus atemberaubender Grafik, Sound und DVD-Video die Tür zu einem neuen Erlebnis des Computer-Entertainments öffnen.“

Gut zwei Kilo wiegt das mit nur 78mm erstaunlich schmale Gerät. Es kann waagrecht (à la PlayStation1) als auch hochkant aufgestellt platziert werden, wobei blaue Stützen für den richtigen Halt sorgen. Ähnlich eines normalen CD-Players werden die Medien über eine Schublade geladen, die mit dem altbekannten PS-Symbol verziert ist. Im „senkrechten“ Zustand wirkt die PlayStation2 wie eine Art von Mini-Tower-PC - eine mächtige Spiele-Workstation für das nächste Jahrtausend.



Bewährtes Design, aber neue Technik: Neben dem finalen PS2-Gehäuse präsentierte Ken Kutaragi auch das „Dual Shock2“-Pad

Im Gegensatz zur Platine der März-Präsentation waren nun auch alle Anschlüsse deutlich zu sehen: Vorne je zwei Joypad- und Memory Card-Slots, zwei USB-Schnittstellen sowie der neue „Firewire“-bzw. i.link-Port. An der Rückseite befinden sich neben der Strombuchse noch ein Slot für PCMCIA-Karten (hier kommt eventuell mal ein Modem oder eine Festplatte dran), ein Multi-AV-, sowie ein optisch-digitaler Ausgang. Mit insgesamt 11 Schnittstellen ist die PlayStation2 das flexibelste Gerät auf dem Computer- und Unterhaltungsmarkt.

Vertraut wirken die Controller-Buchsen, sowie das wenn auch schwarze Dual Shock-Pad. Das grundsätzliche Design behielt Sony also bei, doch technisch ist das neue Pad seinem Vorgänger überlegen: Abgesehen von Start- und Select- sind alle Buttons analog, d.h. sie reagieren sensibel auf die Stärke Eures Drucks. Gefühlvolles Gasgeben (z.B. bei „GT 2000“) und fein dosiertes Bremsen sind damit kein Problem. Kräftig aufgemotzt wurden auch die Memory Cards, die mindestens 8 MB fassen und mit einer 250mal schnelleren Zugriffszeit als ihre Vorgänger protzen. Sie dienen nicht nur zum Speichern der Spielstände, sondern werden auch durch einen neuartigen Kopierschutz für Datensicherheit im zukünftigen PS2-Netz sorgen. Auch davon abgesehen werden Kopierer angesichts der PS2 wohl lange Gesichter machen. Die CDs sind nicht mehr einseitig tief-schwarz beschichtet, sondern schwimmen in



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

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. m. Analogpad	d+DM 239,00
Control Pad Dual Shock farbig	d+DM 59,95
Interactor Rucksackvibrator	d+DM 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	d+DM 39,95
Multi Tap (4-Spieleradapter)	d+DM 59,95
Space Station	d+DM 49,95
X-Ploder Pro	d+DM 119,95
Baseball Edition 2000	d+DM 84,00
Box Champions 2000*	kpl. d+DM 89,95
Carmageddon*	d+DM 79,95
Centipede*	d+DM 89,95
Crash Team Racing*	kpl. d+DM 89,95
Crash Team Racing+Multi Tap*	kpl. d+DM 129,95
Cyber Tiger*	kpl. d+DM 89,95
Destrega*	kpl. d+DM 79,95
Die Schlümpfe*	d+DM 89,95
Dino Crisis*	d+DM 84,00
Discworld Noir*(2CD's)	kpl. d+DM 84,95
Dune 2000*	kpl. d+DM 89,95
Earthworm Jim 3D*	d+DM 84,95
EPGA Golf*	d+DM 89,95
FIFA 2000*	kpl. d+DM 89,95
Final Fantasy VIII*(5CD's)	kpl. d+DM 99,95
Final Fantasy VIII Special*(5CD's)	kpl. d+DM 129,95
Formel 1'99*	kpl. d+DM 89,95
Formel 1'99 + Lenkrad*	kpl. d+DM 149,95
Fußball Live*	kpl. d+DM 89,95
Fußball Live + Multi Tap*	kpl. d+DM 124,95
GTA 2*	d+DM 89,95
Hot Wheels*	kpl. d+DM 89,95
Jade Cocoon*	kpl. d+DM 89,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)*	d+DM 89,95
Kingsley's Adventure*	kpl. d+DM 79,95
Kurushi Final*	kpl. d+DM 79,95
Legacy of Kain:Soul Reaver	kpl. d+DM 99,95
Legend of Kartia*	d+DM 89,95
Lego Racers*	d+DM 89,95
Lego Rock Racers*	d+DM 89,95
Madden NFL 2000*	d+DM 89,95
Medieval Platinum	d+DM 44,95
Missile Command*	kpl. d+DM 79,95
Mission Impossible*	d+DM 89,95
Mulan Story*	kpl. d+DM 79,95
Nascar 2000*	kpl. d+DM 89,95
NBA Live 2000*	kpl. d+DM 89,95
NHL 2000*	kpl. d+DM 89,95
Plane Crazy*	d+DM 89,95
Point Blank 2+G-Con45	kpl. d+DM 139,95
Pong*	kpl. d+DM 79,95
Pop'n Pop*	d+DM 69,95
Premier Manager 2000*kpl.	d+DM 89,95
Railroad Tycoon 2*	d+DM 89,95
Rainbow Six*	d+DM 89,95
RC Stunt Copter*	d+DM 74,95
Renegade Racing*	d+DM 84,00
Saboteur*	d+DM 99,95
Sled Storm*	kpl. d+DM 89,95
South Park*	d+DM 84,95
Spyro 2*	kpl. d+DM 89,95
Supercross*	kpl. d+DM 89,95
Tarzan*	kpl. d+DM 89,95
Techno Mage*	d+DM 89,95
Tekken 3 Platinum	kpl. d+DM 44,95
The Next Tetris*	kpl. d+DM 79,95
Tony Hawk's Pro Skater*	d+DM 89,95
WipEout 3*	kpl. d+DM 89,95
Worms Armageddon*	kpl. d+DM 79,95
X - Files* (4CD's)	kpl. d+DM 89,95
Xena: Warrior Princess*	d+DM 89,95

IHRE VORTEILE

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

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

PlayStation 2



einem mysteriösen Blau. In welcher Beziehung die PS2-CD-ROM herkömmlichen schwarzen CDs überlegen ist, ließ Kutaragi noch im Dunkeln. Auf jeden Fall schluckt die Konsole vier verschiedene Formate: Neben Audio-CDs und „alten“ PlayStation-Scheiben die neuen blauen CDs sowie natürlich DVDs, die mehrere Gigabyte Daten fassen. Neben der Optik und Arbeitsweise der neuen Konsole standen die Zahlen im Vordergrund der Präsentation. Die PS2 wird nicht mehr in diesem Jahr, sondern erst am 4. März 2000 erscheinen. Der Preis für das Grundgerät, Dual Shock 2, 8 MB-Memory Card, sowie Kabeln und Demo-CD beträgt 40.000 Yen, zum jetzigen (sehr hohen) Kurs rund 600 Mark. Zusätzliche Pads wird Sony für umgerechnet 55 Mark verkaufen.

Die PS2-Eckdaten waren

damit abgeklärt, der Softwareteil der Veranstaltung konnte beginnen. Daß Kutaragi beachtliche Aufzählung von bereits jetzt über 150 PS2-Entwicklern fest auf dem Boden der Tatsachen steht, bewies ein Blick ins Publikum. Zwischen Spiele-Managern und Journalisten tummelten sich die wichtigsten Gesichter der Development-Szene. Wir entdeckten u.a. Abe-Schöpfer Lorne Lanning und Chris „Wing Commander“ Roberts, das englische 3D-Genie Jez San („Starwing“, „Croc“), LucasArts-Chef Jack Sorensen, ebenso wie den Kalisto-Gründer Nicolas Gaume, wohl Frankreichs wichtigster Spieleerfinder. Kurz: Die gesamte Videospielebranche ist bei der PS2 an Bord. Über 80 Titel konnte Sony bereits benennen (siehe Tabelle). Trotzdem war die Überraschung groß, als sich gegen Ende der

Show die seitlichen Wände des Saals plötzlich hoben und viele betriebsbereite PS2-Geräte samt Dual Shock2-Pads zum Vorschein kamen. Die Gäste durften an diesem Abend nicht nur andächtig lauschen, sondern selbst Hand anlegen. Die spielbaren Titel (GT2000, Tekken Tag Tournament, Street Fighter EX3, Squares Massenschlägerei - The Bouncer, Sonys RPG Dark Cloud und Drum Maniac samt spezial Controller) werden wir Euch im nächsten Monat ausführlich vorstellen. Für diesmal nur soviel: Geschwindigkeitsprobleme oder gar Geruckel wird's auf der PS2 nicht mehr geben, obwohl sich beispielsweise in den oben genannten Prügelspielen nicht zwei, sondern grundsätzlich vier oder gar mehr Charaktere auf dem Bildschirm tummeln - auf Gesichtsnähe herangezoomt oder winzig in weiter Ferne. Denn dank der mächtigen Grafik-Hardware ist auch die Sichtweite der PS2-Spiele atemberaubend. Vor allem Rollenspiele profitieren von Landschaften, die sich ohne Detailverlust bis zum Horizont in einem herrlichen Panorama erstrecken. Freut Euch auf eine neue Dimension hyperrealistischen Spielens - mehr dazu in der nächsten Ausgabe, in der wir im Zusammenhang mit der Tokyo Game Show richtig aus dem Vollen schöpfen werden.



Gran Turismo 2000



Sollte GT2000 bereits fertiggestellt sein? Die Verpackung ist es jedenfalls und gleicht im Grunde den herkömmlichen Movie-DVDs.



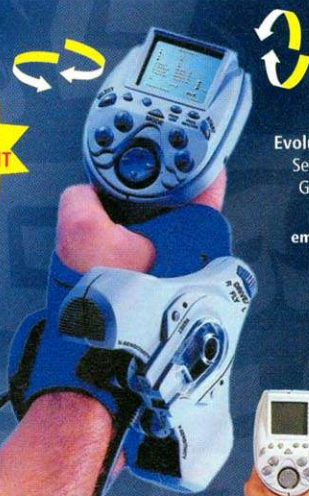
Evolution-Pad
Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.
empf. VK DM 99,95

evolution

Evolution Control System (PSX)

Endlich: Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar. Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip. Revolutionäre G-Tilt-Technik: Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen. Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung. Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige. Digital- und Analog-Modus, für Rechts- und Linkshänder, ein- und zehnhändige Bedienung. Ideal für alle Renn- und Flugsimulatoren, First-Person-Shooter und Beat'm Ups, voll kompatibel zu allen PSX-Games. X-tra starke, eingebaute Vibrationsmotoren unterstützen die Dual-Shock™-Funktion. Inkl. Demo-Video und ausführlicher Anleitung. 12 Monate Garantie.

WELT-NEUHEIT



Evolution Control System
Set aus Grip und Reac
G-Tilt-Bewegungssens
voll programmiert
empf. VK DM 149,95



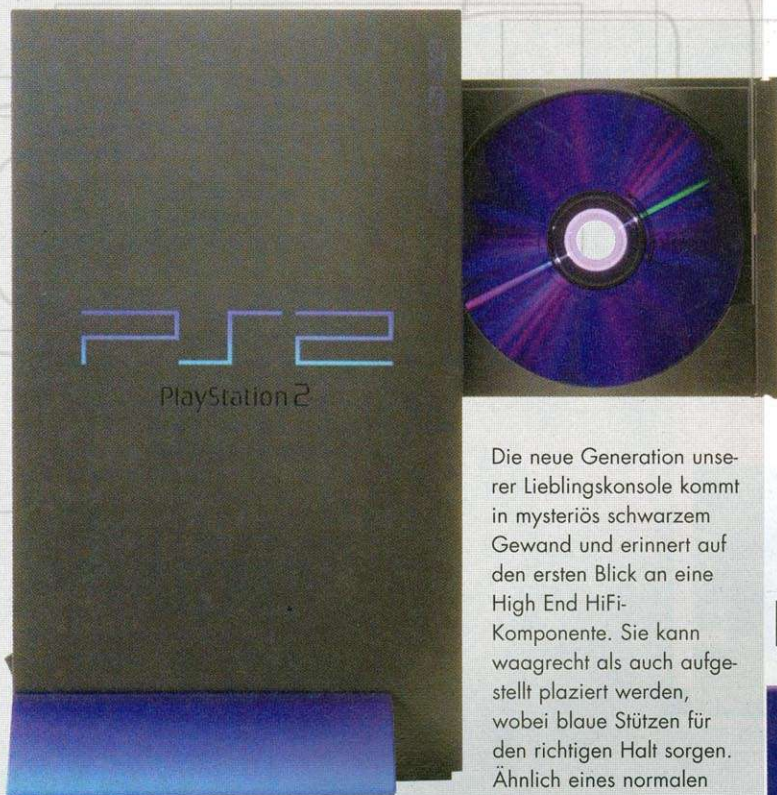
Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg
Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
www.vidis.com

Vertrieb in der Schweiz
KIDDY FUN
www.jokerag.com

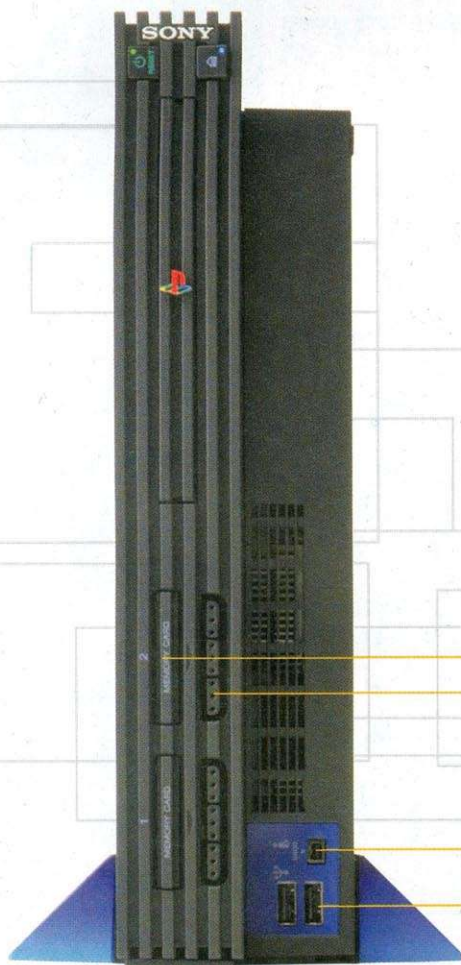
Ab sofort im Fachhandel!



DER STYLE



Die neue Generation unserer Lieblingskonsole kommt in mysteriös schwarzem Gewand und erinnert auf den ersten Blick an eine High End HiFi-Komponente. Sie kann waagrecht als auch aufgestellt plaziert werden, wobei blaue Stützen für den richtigen Halt sorgen. Ähnlich eines normalen CD-Players werden die Medien über eine Schublade geladen, die mit dem altbekannten PS-Symbol verziert ist. Als Datenträger kommen CDs und DVDs in Frage. Überraschend auch die Unterstützung von DVD-Spielfilmen, da im Vorfeld einige Unstimmigkeiten in Bezug auf diese Thematik herrschten. Man befürchtete nämlich einen Einbruch im Verkauf der Sony-eigenen DVD-Player.



Memory Card Slot

Controller Port

i.Link (IEEE1394 - Firewire)

USB-Port

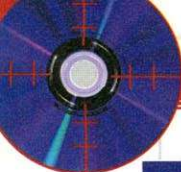
Type III PCMCIA

Optischer digitaler Ausgang

Multi AV Ausgang

DIE FACTS

Preis ca.	39,800 Yen (600,- DM / 300,- Euro)
Erhältlich	4. März 2000 Japan, Herbst 2000 USA und Europa
Mitgelieferte Peripherie	„Dual Shock“2 Analog Controller High capacity 8 MB Memory Card PlayStation2 Demo Disc AV Multi Kabel Stromkabel
Maße	301mm X 178mm X 78mm 12" X 7" X 3"
Gewicht	2,1kg (4lbs 10oz)
Datenträger	PlayStation2 CD-ROM DVD-ROM PlayStation CD-ROM
Unterstützte Formate	Audio CD, DVD-Video, Dolby Digital, DTS
Schnittstellen	Controller Port (2) Memory Card Slot (2) Multi AV-Ausgang (1) Optischer digitaler Ausgang (1) USB Port (2) i.Link (IEEE1394 - Firewire) (1) Type III PCMCIA (1)
CPU	128 Bit „Emotion Engine“
Taktfrequenz	294.912 MHz
Hauptspeicher	Direct RDRAM
Speichergröße	32 MB
Grafik	„Graphics Synthesizer“
Taktfrequenz	147.456MHz
Cachespeicher	VRAM 4 MB
Sound	SPU2
Anzahl der Stimmen	48 Kanäle plus software
Sound Speicher	2 MB
IOP	I/O Processor
CPU	PlayStation CPU+
Taktfrequenz	33.8688MHz oder 36.864MHz (wählbar)
IOP Speicher	2 MB
Laufwerk	CD-ROM und DVD-ROM
Geschwindigkeit	CD-ROM 24 fach DVD-ROM 4 fach



PlayStation 2



DIE GAMES Ein neues Zeitalter der Videospiele ist angebrochen, denn die Grenzen zur Realität verschwimmen nun mehr als man sich vorstellen kann. Was gibt es noch groß zu erzählen - Bilder sprechen mehr als Worte.

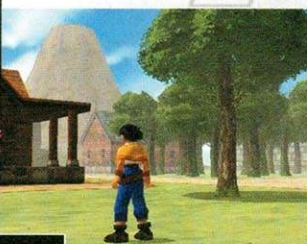


Armored Core 2

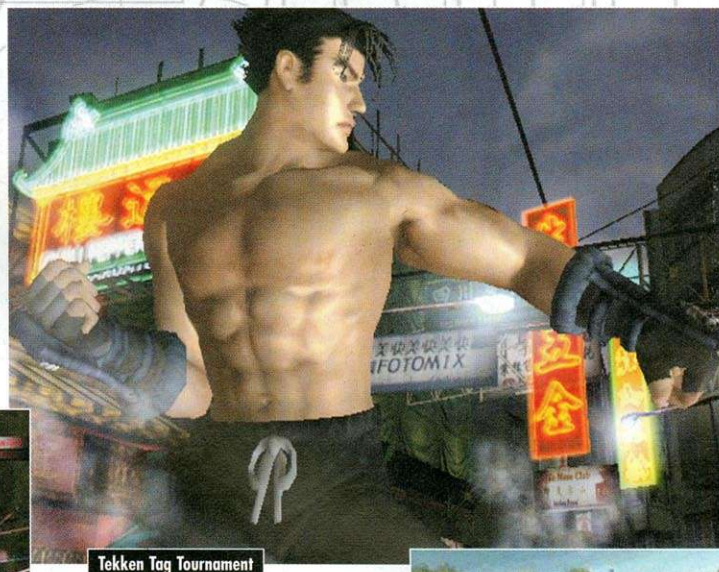
Kessen



Wild Wild Racing



Dark Cloud



Tekken Tag Tournament



Billiards Master 2



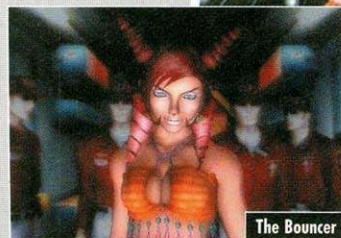
Street Fighter EX3



Street Fighter EX3



Neues Ridge Racer



The Bouncer



A-Train6



Unison



Den-Sen



X-Fighter



Tonl Government



Armoured Core 2



Lakemasters EX



Baki the Grappler



Neues Ridge Racer



The King and I



Gradius III und IV



Eternal Ring



F1

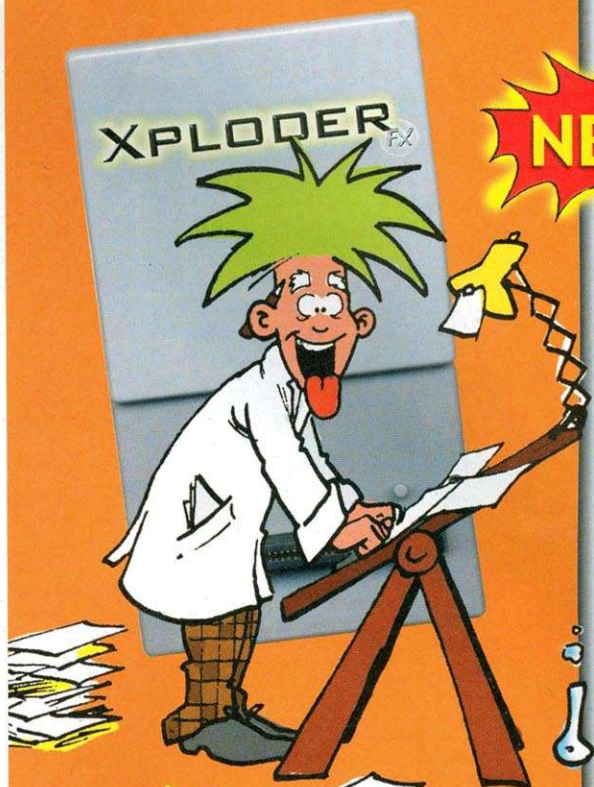


Fantavision

Die folgende Liste beinhaltet das japanische Line-Up von derzeit sich in Entwicklung befindlichen PS2-Spielen, die von uns um ein paar bekannte westliche Titel ergänzt wurde. Die Käufer können sich definitiv auf eine geballte Masse an Software gefaßt machen, die zusammen mit der Konsole veröffentlicht wird.

- ACCLAIM** - Furballs, Shadowman 2
- ARTDINK** - A-Train VI
- ASCII** - Panic Surfing, Manifakuchua
- ASK** - Billiards Master
- ASTRO** - The US Arcade Pinball
- ASMIK ACE** - Sidewinder Max
- ATHENA** - Professional Mahjong Pole Next
- BANDAI** - Mobile Suit Gundam
- CAPCOM** - Onimusha Demon Warrior, Street Fighter EX3, Neues Resident Evil
- CRITERION** - Trickstyle 2
- DAZZ** - Lake Master EX
- EA SQUARE** - XFire
- ENIX** - BBD2000, Bust A Move 3, Exotica, Fighting QTs, Star Ocean 3rd, Sonnet
- FROM SOFTWARE** - Armored Core 2, Eternal Ring
- GENKI** - Jade Cocoon 2
- GUST** - Fly High
- HUDSON** - Bloody Roar 3, Bomberman 2001
- IDEA FACTORY** - Sky Surfer
- IMAGINEER** - Wild Wild Racing
- JORUDAN** - 1 On 1 Government
- KAGA** - Tetsuman
- KOEI** - Kessen, Mahjong Rally 3, Soldnerschild 2, Shin Sangoku Musou
- KONAMI** - Gradius III & IV Revival, Drum Mania, Jikkyou Powerful Pro Baseball, Jikkyou World, Metal Gear, Soccer 2000, Mahjong Yarouze
- M2TO** - Tuning Car Racing Game
- MAGIC** - Catch Bass Club, Pro Golfer, Top Baseball 2000
- MIDWAY** - SpyHunter, Legion
- NAMCO** - Tekken Tag Tournament, 500 GP, Neues Ridge Racer
- RAGE** - Wild Wild Racing
- RIVERHILL SOFT** - World Neverland 3
- SCEI** - Gran Turismo 2000, IQ Remix, Popolocrois III, Splash Dive, Fantasion, Beelzebub and I, Dark Cloud, Electric Wire
- SETA** - Perfect Golf 3, Yousuke's Idol Mahjong II
- SONY MUSIC ENTERTAINMENT** - Tenchu 2, L'Arc EnCiel
- SPIKE** - World Rally Championship
- SQUARE / DREAM FACTORY** - The Bouncer, Neues Final Fantasy
- SUN SOFT** - Street Mahjong Transformer, Shanghai V
- SUNRISE INTERACTIVE** - Armored Century
- T&E Soft** - 3D Golf
- TAITO** - Densha de Gol
- TAKARA** - Choro Q HG
- TECMO** - Ninja Gaiden, Unison
- TITUS** - Roadsters 2000, RoboCop
- TOMY** - Baki Grappler
- UEP SYSTEM** - Neues Coolboarders
- VICTOR** - Let's Pilot
- WARASHI** - Soul Surfing
- XING** - K1 Grand Prix

Genialität kennt keine Grenzen!



PSX XPLODER FX

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

**Stets aktuelle
Codedatenbank
in Internet!**

DM 99.95*



XPLODER N64

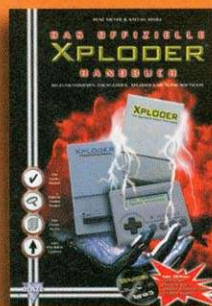
- über 200 Codes vorab gespeichert
- PC-Link - Updatefähig

DM 119.95*

PSX XPLODER Pro

- mit zusätzlichem X-Assist zur Suche neuer Codes

DM 149.95*



Das offizielle XPLODER Buch

- inkl. Expansion-CD
- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche und X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes

DM 29.95*

BLAZE

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



PLAY NEWS

Iron Soldier 3

Genre Shooter
Spieler 1
Hersteller Vatical Entertainment, Telegames
Entwickler Eclipse
Erhältlich ab 2000

Ataris Jaguar bildete die Plattform für Eclipse Softwares und Telegames' erfolgreicher Iron Soldier-Serie. Die Konsole mag zwar tot sein, doch

Iron Soldier ist es noch lange nicht. Der dritte Teil der Saga erscheint nun für die PlayStation. Als Pilot eines über 14 Meter großen Satyr-Mechs, der mit bis zu 15 verschiedenen Waffen ausgerüstet werden kann, stampft man durch insgesamt 25 Missionen. Das Kriegsgebiet beschränkt sich nicht nur auf weite Landschaften, sondern breitet sich auch auf dichtbesiedelte Städte aus. Im Gegensatz zu den Vorgängern sind die Iron Soldiers nun auch in der Lage mit Hilfe eines Jetpacks für kurze Zeit über die Dächer und Baumwipfel zu gleiten. Besonders vielversprechend präsentiert sich die technische Inszenierung. In der jahrelangen Entwicklungszeit hat Eclipse Software die PlayStation in technischer

Hinsicht bis an ihre Grenzen getrieben. HiRes Auflösung, eine konstante Framerate und aufwendige Effekte (Nebel, Licht, Transparenz usw.) lassen uns bereits jetzt mit großer Erwartung auf Iron Soldier 3 blicken. Voraussichtlicher Release wird Anfang 2000 sein.



Polaris SnoCross

Genre Sportspiel
Spieler 1
Hersteller Vatical Entertainment
Entwickler Vatical Entertainment
Erhältlich ab 2000

Kaum dreht mit Sled Storm der erste Motorschlittenracer auf der PlayStation seine Bahnen, schon steht der nächste

Genrevorteiler in den Startlöchern. In Zusammenarbeit mit Polaris, einem der größten Snowmobilhersteller überhaupt, arbeitet Vatical Entertainment derzeit noch an dem frostigen Rennspiel. Die Pisten erstrecken sich rund um den Erdball und garantieren heiße Action für die kalte Jahreszeit. Genauere Features sind bis dato allerdings noch nicht bekannt. Geplanter Erscheinungstermin: Frühjahr 2000.



Toonenstein

Der zweite Titel aus dem Hause Vatical, mit dem das Unternehmen die amerikanische Käuferschicht schon im Oktober beglücken wird, ist Toonenstein. Das Adventure, welches in erster Linie für eine jüngere

Genre Jump 'n Run
Spieler 1
Hersteller Vatical Entertainment
Entwickler Vatical Entertainment
Erhältlich ab 2000

Zielgruppe entwickelt wurde, entführt den Spieler in die verrückte Welt der Tiny Toons. Das Ziel ist es, mit Furball, Plucky Duck und Hamton aus dem Schloß der Baronin Toonenstein (Elmyra) zu entkommen und ihre schrecklichen Maschinen zu zerstören. Ein genauer Release-Termin für Deutschland steht bis jetzt noch nicht fest.



ATARI und Hip Hop sind phatt!

Am 28. August feierte Hasbri Interactives Atari-Label zusammen mit über 5000 HipHop-Fans im ausverkauften Hamburger Stadtpark ein ganz besonderes Open-Air Event, bei dem neun der derzeit bekanntesten deutschen Wortakrobaten das Publikum zum grooven brachten. Zu den Top-Acts zählten unter anderem Fünf Sterne Deluxe, Fettes Brot und Absolute Beginner. Hinter der Bühne stellte ATARI mehrere PlayStation-Displays auf, an denen sich Tobu und der Rest der nordischen Hip-Hop Posse mit Atari-Klassikern wie Centipede oder Pong (nicht zu verwechseln mit Bong) die Zeit zwischen ihren Auftritten vertreiben konnten. Einstimmiges Statement der Stars: ATARI ist phatt!

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
Universal Rocket Gun	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	99,95
X-Ploder	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

SEGA DreamCast

JETZT VORBESTELLEN!
AB 14. Oktober LIEFERBAR

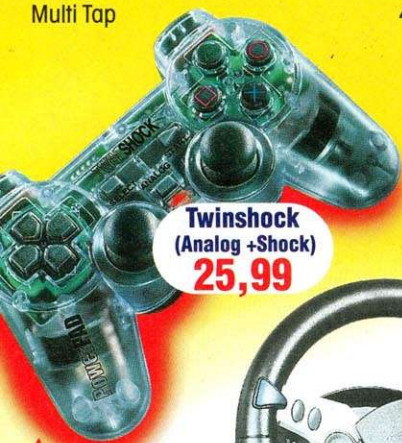
SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
VMU Memory-Card	54,99
V-Box	169,99

SEGA DreamCast Software

Buggy Heat -PAL	89,99
Cool Boarders -PAL	89,99
D 2 -PAL	89,99
Dynamite Cop -PAL	89,99
Gef Bass incl. Angelrute -PAL	179,99
MS-R (Metropolis) -PAL	109,99
NBA -PAL	89,99
Red Dog -PAL	89,99
Sega Rally 2 -PAL	109,99
Sonic Adventure -PAL	89,99
Soul Caliber -PAL	109,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 3TB -Pal	89,99

Software PSX

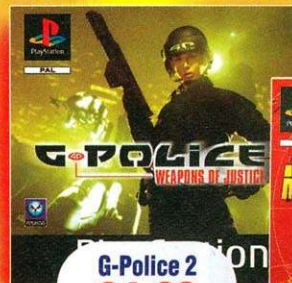
Ape Escape	85,99
Bugs Bunny auf Zeitreise	89,99
Colin McRae Rally	84,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Croc II	82,99
Driver	85,99
Final Fantasy VII Platinum	39,99
G-Police 1 Platinum	39,99
G-Police 2	84,99
Gran Turismo 2	85,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Mission Impossible	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	83,99
WWF Attitude	84,99



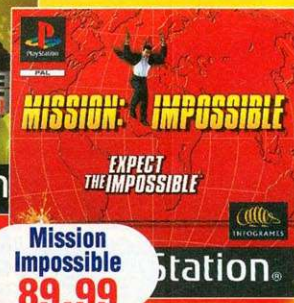
TwinShock
(Analog +Shock)
25,99



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

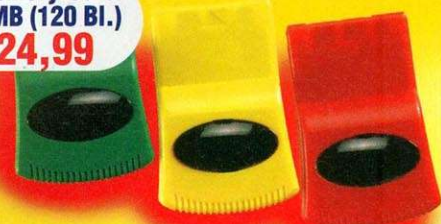


G-Police 2
84,99

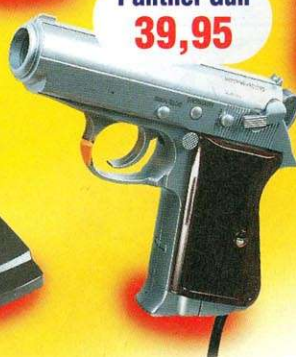


Mission Impossible
89,99

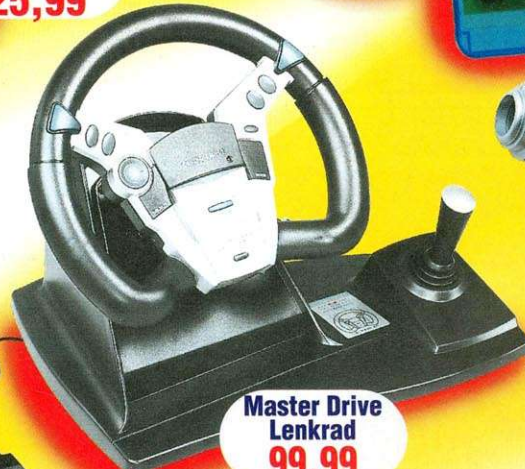
Memory-Card
8 MB (120 Bl.)
24,99



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 05331-995999
<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

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

PLAY
NEWS

Thrasher: Skate & Destroy Soundtrack

Mit platten Beats und Flows wird Rockstar Games in Zukunft nicht nur auf der PlayStation für heftiges Kopfnicken sorgen. In Verbindung mit Thrasher: Skate & Destroy wird eine gleichnamige CD-Compilation erscheinen, die auch am heimischen Skate-Spot für den nötigen Kick sorgen soll. Unter anderem werden solch Hip-Hop Größen wie Grand Master Flash, Run DMC oder A Tribe Called Quest auf dem Silberling vertreten sein.

Lara Croft
zum lesen
und sammeln

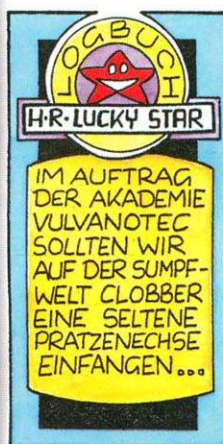
Nach dem Erfolg des Witchblade/Tomb Raider Comics wird Lara Croft nun in einem monatlichen Heft verewigt. Die Serie rund um die prallbrüstige Archäologin wird ab November, allerdings vorerst nur in Amerika, erscheinen. Eine übersetzte Version von Game-X wird sicherlich nicht lange auf sich warten lassen. Wer bis dahin nicht ausharren möchte, sollte schon jetzt anfangen, seine Englischkenntnisse auf Vordermann zu bringen.

Zocken leicht
gemacht

Für alle, die in einem Spiel nicht mehr weiter wissen, hat Future Press im wahrsten Sinne des Wortes die Lösung parat. Mit den Tips & Tricks Vol. 1 wird Euch weitergeholfen.

Der knapp 180 Seiten dicke Schinken liefert Cheats, Paßwörter und Komplettlösungen zu über 200 Playstation Titeln, und das für nur 14,95 DM. play PLAYSTATION und Future Press verlosen fünf dieser Lösungsbücher.

Schreibt ein Postkarte mit dem Stichwort: „Ich kann nicht spielen! Ich muß schummeln!“ an Cypress Verlag, Red. play PLAYSTATION, Max Planck Str. 13, 97204 Höchberg. Einsendeschluß ist der 20.10.99, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



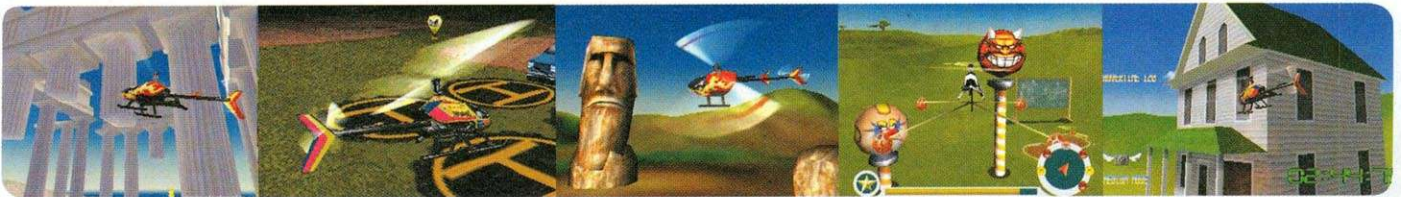
Drehman Schiller

Unzerstörbar!



www.shr.cc

R/C STUNT COPTER



Übernimm die Kontrolle über einen ferngesteuerten Hubschrauber. Dank analoger Steuerung kannst Du das Modell absolut präzise durch die Lüfte lenken. Aufgaben wie Flüge durch verzwickte Szenarien oder das Ausführen von komplexen Flugfiguren erfordern ein hohes Maß an Geschicklichkeit. R/C Stunt Copter ist das virtuelle Spielzeug für die Playstation und macht riesigen Spaß.

R/C STUNT COPTER-TOUR

Komm zur R/C Stunt Copter-Tour und gewinne einen echten ferngesteuerten Helikopter von Graupner (Modell: Ergo 50) mit allem Zubehör im Werte von DM 4500.-

24. + 25. SEPTEMBER: Hamburg Kaufhof Mönckebergstraße 3 • Dortmund Karstadt Westenhellweg 30-36 • Bremen Kaufhof Galeria Papenstraße 5 • Frankfurt/Main Saturn Berger Straße 125-129 • Berlin Pro Markt Kurfürsten Damm 206 • Nürnberg Saturn Vordere Ledergasse 30 • München Karstadt Neuhauser Straße 18 01. + 02. OKTOBER: Hamburg Brinkmann Spitaler Straße 10 • Neuss Saturn Bresslauer Straße 2 • Essen Media Markt Gladbek Str. 413 • Frankfurt/Main Kaufhof Zeil 116-126 • Berlin Saturn Alexanderplatz 8 • Bad Dürkheim Media Markt Schwenningerstr. 38 • Ludwigshafen Media Markt Hedwig-Laudien-Ring 08. + 09. OKTOBER: Hamburg Media Markt Friedrich-Ebert-Damm 110-112 • Köln Saturn Hohe Straße 41-53 • Leipzig Zur 48 Wachsmuthstraße 10 • Aschaffenburg Media Markt Mainaschaffer Straße 115 • Berlin-Hohenschönhausen Media Markt Prerower Platz 1 • Stuttgart Media Markt Heilbronnerstraße 393-397



Saltek

Der PX 2500-Analog-Controller zum gleiten, fliegen und schweben



R/C STUNT COPTER ©1999 Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. R/C Stunt Copter und das Shiny Logo sind Warenzeichen von Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Distribution durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Entertainment Ltd. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Copyrights und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.



**05.09.99, 10:00 Uhr, Olympia, London: die ECTS 99 öffnet ihre Pforten.
21.474 Fachbesucher aus 67 Nationen strömen in den nächsten
drei Tagen in die beiden Hallen des Messezentrums.**

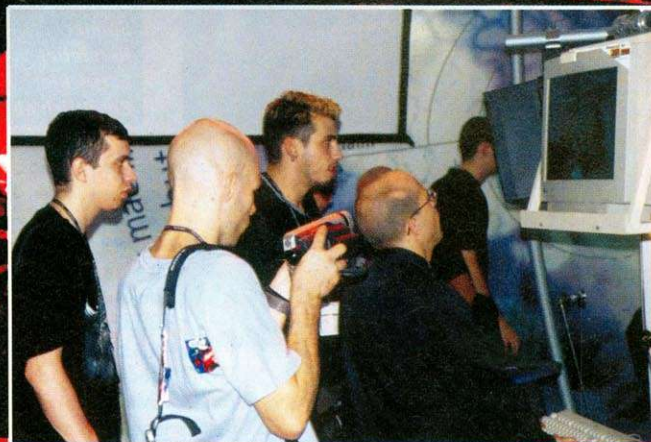


„Wirkliche“ Neuheiten, d.h. Spiele, die wir nicht bereits in unserem 70seitigen E3-Feature in der play 7/99 abgehandelt hatten, gab es auf der ECTS 99 eigentlich kaum zu sehen. Der überwiegende Teil der vorgestellten Titel stellte fortgeschrittene Versionen schon bekannter Titel dar. Deshalb beschränken wir uns an dieser Stelle auf die Titel, die erstmals oder in einer vielversprechenden, weiterentwickelten Fassung zu sehen waren.

[illegible]

PlayStation

99



Am dritten Tag der Messe fand in der Grand Hall die Verleihung der „Stars“, d.h. der ECTS 99-Awards statt.



Best Console	PlayStation
Console Publisher of the Year	Sony Computer Entertainment Europe
Best PlayStation Game of the Show	ISS Pro Evolution - Konami of Europe
Overall Best Game of the Show	ISS Pro Evolution - Konami of Europe
CTW Award for Marketing	Driver - GT Interactive
MCV Best of British Award	Eidos Interactive

ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER

Gründer von Digital Image Design, rufen Evolution Studios ins Leben, und beabsichtigen, sich vor allen auf die Entwicklung von PlayStation2-Titeln zu konzentrieren. +++ Die Creative Print Design Division von Gremlin Interactive/Infogrames Sheffield gründet das Studio Idiom Design. +++ Nach No Fear Downhill Mountainbiking für Codemasters arbeiten die Unique Development Studios an dem Snowmobil-Rennen **Sno-X**. +++ Sunsoft Europe stellt das RPG **Muppet Monster Crimson Eyes**, **Yeh Yeh Tennis**, ein 3D-Update ihres Shooters **Blaster Master** und **Futsal Soccer Madness** von dem italienischen Studio Pixelstorm vor. +++ Konami veröffentlicht **Beatmania European Edit**. +++ Ubi Soft stellt eine PAL-Version von GameArts' RPG **Grandia** vor. +++

ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER - ECTS 99 TICKER

ECTS 99

playStation

CHAMPIONSHIP RALLY



Neben einem Spiel für die PlayStation2 rund um „die bekannteste Zeichentrickfigur der Welt“ und Resident Evil für den Game Boy Color kündigt Fergus McGovern, der Firmenchef der

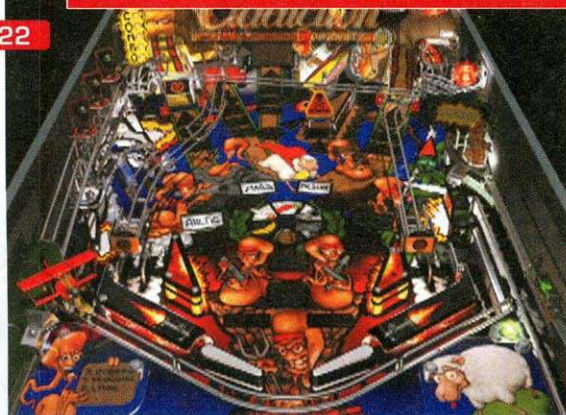
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	noch nicht bekannt
Entwickler	HotGen Studios, atod
Erhältlich ab	1. Quartal

HotGen Studios, auf der Londoner ECTS 99 noch einen weiteren Titel an, der von einem externen Team design wird. Championship Rally, so der derzeitige Arbeitstitel des Projekts, soll auf einer Lizenz der Mobil 1 British Rally Championship basieren, und mit insgesamt 36 Stages und über 20 Fahrzeugen aufwarten, die ihren realen Vorbildern nachempfunden wurden. Die Endversion soll laut den Designern von atod dank Data-Streaming ohne merkliche Ladezeiten auskommen, mit über 30 fps ablaufen und auch realistische Schäden an den Fahrzeugen erlauben.



WORMS PINBALL

Genre	Flippersimulation
Spieler	1-4
Hersteller	Team17
Entwickler	Team17
Erhältlich ab	November



Die Würmer sind los: Während Worms Armageddon für PlayStation, N64, Dreamcast, PC und Game Boy Color erscheinen wird, beschränkt sich Team17 bei Worms Pinball auf die Sony-Plattform. Natürlich gibt es auf den beiden Tischen, Pinball Addition und Worms, jede Menge Minispielchen auf den LED-Displays und verborgene Missionsziele. Team17 hat aber nicht nur an zwei unterschiedliche Tische, sondern auch an eine Multi Ball-Funktion gedacht - bis zu sechs Kugeln gleichzeitig tummeln sich auf dem Screen -, sowie an transparente Rampen und Targets, die sich vom Spieler hin- und herbugsieren lassen. Worms Pinball soll bereits im November über Infogrames erscheinen.



JET-X

Neben Worms Pinball und einer PlayStation-Adaption der Schlümpe zählt Jet-X zu den einzigen Neuheiten am etwas abseits gelegenen Messestand von Infogrames. Design wird Jet-X von den Curly Monsters, einem Team ehemaliger Psygnosis-Mitarbeiter, das erst

im Mai 1998 den Schritt in die Selbstständigkeit gewagt hatte. Zu ihren früheren Arbeiten zählen u.a. die wipEout- und Colony Wars-Reihe. Gute Referenzen also, sollte man meinen. In über 12 Locations rast Ihr mit Euren Düsenjets der Ziellinie entgegen, sei es in London, der Wüste Gobi oder der Antarktis. Je nachdem wie schnell Ihr die einzelnen Runden absolviert, erhaltet Ihr das für Upgrades notwendige Bargeld. 38 unterschiedliche Flugzeuge sollen in die finale Version integriert werden, ein Split Screen- und Trainingsmode, aber auch unterschiedliche Witterungsverhältnisse, die für so manche Turbulenzen erhalten. In technischer Hinsicht hinterließ die Beta bereits einen recht vielversprechenden Eindruck.

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Curly Monsters
Erhältlich ab	1. Quartal



MICRO MACHINES 4

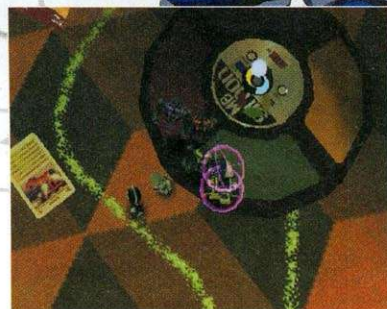
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	2000



Nach Monaten von Spekulationen bestätigte Codemasters am 31. August, an einem Sequel zu Micro Machines 3 zu arbeiten. Andrew Graham, der Schöpfer der Serie, wird wieder als Designer an dem Projekt mit dem derzeitigen Arbeitstitel Micro Machines 4 arbeiten, die Rolle des Producers übernimmt Richard Baxter. „Arbeitstitel“ deshalb, da sich Codemasters zwar noch im Besitz einer Micro Machines-Lizenz befindet,

die Miniaturflitzer aber inzwischen „echten“ Spielfiguren, 12 Maniacs weichen mußten, die zu Fuß ihre Runden durch insgesamt 32 Parcours wie z.B. Küchenstudios, Schlafzimmer und Treibhäuser drehen. Die Spielmodi sind natürlich umfassend wie eh und je. Drei Ein-Spieler- (Time Trial, Challenge, Vs.) und zwei Multi Player-Modi (Time Trial, Vs.) sind bis jetzt geplant. Die „Little Bastards“ wie Vortex, V4 und Twister sind aber mindestens genauso schlagfertig wie ihre motorisierten Vorgänger. Jede Figur verfügt über einen charakteristischen Special Move, und die Power Ups auf den Pisten tun ihr übriges, um dem Spieler einen unfairen

Vorteil zu verschaffen. Wer V3 kennen- und liebgelernt hat, wird sich in dem Sequel im Nu zurechtfinden. Auch wenn die kleinen Flitzer nicht mehr vorhanden sind, so ist doch die Steuerung beim alten geblieben, und in grafischer Hinsicht haben die Designer sogar noch zugelegt und eine „echte“ 3D-Grafik aus der PlayStation herausgekitzelt. Nur die Kameraführung sollte noch etwas überarbeitet werden, denn manchmal verschafft auch sie dem einen oder anderen Spieler einen unfairen Vorteil.



COLIN McRAE RALLY 2

Genre	Rennspiel
Spieler	1
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	1. Quartal



Während es Codemasters im Hinblick auf TOCA 3 bei einer reinen Ankündigung bewenden ließ, zeigte man hinter verschlossenen Türen eine erste, aber bereits erstaunlich gut spielbare Beta von Colin McRae Rally 2. Für

das Sequel zu ihrem Millionenseller erweiterten die Codies das Colin-Entwicklerteam kurzerhand auf über 30 Leute, und Guy Wilday wird wieder als Producer des Spiels auftreten. Neben dem anspruchsvollen Handling sind es vor allem die deutlich detaillierter gestalteten Hintergründe, die einem sofort ins Auge stechen. Genauso beeindruckend fallen aber auch die Fahrzeuge aus, die nun aus über 900 statt wie bisher aus 400 Polygonen aufgebaut sind, darunter Colin McRaes und Nicky Grist's neuer Ford Focus. Ein neues Feature des Spiels wollte sich Codemasters aber noch vorbehalten. Vielleicht integrieren die Briten diesmal doch CPU-Gegner?

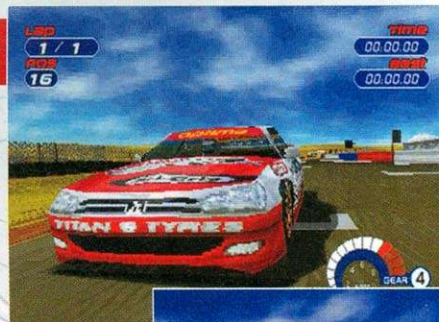
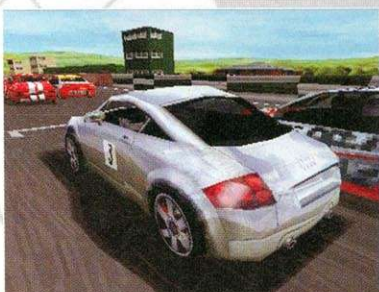


TOCA WORLD TOURING CARS

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	2000

Doppelt so viele Strecken wie bisher, darunter Hockenheim, Laguna Seca, Buenos Aires, Watkins Glen, Vancouver und Suzuka - mit

World Touring Cars nimmt Codemasters eindeutig den internationalen Markt ins Visier. Über 30 Touringfahrzeuge sind bis dato angekündigt, von Herstellern wie Peugeot, Toyota, Renault, Volvo und Nissan. Codemasters beabsichtigt aber auch, ihre TOCA-Engine weiter zu optimieren. Gerade die Schäden an den Fahrzeugen noch realistischer ausfallen zu lassen, steht ganz oben auf der Prioritätsliste der Briten.

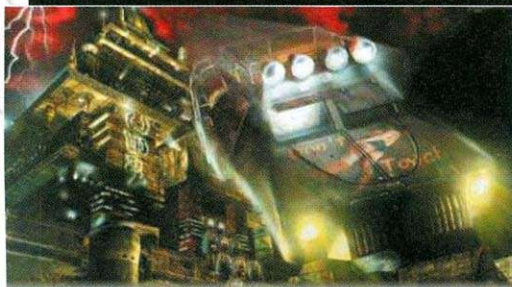


ECTS 99

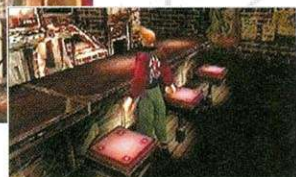
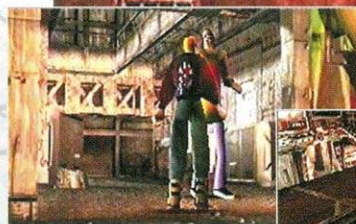
playStation

OVERBLOOD 2

Genre Action-Adventure
 Spieler 1
 Hersteller PBH Systems
 Entwickler Riverhillsoft
 Erhältlich ab 4. Quartal

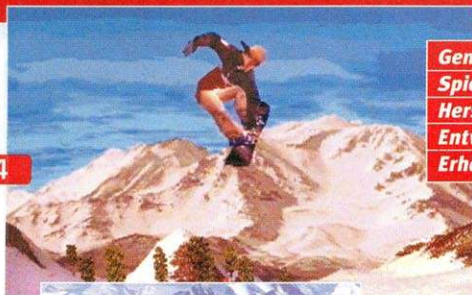


In Japan bereits seit Juli letzten Jahres erhältlich, sicherte sich PBH Systems nun die europäischen Veröffentlichungsrechte an OverBlood 2, einem epischen Action-Adventure auf zwei CDs - der erste Teil erschien in Europa über Electronic Arts. Ebenfalls in der Pipeline: Taitos PuchiCarat, eine Mischung aus Bust-A-Move und Breakout. PBH Systems beabsichtigt sogar, parallel dazu Namcos PlayStation-Paddle auszuliefern. Zur Zeit befinden sich die Briten noch auf der Suche nach einem Distributor für den deutschen Markt.



MTV SPORTS SNOWBOARDING

Genre Sportspiel
 Spieler 1-2
 Hersteller THQ
 Entwickler Radical Entertainment
 Erhältlich ab 26. November



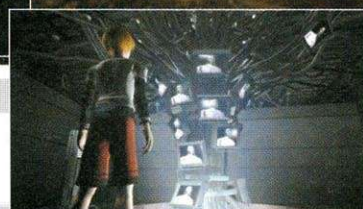
Neben Rugrats Studio Tour und der für den deutschen Markt lokalisierten Version von Star Wars Episode I Die dunkle Bedrohung stellte THQ den ersten Titel aus ihrem neuen Label MTV Sports vor. MTV Sports Snowboarding wird von Radical Entertainment design und soll mit 7 Charakteren, insgesamt 46 unterschiedlichen Moves und 5 Events aufwarten, darunter Slopestyle, Halfpipe, Freeride, Boarder X und Big-air. Der Streckeneditor zählt zu den weiteren Besonderheiten.



GALERIANS

Genre Action-Adventure
 Spieler 1
 Hersteller Crave Entertainment
 Entwickler ascii
 Erhältlich ab 1. Quartal

Neben den bereits bekannten Titeln Killer Loop und Jade Cocoon, das im Oktober als lokalisierte Version mit dem Untertitel „Die Tamamayu Legende“ erscheinen soll, lieferte uns Crave Entertainment in Form eines vielversprechenden Videoclips zu einem neuen Action-Adventure von ascii noch einen kleinen Vorgeschmack auf ihr Lineup für 2000. Galerians, so der Titel des Spiels, ist in Japan bereits am 26. August erschienen, umfaßt drei CDs und handelt von einem jungen Mann, der durch bewußtseinsweiternde Drogen über telepathische Fähigkeiten verfügt, aber als Preis dafür sein Gedächtnis verloren hat. Rion, so der Name Eurer Spielfigur, wird in einen Strudel von Gewalt, Drogen und Wahnvorstellungen hineingezogen.



RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

Genre Jump'n Run
Spieler 1
Hersteller Ubi Soft
Entwickler Ubi Soft
Erhältlich ab 2000

gen Jump'n Run aus Frankreich zu sehen. Trotz der geplanten opulenten 3D-Umgebung macht sich der neue Polygon-Rayman recht gut auf der PlayStation. Die Texturen sind zwar technisch längst nicht von derselben Brillanz wie an hochgezüchteten Game-PCs, können sich aber dennoch sehen lassen und erzeugen in jedem Fall den erwünschten Comicwelt-Charakter. Auch die Engine ließ mit überraschend flüssiger Framerate auf Gutes hoffen. Bleibt abzuwarten, wann denn nun der lang angekündigte zweite Teil tatsächlich in greifbare Nähe rückt.



ISS PRO EVOLUTION



Genre Sportspiel
Spieler 1-4
Hersteller Konami of Europe
Entwickler Konami
Erhältlich ab November

„Best PlayStation Game of the Show“, „Overall Best Game of the Show“ - Konami of Europe's ISS Pro Evolution räumte bei der Verleihung der ECTS Awards voll ab. Die neueste Version von International Superstar Soccer Pro wurde nicht nur einem Facelifting unterzogen, auch die Künstliche Intelligenz der Kicker wurde eingehend überarbeitet und auch an eine einstellbare Spielgeschwindigkeit gedacht. Zu den weiteren neuen Features zählen ein Vier-Spieler-Modus, eine Instant Replay-Funktion bei besonders aufsehenerregenden Szenen, und neue Cups und Wettbewerbe.

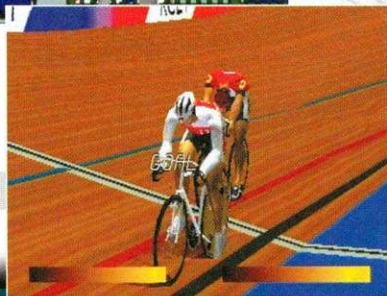


25

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

Genre Sportspiel
Spieler 1-4
Hersteller Konami of Europe
Entwickler Konami
Erhältlich ab Januar

Der Joypad-Killer kehrt zurück. Nach dreijähriger Abstinenz schickt Konami einen zweiten Teil von International Track & Field ins Rennen - mit Vier-Spieler-Modus, versteht sich. Insgesamt 12 Disziplinen sollen integriert werden, darunter einige aufpolierte sowie sechs brandneue wie Radfahren, Kunstspringen, Gewichtheben und Mittelstreckenlauf. Die Steuerung ist natürlich unkompliziert wie eh und je, in technischer Hinsicht wurde das Sequel hingegen deutlich überarbeitet.



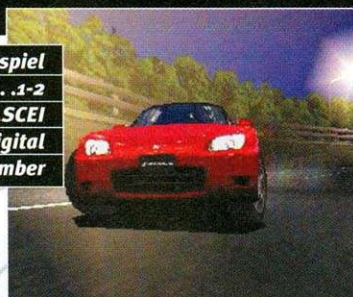
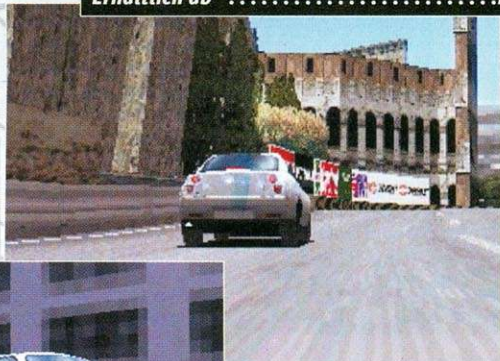
ECTS 99

playStation

OKTOBER 1999

GRAN TURISMO 2

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	SCEI
Entwickler	Polyphony Digital
Erhältlich ab	Dezember

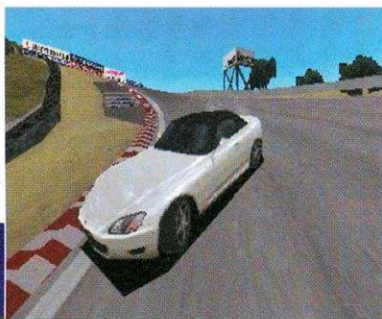


Bald ist es soweit. Polyphony Digital rollt den Nachfolger zum wohl erfolgreichsten Rennspiel aller Zeiten an die Startlinie.

Besonders Motorsportfreunde werden sich über die 33 authentischen Autofabrikanten freuen, die dem potentiellen Hit ein unwiderstehliches Appeal verschaffen werden. Mehr als 50% der Hersteller sind übrigens europäische Marken. Darunter BMW, Audi, Fiat, Jaguar, Volkswagen, Alfa Romeo, Mercedes und viele mehr. Selbstredend unterscheiden sich sämtliche Fahrzeugtypen in ihrem Handling und sind sogar möglichst genau den Fahreigenschaften ihrer großen „Brü-

der“ angepasst worden. Alles in allem finden sich sage und schreibe über 500 individuelle Vehikel im GT2 Fuhrpark.

Was wäre allerdings ein Rennwagen ohne die passende Strecke. Auch in dieser Sparte hat GT2 gegenüber seinem Vorgänger mächtig zugelegt, denn der Testpilot kann sich nun auf 20 neuen Tracks austoben. Darunter der berühmte Kurs Laguna Secca, der bis ins letzte Detail nachgebaut wurde. Für die auf der Messe angespielte Version gibt es eigentlich nur ein Wort: Atemberaubend! Per Analog Controller und Dual Shock Unterstützung driften die Boliden mit einem sagenhaften Fahrgefühl über den Asphalt. Mit einem erweiterten Karriere-Modus, noch mehr Tuningmöglichkeiten und hitverdächtigem Soundtrack ist GT2 bereits jetzt schon ein sicherer Sieger.



Man mag es fast nicht glauben wenn man die dritte Inkarnation der Space Opera in Action sieht. Die Entwickler haben es tatsächlich geschafft, die ohnehin schon atemberaubende Optik erneut aufzupolieren. Das neue Colony Wars spielt zur selben Zeit der Vengeance Kriege - nur an einem völlig anderen Ende der Galaxis, wo die Navy und Liga im Grunde keine Präsenz haben. Hier herrscht das Empire Magenta und man selbst verkörpert einen Piloten dieser Regierung. Red Sun ist der Name eines gigantischen Raumschiffs, das auf-

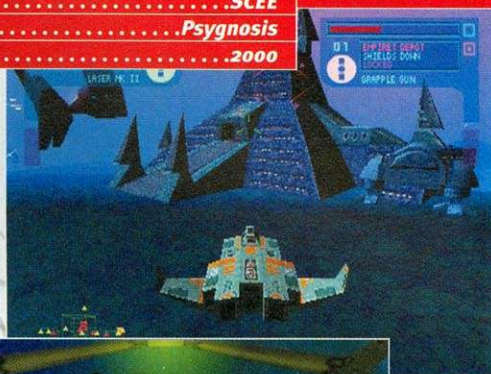


Ein weiteres Highlight steht uns mit der reinrassigen Ballerorgie Space Debris Haus. Ähnlich Nintendos Starwing unterst... man den UED-Pilot James Bryant gegen e... übermächtige außerirdische Invasion. ... einem vor Waffen strotzenden Spacefig... kämpft man abwechselnd auf vorgegeben... Pfaden à la Starblade und völlig fre... Arealen. Mit dieser Technik versuchen... Entwickler von Rage eine möglichst ausgev... gene Mixtur aus allen Elementen des Gen... zu kreieren. Verbunden werden die einzel... Missionen durch brillante FMV-Sequenz... die weitgehend mit der ingame-Engine... Szene gesetzt wurden. Es waren zwar auf... Messe nur zwei von insgesamt 10 Lev... spielbar, diese begeisterten jedoch so



COLONY WARS RED SUN

Genre	Space Opera
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	2000



aufgrund einer Allianz mit mysteriösen Außerirdischen zur Erde geleitet werden soll, um dort nach Artefakten zu forschen. Schon bald kommt aber alles anders und die Aliens legen ihre wirklichen Ziele dar. Im komplett neuen Sonnensystem erforscht der Spieler die über 150 neuen Polygonschiffe - 50% mehr als im original Colony Wars. Ferner kann sich der Pilot jetzt aus einer Palette von bis zu 32 unterschiedlichen Waffensystemen die richtigen picken, um die anstürmenden Feindschiffe im Zaum halten zu können. Diese sind übrigens in ihrer Künstlichen Intelligenz komplett überarbeitet worden. Das Sahnehäubchen ist ein bombastischer, atmosphärischer Orchestersoundtrack,

der wohl nur durch die fabelhaften FMVs übertroffen werden kann. Sollte Colony Wars Red Sun die angestrebten Erwartungen erfüllen, steht uns ein absoluter Hammer ins Haus, der seinen Vorgänger locker in die Tasche steckt.



SPACE DEBRIS

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Rage Software
Erhältlich ab	2000



ersten Anspielen. Man findet sich inmitten einer haarsträubenden Schlacht im Weltraum wieder, die von bombastischen Explosionen und brachialem Laserfeuer dominiert wird. Angetrieben von einem kinoreifen Soundtrack hat man schon wenige Sekunden nach Spielbeginn das Gefühl,

in das Geschehen förmlich eingesaugt zu werden. In der nächsten Ausgabe werden wir endlich mehr über Space Debris erfahren.





KODAK PMZ

25

KODAK PMZ

26

KODAK PMZ

27

KODAK PMZ

28

KODAK PMZ

GTA 2



Erstmals könnt Ihr in GTA 2 auch auf die Häuserdächer gelangen und von dort aus Handgranaten und Molotov-Cocktails auf die Straße werfen.

Genre	Crime Sau
Spieler	1
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	DMA Design
Erhältlich ab	Ende Oktober



In GTA 2 erhaltet Ihr unter anderem den Auftrag, einen kompletten Zug zu entführen.



Die Programmierer der in Schottland ansässigen Software-Studios von DMA Design behielten in GTA 2 das altbewährte Spielprinzip des Vorgängers bei, integrierten dabei aber derart viele neue Features, daß von einem bloßen Sequel nicht die Rede sein kann. Zeitlich gesehen ist das Gangster-Szenario irgendwo in nicht allzu ferner Zukunft angesiedelt. Als Schauplatz dient eine gigantische, heruntergekommene Großstadt, die von sieben rivalisierenden Gangs kontrolliert wird. Ihr übernehmt den Part des Ex-Häftlings Claude Speed, der mit totalem Gedächtnisver-

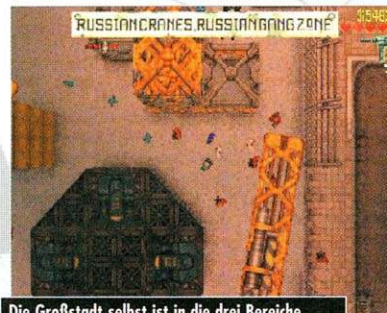
lust aus der Tiefschlafkammer erwacht und nur ein Ziel vor Augen hat, nämlich der unangefochtene König dieser ramponierten Metropole zu werden.

Hierzu müßt Ihr jedoch zunächst einmal beweisen, aus welchem Holz Ihr geschnitzt seid und insgesamt 75 Aufträge für die verschiedenen Gangs erledigen. Wie schon beim Vorgänger raubt Ihr also Leute aus, klagt Autos und bringt bestimmte Zielpersonen um die Ecke. Das Betätigungsfeld der einzelnen Banden fällt dabei mehr als unterschiedlich aus. Während die kahlköpfigen Krishna-Mönche sich zur Aufgabe gesetzt haben, so viele Menschen wie möglich zu kidnappen und von ihrem Glauben zu „überzeugen“, handeln die japanischen Yakuza-Anhänger mit Autos, Frauen und Waffen aller Art. Sogar eine Gruppe geklonter Wissenschaftler treibt in der Stadt ihr Unwesen. Sie wollen die gesamte menschliche Rasse vernichten und durch geklonte Wesen ersetzen. Für welche der sieben Gangs Ihr arbeiten wollt, bleibt ganz Euch überlassen. So könnt Ihr auch von mehreren Banden gleich-

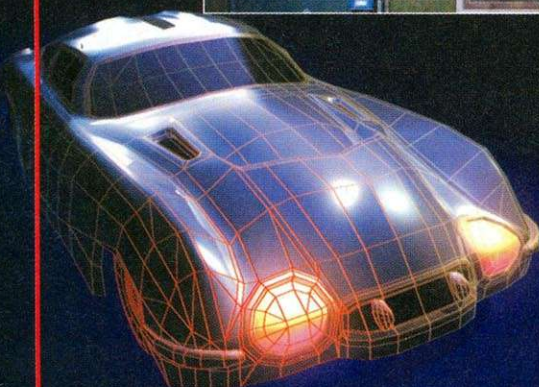
zeitig Aufträge entgegennehmen oder die verfeindeten Gangs gegeneinander ausspielen. Eine Anzeige auf dem Screen gibt Auskunft, wie groß Respekt und Anerkennung der Banden Euch gegenüber sind. Müßt Ihr beispielsweise ein Mitglied einer anderen Gruppierung töten, so steigt Euer Ansehen beim Auftraggeber, jedoch sinkt die Popularität bei denen, die den Verlust zu beklagen haben. Als Antwort darauf kann der Spieler auch schon einmal gekidnappt oder gar getötet werden. Sämtliche anderen Gang-Mitglieder werden nicht nur namentlich erwähnt, sondern „existieren“ auch tatsächlich in der Welt von GTA 2, fahren in mit dem jeweiligen Bandenlogo versehenen Karren durch die Stadt oder bekriegen sich mit feindlich gesinnten Individuen.

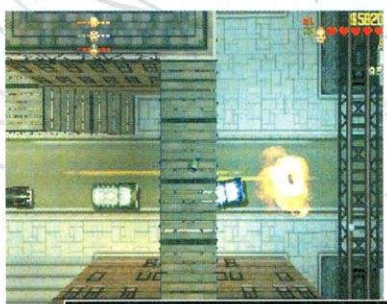
Natürlich werdet Ihr Euch in GTA 2 auch wieder jede Menge an fahrbaren Untersätzen unter den Nagel reißen können. Mehr als 30 verschiedene PKW, Motorräder, und Lastwagen, die mit jeweils völlig anderen Fahreigenschaften aufwarten, könnt Ihr Euch im Laufe des Spiels „ausleihen“. Dabei wurde auch die KI der anderen Autofahrer wesentlich verbessert. So weichen diese beispielsweise der heran-

Sobald Ihr in einen neuen Bezirk der Großstadt vordringt, zeigt Euch die eingeblendete Tafel am oberen Bildschirmrand, von welcher Gang dieses Viertel kontrolliert wird.



Die Großstadt selbst ist in die drei Bereiche Wohngebiet, Industriezone und Geschäftsviertel (Downtown) aufgeteilt.





Im linken oberen Eck des Screens zeigt Euch das Respekt-o-Meter an, wie gut oder schlecht die Gangleader auf Euch zu sprechen sind.



futuristisch angehauchten Spielereien wie einer Mikrowellen-Kanone besteht außerdem die Möglichkeit, die Häuserdächer zu erklimmen und von dort aus Molotov-Cocktails auf die vorbeieilenden Passanten zu werfen. Zudem könnt Ihr in den aus dem Vorgänger bekannten Hinterhof-Garagen nicht nur geklaute Autos umlackieren lassen, sondern diese gegen einen kleinen Aufpreis auch mit Maschinengewehren oder Flammenwerfern „upgraden“ lassen.

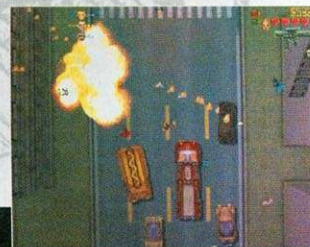
Selbstverständlich hat die Polizei bei all den kriminellen Aktivitäten auch noch ein Wörtchen mitzureden und ist Euch deshalb ständig auf den Fersen. Sollte sie jedoch für längere Zeit nicht Herr der Lage werden, so müßt Ihr Euch nacheinander mit dem FBI, einer SWAT-Spezialeinheit und letztendlich der Nationalgarde anlegen, die mit Panzern und ähnlichem Kriegsgerät auffährt, sollte Euer wüstes Treiben zu bunt werden.

Eine komplett neue Grafik-Engine soll dank aufwendig gestalteter Explosionen, Echtzeit-Lichteffekten und einer höheren Auflösung für ein noch realistischeres und detaillierteres Großstadt-Ambiente sorgen, als dies noch beim Vorgänger der Fall war.

Soundtechnisch wurde die Idee mit den unterschiedlichen Radiosendern

beibehalten, deren Songs Ihr zu hören bekommt, wenn Ihr in ein Fahrzeug steigt. Doch anstatt von nur sieben Stationen wird es in GTA 2 insgesamt elf Sender zu hören geben, die jeweils mit einem anderen, individuellen Musikstil auf Sendung gehen. Sollte Euch das Programm eines Senders nicht gefallen, so habt Ihr nunmehr die Möglichkeit, diesen in die Luft zu sprengen.

Wie Ihr unschwer erkennen könnt, wird GTA 2 weitaus umfangreicher und interessanter ausfallen als der Vorgänger. All die genannten Features machen schon jetzt Lust auf mehr. Sollten die Sterne günstig stehen, so könnt Ihr bereits in der nächsten Ausgabe mit dem Test rechnen.



Straßensperren sind nur eine der Maßnahmen, mit der die Polizei versucht, Euch zu stoppen.



Nicht selten entbrennen mitten in der Öffentlichkeit heftige Schußwechsel, bei denen auch schon mal der eine oder andere Wagen in die Luft fliegt.



IFA BERLIN

SVEN LIEBOLD



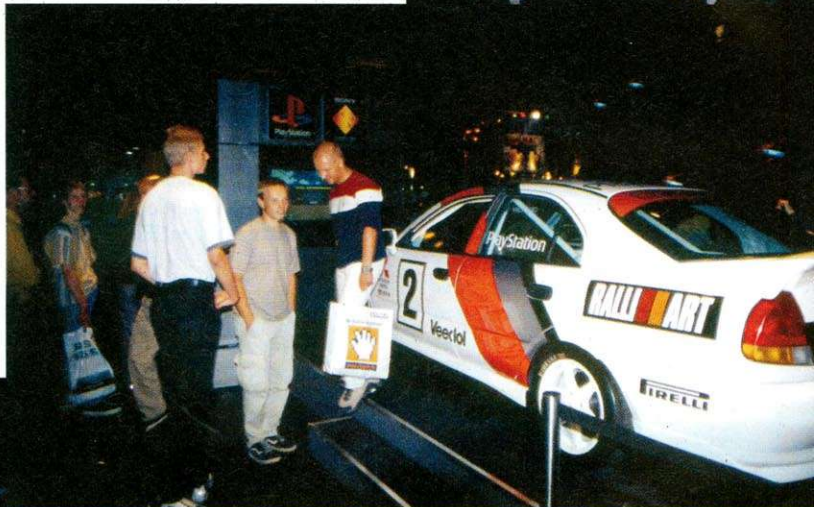
che interessiert, kann sich der Informationsflut kaum entziehen. Vom Handy über Satellitenschüsseln, Fernseher und Hi-Fi gab es einfach alles zu sehen und noch mehr.

Die starke Resonanz des Publikums bewies allerdings nicht zuletzt, daß eigenständige Videospielemessen in Deutschland nicht länger nur Trümmerei sind. Daß dies zu Beginn natürlich nicht im gigantischen Stil einer Electronic Entertainment Expo funktioniert, ist klar. Allerdings entpuppte sich die immense Präsenz der Branche als echter Hoffnungsträger für die Zukunft. Für all die Spieler da draußen war es natürlich ein Heidenspaß, bereits jetzt die kommenden Herbst- und Weihnachtshits anzuzocken. Außerdem fungierten jede Menge „VIVA-Promis“ auf den Bühnen diverser Stände als regelrechte Publi-

kumsmagnete. Ob diese Aufmerksamkeit jedoch mehr an den Tonnen von T-Shirts, Aufklebern und sonstigen Goodies lag, sei einmal dahingestellt. Trotz der eher mauen News hielten wir dennoch einige Momente der Messe fest, um allen, die sich nicht auf den Weg in die Landeshauptstadt gemacht haben, einen kleinen Eindruck zu vermitteln.



Berlin rief und wir kamen. Nachdem sich bereits auf der letzten CeBIT-Home erste Hersteller vorsichtig der breiten Masse stellten, präsentierte sich diesmal unsere Lieblingsindustrie schon weitaus mutiger. Zwei komplette Hallen verwandelten sich in eine wahre Spielhöhle, die einen gewissen Hauch der E3 verbreitete. Bedenkt man das gigantische Messengelände, so erinnert dies zwar mehr an einen Tropfen auf einem heißen Stein, aber immerhin. Da die internationale Funkausstellung aber in erster Linie für Endkunden konzipiert wurde, blieben die großen Neuigkeiten leider aus. Fast kein Publisher konnte irgendwelche bahnbrechenden Neuigkeiten zeigen, über die wir nicht schon ausgiebig berichtet hätten. Wer sich allerdings für alle möglichen anderen Medienberei-



Big in Berlin

Bei Sony gab es an Dutzenden von Displays die Möglichkeit, einen ersten Eindruck der kommenden Winterhits zu erhaschen. Darunter natürlich das heiß erwartete Gran Turismo 2 und Final Fantasy VIII, welches natürlich durchweg für Begeisterung sorgte. Auch der Shooter Space Debris feierte auf der IFA sein Debüt. Ein besonderes Schmankerl war ein waschechter, zum Simulator umgebauter Mitsubishi Carisma. Dank einer ausgetüftelten Hydraulik konnte man am Steuer wirklich jedes Schlagloch bei Colin McRae Rally spüren.





Dieser Mann kann es einfach nicht lassen.



IFAs flotter Dreier

Zum Auftakt der Messe luden Sony, Electronic Arts und Infogrames zu einer gemeinschaftlichen Pressekonferenz, die einen kurzen Einblick in die jetzige Marktsituation bot. Dr. Gerhard Florin, seines Zeichens Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland, Österreich und der Schweiz schwabte dank des brachialen Verkaufsstarts des PC-Krachers Command & Conquer: Tiberian Sun auf Wolke Nummer sieben und prophezeite uns für die Zukunft eine Symbiose aus TV-Unterhaltung und der Videospielbranche. Infogrames' Nummer 1 in Deutschland, Wilhelm Hamrozi, begnügte sich mit einer kurzen Vorstellung der erfolgreichsten Titel der letzten Monate sowie einigen Ankündigungen für das Weihnachtsgeschäft. SCED-Geschäftsführer Manfred Gerdes gab sich bezüglich der Preissenkung von Nintendo sehr gelassen. Kein Wunder, liegen doch mehr als 30 Millionen DM an Marketingmitteln bis Weihnachten bereit. Ferner wird das Unternehmen die Fußball-Europameisterschaft unterstützen.

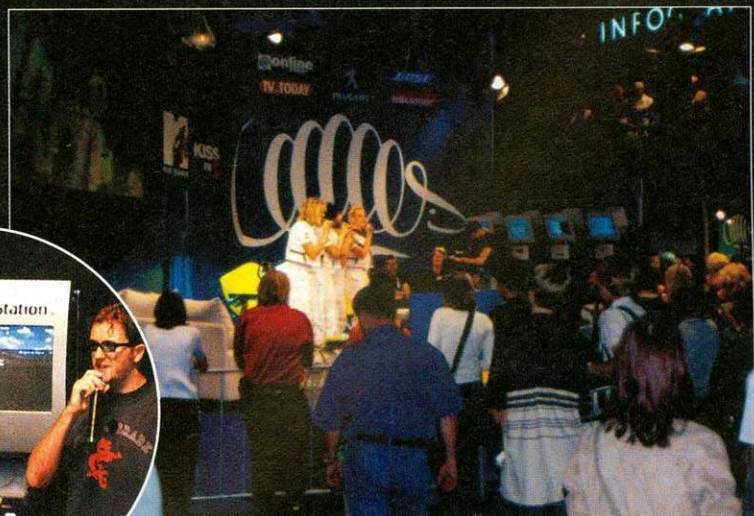
Die gute Mine zum guten Spiel

„Nein ich kenne das Spiel nicht. Nein, ich habe keine PlayStation zu Hause.“ - So die Statements eines grinsenden Heinz Harald Frentzen oder auch Stefan Effenberg bei einer Präsentation zu Formel 1 '99 bzw. UEFA Striker. Man kann es ihnen ja auch eigentlich gar nicht verübeln. Dank ihres großen Bekanntheitsgrades machen sich die Strahlemänner eben besonders gut auf dem Cover der Spieleverpackungen. Image ist eben doch alles.



Auch CyPress war auf der IFA vertreten. Ein unsägliches Ansturm an T-Shirt- und Heftsüchtigen brachte das Standpersonal zwar zum Schwitzen, aber nie zum Verzweifeln.

Electronic Arts setzte auf weniger Show, dafür aber umso mehr auf eine große Vielfalt an Titeln - allen voran EA Sports in all seinen Varianten. Auf zwei kleinen Monitoren konnte das geschulte Auge noch ein Video von Xena und Tomorrow never dies ausmachen.



Neben der Auszeichnung „Lautester Stand der IFA“ gab es bei Infogrames wohl auch die größte Showbühne der Branche zu bestaunen. Rund um die Uhr heizten die IFA-Showmaster den begeisterten Zuschauern ein. Sogar eher peinliche Nachwuchs-Pop-Stars ließ das Publikum geduldig über sich ergehen, in der Hoffnung doch noch ein wertvolles Goodie zu ergattern.

„(...) Schon in *Blood Omen* verfolgte Kain finstere Pläne, doch was hat er jetzt vor? Eine Frage, die schon eine regelrechte Aufforderung ist, *Soul Reaver* zu spielen. Grandiose Grafik, atmosphärischer Sound, bombastische Story - bei all der Lobpreisung muß das Gameplay theoretisch unter aller Kanone sein, aber auch dieses weist kaum ein Manko auf. (...)“

Rating 10 von 10, play PLAYSTATION 07/99

Blood Omen Legacy of Kain schilderte den Aufstieg des Sterblichen Kain zum Fürsten von Nosgoth. In der Rolle des Antihelden trat der Spieler gegen den Schwarzmagier Mortanius, aber auch gegen die Bürde des ewigen Lebens an. play unterhielt sich mit Denis Dyack, dem Director des ersten Teils der *Legacy of Kain*-Saga, über sein neuestes Werk, das *Cyberpunk-Adventure Too Human*, das insgesamt 4 CDs umfassen, mit 30 fps in Hires ablaufen und dank Data-Streaming vollkommen ohne Ladezeiten auskommen soll.

MARTIN WEIDNER

Too Human

32

SPECIAL SCREEN

Eines Tages selbst Spiele zu designen, stellte einen lange gehegten Wunschtraum von Denis Dyack, dem Firmenchef von Silicon Knights dar. Um diesen Traum in Erfüllung gehen zu lassen, erwarb er an der Universität von Ontario in Kanada mit zwei Diploma in Informatik zuerst das entsprechende Rüstzeug, bevor er im Juli 1992 die Firma Silicon Knights ins Leben rief. Zum Zeitpunkt der Gründung des Unternehmens befand er sich noch mitten in den Abschlußprüfungen - der Masters in Computer Science war in

greifbare Nähe gerückt. Vier Jahre später, als Silicon Knights gerade ihre Arbeit an *Blood Omen Legacy of Kain* zum Abschluß brachte, brütete Denis Dyack über seiner Dissertation; Zeit, um etwas Luft zu holen, blieb dem Kanadier in der Vergangenheit kaum. Heute beschäftigt Silicon Knights mit Sitz in St. Catharines in Ontario insgesamt 48 Angestellte. Denis Dyack leitet als Präsident die Firma und überwacht als Director die einzelnen Projekte, darunter *Too Human* für die PlayStation und *Eternal Darkness* für das Nintendo 64.

Als Firmenphilosophie führt Denis Dyack die Chance an, mit ihren Spielen viele Menschen in positiver Hinsicht zu beeinflussen. Deshalb liege es ihm sehr am Herzen, daß ihre Spiele eine brisante Botschaft darlegen. Ein Silicon Knights-Titel solle den Spieler stets in eine andere Welt eintauchen und in dieser vollends aufgehen lassen.

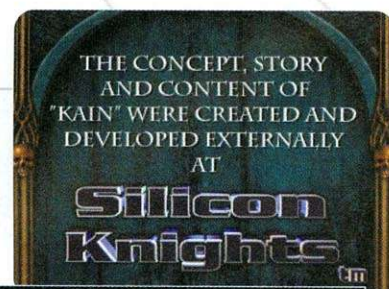
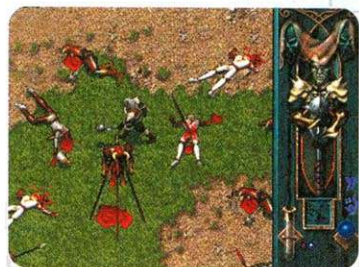
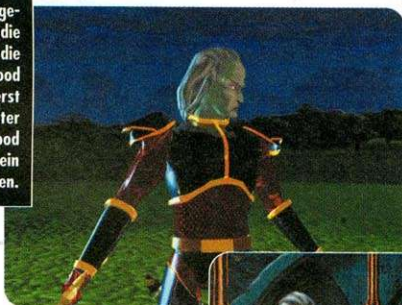
Ihren Einstand feierte die Firma noch im gleichen Jahr der Firmengründung mit *Cyber Empires*, das in den Vereinigten Staaten von SSI bzw. in Europa von Milleni-

um für PC, Amiga und Atari ST veröffentlicht wurde. Das Sequel *Fantasy Empires* (1993) und auch *Dark Legions* (1994) für den PC erschienen ebenfalls unter den Fittichen von SSI.

Die Idee zu ihrem neuesten Titel *Too Human* entstand laut Denis Dyack noch bevor man die Arbeit an dem Konzept von *Blood Omen Legacy of Kain* angefangen hatte. Das Schwert *Soul Reaver* in *Legacy of Kain* sei anfangs als Waffe in *Too Human* angedacht gewesen. Während der Entwicklung von *Blood Omen* entschied sich Denis Dyack gleichwohl, es bereits in dem ersten Kain-Titel zu verwenden. Das eigentliche Konzept von *Too Human* reiche bis 1994 zurück.

Unter anderem unter diesem Gesichtspunkt ist der Rechtsstreit mit

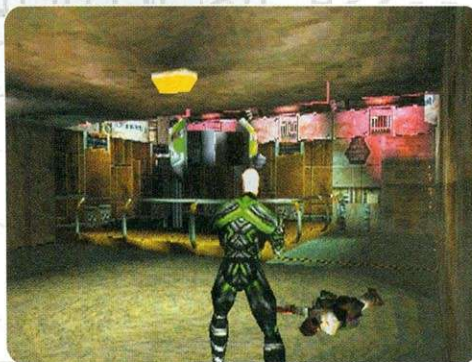
Nachdem Crystal Dynamics 1996 Verluste in Höhe von 15 Millionen Dollar eingestrichen hatte, sahen sich die Kalifornier gezwungen, die Saturn-Version von *Blood Omen Legacy of Kain* zuerst auf Eis zu legen und später ganz zu streichen. *Blood Omen* PC wurde an ein externes Team abgegeben.



Als Crystal Dynamics und Activision im Hinblick auf *Blood Omen Legacy of Kain* eine Distributionsvereinbarung für den amerikanischen Markt eingegangen waren, kamen die Vertragspartner darin überein, einen Credit Screen in das Spiel einzubauen, um eventuellen Verwirrungen vorzubeugen: „Das Konzept, die Story und der Inhalt von „Kain“ wurden extern bei Silicon Knights erstellt und entwickelt.“



wurden in Zusammenarbeit von Denis Dyack und Ken McCulloch erarbeitet. Ken McCulloch erstellte später das Skript für die Zwischensequenzen und die Mythologie der Welt Nosgoth. Als Inspirationsquellen für die Figur Kain zog Silicon Knights den Film *Unforgiven*, die *Necroscope*-Reihe von Brian Lumley und *Wheel of Time* von Robert Jordan heran. Kain sollte einen Antihelden darstellen. Der Spieler sollte mit der Frage konfrontiert werden, worin das Gute bzw. Böse bestehe, und ob dies alles nicht bloß eine Frage der eigenen Sichtweise sei. Silicon Knights legte ihr Konzept einigen Publishern vor. Crystal Dynamics bekam den Zuschlag für das Projekt. Beide Vertragspartner einigten sich

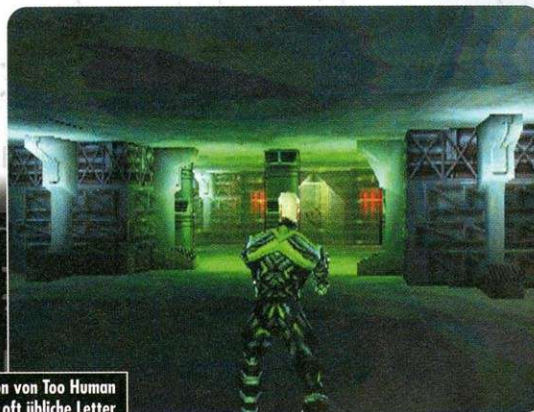


darauf, Kain auf einer Next Generation-Plattform zu veröffentlichen. Nur auf welcher? Die PlayStation war zu diesem Zeitpunkt noch nicht offiziell angekündigt worden. Bei Trip Hawkins' 3DO gingen die Meinungen deutlich auseinander. Während Crystal Dynamics zu den vehementen Verfechtern der 32-Bit-Hardware zählte, konnten sich die Kanadier nicht mit der Konsole anfreunden. Ataris 64-Bit-Jaguar schied ebenfalls aus, zu wenig traute man es dem

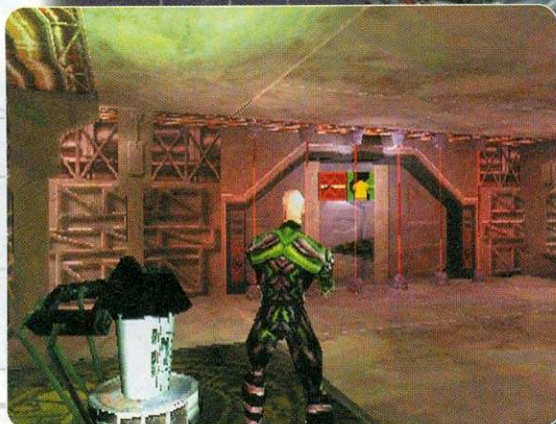


Crystal Dynamics zu verstehen, über den das amerikanische Handelsmagazin *Game Week* im Mai 1998 berichtete. Die Rechte an Kain stellten aber bloß einen Teil der Klageschrift dar. Vielmehr warf Silicon Knights Crystal Dynamics, d.h. dem Publisher von *Blood Omen Legacy of Kain*, auch arglistige Täuschung und unfaire Wettbewerbsverzerrung vor. Ein Sprecher von Crystal Dynamics warf diese Anschuldigungen vor der Verhandlung ausdrücklich zurück. Crystal Dynamics habe die Entwicklungskosten für *Blood Omen Legacy of Kain* übernommen, deshalb gehöre *Blood Omen* ihnen. Crystal Dynamics glaube darüber hinaus nicht, daß *Soul Reaver* ein Derivat darstelle. Vielmehr unterscheide sich *Soul Reaver* in maßgeblichen Punkten von *Legacy of Kain*. Es würden zwar einige Querverweise existieren, aber *Soul Reaver* sei, was das Look & Feel betrifft, völlig eigenständig.

Soviel ist jedenfalls hieb- und stichfest: Das Konzept, die Details und die Storyline von *Blood Omen Legacy of Kain*, das ursprünglich unter dem Arbeitstitel „The Pillars of Nosgoth“ lief,



Die PAL-Version von *Too Human* soll ohne das oft übliche Letter Boxing auskommen.



NAUS-CAN Coalition
Main Battle Tank

Und du hast gedacht,
die Schule macht
dich verrückt



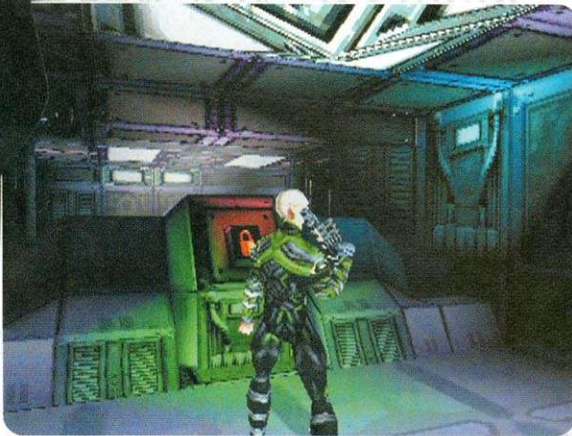
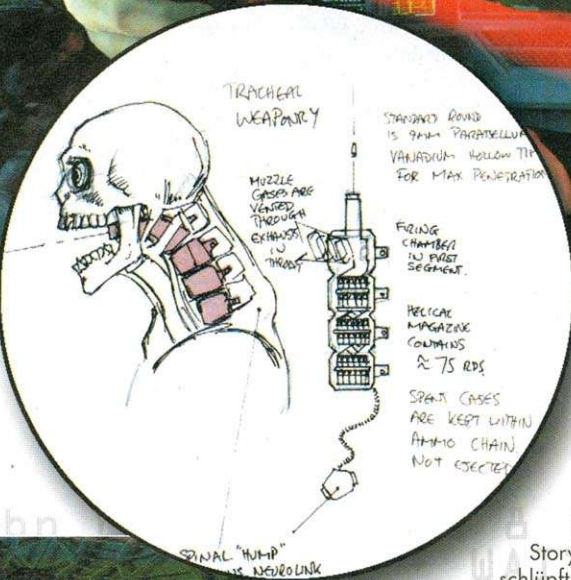
ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER 1999



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



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



eröffnet den Designern natürlich eine Vielzahl an weiteren Möglichkeiten im Hinblick auf das Leveldesign.

In Blood Omen entfernte sich Silicon Knights von den damals bei Action-Adventures und RPGs üblichen Dialogboxen, die den Spielfluss nur unnötig bremsen. Stattdessen wurden sämtliche Dialoge als Samples von CD in das laufende Geschehen eingespielt. In ihrem neuesten Projekt gehen die Entwickler noch einen Schritt weiter. Nicht nur, daß der Spieler die Dialoge hört, er kann auf Monitoren die parallel dazu an anderen Schauplätzen ablaufende Handlung als Videoclip mitverfolgen. Neversoft setzte dieses Verfahren zwar bereits in ihrem Shooter Apocalypse starring Bruce Willis ein, nutzte es aber bloß zum Abspielen von Musik-Videoclips. Auf den voraussichtlich 4 CDs von Too Human sollen sich Full Motion Video-Sequenzen mit einer Gesamtlänge von über 60 Minuten befinden, die alle in-house gerendert werden. Ursprünglich war nur eine Länge von 20 Minuten auf 2 CDs eingeplant.

Als Veröffentlichungstermin für ihr ehrgeiziges Projekt hat Silicon Knights das 1. Quartal 2000 angesetzt - vorausgesetzt, ihre Publishingverhandlungen ziehen sich nicht weiterhin in die Länge. Unbestätigten Gerüchten zufolge haben u.a. MGM Interactive und Crave Entertainment ihr Interesse an dem Titel bekundet. Falls es ihr eng abgesteckter Zeitplan noch zuläßt, beabsichtigen die Entwickler, noch einen Multi Player Mode in das Spiel einzubauen.

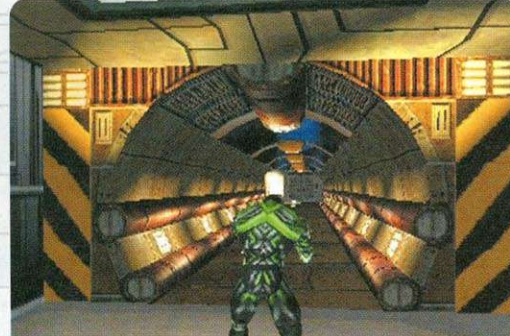
Tramiel-Clan zu, seine Raubkatze im Markt etablieren zu können. Nach acht Monaten fiel die Entscheidung für die PlayStation als Plattform für Kain. Silicon Knights erweiterte daraufhin den Umfang des Spiels - allein die Anzahl der Charaktere wurde von Anfangs 40 auf 190 erhöht und die Grafiksets von 40 auf über 500 Tiles erweitert.

Blood Omen Legacy of Kain wurde bei Erscheinen von der Fachpresse geradezu mit Lobeshymnen überhäuft. Während sich Kain in den Vereinigten Staaten als ein kommerzieller Erfolg erwies, konnte sich das europäische Publikum hingegen nur wenig mit der Bitmapgrafik anfreunden.

In Too Human knöpfte sich Silicon Knights deshalb gerade die Kritikpunkte von Kain vor, d.h. die Bitmapgrafik, die langen Nachladezeiten und die lineare Storyline. Too Human spielt in Echtzeit-3D, soll in einer Auflösung von 512 x 240 Pixeln (NTSC) mit 30 fps ablaufen und dank Data-Streaming ohne spürbare Ladezeiten auskommen. Konvertierungen für andere Plattformen seien nicht geplant, so Denis Dyack, da ihre Engine eigens auf die PlayStation zugeschnitten worden sei.

Zur Storyline: Ihr schlüpft in die Rolle des Undercover-Cops John Franks, der versucht, die Umstände aufzudecken, die zum Mord eines Kollegen durch einen Cyborg führten. Seine Ermittlungen als getarnter Sicherheitsoffizier einer Computerchip-Fabrik ziehen Franks immer tiefer in den Morast der Industriespionage hinein, und ihm wollen die Fragen nicht mehr aus dem Sinn, ob die menschliche Natur durch die Fortschritte in der Nano- und Biotechnologie und der künstlichen Intelligenz immer mehr verroht, dadurch letztlich zum Scheitern verurteilt zu sein scheint, und was eigentlich heutzutage, d.h. im Jahr 2450 noch das Leben eines Menschen ausmacht. Genauso wie Silicon Knights seinerzeit mit der mystischen, unheil-schwangeren Storyline von Kain von sich reden machte, tun sich die Entwickler heute mit ihrem Cyberpunk-Thriller über die Fusion von Mensch und Maschine hervor. Wenn Silicon Knights nämlich etwas kann, dann ist es, gute Geschichten zu erzählen und diese einladend zu verpacken. Als Anregungen für die Rahmenhandlung zitiert Denis Dyack vor allem Blade Runner, aber auch Ghost in the Shell, Diamond Age und I Robot.

Ein vordringliches Anliegen der Designer bestand auch darin, dem Spieler eine breite Palette an Fertigkeiten an die Hand zu geben. So lassen sich die 15 Waffensysteme, 4 Zielerfassungstypen und 6 Munitionsarten beliebig miteinander kombinieren, und auch Franks selbst läßt sich mit den neuesten Cyberimplantaten wie Prothesen und Computerchips ausstatten. Dies



Die Wahl der Reihenfolge, in der man die Welten angeht, überläßt Silicon Knights dem Spieler, d.h. es sind mehrere Outros denkbar.

play: Too Human ist bereits Euer fünfter Titel, wenn ich mich nicht täusche...

Denis Dyack: Wir designen darüber hinaus Eternal Darkness für das N64. Diese sechs Titel stellen aber lediglich die Projekte dar, die auf den Markt gekommen sind bzw. noch erscheinen werden. Wir erstellen eigentlich viele Konzepte. Einige davon haben wir mehreren Publishern vorgelegt, andere befinden sich noch in der Entstehungsphase. Wir versuchen, alle unsere Mitarbeiter zu ermutigen, neue Spielkonzepte zu designen.

play: Wie läuft dieser Prozeß ab? Fangt Ihr bei den Charakteren an, oder arbeitet Ihr zuerst die Rahmenhandlung und die Schauplätze des Spiels aus?

Denis Dyack: Die Storyline ist für uns immer der wichtigste Faktor, bevor wir die Details des Spieldesigns angehen. Das eigentliche Konzept entsteht

Gameplays ein. Too Human stellt eine bunte Mischung aus Final Fantasy und Blood Omen Legacy of Kain dar.

play: Entsteht das gesamte Spiel intern, oder gebt Ihr einige Elemente wie die Renders oder den Soundtrack an ein externes Team ab?

Denis Dyack: Es ist am sinnvollsten, möglichst sämtliche Elemente eines Spiels in-house zu entwickeln, weil man nur dann gewährleisten kann, daß alles nach Plan läuft. Lediglich der Soundtrack und die Samples werden außer Haus erstellt. Steve Henifin, der die Musik zu Too Human und Eternal Darkness macht, steuerte bereits den Soundtrack zu Blood Omen Legacy of Kain bei.

play: Glaubst Du, daß Crystal Dynamics' Soul Reaver im Hinblick auf die Veränderungen in dem Gameplay und der Storyline, die Kain zum Feind werden läßt, noch die Fans des Originals anspricht?

nach der eigentlichen Veröffentlichung des Spiels erhalten, als eine außergewöhnlich beliebte Figur heraus. Für mich erinnert Soul Reaver mehr an Tomb Raider als an die Originalversion von Kain – und damit meine ich nicht bloß den Wechsel von 2D- zu 3D-Grafiken. In grafischer Hinsicht sieht Soul Reaver sehr, sehr gut aus, hat aber einige Schwächen im Gameplay. Es gibt kaum Interaktion mit den NPCs (Anm.d.Red.: NPC - Non player character: nicht vom Spieler gesteuerte Figur), das Kampfsystem ordnet sich dem Hin- und Herschieben von Blöcken unter, und die Geschichte weist entgegen der schlüssig aufgebauten Storyline von Kain einige Ungereimtheiten auf. Das offene Ende in Soul Reaver scheint manchen Kommentaren auf dem Usenet zufolge ebenfalls einige Spieler zu verstimmen. Ob Soul Reaver letztlich die Fans des Originals anspricht, wird die

Im Gespräch mit Denis Dyack, Director Too Human, Silicon Knights

noch vorher. Danach schreiben wir die Storyline, erstellen die einzelnen Charaktere und fangen mit dem Skript und anderen Meilensteinen der Vorproduktion an.

play: Ist die Storyline noch düsterer als in Blood Omen Legacy of Kain?

Denis Dyack: Es gibt einige Elemente, die auf jeden Fall düsterer als in Kain wirken, andere wiederum nicht. Die Storyline von Too Human geht noch viel mehr in die Tiefe. Bei der Entwicklung des Spiels sahen wir uns nämlich nicht gezwungen, uns auf eine CD zu beschränken, wie es in Kain der Fall war. Vielmehr konnten wir unseren Ideen freien Lauf lassen. Wir schildern eine düstere Zukunftsvision, in der Megakonzerne mit ihrer Nano- und Biotechnologie die Macht über unseren Planeten übernommen haben; ein Psychothriller aus dem Jahr 2450. Die Cyberpunk-Elemente nehmen einen großen Teil der Storyline und des

Denis Dyack: Crystal Dynamics scheint eine Heidenarbeit und sehr viel Geld investiert zu haben, um ihr Spiel zu promoten. Ich glaube schon, daß sie eine hohe Stückzahl absetzen werden. Ob die Fanggemeinde die gleiche ist wie bei dem Original, ist schwierig zu sagen. In die Rolle des Vampirs Kain zu schlüpfen war für mich eines der schönsten Features von Kain. Seelen zu rauben und den Racheengel zu spielen gestaltet die Geschichte nicht so interessant wie in Blood Omen. Kain zum Feind werden zu lassen, war meines Erachtens nach keine gute Idee, sofern man beabsichtigte, die Fans des Originals anzusprechen. Kain kristallisierte sich in unseren Fokustests und in den Fanbriefen, die wir auch heute noch, Jahre

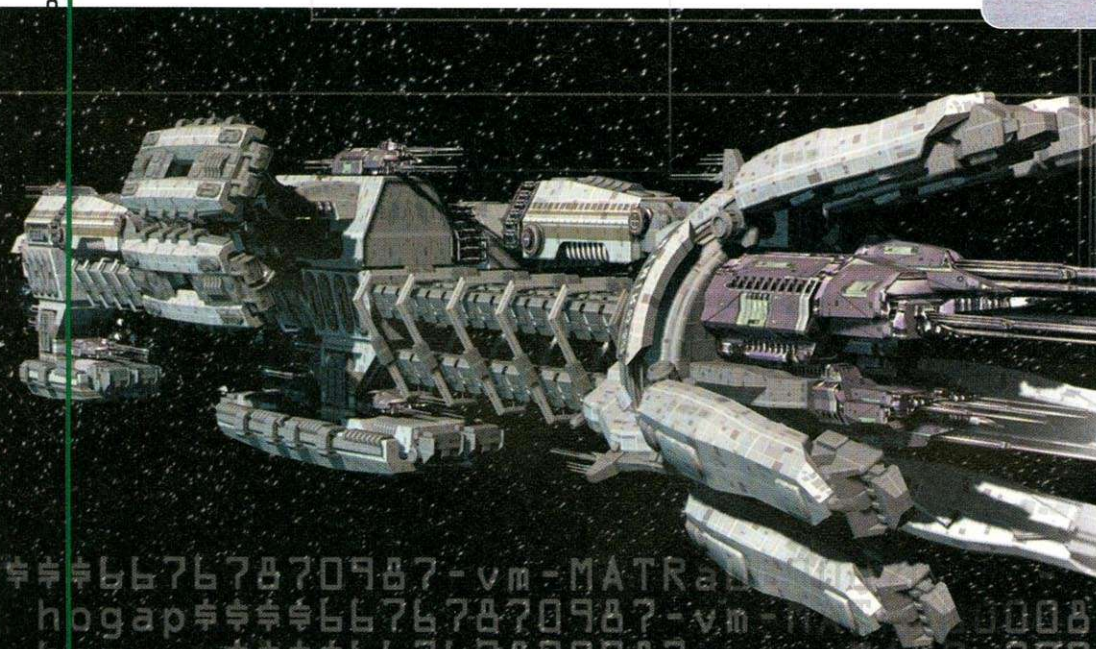


Zeit weisen. Wenn das Spiel ein Erfolg wird, ist dies wohl eher der anderen Fanggemeinde

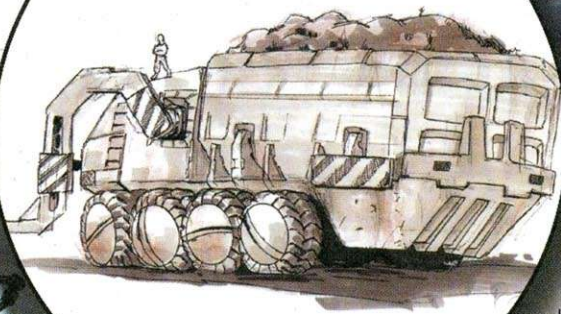
zu verdanken.

play: Welche „Fanggemeinde“ wollt Ihr denn mit Too Human ansprechen?

Denis Dyack: Wenn Shakespeare ein Stück verfaßte, schrieb er dreckige Witze für die Betrunknen in der ersten Reihe, brachte aber auch Metaphern für die Aristokratie auf den Balkons zu Papier. Er tat dies, um so viele Leute wie möglich für sein Stück zu gewinnen. Wir versuchen, das gleiche mit unseren Spielen zu erreichen – zugkräftiges, actionbetontes Gameplay zu verwirklichen, aber auch anschauliche Metaphern zu schreiben, die einen zum Nachdenken anregen. Die Geschichte ist zwar nicht ausschlaggebend, wer ihr jedoch die ihr gebührende Aufmerksamkeit schenkt, dem wird sehr viel mehr vom Spiel zuteil. Wir haben zwar in der Vergangenheit auch Spiele für



den PC entwickelt, heute glaube ich aber, daß das Gameplay auf Konsole im allgemeinen besser ist. Solange sich an der PC-Front nicht etwas dramatisch verändert, werden wir uns weiterhin auf Videospiele konzentrieren. In Too Human verwenden wir sämtliche Buttons des Dual Shock Analog Controllers. Dennoch ist das Spiel sehr leicht zugänglich. Die Storyline verläuft noch dazu nicht-linear. Wir möchten nämlich dem Spieler die Entscheidung überlassen, in welcher Reihenfolge er die einzelnen Welten angehen will. Es gibt Handlungszweige, die sehr actionorientiert ablaufen.



Änderungen, was die Steuerung und das Level-design betrifft, einher. Erst vor kurzem haben wir einigen Publishern, mit denen wir uns in Verhandlungen befinden, das Spiel gezeigt, und deren Reaktion war einfach überwältigend. Es scheint, als ob die gesamte Industrie heiß auf unser Spiel ist. Dies hat uns natürlich sehr gefreut. Wir sind gerade im Begriff, die letzten Level zu implementieren und die Spielmechanik noch etwas zu überarbeiten, und haben wohl bald den Alpha-Status erreicht.

play: Fragt Ihr Euch manchmal, ob es die Sache wirklich wert ist? Ich

schen sind, so vielfältig sind auch ihre Beweggründe. Für einige ist es Geld, andere möchten etwas gestalten, wieder andere wollen den Menschen Impulse schenken. Es gibt zwei Arten von Menschen in der Videospieleindustrie - diejenigen, die in ihr arbeiten und diejenigen, die sie leben. Ich lebe in dieser Industrie und möchte sie nicht mehr missen. Ich habe Silicon Knights aufgebaut und trage die Verantwortung für den Lebensunterhalt meiner Leute. Wir versuchen natürlich immer, gute Verträge auszuhandeln - für mich war die finanzielle Seite aber definitiv nicht der Grund, weshalb ich angefangen habe Spiele zu designen.

play: Und die Aussicht, berühmt zu werden...

Denis Dyack: Ruhm ist vergänglich.

play: Wie seid Ihr eigentlich auf den Namen des Spiels gekommen, Denis?

Denis Dyack: Es tut mir leid, aber

wenn ich das erzählen würde, würde ich Euch zu viel von der Story preisgeben. Je

mehr man sich auf das Spiel einläßt, desto mehr versteht man seinen Namen.

play: Bei einigen Action-Adventures nehmen die Videosequenzen mittlerweile überhand...

Denis Dyack: Interaktivität ist der Schlüssel für die Zukunft. Passive Spielerfahrten sind nicht der Weg, den die Industrie gehen wird. Diejenigen, die heute noch FMV-Filmchen mit herzlich wenig Interaktionsmöglichkeiten drehen, befinden sich eindeutig auf dem absteigenden Ast. Versteht mich bitte nicht falsch: Wir lieben unsere FMVs und glauben, daß sie unsere Spiele auch sehr bereichern. In Too Human haben wir über eine Stunde davon, aber auch 40 Stunden Gameplay!

play: Vielen Dank für das Interview, Denis.

„Wenn Shakespeare ein Stück verfaßte, schrieb er dreckige Witze für die Betrunknen in der ersten Reihe, brachte aber auch Metaphern für die Aristokratie auf den Balkons zu Papier. Er tat dies, um so viele Leute wie möglich für sein Stück zu gewinnen. Wir versuchen, das gleiche mit unseren Spielen zu erreichen - zugkräftiges, actionbetontes Gameplay zu verwirklichen, aber auch anschauliche Metaphern zu schreiben, die einen zum Nachdenken anregen.“

Denis Dyack, Director Too Human, Silicon Knights

fen, andere stellen den Adventure-Part in den Vordergrund des Geschehens, wieder andere stellen eine Kreuzung aus beiden dar. Too Human wurde von uns explizit dahingehend designt.

play: Die E3 Show in Los Angeles wurde von Euch als Gelegenheit genutzt, Too Human auf dem Gemeinschaftsstand von Sony Computer Entertainment America erstmals einem breiten Fachpublikum vorzustellen. Wie fiel die Resonanz aus?

Denis Dyack: Die E3-Messe war für mich viel zu überlaufen und vor allem zu ohrenbetäubend, als daß sich jemand in aller Ruhe sein eigenes Bild von Too Human hätte machen können. Wenn man sich dies vor Augen hält, war die Resonanz sehr positiv. Die Fokustests, die wir nach der Messe durchgeführt hatten, gingen mit einigen

meine - weshalb sollte sich jemand, der jung und eigentlich kerngesund ist, bis zu 18 Stunden am Tag mit seinem Computer einschließen, auf jegliches Privatleben verzichten, weder seine Freundin noch seine Familie sehen, nur ranzige Pizzen und ungenießbare Hamburger verschlingen, und seine Augen zugrunde richten, indem er den ganzen Tag auf einen Monitor starrt?

Denis Dyack: Wir gehen jedesmal durch die Hölle, aber das unbeschreibliche Gefühl, wenn man später sein eigenes Spiel im Laden sieht, tröstet einen über alle Mühen und Entbehrungen hinweg.

play: Das klingt aber sehr idealistisch...

Denis Dyack: Ich will es einmal so ausdrücken: Jeder von uns geht seinen Weg. So unterschiedlich wie die Men-

NACHDEM ACTIVISION UND VIACOM CONSUMER PRODUCTS AM 28. SEPTEMBER 1998 EINE STRATEGISCHE ALLIANZ EINGEGANGEN WAREN, NACH DER ACTIVISION WELTWEIT DIE EXKLUSIVEN VERÖFFENTLICHUNGSRECHTE AM GESAMTEN STAR TREK-STOFF ERHIELT, ERWECKTE DIE E3 SHOW IN LOS ANGELES DEN ANSCHEIN, ALS WÜRDE DIESE VEREINBARUNG ÜBER EINE ZEHNJÄHRIGE ZUSAMMENARBEIT AUSSCHLIESSLICH FÜR DEN PC FRÜCHTE TRAGEN. AUF IHREM ACTIVATE 99-EVENT IM SCHOTTISCHEN EDINBURGH STELLTE ACTIVISION ÜBERRASCHEND RED SQUAD VOR, DEN ERSTEN PLAYSTATION-TITEL IM UNIVERSUM VON STAR TREK.

MARTIN WEIDNER

STAR TREK RED SQUAD

PLAY UNTERHIELT SICH MIT HAYDN DALTON, DEM LEAD DESIGNER VON STAR TREK RED SQUAD BEI WARTHOG, ÜBER DIE ENTSTEHUNGSGESCHICHTE DES SPIELS, EINFLÜSSE UND ZUKUNFTSPÄNE.

SPECIAL SCREEN 38

WARTHOG - EIN FIRMENPORTRAIT >>>> >>>> >>>> >>>>

Entwickelt wird Red Squad, so der derzeitige Arbeitstitel des Projekts, im Auftrag von Activision bei Warthog, einem britischen Studio mit Sitz in Cheadle. Neben der Space Sim Starlancer, die in Kooperation mit Chris Roberts' Firma Digital Anvil für Microsoft entsteht, stellt Red Squad ihr zweites Studioprojekt dar.

Das inzwischen auf 40 Leute angewachsene Team besteht zum überwie-

genden Teil aus Industrieveteranen. Paul Hughes z.B., seines Zeichens Head of Programming, arbeitet bereits seit 1981 in der Branche und war u.a. bei Superior Software, Imagine, Ocean Software, Firebird, Elite Systems, Electronic Arts



>>>> WIR SIND STOLZ DARAUF, SPIELERN DEN ERSTEN PLAYSTATION-TITEL ÜBERHAUPT IM UNIVERSUM VON STAR TREK PRÄSENTIEREN ZU KÖNNEN. >>>>>>>>

und zuletzt bei Origin Systems beschäftigt. Aber auch andere Mitarbeiter wie Nick Elms (Head of Development), Dave Blinston (Music Producer), Phil Meller (Art Manager & Game Design) und Mike Cottam (Senior Artist) waren wie Paul Hughes in Origins Space Sim Privateer 2 The Darkening involviert, bevor sie den Schritt in die Selbständigkeit wagten und ihr eigenes Studio ins Leben riefen.

Von den insgesamt 11 an Red Squad beteiligten Mitarbeitern waren fünf vor ihrem Einstieg bei Warthog bei Psygnosis' Colony Wars-Reihe dabei - Mike Anthony, der Lead Programmer des Star Trek-Projekts, Steve Davies, seines Zeichens Senior Programmer, Han Randhawa, der Lead Artist, sowie die beiden Designer Chris Graham und Andy Santos. Die verbleibenden Mitglieder des Red Squad-Teams kommen aus dem Simulations- und Arcadebereich.



Das Star Trek Red Squad-Team v.l.n.r.: Han Randhawa (Lead Artist), Steve Millership (Artist), Haydn Dalton (Lead Designer), Nathan Roberts (Artist), John Gibson (Senior Programmer), Steve Davies (Senior Programmer), Chris Graham (Designer), Mike Anthony (Lead Programmer), Andy Santos (Designer), Dave Anthony (Senior Programmer); nicht im Bild: Marcus Tanner (Artist).



play: Kannst Du uns etwas mehr über die Entstehungsgeschichte von Red Squad erzählen, Haydn?

Haydn Dalton: Gerne. Unmittelbar nach meinem Einstieg bei Warthog gingen wir mit der Arbeit an dem Projekt an. Wir, d.h. Mike, Han und ich erarbeiteten ein erstes Konzept, verwarfen einige Ideen und verfolgten andere wei-

IM GESPRÄCH MIT HAYDN DALTON, LEAD DESIGNER STAR TREK RED SQUAD, WARTHOG

ter. Wir tauschten täglich neue Meinungen aus, bis unser Konzept allmählich zu reifen begann. Momentan bin ich zwar dabei, das gesamte Skript des Spiels zu Papier zu bringen, es fließen aber noch laufend neue Ideen in das Design ein. Während Mike den technischen Part übernimmt, erstellen Han und ich zur Zeit die Entwürfe der Schiffe, aus denen Han später eine ganze Flotte bauen wird. Ursprünglich hatten wir vor, ein richtiges Sternenschiff zu verwenden, der besseren Spielbarkeit wegen haben wir uns aber danach für Jäger entschieden. Der erste Arbeitstitel des Projekts war übrigens „Star Trek Dead Space“.

play: Haben Eure Erfahrungen mit Privateer The Darkening und Colony Wars das Design von Star Trek Red Squad sehr geprägt?

Haydn Dalton: Einflüsse gab es viele, nicht nur aus dem Bereich der

ganz anders anzugehen. Daß einige Leute aus dem Privateer 2-Team zur Hand waren, war natürlich ebenfalls sehr hilfreich, sowohl bezüglich des eigentlichen Spieldesigns als auch hinsichtlich der grafischen Seite.

play: Welche Zielgruppe wollt Ihr mit Red Squad in erster Linie ansprechen? Die Hardcore Star Trek-Fangemeinde oder das breite Publikum?

Haydn Dalton: Wir kriegen Euch alle... (lacht). Im Ernst, ich glaube nicht, daß es viel Sinn machen würde, zu versuchen, die „Hardcore Star Trek-Fangemeinde“ auf der PlayStation anzusprechen. Die Station ist vor allen Dingen eine Spielekonsole, d.h. wir wollen jeden erreichen, der gerne spielt - sei es Star Trek oder Starwing. Die hohen Erwartungen der Star Trek-Fangemeinde zu erfüllen, genießt bei uns aber ebenfalls eine sehr hohe Priorität. Für Red Squad haben wir zwei Schlüsselfiguren aus TNG (Anm.d.Red.: TNG - The Next Generation) unter Vertrag genommen: Worf (Michael Dorn) und Captain Jean-Luc Picard (Patrick Stewart). Die weibliche Computerstimme aus der Voyager-Serie, Majel Roddenberry, befindet sich auch an Bord. Sehr wichtig für das Design war uns aber auch die Tatsache, daß ein Großteil der Handlungen der Föderation als Reaktion auf eine Provokation zu verstehen ist bzw. daß die Föderation unvermittelt in eine brenzlige Situation gerät, in der ihr kein anderer Ausweg bleibt, als zu

Red Squad soll insgesamt 30 Missionen beinhalten, in denen der Spieler teilweise brandneue Schiffe kommandiert.

Steuerung abheben. In Tekken 3 war es schließlich auch möglich, mit den grundlegenden Schlag- und Trittmännern weiterzukommen. Wer aber die höheren Weihen des Spiels erleben wollte, sah sich gezwungen, Combos herauszufinden und anzuwenden...

play: Welches Spiel geht Deiner Meinung nach am ehesten in die Richtung von Red Squad? Colony Wars, Wing Commander oder Blast Radius?

Haydn Dalton: Eigentlich keines davon. Man sollte nicht den Fehler begehen, zu versuchen, Colony Wars und Red Squad in die gleiche Schublade zu stecken. Auch wenn unser Team in der Vergangenheit an Colony Wars gearbeitet hat, wird Red Squad bei einigen Leuten mit Sicherheit für Überraschung sorgen.

play: Wo läßt sich die Storyline von Red Squad im Universum von Star Trek ansiedeln?

Haydn Dalton: Red Squad basiert auf TNG, die ich persönlich für die besten Episoden halte. Von Paramount erhielten wir als Vorgaben die offizielle Sternzeit 54000.00 und einen genauen

>>> DIE SPANNENDE STORYLINE UND DAS ACTIONGELADENE GAMEPLAY WERDEN GELEGENHEITS- UND HARDCORESPIELER UND STAR TREK-FANS GLEICHERMASSEN ANSPRECHEN.<<<

Mitch Lasky, Executive Vice President Activision Studios

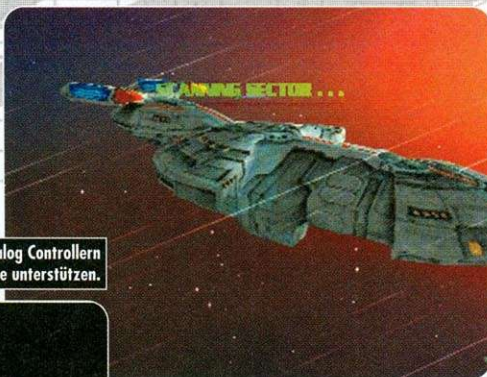
Space Sims und Space Operas. Viel mehr übt jedes Genre, und sei es ein importiertes japanisches RPG, einen gewissen Einfluß aus. Die Ideen sind ausschlaggebend. Selbstverständlich erwies sich die Tatsache, daß wir einige Mitglieder in unserem Team haben, die bereits an der Entwicklung einer Space Sim beteiligt waren, als ein sehr großer Vorteil. Unsere Programmierer waren deshalb in der Lage, dieses Projekt

handeln. Was würdet Ihr anderes von einem Star Trek-Spiel erwarten, in dem Worf Ever Commander ist? Die Steuerung ist so einfach wie möglich, aber auch so komplex wie nötig gehalten. Das mag sich jetzt zwar sehr vage anhören, ich möchte unserer Konkurrenz aber auch nicht zu viel preisgeben. Nur so viel sei verraten: Red Squad wird sich von der bei Space Operas bzw. Space Sims üblichen

Die Verteidigungssysteme zehren an der Energie der Schutzschilder bzw. der Hülle des Schiffes.

STAR TREK
RED SQUAD

Red Squad wird in Hires ablaufen und neben Dual Shock Analog Controllern und Analog Joysticks auch Dolby Surround-Effekte unterstützen.



play: Welche Schiffe aus den Spielfilmen bzw. den TV-Episoden wird es in Red Squad geben?

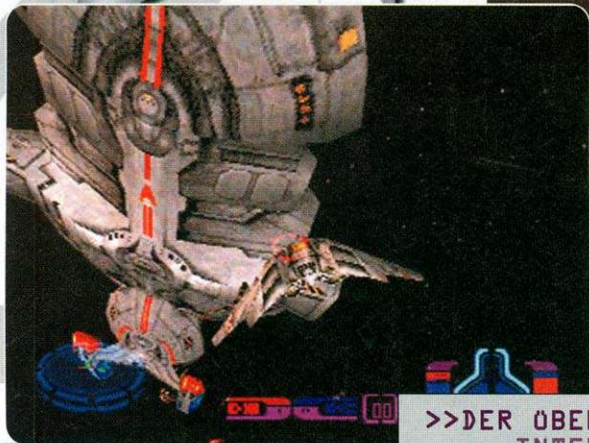
Haydn Dalton: Die gesamte Hall of Fame des Star Trek-Universums, d.h. die klingonische Bird of Prey, die Warbird der Romulaner, die U.S.S. Enterprise, Shuttles der Föderation, kardassianische Jäger, Borg-Schiffe... Ihr werdet überrascht sein.



von CD streamt. Wir verwenden dieses Verfahren bei Gefahrensituationen, in denen man z.B. im Begriff ist, von Kreuzern oder Zerstörern angegriffen zu werden, in den Mission Briefings und um den Spieler über den weiteren Fortgang der Storyline auf dem Laufenden zu halten.

play: Entsteht eigentlich das gesamte Spiel bei Euch in Cheadle?

Haydn Dalton: Der überwiegende Teil von Red Squad entsteht intern. Alles, und ich meine wirklich alles, wird



>>>DER ÜBERWIEGENDE TEIL VON RED SQUAD ENTSTEHT INTERN. ALLES, UND ICH MEINE WIRKLICH ALLES, WIRD PARAMOUNT VORGELEGT. WÄHREND PARAMOUNT MIT ARGUSAUGEN ÜBER IHR BRAND WACHT, WOLLEN WIR HINGEGEN DAS STAR TREK-UNIVERSUM ERWEITERN.>>>>>

Ort als Ausgangspunkt für die Geschichte. Der offizielle Wortlaut von Activision bezüglich der Storyline liest sich bisher wie folgt: Ihr übernehmt die Rolle der Red Squad-Piloten der Föderation und werdet zu einer Reise herausgefordert, auf der Ihr eigenartige Anomalien im All untersuchen, die Föderation verteidigen und die Ursache des mysteriösen Risses im Betaquadranten aufdecken müßt. Mehr möchte ich an dieser Stelle aber noch nicht sagen.

play: Na gut. Andere Frage: Erwiesen sich die Recherchen als sehr zeitaufwendig?

Haydn Dalton: Ja, schon, wir haben sehr viel Zeit damit verbracht. Die Storyline stellt einen integralen Bestandteil des Spieldesigns dar. Selbst heute nehmen wir noch leichte Veränderungen an ihr vor. Die Fülle an Details wäre ohne weiteres für ein Drehbuch und noch einige Romane gut. Im weiteren Verlauf begegnet der Spieler nicht nur klassischen Star Trek-Charakteren wie den Borg und den Klingonen, sondern auch einer unbekannten fremden Rasse, deren Wurzeln in der Geschichte des Star Trek-Universums liegen.

play: Wie sieht es mit den Zwischensequenzen aus? Beabsichtigt Ihr, Full Motion Video-Sequenzen oder gerendertes Material zu verwenden?

Haydn Dalton: Beides (lacht). Das Material, das wir aus der Serie verwenden können, werden wir übernehmen. Alles andere werden wir rendern. Die Leute, die wir von Havoc hier haben, sind gerade dabei, die gerenderten Sequenzen zu Colony Wars Red Sun fertigzustellen; eine Ironie des Schicksals, nicht wahr? Ihr Material sieht übrigens ausgezeichnet aus. Wir haben also ein sehr gutes Team an der Hand, das sich um diese Dinge kümmert. Die Zwischensequenzen, aber auch die Energiekontrolle und die Verteidigungssysteme werden den Spieler voll und ganz an dem Star Trek-Universum teilhaben lassen.

play: Beabsichtigt Ihr, Samples für den Funkverkehr zwischen den Piloten der Red Squad einzusetzen?

Haydn Dalton: Ja, während des Spielens erscheint eine Videokonsole auf dem Screen, die in Echtzeit FMV



Paramount vorgelegt. Während Paramount mit Argusaugen über ihr Brand wacht, wollen wir hingegen das Star Trek-Universum erweitern. Hinzu kommt noch unser Brand Manager bei Activision, Laird Malamed, ein Trek-Fanatiker, der ohnehin unsere Gedanken zu lesen scheint. Ich glaube, Laird verfügt über telepathische Fähigkeiten.

play: Gab es auch einige Elemente im Spiel, die Ihr später wieder verworfen habt?

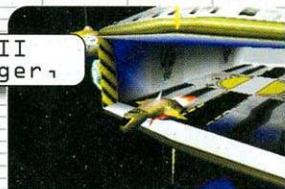
Haydn Dalton: Das Sternenschiff z.B., über das wir bereits gesprochen

ARTVERWANDTE TITEL IM ÜBERBLICK



Wing Commander III
Heart of the Tiger

Electronic Arts, Origin, März 1996



Darklight Conflict

Electronic Arts, Rage Software Studio Liverpool, Juni 1997



Wing Commander IV
The Price of Freedom

Electronic Arts, Origin, Juni 1997



Colony Wars

SCEE, Psygnosis, November 1997



Blast Radius

SCEE, Psygnosis Studio Camden, Juli 1998

hatten. Landmissionen und Aufträge über dem Meer waren ursprünglich ebenfalls im Gespräch. Auf mein Drängen hin haben wir diese jedoch wieder fallengelassen. Vielleicht auf der Next Generation PlayStation, wer weiß?

play: Kann der Spieler unter unterschiedlichen Charakteren oder Parteien auswählen?

kompletten Durchspielen - d.h. mit allen Secrets - benötigt man etwa 40 Stunden. Es gibt vier unterschiedliche Outros. Wer alle Geheimnisse lüftet, erhält als Belohnung einen ganz besonderen Abspann.

play: Apropos Split Screen - läuft der Two Player Mode ausschließlich als Death Match ab oder ist es auch möglich, das Spiel gemeinsam zu bestreiten?

Haydn Dalton: Es wird auch einen Missionsmodus geben, in dem man entweder gegeneinander oder gemeinsam kämpft.

play: Das Radar am unteren Bildschirmrand läßt David Brabens und Ian Bells Klassiker Elite anklagen...

Haydn Dalton: Ja, das ist richtig.

Seinen Einstieg in die Branche fand der Industrieveteran Haydn Dalton 1987 bei Ocean Software. Dort betreute er als Artist u.a. die Projekte Operation Wolf, Vindicator, Double Dragon sowie die beiden unveröffentlichten Titel Forever Dragons für das Nintendo 64 und den Spy Hunter Clone Stunt Rumble für

Masse der Spieler letztendlich zu würdigen weiß, wieviel bereits jetzt in Red Squad steckt.

play: Wie siehst Du die Zukunft des Genres? Welche Space Sim bzw. Space Opera würdest Du gerne verwirklichen - oder sind Starlancer und Star Trek Red Squad für Dich bereits diese Titel?

Haydn Dalton: Starlancer stellt ein richtiges Weltraumepos dar, Star Trek für die PlayStation auf seine Art ebenfalls. Die nächsten Schritte werden wohl Schlachten auf den Planetenoberflächen sein, Egoperspektiven für die eigenen Schiffe, noch detaillierter ausgearbeitete Modelle, echte 3D-Nebel und -Effekte, variierende Ökosysteme.

Zu den zu Beginn verfügbaren Schiffen zählen drei Vulkan-Jäger der Föderation. Später soll auch ein Klingonen-Fighter hinzukommen.



Haydn Dalton, Lead Designer Star Trek Red Squad, Warthog

>>>>> HINZU KOMMT NOCH UNSER BRAND MANAGER
BEI ACTIVISION, LAIRD MALAMED,
EIN TREK-FANATIKER, DER OHNEHIN UNSERE
GEDANKEN ZU LESEN SCHEINT. ICH GLAUBE, LAIRD
VERFÜGT ÜBER TELEPATHISCHE FÄHIGKEITEN.<<

Haydn Dalton, Lead Designer Star Trek Red Squad, Warthog

Haydn Dalton: Nicht direkt, d.h. nicht im eigentlichen Spiel, vielleicht aber im Split Screen Mode. Wir befinden uns zur Zeit noch in der Experimentierphase, was unterschiedliche Charaktere und Parteien im Spiel anbelangt.

play: Ist es möglich, bestimmte Missionen anzunehmen und andere abzulehnen?

Haydn Dalton: Was einige Aufträge betrifft, ja. Es gibt zwar ein gewisses Grundgerüst an Missionen, die man erfüllen muß, um voranzuschreiten, es gibt aber auch einige Aufträge, die man nach Belieben annehmen oder ablehnen kann. Je mehr man sich auf die Red Squad einläßt, desto mehr Geheimnisse gibt das Spiel preis - Missionen, Gegner, Waffen usw. Die Entscheidung liegt ganz an Euch. Zum

die PlayStation. Nach seiner Arbeit als Designer von Assassin und Overdrive für Team17 war Haydn Dalton als Producer bei Software Creations und Psygnosis tätig, bevor er Mitte Januar als Lead Designer von Star Trek Red Squad zu Warthog wechselte.

Dies ist auch die unkomplizierteste Art und Weise, ein Radar darzustellen.

play: Wann soll Star Trek Red Squad auf den Markt kommen?

Haydn Dalton: Voraussichtlich im Sommer nächsten Jahres - Juli 2000.

play: Wie beabsichtigt Ihr, die verbleibende Zeit zu nutzen?

Haydn Dalton: Wir werden den Feinschliff walten lassen... an Stühlen, Tischen, an allen Dingen, denen wir habhaft werden können. Im Ernst, wir werden natürlich versuchen, bis zur Beta so viele Features wie nur irgendwie möglich in das Spiel zu quetschen. Ich glaube nicht, daß es die breite

me auf den Planeten sowie höhere Auflösungen und Framerates. Diese Liste ließe sich beliebig fortsetzen. Sony hat allerdings eine installierte Hardwarebasis von etwa 70 Millionen PlayStations und wir verfügen über sehr viel Know-how, was die kleine graue Kiste betrifft. Wir brauchen für die Entwicklung von Red Squad etwa 12 Monate, was für heutige Verhältnisse einen sehr kurzen Zeitraum darstellt. Die PlayStation 1 wird in diesem Weihnachtsgeschäft erneut abräumen und auch 2000/2001 noch auf dem Markt sein. Ich möchte erst dann auf die Next Generation PlayStation umsteigen, wenn die Kinderkrankheiten der neuen Hardware beseitigt sind.

play: Abschließende Frage: Weshalb gibt es so viele Spiele aus dem Star Wars-Universum auf Konsole, aber gleichzeitig so wenige, was den Star Trek-Stoff betrifft?

Haydn Dalton: Dies liegt an den verwendeten Genres - Point & Click-Adventures, Handelssimulationen und Ego-Shooter. Die Zielgruppe der PlayStation ist einfach eine andere. Vielleicht wird sich diese Situation zumindest im Bereich der Ego-Shooter auf der Next Generation PlayStation ändern.

play: Vielen Dank für das Interview, Haydn.



StarCon

Infogrames, Accolade, Starsphere, Entwicklung wurde im Oktober 1998 eingestellt



Colony Wars Vengeance

SCEE, Psygnosis, November 1998



Colony Wars Red Sun

SCEE, Psygnosis, 1. Quartal 2000



Xenocracy

Grolier Interactive, Simis, Glass Ghost, Juli 1998

MARTIN WEIDNER

ARMORINES

Vertraute Acclaim Entertainment noch vor wenigen Jahren vorwiegend auf Lizenzen, so etablierte

PROJECT S.W.A.R.M.

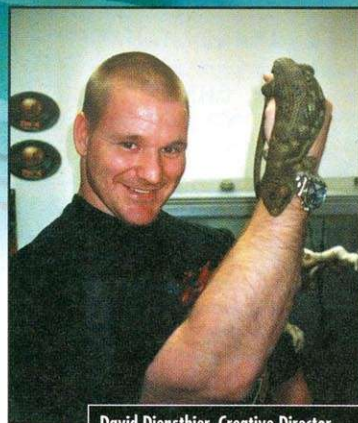
der Publisher in der Zwischenzeit eigene Brands wie Turok, Extreme-G und ShadowMan im Markt. Der auf der gleichnamigen Comicserie basierende Ego-Shooter Armorines - ursprünglich ausschließlich für das Nintendo 64 in Aussicht gestellt - soll nun doch für die PlayStation adaptiert werden. Somit haben PlayStation-Besitzer erstmals die Chance, die Turok 2 Seeds of Evil-Engine auf ihrer Konsole zu erleben. play stattete den Acclaim Studios London einen Besuch ab, warf einen ersten Blick auf die Beta von Armorines und unterhielt sich mit Mark Knowles, dem Art Director des Studios.



Das Iguana-Maskottchen wurde im Firmenlogo beibehalten.

Ins Leben gerufen wurde Acclaims Studio in Croydon bei London eigentlich bereits 1984. Seine ersten Sporen verdiente sich der damals 18jährige Firmengründer Fergus McGovern mit dem Spiel Out Run, das sich fast 8 Monate lang auf Platz 1 der britischen Gallup Charts hielt. Probe Entertainment, so der Name der damaligen Firma, konzentrierte sich auf Auftragsarbeiten für führende Publisher. Von 1984 bis 1995 verließen über 450 SKUs das Haus Probe. Im Oktober 1995 wurde das Studio von Acclaim Entertainment akquiriert.

Fergus McGovern kehrte seiner Firma nach der



David Dienstbier, Creative Director
Acclaim Studios Austin

Übernahme durch Acclaim Entertainment jedoch recht bald den Rücken und rief 1998 HotGen Studios - ebenfalls mit Sitz in Croydon - ins Leben. HotGen arbeitet derzeit u.a. an Championship Rally für die PlayStation und an einem Projekt für die Next Generation PlayStation rund um die berühmteste Cartoonfigur der Welt. Auf der Londoner ECTS 99 warb HotGen um neue Programmierer, Grafiker und Producer.

Im Mai 1999 wurden sämtliche internen Studios von Acclaim Entertainment unter dem Acclaim Studios-Banner vereint. Zu den weiteren Studios zählen Acclaim Studios Austin (ehemals Iguana Entertainment), Acclaim Studios Salt Lake City (ehemals Sculptured Software), Acclaim Studios Teesside (ehemals Optima Software) und Acclaim Studios New York. Im Juli 1999 erfolgte die Übernahme eines weiteren Studios, Psygnosis Stroud, das zuvor Assault Rigs, G-Police, Overboard! und G-Police Weapons of Justice entwickelt hatte. Das 26köpfige Team fungiert seitdem unter dem Label Acclaim Studios Stroud.

Armorines Project S.W.A.R.M.

Die Storyline, soweit man bei einem Ego-Shooter überhaupt davon sprechen kann, hier kurz angerissen: Eine Eliteeinheit Marines tritt einer außerirdischen Rasse von Insekten entgegen, die im Begriff sind, die Erde zu kolonisieren. Die ursprünglich für Bodentruppen im Falle eines nuklearen Konflikts entwickelte High-Tech-Rüstung der Marines wurde entsprechend modifiziert, um der Aliens Herr zu werden. Als Private Lewis bzw. Private Lane liegt es an dem Spieler, u.a. zu einem militärischen Außenposten im Osten Sibiriens zu reisen, in den tiefsten Dschungel Südamerikas, in eine ägyptische Wüste, auf eine verlassene Vulkaninsel und in das Nest der Aliens selbst.

In jedem der sich über insgesamt 20 Missionen erstreckenden fünf Szenarien stehen einem zu Beginn lediglich drei Standardwaffen zur Auswahl. Im späteren Verlauf ist es jedoch nicht nur möglich, diese Waffen über drei Stufen hinweg auszubauen, sondern auch neue zu erhalten, die zum Teil nicht einmal menschlichen Ursprungs sind. Dies erreicht man durch das Erfüllen bestimmter Missionsziele, das Beseitigen von Insekten oder das Aufsammeln von Pickups. Zu den weiteren Waffen zählen u.a. Plasmagewehre, Kettensägen, Flam-

Acclaim Studios London für PlayStation

	Titel
1996	Alien Trilogy Bubble Bobble also featuring Rainbow Islands Primal Rage
1997	Fantastic Four Hexen
1998	Batman & Robin Forsaken Jeremy McGrath Supercross 98 X-Men Children of the Atom
1999	ReVolt
2000	Armorines Project S.W.A.R.M. * wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert.



Armorines wartet auch mit einigen, für Ego-Shooter atypischen Sequenzen auf. So eröffnet Ihr bspw. an Bord an eines Shuttles mit einer Flak das Feuer auf die Insekten.



TONY LEWIS

DienstgradPrivate
Dienstnummer620-0025687
Größe1,82 m
Gewicht115 kg
DienstwaffenBajonett
.....Schrotflinte
.....Raketenwerfer



Leider ist es nicht möglich, den Insekten ihre Beine einzeln abzuschneiden und sie dadurch zu verlangsamen. (PSX-Screenshot)

menwerfer, ägyptische Zauberstäbe und Minen, aber auch biomechanische Waffen. Medikits, Nachtsichtgeräte und Tarnvorrichtungen unterstützen Euch in der Schlacht.

In grafischer Hinsicht erinnert Armo-



In Armored Core wird es insgesamt 28 Insekten aus fünf verschiedenen Arten geben.

sind unverkennbar; dies sollte einen auch nicht sonderlich verwundern, entwickelten die Acclaim Studios London in der Vergangenheit doch bereits Alien Trilogy. Während Armored Core N64 in den Acclaim Studios London entsteht, wurde die PlayStation-Adaption an ein externes Team in Sheffield abgegeben. Zumindest die N64-Version konnte bereits durch jede Menge Special Effects und ein äußerst umfangreiches Waffenarsenal

Im Gespräch mit Mark Knowles, Art Director Acclaim Studios London

play: Worin bestehen die wesentlichen Unterschiede zwischen der PlayStation- und der N64-Version von Armored Core?

Mark Knowles: Wir beabsichtigen, in beiden Versionen die gleichen Cut Scenes zu verwenden. In Echtzeit berechnete Sequenzen fügen sich nämlich deutlich harmonischer als gerendertes Material in das Spielgeschehen ein. Armored Core PSX wird jedoch mehr Musiktracks und außerdem digitalisierte Sprachausgabe beinhalten. Darüber hinaus haben wir vor, die Missionsstruktur abzuändern und auch andere Waffen und Aliens in das Spiel zu integrieren. Die PlayStation-Version wird sich deutlich von Armored Core N64 unterscheiden.

play: In grafischer Hinsicht erinnert Armored Core sehr an B-Movies...

Mark Knowles: Nicht ohne Grund galt Starship Troopers für einige Zeit als der Lieblingsfilm unseres Teams (lacht). Anregungen gab es genug, sei es durch jede Menge Filme und Bücher über Insekten, durch das Museum für Naturgeschichte, Comics usw. Einer unser Grafiker war früher sogar professioneller Comiczeichner. In thematischer Hinsicht orientiert sich Armored Core sehr an den B-Movies aus den Fünfziger Jahren, auch was das militärische, faschistische Erscheinungsbild betrifft.

play: Habt Ihr Euch auch etwas von Alien Trilogy inspirieren lassen?

Mark Knowles: In den höheren Levels gibt es schon einige Passagen, in denen Parallelen an Alien Trilogy deutlich werden, aber dies war nur eine von vielen Inspirationsquellen. Uns ging es auch darum, neue Ideen zu verwirklichen.

play: Mark, vielen Dank für das Gespräch.

"ZUR ZEIT STELLT DIE PLAYSTATION-VERSION NOCH EINE 1:1 PORTIERUNG DER NINTENDO 64-FASSUNG DAR. ZUNÄCHST GALT ES, DEN N64-CODE AUF DER PLAYSTATION ZUM LAUFEN ZU BRINGEN. NUN KÖNNEN WIR UNS AUCH PLAYSTATION-SPEZIFISCHEN FEATURES WIDMEN WIE Z.B. DIE MISSIONSSTRUKTUR ZU VERÄNDERN, ANDERE WAFFEN EINZUBAUEN ODER SPRACHAUSGABE ZU INTEGRIEREN."

David Dienstbier, Creative Director Acclaim Studios Austin

rines etwas an den Film Starship Troopers, aber auch Anleihen an H.R. Giger



Je nach seiner Leistung, d.h. je nach der Anzahl der erledigten Gegner, der erfüllten Missionsziele und der eingesammelten Pickups erhält der Spieler am Ende eines Szenarios eine Belohnung und eine Einstufung.

MYRA LANE

DienstgradPrivate
Dienstnummer620-0018926
Größe1,64 m
Gewicht69 kg
DienstwaffenTazer
.....Sub-MG
.....Granatenwerfer



PSX-Screenshot

Parallel zum Release der Nintendo 64-Version wird im Oktober der erste Band von Acclaim Comics' Armored Core-Reihe wiederveröffentlicht.



HELL NIGHT

TONI OPL

Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	Atlus
Testmuster	Konami of Europe
Erhältlich ab	Ende Oktober



Treppenhaus nach oben

Ob dies schon die Treppe in die Freiheit ist?



Sie haben eine **Externe Karte** gefunden.



Naomi
"Tut mir leid--ich will nur nicht diese Treppen nehmen...Warum suchen wir nicht nach einem anderen Weg nach draußen?"

Ihr solltet solange wie möglich versuchen, das Leben der kleinen Naomi zu schützen, da Euch ihre Vorahnungen meistens vor dem Schlimmsten bewahren.



Maruho
"Ich habe mal was gehört...Diese Leute vom Heiligen Ring, oder wie sie sich nennen, haben so eine Art Kirche auf der untersten Ebene des Mesh..."

Die Bewohner des Tokyo Mesh versorgen Euch mit vielen nützlichen Hinweisen.



Zentral-Korridor

In jedem Sektor gibt es eine elektronische Vorrichtung, die Euch mit Informationen zu den einzelnen Bereichen versorgt.

Horrorfans aufgepaßt! Habt Ihr erst vor kurzem die düstere und furchteinflößende Welt von Silent Hill durchwandert, das drohende Unheil abgewendet und das gesamte Abenteuer heil überstanden? Ist Euch vielleicht schon wieder nach neuen Schockmomenten, beängstigenden Situationen und Gänsehautstimmung zumute? Dann solltet Ihr Euch schon einmal das Adventure Hell Night aus dem Hause Atlus vormerken, denn Konami lädt erneut zum Gruseln ein und veröffentlicht Ende Oktober diesen etwas eigenartigen Mix aus Action- und Point & Click-Adventure.

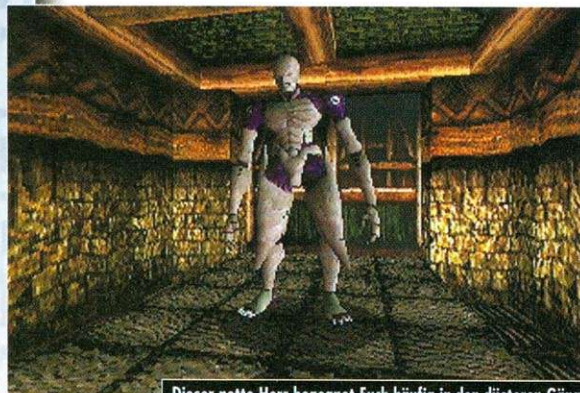
Die Story von Hell Night ist dabei ebenso abgedreht und bizarr wie die Geschichte rund um das kleine Städtchen Silent Hill und versetzt den Spieler mitten in Japans Millionen-Metropole Tokio. Jedoch spielt sich das Szenario nicht in dem Tokio ab, wie wir es viel-

leicht kennen, sondern vielmehr unterhalb der Großstadt in einem gigantischen unterirdischen Komplex, genannt „Tokyo Mesh“. Diese Untergrundbasis wurde im Krieg von der japanischen Armee erbaut und fungierte jahrelang als geheimer Militärstützpunkt. Seit dem Ende des Krieges dient das Tokyo Mesh als Zufluchtsort für allerlei Gesindel und diejenigen, die von der Oberfläche geflohen sind. Außerdem treibt dort eine düstere Sekte namens „Heiliger Ring“ ihr Unwesen. Viele Menschen sind im Tokyo Mesh schon auf mysteriöse Weise für immer verschwunden.

Eines Tages taucht in einer der vielen U-Bahn-Stationen Tokyos ein grauenvolles Monster auf und verursacht ein verheerendes Zugunglück. Nahezu alle Passagiere sterben, bis auf den Spieler und die kleine Naomi. Den grauenvollen Mutanten im Nacken flüchtet Ihr mit dem Mädchen durch die Kanalisation und landet im Tokyo Mesh, welches aus unerfindlichem Grund in Alarmzustand versetzt und komplett von der Außenwelt abgeschottet wurde. Auf der Suche nach einem Ausgang zur Oberwelt

kämpft Ihr Euch sodann durch alle drei Stockwerke der Basis, wobei Euch viele der Bewohner hilfreiche Tips geben oder Euch kleine Aufgaben stellen, für deren Bewältigung Ihr Schlüssel, Codekarten oder andere nützliche Objekte erhaltet. Des Weiteren deckt Ihr im späteren Verlauf des Spiels interessante Zusammenhänge auf. So erfahrt Ihr beispielsweise, daß die Tokioter Regierung gentechnisch erzeugte Monster in der Untergrundwelt versteckt hält, die bei einem fehlgeschlagenen Experiment aus dem Labor ausgebrochen sind und nun den Bewohnern des Tokyo Mesh (und selbstverständlich auch dem Spieler) das Leben zur Hölle machen.

In den verschachtelten Gängen des Tokyo Mesh verfolgt Ihr das Geschehen aus der Ego-Perspektive. Betretet Ihr einen Raum, so erwartet Euch ein Standbild, auf dem Ihr mit einem Cursor nur bestimmte Schlüsselobjekte anklicken könnt - eine innovative, wenn auch gewöhnungsbedürftige Kombination. Bleibt abzuwarten, ob Konami mit diesem Genre-Mix zu dem brillanten Silent Hill aufschließen kann.

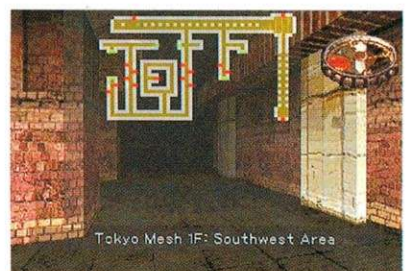


Dieser nette Herr begegnet Euch häufig in den düsteren Gängen des Mesh. Kommt Ihr ihm zu nahe, so muß zuerst die kleine Naomi und dann der Spieler selbst dran glauben.



"Schau Dir diesen Knochenbau an. Was ist hier unten nur los?"

In einem Arztzimmer der obersten Etage stoßt Ihr auf höchst eigenartige Röntgenbilder.



Tokyo Mesh 1F: Southwest Area

Spiele bis an die GRENZEN Deiner PSX KONSOLE

CONCEPT 4
RACING WHEEL™

krasses Lenkrad-Feeling

METALL WIPPEN

Das Original – Schalten wie die Profis
in der Formel 1

**FEATURES
VIBRATION
FEEDBACK**

GRIFFIG

Rutschfestes Material
für extrem geniales
Fahrgefühl

BUTTONS

10 bestplatzierte
Funktionsknöpfe –
voll program-
mierbar

NEU!

HALTERUNG

Noch weiter verbesserte Haltemechanik

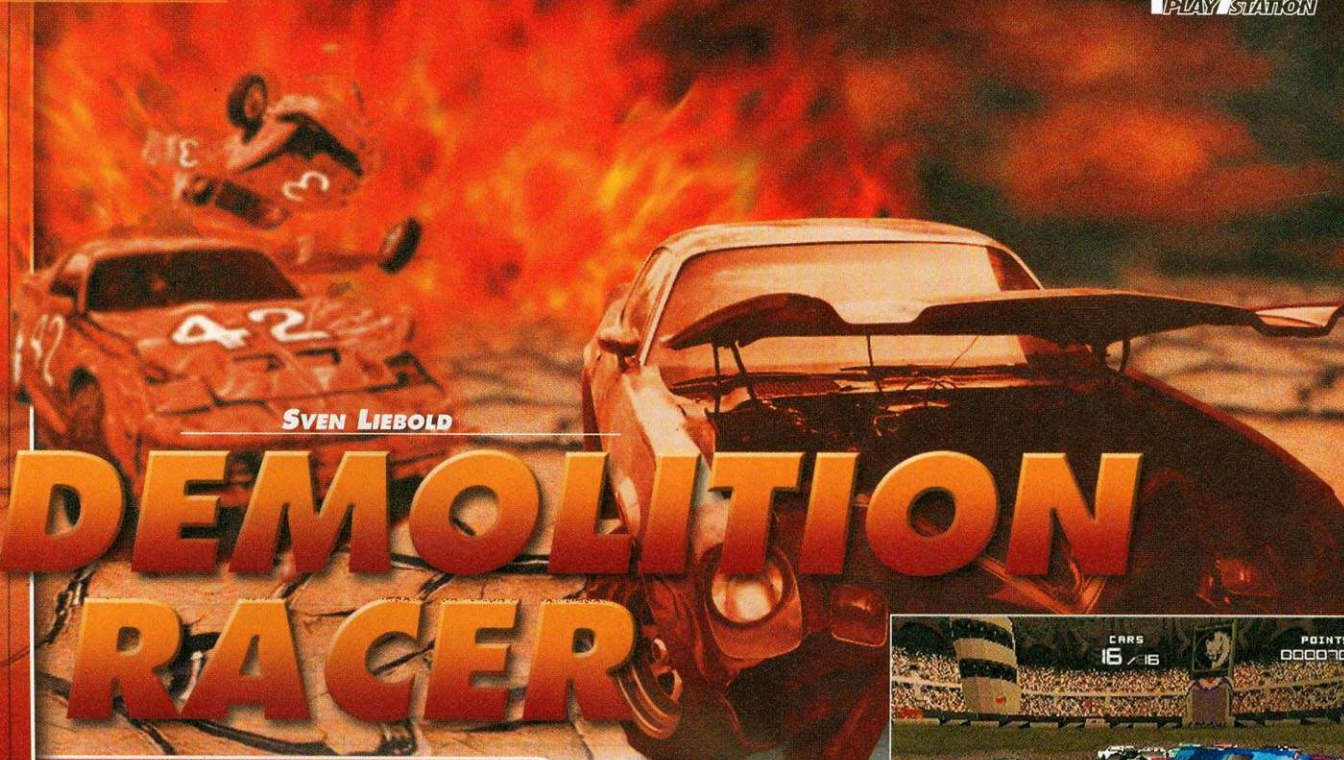
INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

Neben dem C4 Racing Wheel und der
Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT®
Force Feedback Produkte und aktuelle Game
Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum
des jeweiligen Herstellers



SVEN LIEBOLD

DEMOLITION RACER

Genre	Rennspiel
Spieler	2
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Accolade, Pitbull Syndicate
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	1. Quartal



Der kleine Wagen links gibt Aufschluß über den Schadensstatus.

Nachdem der für seine Test Drive Serie bekannte Hersteller Accolade überraschend der immensen französischen Kaufkraft eines Bruno Bonnell zum Opfer gefallen ist, formen sich jetzt die ersten konkreten Produkte, welche fortan unter Infogrames-Flagge um die Gunst der Spieler kämpfen sollen.

Noch vor Test Drive 6 und Test Drive 4x4 wird Anfang nächsten Jahres der

inoffizielle Nachfolger der Destruction Derby Reihe erwartet. Unter dem Titel Demolition Racer erscheint ein robustes Fungame mit wenig Hang zu übertriebenen Realismus, das aber besonders Zerstörungspuristen mit Bleifuß-Faible ein Grinsen auf das Gesicht zaubern wird. Anders als bei den Karambolagen von Psygnosis ist es nun zwingend notwendig seine Kontrahenten ordentlich vor den Karren zu fahren, da am Ende die durch die Crashes eingeholten Punkte per Multiplikator mit der erzielten Platzierung verrechnet werden. Dann kann es durchaus passieren, obwohl man die Ziellinie als Erster durchfahren hat, in der Endbewertung einige Plätze nach hinten zu rutschen, weil man nicht genug Aggressivität im Straßenverkehr zeigte.

Die unerbittlichen Zusammenstöße werden dabei ganz nach ihrer Spektakularität bewertet. Drängt man den lästigen Gegner nur kurz an die Wand, wird der Fahrer mit weniger Punkten bedacht, als wenn er das rivalische



Mit Vollgas ins Abenteuer: Wer brems, verliert.

Fahrzeug zum drehen bringt oder gar zerstört. Für die richtig harten Jungs wartet ein ganz besonderer Bonus. Gelingt es nämlich unter dem Motto: „Death from above“ bei einem Sprung genau auf dem Dach eines anderen Wagens zu landen, freut sich das Punktekonto über einen heftigen Zuwachs. Die Deformierung der Boliden ist dabei grafisch genau nachvollziehbar. Schon nach wenigen Reibereien verabschiedet sich die Motorhaube oder der Kofferraumdeckel. Scheiben splintern, die Karosserie wird eingedellt und die Räder beginnen zu eiern. Steht das Vehikel kurz vor dem Exodus, beginnt der Motorraum zu brennen. Jetzt hilft es nur noch eine, der auf den Tracks verteilten Reparatur-Pick-Ups zu finden, um die Schadensanzeige im linken unteren Bildschirmrand auf ein normales Niveau zu bringen. Glücklicherweise beeinflussen die virtuellen Unfälle nur die Optik der Wagen und nicht die Fahrphysik selbst, so daß trotz einer völlig demolierten Karosserie immer noch gnadenlos schnell und präzise über die



Nur noch 18 Punkte vom Exodus entfernt.



Sogar die Heckscheibe splittert.





In der Ego-Perspektive wirds hektisch.



Je nach Qualität des Stunts wird man mit Punkten belohnt.



Selbst auf einem Flugzeugträger dreht man seine Runden.



Pisten geheizt werden kann. Gerade das Fahrgefühl konnte in vielen Belangen überzeugen, da sich die Renner der Crashpilots sehr direkt und ohne lange Lernphase mit viel Elan durch die Kurven driften lassen. Demolition Racer erhebt von vornherein keine Ansprüche eine anspruchsvolle Simulation im Stile eines Gran Turismos zu sein, sondern will einfach nur unkomplizierten Spaß bereiten.

Dazu tragen nicht zuletzt die zahlreichen Spielmodi bei, die jedoch erst nacheinander freigeschaltet werden müssen. Dazu muß sich der Spieler durch eine mörderische Liga schrotten,

die in fünf unterschiedliche Kategorien unterteilt worden ist. Darunter natürlich auch die aus Destruction Derby berühmten Arenen, bei denen es im wesentlichen nur ums möglichst lange Durchhalten geht. Hat man sich erfolgreich an die Spitze der Tabelle gesetzt kommt man beispielsweise in den Genuß des Chicken-Modes. Bei diesem Rennen wird der Fahrer in einiger Ent-

„Alles in allem stellten die Jungs von Pitbull Syndicate einen soliden Spaßmacher auf die Beine, dessen Wurzeln man ihm deutlich ansieht.“

fernung genau in der entgegengesetzten Fahrtrichtung abgesetzt, so daß man gnadenlos auf den Rest der Straßenrowdys zurast. Nur wer Nerven beweist, überlebt. Des Weiteren kann sich der Nachwuchs-Colt Seavers beim „Suicide“ beweisen. Hier geht es ganz im Gegensatz zum „Last Man Standing“ nicht darum, möglichst lange alle Teile an seiner Kiste zu behalten, sondern tunlichst als Erster das zeitliche zu segnen. Wem die ganze Crasherei zu viel wird, findet bei „The Chase“ Abwechslung, da diese Variante ausschließlich als traditionelles Wettrennen gilt. Strikt nach dem Motto: Der schnellere ge-

winnt, bleiben Zusammenstöße zwar nicht aus, hinterlassen jedoch keine Schäden und sind ebenfalls nicht relevant für die Endabrechnung.

Alles in allem stellten die Jungs von Pitbull Syndicate einen soliden Spaßmacher auf die Beine, dessen Wurzeln

man deutlich ansieht. Demolition Racer verpaßt dem stets fragwürdigen Gameplay der Destruction Derbys endlich den nötigen Feinschliff. Kein Wunder, sitzen doch im Entwicklungsteam einige Leute des ersten Car-Crash-Games. Untermalt wird der ganze Rabatz unter anderem mit den harten Klängen von Fear Factory, die erst kürzlich mit ihrem letzten Album Obsolete einen weiteren Meilenstein in ihrem Genre setzten.



Im Paintshop kann man seiner Karre einen neuen Anstrich verpassen.



Die Grafikengine sorgt für superflüssiges Gameplay.



Nach und nach werden immer mehr Fahrzeuge freigeschaltet.



90

0

90

TONI OPL

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Genre	Strategie-Shooter
Spieler	1
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Red Storm Entertainment, Rebellion
Testmuster	Take 2 Interactive
Erhältlich ab	November



Fans harter Ego-Shooter müssen sich in letzter Zeit leider immer häufiger vor den heimischen PC klemmen. Auf der PlayStation hat sich in diesem Genre schon seit geraumer Zeit absolut gar nichts mehr getan. Disruptor von Insomniac Games war eines der wenigen letzten Highlights, die uns noch durch düstere Gänge schreiten und auf die bizarrsten Kreaturen ballern ließen. Doch seit über zwei Jahren ist für Sonys grauen Wunderkasten kein Spiel dieser Gattung mehr erschienen. Abhilfe könnte da vielleicht das aus dem Hause Red Storm Entertainment stammende Rainbow Six schaffen, welches von Take 2 Interactive in Deutschland vertrieben wird und sich langsam aber sicher der Fertigstellung nähert.



Während des Einsatzes könnt Ihr mit jeder Waffe auf den Sniper-Modus umschalten, mit dessen Hilfe sich Feinde leichter aufs Korn nehmen lassen.



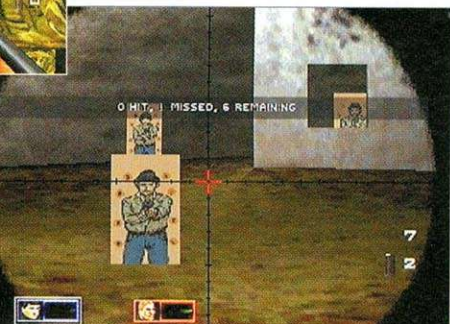
Der Ausgang Eurer Mission hängt größtenteils auch von der Wahl der passenden Ausrüstung ab.

Wer jedoch pure, knallharte Balleraction erwartet, wird von Tom Clancy's Rainbow Six sicherlich enttäuscht werden; denn hier ist vor und während dem eigentlichen Einsatz einiges an Köpfchen gefragt. Zwar wurde für die PlayStation-Version die taktische Komponente gegenüber dem PC-Pendant drastisch zurückgefahren, dennoch haben selbstmörderische Draufgänger in diesem Action-Strategie-Mix nicht den Hauch einer Chance.

In der Rolle des Ex-Navy Seals John Clark übernehmt Ihr die Führung der Rainbow Six, einer internationalen Eliteeinheit, die ins Leben gerufen wurde, um dem stetig wachsenden, weltweiten Terrorismus Einhalt zu gebieten. Dabei führen Euch insgesamt zwölf Missionen in alle Teile dieser Welt. Doch bevor Ihr

Euch dem skrupellosen Terroristenpack stellt, sollte man zunächst dem Trainingsmodus einen kleinen Besuch abstatten, um nicht schon bei der Durchführung der ersten Aufträge kläglich zu scheitern. Hier erwartet Euch ein Hinderniskurs, auf dem Ihr Euch mit der grundlegenden Steuerung vertraut machen könnt. Außerdem eröffnet Euch ein Schießstand die Möglichkeit, den Umgang mit den verschiedenen Waffen zu perfektionieren. Auf Knopfdruck erscheinen hier hintereinander mehrere Fallziele, die Ihr innerhalb weniger Sekunden treffen müßt.

Nach abgeschlossenem Trainingsprogramm entführt Euch die erste Mission in die britische Hauptstadt London, wo die belgische Botschaft von einer Gruppe Terroristen besetzt wurde. Eure Aufgabe ist es, in das Gebäude einzudringen, alle Terroristen zu liquidieren und den gefangenen Botschafter zu befreien. Doch bevor es losgeht, gilt es, einige Entscheidungen seitens des Spielers zu treffen, die sich maßgeblich auf den Erfolg Eures Einsatzes auswirken können. Nachdem man sich umfassend über das Einsatzziel



Der Trainingslevel hält einen kleinen Hinderniskurs und zwei Schießstände für Euch bereit.



Das Entschärfen von Bomben dauert selbstverständlich eine Weile. Je besser Euer Soldat jedoch darin ausgebildet ist, desto schneller geht es.

bedenken, daß die Soldaten bei übertriebener Panzerung unnötig langsam und in ihrer Beweglichkeit eingeschränkt werden.

Zuguterletzt bestimmt Ihr noch die Positionen, an denen die Elitekämpfer ihren Einsatz beginnen und dann wird es auch schon ernst. Vorsichtig kämpft Ihr Euch Schritt für Schritt in das Innere der Botschaft vor und eliminiert alle Terroristen, die Euch vor die Flinte laufen. Mittels eines Untermenüs könnt Ihr

entschärfen oder im afrikanischen Dschungel Wissenschaftler aus den Klauen von Terroristen befreien.

Realismus und Schwierigkeitsgrad hängen in Rainbow Six ganz von Euren individuellen Fähigkeiten ab. Spielt Ihr auf der Stufe „Leicht“, so verkräften die Anti-Terror-Soldaten etwa vier gegnerische Treffer, bis sie schließlich leblos zu Boden sinken. Bei den Einstellungen „Normal“ und „Schwer“ reicht - wie

„In der Rolle des Ex-Navy Seals John Clark übernehmt Ihr die Führung der Rainbow Six, einer internationalen Eliteeinheit, die ins Leben gerufen wurde, um dem stetig wachsenden, weltweiten Terrorismus Einhalt zu gebieten.“

jederzeit einen der beiden anderen Soldaten auswählen und Euch eine Übersichtskarte von der Umgebung anzeigen lassen. Sobald Ihr den gefangengenommenen Beamten aufgespürt habt, müßt Ihr ihn nur noch sicher aus dem Gebäude geleiten - per Menübildschirm gebt Ihr ihm die Anweisung, Euch zu folgen oder stehenzubleiben - und die Befreiungsaktion ist geglückt. In den folgenden Einsätzen müßt Ihr sodann beispielsweise auf einer besetzten Bohrin- sel in der Nordsee mehrere Bomben

auch in der Wirklichkeit - manchmal bereits ein einziger direkter Treffer aus dem Gewehr eines Feindes, und Euer Spezialagent segnet das Zeitliche.

Tom Clancy's Rainbow Six ist zwar kein reinrassiger Ego-Shooter, dürfte jedoch für alle Liebhaber dieser Spielgattung ein kleiner Lichtblick am doch so dunklen First-Person-Horizont werden. Der finale Test erwartet Euch aller Voraussicht nach in der nächsten Ausgabe.

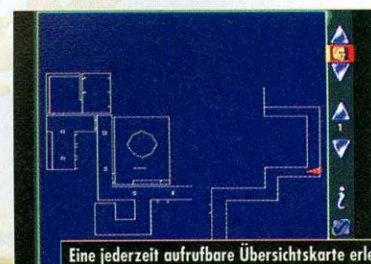
EINSATZ ERFÜLLT

	RUNDEN	TREFFER %	OPFER
BURKE	18	75%	7
BECKENBUEYER	24	84%	1
CUBARRY	23	13%	3
SEARAT	55	18%	11

Nach erfolgreichem Beenden einer Mission informiert Euch eine Tabelle über abgefeuerte Schüsse, Trefferquote und Anzahl der getöteten Terroristen.



Insgesamt zwölf Einsätze vorschlagen die Spezialeinheit in viele Länder dieser Welt.



Eine jederzeit aufrufbare Übersichtskarte erleichtert Euch die Orientierung auf feindlichem Terrain. Hier könnt Ihr außerdem zwischen den drei Spezialagenten umschalten.

FISHERMAN'S BAIT

A BASS CHALLENGE

TONI OPL

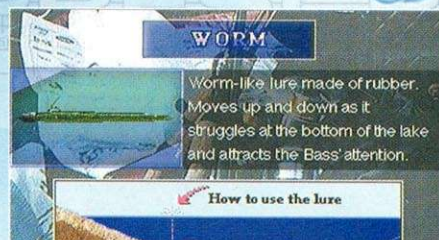
Genre	Angelsimulation
Spieler	1-2
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Testmuster	Konami
Erhältlich ab	Ende September



Sobald ein Fisch anbeißt, beginnt das Dual Shock-Pad heftig zu vibrieren. Jetzt gilt es, mit viel Gefühl die Kurbel zu betätigen, damit die Leine unter der Belastung nicht abreißt.



Selbstverständlich gibt es auch einen Zwei-Spieler-Modus, in dem Ihr mit einem Freund um die Wette angeln könnt.



Die Auswahl des richtigen Köders ist enorm wichtig, um möglichst effektiv zu fischen. Jeder Köder erfordert zudem eine andere Technik, die Euch anhand einer kleinen Übersicht kurz beschrieben wird.

noch die Farbe der Köder verändern, um somit wieder andere Beute zum Anbeißen zu verlocken. Nachdem die Rute ausgeworfen wurde, ist ein gekonnter Umgang mit der Kurbel gefragt. Sobald eines der schwimmenden Tiere angebissen hat, holt Ihr durch stete Drehbewegungen des rechten Analog-Sticks die Leine Meter für Meter ein. Doch Vorsicht! Größere Brocken wehren sich mit immenser Kraft gegen Eure „Bergungsversuche“. Sollte die Leine einmal zu straff gespannt sein - eine Leiste am rechten Bildschirmrand zeigt die Belastung an - so reißt diese und der Fisch ist verloren. Daher sollte man zunächst immer etwas Leine nachgeben (mit den L- und R-Tasten) und warten, bis das Schuppienvieh erschöpft ist, fast keinen Widerstand mehr leistet und den Fisch daraufhin aus dem Wasser ziehen. Na dann - Petri Heil!



Jeder See bietet verschiedene Angelplätze, an denen Ihr Euer Glück versuchen könnt. Allerdings gehört schon eine gewisse Fachkenntnis dazu, um den richtigen Spot mit den dicksten Fischen auszuwählen.



Der Polygon-Fischer wird der besseren Übersicht wegen transparent dargestellt und agiert vor einem zweidimensionalen, digitalisierten Hintergrundbild.



Für Neulinge hält Fisherman's Bait einen Beginner-Mode parat, in dem der Spielverlauf Schritt für Schritt erklärt wird.



Während Ihr versucht, Eure Beute aus dem Wasser zu ziehen, schaltet die Kamera hin und wieder automatisch auf eine Unterwasserperspektive um.

ABO bitte mit Sahne

...auch
Schlag
hängt
irgend
zum
raus...

- Werbt eine(n) Freund(in) als play-Abonnenten!
- alle Informationen findet Ihr auf der Rückseite dieser Abokarte

- Ausgefüllte, ausreichend frankierte Karte ab in die Post, und schon könnt Ihr Euch auf die Prämie freuen

**LESER
WERBEN
LESER**

**LESER
WERBEN
LESER**

Vorteile:
bei Haus
verkauf
er mit allen
die Playstation
erher zwei
en:
er unten abgebil-
tinum-Titel
UES schickes
YSTATION

MediEvil



Bust A Move II



TEKKEN III



Gran Turismo



Final Fantasy VII



Man gönnt sich ja sonst nichts...

TONI OPL

GLOVER

Genre	Jump 'n Run
Spieler	1
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Interactive Studios
Testmuster	Hasbro Interactive
Erhältlich ab	19. November



Durch Betätigen des Dreieck-Buttons wechselt Ihr in eine Ego-Perspektive, aus der Ihr Euch die Umgebung genauer betrachten könnt.

Neben all den Retro-Games erreichte uns für diese Ausgabe aus dem Hause Hasbro Interactive auch ein Jump 'n Run namens Glover. Anders als Pong, Centipede und Co. feierte Glover sein Debüt jedoch nicht schon in den späten Siebzigern oder Anfang der Achtziger, sondern erschien erstmals zu Beginn dieses Jahres für Nintendos 64-Bitter. Die Entwickler der Interactive Studios haben sich daran gemacht, das innovative 3D-Abenteuer rund um einen kleinen, wandelnden Handschuh nun auch für die PlayStation umzusetzen.

Die Hintergrundstory von Glover ist dabei ebenso abgedreht wie die Idee



selbst, mit einem lebendigen Handschuh durch die Gegend zu hetzen. Vor langer Zeit lebte im Crystal Kingdom ein großer Magier, der den ganzen Tag damit beschäftigt war, die verschiedensten Zaubersprüche auszuprobieren und in seinem riesigen Hexenkessel allerlei geheimnisvolle Tränke zu brauen. Hierzu benutzte der alte Schwarzkünstler zwei Zauberhandschuhe, die ihm einen Großteil seiner überirdischen Kräfte verliehen. Eines Tages jedoch mischte er bei der Zubereitung eines neuen Gebräus zwei falsche Zutaten miteinander. Das Resultat war eine schreckliche Explosion der Zauberbrühe, bei der der Hexenmeister zu Stein erstarrte und ihm beide Handschuhe von den Händen glitten. Während der eine auf einer Wiese außerhalb des Schlosses landete, fiel der andere Handwärmer in die teuflische Suppe und wurde zu einem Diener des Bösen. Gleichzeitig wurden dummerweise sieben magische Kristalle in Gummibälle verwandelt und über das ganze Land verstreut. Es versteht sich von selbst, daß sich nun der kleine Handschuh auf den Weg machen und alle Edelsteine heil nach Hause bringen muß, um dadurch den Bann zu brechen



Gewässer kann Glover zusammen mit dem Ball nur dann durchqueren, wenn er auf diesem balanciert.

und seinen Meister wieder zum Leben zu erwecken.

In Punkto Levelstruktur sind frappierende Ähnlichkeiten zu Super Mario 64 oder Spyro The Dragon nicht von der Hand zu weisen. Von einem zentralen Platz aus gelangt Ihr in die verschiedenen Welten, die ihrerseits wiederum in mehrere Level unterteilt sind. Des Weiteren verfügt Glover über ein stattliches Move-Repertoire. Seid Ihr mit dem putzigen Handschuh allein unterwegs, so könnt Ihr springen, Euch ducken, Fausthiebe austellen oder im späteren Verlauf des Spiels diverse Zaubertricks ausführen. Befindet Ihr Euch in direktem Ballkontakt, so könnt Ihr diesen dribbeln, wegschlagen, anlupfen, werfen, vor Euch herrollen oder auf ihm balancieren, um somit etwa seichte Gewässer zu durchqueren. Je nach angewandter Technik überwindet Ihr die verschiedensten Hindernisse und könnt den Ball irgendwann ins erlösende Schloß zurückbefördern. Zusätzlich läßt sich der Gummiball durch Betätigen der R2-Taste in andere Formen wie beispielsweise eine schwere Bowlingkugel verwandeln, um poröse Wände zu durchbrechen. Selbstverständlich werdet Ihr im Verlauf des Abenteuers auf allerlei kleinere Widersacher sowie einige Endgegner treffen, welche Euch die Suche nach den verwandelten Edelsteinen erheblich erschweren.

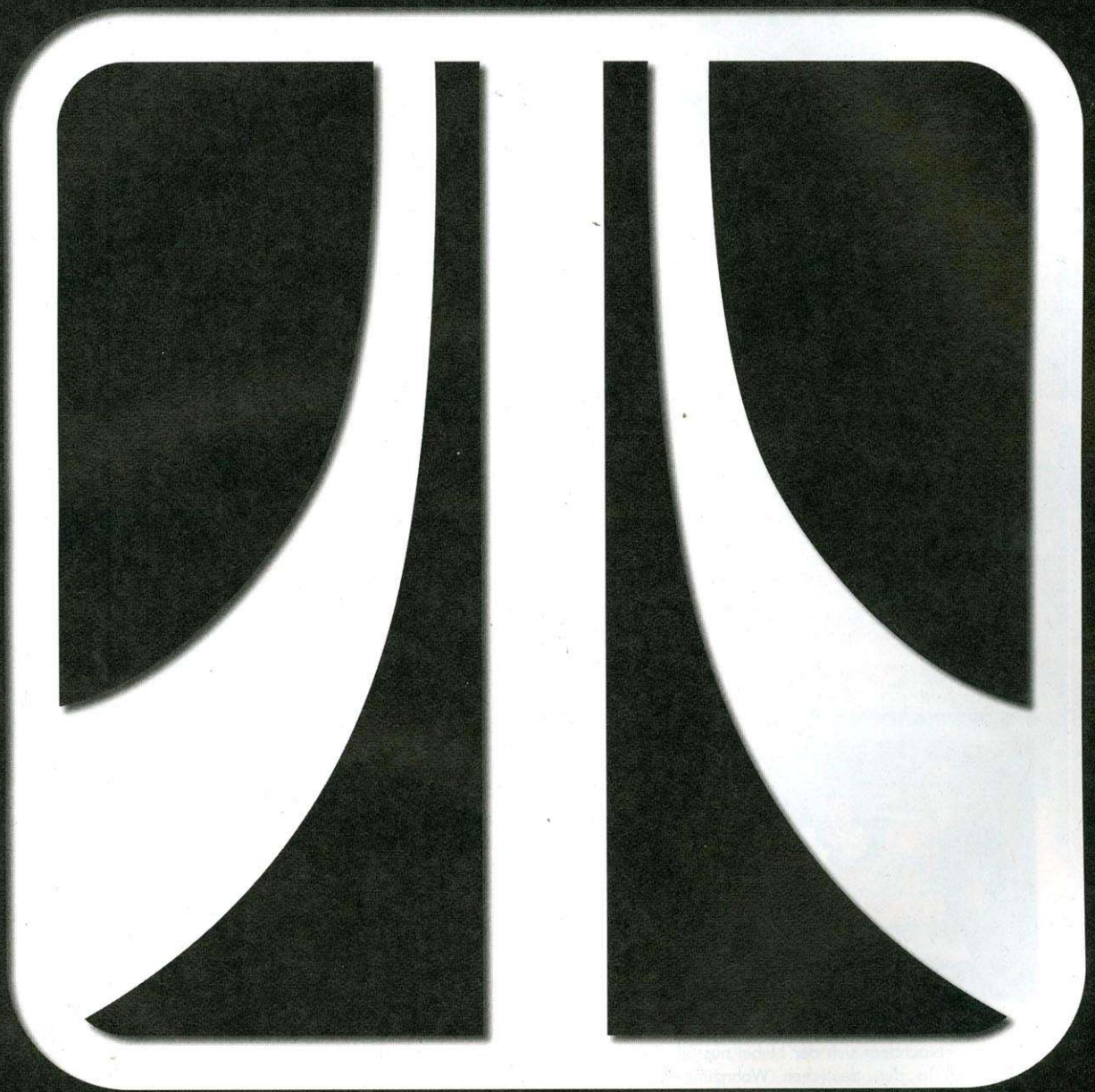


Ein zurückgebrachter Ball wird vom versteinten Zauberer in Gewahrsam genommen.



Wenn der Ball über einen Abgrund geworfen werden muß, erleichtert Euch die angedeutete Flugbahn das Zielen.





ATARI

Start. Game. Now!



SVEN LIEBOLD

RONIN BLADE

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	Konami
Testmuster	Konami of Europe
Erhältlich ab	4. Quartal



Mit diesem gigantischen Mönch geht man in den Clinch.

Nachdem sich der Nebel aus Silent Hill in den deutschen Wohnzimmern schon fast verzogen hat, setzt Konami erneut zur Attacke an. Diesmal jedoch wird der Spieler ins feudale Japan versetzt, in eine Zeit der Samurai, Ninjas und politischen Intrigen. Im Reich Matsuna gehen seltsame Dinge vor. Es existiert die Legende von einer bizarren Wiedergeburt, die mit Hilfe eines wurmähnlichen Parasiten vonstattengegangen sein soll. Man erzählt sich, daß sich die komplette Persönlichkeit ändert, falls man von ihm befallen wird, und sich friedliebende Menschen in blutrünstige Killer verwandeln. Außerdem



Die Hintergründe sind mit sehr viel Liebe zum Detail kreiert.



Kleine Rätsel lockern das Kampfgeschehen auf.

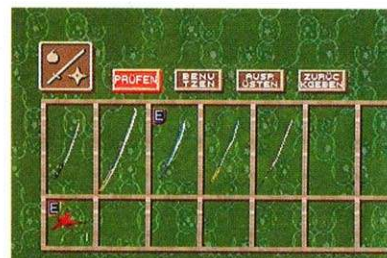
soll das Wesen auch tote Körper zu neuem Leben erwecken können. Ein schauriges Szenario also, in welchem sich unsere Helden wiederfinden.

Nach einem kurzen Intermezzo zu Beginn der Story kann sich der Spieler für einen Charakter entscheiden, mit dem er die rätselhaften Ereignisse erkunden will. Kotaro ist ein mächtiger Schwertkämpfer, der sich schon in jungen Jahren als verblüffend talentiert herausstellte. Nachdem er jedoch nach seiner Ausbildung den Dienst im Schloß verweigerte, zog es ihn in die weite Welt, um die Kunst vieler Schwertmeister zu studieren. Als sich ein weiterer Todestag seiner Eltern jährte, kehrte er zurück in seine Heimat, damit er seinen Liebsten auf dem Friedhof die Ehre erweisen konnte. Lin hingegen war mit der unheimlichen Situation schon etwas vertrauter. Ein Transportschiff der Bakufu, beladen mit vielen Tonnen Gold, verschwand spurlos vor den Küsten Matsunas. Lins Bruder Shinjiro wurde als Spion von den Bakufu beauftragt, den wertvollen Goldschatz wiederzufinden. Leider verschwand auch er spurlos in Matsuna, woraufhin Lin nun auf eigene



Faust beschließt ihren Bruder zu finden. Der Spieler kann somit je nach Wahl des Charakters zwei unterschiedliche Handlungsstränge verfolgen.

Präsentiert wird das Abenteuer in gerenderten Hintergründen, vor denen sich detaillierte Polygonkämpfer tummeln. Auf den ersten Blick sieht es wirklich so aus, als ob Chris Redfield seine Schrotflinte in den Spinat gestellt hat, um nun in traditioneller japanischer Kluft mit messerscharfem Katana auf Zombiejagd zu gehen. Schon nach einigen Minuten Spielzeit merkt man allerdings den deutlichen Unterschied. Ronin Blade legt nämlich insbesondere den Schwerpunkt auf martialische Schwertkämpfe, die in ihrer Umsetzung und Qualität am ehesten mit Bushido Blade



Die Handlung wird immer wieder durch kurze Zwischensequenzen vorangetrieben.



Per Druck auf die Start-Taste erhält man Aufschluß über die bereits erlernten Manöver.



Die Special-Moves wirken meist tödlich.



Neuer Spezialangriff gelernt!

Hat man den gelben Balken gefüllt, erhält man einen neuen Move.



Dieses Gewürm ist schuld an der Misere.



vergleichbar sind. Über 40 authentische Manöver spendierte man den Kämpfern, welche in geschmeidigen Animationen dargestellt wurden. Im Laufe des Spiels kann der eigene Charakter sogar noch neue Spezialmanöver dazulernen, die über eine Art Erfahrungssystem erlangt werden. Je mehr Kampferfahrung man sammelt, sprich Auseinandersetzungen überlebt, desto mehr Punkte bekommt die Figur in Form eines gelben Balkens zugeschrieben. Hat man den gesamten Balken ausgefüllt, wartet ein neues Manöver auf den Recken, welches über simple Tastenkombinationen aufgerufen werden kann. Diese finalen Todesschläge sind allerdings nicht unentwegt einsetzbar. Dank der leicht zugänglichen Steuerung sind schon

bald spektakuläre Kampfszenen möglich, die nicht zuletzt wegen des innovativen Spiels zwischen Deckung und Angriff herausstechen.

Viel Hirnschmalz ist allerdings nicht von Nöten, da sich die Rätsel im Großen und Ganzen auf das Finden eines Schlüssels für den nächsten Abschnitt beschränken. Die Geschichte wird strikt linear erzählt und immer wieder durch kurze In-Game Cinematics

„Mit Ronin Blade erwartet uns eine Art Resident Evil Light.“

vorangetrieben. Ab und an wartet auch noch ein dicker Endgegner auf Euch, von dem Ihr, nachdem er das Zeitliche gesegnet hat, neue Waffen abstauben könnt. Per Select-Taste kommt man in ein entsprechendes Menü,

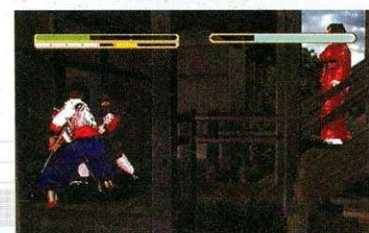
wo die richtige Klinge oder auch das passende Gegengift gewählt werden kann. Ferner wird das erforschte Gebiet stets auf einer Karte festgehalten, die zu jeder Zeit abrufbar ist.

Die gesamte Optik ist sehr gut gelungen und kann qualitativ durchaus mit den Genregrößen mithalten. Besonders die vielen verschiedenen Typen an Kämpfern, Monstern und sonstigen Charakteren sorgen für Abwechslung. Lediglich die musikalische Untermalung ist etwas gewöhnungsbedürftig, da die Mischung aus klassischen Themen und Techno-Tracks nicht so ganz zum Szenario passen will. Geschmäcker sind aber letztlich verschieden.

Mit Ronin Blade erwartet uns eine Art Resident Evil Light. Eine solide Geschichte, gepaart mit viel Action - mehr allerdings auch nicht.



Dieser fiese Magier ist die wirklich erste harte Nuß.



Das schöne Mädel rechts gilt es zu beschützen.



Dorfbewohner geben nützliche Hinweise.



Kurenai: Hier sind zwei Schlösser dran.

Nur mit den richtigen Schlüsseln wird der Weg zum nächsten Abschnitt freigegeben.

MARK LIEBOLD

Jeff Wayne's

THE WAR OF THE WORLDS

Genre	Action/Strategie
Spieler	1
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Pixelogic
Erhältlich ab	4. Quartal



In der Flugabwehrstellung verschanz, muß man mit allen Mitteln versuchen, die feindlichen UFOs vom Himmel zu holen.

Die Vorlage für War of the Worlds lieferte in erster Linie der berühmte Roman des Autors H.G. Wells, welcher mit seinem Werk bereits vor über 100 Jahren für Aufsehen sorgte. Desweiteren orientierte sich das Entwicklerteam an dem gleichnamigen Musical des Komponisten Jeff Wayne.

Damals wie heute zweifelt die Menschheit an der Existenz außerirdischer Intelligenz. Doch am 12. August 1898 wird die militärische Weltmacht England eines Besseren belehrt. Gigantische Raumschiffe, die Asteroiden gleichen, schlagen auf dem gesamten Commonwealth ein

und entlassen ihre tödliche Fracht. Monströse biomechanische Maschinen fallen über die ahnungslose Bevölkerung her und lösen Chaos im ansonsten so geordneten Inselstaat aus. Die britische Führung reagiert sofort und entsendet das Militär, um den Marsianern Einhalt zu gebieten. War of the Worlds ist bereits vor knapp einem Jahr auf dem PC erschienen. Dort allerdings mußte man sich auf ein reinrassiges Strategiespiel beschränken. Die PlayStation-Version wird zwar nach wie vor zahlreiche strategische Elemente enthalten, im Großen und Ganzen jedoch weitaus actionorientierter angelegt sein. Es gilt, insgesamt zehn Landstriche von der außerirdischen Invasionsstreitmacht zu befreien. Da die Marsianer nicht besonders kooperativ sind, schwingt man sich dazu meist hinter das Steuer eines schwergepanzten Vehikels (Panzerwagen, Motorrad, Kriegsfregatte usw.) oder klettert in eine der vielen Geschützstellungen (MG, Kanone, Raketenwerfer usw.). Während des Spiels besteht die Möglichkeit, frei zwischen den zur Verfügung stehenden Angriffs- und Abwehreinheiten hin- und herzuschalten und so stets am Ort des Geschehens zu sein. Wie bereits erwähnt, sollen bei The War of the Worlds nicht nur Freunde actiongeladener Shooter, sondern auch Hobby-

strategen auf ihre Kosten kommen. Für jedes eroberte Areal erhält der Spieler eine gewisse Menge an Rohstoffen. Diese müssen dazu verwendet werden, in den Fabriken die lebenswichtige Nachschubproduktion anzukurbeln. Für den Soundtrack ist Jeff Wayne höchstpersönlich verantwortlich. Die bekannten Kompositionen des Musicals (z.B. „The Eve after the War“ oder „Forever Autumn“) wurden teilweise mit modernen Drum'n'Bass Beats unterlegt und durch weitere klassische Stücke, die ebenfalls aus der Feder des berühmten Liedermachers stammen, ergänzt.

Wenn sich die Entwickler bis zum Release noch etwas ins Zeug legen, könnte The War of the Worlds aufgrund der perfekt eingefangenen Atmosphäre des Originals und des abwechslungsreichen Genre-Mix zur Überraschung des Weihnachtsgeschäfts avancieren.



Einige der insektenartigen Kriegsmaschinen sind von beachtlicher Größe und auch dementsprechend gefährlich.



Mit gewaltigen Schritten bricht ein marsianischer Walker aus dem Unterholz: Jetzt heißt es Gas geben und die Truppen schnellstmöglich zum Sammelpunkt bringen.

Good vibrations!

Eine wacklige Angelegenheit – und so soll es auch sein: Das **Dual Force Feedback™** im **JOYTECH Analogue Controller Plus** ist deutlich stärker als in herkömmlichen Controllern. Schließlich sollst Du ja auch spüren, was Du spielst! Und im täglichen „Kampfeinsatz“ zeigt sich die Robustheit Deines Equipments – bei JOYTECH werden alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft, da gibt's keine bösen Überraschungen. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis.**



Kabel* / **
für Extension,
Link, RGB;
Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards**/*
Jolt Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Bio-Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel**/*



ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirPad™*



* für PSX™



** für N64™

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH



VIGILANTE 8

ZWEITE HERAUSFORDERUNG

MARK LIEBOLD

Genre	Rennspiel/Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Entwickler	Luxoflux
Testmuster	Activision
Erhältlich ab	November



Mit Hilfe des rechten Analogsticks ist der Spieler in der Lage, die Kamera frei zu justieren.



Im Auswahlménü hat man die Möglichkeit, das Farbschema des gewählten Fahrzeugs zu verändern.

Über ein Jahr ist es jetzt her, daß die gesetzestreuen Mitglieder der Vigilante 8 die PlayStation von den Verkehrsrowdies der verbrecherischen Kojoten-Gang säuberten. Doch noch herrscht im Südwesten der USA kein Frieden.

Kaum ist Sid Burn mit seinen „Kojoten“ aus dem Weg geräumt, schon muß sich Convoy, der Anführer der militanten Bürgerwehr Vigilante 8, mit seinen Mannen erneut auf Ärger einstellen. In Vigilante 8: 2. Herausforderung machen gleich drei Parteien den Wilden Westen unsicher. Neben den „Vigilantes“ und den neu formierten „Kojoten“, von denen ein Teil mit ihren futuristischen Gefährten aus der Zukunft

zurück in das Jahr 1977 gesprungen ist, beteiligen sich nun noch die Drifters, ein wild zusammengewürfelter Haufen von Freaks und Ökoterroristen, an den Straßenschlachten. In den Reihen der drei Fraktionen finden sich viele bekannte Gesichter, wenn auch manche von ihnen in der Zwischenzeit die Lager gewechselt haben. Zu den Fahrern zählen beispielsweise Molo, Boogie, John Torque oder die junge Sheila. Auch Houston und Chassey Blue, die beiden feurigen Damen des Vorgängers, sind wieder mit von der Partie. Allerdings hat sich Houston für die 2. Herausforderung auf die Seite der „Vigilantes“ und Chassey auf die Seite der „Drifters“ geschlagen. Neben den altgedienten Rowdies beziehen aber auch eine Handvoll neuer Fahrer ihren Platz hinter den Lenkrädern ihrer Wagen. Diese beschränken sich im Vergleich zum Prequel nun nicht mehr ausschließlich auf Boliden der 70iger Jahre, sondern umfassen, je nach Partei und Fahrer, höchst merkwürdige Gefährte. Beispielsweise ist man nun in der Lage, mit einem Mondfahrzeug,

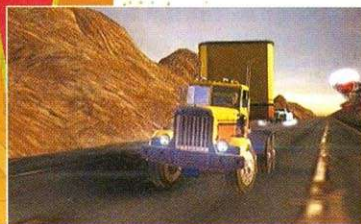
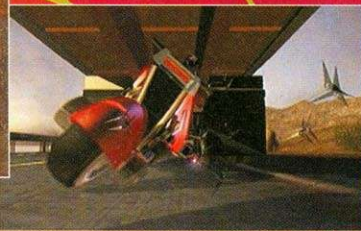
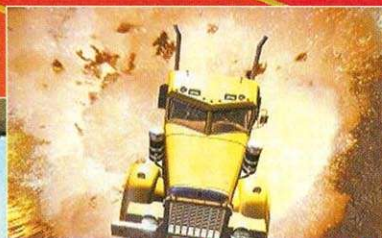
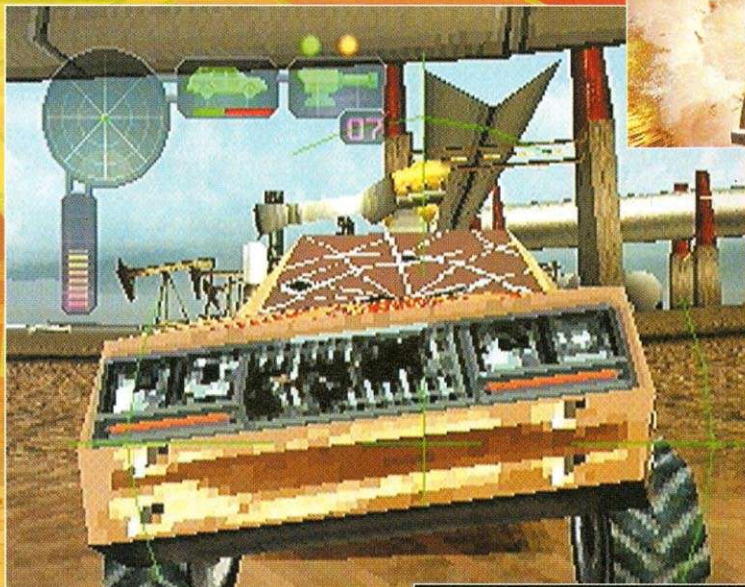
Müllwagen, schwebendem Zukunftsfahrzeug oder gepanzertem Halbketten-Truppentransporter durch die Gegend zu brausen. Die Wagen unterscheiden sich in erster Linie durch ihre Beschleunigungs-, Höchstgeschwindigkeits-, Panzerungs- und Zielgenauigkeitswerte. Aber auch die Masse, die nicht in der Datentabelle angezeigt wird, spielt eine wichtige Rolle. Je größer und schwerer das Gefährt ist, desto leichter kann es bei einem Seitentreffer oder einer extrem schnell gefahrenen Kurve umkippen.

Für Vigilante 8: 2. Herausforderung wurde der Questmode, den man nun auch zu zweit gleichzeitig durchlaufen kann, etwas erweitert sowie ein Survivalgame implementiert. Der Südwesten der USA teilt sich in zehn Areale auf, die nacheinander durchfahren werden müssen. In jedem Level gilt es, neben dem obligatorischen Vernichten aller gegnerischen Fahrzeuge, auch kleinere Aufgaben zu bewältigen. Unter den



Neben dem Propellerantrieb können die Wagen auch mit Hoover- oder Skimodulen ausgerüstet werden.





Es reichen bereits ein paar Schüsse und schon ist der gegnerische Bolide zumindest optisch reif für die Schrottpresse.

verwandelt, kann man auch dieser Gefahr Herr werden. An den zur Verfügung stehenden Waffen, von denen man bis zu drei aufsammeln kann, hat sich nicht viel geändert. Lediglich ein Flammenwerfer ist zu den gefürchteten Kanonen, Mörsern, Raketen- und Minenwerfern dazugekommen. Jeder Fahrer hat neben seinem herkömmlichen Arsenal noch eine ganz persönliche Trumpfkarte, seine Spezialwaffe, im Ärmel. Diese ist bei jedem Piloten eine andere. Bob O., der Astronaut, drischt beispielsweise wie wild mit den Greifarmen seines Mondfahrzeuges auf sein Ziel ein. Padre Destino hingegen verläßt sich mehr auf die Kraft Gottes und tele-



de Sound sein. Vigilante 8: 2. Herausforderung wird mit 15 vollkommen neuen und äußerst abwechslungsreichen

„Das Tüpfelchen auf dem „i“ wird, genau wie im Prequel, der hervorragende Sound sein.“

portiert sich mitsamt seines Goliath-Halftracks durch den Erdboden in die Nähe seines anvisierten Gegners. Mit genügend Feuerkraft und der richtigen Taktik verwandeln sich die feindlichen Gangfahrzeuge schnell in rauchende Schrotthaufen. Für jeden vernichteten Kontrahenten erhält man einen ganz speziellen Bonus. Die Salvage-Points verbessern permanent die Beschleunigung, die Endgeschwindigkeit, die Panzerung oder die Zieleinrichtung des Gefährts.

Das Tüpfelchen auf dem „i“ wird, genau wie im Prequel, der hervorragen-

Musikstücken aufwarten. Von groovigen Discobeats über Heavy- und Surfrock bis hin zu Country und Techno wird für jeden Geschmack etwas geboten sein. Bis man sich wieder hinter das Steuer seines pinkfarbenen PS-Monsters klemmen, das wummernden Radio bis zum Anschlag aufdrehen und im staubigen Wüstensand Arizonas auf die Jagd nach kriminellen Autobanden gehen darf, werden allerdings noch ein paar Monate ins Land gehen.



zehn Landstrichen finden sich auch Stages des Vorgängers wieder, jedoch wurden diese grafisch komplett überarbeitet. Beispielsweise haben die Entwickler im Farmland die pixeligen Wassertexturen der Kanäle durch eine transparente Wasseroberfläche ersetzt. Zu den anderen Arealen zählen etwa ein Atomkraftwerk, eine Stahlfabrik, ein Hafen- und Sumpfgebiet sowie eine Raketenabschlußbase. Jeder Level beinhaltet unzählige Gimmicks und Specials. So besteht z.B. die Möglichkeit, sich im olympischen Skigebiet von einem Schlepplift auf den Berg ziehen zu lassen oder mit Hilfe eines gezielten MG-Schusses die Eisenbahnweichen der Fabrikanlage zu verstellen. Auffallend sind die zahlreichen Flüsse und Wasserreservoirs. Normalerweise würden die Boliden in den Fluten versinken, doch mit Hilfe eines neuartigen Pick-Ups, welches die Räder in kleine Propeller



Dank seines gewaltigen Hinterrades zählt das Tsunami-Dreirad zu den wenigsten Vehikeln überhaupt.



MISCHA STRECKER

DISNEY INTERACTIVE

Disney Interactive entdeckt die PlayStation und drängt mit einer Fülle von Edutainment- und Funtiteln in den bislang von ihnen kaum erschlossenen Konsolenmarkt. Zielgruppe bildet dabei die jüngste Generation von Zockern, denen auf spielerische Weise etwas Allgemeinbildung eingetrichtert werden soll.

DISNEY'S MAGICAL TETRIS

Genre	Puzzle
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	Disney Interactive
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	Dezember

Wenn den russischen Erfindern des Spieles Tetris damals jemand gesteckt hätte, welche Lawine sie mit diesem Spiel ins Rollen bringen werden, hätten sie wohl laut gelacht. Sie haben sich amüsiert und diesem Umstand verdanken wir einen weiteren Tetris Klon, diesmal aus dem Hause Disney Interactive. Dieser Variante verpaßten die Kreativen aus Anaheim sogar einen Storymodus, in dem man in die Rollen von Goofy, Donald, Mickey oder Minnie schlüpft und eine Geschichte über magische Steine, Bösewichter (Kater Karlo läßt

Mit welcher Logik man das auch immer begründen mag. Goofy hilft Minnie gerade beim Plätzchenbacken.

grüßen) und vor allem eine Menge Tetris-Wettbewerbe miterlebt. Ein Vs. Modus wird selbstverständlich ebenso integriert sein wie auch ein „Endless Mode“, in dem man das einsame Blöckestapeln so lange wie möglich durchhalten muß. Das klassische Tetris eben. Aber ob einige neue Steine, eine drumherum gestrickte Geschichte („Mickey? Hilfst Du mir beim Plätzchenbacken?“ - Schwupps, steckt man in



Die klassische Tetrisvariante - aufgepeppt um Donald und weitere Steine, die die Schwierigkeit erhöhen sollen.

einem Tetrispiel...) ein Remake in ein gutes Spiel verwandeln? Wir werden sehen.

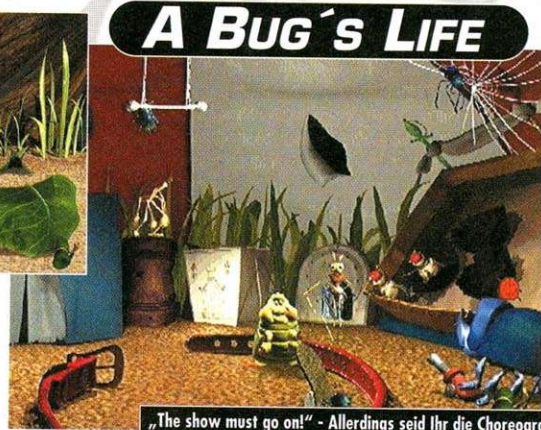


Genre	Edutainment
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Disney Interactive
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	Dezember

Eigentlich stecken die Ameisen mitten in den Vorbereitungen zu einem Fest. Dem ersten ohne die Grashüpfer, als die Hiobsbotschaft über sie hereinkommt, daß die fiesen Insekten einen erneuten Angriff planen.

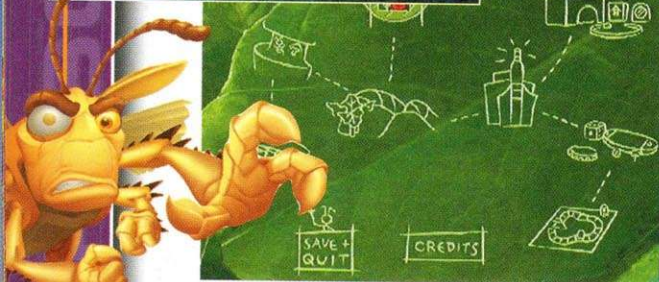


Dummerweise ist Flick anderweitig beschäftigt und legt eine wichtige Aufgabe in die Hände der Spieler. Ihr müßt an 8 verschiedenen Orten, z.B. der Großstadt, dem Flohzirkus oder beim großen Rat, Gegenstände zusammensammeln, damit Flick aus diesen die geeignete Abwehrwaffe zusammenbasteln kann. Allerdings liegen diese Sachen nicht einfach in der Gegend herum. Bevor man diese sein Eigen nennen kann, muß man sie sich durch die Lösung verschiedener Aufgaben verdienen. Der Flohzirkusdirektor verlangt etwa, daß Ihr seine Show rettet und neu zusammenstellt, anderorts müßt Ihr mit einem kleptomani Insekt nach den



„The show must go on!“ - Allerdings seid Ihr die Choreographen. Werden die Insekten richtig angeordnet, löst man mit dem Nashornkäfer eine Kettenreaktion aus, die die beiden Zuschauer zu Beifallsstürmen hinreißt.

benötigten Gegenständen graben. Zudem bietet Bug's Life ein Gehirnzeltraining an. Sobald Ihr mit der Kamera eines der zahlreichen Insekten ablichtet, erscheint ein Bildschirm mit dem Foto des realen Pendants und Ihr erfahrt Wissenswertes über dieses Tierchen. Mit Wissen erschlagen wird man dabei jedoch nicht. Disney zielt mit diesem Titel eher auf Kinder im Grundschulalter.



Lahra Soft

Sony Playstation + Dualshock Pad **249,99 DM**
mit Universalumbau **269,99 DM**
mit Spezialumbau (auch für FF8 u.a.) **279,99 DM**

Universal Bootchip*

* für US, JP Importe
 (auch SCPH-9002) mit bebildeter Anleitung
3,99 DM
 Chip-Platine, fertig verkabelt, vorlöten entfällt: **5,99 DM**

NEW **Spezial Bootchip** auch für FF8 u.a. **9,99 DM**
+ Einbauplatine (vorlöten entfällt
 Chip wird einfach aufgesteckt) **14,99 DM**

ACTIVATOR

49,99 DM
 Schummelmodul
 mit Bootchiphfunktion
 ohne Garantieverlust (kein löten!)
 Menüführung + Bildschirmtext in
 deutsch



oder die Alternative für Preisbewußte:
Game Enhancer+ wie links
 (auch in deutsch) jedoch nur **39,99 DM**

Preishit:

ExpActivator (PS Hacker/Bootmaster/o.ä.)
 gleiche Funktion wie Activator
 -mit deutscher Anleitung-
 für schlappe **29,99 DM**



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

JAM!!
 PSX, Dreamcast, N64
 auf dem PC-Monitor in
 bester Farb- & Bildqualität
124,99 DM



Game-Buster deluxe **89,99 DM**
 Schummelmodul mit
 Code-Selbstfinder



Neuheit nicht nur für Musikfreaks!
 MP3-Player für die PlayStation
 nutzt die PSX als absolut preiswertes, stand-alone
 MP3-Abspielgerät, 10-15 Stunden Musik auf einer
 CD im MP3-Format (kostenlos aus dem Internet)
 Bedienung über den Fernsehschirm (siehe rechts)
149,99 DM



PSX-Design-Gehäuse
 (verschiedene Farben)
49,99 DM
 nicht für
 SCPH-1002



Memory-Cards (unkomprimiert):
 1 MB (15 Blocks) **8,99 DM**
 2 MB (30 Blocks) **16,99 DM**
 4 MB (60 Blocks) **26,99 DM**



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**

Das ORIGINAL!



McLaren-Racing-Wheel
 mit Pedalen, Schalthebel
 und Handbremse
nur 139,99 DM
 + 1 PSX-Rennspiel
 (siehe rechts)
174,99 DM



Top-Drive Racing-Wheel
 mit Pedalen, Schalthebel
nur 99,99 DM
 + 1 PSX-Rennspiel
 (siehe rechts)
134,99 DM

PSX-Rennspiele



Formel 1 '97
Total Drivin
Wreckin Crew
je 39,99 DM

Infrarot-Controller **69,99 DM**
RGB-Kabel **8,99 DM**
RGB-Kabel + Audioanschluß (mit Lightgunanschluß) **10,99 DM**
NERO BURNING ROM **39,99 DM**
Pad-Verlängerung **7,99 DM**

2 Pads 1 Empfänger
 PC Software
 Dualshock-tauglich

Link-Kabel
RF-Unit
MB Multi Player / Tap
PSX-Mouse

Antennenanschluß **9,99 DM**
4 Spieler-Adapter **19,99 DM**
49,99 DM
29,99 DM

MB Scorpion/Panther
 (Optik & Funktion wie Scorpion)
39,99 DM

+ GCon-Kabel
45,99 DM



Virtual Gun
 mit absolut realistischem
 Rückschlag (beweglicher
 Schlitten) GCon tauglich
119,99 DM



MB Dual-Shock Controller
 (mit Rumble)
29,99 DM



NEUHEIT!!!
Blaze Avenger Pro
 Lightgun mit
 Rückschlagfunktion inkl.
 Netzteil und Fußpedal
89,99 DM

Blaze Scorpion
 Pistole mit Rückschlag
55,99 DM



Xploder pro **129,99 DM**
 Schummelmodul mit
 Codeselbstsuchfunktion
Xploder FX
 mit Codeselbstfinder
84,99 DM



Analog/Digital Controller
 (mit Rumble), im Top-Design
54,99 DM



Pro Shock Arcade Joystick
 von Blaze
 nur **69,99 DM**
 (verschiedene Farben)
 mit Rumble-Funktion



Blaze Pro Carry Case (o. Abb.)
 Tasche für PSX + Zubehör
79,99 DM

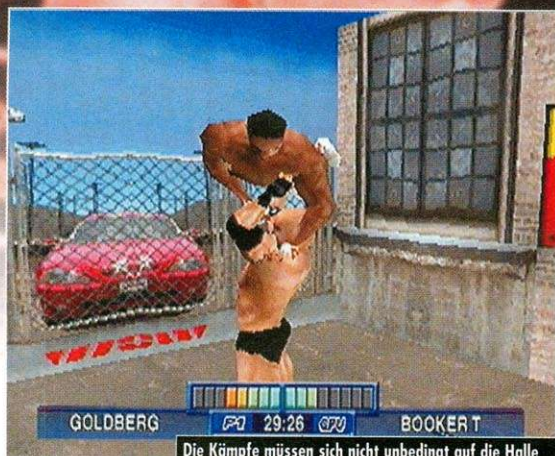
Bestell-Hotline 0 21 71 - 40 41 72

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

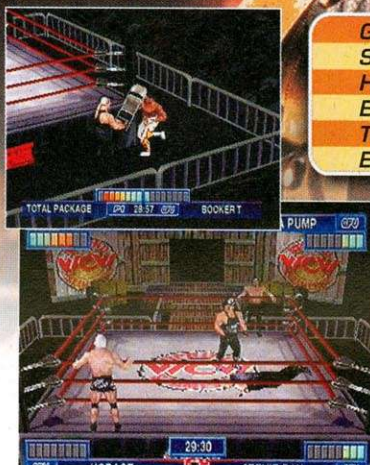
R
U
F
M
I
C
H
A
N
!
!
!
!
!
!
0
2
1
7
1
4
0
4
1
7
2

WCW MAYHEM

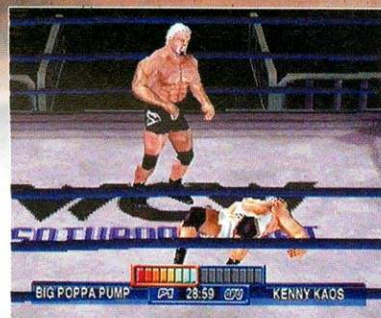
MARCO SPÖRL



Die Kämpfe müssen sich nicht unbedingt auf die Halle beschränken. Hier wird der Parkplatz zweckentfremdet.



Hollywood Hogan kommt der gegnerischen Ecke gefährlich nahe.



Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Kodiak Interactive
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	11. November

Sie schlagen ihre Köpfe gegen Stahltüren, um in die richtige Stimmung zu kommen, demolieren bei High-Risk-Manouvers die halbe Halleneinrichtung und benutzen die Überreste zur Bearbeitung ihrer Gegner. Sie zwingen ihre gewaltigen Körper in bunte, enge Halloweenkostüme, beleidigen nicht zu selten auch die Zuschauer und sind trotzdem Stars. Sie sind die Superstars von World Championship Wrestling, um deren perfekte Show sich das seit langen erwartete erste Wrestlingspiel von

Electronic Arts mit ihrer frisch erworbenen Lizenz der WCW dreht.

Um die Atmosphäre einer Veranstaltung der Profiringer möglichst realistisch umzusetzen, verbrachten die

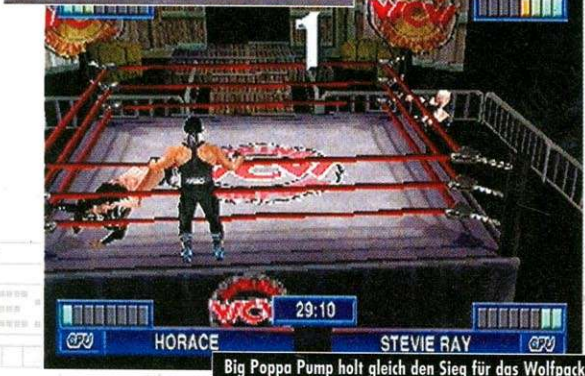
Entwickler viel Zeit in deren Umfeld. Besuche der Schaukämpfe und des Trainings standen ebenso auf ihrem Terminkalender wie Gespräche mit den Profis selbst. Im fertigen Spiel sollen mehr als 60 Akteure vorkommen, darunter Hulk Hogan, Goldberg, Bam Bam Bigelow, Lex Luger, „Macho Man“ Randy Savage, Scott „Big Poppa Pump“ Steiner und Sting.

Drei Spielmodi stehen zur Auswahl. Der „Quick Start“ katapultiert den Spieler nach Auswahl seines Kämpfers sofort in den Ring, um dort einen simplen Einzelkampf zu bestreiten. Um einiges variabler sind die Möglichkeiten bei einem „Main Event“. Zunächst gilt es, einen passenden Matchtyp zu wählen. Genretypisch gibt es Singles, Handicap, Triangle, Four Way Dance, Battle Royal und Tag-Team Kämpfe. Diese können bei einer von 15 Veranstaltungen der WCW stattfinden, so z.B. bei Halloween Havoc, Monday Nitro, Thunder oder World War III. Wer sich mit den normalen Regeln nicht abfinden will, kann diese ebenfalls seinem

Geschmack anpassen, sei es in Hinsicht auf das Auszählen außerhalb des Rings oder Disqualifikation. „Quest for the Best“ wird der dritte und letzte Spielmodus genannt. In diesem Career Mode beginnt der Charakter des Spielers ganz unten auf der Karriereleiter und ist den Fans noch völlig unbekannt. Je mehr Kämpfe er gewinnt, desto höher stehen seine Chancen auf einen Titelkampf. Nach dessen Gewinn beginnt dieses Schema wieder von vorne, natürlich aber mit neuen, härteren Gegnern und einem anderen Ziel - sprich einen anderen Championshipgürtel. Im Laufe dieser Suche nach dem Besten werden nach und nach auch anfänglich noch versteckte Kämpfer freigeschaltet.

Besonderes Augenmerk wurde auf die unterschiedlichen Kämpfer und deren Verhalten bzw. Aussehen gelegt.

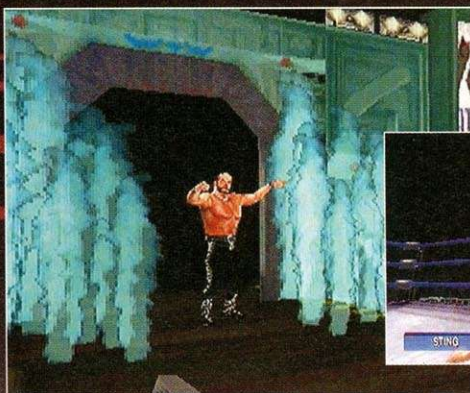
Die Entwickler bei Kodiak Interactive nahmen mit den Stars der WCW über



Big Poppa Pump holt gleich den Sieg für das Wolfpack.



Riskante Manöver sind auch außerhalb des Rings möglich.



Hängt der Gegner erst einmal in der Ringecke, können schmerzhafteste Aktionen ausgeführt werden.



Die Kameraperspektive fängt die Aktionen immer aus dem spektakulärsten Winkel ein.

600 Animationen mittels Motion Capture auf, wodurch jeder Wrestler auch im Spiel die für ihn typischen Schläge und Posen beherrscht. Bei dem mit spektakulären Effekten versehenen Auftritt der Athleten ertönt die jeweils passende Musik, die auch als Hintergrundmusik bei den Auswahlmenüs dient. Während der Kämpfe begleitet das Publikum durch Sprechchöre, Anfeuerungs- und Buhrufe das Geschehen im Ring. Selbstverständlich sind auch die bekannten Kommentatoren Tony Schiavone, Mike Tenney, Bobby „The Brain“ Heenan und Mean Gene Okerlund mit von der Partie, um ihre Kommentare über den Kampfverlauf abzugeben. Durch die angenehm einfach gehaltene Steuerung gelingt der Einstieg in wenigen Augenblicken und mit etwas Übung ist bereits nach kurzer Zeit ein ungemein schnelles und dynamisches Match am Laufen. Abgesehen von den beeindruckenden Manövern der Protagonisten steuert die flexible Kameraführung, die jede Aktion im passenden Winkel einfängt, viel zum

Spielgeschehen bei. Auch lockern viele Details den Spielverlauf auf. Bei einem Tag-Team Kampf greift der Partner bei einem Pin ein, im Laufe eines Einzelkampfes kann es ab und zu vorkommen, daß ein dritter Teilnehmer die Halle betritt und in das Match eingreift. Natürlich fehlen auch Auseinandersetzungen außerhalb des Ringes mit Einsatz des dort herumliegenden Mobiliars nicht. Eine echte Neuerung hingegen

„Die Entwickler bei Kodak Interactive nahmen mit den Stars der WCW über 600 Animationen mittels Motion Capture auf, wodurch jeder Wrestler auch im Spiel die für ihn typischen Schläge und Posen beherrscht.“

stellt die Möglichkeit dar, nicht nur die Matte selbst zu verlassen, sondern auch gleich die Halle. Dann wird die Action in ein Außengebiet, wie z.B. einem Aufenthaltsraum oder einem Parkplatz verlagert, wo neben vielen nützlichen Waffen durchaus auch ein weiterer Gegner warten kann.

Die „Create Wrestler“ Funktion bei WCW Mayhem umfaßt wie gewohnt Optionen für das Aussehen, Verhalten und die Attribute des Kämpfers, ist in der uns vorliegenden Version aber nicht so umfangreich wie bei anderen Spie-

len dieser Art. Abgesehen von eigenen Namenskreationen kann für die neugeschaffene Kampfmaschine auch ein Nickname aus einer Liste ausgewählt werden, der von den Ringsprechern später auch verwendet wird. Noch Erwähnung finden sollte die Möglichkeit, ein spezielles pay-per-view Pass-

wort einzugeben, wonach es möglich ist, die speziellen Informationen über die Veranstaltung - wie die Line-ups der Kämpfe - abzurufen.

Letztendlich bleibt nur zu hoffen, daß die Entwickler noch einige störende Grafikbugs vor Veröffentlichung der Endversion beseitigen können. Denn dann steht uns ein würdiger Aspirant für den Titel des besten Wrestlingspiels zur Verfügung.



Besonders schmerzhafteste Griffe zwingen den Gegner oft zur Aufgabe.



Während der Ladevorgänge werden die Kommandos eingeblendet.

MARO

V I D E O S P I E L E

US DVD VIDEOS

Armageddon Dir Cut	89,90 DM
Deep Impact	89,90 DM
Phantoms	89,90 DM
The Big Hit	89,90 DM
Out of Sight	89,90 DM
Jacky Chans Who iam	89,90 DM
Ronin	89,90 DM
Carpenters Vampires	89,90 DM
Legionaire	89,90 DM
Fatal Fury Motion P.	89,90 DM
Cube	89,90 DM
Snake Eyes	89,90 DM
Urban Legends	89,90 DM
Trueman Show	89,90 DM
He got Game	89,90 DM
Rounders	89,90 DM
South Park 1-3	je 59,90 DM

Wing Commander DVD US 69,90 DM
GOGEOUS DVD HK 69,90

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
Dreamcast Pal 489,90 DM

VMS Memory Card	79,90 DM
Joypad	89,90 DM
Joystick	179,90 DM
PAL Converter	79,90 DM
SVHS Kabel	89,90 DM
RGB Kabel	69,90 DM
Rumble Pak	89,90 DM
Evolution	129,90 DM
Virtua Fighter 3 tb	129,90 DM
Get Bass Fishing	
Inkl. Angel Controller	199,90 DM
Sega Rally 2	129,90 DM
Pen Pen	39,90 DM
Psychic Force	49,90 DM
House of the Dead 2	
Inkl. Lightgun	199,90 DM
Power Stone	129,90 DM
Godzilla	39,90 DM
Incoming	129,90 DM
Blue Stinger	129,90 DM
Geistforce	129,90 DM
Sonic Adventures	129,90 DM
Soul Calibur	129,90 DM
Sengoku	79,90 DM
Seventh Cross	39,90 DM
Tetris	49,90 DM
Buggy Heat	129,90 DM



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



NEO GEO CD

NEO GEO CD Pal	469,90 DM
Joypad	69,90 DM
Antennenkabel	49,90 DM
RGB Kabel	39,90 DM
Agressors of d. Kombat	19,90 DM
Basball Stars	39,90 DM
Double Dragon	49,90 DM
Galaxy Fight	29,90 DM
King of Fighters 95	39,90 DM
King of Fighters 98	119,90 DM
Mah Jong Story	19,90 DM
Ninja Combat	29,90 DM
Puzzled	49,90 DM

Riding Hero	29,90 DM
Soccer Brawl	19,90 DM
Savage Reign	29,90 DM
Super Sidekicks 3	39,90 DM
Super Spy	19,90 DM
World Heroes Perfect	29,90 DM

Ankauf von gebrauchten
NEO GEO Modulen

NEO GEO POCKET

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

NEO GEO Pocket/Color 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 DEAD 2 - GUN (DC)



YODA MASKE
129,90 DM



FREDDY MASKE
99,90 DM



HANDSCHUH
49,90



ICREAM ANZUG
89,90 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



Trek DVD Player Codefree (für alle DVD's)

Abbildung ähnlich

NUR 799,- DM

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

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

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

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

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

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

Hamburg
N.R.G.
Mundburger
Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663

Baden Baden
GAMESTATION
Buttenstr. 4
76530 Baden Baden
Tel. 07221 381 30
Fax 07221 335 68

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



STAR WARS EPISODE 1 - JE FIGUR AB 24,90 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

TEKKEN 3 DELUXE EDITION - JE 39,90 DM

CRASH BANDICOOT - JE 39,90 DM



LARA 39,90 DM

DARTH MAUL 99,90 DM

CRASH BANDICOOT 3 - JE 39,90 DM

MARIO KART 64 - JE NUR NOCH 29,90 DM



RESIDENT EVIL "PLATINUM" - JE 39,90 DM

RESIDENT EVIL - JE 19,90 DM



AKTE X PACKAGE - JE 39,90 DM



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

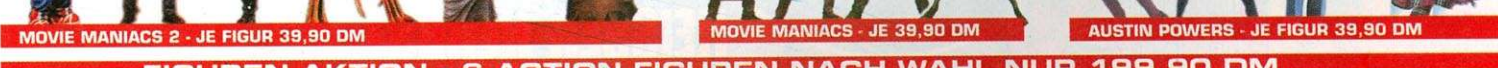
WILD WILD WEST JE 39,90 DM



MOVIE MANIACS 2 - JE FIGUR 39,90 DM

MOVIE MANIACS - JE 39,90 DM

AUSTIN POWERS - JE FIGUR 39,90 DM



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



SOUTH PARK - PLUSCHFIGUREN



SPAWN COLLECTABLES "IN A BOX" - JE 49,90 DM

METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK
 ERKENNUNGSMARKE, METAL GEAR T-SHIRT, METAL GEAR SOUNDTRACK,
 METAL GEAR SOLID VIDEOSPIEL, METAL GEAR POSTER + 1 METAL GEAR FIGUR NACH WAHL

NUR NOCH 129,90 DM

WEITERE ACTION FIGUREN IM SORTIMENT !!!
 U.A. : MARVEL SUPERHEROES (je 19,90), VIRUS (je 29,90),
 RESIDENT EVIL 1 (je 39,90), verschiedene SPAWN Serien (ab 39,90)
 PHOTOS IM INTERNET UNTER : www.maro-gmbh.com

**Kommen wir nun
zum eigentlich **interessantesten**
Teil dieses Heftes:**

Österreich 95 ÖS · Schweiz 12,80 Sfr · DM 12,80

Das Offizielle PlayStation Magazin 10/99

KILLER LOOP
Wahnsinn im wipEout-Stil

FIFA 2000 OPM in Kanada!
Der Titelverteidiger im Detail

TOMB RAIDER 4
Lara Croft im Reich der Pharaonen

Randvoll:
12 heiße Demos!

SPIELBAR:

- wipEout 3 **Exklusiv**
- Metal Gear Solid Special Missions **Premiere**
- Soul Reaver (NEU!) **Premiere**
- R/C Stunt Copter **Premiere**
- No Fear Downhill Mountain Biking **Premiere**
- Point Blank 2 **Exklusiv**
- Um Jammer Lammy 2-Spieler-Demo! **Exklusiv**
- Tony Hawk's Skateboarding **Premiere**
- Lego Racers **Premiere**

RASANTE VIDEOS:

- Formel 1 '99 **Exklusiv**
- Final Fantasy VIII **Exklusiv**
- Mission Impossible **Exklusiv**

DRIVER-WETTBEWERB TEIL 3
Großes Finale – mit Preisen für über DM 10.000!

LIVE AUS USA:
HEISSER HERBST MIT SPYRO & CRASH

Tips total: Soul Reaver, Killer Loop & jede Menge Cheats • Im Test: R/C Stunt Copter, Tony Hawk's Skateboarding, MGS Special Missions

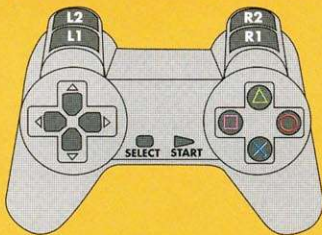
Das Offizielle PlayStation Magazin
Mit exklusiver Demo-CD: 12 Spiele zum Antesten.
Rausnehmen, einlegen, losspielen.
Wer braucht was anderes?

JarJar Binz - Jabba 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 10/99

Madden NFL 2000	67-68
Evil Zone	68
Lunar: Silvar Star Complete - US-Import ..	69
Croc 2	69
wip3out	69-70
WWF Warzone - Platinum	69-71
MediEvil - Platinum	71
Star Ocean: The Second Story - US-Import ..	71
Tarzan - US-Import	71
WWF Attitude	71-72
Gamebuster Codes	73-74

Player's Guide

Syphon Filter - Teil 2	75-77
X-Files	78-82

Madden NFL 2000

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Cheaters Paradise

Gebt einen der folgenden Codes im dafür vorgesehenen Code-Eingabe Bildschirm ein, um den gewünschten Effekt zu erlangen:

Effekt

Code

100 Yard Field Goals
BIGFOOT
100 Yard Pässe
PIGSKINSFLY
1972 Raiders Team
GETMEADOCTOR
1972 Steelers Team
DONTGOFOR2
1976 Patriots Team
HACKCHEESE
1976 Raiders Team
GAMMALIGHT
1981 Chargers Team
BUILDMONKEYS
1981 Dolphins Team
15MOREMIN

1985 Bears Team

DOORKNOB

1985 Dolphins Team

CHICKIN

1986 Broncos Team

BLUESCREEN

1986 Browns Team

KAMEHAMEHA

1988 49ers Team

CALLMESALLY

1988 Bengals Team

PTMOMINFOGET

1990 Bills Team

SPOON

1990 Giants Team

PROFSMOOTH

1995 Colts Team

PREDATORS

1995 Steelers Team

STEAMPUNK

1997 Broncos Team

EARTHPEOPLE

1997 Packers Team

TUNDRA

Madden NFL 2000

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Schnellere Ermüdung

FINALTIME

First Down nach 20 Yards

FIRSTIS20

Frequent Fumbles

ROLLERGIRL

Frequent Injuries

PAINFUL

Gridiron Stadium

KLAATU

Schwereres Tackling

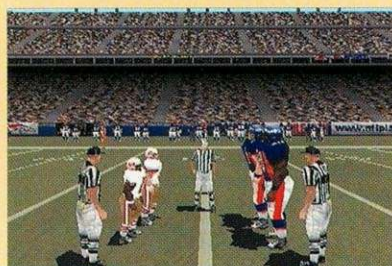
TEFLON

Junkyarddogs Team

MADMADDEN

Large vs. Small Team

MINIME



Weniger Strafen

REFISBLIND

Mummies Team

WRAPPEDUP



Längere Sprünge

SPRONG

Madden Millennium Team

TIMELESS

Maddenstein Stadium

COUNTMADDEN

Marshalls Fantasy Team

COWBOYS

Monsters Team

KTHULU



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

Madden NFL 2000

play CheatCard
PLAY STATION page 2

4th And Incas Stadium

QUETZLCOATL

5 Yard First Downs

POPWARNER

All '60s Team

Floating Heads

TALKINGWHAT MOJOBABY

All '70s Team

LOVEBEADS

All '80s Team

BIGHAIR

All '90s Team

INTERNS

All-Madden Team

TEAMMADDEN

Alpha Blitz Stadium

PANCAKES

Alternative Regeln

DRBENWAY

Antarctica Stadium

XMASGIFT

Ball-Verfolgungs-Kamera

VERTIGO

Comets Team

ONESMALLSTEP

Cosmodome Stadium

SPACEBALL

Curved space and time

MOEBIUS

Dodge City Stadium

WILDWEST

EA Sports Stadium

ITSINTHEGAME

EA Sports Team

WEARETHEGAME

Einfache Interceptions

PICKEDOFF

Elektrische Sidelines

STATICCLING

Madden NFL 2000

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Mehr defensives Scoring

FRAPLPRO

NFL Millennium Team

ALLTIMEBEST

Nile Hi Stadium

DENILE

Keine Interceptions

EXPRESSBALL

Perfekte Pässe

QBINTHECLUB

Praetorians Team

DOASWEDO

Receivers fangen besser

MAGNASAVE

Salvagefield Stadium

TETANUSHOT

Stiffer arm

SMACKDOWN

Sugarbuzz Team

TREMENDOUS1_2

Super Speed Burst

NO2

The Industrials Team

INTHEFUTURE

Tiberium Stadium

FEEDTHELIONS

Tiburon Bros. Stadium

COTTONCANDY

Tiburon Stadium

WEPUTITHERE

Tiburon Team

SHARKATTACK

Toymakers Team

XMASFILES

Vipers Team

PLAYWTHHEART

Schnelle Pässe

FASTFORWARD

Evil Zone

Alternative Outfits

Sobald Ihr mit einem Charakter Evil Zone komplett durchgespielt habt, erhaltet Ihr für ihn ein neues Outfit, das dann im Versus und im Single Player Battle anwählbar ist.

Neue Winning Poses

Für jeden im Story Modus besiegten Charakter werden neue Winning Poses freigeschaltet.

Biographien und Gallery Modus

In den Extra Options tauchen diese beiden Punkte auf, sobald Ihr den Story Modus durchgespielt habt.

Erzähler

Ebenfalls in den Extra Options findet Ihr den „Narrator“, sobald Evil Zone im Ein-Spieler-Modus bezwungen wurde.

Congratulations

Ein weiterer Eintrag in den Extra Options. Sobald Ihr alle „Voices“ in der „Voice Collection“ gesammelt habt (siehe auch den nächsten Tip), könnt Ihr Euch über „Congratulations“ eine besondere FMV-Sequenz anschauen.

Voice Collection

Um an eine „Voice“ zu gelangen, müßt Ihr im „1P Battle“ mit den jeweiligen Charakteren die angegebenen Siege erreichen:

Gally	37
Danzaiver	42
Al	44
Kakurine	44
Setsuna	46
Erel	49
Midori	50
Keiya	60
Lie	60
Ihadurca	84



Lunar: Silver Star Story Complete

US-Import

FMV Sequenzen leicht gemacht

Legt die „Making Of Lunar“-CD in die PlayStation. Wenn die erste FMV Sequenz beginnt, drückt Ihr schnell **○, ○, ○, △, Start**.

Dann öffnet Ihr die PlayStation (nicht ausschalten!) und tauscht die „Making Of Lunar“-CD mit einer der beiden Spiel-CDs, um Euch sämtliche FMV Sequenzen auf diesem Silberling anzusehen.



Croc 2

Verstecktes Cheat-Menü

Halte L1 gedrückt, und gebt dabei folgenden Cheat im Titelschirm ein:

△, ○, ○, ○, □, ○, ○, ○, ○. Habt Ihr alles richtig gemacht, müßt Ihr lediglich während eines Spiels die L2-Taste halten und R2 drücken, um ein geheimes Cheat Menü zu erreichen.



wip3out

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Höhere Klassen

Wer Probleme hat, die höheren Klassen und Gleiter in wip3out zu erspielen, geht einfach ins Optionen-Menü und gibt dort in den Spieleinstellungen unter Standard-Namen den folgenden Cheats ein:

„BEBEDEE“

Weißer Turbokeller

Nachdem Ihr diesen Code eingegeben habt, werden sämtliche Turbokeller weiß und beschleunigen Euren Gleiter noch stärker als sonst.

„NOWHEELS“



Alle Wettkämpfe

Um alle Wettkämpfe auf einmal freizuschalten, müßt Ihr lediglich diesen Code eingeben. Stundenlanges Freispielen gehört der Vergangenheit an.

„JAZZNAZ“



Sämtliche Turniere

Wer zu faul ist sämtliche Turniere freizuspielen, müß lediglich diesen Cheat eingeben und hat ab sofort auch Zugang zu allen versteckten Strecken im Turniermodus.

„DEPUTY“

>>>>>

WWF Warzone

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Alternative Outfits

Um andere Kostüme freizuschalten, haltet Ihr einfach L2 gedrückt, während Ihr Euren Wrestler selektiert. Für weitere Kostüme müßt Ihr sicherstellen, daß der Schwierigkeitsgrad auf Medium oder gar Hard steht, und Ihr Euch an die nachfolgenden Instruktionen haltet.

Golddusts versteckte Outfits

Gewinnt im Challenge Modus mit ihm den WWF Titel und Ihr erhaltet Zugriff auf Marilyn Dust und Dusty Dust.

Beans Modus

Wer mit Mosh auf Medium den World Titel erreicht, schaltet den Beans Modus frei.

Großkopfert

Challenge Modus mit dem British Bulldog gewinnen und schwuppdiwupp haben alle Wrestler eine Riesenbirne.

Bonus Wrestler

Dude Love und Cactus Jack: Gewinnt den Titel mit Mankind in einem One-Player VS-Game

Sue: Gewinnt den World Titel mit Bret Hart oder Owen Hart auf Medium

Trainer: Geht in dem Training Modus (ja, Cheats sind manchmal so einfach!)

Call for Backup

Um einen bestimmten Wrestler in den Ring zu rufen, müßt Ihr alle vier L- und R-Buttons gedrückt halten

(L1+L2+R1+R2) und zusätzlich eine Richtung und eine Taste vorgeben. Auf diese Weise erreicht Ihr alle 16 Wrestler, die das Spiel enthält. Das Ganze funktioniert ausschließlich in einem 1-On-1 VS Match und hat in jedem Fall Eure Disqualifikation zur Folge. Hier sind alle Kombinationen:

Steve Austin

L1+L2+R1+R2+**○**+Kick

Faarooq

L1+L2+R1+R2+**○**+Punch

>>>>>

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

wip3out

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Königsklasse

Nach Eingabe dieses Cheats steht Euch die Königsklasse zur Verfügung. Erst in der superschnellen Phantom-Klasse macht Wip3out so richtig Spaß.
„CANER W“

Prototypenkurse

Dieser Code schaltet die Prototypenkurse frei. In allen Klassen rast Ihr mit einfachen Gleitern auf nackten Strecken, wie sie die Programmierer zum Testen des Streckenverlaufs benutzen.
„WIZZPIG“

Link

Unglaublich, daß diese Link-Option nur als Cheat vorhanden ist. Ihr könnt zwei PlayStations linken und dann zu viert via Splitscreen gegeneinander antreten.

„LINK“

Kollisionsabfrage

Wer sich schon immer über die strenge Kollisionsabfrage geärgert hat, kann aufatmen. Dieser Code sorgt dafür, daß die Kollisionsabfrage etwas großzügiger ausgelegt wird.

„MOONFACE“



Hyperthrust

Dieser Cheat füllt Euren Raumgleiter mit einer unendlichen Portion Hyperthrust. Danach verliert Ihr keine Energie mehr, wenn Ihr einen Turbo zündet.

„GEORDIE“

WWF Warzone

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Mankind

L1+L2+R1+R2+○+TieUp

Ahmed Johnson

L1+L2+R1+R2+○+Block

Ken Shamrock

L1+L2+R1+R2+○+Kick

Kane

L1+L2+R1+R2+○+Punch

Thrasher

L1+L2+R1+R2+○+TieUp

Mosh

L1+L2+R1+R2+○+Block

British Bulldog

L1+L2+R1+R2+○+Kick

Shawn Michaels

L1+L2+R1+R2+○+Punch

Bret Hart

L1+L2+R1+R2+○+TieUp

Owen Hart

L1+L2+R1+R2+○+Block

The Rock

L1+L2+R1+R2+○+Kick

Golddust

L1+L2+R1+R2+○+Punch

Triple H

L1+L2+R1+R2+○+TieUp

The Undertaker

L1+L2+R1+R2+○+Block

Cheat Menü

Während sich der Aufzug im Hauptmenü nach oben bewegt, müßt Ihr L1, dann R1 drücken, um ins Basement zu gelangen. Hier erscheinen die Cheat Codes, die Ihr freigeschaltet habt.

Dizzy Wrestler

Im Create-A-Player-Modus haltet Ihr so lange □ gedrückt, bis der Wrestler zu schwanken beginnt, nun könnt Ihr loslassen und er sieht Sterne. Wenn Ihr das mehrmals macht, verhält er sich als würde er gleich kotzen müssen.

Ego Modus

Gewinnt den World Titel mit Ahmed Johnson auf Medium. Im Ego-Modus wird der Kopf größer, je mehr Schaden Ihr Eurem Gegner zufügt.

WWF Warzone

Platinum

Extra Cold Outfits

Um an das witzige „Extra Cold“-Feature zu gelangen, müßt Ihr WWF Warzone mit Stone Cold Steve Austin durchspielen. Die beiden neuen Outfits können folgendermaßen angewählt werden (bei der Auswahl muß der folgende Button gehalten werden):

L1=Reguläres Outfit (Black tights)

L2=Alternatives Outfit (Tights und 3:16 Vest)

R1=Extra Outfit 1 (Jeans und 3:16 Vest)

R2=Extra Outfit 2 (Jeans und 3:16 Shirt)

Stone Cold Stunner

Wenn Ihr Euch in einem TieUp befindet und sich die Lebensanzeige des Gegners im roten Bereich befindet, drückt rasch ○, ○, TieUp oder ○, ○, TieUp, um einen Stone Cold Stunner auszuführen.



Ladies Night

Um einen weiblichen Wrestler zu kreieren, müßt Ihr den Challenge-Modus mit Triple H oder Shawn Michaels beenden.

Keine Anzeigen

Um alle Anzeigen abzuschalten, müßt Ihr den Challenge-Modus mit dem Undertaker beenden.

Kein Blocken

Um das Blocken in allen Kämpfen abzuschalten, müßt Ihr den Titel mit Ken Shamrock auf Medium oder Hard gewinnen.



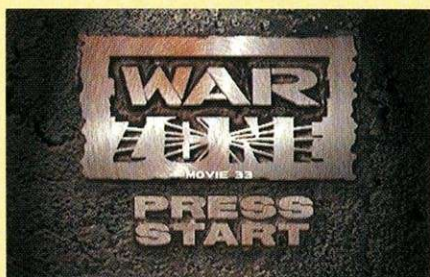
Random Selection

Bei der Auswahl des Charakters einfach **O** gedrückt halten, anschließend **X**.

Alle Cinema Scenes

Im „Press Start“-Bildschirm einfach die folgende Tastenkombination eingeben: **O+Δ, O+O, O+X, O+□** in dieser Reihenfolge viermal hintereinander und anschließend **L1+R1, L2+R2, L1+R1, L2+R2**.

Nun sollte das Wort „Movie“ erscheinen und mittels **O** und **X** kann man sich nun einen der 64 Filmchen ansehen. Nachdem man sich den ersten zu Gemüte geführt hat, wird der Bildschirm schwarz sein, selektiert wird von hier wie gerade beschrieben und mit **X** wählt man den jeweiligen Film an.



MediEvil

Platinum

Der Cheat-Modus

Während des Spiels aktiviert Ihr den Pause-Modus und haltet **L2**. Jetzt drückt Ihr **O, O, □, Δ, Δ, O, O, O, □, Δ**, um den Cheat-Modus zu aktivieren.



Erweiterter Cheat-Modus

Aktiviert wieder den Pause-Modus und haltet **L2**. Jetzt drückt Ihr **Δ, O, Δ, O, O, Δ, Δ, O, O, O, O, O, O, O, Δ, O, O, O, O, Δ, O, O, O, O, O, O**, um in das erweiterte Menü zu gelangen.

Star Ocean: The Second Story

US-Import

The Ring of Happiness

Sobald Ihr das erste Mal aufgefordert werdet in die Stadt Cross zu gehen, macht einen Zwischenstop in Alen's Haus. Sprecht zweimal mit ihm, beim zweiten Mal sollte er den Ring of Happiness herausrücken.

Zwei zum Preis von einem

Ihr benötigt folgende zwei Items, damit dieser Trick funktioniert: „forged medals“ und „dream bracelet“. Nun equipped Ihr den Charakter, dem Ihr ein Level Up verpassen wollt, mit dem „dream bracelet“. Anschließend wendet Ihr eine „forged medal“ auf eben diesen Charakter an. Nun entfernt Ihr das „dream bracelet“ wieder. Nach dem nächsten Gefecht sollte die Person zwei Level aufsteigen (zum Preis einer „forged medal“).

Neuer Schwierigkeitsgrad „Universal“

Wenn Ihr über 45% von den „voice clips“ (also ca. 600) gesammelt habt, wird ein neuer Schwierigkeitsgrad geöffnet, Universal. Die HP der Gegner und ihre Attack Power sind für diesen Modus verdoppelt worden.

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.

WWF Attitude

Finishing und Trademark Moves

Die besonders fiesen Finishing Moves könnt Ihr nur dann ausführen, wenn Eure Energieleiste bereits im roten Bereich ist. Die Trademark Moves funktionieren nur dann, wenn die Energieleiste Eures Gegners im roten oder gelben Bereich ist.

Al Snow

Snow Plow (finisher): **O, O**, Punch
Status: Tie-up
Underhook Headbutts (trademark): **O**, Tie-Up
Status: Tie-up



Bad Ass Billy Gunn

Fame Asser (finisher): **O, O, O**, Punch
Status: Gegner stehend
Ass kisser (trademark): **O, O**, Kick
Status: Gegner bewußtlos in der Ecke

Big Bossman

Bossman Slam (finisher): Kick
Status: Gegner rennend
Sidewalk Slam (trademark):: **O, O**, Kick
Status: Stehend

Bradshaw

Fallaway Slam (finisher): **O, O**, Tie-Up
Status: Stehend
Powerbomb (trademark): **O, O**, Kick
Status: Tied-Up

Christian

The Impaler (finisher): **O, O, O**, Tie-Up
Status: Stehend
Falling Reverse DDT (trademark): **O, O**, Kick
Status: Stehend

WWF Attitude

Chyna

Pedigree (finisher): ○, ○, Kick
Status: Stehend
Chyna Downstairs (trademark):
○, Kick
Status: Hinter dem Gegner

Dlo

Lo Down (finisher): Tie-up, Block
Status: Gegner bewußtlos am Boden,
Ihr auf dem höchsten Seil
Sky High (trademark): ○, ○, Kick
Status: In Richtung Gegner schauend

Dr. Death

Oklahoma Stampede (finisher):
○, ○, Kick
Status: Stehend
Dr. Bomb (trademark):
○, ○, ○, Tie-Up
Status: Stehend

Droz

New Jersey Naptime (finisher):
○, ○, Punch
Status: Tie-up
Double Underhook Suplex (trade-
mark): ○, ○, Tie-Up

**Edge**

Downward spiral (finisher):
○, ○, Kick
Status: In Richtung Gegner schauend.
Dragon Suplex (trademark):
○, ○, Punch, or ○, ○, Punch
Status: Hinter dem Gegner

Farooq

Dominator (finisher): ○, ○, ○, Tie-Up
Status: Stehend
Spine Buster (trademark):
○, ○, Tie-Up
Status: Stehend

Gangrel

Implant DDT (finisher): ○, ○, Kick
Status: Stehend
Floatover Vertical Suplex (trademark):

○, Tie-Up
Status: Stehend

Godfather

Pimp Drop (finisher): ○, ○, ○, Punch
Status: Stehend
HO! Train (trademark): ○, ○, Kick
Status: Stehend

Goldust

Curtain Call (finisher): ○, ○, Tie-up
Status: Hinter dem Gegner
Shattered Dreams (trademark):
○, ○, Punch
Status: Gegner in der Ecke

Head

Running Powerslam (finisher):
○, ○, Tie-Up
Status: Tie up
Reverse Brainbuster (trademark):
○, ○, Tie-Up
Status: Hinter dem Gegner
HHH
Pedigree (finisher): ○, ○, ○, Kick
Status: Gegner bereit
Knee To Face (trademark): ○, ○, Kick
Status: Stehend

Jacqueline

Kamikazi Headbutt (finisher):
Punch + Tie-Up
Status: Gegner am Boden
Figure 4 Leglock (trademark):
○, ○, ○, Kick
Status: Bei den Füßen des Gegners

Jeff Jarret

Figure 4 Leglock (finisher):
○, ○, ○, Kick
Status: Bei den Füßen des Gegners
Front Russian Legsweep (trademark):
○, Punch
Status: Stehend

**Jerry Lawler**

Piledriver (finisher): ○, ○, Punch
Status: Stehend
Big Head Punch (trademark):
○, ○, Kick
Status: Stehend

Kane

Tombstone Piledriver (finisher):
○, ○, ○, Tie-up
Status: Gegner bereit
Choke Slam (trademark):
○, ○, ○, Punch
Status: Gegner bereit
Choke Slam: ○, ○, ○, Punch
Status: Tie-up

**Ken Shamrock**

Ankle Lock (finisher): ○, ○, Kick
Status: Füße des Gegners haltend
High Angle Suplex (trademark):
○, ○, Tie-Up
Status: Stehend

Kurrgan

Kurrgan Shuffle (finisher):
○, ○, Punch
Status: Stehend
One Handed Chokeslam (trademark):
○, ○, ○, Punch
Status: Stehend

Mankind

Mandible Claw (finisher):
○, ○, ○, Punch
Status: Tie-up
Double arm DDT (trademark):
○, ○, ○, Punch
Status: In Richtung Gegner schauend



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

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 00??
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
Taschenlampe 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 255800B C024 FF??
Slot 2-Max 255800B C028 FF??

Slot 3-Max 255800B C02C FF??
Slot 4-Max 255800B C030 FF??
Slot 5-Max 255800B C034 FF??
Slot 6-Max 255800B C038 FF??
Slot 7-Max 255800B C03C FF??
Slot 8-Max 255800B C040 FF??
Slot 9-Max 255800B C044 FF??
Slot 10-Max 255800B C048 FF??
Slot 11-Max 255800B C04C FF??
Slot 12-Max 255800B C050 FF??
Slot 13-Max 255800B C054 FF??
Slot 14-Max 255800B C058 FF??
Slot 15-Max 255800B C05C FF??
Slot 16-Max 255800B C060 FF??
Slot 17-Max 255800B C064 FF??
Slot 18-Max 255800B C068 FF??
Slot 19-Max 255800B C06C FF??
Slot 20-Max 255800B C070 FF??
Slot 21-Max 255800B C074 FF??
Slot 22-Max 255800B C078 FF??
Slot 23-Max 255800B C07C FF??
Slot 24-Max 255800B C080 FF??
Slot 25-Max 255800B C084 FF??
Slot 26-Max 255800B C088 FF??
Slot 27-Max 255800B C08C FF??
Slot 28-Max 255800B C090 FF??
Slot 29-Max 255800B C094 FF??
Slot 30-Max 255800B C098 FF??
Slot 31-Max 255800B C09C FF??
Slot 32-Max 255800B C0A0 FF??
Slot 33-Max 255800B C0A4 FF??
Slot 34-Max 255800B C0A8 FF??
Slot 35-Max 255800B C0AC FF??
Slot 36-Max 255800B C0B0 FF??
Slot 37-Max 255800B C0B4 FF??
Slot 38-Max 255800B C0B8 FF??
Slot 39-Max 255800B C0BC FF??
Slot 40-Max 255800B C0C0 FF??
Alle Gegenstände unendlich oft vor-
handen
.....5000 2804 0000
(ab GB 2.2)
.....300B C025 00FF
Digits zum Einsetzen bei Inventory
Modifizierer Codes
.....20 - Health Drink
.....21 - First Aid Kit
.....22 - Ampoule
.....40 - Lobby Key
.....41 - House Key
.....42 - Key of Lion
.....43 - Key of Woodman
.....44 - Key of Scarecrow

.....45 - Library Reserve Key
.....46 - Classroom Key
.....47 - K.Gordon Key
.....48 - Drawbridge Key
.....49 - Basement Key
.....4A - Basement Storeroom Key
.....4B - Examination Room Key
.....4C - Antique Shop Key
.....4D - Sewer Key
.....4E - Key of Ophiel
.....4F - Key of Hagith
.....50 - Key of Phaleg
.....51 - Key of Bethor
.....52 - Key of Aratron
.....53 - Note: To School
.....54 - Note: Doghouse
.....55 - Picture Card
.....57 - Sewer Exit Key
.....58 - Channeling Stone
.....60 - Chemical
.....61 - Gold Medallion
.....62 - Silver Medallion
.....63 - Rubber Ball
.....64 - Flauros
.....65 - Plastic Bottle
.....66 - Unknown Liquid
.....67 - Plate of Turtle
.....68 - Plate of Hatter
.....69 - Plate of Cat
.....6A - Plate of Queen
.....6B - Blood Pack
.....6C - Disinfecting Alcohol
.....6D - Lighter
.....6E - Video Tape
.....70 - Kaufmann Key
.....71 - Receipt
.....72 - Safe Key
.....73 - Magnet
.....74 - Motorcycle Key
.....75 - Bird Cage Key
.....76 - Pliers
.....77 - Screwdriver
.....78 - Camera
.....79 - Ring of Contact
.....7A - Stone of Time
.....7B - Amulet of Solomon
.....7C - Crest of Mercury
.....7D - Ankh
.....7E - Dagger of Melchior
.....7F - Disk of Ouroboros
.....C0 - Handgun Bullets
.....C1 - Rifle Shells
.....C2 - Shotgun Shells



GAMEBUSTER CODES

.....E0 - Flashlight
.....E1 - Pocket Radio
.....E2 - Gasoline Tank
Benutzt diese Digits auch für Waffe-In-
Hand-Modifizierer-Code

.....80 - Kitchen Knife
.....81 - Steel Pipe
.....82 - Rock Drill
.....84 - Hammer
.....85 - Chain Saw
.....86 - Katana
.....87 - Axe
.....A0 - Handgun
.....A1 - Hunting Rifle
.....A2 - Shotgun
.....A3 - Hyper Blaster

Digits zum Einsetzen bei Blutfarben-
Modifizierer-Code

.....0 - Rot
.....1 - Grün
.....2 - Violett
.....3 - Schwarz

Note: Setzt die Waffen immer in den letzten Slots
ein, so verhindert ihr Schwierigkeiten mit dem
Spiel.

Note 2: Nur im Save Game-Bildschirm. L2+Hoch
drücken, dann X, um ein gespeichertes Spiel zu
laden.

Note 3: Im Silent Hill-Titelbildschirm L2 drücken und
wieder loslassen. Wartet, bis die Demo beginnt.

Note 4: Die Verwendung dieser Codes wird alle
Gegenstände überschreiben, bis ihr ein neues Spiel
beginnt.

V-Rally 2

Keine Rundenzeit

.....800C 3E58 0000

Reparaturzeit gleich Null

.....8001 BD44 0000

Bonus Wagen freischalten

.....800C 556C 1FFF

Alle Strecken freischalten

.....800C 556E 01FF

Monkey Hero

999 Münzen (L2+R2 drücken)

.....D008 FD7C 0003

.....8008 E096 0F9C

Gesundheit auffüllen (L2+R2 drücken)

.....D008 FD7C 0003

.....8008 E094 0924

Unverwundbar.....800D 717C 0002

Unendlich goldene Schlüssel

.....3008 E0A6 0090

Unendlich silberne Schlüssel

.....3008 E0A1 0090

Alle Ausrüstungsgegenstände

(L2+R2+Dreieck drücken)

.....D008 FD7C 0013

.....8008 E09A FFFF

.....D008 FD7C 0013

.....8008 E09C FFFF

.....D008 FD7C 0013

.....8008 E09E FFFF

.....D008 FD7C 0013

.....3008 E0A0 00FF

Asteroids Deutsch

Unendlich Leben P1

.....8011 3C34 0063

Unendlich Leben P2

.....8011 3C38 0063

Zonen-Anwahl P1.....8011 3A3C 000?

Level-Anwahl P1 (0-E)

.....8011 3C3C 000?

Punktestand P1.....8011 3C2C ????

Sonderwaffen-Modifizierer P1

.....8011 3C64 000?

Unendlich Sonderwaffen P1

.....8011 3C6C FFFF

Raumschiff-Modifizierer P1

.....800E 3290 000?

Unendlich Continues P1

.....8011 3A40 0003

Unzerstörbar P1 & P2

.....8011 3EBC 0000

Punktestand P2.....8011 3C30 ????

Raumschiff-Modifizierer P2

.....800E 3294 000?

Schneller Sieg über Regenerator

(Drücke Select)

.....D011 39B0 0100

.....8011 3C6C FFBB

74 Level Ohne Gegner (Note)

.....800E 32BC 0003

Klassisches Asteroids freigeschaltet

.....8011 3F04 0001

Höchster erreichter Punktestand

.....8011 5364 ????

Unendlich Leben P1

.....8011 5348 0005

Punktestand P1.....8011 5340 ????

Unzerstörbar P1.....8011 4468 0000

.....8011 446A 0000

Unendlich Leben P2

.....8011 534C 0005

Punktestand P2

.....8011 5344 ????

Unzerstörbar P2

.....8011 446C 0000

.....8011 446E 0000

Werte für Zonen-Anwahl-Code

.....1 = Sigma Delta

.....2 = Schwarzes Loch

.....3 = Sonne

.....4 = Wurmzone

.....5 = Rettet die Erde

.....6 = Regenerator (Endkampf)

Werte für Sonderwaffen-

Modifizierercode

.....1 = Armageddon

.....2 = Minen

.....3 = Zielsuchraketen

.....4 = Kampfsatellit

.....5 = Smartbombe

.....6 = Rakete Armageddon

.....7 = Plasmaschwert

.....8 = Plasmabohrer

.....9 = Rammschild

.....A = Zeitbomben

.....B = Robowand

.....C = Laser

.....D = Megaschuß

Werte für Raumschiff-Modifizierer-

Codes

.....0 = Dagger

.....1 = Rapier

.....2 = Longsword

.....3 = Excalibur

Note: Mit diesem Code müßt ihr nur den ersten

Level überstehen; die

restlichen erledigt das Spiel für Euch bis zum

Regenerator.

360

Unendlich MG Munition

.....8013 50A2 1000

Unendlich Gesundheit

.....8013 50A4 0900

Speed Freaks

Unendlich Continues

.....800E EAD4 0009

Das Meiste freischalten

.....800E E3BC 0C0C

Mischa Strecker

SYMPHON FILTER

Player's Guide **part 2**

Festungskatakomben

Diese Mission erfordert wieder, daß Euch die Wachen und vor allem der Wissenschaftler, nicht entdecken. Verwendet deshalb nur die Schallgedämpfte oder den Taser. Folgt dem Wissenschaftler, aber nähert Euch ihm nicht zu sehr, da er sonst Alarm schlagen würde. Gleich zu Beginn kommt von rechts eine Wache. Erledigt sie und setzt Euren Weg nach links fort. (Schräg gegenüber der Rampe, findet Ihr eine Kiste mit 9mm Munition, falls sie knapp sein sollte. Folgt dem Wissenschaftler in gebührendem Abstand die zweite Rampe nach unten und geht nach rechts in die Nische. Schaltet in den Snipermodus und dreht Euch zurück in Richtung Gang. Wartet, bis die Wache auftaucht, und erschießt sie. Schleicht dann den Gang entlang weiter bis zur nächsten Nische auf der linken Seite. Für die beiden Wachen, die man undeutlich im Schatten ausmachen kann, benötigt man eine gutgezielte Gasgranate.

Wartet aber, bis der Wissenschaftler, der mit den beiden ein Schwätzchen hält, seinen Weg wieder fortsetzt. Folgt ihm, bis er eine Zelle betritt.

Sobald die Zwischensequenz vorüber ist, müßt Ihr auf Heimlichkeit keinen Wert mehr legen. Folgt Phagan und haltet ihm die Wachen vom Leib. Bleibt bei ihm und benutzt eine Schnellfeuerwaffe oder Schrotflinte, um die Bösewichter schnell zu erledigen. Ihr gelangt schließlich in eine Halle, an deren gegenüberliegenden Ende eine Rampe nach unten führt. Links und rechts von Euch auf der Brüstung werdet Ihr von Wachen erwartet. Schaltet sie schnell mit gezielten Kopfschüssen aus und geht dann auf die linke Seite der Brüstung, bis Ihr rechts unter Euch zwei Gestalten ausmachen könnt. Erledigt die beiden mit einer Gasgranate, bevor Phagan den Fuß der Rampe erreicht. Folgt ihm weiter und beschützt ihn auch weiterhin, bis alle Gegner erledigt wurden und Ihr Lian erreicht habt.

Danach wiederholt sich das Spiel wieder. Nur daß Lian Eures Schutzes bedarf. Folgt ihr, wie Ihr Phagan gefolgt seid, bis Ihr den Ausgang und Mara erreicht habt.

Pharcom Warenlager

Die Anzahl der Gegner in diesem Level wird nicht abnehmen, egal wie viele Ihr auch beseitigt. Also bleibt in Bewegung und haltet Euch nicht mit Schießübungen auf.

Da auf der Karte keine Richtungsangaben vermerkt wurden, geht davon aus, daß der obere Kartenrand Norden markiert.

Geht vom Startpunkt aus zum Ende der Straße und dann nach Nordosten. Ihr trefft nach kurzer Zeit auf ein Gebäude mit zwei Fenstern. Zerschießt die Fenster und klettert hinein.

Sucht nach der Zwischensequenz im selben Raum nach einer Kiste, die den Virenschanner enthält. Nur mit diesem Gerät findet Ihr die versteckten Körper der Infizierten (Außerdem kann man damit durch Wände schauen - definitiv ein nützliches Gerät!).

Klettert dann wieder aus dem Fenster durch das Ihr das Lager betreten habt, und geht zum Warenlager 13 (Orientiert Euch an der Karte). Klettert durch das Fenster ins Innere und betretet den Raum im Lager. Über der schwarzen Kiste befindet sich ein Fenster, durch das Ihr hindurch müßt, um in dem Raum dahinter die M-79 zu finden. Verlaßt das Warenlager wieder und wendet Euch dem mit der Nummer 23 zu (ebenfalls auf der Karte verzeichnet).

Öffnet die Tore des Lagers und geht hinein. In der Kiste befindet sich das BIZ-2 Maschinengewehr. Wieder vor dem Lager, wendet Euch nach Osten am zentralen Gebäude vorbei und haltet, nachdem Ihr es passiert habt, nach einem großen Plakat Ausschau. Klettert den Absatz links des Plakats nach oben und steigt durch das Fenster ins Innere des Gebäudes. Östlich Eures Eingangs befindet sich ein weiterer Raum. Darin könnt Ihr in der Nähe des Fensters einige Kisten entdecken. Benutzt den Viren-Scanner und ihr entdeckt den ersten Infizierten in einer der Kisten. Klettert auf diese Kiste und markiert sie, indem Ihr die Dreieck-Taste drückt. Verlaßt dieses Gebäude durch das Fenster und klettert wieder nach unten.

Das nächste Opfer befindet sich im Warenlager Nr. 38, im Nordwesten der Karte. Da Ihr die Tür zu diesem Gebäude nicht öffnen könnt, bleibt Euch nichts anderes übrig, als an der linken Seite hinaufzuklettern und einmal wieder durch ein Fenster einzusteigen. Der Infizierte befindet sich im weißen Container an der Nordseite des Raumes. Markiert ihn und geht hinaus. Sprengt die Fässer vor der Tür, um diese zu öffnen. Euer nächstes Ziel, die Lagerhalle 36 erreicht Ihr nur über einen Umweg. Westlich davon befindet sich ein Gebäude, das aussieht wie ein Lager, aber keine Nummer trägt. Tretet die Tür dieses Gebäudes ein und folgt dem Seitenweg im Norden und wendet Euch nach Osten, um Euer Ziel zu erreichen. Nordwestlich von Nummer 36 befinden sich einige Fässer, schaut Euch Mal den Boden unter den Fässern mit dem Virenschanner an. Darunter befindet sich ein Tunnel, den Ihr freilegen könnt, indem Ihr die Fässer sprengt. Springt in den Tunnel und folgt ihm.

Klettert über die Kisten und wendet Euch nach rechts, bis Ihr zu einer Kreuzung kommt. Die erste Abzweigung nach rechts führt zu einer Kiste mit einer K3G4. Schnappt sie Euch und geht wieder zurück. Wendet Euch wieder rechts und folgt dem Gang, bis Ihr wieder zur Oberfläche gelangt. Im Westen könnt Ihr einen Container ausmachen. Über dem Container wurde ein Seil gespannt. Hängt Euch daran und klettert nach Süden. Sobald Ihr den Absatz erreicht, laßt Euch fallen und erkundet die Umgebung. Benutzt den Schalter, um den elektrischen Zaun um das Gelände zu deaktivieren.

Geht die Brüstung entlang und klettert hinunter auf die andere Seite des Zauns. Unten angekommen wendet Euch in Richtung des Lagerhauses Nr. 69. Die Vordertür ist verschlossen, also heißt es wieder den altbewährten Fenstereingang zu benutzen. Ihr erreicht ihn über einen Kistenstapel links des Eingangs. Im Inneren des Gebäudes erwarten Euch drei von Rhoemers Spießgesellen. Sie alle tragen kugelsichere Westen und einer davon wirft Euch Granaten entgegen.

75

SYMPHON

Seid vorsichtig und erledigt die drei, so schnell es geht.

Untersucht den Raum mit dem Virens Scanner. Diesmal müßt Ihr nicht auf den Container klettern, es reicht, wenn Ihr zu ihm hingehet und Dreieck drückt. Aus dem Gebäude hinaus kommt Ihr, indem Ihr wieder die Fässer vor der Tür sprengt. Bewegt Euch dann in Richtung des elektrischen Zauns und öffnet das Tor. Geht wieder zurück zum Tunnel und von dort aus weiter, bis Ihr zu einem weiteren Tor kommt. Von dort aus müßt Ihr zum rechten Tor weiter. Öffnet es und geht weiter, bis Ihr zu einigen Fässern kommt. Die Wachen, die sich dahinter verstecken, haben selbst schuld, wenn ihnen die Dinger um die Ohren fliegen. Bleibt nicht stehen, bis Ihr ein Gebäude mit zwei Fenstern erreicht. Klettert durch die Fenster.

Pharcom Elite Truppen

Über die Wachen in diesem Abschnitt gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht zu vermelden. Die Gute: Einmal getötete Wachen werden nicht mehr ersetzt. Die Schlechte: Es handelt sich bei den Angreifern um Elite Truppen von Pharcom, die eine höhere Zielgenauigkeit aufweisen, durch kugelsichere Westen geschützt sind und wesentlich durchschlagkräftigere Waffen mit sich führen.

Von dem Gebäude führt ein Tunnel zum Lagerhaus 76. Sucht den Anfangsraum nach der schutzsicheren Weste ab und springt dann nach unten zur Tür. Von dort aus gelangt Ihr in den Tunnel. Folgt dem Tunnel, bis Ihr einen offenen Bereich erreicht. Dort werdet Ihr von zwei Wachen auf dem Dach und weiteren zwei Wachen begrüßt, sobald Ihr Euch etwas östlich bewegt. Auf der Nordseite befindet sich das Warenlager 87. Geht dorthin und holt Euch das Scharfschützengewehr. Euer nächstes Ziel ist das Lager 85, östlich Eurer momentanen Position. Hinter einem weißen Container geht ein Weg ab, der zu einem weiteren Platz führt. Erledigt die Wache und klettert dann den Kistenstapel zu Eurer rechten nach oben. Steigt durch das Fenster und tötet die beiden Wachen darin. Mit dem Virens Scanner entdeckt Ihr die erste

Leiche. Markiert die Kiste und verläßt das Gebäude.

Geht zum weißen Container, den Ihr jetzt sehen müßt, und nähert Euch ihm von Westen. Schleicht dann nach Süden. Erledigt die Wachen und geht weiter, bis Ihr einen grünen Container erreicht. Geht aus südlicher Richtung zu dem Container und schaut nach Westen. Erledigt die Wache und geht nach Süden zum Zaun. Nicht weit von Euch befindet sich der nächste Leichnam im Warenlager 74.

Kurz nachdem Ihr die Markierung gesetzt habt, werdet Ihr angegriffen. Ist das Problem beseitigt, kehrt zum grünen Container zurück und von dort aus weiter in Richtung Norden. Bis Ihr zu einem Gebäude ohne Nummer kommt. Erschießt die Wache und klettert zum Fenster. Ihr müßt auf das Gebäudedach klettern und von dort aus an dem Holzbalken entlang auf das Dach des benachbarten Lagers.

Auf der Ostseite des Daches geht's abwärts auf ein tiefergelegenes Dach. Klettert auf der Südseite nach unten und untersucht die Kisten in der Nähe mit dem Virens Scanner. Markiert den letzten Behälter dieses Levels.

Geht weiter zum Tunnel. Diese Gegend strotzt nur so von Wachen, deshalb solltet Ihr Euch sehr vorsichtig bewegen. Wendet Euch an der ersten Möglichkeit nach links und nähert Euch vorsichtig der Kreuzung. Zerschießt die Fässer dort, bevor die Bösewichter dort auf dieselbe Idee kommen und Euch grillen. Geht links weiter und rennt den Gang entlang. Haltet Euch wieder links und rennt diesen Gang bis zu seinem Ende. Links von Euch führt ein Tunnel an die Oberfläche. Haltet Euch nicht mit den Wachen auf, die Euch mit Kugeln und Granaten beharken. Rennt direkt auf die Tür des Lagers Nr. 76 zu und rennt hinein.

Warenlager 76

Es gelten die Himmelsrichtungsangaben der vorangegangenen Missionen.

Vorsicht Zeitlimit. Ihr habt genau 15 Minuten, um den Fahrstuhl zu erreichen. Rennt in das Lager durch die linke Türhälfte. Eine Wache wird versuchen, Euer Weiterkommen zu behindern. Schaltet sie

aus und merkt Euch, wo sie stand. Wenn Ihr ein Scharfschützengewehr wollt, dann geht in den kleinen Nebenraum der Halle, wenn nicht, klettert dorthin, wo Euch die Wache beim Eintreten erwartete.

Rollt Euch durch das kleine Loch in der Wand und geht dann direkt zur Mauer weiter. Springt auf der rechten Seite runter und klettert die Container wieder hoch. Hängt Euch an die Brücke und klettert hinauf. Rennt nach Süden los und bleibt nicht stehen, da die Brücke hinter Euch zusammenbricht. Eine Wache versucht, Euch aufzuhalten. Erledigt sie im Laufen mit K3G4. Am anderen Ende angelangt, dreht Ihr Euch wieder um und klettert an der Brücke nach unten. Geht weiter nach Westen, bis Ihr einen Kistenstapel erreicht. Klettert hinauf und anschließend auf den Absatz rechts von Euch. Dann geht nach Westen weiter und wartet kurz. Springt vom Absatz nach unten und haltet Euch westlich. Wieder steht Ihr vor der Wahl. Links oder rechts? Klettert den linken Kistenstapel nach oben und danach auf die Brüstung wiederum links von Euch. Geht nach Westen, bis Ihr eine Wand erreicht. Killt die Wache und springt nach unten. Haltet Euch südlich. Drei Wachen erwarten Euch bereits. Macht sie alle, indem Ihr deren Deckung in die Luft jagt und geht zu ihren Überresten. Unter dem weißen Container befindet sich ein Loch. Kriecht hindurch (abrollen) und haltet Euch südlich. Klettert die Kisten nach oben und anschließend auf den Container rechts von Euch. Noch einmal müßt Ihr Euch durch ein Loch in der Wand abrollen, und bedankt Euch bei den beiden Wachen (einer von unten, der andere steht auf einer Brücke über Euch) für den herzlichen Empfang. Klettert anschließend über die Kisten im Süden auf die Brücke und rennt so schnell es geht nach Süden - auch diese Brücke bricht hinter Euch zusammen. Klettert dann an den Überresten der Brücke nach unten. Benutzt den Virens Scanner und schaut in Richtung der Flammen an der Wand links von Euch. Ihr könnt mit dem Scanner eine Konsole erkennen. „Erschießt“ sie und geht dann zum Aufzug. Die Kontrolle ist mit einer Zeitschaltuhr gekoppelt. Beeilt Euch und die Mission ist abgeschlossen.



FILTER

Player's Guide **part 2**

Zugang zum Silo

Sobald Ihr unten angekommen seid, geht auf geradem Weg weiter, bis Ihr zu einer Brücke gelangt. Unterwegs werdet Ihr von insgesamt fünf Lebensmüden angegriffen. Auf der anderen Seite der Brücke klettert Ihr rechts einen Absatz nach oben. Sollte der Weg zu dunkel sein, benutzt die Taschenlampe. Geht aber einfach geradeaus, bis Ihr eine weitere Brücke erreicht. Wenn Ihr diese Brücke nach unten ausleuchtet, könnt Ihr einige Kisten unter der Brücke erkennen. Klettert an der Brückenseite nach hinunter bis Ihr ganz unten angekommen seid. Von dort aus führt ein Tunnel weiter. Folgt ihm und erledigt der Reihe nach drei Wachen. Bei der dritten solltet Ihr aufpassen, denn sie trägt neben einer MP auch Granaten mit sich. Geht weiter und erledigt einen vierten Posten auf der Brücke vor Euch. Klettert anschließend den Kistenstapel nach oben und von dort aus auf den Absatz. Ihr befindet Euch nun seitlich der Brücke. Rennt über eine weitere Brücke und immer weiter, bis Ihr zu einer Konsole kommt, mit der Ihr den Aufzug steuern könnt.

Über den mittleren Kistenstapel erreicht Ihr einen Granatwerfer. Der Kistenstapel in der Nähe der Konsole führt zu einem Tunnel tiefer in die Anlage hinein. Folgt dem Tunnel bis zu einem Schalter und benutzt diesen.

Dreht Euch um und kehrt zur Konsole zurück. Ihr werdet von mehreren Wachen erwartet. Eine davon beharkt Euch mit Granaten. Klettert die Kisten hinunter, sobald Ihr ein wenig Luft habt, und beseitigt zuerst den Granatwerfer, bevor Ihr Euch um die restlichen drei kümmert. Aktiviert die Konsole und geht zum Aufzug. Mit der Dreieckstaste fahrt Ihr dann abwärts. Folgt dem Tunnel und macht alles nieder, was sich Euch in den Weg stellt. Wendet Euch am Ende des Tunnels nach rechts und folgt diesem bis zu einem weiteren Aufzug-Rufknopf. Es geht wieder nach oben. Rennt über die Brücke und haltet Euch am anderen Ende rechts. Bleibt auf dem Weg, bis Ihr an einen Kontrollraum kommt. Benutzt die drei Schalter und stellt den Strom ab.

Stromausfall

Um aus dem Kontrollraum zu entkommen, müßt Ihr Euch einfach an die rechte der beiden roten Eisenstangen hängen. Hangelt Euch nach links und laßt los. Klettert so lange nach unten, bis Ihr den Boden erreicht habt (Kleiner Tip: Im Vorspann wird diese Stelle ebenfalls kurz eingespielt). Unten angekommen solltet Ihr erst einmal zu den beiden Kisten laufen und die Sachen einstecken.

Schaltet die Taschenlampe noch nicht ein. Dieser Level hat nicht viele Abzweigungen. Auf Eurem Weg durch den Gang trifft Ihr auf vier einzelne Wachposten. Im Anschluß daran trifft Ihr auf eine Doppelwache. Sobald Ihr diese erledigt habt, schaltet die Taschenlampe ein und klettert nach unten. Eine Wache erwartet Euch schon. Geht in die Richtung der jetzt nicht mehr lebendigen Wache, bis Ihr eine Wache über Euch entdeckt. Leuchtet den Raum aus. Im Lichtkegel könnt Ihr den Fahrstuhlschacht ausmachen. Logischerweise funktioniert er nicht - den Strom habt Ihr ja abgestellt. Klettert den Schacht nach oben.

Kaum oben, werdet Ihr auch schon von zwei Bösewichtern angegriffen. Nachschub für das Nachtsichtgewehr findet Ihr in einer Kiste. Geht weiter und schaltet die Taschenlampe ein. Erledigt die Wache, die Euch von einer Brücke aus angreift, und hangelt Euch anschließend zu ihr hinüber. Überquert sie und eine weitere Brücke. Vom gegenüberliegenden Ende aus beharkt Euch eine Wache mit einer Schrotflinte.

Bewegt Euch nun vorsichtig weiter, bis Ihr zu einer dritten Brücke kommt. Dort stehen 4 Wachen. Mit einer Granate sind sie schnell Geschichte. Geht weiter bis zur weißen Tür und Ihr seid fast am Ziel.

Raketensilo

Auch wenn in diesem Level keine Uhr angezeigt wird, steht Ihr unter einem heftigen Zeitdruck. Geschwindigkeit und genaues Timing sind hier der Schlüssel zum Erfolg.

Ihr befindet Euch am Anfang genau neben der Rakete. Rennt auf die andere Seite der Abschußrampe und erledigt die Wache. Benutzt die K3G4 (sofern Ihr

noch Muni habt). Ruft den Fahrstuhl und fahrt nach oben auf die dritte Ebene. Erledigt zwei weitere Wachen und klettert auf die Brücke, die über Euch von der Wand zur Rakete führt. Dort müßt Ihr den ersten Schalter aktivieren. Danach wird auch sichtbar, daß Ihr nur einen sehr eng bemessenen Zeitrahmen habt, um die Mission zu schaffen. Ganze 3 Minuten! Rennt zurück zum Aufzug, mit dem Ihr nach oben gekommen seid. Der Trick dabei besteht darin, hineinzugelangen, bevor sich die Fahrstuhltür schließt. Rennt und rollt Euch in bester Actionmanier in den Aufzug hinein. Fahrt auf die zweite Ebene und folgt dem Weg, bis Euch Lian anfunkelt. Geht weiter zur Missionskontrolle und erledigt die drei Wachensowie die beiden Wissenschaftler. Einer der beiden trägt eine Schlüsselkarte mit sich. Benutzt sie am Kartenschloß, um den Hauptcomputerraum zu öffnen. Im Inneren werdet Ihr von insgesamt vier Leuten angegriffen. Wenn Ihr Zeit habt, erledigt die beiden auf der rechten Seite. Wenn nicht, ignoriert alle. Jetzt müßt Ihr nur noch den richtigen Computer benutzen. Mit Hilfe der Karte ist es ein leichtes, dieses Rätsel zu lösen. Aktiviert ihn und Ihr trifft auf den Mann, den Ihr die ganze Zeit schon gejagt habt:

Rhoemer!

Seine Bewaffnung besteht aus einem Granatwerfer und er bewegt sich verflucht schnell. Solltet Ihr im Hauptcomputerraum die beiden Wachen erledigt haben, wird es für Euch jetzt etwas einfacher. Rennt zur Brüstung und klettert hinauf (Sollten die Kerls noch leben, beharkt sie mit Eurer besten Waffe.). Dort findet Ihr auch die einzigen Waffen, mit der man dem Schurken effektiv beikommen kann: Gasgranaten. Stellt Euch in die Mitte der Brüstung und kniet Euch hin. Wartet, bis Rhoemer näher kommt (Benutzt das Radar als Hilfe.). Werft ihm eine Gasgranate vor die Füße und der Kerl ist endgültig Geschichte. Soviel zum letzten Endgegner. Genießt den Abspann und viel Spaß beim erneuten Durchspielen.

X-FILES

Fall 1: Beginn der Ermittlungen

F.B.I. Office, Seattle - 2. April 1996

Ihr trefft Special-Agent Cook im Gang des F.B.I.-Gebäudes. Nachdem er freundlich begrüßt hat, wartet Ihr entweder bis er geht oder antwortet ihm. Im Moment ist es am besten, ihn ebenso freundlich zu begrüßen. Geht einen Schritt nach vorne und dreht Euch dann nach links. Der Raum vor Euch ist Euer Büro. Tretet ein und schaut Euch um. Da das Telefon klingelt, begeben Ihr Euch am besten hinter Euren Schreibtisch und nehmt den Hörer ab. Es ist Euer Chef, der Euch dringend sprechen möchte. Geht in sein Büro. Falls Ihr dieses nicht finden solltet, seht auf der Karte des Gebäudes nach, welche an der Rückseite der Eingangstür hängt. Im Büro des Chefs trefft Ihr das erste mal auf Skinner. Zwei seiner Agenten, Fox Mulder und Dana Scully werden vermißt. Ihr erhaltet eine Akte mit schwarz-weißen Photos der beiden und einigen unwichtigen Informationen. Sprecht mit Skinner. Fragt ihn, wo die beiden zuletzt gesehen wurden und an welchen Fällen sie gearbeitet haben. Ihr erhaltet ihre Aufträge. Sie sind von Dulles nach Tacoma geflogen und halten sich zur Zeit im Comity Inn in Everett auf. Fragt ihn über ihr letztes Verhalten und sämtliche andere Dinge, auch wenn diese irrelevant erscheinen. Auf diese Weise bekommt Ihr die Gelegenheit, andere Fragen zu stellen, die für den weiteren Verlauf wichtig sind. Sprecht auch mit dem Chef. Er weiß zwar nicht sehr viel, gibt Euch aber den Auftrag, alle Eure Fälle an

Agent Cook abzugeben. Wenn Ihr das Büro verläßt, taucht dieser auch schon auf und versucht, Euch auszuquetschen. Antwortet ihm ehrlich und geht danach in sein Büro. Bittet ihn auf keinen Fall, eine Vermisstenmeldung rauszugeben. Geht wieder in Euer eigenes Büro, setzt Euch hinter Euren Schreibtisch und schaut in Richtung Schublade rechts unterhalb des Telefons. In der Schublade findet Ihr Handschellen, eine Pistole und einen Ausweis. Loggt Euch in den Computer ein, lest Eure E-mail und gebt eine Vermisstenmeldung nach Mulder und Scully heraus. Dann schnappt Ihr Euch die Akte auf Eurem Schreibtisch und gebt diese an Cook ab. Skinner sollte auftauchen und Ihr seid bereit nach Everett aufzubrechen. Geht zur Eingangstür, wählt Everett als Ziel und beschließt, ins Comity Inn zu fahren.

Fall 2: Comity Inn

Comity Inn, Everett - 2. April 1996

Redet mit der Dame am Empfang. Zeigt ihr Euren F.B.I.-Ausweis und fragt sie nach den beiden vermißten Agenten. Sie kann sich an nichts Besonderes erinnern, also fragt sie nach dem Mietwagen. Es handelt sich um einen Ford Taurus mit Nummernschild 621517. Bittet sie, Euch die Zimmer 103 und 104 zu zeigen. Durchsucht das Zimmer. Ihr findet einige Zeitungen mit Artikeln über Außerirdische und einige weitere unnötige Gegenstände. Redet mit Skinner im anderen Zimmer und fragt ihn nach Mulder und Scully und den Fall, an dem sie gearbeitet haben. Er erwähnt ausgehende

Anrufe. Geht erneut zur Empfangsdame und fragt diese nach Anrufen. Der Erste ging nach Washington (Mulder von Zimmer 103, acht Minuten, Nummer 1-202-555-0149). Es meldet sich Frohike, einer der 3 Lone Gunmen, der sich allerdings nicht zu erkennen gibt. Die zweite Nummer bezieht sich auf Seattle (Scully von Raum 104, 2 Minuten, Nummer 1-206-555-0182), aber es meldet sich keiner. Geht zurück in das Motel-Zimmer. Dort findet Ihr Scullys Laptop, dessen Paßwort allerdings nirgends zu finden ist. Nehmt das Laptop deshalb einfach mit. Geht zurück zur Rezeption und fahrt mit Skinner zurück in die F.B.I.-Zentrale. Setzt Euch hinter Euren Computer und sucht zunächst nach den beiden Telefonnummern. Erst bei der zweiten Nummer werdet Ihr fündig (Telefon und Bürger als Suchkriterien benutzen). Es handelt sich um das Lagerhaus 62 Bell in Seattle. Danach sucht Ihr nach dem Mietwagen (Suchkriterium Nummernschild) und erhaltet Informationen über Fahrzeug und Besitzer. Geht in den Meeting-Raum und sucht den Glasschrank, der nur von autorisiertem Personal zu öffnen ist. Nehmt Euch das Fernglas, die Kamera und alle anderen Gegenstände. Verläßt das Gebäude und fahrt zu den Docks in Seattle.

Fall 3: Das Lagerhaus

Lagerhaus, Seattle - 2. April 1996

Das Lagerhaus kommt Euch bekannt vor, hier waren auch Mulder und Scully im Intro zu sehen. Öffnet das Schloß mit Eurem Dietrich und betretet das



JarJar Binz

LES

Player's Guide

O K T O B E R 1 9 9 9

79

P L A Y T I P S

Lagerhaus. Laufft in Richtung der Tonnen und Ihr werdet dort einige Beweisgegenstände finden:

- Direkt vor den Tonnen findet Ihr einen Blutfleck. Benutzt den Beweiskasten und nehmt eine Blutprobe.

- In der Säule rechts vom Blutfleck steckt eine Kugel. Benutzt erneut den Beweiskasten, um sie herauszuziehen und mitzunehmen.

- Dreht Euch von hier aus nach rechts, geht einen Schritt nach vorne, dreht Euch erneut nach rechts und schaut nach unten. Dort unten findet Ihr einen Zigarettenstummel, den Ihr ebenfalls mitnehmen solltet.

Wer Schwierigkeiten hat, die Beweismittel zu finden, benutzt einfach die Intuitions-Funktion und läuft die Halle systematisch ab. Geht in das kleine Büro, in dem sich Skinner befindet. Hinter dem weißen Schrank befinden sich Treppen, die nach oben führen. Schaltet die Taschenlampe ein und geht nach oben, dann im zweiten Stock nach links und schnappt Euch die Werkzeugkiste und das Brecheisen. Geht wieder in die Halle und sucht nach einer hölzernen Kiste. Diese öffnet Ihr und findet schwarzes Puder darin, das Ihr erneut mit Eurem Beweiskasten einsammelt. Geht durch die Hintertür nach draußen und begeben Euch zu dem Boot. Fragt den Fischer James Wong nach seinem Namen, zeigt Ihm Euren Ausweis und stellt ihm einige Fragen. Ihr erfahrt von seltsamen Dingen, die im Lagerhaus vor sich gehen. Laßt Euch sämtliche Fragen beantworten und vergeßt dabei auch

nicht die Icons anzuklicken. Geht zurück und redet mit Skinner. Fragt auch hier alles, was Euch einfällt und klickt alle Icons an. Nach einigen Kommentaren verlaßt Ihr das Lagerhaus. Draußen erwähnt Skinner einen schwarzen Sedan. Geht einen (!) Schritt nach vorne und nehmt Eure Kamera in die Hand. Wenn der Sedan flüchtet, macht Ihr ein oder mehrere Bilder von seinem Nummernschild (am besten vorher speichern). Danach fährt Ihr in das Labor.

King Country Labor, Seattle -

2. April 1996

Redet mit John Amis, gebt ihm die gesammelten Beweisstücke und hört Euch seine Kommentare an.

F.B.I.-Office, Seattle -

2. April 1996

Geht in Euer Büro und setzt Euch an den Computer. Checkt James Wong und findet heraus, daß er in Wirklichkeit in Amerika geboren ist. Ladet die Bilder von Eurer Kamera und checkt das Nummernschild (Nummernschild + Regierung/Militär) und stellt fest, daß die Infos geheim sind. Geht in den Meeting-Raum und redet so lange mit Skinner, bis dieser einen wichtigen Anruf erhält und zurück nach Washington muß. Geht zurück in Euer Büro und redet dort mit Cook. Auch wenn sich noch nicht viel ergeben hat, solltet Ihr ihm nicht unbedingt alles verraten (Vertraut keinem!). Versteckt den Laptop in Eurem Spind in der Nähe

des Büros Eures Chefs und fährt erneut zum Lagerhaus.

Lagerhaus, Seattle -

2. April 1996

Ein dunkles Auto parkt vor dem Lagerhaus. Wartet, bis die Leute verschwinden, oder Ihr gehört der Vergangenheit an. Am besten betretet Ihr das Lagerhaus sicherheitshalber mit Hilfe Eures Dietrichs durch die Hintertür. Benutzt das Nachtsichtgerät und lauft vorsichtig durch das Lagerhaus. Eventuell seht Ihr zwei Typen eine Holzkiste wegtragen. Fahrt in Euer Apartment.

Apartment, Seattle -

2. April 1996

Schaut Euch ordentlich um, um etwas über Euch selbst herauszufinden. Dann ab ins Bett, damit Ihr morgen wieder fit für neue Aufgaben seid.

Fall 4: Totschlag und Tarakan

F.B.I.-Office, Seattle -

3. April 1996

Fahrt in das F.B.I.-Office und Ihr werdet Cook zusammengeschlagen auf dem Boden auffinden. Schaut in Euren Spind und stellt fest, daß der Laptop verschwunden ist. Geht in Euer Büro und nehmt den Telefonanruf entgegen. Es ist Agent Pendrell. Er hat die Blutprobe untersucht und festgestellt, daß sie von Scully stammt. Redet mit Cook und erfahrt, daß Wong in der Nähe des



X-FI

Lagerhauses erschossen wurde. Fahrt dorthin.

Lagerhaus, Seattle - 3. April 1996

Geht hinter das Lagerhaus in Richtung Schiff. Zeigt dem Wächter Euren Ausweis. Redet mit dem Leichenbeschauer und danach mit dem Mann neben ihm. Nachdem Ihr alle Fragen gestellt habt, dreht Ihr Euch um und redet mit der netten Polizistin. Seid nett zu Ihr und sie wird Euch mit auf das Boot nehmen. Redet mit ihr über den Schiffsraum und die Fische. Schaut Euch in der Kabine um. Ihr findet Pillen in einem Schrank und einen gelben Regenmantel mit der Aufschrift Tarakan. Geht nach draußen und diskutiert dies mit Astadourian. Der Hafenmeister kehrt zurück, redet mit ihm über alles und vergißt dabei die Icons nicht. Danach fährt Ihr direkt zur

Tarakan

Tarakan, Seattle - 3. April 1996

Schaut Euch zunächst kurz die Außenhülle an. Geht an Bord und begeben Euch nach unten. Sucht eine große Kiste, in der ihr einen ballförmigen Gegenstand, eine Art Sphere, findet. Geht zurück an Deck und begeben Euch nach oben. In den Kabinen findet Ihr zwei Logbücher in kyrillischer Schrift. Außerhalb entdeckt ihr seltsame weiße Flecken an der Hülle. Geht aufs oberste Deck und redet erneut mit Astadourian. Auf dem Tisch vor ihr findet Ihr Fingerabdrücke. Gebt ihr das Logbuch und bittet sie, alle Informationen darüber mit Euch zu teilen. Ruft Agent Amis im

Labor an und bittet ihn, die Fingerabdrücke zu überprüfen.

Labor, Seattle - 3. April 1996

Redet mit John Amis und überlaßt ihm die Sphere, um diese zu untersuchen. Er wird noch keine Neuigkeiten über die Fingerabdrücke haben.

F.B.I.-Office, Seattle - 3. April 1996

Sucht im Computer nach Infos über die Tarakan. Danach fährt Ihr erneut zur Tarakan.

Tarakan, Seattle - 3. April 1996

Geht zum Schiff und trifft Astadourian. Zeigt ihr die seltsamen Flecken und die Sphere. Ein Wachmann unterbricht Euch und teilt Euch mit, daß die Leiche von James Wong mittlerweile im Leichenschauhaus ist.

Medizinisches Untersuchungslabor, Seattle - 3. April 1996

Fahrt zu dem Leichenbeschauer und stellt Astadourian die erste Frage. Dann stellt Ihr Truitt alle übrigen Fragen und zeigt ihr alle Items. Nehmt die Kugel aus Wongs Gehirn und beachtet die Kommentare. Danach fährt Ihr erneut ins Labor.

Labor, Seattle - 3. April 1996

Gebt Amis die zweite Kugel, die er untersuchen und mit der letzten vergleichen wird. Fahrt zurück in Euer Apartment.

Fall 5: Fortsetzung der Ermittlungen

Apartment, Seattle - 3. April 1996

Setzt Euch an Euren Computer und lest Eure E-mail. Ihr habt eine Nachricht von John Amis, die Fingerabdrücke betreffend. Durchsucht die F.B.I.-Datenbank nach diesen Fingerabdrücken und Ihr werdet feststellen, daß diese von Eurem Kollegen Cook stammen. Schaltet den Computer aus und öffnet die Wohnungstür, da offensichtlich jemand von außen klopft. Es ist Cook, der angeblich von einigen schwarzen Wagen verfolgt wird. Cook wird versuchen, möglichst viele Informationen aus Euch herauszukitzeln. Seid geduldig und erzählt ihm alles, was er hören möchte. Danach fragt Ihr ihn nach den Fingerabdrücken. Seine Hinweise veranlassen Euch, erneut ins Lagerhaus zu fahren.

Lagerhaus, Seattle - 3. April 1996

In der Nähe des Lagerhauses findet Ihr einen kleinen LKW. Steigt auf der Fahrerseite ein und verlaßt ihn wieder auf der Beifahrerseite. Auf der Tür des LKWs findet Ihr den Namen der Firma, Gordons Hauling. Klettert zurück in den LKW, öffnet das Handschuhfach und schnappt Euch den Zettel mit den Nummern. Eine dunkle Gestalt nähert sich. Verlaßt den LKW auf jeden Fall auf der Beifahrerseite! Danach fährt Ihr so schnell wie möglich zurück in Euer Apartment.

Apartment, Seattle - 3. April 1996

Wenn Ihr Lust habt, könnt Ihr Eure Mail checken und die Telefonnummern überprüfen, die Euch der Hafenmeister geschickt hat. Ihr werdet allerdings



LES

Player's Guide

nichts herausfinden. Legt Euch ins Bett zum Schlafen. Am nächsten Morgen weckt Euch Astadourian, die ein Videoband mitgebracht hat. Redet mit ihr und laßt sie das Band einlegen. Redet erneut mit ihr; denn sie hat mittlerweile die Logbücher übersetzen lassen. Die Seiten 1-5 sind dabei besonders wichtig. Schnappt Euch das ankommende Fax und überreicht es Eurer Kollegin. Nachdem Ihr das ganze Video angesehen habt, redet Ihr erneut mit Astadourian und sie wird Euch erzählen, daß der Typ auf dem Video Fahrer bei Gordons Hauling ist, aber nicht identifiziert werden kann. In welchem Zusammenhang steht dies aber mit der Tarakan?

Medizinisches Untersuchungslabor, Seattle - 4. April 1996

Fahrt erneut ins medizinische Labor und fragt Truitt alles, was Euch einfällt. Ihr erfahrt einige Neuigkeiten über die bisherigen Opfer. Daraufhin beschließt Ihr, die Firma Gordons Hauling genauer unter die Lupe zu nehmen. Also fahrt dorthin.

Gordons Hauling, Charno - 4. April 1996

Geht Richtung Zaun und betretet das Grundstück. Geht in das Gebäude. Schaut Euch etwas um und Ihr werdet eine Schaufel finden. Wenn Ihr Euch die Manifeste am Boden etwas genauer ansieht, werdet Ihr von einem kräftigen Unbekannten attackiert. Astadourian entdeckt eine extrem unangenehme Bombe, die Euch zu einer schnellen Lösung zwingt. Schaut links vom Kühl-

schränk in Richtung Boden und schlägt das kleine Gitter mit der Schaufel aus der Tür. Ihr entkommt gerade noch rechtzeitig. Unterhaltet Euch mit Astadourian und erwähnt die seltsamen Augen des Fremden. Versucht ruhig einmal, sie zu küssen.

Apartment, Seattle -

3. April 1996

Nach einem derartig anstrengenden Tag fahrt Ihr am besten nach Hause und legt Euch verdientermaßen in Euer Bett.

Fall 6: Schießerei bei Smolnikoff

F.B.I.-Office, Seattle -

5. April 1996

Am nächsten Morgen fahrt Ihr zunächst in das F.B.I.-Büro. Dort trifft Ihr Cook im Meeting-Raum. Er hat einen Überfall auf ein Lagerhaus vorbereitet, das einem Typen namens Smolnikoff gehört. Fahrt zusammen mit ihm dorthin.

Smolnikoffs Lagerhaus, Seattle - 5. April 1996

Endlich nehmt Ihr zum ersten Mal Eure Waffe in die Hand. Klickt zuerst auf Cooks Gewehr, um Deckung zu erhalten. Danach dreht Ihr Euch Richtung Eingang und ballert auf die Gangster. Insgesamt müßt Ihr drei Verbrecher ausschalten, die abwechselnd in der Mitte, rechts und links auftauchen. Habt Ihr diese erledigt, geht Ihr zwei Treppen nach oben und trifft dort auf weitere zwei Gegner, die Ihr ebenfalls erschießt. Geht

ein weiteres Mal nach oben und nehmt dann die runde Treppe nach unten. Dort trifft Ihr auf Cook und Smolnikoff. Redet mit beiden. Cook wird Euch erzählen, daß irgendwo im ersten Stock eine Pistole liegen muß. Geht wieder zurück in den ersten Stock, findet die Knarre und bringt sie zu Smolnikoff und Cook. Stellt erneut alle Fragen und laßt auch die Icons nicht unerwähnt. Danach fahrt Ihr wieder ins Labor.

Labor, Seattle - 5. April 1996

Gebt John Amis die Pistole aus Smolnikoffs Lagerhaus und laßt sie ihn abfeuern, um die Kugeln zu vergleichen. Da sie übereinstimmen, ist dies wohl die Waffe, mit der Scully im Lagerhaus angeschossen wurde.

Smolnikoffs Lagerhaus, Seattle - 5. April 1996

Fahrt zurück zu Smolnikoff und redet erneut mit ihm über die Waffe. Cook wird ihn daraufhin abführen. Danach erhaltet Ihr einen Anruf von John Amis. Hierauf beschließt Ihr, nach Hause zu fahren.

Apartment, Seattle -

5. April 1996

Zu Hause trifft Ihr Astadourian, die ziemlich aufgebracht ist, da sie von Cook nicht über den Überfall informiert wurde. Während Ihr sie beruhigt, ruft ein mysteriöser Mann an und bittet Euch zum Hangar 4 der Naval Station zu kommen. Astadourian verschwindet, Ihr checkt noch schnell Eure Mail und legt Euch dann schlafen.

X-FILES

Player's Guide

Hangar 4, Naval Station - 6. April 1996

Am nächsten Tag fahrt Ihr zum Hangar 4 und trefft dort ziemlich schnell auf Mister X. Er hat natürlich wenig Zeit und noch weniger Geduld. Macht keine überflüssigen Bemerkungen und Ihr erhaltet eine Art Dolch. Redet mit Astadourian, die Ihr beinahe erschossen hättet und fahrt in das Krankenhaus in Gold Bar, das X erwähnt hat.

Fall 7: Ein Unbekannter und Zugwaggons

Krankenhaus, Gold Bar - 6. April 1996

Frägt bei der Krankenschwester nach einem Unbekannten. Sie wird Euch nach dem Namen fragen und Ihr erwähnt Dana Scully. Danach nennt Ihr den Namen des Vorgesetzten Walter Skinner. Sie läßt Euch in Scullys Zimmer. Erzählt auch Ihr die Wahrheit und zeigt Ihr Euren Ausweis. Kurz bevor sie Euch mißtraut, müßt Ihr den seltsamen Dolch erwähnen, auf dessen Icon Ihr hierzu extrem schnell drücken solltet, sobald dieses erscheint. Danach vertraut sie Euch und erzählt Euch die Story aus ihrer Sicht.

Zuggleise - 6. April 1996

Fahrt zu den abgestellten Zugwaggons. Klettert auf den Mast am Ende und benutzt oben das Fernglas. Rechts entdeckt Ihr einen Waggon mit der Nummer 82434. Geht dorthin und steigt in den Wagen, um diesen zu untersuchen. Nachdem Ihr wieder herauskommt, trefft Ihr auf einen Penner und laßt Euch auf sein Spiel ein. Die richtige Antwort ist Videokassette, die Ihr danach auch gegen Bezahlung erhaltet. Fahrt zurück ins F.B.I.-Büro.

F.B.I.-Büro, Seattle - 6. April 1996

Setzt Euch mal wieder an Euren Schreibtisch und legt die Videokassette ein. Schaut Euch das Band an und macht ein Bild vom Gesicht des Doktors. Überprüft dieses danach im Computer und stellt fest, daß es sich um Conolel Jonathan Rauch handelt, der in Alaska stationiert ist. Beantwortet die Videokonferenz der Lone Gunmen. Lauscht den Informationen und Ihr erhaltet die Koordinaten des Hauses in Alaska per E-mail. Also auf nach Alaska.

Fall 8: Ende in Alaska

Rauchs Haus, Alaska - 7. April 1996

Betretet das Haus und geht die Treppe nach oben. Dort versucht Ihr Rauch, der mit Öl bedeckt ist, anzusprechen. Da dieser nicht antwortet, zieht Ihr an dem kleinen Skelett, das von der Decke herunterhängt. Eine kleine Leiter erscheint, die Ihr nach oben klettert. Dort findet Ihr Mulder. Unterhaltet Euch mit ihm, folgt ihm aus dem Haus und erschießt die Jungs vom NSA.

Air Base, Alaska - 7. April 1996

Fahrt in die Air Base und trefft dort erneut auf Scully. Nachdem Ihr die netten Leichen begutachtet habt, geht Ihr nach vorne durch die Tür. An den einzelnen Computern könnt Ihr lediglich eine hilfreiche Karte des Gebäudes einsehen. Geht in das Untersuchungszimmer am rechten Ende des Gangs. Dort findet Ihr einen Elektroschocker. Cook wird Euch attackieren. Erschießt ihn lieber nicht, da Ihr ihn am Ende noch benötigen werdet. Für den Moment reicht es völlig, ihn mit dem Elektroschocker zu betäuben. Jetzt müßt Ihr Mulder finden. Geht den ganzen Weg zurück und geht in das Zimmer nach der Tür, durch die Ihr den runden Gang

betreten habt. Mulder ist bereits von dem Alien besessen. Sagt Scully, daß sie wegrennen soll. Dann nehmt Ihr die Pistole, aber schießt auf keinen Fall auf Mulder, sondern dreht Euch nach rechts und erledigt den Wachmann. Danach begeben sich Ihr wieder an das andere Ende des langen Ganges in das große Zimmer mit dem riesigen Glaskasten in der Mitte. Links hinten trefft Ihr in einem kleinen Raum auf Scully. Hört Euch Ihren Plan an und geht in den Kontrollraum mit den vielen Terminals, der sich natürlich wieder am anderen Ende des Ganges befindet. Dort sucht und drückt Ihr den beschriebenen Knopf. Geht zurück in den kleinen Raum, in dem Ihr Scully getroffen habt. Dort drückt Ihr einen weiteren Knopf, der im großen Raum das Licht anschaltet. Geht in den großen Raum und öffnet beide Türen des Glaskastens. Danach geht Ihr wieder in Richtung des kleinen Raumes in der linken hinteren Ecke, biegt aber kurz vorher in den Raum nach links ab. Trefft auf Scully, nehmt Eure Waffe in die Hand und speichert auf jeden Fall. Dreht Euch nach rechts und geht zweimal nach vorne. Ihr trefft auf Mulder und einen Wachmann. Erschießt Letzteren so schnell wie möglich und schnappt Euch seinen Schlüssel. Danach rennt Ihr zurück in den Raum mit dem Glaskasten. (Alternativ könnt Ihr Euch auch zunächst nach links drehen, den Wachmann erschießen, der Scully bedroht, und Euch dessen Schlüssel nehmen). Mit dem Schlüssel geht Ihr jedenfalls in den Glaskasten, lauft einmal durch und drückt am anderen Ende den Knopf. Die Türen schließen sich und Mulder ist gefangen. Mulder ist von dem Alien befreit, doch Cook attackiert Euch. Schmeißt Scully den Dolch zu und sie erledigt ihn für Euch. Jetzt könnt Ihr in aller Ruhe die kurze Endsequenz genießen.

Playcom

Software Vertriebs GmbH



SONY Playstation

SOFTWARE

Aironauts	dt	89.00
Bugs Bunny auf Zeitreise	dt	89.99
Bundesliga Stars 2000	dt	89.00
Carmageddon - Fahr zur Hölle	dt *	79.99
Castrol Honda Superbike	dt	89.00
Croc 2	dt	89.00
Dark Messiah	dt	89.99
Discworld Noir	dt *	89.00
Doppelpack GTA & Mission	dt	69.99
Driver	dt	84.99
Earth Worm Jim 3D	dt *	89.00
G-Police 2 Weapons of Justice	dt	79.99
Hugo 2	dt	89.00
Int. Superstar Soccer 99	dt	89.00

Legend of Kartia	dt	89.99
Metal Gear Solid	dt	89.99
Metal Gear Solid-Special Missions	dt *	89.00
Mission Impossible	dt *	94.00
Monkey Hero	uk	59.99
Need for Speed 4	dt	89.99
Point Blank 2	dt	79.00
Rainbow Six	dt *	89.00
RC Stunt Copter	dt *	69.99
Shadowman	dt	89.99
Silent Hill	dt	89.99
Soul Reaver - Legacy of Kain	dt	89.99
South Park	dt	84.99
Star Wars Dunkle Bedroh. (Epis.1)	dt *	89.99
Streetfighter Alpha 3	dt	79.00
Syphon Filter	dt	89.00
Tomb Raider 3	dt	94.99
V-Rally 2	dt	89.99
Versailles-Verschörung am Hof	dt	94.99
Warzone 2100	dt	84.99
WWF Attitude	dt	79.99
X-Files	dt *	89.99

Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ monatliches Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per &
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen



Bugs Bunny auf Zeitreise
dt DM 89.99



Shadow Man
dt DM 89.99



Silent Hill
dt DM 89.99



Destruction Derby 2 Platinum
dt DM 39.99



Gran Turismo Platinum
dt DM 44.99



Racing Simulat. 2
dt DM 44.99



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de



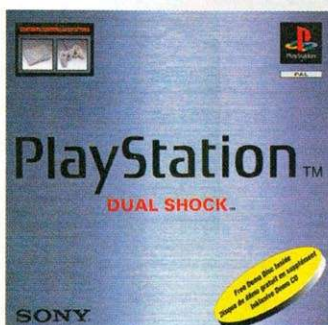
HARDWARE

Antennenkabel PSX	dt	24.99
ASCII Arcade Joystick PSX	dt	24.99
ASCII Grip-Pad PSX	dt	19.99
CD-Case Sony Playstation	dt	19.99
Cinch Kabel PSX	dt	12.99
Dual Shock Pad PSX grau	dt	29.99
Dual Shock Pad PSX schwarz	dt	29.99
Dual Shock Pad PSX tra.blau	dt	29.99
Dual Shock Pad PSX tra.grün	dt	29.99
Dual Shock Pad PSX tra.rot	dt	29.99
Dual Shock Pad PSX tra.schwarz	dt	29.99
Dual Shock Pad Sony blau	dt	49.99
Dual Shock Pad Sony grau	dt	49.99
Dual Shock Pad Sony schwarz	dt	49.99
Evolution Control System	dt	109.00
G-Con 45 (Lightgun-Namco)	dt	79.99
Game Buster Deluxe	dt	79.99
Joypad PSX grau (noname)	dt	12.99
Joypad Sony grau	dt	29.00
Lenkrad Ferrari Motor Station	dt *	59.99
Lenkrad McLaren (Pedale+Rumble)	dt	109.99
Link-Kabel PSX (noname)	dt	12.99
Maus PSX	dt	24.99
Memory C. PSX 1 Meg grau	dt	9.99
Memory C. PSX 1 Meg tra.blau	dt	9.99
Memory C. PSX 1 Meg tra.rot	dt	9.99
Memory C. PSX 24 Meg	dt	39.99
Memory C. PSX 8 Meg	dt	24.99
Memory C. Sony weiß (1 Meg)	dt	29.00
Playstation Tasche Sony	dt	34.99
RGB-Scart Kabel mit Audio-Ausg.	dt	12.99
RGB-Scart Kabel PSX	dt	12.99
S-Video Kabel PSX	dt	12.99
Sony Playstation+Dual Shock Pad	dt	239.00
Sony Playstation+Tomb Raid. 3+MC	dt	299.00
Verlänger. Joypad PSX (normal"X")	dt	5.99



SOFTWARE SONDERANGEBOTE

Colin Mc Rae Rally Platinum	dt	44.99
Command & Conquer 2 Platinum	dt	44.99
Destruction Derby 2 Platinum	dt	39.99
Final Fantasy 7 Platinum	dt	44.99
Gran Turismo (GT) Platinum	dt	44.99
Grand Theft Auto (GTA)	dt	44.99
GTA London (Mission Disk)	dt	39.99
Oddworld Abe's Exoddus	dt	44.99
Racing Simulation 2	dt	44.99
Resident Evil 1 Platinum	dt	44.99
Road Rage	dt	34.99
Tekken 3 Platinum	dt	44.99
Tomb Raider 1 feat.Lara Croft Plat.	dt	44.99
Tomb Raider 2 Platinum	dt	44.99



Sony Playstation +
Dual Shock Joypad
dt DM 239.00



MERCHANDISE

Metal Gear Solid Audio CD	dt	9.99
Metal Gear Solid Poster DIN A1	dt	4.99
Metal Gear Solid Postkarten (5Stk)	dt	4.99
Metal Gear Solid T-Shirt	dt	14.99
Silent Hill Audio CD	dt	19.00
Soul Reaver Standfigur	dt	84.00
Tomb Raider 3 Kalenderposter 99	dt	14.95
Tomb Raider 3 Uhr mit Klettarmband	dt	69.99
Tomb Raider CD-Case (für 12 CD's)	dt	24.99
Tomb Raider Standfig. (15cm)Jungle	dt	26.00
Tomb Raider Standfig. (15cm)M.Bike	dt	26.00
Tomb Raider Standfigur (23 cm)	dt	39.00
Tomb Raider Standfig. (23cm)Jungle	dt *	49.99

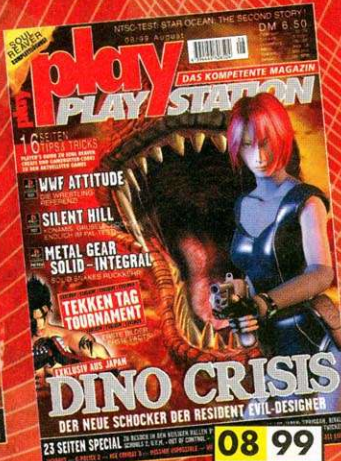


Händler Anfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 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 mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

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

09/99 Player's Guide

Syphon Filter (Teil 1)

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 09/99 ☐
play 09/98 ☐	play 04/99 ☐	

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

+ Porto
Inland: 3,- DM
ab 3 Hefte 4,- DM
ab 4 Hefte 7,- DM
Ausland: 8,- DM
ab 3 Hefte 12,- DM

pro Heft 6,50 DM =

Gesamtbetrag:

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheine mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken
play PLAYSTATION - „Back Issues“ - Max-Planck-Str. 13 - 97204 H $\ddot{o}$ chheim

SO WERTEN WIR:

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Das Zehner-Wertungssystem versteht sich als monatliche Entscheidungshilfe, verzichtet auf den blassen Blick in die Softwarezukunft und gibt dem Leser jetzt und heute die Möglichkeit, aktuelle Spiele den eigenen Vorlieben entsprechend zu selektieren. Das Wertungsschema ist in Grafik, Sound/FX und Rating gegliedert. Während sich Grafik und Sound stets an der Leistungsfähigkeit der PlayStation messen lassen müssen, ist das Rating nicht zwingend mit diesen Wertungen im Einklang zu bringen, sondern drückt einzig und allein das Spielspaßpotential aus. Hochklassige Software mit einem Rating von 9 oder 10 Punkten wird von play mit dem Best Buy-Prädikat belohnt, was einer konkreten Kaufempfehlung gleichkommt. Spiele, deren Schwierigkeitsgrad extrem hoch ausfällt, bekommen den „Extreme Hardcore“-Stempel.

**EXTREME
HARDCORE**
**play
PLAYSTATION
BEST
BUY!**

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 27.10.

**Anzeigen-
schluß**

**für play
PLAYSTATION 12/99 ist**

am 28.10.



Playstation

Color PSX	289.95
Multinorm* PSX	299.95
Multinorm Color PSX	339.95
M.PSX + 2.DS-Pad	329.95
dito + RGB + 8Meg	349.95

Finanzierung
12 x 27.-**



Castrol Honda Superbike	85.95	Shock Gun DS-7000	129.95
Dino Crisis US (+RE3 Demo)	129.95	Army Men Air Attack US	129.95
Driver	89.95	Carmageddon 2 US	129.95
Final Fantasy 8	109.95	Demolition Racers	129.95
Gex 3	86.95	Elhergiz US	129.95
Need for Speed 4	89.95	Final Fantasy 8 US	129.95
Parasite Eve US	119.95	Jade Cocoon US	129.95
Resident Evil 3 (15.01.00)	99.95	Knights of Carnage US	129.95
Resident Evil 3 us (15.10)	129.95	Lunar Silver Star Story	159.95
Legacy of Kain: Soul Reaver	94.95	Resident Evil Last Escape jp	129.95
Shadowman	85.95	RC Stunt Copter US	129.95
Silent Hill	89.95	South Park US	129.95
South Park Us	119.95	Star Ocean US	119.95
Star Wars: Dunkle Bedrohung	89.95	Shadow Madness Us	129.95
Syphon Filter dt	84.95	Shadow Man Us	119.95
Syphon Filter Uncut Red Ed.	99.95	Shao Lin Us	129.95
V-Rally 2	89.95	Tarzan Us	119.95
WWF Attitude	84.95	WCW Mayhem US	119.95
		X-Files Us	129.95



Standard Joypad	9.95
Dual Shock Color Joypad	19.95
Sony Dual Shock Pad	39.95
PSX Maus + Pad	19.95
1Meg Memory Card	9.95
4Meg Uncompressed MC	29.95
8Meg Memory Card	24.95

DVD-Player DS2000	799.95
Dolby Digital	24 x 39.- DM** oder
DTS Option	Code Free
Titanic dt	79.95
Matrix us	69.95
Die Mumie	59.95

Dancing Zone (NEU)	69.95
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
Xploder FX	89.95



Real Arcade Lightgun	99.95
Fox Dual Shock + Point Blank 2	99.95
Cobra Shock Gun	69.95
Dual Shock Racing W.	99.95
Fanatec Speedster L	189.95
HF-Adapter Playstation	14.95
Nachrüstkit I/O Port für 9002	79.95

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
Multinorm Umbau Aktion	59.95
Multinorm Umbau Chip	39.95

WINNIE FORSTER

KONAMI 80's ARCADE GALLERY

Genre	Spielesammlung
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Testmuster	Eigenimport
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort - Japan nicht geplant - Europa



Roc'n Rope



Games Level oder Restanzahlen festlegt. Game zu wählen.

Spartanisches Optionsmenü: Im Gegensatz zu anderen Retro-CDs bietet Euch die Konami Gallery nur die nötigsten Einstellungsmöglichkeiten.



Time Pilot

Namco und Capcom haben vorgelegt, jetzt zieht Konami als dritter grosser Automatenhersteller Japans nach: Auf der Konami 80s Arcade Gallery-CD findet Ihr die Frühwerke der Firma, die heute mit PlayStation-Abenteuern wie Metal Gear Solid und Silent Hill Millionen Spieler fesselt. Importfans mögen jetzt denken: „Retro-Sammlungen von Konami? Die gib's in Fernost doch schon seit Jahren!“. Damit tun sie der Neuerscheinung jedoch Unrecht. Die im letzten Jahr veröffentlichten Antique-CDs enthalten keine 1:1-Automatenemulationen, sondern Umsetzungen alter MSX-Computer-Spiele. Diese sind exotischer (und technisch schwächer) als die zehn Titel auf der neuen

80s Gallery. Somit ist Gallery die erste CD, die klassische Konami-Hits in authentischer Darstellung auf neuer Hardware zum Leben erweckt.

Unter den zehn zwischen 1981 und 1985 (erst)veröffentlichten Titeln befinden sich internationale Kassenschlager, aber auch ein paar Spiele, die damals kaum ein deutscher Spieler kennenlernte. Roc'n Rope z.B. ist ein komischer Plattformtitel, in dem Ihr Euch via Seil durch die Steinzeit hangelt. Die Harpunen-Idee hat etwas von Dig Dug, aber Roc'n Rope, ist längst nicht so witzig und packend gestaltet wie dieser Namco-Oldie.

Außerhalb Japans relativ unbekannt ist auch Circus Charlie, ein kniffliges Jump'n Run in der Welt der Artisten. Ihr hüpf über Tiere und durch Flammenreifen und dürft Euch, wenn Ihr eine hin-

dernisgespockte Distanz zurückgelegt habt, an der nächst schwierigeren Übung versuchen.

Ziemlich frustig ist auch Road Fighter, ein Asphaltflitzer aus der Von-Oben-Perspektive. Um vorne mitzufahren, schaltet Ihr zwischen zwei Gängen (low und high) - Automatik gib's ausnahmsweise nicht. Leider bricht Euch die Minikarre bei Kollisionen sofort aus und trudelt unkontrolliert in den Crash. Im Gegensatz zu modernen Rennspielen explodiert Eure Karre, sobald Ihr den Asphalt verlässt.

Die anderen Spiele der Sammlung sind 1A-Klassiker: Scramble gilt als erstes horizontal scrollendes Ballerspiel und damit als Urahn zu Darius, R-Type und dem Konami-eigenen Gradius. Die Ballerei von 1981 ist spielerisch aber nicht mehr auf dem neuesten Stand der Dinge und ebenso wie der ähnliche Nachfolger Super Cobra nur für eiserne Klassik-Fans empfehlenswert.



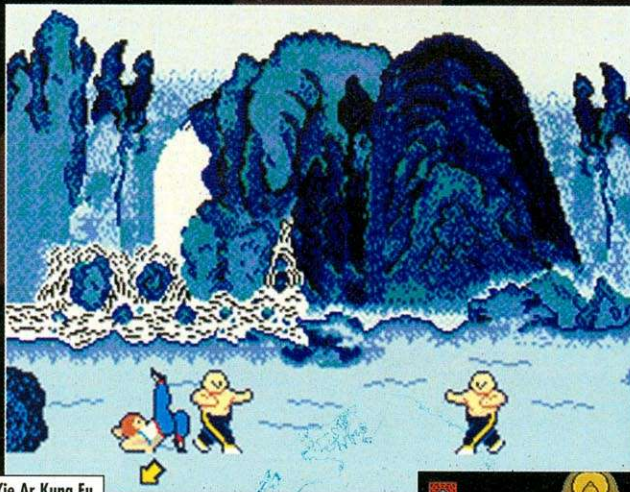
Road Fighter



Pooyan



Circus Charlie



Yie Ar Kung Fu



Super Cobra



Shaoins Road



Gyruss



2x acht Schlag- und Trittvarianten: Damit versetzte Yie Ar Kung Fu die Spielhallenbesucher 1985 in Erstaunen.

Anders verhält es sich bei Time Pilot, einer 360-Grad-Schießerei durch vier Zeitzeilen: Der Rundkampf macht dank simpler Steuerung, aber fieser Feindtaktiken auch heute noch Laune. Ihr benötigt eine ganz spezielle Intelligenz, um die Flugbahnen der gegnerischen Geschosse im Verhältnis zur eigenen Route vorauszuahnen.

Eine echte Wiederentdeckung ist auch Gyruss, ein Weltraum-Action-Spiel, das Namcos Galaga schlaue erweitert: Der Spieler rutscht nicht nur am unteren Rand hin und her, sondern kreist den gesamten Bildschirmrand ab. Gyruss hat zwar nicht die lustigen Bonusrunden von Galaga, dafür aber den progressiveren Sound. Stellenweise klingt's bereits nach Techno.

Sowohl das superschwere Time Pilot, als auch das etwas gnädigere Gyruss benutzen eine komische Steuerung, die trotz Rundumspielfeld strenggenommen nur Bewegungen nach links und rechts zulässt. Die Ähnlichkeit der beiden Action-Titel ist kein Zufall, denn beide sind Frühwerke desselben Designers: Final Fight- und 1942-Macher Yoshiki Okamoto, jetzt Entwicklungschef von Capcom.



Scramble

Auch ein anderes Konami-As wechselte zum damals neu gegründeten Automatenhersteller Capcom: Bevor Tokuro Fujiwara dort die Ghouls'n Ghost-Serie (und später Tomba für die PlayStation) erfand, entwarf er Grafik und Charaktere von Pooyan. Dieses

„Yie Ar Kung Fu und Scramble müssen wiederum Genre-Fans in ihrer Sammlung haben. Den wichtigsten Street Fighter- und Tekken-Vorläufer, sowie das erste horizontal scrollende Weltraumballerspiel spielt man aus Respekt - nicht bloß aus Langeweile.“

Spiel mit Schweinelift, Pfeil und Bogen war 1983 der cartoonähnlichste Automat. Trotz mickriger Auflösung und 8-Bit-Farben hat Fujiwara lustige Bildschirmwesen mit erstaunlicher Persönlichkeit geschaffen. Schweinebände gegen Wolfsrudel: Auch hier könnt Ihr nur in zwei Richtungen lenken (rauf und runter) und Pfeile gegen die an Luftballons segelnden Wölfe verschießen. Ihr

selbst sitzt als Oberschwein in einer Gondel, die Eure schwitzenden Frischlinge bedienen.

► Spartanische Ausstattung, starke Titel: Die Konami-Spielesammlung kommt nicht so protzig daher wie die Museum-Scheiben von Namco. Hinter dem obligatorischen Rendervorspann

lagern zehn audiovisuell angegraute Automatenemulationen - sonst nichts. Keine Artworks, keine Produktionsskizzen (wie auf den Capcom-Generations) und auch die Arcade-typischen Dip-Einstellungen haben sich die Konami-Entwickler gespart. Arcade-Fans sind zudem enttäuscht, daß man nicht zwischen vertikaler und horizontaler Bildarstellung wählen kann - echte Fans drehen für authentisches Spielvergnügen schon mal ihren Monitor!

Macht nichts, dafür stimmt die Auswahl: Time Pilot und Pooyan kann man auch heute noch ohne Reue spielen, auch Gyruss bewahrte sich einen gewissen Reiz. Yie Ar Kung Fu und Scramble müssen wiederum Genrefans in ihrer Sammlung haben. Den wichtigsten Street Fighter- und Tekken-Vorläufer, sowie das erste horizontal scrollende Weltraumballerspiel spielt man aus Respekt - nicht bloß aus Langeweile.

POSITIV

- zehn Klassiker - das ist mehr als auf den Museums-CDs der Konkurrenz
- gute Auswahl - die wichtigsten Spiele der Konami-Werke sind vertreten
- leicht verständlich...

NEGATIV

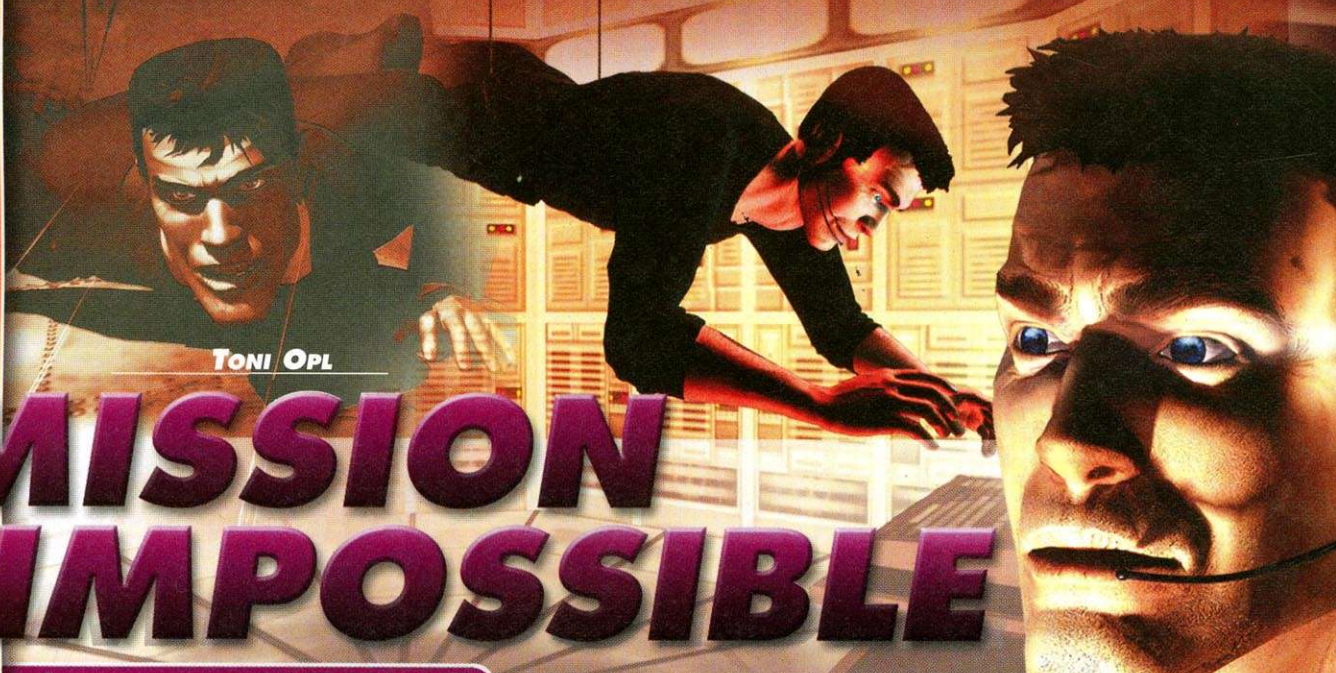
- ...aber im Schwierigkeitsgrad knifflig
- veraltete Grafik
- primitiver Sound
- kein historisches Begleitmaterial
- keine authentischen Automaten-einstellungen

GRAFIK entfällt

SOUND entfällt

RATING 7



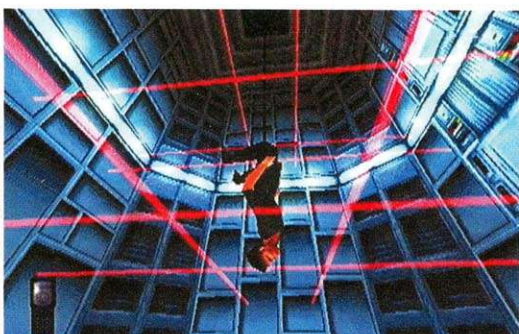


Genre	Spionage-Action
Hersteller	Infogrames
Entwickler	X-ample Architectures
Testmuster	Infogrames
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Ende Oktober



In der letzten Stage dürft Ihr hinter dem Flak-Geschütz eines Kanonenbootes Stellung beziehen.

Vor gut einem Jahr durften Besitzer eines Nintendo 64 mit Mission: Impossible zum ersten Mal in die Haut des Geheimagenten Ethan Hunt schlüpfen, um im Auftrag der Regierung scheinbar unmögliche Einsätze auf internationaler Ebene durchzuführen und in etwa die Handlung des gleichnamigen Kinofilms nachzuspielen. Einige Zeit später, im November letzten Jahres, machten sich die Entwickler der deutschen Software-Schmiede X-ample Architectures an die Konvertierung für die PlayStation, die bis auf technische Änderungen mit der N64-Vorlage identisch ist und uns nun zum finalen Test vorliegt.



Die spektakulärste und kniffligste Szene im Spiel: An einem Seil hängend bahnt Ihr Euch Euren Weg durch die Laserschranken zum Zentral-Computer der CIA.



Euer Auftrag lautet - falls Ihr ihn annehmt - in der Rolle des IMF-Mitglieds (IMF = Impossible Mission Force) Ethan Hunt insgesamt fünf Aufträge auszuführen, die sich über zwanzig verschiedene Level erstrecken. Jede Stage stellt Euch dabei vor neue Herausforderungen. Prinzipiell müßt Ihr in jedem Level eine Reihe von bestimmten Aufgaben wie das Aufsammeln von Ausrüstungsgegenständen oder das Liquidieren bestimmter Zielpersonen erledigen und dann einen Sammelpunkt oder den rettenden Ausgang heil erreichen. Sobald eine der gestellten Direktiven nicht ordnungsgemäß ausgeführt wurde, gilt die Mission als gescheitert und Ihr müßt von vorne beginnen.

Doch keine Sorge! Sobald es ernst wird, seid Ihr keinesfalls auf Euch allein gestellt. Jim Phelps, der Anführer der IMF, der Technik-Spezialist John Clutter, Sarah Davies, eine Spionageexpertin, die Kryptologin Candice Parker und Jack Kiefer, ein Meister der schnellen und unbemerkten Flucht stehen Euch bei Euren Abenteuern hilfreich zur Seite. Sie alle spielen in Mission: Impossible eine bedeutende Rolle und an bestimmten Schlüsselpunkten des Spiels könnt

Ihr manchmal sogar zwischen den verschiedenen Top-Agenten hin und herschalten.

Genau wie im Film verfügen auch die virtuellen Helden über ein stattliches Arsenal an Waffen und anderen nützlichen Ausrüstungsgegenständen. Neben einem unauffälligen Blasrohr, einer Pfeilpistole, einem Tazer, einem Scharfschützengewehr und mehreren automatischen Handfeuerwaffen entdeckt Ihr im späteren Verlauf des interaktiven Agententhillers auch einen Raketenwerfer in Miniaturausführung. Jedoch könnt Ihr in keinem der Spielabschnitte auf alle Waffen gleichzeitig zurückgreifen. Vielmehr habt Ihr immer nur einen kleinen, auf den entsprechenden Einsatz abgestimmten Teil des Equipments bei Euch.

Da wir es hier mit einem Spionageabenteuer zu tun haben, kommen natürlich auch jede Menge coole Gadgets à la James Bond 007 zum Einsatz. Wichtigstes Utensil Hunts ist der IMF-Kommunikator, eine Art High-Tech Han-

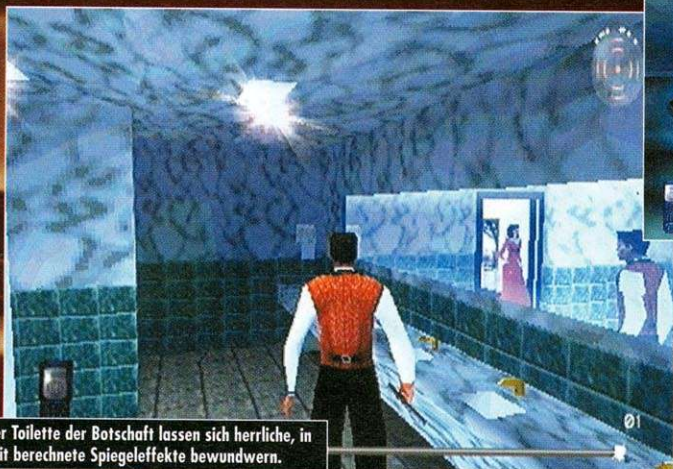
DIE ALTERNATIVE

Syphon Filter - 989 Studios



Als Mischung aus Konami Metal Gear Solid und Cores Tomb Raider-Serie gefiel uns 989 Studios Agenten-Spektakel vor allem aufgrund seiner sehr schönen Grafik, der sauberen Animationen, einer komplexen, aber durchdachten

Steuerung und der filmreifen Story. Nur die relativ kurze Spieldauer und der mitunter etwas zu hoch ausgefallene Schwierigkeitsgrad gaben Anlaß zur Kritik.



Auf der Toilette der Botschaft lassen sich herrliche, in Echtzeit berechnete Spiegeffekte bewundern.



Nachdem Ihr den Wachmann niedergeschlagen habt, könnt Ihr mit Hilfe des Gesichtsimulators dessen Gestalt annehmen.



Nachdem Ihr sämtliche Abteile des Zuges von den Terroristen gesäubert habt, jagt Ihr auf dem Dach des fahrenden Zuges dem verräterischen Kollegen hinterher. Das Drive-By Shooting der Gegner erschwert dieses Vorhaben jedoch ungemein.



Scharfschützeneinsatz am Bahnsteig der Waterloo-Station: Ihr dürft Ethan nicht aus dem Blickfeld verlieren.

dy, welches Ethan nicht nur eine ständige Funkverbindung zu seinen Kollegen ermöglicht, sondern auf dessen Display Euch auch angezeigt wird, wann Ihr beispielsweise eine Tür öffnen oder mit einer bestimmten Person reden könnt. Ebenfalls von enormer Wichtigkeit ist der IMF Scanner. Das Handgelenk-Radar zeigt Personen, Schlüsselobjekte und bedeutende Locations in Form von verschiedenfarbigen Punkten an und erleichtert Euch somit die Orientierung. Des Weiteren könnt Ihr Euch den aus dem Film hinlänglich bekannten Sprengstoffkaugummi, ein Nachtsichtgerät, Infrarot-Kontaktlinsen und einige weitere technische Raffinessen wie einen Fingerabdruck-Scanner zu Nutze machen. Ethans wichtigster und zugleich auch genialster Gebrauchsgegenstand jedoch ist der Gesichtsimulator, mit dessen Hilfe Ihr praktisch jede fremde Gestalt annehmen und Eure Feinde somit auf äußerst wirksame Art täuschen könnt.

Für die bestmögliche Übersicht beim Navigieren durch die verschiedenartigen 3D-Level stehen Euch zwei Kameraperspektiven (eine isometrische Ansicht von schräg oben und eine direkt hinter dem Protagonisten) zur Auswahl. Zusätzlich könnt Ihr bei Feuergefechten durch Betätigen der R2-Taste auf eine Egoperspektive umschalten, in der Ethan ähnlich wie Gabe Logan in Syphon Filter leicht transparent dargestellt wird.

Damit der Spieler nicht schon in den ersten Minuten eines Einsatzes gefangen genommen oder sogar getötet wird, ist es sehr wichtig, mit höchster Präzision, Konzentration und Diskretion vorzugehen. Draufgängerische Aushilfs-Rambos haben in Mission: Impossible nicht den Hauch einer Chance! Nur wer stets

unauffällig agiert, den Wachpatrouillen, automatischen Kameras und Suchscheinwerfern aus dem Weg geht und gelegentlich auch schnell handelt, wird die unmöglichen Missionen überstehen. Sollte Euch der niedrigere der beiden Schwierigkeitsgrade („Possible“) nicht genug fordern, könnt Ihr Euch an der

„Es ist sehr wichtig, mit höchster Präzision, Konzentration und Diskretion vorzugehen. Draufgängerische Aushilfs-Rambos haben in Mission: Impossible nicht den Hauch einer Chance!“

Spielsstufe „impossible“ die Zähne ausbeißen. Hier erwarten Euch eine höhere Zahl an feindlichen Soldaten, knapper bemessene Zeitlimits und noch mehr unterschiedliche Einsatzziele, die es zu erfüllen gilt.

► **Hauptkritikpunkt an Mission Impossible** ist die Unausgewogenheit der einzelnen Missionen untereinander. Während manche der durchweg abwechslungsreichen Einsätze sehr viel Spaß bereiten und auch relativ gut zu mei-

stern sind, hängt Euer Erfolg in anderen Leveln zu einem zu großen Teil vom Zufall ab, da nicht eindeutig ersichtlich ist, wie und in welcher Reihenfolge Ihr agieren müßt. Zudem gestalten sich einige Abschnitte derart schwer, daß Frusterlebnisse praktisch vorprogrammiert sind. „Learning by dying“ - so ist das Gameplay überwiegend aufgebaut.

Von der technischen Seite her hat sich im Vergleich zum N64-Pendant einiges getan. Den Akteuren wurden (gewöhnungsbedürftige) Stimmen spendiert und der Nebel wurde weiter in den Hintergrund „verlegt“. Neue Texturen und Polygon-Modelle sorgen in Verbindung mit den authentischen Umgebungsgrafiken für eine eigentlich schöne Optik - wäre da nicht das permanent auftretende Ruckeln, das sich vor allem bei schnellen Kamera schwenks als äußerst störend erweist und deshalb stark auf die Spielspaßbremse drückt.

Begeisterte Joypad-Spione werden sich von diesen Schwachpunkten nicht abschrecken lassen, doch allen anderen Zockern empfehlen wir ausführliches Antesten.

... und nicht vergessen: Diese Nachricht wird sich in fünf Sekunden selbst zerstören!

POSITIV

- deutsche Sprachausgabe
- zuschaltbare Untertitel
- starke Lizenz
- abwechslungsreiche Missionen

NEGATIV

- ruckelige Grafik
- umständliche Steuerung
- stark geschmacksabhängige Synchronstimmen
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- „Learning by dying“-Spielprinzip

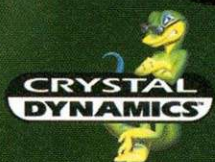
GRAFIK 7

SOUND 7

RATING 7



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 REAPER

EIDOS
INTERACTIVE

Back to the roots!



11/99

fun generation

Mehr Spiele, mehr Spaß, mehr Ausland, mehr Inhalt...

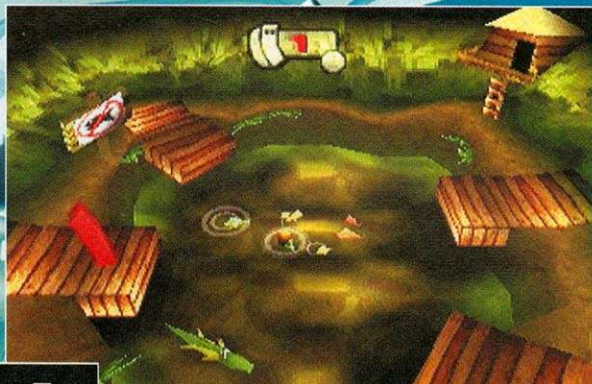
Ab 20. Oktober im neuen Look am Kiosk.

Dreamcast, PlayStation, Nintendo 64, Handhelds

TONI OPL

PONG

Genre	Action/Strategie
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Supersonic
Testmuster	Hasbro Interactive
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	08. Oktober



Das beste Beispiel für den hohen Grad an Abwechslung: Hier müßt ihr nicht etwa Bälle durch die Gegend kicken, sondern die armen Fischchen aus dem Wasser holen, ehe sie vom gefräßigen Krokodil verspeist werden.



Spielt ihr den Fußball-Level zu viert, so erwartet Euch ein spannendes Elfmeterschießen.



Selbstverständlich dürft ihr auch das weit über zwanzig Jahre alte Ur-Pong zocken - allerdings müßt ihr es erst freispielen.



jeden Level in drei unterschiedlich hohen Schwierigkeitsgraden meistern. Während sich auf der niedrigsten Stufe sowohl Ballgeschwindigkeit als auch KI des CPU-Gegners noch auf unterem Niveau bewegen, müßt ihr besonders auf Stufe drei eine ordentliche Portion Reaktionsvermögen und Geschick mitbringen, um das Match für Euch entscheiden zu können. Damit das ganze nicht nur in stupides Hin- und Hergeballere ausartet, implementierte man eine Unmenge revolutionärer Features, die jeden Level in ein kleines, individuelles Mini-Game verwandeln. So tummeln sich die verschiedensten Objekte wie Pinguine, Turbinen oder versenkbare Spikes auf dem Spielfeld, die den Ball unkontrolliert in die verschiedensten Richtungen ablenken und somit den Streßfaktor konsequent in die Höhe treiben. Zusätzlich könnt ihr einige Pick-Ups einsammeln, die Euch den Ball schmettern oder ihn festhalten und gezielt wieder wegschleudern lassen.

► Die Retro-Version von Pong läßt unweigerlich erkennen, daß hier extrem kreative Köpfe am Werk waren. Jeder einzelne Level stellt Euch vor eine andere Herausforderung und konfrontiert Euch mit stets neuen Überraschungen.

Vor allem die späteren Runden lassen ganz vom bekannten Spielprinzip ab und bescheren Euch völlig andere Aufgaben. Um den Solo-Modus in allen drei Schwierigkeitsstufen durchzuspielen, werdet ihr etliche kurzweilige Stunden einplanen müssen. Und als ob das alles nicht schon genug wäre, spendierten die Entwickler dem Spiel zusätzlich einen Vier-Spieler-Modus, in dem der Spielspaß in selten erreichte Höhen schießt. Unser Fazit: Ein zeitgemäßes, würdiges und absolut spaßiges Remake des Urvaters der Videospiele.



In manchen Stages habt ihr mit einem geeigneten Spielfeld zu kämpfen, was die Sache ungemein erschwert.



POSITIV

- rundum geniale Neuauflage
- simples Spielprinzip
- perfektes Party-Game
- hohe Suchtgefahr

NEGATIV

- leicht träge Steuerung

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7

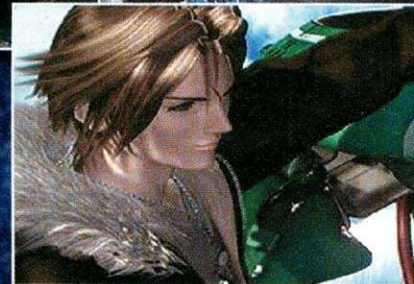
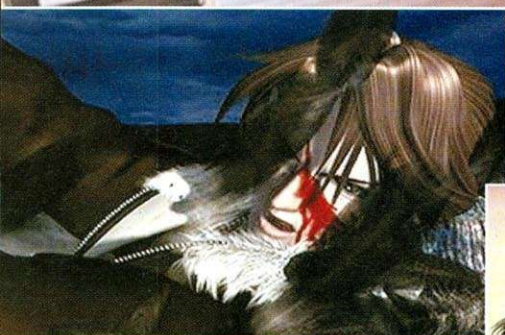
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8



Hier ist extremes Geschick gefragt: Durch Kippen des Spielfeldes müßt ihr jeden Ball in den jeweils richtigen Behälter bugsieren.

FINAL





Mischa Strecker



Genre	RPG
Hersteller	Square Europe
Entwickler	Square
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

FANTASY VII

Mit Final Fantasy schuf Square zwar eine der langlebigsten Rollenspielerien in der Geschichte der Videospieldindustrie, sorgte aber auch für eine der größten Zählwirrungen in diesem Bereich. Aus Teil vier wurde - in den USA - Teil zwei und direkt im Anschluß an den dritten (eigentlich sechsten - in Japan) Teil folgte weltweit der offizielle siebte. Der wichtigste Aspekt dieser Serie ist aber mit Abstand die Vorbildfunktion, die es einnimmt. Sowohl in technischer wie auch in spielerischer Hinsicht setzte Square bislang Maßstäbe, die oft kopiert, aber nur sehr selten erreicht wurden. Final Fantasy VII versetzte vielen Spielern einen Dämpfer. Zu sehr roch die Geschichte in ihren Augen nach Hollywood und ließ einen echten Tiefgang vermissen. Entsprechend mißtrauisch sahen manche die Ankündigung des achten Teils des Rollenspielepos.

Schon der Beginn wirkt mehr nach einem Spielfilm, als es bei einem Rollenspiel jemals der Fall war. Zwei Kadetten des Balamb Garden, einer Militärakademie, die in allen wichtigen Ländern der Welt eine Schule unterhält, kämpfen gegeneinander. Es handelt sich dabei um Squall Leonheart und Cifer Almasy. Während der eine, froh über eine Trainingsstunde mit seinem Vorbild, den Kampf mit Begeisterung bestreitet, will der andere, Cifer, einem vermeintlichen Rivalen einen kleinen Dämpfer verpassen und macht plötzlich ernst. Ein Feuerzauber, gefolgt von einem schmerzhaften Schwertstreich

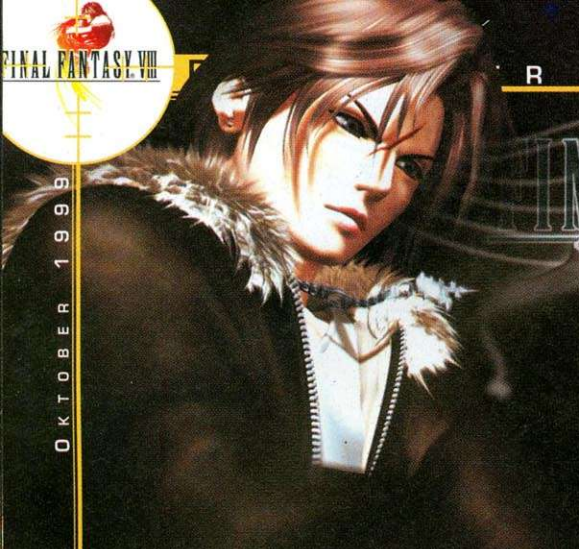
quer über Squalls Gesicht, läßt ihm die Augen aufgehen und endlich einsehen, wie schwer der Fehler war, in Cifer einen Freund zu sehen. Sein Gegenangriff fällt entsprechend drastisch aus - er versetzt seinem ehemaligen Vorbild eine identische Verletzung.

Das alles spielt sich vor dem Hintergrund einer Welt ab, die droht, in den Abgrund zu stürzen. Galbadia beginnt urplötzlich einen Krieg gegen seinen Nachbar Dole und entwickelt ähnliche Ambitionen wie das mysteriöse Eshtar, welches Jahre zuvor die Welt mit Mord und Brand überzogen hatte, um als einzige Macht über die Erdkugel zu

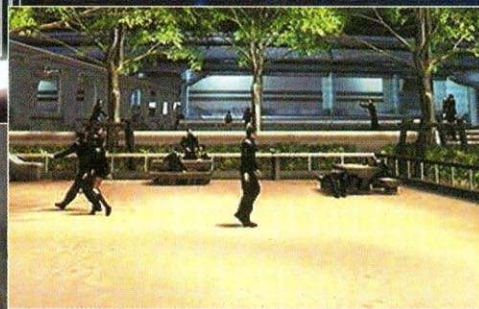
herrschen. Auslöser ist die mysteriöse Hexe Edea, die über Nacht begann, die Machthaber Galbadias zu beeinflussen, um ihre ganz eigenen Ziele durchzusetzen.

Squall wird unversehens in diese Wirren hineingestoßen, als er sich als Teil seiner letzten Prüfung als Söldner der Seite Doles anschließt und gegen einen schier übermächtigen Gegner antreten muß. Allerdings hat er keine Ahnung, daß er noch eine viel größere Rolle spielt und sein Weltbild mehr als einmal einer heftigen Prüfung unterzogen wird.

Squaresoft knüpft mit dem neuesten Spiel aus dem Final Fantasy Universum



FINAL FANTASY VII



Spiel und FMV gehen fließend ineinander über.



Squall Leonhart

Alter:17
 Geschlecht:männlich
 Größe:5'10" [177 cm]
 Geburtstag:23. August
 Blutgruppe:AB
 Waffe:Gunblade

Beschreibung: Der Held und „Hauptdarsteller“ des Spiels. Er ist extrem verschlossen und öffnet sich seinen Mitmenschen nicht, was ihm in der Vergangenheit einen Ruf als arroganter Arsch einbrachte. Der Grund hierfür liegt in darin begründet, daß er sich auf niemanden verlassen will, der ihn möglicherweise enttäuschen könnte. Nichtsdestotrotz absolviert er die Aufnahmeprüfung zu den SEEDs.

Auf den ersten Blick spielt sich Final Fantasy wie die üblichen Vertreter dieses Genres. Man steuert seine Spielfiguren über den Bildschirm, verwaltet Gegenstände, Zauber und die Partymitglieder über ein Menüsystem. Die Änderungen gegenüber anderen Rollenspielen manifestierten sich hauptsächlich in Kleinigkeiten. Square verzichtete zwar auf einige Dinge, die aus klassischen Rollenspielen einfach nicht wegzudenken waren. Aber diese Entscheidung macht Sinn, da gerade diese Elemente die Aufmerksamkeit des Spielers von der eigentlichen Geschichte ablenken. Beispiel Geld: Üblicherweise erhielt man die Kohle zum Aufrüsten eines Charakters ausschließlich über den Kampf mit Monstern und dem geschickten Handeln mit erbeuteten Gegenständen. Im Endeffekt führte das aber nicht selten dazu, daß man stundenlang auf Monsterjagd ging, nur um ständig einen gefüllten Geldbeutel zu garantieren. Die Geschichte blieb in dieser Zeit auf der Strecke. Nicht so in Final Fantasy 8. Squall bezieht ein regelmäßiges Gehalt vom Garden, abhängig von seiner Einstufung innerhalb des Rangsystems.

Seinen Rang verbessert er dabei auf zwei verschiedene Arten: Zum einen, indem er ständig Leistung bringt und sich durch die Lösung von Teilaufgaben oder effektive Kämpfe bewährt, oder aber durch einen Test, der allerdings voraussetzt, daß sich der Spieler mit den Feinheiten des Final Fantasy VIII Universums auskennt. Bleibt er längere Zeit untätig, so wird sein Gehalt gekürzt. Auf diese Weise verhindert Square die ständige Hatz nach klingender Münze, da man sich sicher sein kann, früher oder später eine Verbesserung seines Geldbeutels zu erhalten.

Durch sinnvoll im Spiel integrierte Minigames wie das „Triple Triad“ (siehe Kasten) wird der allgemeine Spielverlauf etwas aufgelockert, da man mit wirklich jedem dahergelaufenen Menschen, egal wo man ihn antrifft (sogar einen Gefängnisausbruch verschieben sie lieber, als daß sie sich ein Spielchen entgehen ließen), spielen kann.

an die Tradition der vorangegangenen an und übertrifft sie in einigen Punkten sogar. FF8 bietet eine wahrhaft tiefe Story, die mit ihren Subplots, den beiden Handlungssträngen um Squalls Truppe auf der einen Seite und den mysteriösen Laguna Loire auf der anderen alles bietet, was ein Rollenspielerherz begehrt. Spannung, Action, Romantik, unglaubliche Wendungen der Ereignisse. Das alles fügt sich nahtlos ineinander ein und gewinnt durch die glaubhafte Darstellung der Charaktere um einiges an atmosphärischer Dichte. Aber kein Spiel lebt nur von der Geschichte allein, wie schon Konamis „Legend of Kartia“ bewies.



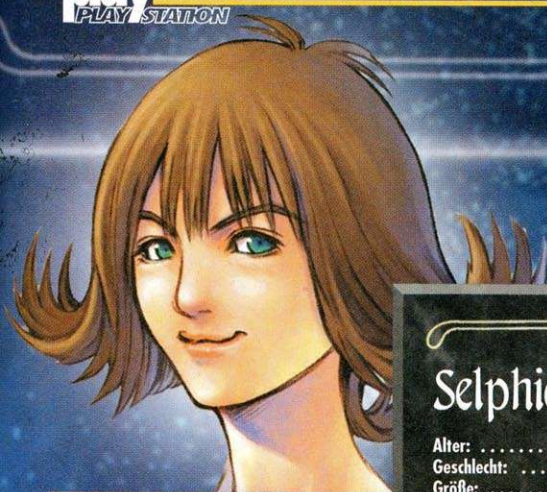
Größere Strecken auf der Weltkarte legt man entweder zu Fuß oder in diversen Fortbewegungsmitteln zurück.



Quistis Trepe

Alter:18
 Geschlecht:weiblich
 Größe:5'6" [172 cm]
 Geburtstag:4. Oktober
 Blutgruppe:A
 Waffe:Kettenpeitsche

Beschreibung: Sie trat den SEEDs im Alter von 15 Jahren bei und hat sich inzwischen zur Ausbilderin hochgearbeitet. Squall, Selphie, Cifer und Xell gehören zu den Schülern, deren Betreuung ihr auferlegt wurde. Nach außen hin gibt sie sich unnahbar und vermittelt ständig den Eindruck, Herrin der Lage zu sein, was aber leider nicht immer den Tatsachen entspricht. Da sie Zurücksetzungen nicht gewohnt ist, stürzt sie sich leicht in Depressionen, wenn sie jemand schlecht behandelt.



Selphie Tilmitt

Alter:17
Geschlecht:weiblich
Größe:5'1" [157cm]
Geburtsdag:16. Juli
Blutgruppe:B
Waffe:Nunchaku

Beschreibung: Ein naives Mädchen mit einer lockeren Einstellung zum Leben. Ursprünglich wurde sie im Travia Garden ausgebildet und erst kurz vor ihrer Prüfung nach Balamb versetzt. Ihr Auftreten und die Angewohnheit zu sprechen, bevor sie darüber nachdenkt, läßt die Frage aufkommen, wieso sie eigentlich die Ausbildung an einer militärischen Institution begonnen hat.

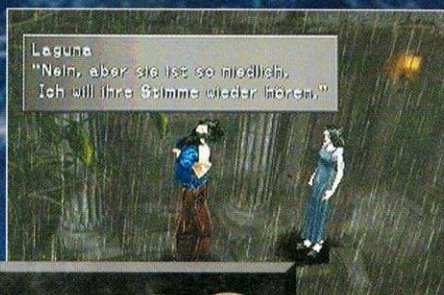


Kletterpartien, wie hier in den Abwasserkanälen, lassen Final Fantasy 8 eher wie ein Adventure wirken.

Die massivsten Änderungen erfuhr das Kampfsystem. Die Beschwörungszauber des siebten Teils wurden durch die Guardian Forces ersetzt, die aber eher den Status zusätzlicher Partymitglieder innehaben; denn sie erhalten nach einem Kampf ebenfalls Erfahrungspunkte, mit denen sie höhere Level erreichen. Desweiteren können sie eigene Fähigkeiten erlernen, die sie mächtiger werden lassen oder die sie den Kämpfern um Squall zur Verfügung stellen. In einigen Städten gibt es Läden, die ausschließlich G.F. Utensilien wie z.B. Heil- und Wiederbelebungstränke verkaufen. Um in ihren „Besitz“ zu gelangen, müssen die Charaktere sie sich in harten Kämpfen schwer verdienen. Lediglich die ersten beiden, Shiva und Queztaalcoat, besitzt Ihr von Beginn an. Die restlichen 14 warten auf der FF8 Welt als Endgegner darauf, besiegt zu werden oder aus dem Zauberinventar eines Bosses herausgezogen zu werden. Einmal besiegt, stellen sie jedoch ihre ganze Macht in den Dienst des Charakters, an den sie gekoppelt werden und bauen sogar eine persönliche Beziehung zu den einzelnen Partymitgliedern auf - abhängig davon, wie oft sie von der betreffenden Person eingesetzt werden. Je höher der Freundschaftswert, desto schneller erscheinen sie, wenn sie im Kampf gerufen werden.



Squalls Gehalt wird in regelmäßigen Abständen überwiesen. Die Höhe des Betrags hängt von seinem SEED-Level ab.



Laguna
"Nein, aber sie ist so niedlich.
Ich will ihre Grimace wieder hören."



Laguna
"...was zum Henker ist das?"

Streckenweise verfolgt man einen zweiten Handlungsstrang in der Haut von Laguna Loire und seinen Freunden.



Viktorianischer Prunk trifft auf moderne Technik. Final Fantasy ist Steam Punk pur!

Da sich ihre Beschwörung entweder auf alle Feinde (im Falle eines Angriffs) oder die ganze Gruppe (im Falle eines Unterstützungszaubers) auswirkt, gehören sie im Kampf zu den machtvollsten Komponenten im Spiel. Gerade in den ersten Spielstunden lassen sich mit ihrer Hilfe ganze Horden von Feinden in kürzester Zeit und vor allem mit verringertem Risiko für die Lebensenergie der Charaktere beseitigen. Sobald ein Charakter mit der Beschwörung beginnt, werden seine Hitpoints durch

mitglieder mit dem entsprechenden Befehl sind dann in der Lage, abhängig vom Magieattribut, der Seltenheit des Zauberspruches und der Macht des Feindes bis zu 14 Ladungen eines Spruches zu ziehen und für eigene Zwecke - als da wären die spätere

Man betrachtet Renderhintergründe von unglaublicher Detailverliebtheit, denen durch animierte Objekte und herumspazierende Plottfiguren Leben eingehaucht wird.

die des Guardian Force ersetzt und sämtliche Attacks gegen den Beschwörer wirken sich auf den G.F. aus. Da die Anzahl der Aufrufe unbegrenzt ist, stellt die „Vernichtung“ eines Guardians für die Gegenseite die einzige Möglichkeit dar, einen Guardian Force zumindest zeitweise außer Gefecht zu setzen. Nicht weniger Bedeutung besitzen sie in „Friedenszeiten“. Nur die Guardian Forces ermöglichen das Koppelsystem, mit dem einem Charakter im Kampf zusätzliche Befehle zur Verfügung stehen.

Square wäre nicht Square, wenn sie nicht ein neues Zaubersystem aus der Schublade gezogen hätten. Das aus dem Vorgänger bekannte Materialsystem wurde de facto abgeschafft. Übrig blieben die Zaubersprüche, mit denen sich die Helden versorgen, indem sie sie im Kampf Monstern entziehen oder an bestimmten Punkten erhalten, die überall auf der Welt vorhanden sind. Voraussetzung hierfür ist ein gekoppelter G.F., der den „Draw“ Befehl zur Verfügung stellt. Party-

Verwendung im Kampf oder die Aufbesserung der eigenen Eigenschaftswerte - zu lagern, bzw. gleich gegen das betreffende Monster einzusetzen. Auf diese Weise erhalten die Helden auch die meisten Zaubersprüche - jedoch bei weitem nicht die mächtigsten.

Die kleinen unscheinbaren und manchmal sogar unsichtbaren „Draw“-Punkte, die über die gesamte Welt verteilt wurden, enthalten Zaubersprüche, mit denen man einem Gegner so richtig

Steam Punk ? Wasn das?

Schier unglaublich erscheint einem die Vielfalt, wenn man sich in die Genres einarbeiten will, die sich den Überbegriffen Science Fiction und Fantasy unterordnen. Horror, Cyberpunk, Space Travel, Alternate Realities sind nur einige Begriffe. Ein wenig bekannter und selten beachteter Zweig dieser Literatur ist der Steam Punk, in dessen Welten Millionen PC- und PlayStation Spieler seit Final Fantasy VII eintauchen. Hinter dem aus dem Cyberpunk hervorgegangenem Genre verbirgt sich die Vorstellung einiger Romanautoren des 20. Jahrhunderts, daß die Industrielle Revolution 100 Jahre vor ihrem eigentlichen Beginn stattfand. Technik trifft auf den Prunk und die Verspieltheit des viktorianischen Zeitalters. So erklären sich die Prunksegelboote, das eher ungewöhnliche Erscheinungsbild einiger Städte und die Geräte, die zwar technologisch weiter fortgeschritten wirken, aber dennoch sehr an die Vergangenheit erinnern.

FINAL FANTASY VIII



Xell Dinct

Alter: 17
Geschlecht: männlich
Größe: 5'6" [167cm]
Geburtstag: 17. März
Blutgruppe: B
Waffe: Eisenknöchel

Beschreibung: Er trat dem Gardén bei, um seinem Großvater nachzueifern, der ein hervorragender Soldat war. Seine Aufregung verfolgt er mit großer Leidenschaft, nur leider hält er sich oft zurück, was ihn, in Cifers Augen, zu einem Feigling abstempelt. Er sagt, was er denkt und ist ein hilfsbereiter Mensch, der gerne sein Wohlergehen hinter das der anderen stellt.



Auf weite Entfernung machen sich die grob aufgelösten Charaktere hübsch bemerkbar ...



(Irvine... du Vollidiot.)

Gesten und „gesprochene“ Worte gehen in Final Fantasy konform.



Wer behauptet, Renderoberflächen wirken leblos? Squaresoft belebt sie durch Animationen und wie in diesem Bild durch Spiegeleffekte.

einheizen kann.

Allerdings muß man diese erst einmal finden und - wenn man sie sein eigen nennt - genau abwägen, ob man sie tatsächlich einsetzen will oder nicht. Je mächtiger nämlich der Spruch, desto seltener findet man ihn. Vom Meteorzauber beispielsweise existieren auf der gesamten Welt nur sechs Ladungen, weswegen er nicht gerade im Kampf über läppische galbadi-sche Soldaten eingesetzt werden sollte. Auch im



späteren Spielverlauf verliert der Draw-Befehl keinesfalls an Bedeutung, da die Zauber der „ersten Generation“ mit der Zeit an Effektivität verlieren. Zudem versprechen unbekannte Monster neue Arten von Zaubern. Im Hin-

blick auf das Koppelsystem sollte man sowieso darauf achten, die Zahl der gespeicherten Spruchladungen immer möglichst am Maximum zu halten. Zwar spielen sie im Kampf - im Vergleich mit den Guardian Forces - eine untergeordnete Rolle, da sie zu keinem Zeitpunkt auch nur annähernd an die Effektivität der G.F. heranreichen, aber für die Steigerung der Fähigkeiten und Resistenzen sind sie von unschätzbarem Wert.

Guardian Forces beschwören, Zauber aussprechen - bislang hört sich alles trotz der Änderungen nach typischen Rollenspielkomponenten an. Der Clou besteht in der Art, wie man sie außerdem einsetzt. Das unscheinbare Koppelsystem eröffnet eine Vielzahl von Möglichkeiten, seine Party individuell auszuarbeiten und sorgt zusätzlich für eine taktische Komponente, da nicht nur G.F. an einen Charakter gekoppelt werden, sondern auch Zauber, mit denen die Eigenschaften sowie die Abwehr und Angriffswerte verbessert werden. Abhängig von der Art des Zauberspruchs und der Anzahl der gespeicherten Ladungen. Koppelt man beispielsweise 100 Feura Ladungen an die Elementabwehr, so verwandeln sich vernichtende Feuerattacken eines Feindes in ein laues Lüftchen, welches nur einen Bruchteil des Schadens anrichtet. Gekoppelt an den Elementangriff richtet Squalls Gunblade beispielsweise einen zusätzlichen Feuerschaden an, der gegen diesbezüglich empfindliche Gegner verheerend die Auswirkungen hat. An die Eigenschaften gekoppelt, erhöhen sie



Irvine Kinneas

Alter:18
Geschlecht:männlich
Größe:6'0" [185cm]
Geburtstag:24. November
Blutgruppe:0
Waffe:Schrofflinte

Beschreibung: Ein Frauenheld, wie er im Buche steht. Er bezeichnet sich selbst, als den „besten Schützen“ des Gardes und tritt den Beweis auch jederzeit im Kampf an. Die Frauenherzen fliegen ihm aufgrund seines nach außen getragenen Selbstvertrauens zu, aber im Inneren ist er ein eher unsicherer Mensch, der sich vor dem Versagen fürchtet.

INFO			
EXP erhalten			
Rinoa		Keine EXP erhalten	1P
Lv. 27		verbleibende EXP	25482P
		Nächster LV	530P
Squall		Keine EXP erhalten	1P
Lv. 32		verbleibende EXP	31065P
		Nächster LV	935P
Quistis		Keine EXP erhalten	1P
Lv. 27		verbleibende EXP	26824P
		Nächster LV	176P

zum Bestellen

EXP erhalten		
Kiros	Erhaltene EXP	665p
Lv. 27	Derzeitige EXP	26824p
	Nächster LV	176p
Leguna	Erhaltene EXP	865p
Lv. 32	Derzeitige EXP	31065p
	Nächster LV	935p
Ward	Erhaltene EXP	665p
Lv. 14	Derzeitige EXP	13846p
	Nächster LV	856p

Für jede Stufe benötigt ein Charakter exakt 1000 Erfahrungspunkte, die abhängig von der Stärke des Monsters verteilt werden. Durch Boßkämpfe gewinnt man kurioserweise keine Erfahrung.



Rhinoa Heartilly

Alter:17
 Geschlecht:weiblich
 Größe:5'4" [163 cm]
 Geburtstag:3. März
 Waffe:Blaster Edge

Beschreibung: Rhinoa ist die einzige Person der Truppe, die nicht den SEEDs angehört, sondern über die Rebellenorganisation „Waldeule“ aus Timber zur Gruppe stößt. Sie spricht offen über ihre Gefühle und steht allen Menschen unvoreingenommen gegenüber, wenngleich das manchmal dazu führt, daß sie verletzt wird. Ihr ständiger Begleiter ist ein Hund namens Angel.

Spieler vorgegeben werden. Ebenfalls ein Effekt, der die unterschiedliche Spielweise der US- und Eurozocker reflektieren soll, ist die Möglichkeit, Guardian Forces, Zauber und Kopplungen im Truppenmenü komplett von einem Charakter auf den anderen zu übertragen. Die japanische Fassung enthält solche Erleichterungen nicht.

Wer die „Haudrauf“ Methode in den Kämpfen bevorzugt, wird zumindest am Anfang wenig Land sehen. Der Schaden, den Gunblade, Kettenpeitsche oder Nunchaku anrichten, ist im Vergleich zu den Zaubersprüchen oder gar den Guardian Forces lächerlich gering. Und neue Waffen findet man ja nicht, von Rüstungen ganz zu schweigen. Dafür erhalten Squall und Konsorten von jedem Monster auf den ersten Blick unnötige Gegenstände wie Eisenrohre, Zaubersteine und dergleichen, womit man in der Regel nicht viel anzufangen weiß. Erst die Lektüre der entsprechenden Zeitschriften - nein, damit ist nicht die im Spiel erhältliche „Girlies monthly“ gemeint, sondern das monatlich erscheinende Waffenmagazin - eröffnet waffentechnisch neue Möglichkeiten. In sogenannten Junk-Shops, die man anfangs nur in Städten und später, dank der Guardian

Forces, quasi mit sich herumträgt, rüsten hilfsbereite Experten die Mordinstrumente der einzelnen Charaktere auf. Immer vorausgesetzt, man bringt die dafür nötigen Materialien und Klimpergeld mit. Das bringt mit sich, daß man auf der Suche nach dem benötigten Kram die ganze Welt durchstreifen und sich mit allen Monstern anlegen muß. Jedoch lohnt sich diese Sucherei auf Dauer, weil eine gut aufgerüstete und mit den richtigen Zaubern gekoppelte Waffe im späteren Spielverlauf mehr bewirken kann als die Guardian Forces.

Die geringste Veränderung gegenüber seinen Vorgängern hat das eigentliche Kampfsystem erfahren. Es basiert immer noch auf dem „Active Time Battle“-System,





COMMAND
Angriff
Zauber
G.F.
Draw



COMMAND
Angriff
Zauber
G.F.
Draw



Mit einem Druck auf die R1-Taste im richtigen Augenblick setzt Squall auch die Pistole seiner Gunblade ein und verursacht mehr Schaden.



COMMAND
Angriff
Zauber
G.F.
Draw



COMMAND
Angriff
Zauber
G.F.
Draw



COMMAND
Angriff
Zauber
G.F.
Draw



COMMAND
Angriff
Zauber
G.F.
Draw



COMMAND
Angriff
Zauber
G.F.
Draw



COMMAND
Angriff
Zauber
G.F.
Draw



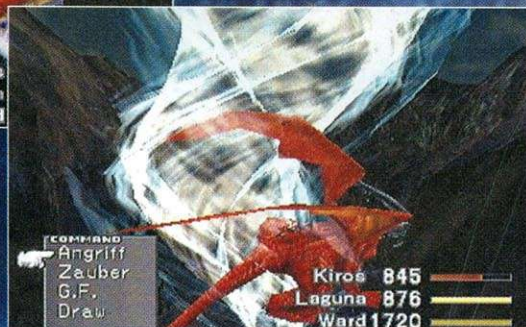
COMMAND
Angriff
Zauber
G.F.
Draw



Kiros 845
Laguna 876
Ward 1720



COMMAND
Angriff
Zauber
G.F.
Draw



COMMAND
Angriff
Zauber
G.F.
Draw

was bedeutet, daß der Kampf weitergeht, selbst wenn man die eigenen Leute untätig stehen läßt. Immer noch wählt man aus den Menüs die entsprechenden Befehle aus, die ein Charakter kurz nach der Eingabe eindrucksvoll in Szene setzt. Neu implementiert wurde aber die Möglichkeit, noch während eines konventionellen Angriffs einzuschreiten und mit dem richtigen Timing die Durchschlagskraft der Attacke zu erhöhen. Tippt man während Squalls Gunbladeattacke die R1-Taste, setzt dieser zusätzlich seine an der Waffe angebrachte Pistole ein und richtet dadurch mehr Schaden an. Die aus dem siebten Teil bekannten Limit-Brakes wurden durch die Desperation Moves ersetzt. Technisch gibt es zwischen diesen beiden „Sonderangriffen“ keinen wirklichen Unterschied. Sie stehen

nur äußerst selten zur Wahl und wenn sie treffen, vernichten sie einen schwachen Gegner mit einem Schlag. Die Besonderheit der Verzweigungstat besteht allerdings darin, daß man sich nicht einfach nur zurücklehnt und das grafische Feuerwerk betrachtet, sondern aktiv deren Effektivität beeinflusst. Im Klartext bedeutet das, daß z.B. Xells Martial Arts Attacken durch innerhalb eines Zeitlimits einzugebende Tastenkombinationen gesteuert werden oder bei Squall eine Art Zeitleiste erscheint, bei der man im richtigen Moment auf die R1-Taste hämmern muß, damit der Angriff seine volle Wirkung erzielt. Leider darf man nicht zu sehr auf diese Moves vertrauen; denn im Gegensatz zu den Limit Brakes stehen sie

nur äußerst selten zur Verfügung und wenn, dann befindet sich ein Charakter meist kurz davor, seinem Schöpfer gegenüberzutreten. Trotzdem können diese das Kampfgeschehen noch einmal zu Gunsten des Spielers herumreißen, da gerade Quistis Attacken, die mehrere tausend Trefferpunkte bewirken, sogar einem Boss schwer zu schaffen machen.



Cid Kramer

Alter:???
Geschlecht:Männlich
Größe:???
Geburtsdag:???
Blutgruppe:???
Waffe:???

Beschreibung: Der Direktor des Balamb Garden. Die Verwendung der von ihm gegründeten SEEDs als Söldner sieht er als unausweichliches Übel, um den Garden mit den notwendigen finanziellen Mitteln zu versorgen. Manchmal wirkt es allerdings, als wäre er eine Marionette, die von einer „grauen Eminenz“ im Hintergrund gelenkt wird. Allerdings steht er zu seinen SEEDs, auch wenn er das nicht immer öffentlich zeigen kann oder will!

Laguna Loire

Alter: 27
Geschlecht: männlich
Größe: 5'9" [181 cm]
Geburtsdag: 3. Januar
Blutgruppe: B
Waffe: Maschinengewehr

Beschreibung: Laguna ist der vielleicht zwiespältigste Charakter des Spiels. Man lernt ihn zuerst als Soldaten der galbadischen Armee kennen und später als „Monsterjäger“ eines kleinen Dorfes südwestlich von Deling City. Er verlor seine Frau, als er mit seinen Freunden Ward und Kiro die Welt retten wollte und sein Ziel, ein Journalist zu werden verfolgt er immer noch, wenn auch nicht ganz so konsequent. Sein größter Fehler besteht darin, daß er zuerst handelt und sich erst später über Konsequenzen Gedanken macht. Solange es irgendwie funktioniert, sieht er nicht ein, wieso er damit aufhören sollte. Außerdem bekommt er immer dann einen Wadenkrampf, wenn er Frauen ansprechen will.

Optisch wurde das Kampfsystem gewaltig abgespeckt. Vorbei sind die Zeiten, als acht verschiedene Anzeigen auf Lebensenergie, Magiepunkte, Status und Möglichkeiten hinwiesen und den unteren Bildschirmbereich zupflasterten.



Rinoa 622
Squall 779
Quelie 201

Sinkt die Lebensenergie in einen kritischen Bereich, kommen die Desperation Moves zum Einsatz. Je mächtiger die sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, das Kampfgeschick noch einmal zu seinen Gunsten zu wenden.



Rinoa 311
Squall 390
Quelie 101

Ständig angezeigt wird nur noch die momentane Lebensenergie und die Zeitleiste bis zum nächsten Angriff. Selbst das Befehlsmenü schaltet sich nur bei Bedarf ein. Und es läuft RPG-typisch ab. Man wählt einen von vier Befehlen und lehnt sich zurück, um die Aktion zu betrachten.

Liegen nach einem Kampf alle Gegner besiegt zu Euren Füßen, gibt es die Belohnung in Form der Erfahrungspunkte. Auch hier hat Squaresoft eine Neuerung eingeführt. Anstatt für jede Stufe immer mehr zu fordern, steigt ein Charakter immer dann auf, sobald er 1000 Erfahrungspunkte gesammelt hat. Ebenso verhält es sich mit den Guardian Forces. Jedoch sollte man sich nicht auf fröhliche Mon-

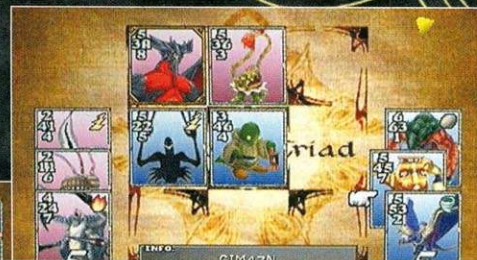
sterbashingorgien freuen, in denen man ständig nach schwachen Gegnern Ausschau hält um die Charaktere schnell in die höheren Level aufsteigen zu lassen. Im selben Maße wie auch die Spielfiguren erarbeiten sich die Gegner nämlich Erfahrungsstufen und steigen quasi parallel zu ihnen auf. So bleibt jeder Kampf eine Herausforderung, und selbst alte RPG-Hasen werden den

101 P L A

Das Kartenspiel - Triple Triad

Das Kartenspiel „Triple Triad“ ist über die gesamte Welt von Final Fantasy VIII verbreitet und beliebt. Fast jeder Angesprochene läßt sich auf die eine oder andere Partie ein, da der mögliche Gewinn einer seltenen Karte den eigentlichen Anreiz des Spiels bildet. Bevor Ihr über die Karten nutzen könnt, müßt Ihr zu Spielbeginn mit dem Mann in der Nähe des Aufzugs des Balamb Gardens reden. Er wird euch mit einem Basis-Set ausstatten. Um einen Passanten herauszufordern, genügt es, ihn mit der „Viereckstaste“ anzusprechen. Sobald Ihr Euch über die Sonderregeln einig wurdet, beginnt die Partie. Die zugrundeliegenden Regeln sind denkbar einfach. Jede Karte besitzt vier Werte - einen für jede Seite einer Karte. Zuerst stellt Ihr ein Deck von fünf Karten zusammen (je nach angewandter Regel übernimmt der Computer diese Aufgabe). Das Ziel besteht nun darin, die Karten auf einem 3x3 Felder großen Areal so zu legen, daß gegnerische Karten „umgedreht“ werden und somit zum eigenen Pool zählen. Dies erreicht man, indem man eine höherwertige Karte an die

des Gegners setzt. Wer am Schluß die meisten Karten in seiner Farbe besitzt, gewinnt das Spiel und darf sich aus dem Deck des Gegners eine Karte aussuchen. Wirklich interessant wird Triple Triad aber erst, wenn die von Region zu Region unterschiedlichen Regeln Anwendung finden.



Je nach Regeln sucht man sich fünf Karten aus und platziert sie dann so, daß möglichst viele gegnerische Karten „umgedreht“ werden.



Egal wen man auch anspricht, die Möglichkeit eine Partie „Triple Triad“ besteht immer.

Die Decks werden in folgenden Kategorien unterteilt.

MONSTER:

Die Monsterkarten sind am weitesten verbreitet. Obwohl sie eigentlich die schwächsten sind, können sie das Blatt sehr schnell wenden. Vorausgesetzt, man wendet sie geschickt an. Gerade wenn die PLUS und SAME Regeln Anwendung finden, stellen sie unter Beweis, wie mächtig sie eigentlich sind. Die meisten dieser Karten erhält man von „gewöhnlichen“ Spielern auf der Straße oder indem man den „Karte“-Befehl bei einem Monster einsetzt.

BOSS

Es besteht die Möglichkeit, einen BOSS in eine Karte zu verwandeln. Allerdings sollte man von dieser Art der Kartenvervielfältigung absehen, da sie sehr zeitraubend sein kann. Der weitaus risikolose Weg, an die begehrten Bosskarten zu gelangen, ist, sie von einem Kartenmeister (Stationsvorsteher, Kartenkönigin, CC-Club von Balamb usw.) zu gewinnen. Voraussetzung hierfür ist ein guter Grundstock an MONSTER - Karten. Seltener findet sich eine dieser Karten in den Überresten besiegtter Bosse.

G.F.s

Von den G.F. Karten existiert jeweils nur eine einzelne, weswegen sie als selten eingestuft werden. Abgesehen von einer einzigen Schwachstelle bilden sie mit die mächtigsten Karten, die nur schwer besiegt werden können. Auch sie werden meist in Kämpfen gegen G.F.s oder aber im Spiel selbst gewonnen. Eine andere Möglichkeit, an diese seltenen Karten zu gelangen, besteht darin, Materialien zur Waffenausrüstung zu verwenden und sich selbst eine herzustellen. So solltet Ihr allerdings nur dann verfahren, wenn Ihr eine komplette Sammlung Euer eigen nennen wollt.

CHARAKTER

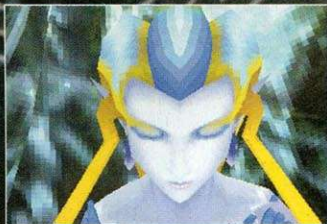
Die mächtigsten und seltensten Karten in FF8. Ähnlich wie die G.F.s besitzen sie einen schwachen Punkt, aber dafür haben sie die höheren Werte. Sie sind extrem selten und nur sehr schwer zu erhalten (Rhinoas Karte erhält man, wenn man ihren Vater im Triple Triad besiegt. Wo der sich befindet? Ähm ... nö, das müßt Ihr schon selber herausfinden!).

1. Quezalcoatli



Beschwörungsangriff:Gewittersturm
Element:Blitz
Wie kommt man an ihn ran: Neben Shiva der erste G.F., den Squall nutzen kann. Er wird aktiv, sobald Squall das Terminal im Klassenzimmer des Balamb Garden benutzt.

2. Shiva



Beschwörungsangriff:Diamantstaub
Element:Eis
Wie kommt man an ihn ran: Der zweite G.F. den Squall von Beginn an besitzt.

3. Ifrit



Beschwörungsangriff:Meteorfeuer
Element:Feuer
Wie kommt man an ihn ran: Ifrit lebt in der Feuerhöhle östlich des Balamb Garden und muß im Kampf besiegt werden.

4. Siren



Beschwörungsangriff:Silent Voice
Element:Holy
Wie kommt man an sie ran: Sie wird von dem Elviele benutzt, der Squall, Xell und Selphie auf dem Funkturm von Dollet angreift und kann per Draw Befehl von ihm gestohlen werden.
Status:Level 3 HP: 391

5. Brothers



Beschwörungsangriff:Sibling Justice / Brotherhood
Element:Erde / Gegen fliegende Wesen unbrauchbar.
Wie kommt man an ihn ran: Sie müssen im Grab des unbekannten Königs besiegt werden. Danach schließen sich die beiden der Gruppe an.

6. Diabolo



Beschwörungsangriff:Soul of Darkness
Element:Schatten Demi-based
Wie kommt man an ihn ran: Kurz vor dem Aufbruch zum ersten Auftrag als SEED erhält Squall von Cid eine Wunderlampe, die Diabolo beherbergt. Sobald man sie öffnet, tritt er hervor und greift sofort an. Aufgrund seiner Macht ist es ratsam, abzuwarten und die Lampe erst in höheren Leveln zu öffnen.

7. Carbunkle



Beschwörungsangriff:Rubin Licht
Element:Bewirkt einenReflekt" Zauberspruch,der die ganze Gruppe einhüllt.
Wie kommt man an ihn ran: Wird von den beiden Drachen benutzt, die Rhinoo im Präsidentenpalast bedrohen und können per Draw Befehl gestohlen werden.

8. Leviathan



Beschwörungsangriff:Tidal Wave
Element:Water
Wie kommt man an ihn ran: Zieht ihn von Norg, dem Zahlmeister des Balamb Garden, wenn Ihr gegen ihn kämpft.

9. Pandamonium



Beschwörungsangriff:Wirbelsturm
Element:Wind
Wie kommt man an ihn ran: Befindet sich im Besitz von Fu-Jin. Kann von ihr während der Auseinandersetzung in der Stadt Balamb erobert werden.

10. Cerebrus



Beschwörungsangriff:Tor der Hölle
Element:Doppel und Trippel
.....wird über die gesamteTruppe gezaubert.
Wie kommt man an ihn ran: Er bewacht die Eingangshalle des Galbadia Garden und muß erst besiegt werden, damit ihn Squalls Gruppe nutzen kann.

11. Alexander



Beschwörungsangriff:jüngstes Gericht
Element:Holy
Wie kommt man an ihn ran: Im Besitz von Edea.

12. Grasharaboras



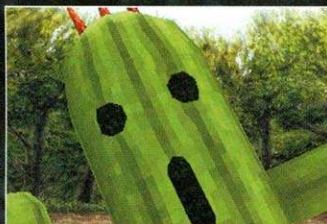
Beschwörungsangriff:Completely Wild
Element:Gift
Wie kommt man an ihn ran: Grasharaboras ist einer der härtesten G.F.s des Spiels und einer der teuersten. Ihr benötigt folgendes:
• 6x Molbor Tentakel • 6x Eisenrohre
• 6x Remedy Plus • 1x Solomans Ring
Wenn Ihr alle Voraussetzungen erfüllt, benutzt den Ring und der G.F. gehört Euch.

13. Bahamut



Beschwörungsangriff:Mega-Flare
Element:Keines
Wie kommt man an ihn ran: Westlich von Edeas Haus befindet sich eine Insel. Begeht Euch dort hin, nachdem Ihr den Ragnarok aufgenommen habt. Wenn die Lichtsäule erscheint, geht nicht weiter. Kämpft gegen zwei Rumbuldrachen. Gleich im Anschluß erscheint der eigentliche Gegner: Bahamut!

14. Sabotendar



Beschwörungsangriff:1,000 Stahlnadeln
Element:Keines
Wie kommt man an ihn ran: Er befindet sich in der Sentura Region. Der C-Förmigen Inselgruppe nordöstlich von Edeas Haus. Sprecht einfach den großen Kaktus an, der sich dann angemessen um Euch kümmern wird.

15. Tonberi



Beschwörungsangriff:Küchenmesser
Element:Keines
Wie kommt man an ihn ran: Ihr findet diesen G.F. ebenfalls in der Sentura Region und zwar in den Ruinen. Dort trefft Ihr auf einen Innenhof mit einer Y-förmigen Treppe. Tötet 20 Tonberis, einer wird sich in King Tonberi verwandeln. Für den Kampf benötigt Ihr allerdings Odin, ansonsten gelingt es Euch nicht, die Gegner schnell genug zu vernichten.

16. Eden



Beschwörungsangriff:Ewiger Hauch
Element:Keines
Wie kommt man an ihn ran: Begeht Euch, nachdem Ihr den Bahamut besiegt habt, zurück nach Ragnarok und redet mit allen Anwesenden. Danach müßt Ihr noch ein kleines Rätsel lösen. (Wir wollen ja nicht alles verraten). Bei der Maschine angekommen taucht auch schon ein riesiges Monster auf und wendet seinerseits einen Draw Befehl an. Dieses Monster müßt Ihr besiegen, wenn Ihr den letzten G.F. in Eure Reihen aufnehmen wollt.



Mit ☐ Perspektivenwechsel.

Nicht spielrelevant, aber ein nettes Gimmick. Während die Band spielt kann man eine neue Perspektive einstellen ...



Mit ☐ Perspektivenwechsel.

...und sich so ein Musikvideo light erstellen.

„Game Over“ Bildschirm öfter zu sehen bekommen. Ja - auch bei konventionellen Gegnern und nicht nur durch die Bosse!

Geschichte, Gameplay - aber wo bleibt die Atmosphäre? Leider gehören Sound und Musik und die immer noch fehlende Sprachausgabe zu den größten Mankos von Final Fantasy VIII. Die melodische Untermalung der einzelnen Szenen wurde atmosphärisch in Szene gesetzt und Nobuo Uematsu ist auch in diesem Spiel der Garant für einige schöne Lieder, wobei „Eyes on me“ sein persönlicher Liebling zu sein scheint, da es ständig in unterschiedlichen Variationen abgespielt wird. Allerdings wird man im Endeffekt viele der Kompositionen aus früheren Teilen erkennen, die einfach neu arrangiert wurden. Gerade das Hauptkampfhema geht auf die Dauer gehörig auf den Senkel. Ähnlich verhält es sich bei den Soundsamples. Zwar wurden sie gegenüber dem letzten Teil gehörig aufgepeppt und Schritte klingen auch wie Schritte, aber im Großen und Ganzen wirken sie immer noch wie ein vertonter Comic.

Womit Final Fantasy aber wirklich glänzt, sind die nicht für möglich zu haltenden Bilder, die uns die Künstler von

Auch wenn man immer bei der selben Kampfgruppe festhalten will, muß sich Squall dann und wann entscheiden, wer ihn begleiten soll.

Square auf den Bildschirm zaubern. Man betrachtet Renderhintergründe von unglaublicher Detailverliebtheit, denen durch animierte Objekte, wie bewegtes Wasser und aus Schornsteinen aufsteigender Rauch, und herumschweifende Plotfiguren Leben eingehaucht wird. Hinzu kommen agierende Gestalten, die in Gruppen eine Straße entlangspazieren oder alleine um einen Rundgang joggen. Nichts wirkt im Spiel statisch. Wenn man an manchen Nebenfiguren

„Square verzichtete zwar auf einige Dinge, die aus klassischen Rollenspielen einfach nicht wegzudenken waren, aber die Aufmerksamkeit des Spielers von der eigentlichen Geschichte ablenkten.“

des Spiels vorbeigeht, beginnen sie miteinander zu reden, um die Illusion zu erwecken, man würde im Vorbeigehen einige Gesprächsfetzen mitbekommen. Durch die ständig gleichaussehenden Charaktere, unabhängig davon, ob es sich um einen Kampf, das Spielgeschehen oder die FMV handelt, wirkt das gesamte Spiel homogener und man wird nicht ständig zwischen verschiede-

Morphingeffekte das Auge, auch wenn sich der Wiederholungswert nach einigen Wiederholungen in Grenzen hält.

Das absolute Highlight aber - graphisch wie auch akustisch - bieten die FMVs und da ließen sich die Squarejungs beileibe nicht lumpen. Über 35 Künstler arbeiteten während der Entwicklung von Final Fantasy VIII an der Erschaffung von insgesamt über einer Stunde Videospieldauer die, ohne Übertreibung, als Höhepunkt in die

Kiros

Alter:23
Geschlecht:männlich
Größe:191 cm
Geburtsdag:6. Juli
Blutgruppe:O
Waffe:Dolche

Beschreibung: Der dritte im Bunde von Lagunas Team. Im Gegensatz zu Laguna plant er eine Aktion lieber und will alles über die Situation wissen, als das er ungestüm vorzupreschen. Leider hat er gegen Laguna keine Chance, sich durchzusetzen.



„Je nach Anliegen, werden wir euch bitten, das Schiff zu verlassen.“

Rollenspieltypisch gibt es oft längere Passagen, in denen ausschließlich geredet wird. Allerdings enthalten sie auch notwendige Hinweise auf den weiteren Storyverlauf.

Ward

Alter:25
Geschlecht:männlich
Größe:217 cm
Geburtsdag:25. Februar
Blutgruppe:A
Waffe:Harpune

Beschreibung: Er ist einer von Lagunas besten Freunden seit ihrer gemeinsamen Zeit beim galbadischen Militär. Im Spiel ist er einer der (physisch) stärksten Charaktere, der seine Harpune wie einen leichten Sportspeer schleudert und damit verheerenden Schaden anrichten kann.



Final Fantasy VIII bietet nicht nur eine phantastische Renderkulisse, sondern auch gut eingebaute Echtzeiteffekte, wie hier die Lichtersäule am Bildrand.



FINAL FANTASY VIII

Übrigens:

Die Gunblade hat ein reales Vorbild. In Zeiten, als die ersten Handfeuerwaffen salonfähig wurden, kamen auch einige Trickwaffen auf, die die Vorteile der alten Klingenwaffen mit den modernen „Donnerbüchsen“ kombinieren sollten. Üblicherweise beschränkten sich die Waffenhybrid auf Dolche und Messer. Allerdings tauchten im Laufe der Zeit auch Äxte und schlanke Degen auf, an deren Schaft bzw. Klinge eine Feuerwaffe angebracht war, um sich einen Vorteil gegenüber einem potentiellen Gegner zu verschaffen.



Edeas spektakulärer Auftritt. Sie bricht durch eine Deckenscheibe.

PlayStationgeschichte eingehen. In jeder Hinsicht sind die Renderfilme perfekt, stimmungsvoll und kommen ohne Sprachausgabe aus. Die Animationen und Zeichnungen der Charaktere und der Umgebung weisen einen derart hohen Detailreichtum auf, daß schon beim Hinschauen der Mund nach unten klappt und man nicht anders kann als ehrfürchtig auf den

Die Hexe Edea

Alter:?
Geschlecht:weiblich
Größe:?
Geburtsort:?
Blutgruppe:?
Waffe:Magie

Beschreibung: Hexen gibt es auf Squalls Welt wenige. Aber fast allen ist gemein, daß sie nie etwas Gutes im Sinn hatten, wenn sie in Erscheinung traten. Edea tauchte aus dem Nichts auf der Bildfläche der galbadischen Politik auf und wurde von Präsident Deling vom Fleck weg mit einem hohen Amt betraut. Ihre wahren Motive sind nicht bekannt, jedoch verheißt ihre Pläne in Bezug auf das galbadische Volk nichts Gutes.



Wird ein Guardian Force beschworen, färbt sich die Zeitleiste blau und beginnt einen Countdown. Außerdem werden die Charakter Hitpoints durch die des G.F. ersetzt.



Die Weltkarte steht nicht still. Über die Gleise donnernde Züge hauchen der Szenerie Leben ein.

Bildschirm zu starren. Es ist einfach nicht zu glauben, was sich vor den eigenen Augen abspielt. Das Besondere an den FMVs sind die Übergänge vom aktiven Spiel in ein Video, das oftmals ohne spürbare Ladezeiten vonstatten geht; und noch während die letzten Reste der Sequenz vor ablaufen, schleichen sich fast unbemerkt die Charaktere ins Bild und fordern zum Weiterspielen auf. Wohl gemerkt, während das Video im Hintergrund noch läuft!

Der größte Rüffel gebührte Final Fantasy VII damals für die schlampige Übersetzung der Texte. Für die Präsentation der Geschichte eines Rollenspiels gibt es nichts Tödlicheres, als sich ständig über grammatikalische und völlig unsinnige Übersetzungsfehler ärgern zu müssen. Final Fantasy VIII gebührt in dieser Hinsicht Respekt. Qualitativ wurde diesbezüglich die Oberklasse deutscher Lokalisierungen erreicht, was vor allem „Tet“ zu verdanken ist, der vor über einem Jahr die Video Games verließ, um sich im Squarehauptquartier der Übersetzung der FF Texte zu widmen. Leider jedoch gab es eine Vorgabe, an die man sich nur sehr schwer gewöhnen kann. Die Texte der deutschen Version sollten gegenüber dem japanischen Original und der englischen Version „lockerer“ geschrieben sein - ähnlich wie einige Synchronisationen von Fernsehserien aus den sechziger und siebziger Jahren, beispielsweise die alte Star Trek Serie oder „Die Zwei“. Allerdings bleibt die Stiltreue dabei auf der Strecke. Selphie

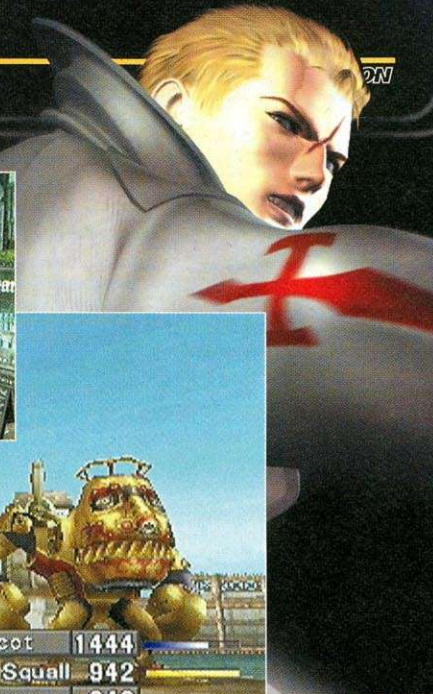


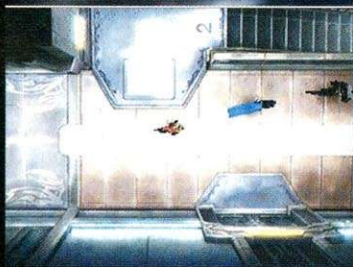
Tilmitt, das naive Gör, entpuppt sich dank der deutschen Übersetzung als zurückgebliebenes Kind, weeeelches mit stääändigeen Buchstabenwiederholungen auf Dauer so richtig auf den Wecker geht. Xell Dincht bewegt sich mit seinem Slang auf unterstem Niveau und gleitet nicht nur einmal ins Vulgäre ab. Insgesamt paßt dieser lockere Umgangston nicht zu Zöglingen einer militärischen Einrichtung. Ja, selbst bei Missionsbesprechungen versuchen die Charaktere unnötigerweise cool zu wirken, obwohl gerade hier eine gewisse Ernsthaftigkeit angebracht gewesen wäre. Glücklicherweise entschärft sich diese Sprache im Laufe des Spiels und auch längst nicht alle Charaktere weisen die gewollt „coole“ Ader auf.

► Das Mißtrauen in allen Belangen stellt sich als unbegründet heraus. Final Fantasy gehört zu den überragenden Meisterwerken Squares und läßt im Hinblick auf die Story und das phänomenale Charakterdesign keinen Wunsch offen. Squall, Rhinoa, Selphie, Xell, Irvine und alle anderen, seien es nun die spielbaren Charaktere oder



Die Kampfmenüs wirken gegenüber dem Vorgänger spartanischer und werden auch nur dann eingeblendet, wenn man sie benötigt.





DUAL SHOCK
UNDER-STROKE
SUPPORT

PLAY STATION
BEST BUY!



Märchenhaft! Die Final Fantasy Story

Winnie Forster - Oliver Ehrle

Mit „Final Fantasy 8“ läßt sich die schönste Rollenspielserie der Welt zum zweiten Mal in Deutschland blicken. Sechs Teile sind uns davor entgangen: Begleitet uns auf einem Streifzug durch die „Final Fantasy“-Geschichte, durchstöbert die japanischen Square-Archive und erfährt, was vor den 3D-Abenteuern der Playstation-Gegenwart im „Final Fantasy“-Komos geschah.

Die „Final Fantasy“-Saga ist mit der Geschichte von Square untrennbar verbunden, ohne den Rollenzklus würde den japanischen Hersteller heute wohl kaum ein Spieler kennen. Zwar entwickelt das kleine Softwarehaus bereits Mitte der Achtziger Jahre Spiele für die Nintendo-Konsole NES, die Floppy-Disk-Titel verkaufen sich jedoch selbst in Japan schlecht (und kommen aus ihrem Heimatland nie hinaus). Alle Hoffnungen und Träume für die Zukunft setzt Square-Produzent Hironobu Sakaguchi deshalb auf das erste Modulprojekt der Firma, ein Rollenspiel mit dem dramatischen Namen „Final Fantasy“, das es mit der erfolgreichen „Dragon Quest“-Serie des Konkurrenten Enix aufnehmen soll.

Im Gegensatz zur einfachen „Rette die Prinzessin“-Story von Enix konzentriert sich Square auf eine ausladende Handlung, viel Text und das brillante Grafikdesign des japa-

nischen Künstlers Yoshitaka Amano. In der bizarren Endzeitvision bricht eine mittelalterliche Parallelwelt politisch und wirtschaftlich zusammen. Das Volk erwartet die Ankunft der vier prophezeiten Lichtkämpfer, die mit magischen Kristallen eine neue Weltordnung errichten sollen. Nach kleineren Anfangsmissionen (Hexenjagd und die Rettung des Elfenkönigs) kommt Euer vierköpfiger Heldentrupp einem finsternen Monsterquartett auf die Spur: Die ehemaligen Elementargeister schicken den Ritter Garland 2.000 Jahre in die Vergangenheit, der dort zum Monster Chaos mutiert. Die vier Lichtkämpfer kümmern sich um das Ungeheuer in der Vergangenheit, Ihr stellt Euch dem Monsterquartett zum Kampf um die Zukunft.

„Final Fantasy“ erscheint am 18.12.1987 und wird trotz seiner komplizierten Handlung mit ihren Zeitreisen, Rückblenden und Intrigen ein voller Erfolg. Das nur 128-KByte große Square-Modul revolutioniert das Rollenspielgenre: Erst drei Jahre später gelangt das Abenteuer über Nintendo in die USA und schlägt dort sogar den japanischen Verkaufsrekord.

Vom Erfolg beflügelt arbeitet Square mit Hochdruck an der Fortsetzung „Final Fantasy 2“, dem Sakaguchi & Co. den doppelten Umfang gönnen: In der Fortsetzung rächt Ihr Eure Eltern und zieht als Mitglieder einer Terrorgruppe gegen das Imperium.

Die ausgefeilte Handlung spickt Square mit ausgefallenen Features: Im Gegensatz zum herkömmlichen Plauder-System mit seinen Standard-Kommentaren folgen die „Final Fantasy 2“-Dialoge einem ausgeklügelten Stichwort-Gerüst: Im Gespräch mit Passanten, Rittern und Königen erlauscht Ihr geheime Details über das dunkle

Stichwortgeber: In „Final Fantasy 2“ sprecht Ihr erstmals gezielt über bestimmte Themen.



Unheimliche Begegnung vor dem verwunschenen Schloß: Am Ufer des zentralen „Final Fantasy 2“-Sees überrascht Euch ein fliegendes Schiff.

Imperium, die Ihr Euch in Form von Stichwörtern merkt. Auf die neuen Informationen angesprochen, verraten Euch Eure Gesprächspartner wiederum weitere Geheimnisse. Revolutionär ist auch das Skill-System, in dem Ihr Fähigkeiten und Spezialattacken durch wiederholten Gebrauch verbessert.

Obwohl sich „Final Fantasy 2“ noch besser verkauft als sein Vorgänger, wird es außerhalb Japans nicht vertrieben. Laut Executive Director Hiromichi Tanaka wird die englische Version zwar vollendet, aber wegen Spannungen zwischen Nintendo und Square am US-Siegeszug gehindert. Erst 1994 erscheint in den USA „Final Fantasy 2“ - zusammen mit dem Vorgänger als Zwei-in-Einem-Cartridge für die 16-Bit-Konsole Super Nintendo.



Musikalische Helden bevorzugt: In einer „Final Fantasy 3“-Kneipe klimpert Ihr auf dem Klavier.



1987 faßt sich Square noch kurz: Für ausschweifendes Palaver ist im ersten „Final Fantasy“ kein Platz.

Auch der typische Duellbildschirm debütiert 1987: Die Arenen unterscheiden sich lediglich durch den farbigen Streifen ganz oben.





Die „Final Fantasy 3“-Oberwelt: Nur wer einen großen Lagerplatz findet, darf sich nachts aufs Ohr legen...

Als letztes 8-Bit-Rollenspiel veröffentlicht Square 1990 „Final Fantasy 3“ und reizt die alte Nintendo-Hardware damit auch grafisch und akustisch aus. Eurer Heldenquartett stolpert zufällig vor die Stufen eines antiken Tempels, wo Euch ein magischer Windkristall zu den vier prophezeiten Lichtkämpfern (siehe Teil Eins) ernannt. Nach einem Ausflug auf den fliegenden Kontinent gelangt Ihr in die Schattenwelt: Im düsteren Gegenstück Eurer Heimat warten die vier Schattenkrieger bereits mit gewetzten Schwertern. „Final Fantasy 3“ kehrt zwar zum traditionellen Dialog-System zurück, überrascht dafür aber mit anderen, zukunftsweisenden Eigenheiten: Eure Helden sind nicht mehr an einen Beruf (Zauberer, Kämpfer, Dieb usw.) gebunden, sondern bilden sich via Class-Punkte in verschiedenen Disziplinen. Wie schon beim Vorgänger müssen amerikanische NES-Spieler auf eine Umsetzung verzichten.



Kampf mit einem Höhlenwächter: Wer seine Schützlinge von Beginn an auf Kampf und Heilkunst spezialisiert, hat nichts zu befürchten.



Auf zu neuen Ufern: Mechaniker Gid bastelt Euch in „Final Fantasy 4“ ein fliegendes Kriegsschiff.

Mit dem Super Nintendo und seinem 3D-Chip bricht für „Final Fantasy“-Helden 1991 ein neues Zeitalter an: Neben verbesserter Grafik und orchestralem Sound ist „Final Fantasy 4“ das erste Rollenspiel mit Squares „Active Time Battle System“. Demnach instruiert Ihr Eure Schützlinge bei einem Duell nicht vor jeder Runde, sondern mitten im Kampfgetümmel: Hat sich der Zeitbalken eines Helden komplett geladen, dürft Ihr ihm einen Angriff- oder Zauberbefehl erteilen. So schlagen Eure erfahrenen Helden im Kampf gleich mehrmals zu, träge Monster kommen hingegen nur selten an die Reihe. Bösewicht des Abenteuers ist der hinterhältige Zemus, der mit Hilfe der acht Zauberkristalle der Ober- und Unterwelt das Universum beherrschen möchte. Ihm immer dicht auf den Fersen gelangt Ihr schließlich auf den Mond, wo Ihr den Schurken in einer antiken Alienfestung stellt.

In den USA erscheint das erste Super-Nintendo-Abenteuer unter dem irreführenden Namen „Final Fantasy 2“ und als abgespeckte Version: Einige Gegenstände, Lokalitäten und sogar Kampfkünste Eurer Helden fallen den Kürzungen zum Opfer, mit denen Square das Spiel für die entwöhnten westlichen Fans vereinfacht. Dabei werden die entsprechenden Optionen jedoch nicht weggelassen, sondern nur ausgeblendet: Mit einer langen Liste Game Buster-Codes holen sich Fans die vermissten Features ins Spiel zurück.

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft veröffentlicht Square 1992 die Super Nintendo-Fortsetzung „Final Fantasy 5“ in Japan: Auch hier dreht sich der Kampf zwischen Gut und Böse um die Elementkristalle, die mit ihren



Duell in der finalen „Final Fantasy 4“-Festung: Die durchschlagskräftige „Nuke“-Magie ist die spektakulärste Zauberanimes im Spiel.

magischen Kräften Euren Heimatplaneten vor einem Meteoritenregen schützen. Schnell entdecken Eure Schützlinge, daß die tödlichen Geschosse von einem weit entfernten Planeten stammen. Per Warpzone beamt Ihr Euch auf die Parallelwelt, wo der Imperator

Kein echtes Final Fantasy: Mystic Quest

Neben den „echten“ Final-Fantasy-Spielen erscheinen Anfang der 90er-Jahre zwei weitere, namentlich verwandte Square-Rollenspiele, beide exklusiv für Konsolen von Nintendo. Das Game-Boy-Modul „Final Fantasy: Mystic Quest“ (1991) mischt „Final Fantasy“ mit Action-Adventure-Elementen und wird im Heimatland zum ersten Teil der „Seiken Densetsu“- bzw. „Secret of Mana“-Serie. In Japan heißt das Spiel „Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden“, in den USA schlicht und ergreifend „Final Fantasy Adventure“. Unabhängig davon entwickelt Square 1992 den vereinfachten „Final Fantasy“-Ableger „Mystic Quest“ (Super Nintendo) speziell für den westlichen Markt. Eine simple Handlung und der niedrige Schwierigkeitsgrad soll potentielle Rollenspielfans ins Genre führen. Wie in einem Jump'n'Run oder Action-Adventure dient die Oberwelt lediglich zur Anwahl der „Levels“. Habt Ihr eine Lokalität durchgespielt, dürft Ihr auf der Weltkarte weiterziehen. Die Story ist spartanisch: Schnappt Euch vier Kristalle, plündert magische Schreine und stellt Obermoltz Dark King im zentralen Turm. Um Fehlschläge oder Frusterlebnisse gänzlich auszuschließen, liegt dem Spiel die Komplettlösung bei. Das schwächste „Final Fantasy“ erschien zuerst in den USA, 1993 auch in Europa, etwas später mit geringem Erfolg als „Final Fantasy USA“ in Japan.

Aran: ... Willy!
Willy: Aran.. Mana
is in danger now..



„Mystic Quest“ für Game Boy und Super Nintendo: Während das vorbildliche Handheld-Abenteuer von Fans bis heute gespielt wird, konnte die spartanische Heimvariante nur Kids begeistern.

Welches Final Fantasy gab's Wann Wie Wo?

		JAPAN	USA	DEUTSCHLAND
1987	Final Fantasy 1	NES, SNES	NES	-
1988	Final Fantasy 2	NES, SNES	-	-
1990	Final Fantasy 3	NES	-	-
1991	Final Fantasy Gaiden	Game Boy	Game Boy	Game Boy
1991	Final Fantasy 4	SNES, PlayStation	SNES	-
1992	Final Fantasy 5	SNES, PlayStation	PlayStation (1)	-
1992	Mystic Quest	SNES	SNES	SNES
1994	Final Fantasy 6	SNES, PlayStation	SNES, PlayStation (1)	-
1997	Final Fantasy 7	PlayStation, Win95	PlayStation, Win95	PlayStation, Win95
1997	Final Fantasy Tactics	PlayStation	PlayStation	-
1999	Final Fantasy 8	PlayStation	PlayStation, Win98 (2)	PlayStation, Win98 (2)

Die jeweilige Ur-Version ist fett gedruckt.

(1) auf „Final Fantasy Anthology“

(2) geplant

Märchenhaft! Die Final Fantasy Story

WEDGE: Let's put her on point.
No sense taking any risks.
Forward!

Industrialisiertes
Mittelalter: In „Final
Fantasy 6“ stampft Ihr
mit schwer bewaffneten
Kampfmechs dem Feind
entgegen.



lassen. Die Büros in Redmond werden geschlossen, einige der entlassenen Angestellten gründen später das Softwarehaus Crave Entertainment.

Statt „Final Fantasy 5“ wird schließlich der fulminante sechste Teil (noch immer für das Super Nintendo) 1994 übersetzt und als „Final Fantasy 3“ in den Westen gebracht: Das Abenteuer versetzt Euch erstmals in eine Welt, einen Kosmos, in der mittelalterliche Waffen und Gebräuche auf Maschinen und Computer treffen. Dementsprechend tretet Ihr in dieses „Final Fantasy“-Abenteuer nicht zu Fuß, sondern im Cockpit eines stämmigen Kampfmechs. Die Kunst der Magie ist bereits vor 1.000 Jahren verloren gegangen, nur der Zufall beglückt einige Auserwählte mit magischen Fähigkeiten. Eine davon ist die rothaarige Terra, die sich einer Gruppe widerspenstiger Revolutionäre anschließt.

Die Katastrophe kann Euer Heldentrupp nicht verhindern: Das Imperium stürzt den „Final Fantasy“-Planeten in den Ruin, die Oberfläche verwandelt sich in eine Wüste, Erdbeben und Flächenbrände dezimieren die Menschheit. Das Chaos nützt General Kefka zur Machtübernahme. Erst wenn sich Eure Helden nach der Katastrophe wiedergefunden haben, stellt Ihr den Finsterling.



Die Festung der Finsterlinge:
„Final Fantasy 5“ begeistert
mit spektakulären
Kamerafahrten über Städte,
Dörfer und Burgen.



Ahoi! In „Final Fantasy 5“
erkundet Ihr mit dem Schiff
versteckte Inseln und
Fjorde.

Exdeath und sein Scherge Gilgamesh Eroberungspläne aushecken. Nach mißglücktem Duell fusionieren die beiden Welten zu einem düsteren Endzeitkontinent: Erst mit den acht heiligen Waffen machen Eure Schützlinge dem Bösewicht am Rand der Dimensionen den Garau. „Final Fantasy“-Experten halten das Abenteuer wegen dem überarbeiteten Job-System für das Serien-Highlight: Jeder Held erlernt bis zu 22 Berufe, vom gewöhnlichen Ritter bis zum exotischen Tierzüchter oder Tänzer. Aus jedem Handwerk dürft Ihr dabei eine Fähigkeit wählen, die Euer Held unabhängig vom gerade ausgeübten Job beibehält. Wer herumprobiert, entdeckt mächtige Kombinationen: Diebe tragen auf einmal die stämmigen Rüstungen der Krieger, Ritter führen dank Ninja-Skill in jeder Hand ein Riesenschwert. In den USA ist das Abenteuer ursprünglich als „Final Fantasy 3“ angekündigt, erscheint jedoch nie. Um den Verbleib tummeln sich viele Gerüchte, wie Probleme bei der Übersetzung und ein Streit mit Nintendo über den zu großen Modulspeicher. 1995 startet Square einen zweiten Versuch, doch auch die als „Final Fantasy Extreme“ angekündigte Übersetzung wird fallengelassen.

Wissenswertes über...

Final Fantasy 3

Ihr wollt den genialen Erfindern der „Final Fantasy“-Serie begegnen? Im dritten Teil stolpert Ihr in der abgelegenen Stadt Gisaaru in ein Hinterzimmer, in dem Euch ein unauffälliger Passant nach einem Gespräch die Geheimtür in den Programmiererraum zeigt: Hier tummeln sich die Designer und Programmierer des

Spiel - wer japanisch versteht, darf mit ihnen plaudern. Nur ein Kollege überrascht mit englischer Sprache: Mit „We're waiting for your letters! - Square Development Team“ wünscht er sich schriftliche Kritik.

Wissenswertes über...

Final Fantasy

Im Ur-„Final Fantasy“ ist ein Puzzlespiel versteckt: Wer sich an Bord der Party-Jacht befindet, hält den B-Knopf gedrückt und betätigt 55mal den A-Knopf. Es erscheint ein Final Fantasy-Artwork auf dem Bildschirm, in neun Felder aufgeteilt: Wer die Fragmente richtig ordnet, erhält 100 Goldstücke! Wie in „Final Fantasy 7“ ist obendrein der mächtigste Feind im Spiel nicht der finale Obermotz, sondern ein gut versteckter Mech, den Ihr optional bekämpft und nur per Zufall entdeckt: Wer den langen Flur in der fliegenden Burg rauf und runter marschieret, begegnet mit einer Wahrscheinlichkeit von 1:64 der Kampfmaschine „Warmech“.

Wissenswertes über...

Final Fantasy 2

Der geheime Held der „Final Fantasy“-Serie ist Mechaniker Cid, der erstmals im zweiten Teil auftaucht: Ihr kennt den robusten Zeitgenossen als Zigaretten-paffenden Raketeningenieur in „Final Fantasy 7“.

Produzent Hironobu Sakaguchi beschreibt den gesetzten Mechaniker als den „Yoda der Final Fantasy-Serie“. Cid ist in jedem Abenteuer etwas älter als Eure Helden und hilft Euch mit Lebenserfahrung und technischem Know-how wiederholt aus der Patsche. Nur auf dem Game Boy ist Cid nicht dabei, dafür aber im exotischen „Final Fantasy Tactics“ (PlayStation) und „Mystic Quest“ für das Super Nintendo.



Wissenswertes über...

Final Fantasy 4

Auch in der ersten Super Nintendo-Episode gibt's einen Aufenthaltsraum für Entwickler, in dem Ihr auch ein Bücherregal findet. Wer dort einen versteckten Porno herauszieht und neugierig aufschlägt, bringt dadurch den ganzen Bildschirm zum Erröten! Nicht nur ein Gag, sondern wirklich nützlich ist der Geheimraum im finalen Mondturm: Wer hier stundenlang im Kreis marschieret, trifft auf das Monster „Pink Puff“. Habt Ihr es besiegt, überläßt es Euch in seltenen Fällen seinen Schatz. Reist mit dem „Pink Tail“ zurück auf die Erde und tauscht es gegen die Adamant-Rüstung: Einmal angelegt kosten Euch selbst die härtesten Attacken nur ein bis zwei Lebenspunkte.



Ex-Söldner Sephiroth im Machtwahn: Mit dem verschollenen Inova-Projekt plant der „Final Fantasy 7“-Wiederling seine Vergöttlichung.



Die Oberwelt von „Final Fantasy 7“ birgt viele Geheimnisse: Hinter dem Wasserfall verbirgt sich eine Zauberkhöhle.



„Final Fantasy 6“ ist noch dramatischer als vergangene und folgende Episoden: Selbstmord und Höllenfahrt Eurer Freunde verleihen dem Drama einen schaurigen Touch. Im Kampf begeistert das außergewöhnliche Relic-System: Verschollene Artefakte wie der Genji-Handschuh schenken Euren Helden einzigartige Fähigkeiten.

Mit dem Ende der 16 Bit-Ära warten die Square-Fans auf ein neues „Final Fantasy“ für das Nintendo 64, doch die Zusammenarbeit von Square und Nintendo endet in einem wüsten Streit: Nach dem Bruch (die genauen Gründe sind bis heute nicht geklärt) erscheint „Final Fantasy 7“ 1997 exklusiv für die Sony PlayStation - und zwar auf drei CDs: Im Vergleich zum ersten 128 KByte-Abenteuer benötigt der siebte Teil 15.600mal so viel Speicherplatz!

In der düsteren Science-Fantasy-Welt hat der Konzern Shinra die Herrschaft übernommen. Basis des Imperiums ist das Energiemonopol: Statt Atomkraftwerke wandeln die Shinra-Reaktoren die allgegenwärtige Lebensenergie „Mako“ in Strom

um. Als Folge beginnt der Planet zu zerfallen, die Natur kollabiert. Neben dem Shinra-Konzern erscheint obendrein der geheimnisvolle Ex-Söldner Sephiroth auf der Bildfläche, der zu einem Halbgott mutiert und ebenfalls die Weltherrschaft anstrebt. Als tapferer Untergrundkämpfer Cloud vereitelt Ihr das finstere Vorhaben und rettet schließlich auch die Natur und damit alles Leben.

Mit den Zaubensteinen „Materia“ kombiniert Square das Job- und Relic-System der vergangenen Episoden: Eure Helden sind von Berufen unabhängig und erweitern ihre Fähigkeiten durch das Mitführen verschiedener „Materia“-Klumpen. Durch die neuen, aufwendig gerenderten Hintergründe, 3D-Charaktere und ausgefallene Perspektiven prägt Square den Begriff „Cinematic RPG“. Auch wegen der überraschenden Verkaufszahlen (weltweit über 6,7 Millionen verkaufte Einheiten) ist „Final Fantasy 7“ ein Meilenstein des Rollenspielen: Entgegen der konservativen Marketing-Politik anderer Hersteller hat Square bewiesen, daß Rollenspiele auch für den europäischen Markt geeignet sind - wenn man ihnen nur eine Chance gibt.

Squares Alternative: Romancing Saga

Neben dem „Final Fantasy“-Universum entwickelt Square die „SaGa“-Serie: Die drei „Romancing Saga“-Rollenspiele für Super Nintendo (ab 1991, nur Japan) sowie „Saga Frontier“ für die Playstation (1997, Japan und USA) bieten Euch zu Spielbeginn die Wahl aus vier bis acht Helden, die in der gemeinsamen Rollenspielwelt jeweils unterschiedliche Schicksale und Ziele verfolgen. Erst wenn Ihr das Abenteuer mit allen Schützlingen bestanden habt, kennt Ihr alle Hintergründe und Geheimnisse. Dabei begegnet Ihr nur selten einem Monster, der Schwerpunkt liegt auf dem Erforschen der riesigen Städte und Festungen sowie auf ausgiebigen Gesprächen mit Passanten. Die drei Game Boy-Rollenspiele von Square erscheinen in den USA zwar als „Final Fantasy Legend“, die gehören in Japan jedoch ebenfalls zur „SaGa“-Serie. Auf dem Handheld geben sich Eure Helden wortkarg: Statt ständiger Plaudereien erwarten Euch weitläufige Dungeons und massig Monster. Die Besonderheit am Rundenkampfsystem: Eure Waffen nützen sich ab und halten je nach Qualität nur eine bestimmte Anzahl von Hieben. Statt Erfahrungspunkte kassiert Ihr auf dem Game Boy Gold, das Ihr im Bodybuilding-Center für Lebenspunkte, Kraftreserven und Geschicklichkeitspunkte verpulvert.



Dialoge via Sprechblasen: „Romancing Saga“ (1991) für das Super Nintendo.



Long against Orc-Orc.

Monsterkämpfe bis zum Abwinken: „Final Fantasy Legend 3“ für den Game Boy.

Massig Palaver, wenig Action: „SaGa Frontier“ für die Playstation (1997).



109

PLAY COVER

Wissenswertes über... Final Fantasy 5



Daß Chocobos sehr vielseitige Vögel sind, erfahrt Ihr in „Final Fantasy 5“: Hier begleitet Euch ein gelber Piepmatz als Party-Mitglied durch das komplette Abenteuer - in seinem Sattel galoppiert Ihr mit doppelter Geschwindigkeit durch die Oberwelt.

Obendrein sorgt er für Ordnung im Rucksack: Nebensächliche Gegenstände verstaut Ihr in Chocobos separater Satteltasche. Echte Freundschaft entwickelt sich jedoch erst am abendlichen Lagerfeuer: In idyllischer Zweisamkeit lernt Ihr Euer Federvieh mit seinen putzigen Animationen erst richtig kennen. Zum Dank revanchiert sich der Vogel mit freundlichen Gesten und löscht beim Aufbruch mit eifrigem Scharren das Feuer.

Wissenswertes über... Final Fantasy 6

Im sechsten Teil versteckt sich ein geheimer Superstreiter. Um „Shadow“ in Eure Truppe aufzunehmen, müßt Ihr mehrere Sachen beachten: Bricht der fliegende Kontinent in sich zusammen, dürft Ihr erst im allerletzten Augenblick flüchten. Später in Coliseum ersteht Ihr das „Striker“-Messer: Nur wenn Ihr Shadow in der Veldt-Höhle damit besiegt, schließt sich der Meisterdieb Eurer Party an.

Große Überraschung und dramaturgisch geniale Idee: Immer wenn Ihr in einem Wirtshaus übernachtet, verfolgt Ihr Shadows geheimste Träume. Ihr erfahrt, was Euer Gefährte vor Eurem ersten Treffen trieb - und daß er Vater eines Party-Kollegen ist!



Wissenswertes über... Final Fantasy 7

Das große Geheimnis in „Final Fantasy 7“ liegt in der Chocobo-Zucht: Nur wer Papa und Mama geschickt kombiniert, erhält farbige (statt der üblichen gelben) Reitvögel. Die Farben bestimmen die Mobilität Eures Reittiers: Grüne Chocobos hüpfen z.B. locker über Flüsse. Der goldene Chocobo kann sogar meilenweit Fliegen und führt Euch zur geheimen Insel im Nordwesten der Spielwelt: Hier findet Ihr den mächtige „Ritter der Tafelrunde“-Zauber, der König Arthurs Schlachtgenossen zum Kampf herbei ruft. Ein Wort reicht aus, um damit den finalen Obermoltz Sephiroth zu plätten.



REEL FISHING

TONI OPL

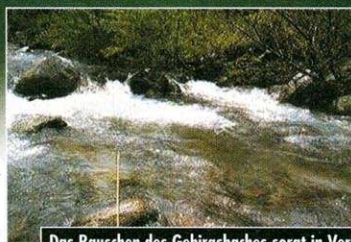
Genre	Fish'em Up
Hersteller	Crave Entertainment
Entwickler	Natsume
Testmuster	Crave Entertainment
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Oktober



Die Schuppenviecher wehren sich größtenteils heftig dagegen, von Euch an Land gezogen zu werden.

Japaner sind ja unlängst bekannt für ihren stellenweise recht eigenartigen Geschmack, was Videospiele angeht. Viele SpieleGattungen, die in Japan schon längst zum Kult avanciert sind, finden ihren Weg in die westliche Hemisphäre erst weitaus später (oder manchmal auch überhaupt nicht) - so auch die virtuelle Fischerei. Doch auch in Europa scheinen sich Angel-Simulationen langsam aber sicher zu etablieren. So erreichte uns für diese Ausgabe neben dem im PreScreen vorgestellten Fisherman's Bait - A Bass Challenge ein weiterer Vertreter dieser doch eher eigenwilligen Genres.

Crave Entertainments Reel Fishing unterscheidet sich jedoch in vielen Aspekten gravierend von Konamis Angelmeisterschaft. Zunächst einmal gibt es in Reel Fishing nur einen einzigen Spielmodus; Mehrspieler- oder Trainingsmodi sucht man vergebens. Des Weiteren nehmt Ihr hier nicht an



Das Rauschen des Gebirgsbaches sorgt in Verbindung mit den beruhigenden Klängen der Hintergrundmusik für authentisches Angel-Feeling.

einem Turnier teil, sondern tretet einem Angelclub bei, in dem Ihr Euch Schritt für Schritt nach oben arbeitet, bis Ihr schließlich zum Angelprofi gekrönt werdet. Hierzu müßt Ihr Euch insgesamt drei Angellizenzen zu je acht Level verdienen, wobei Ihr an sieben verschiedenen Locations bestimmte Aufgaben erfüllen und die entsprechenden Fische an Land ziehen müßt. So gilt es beispielsweise in der ersten Stage, an einem kleinen Gebirgsstrom zehn Forelen zu fangen. Habt Ihr Ever Soll für den jeweiligen Level erfüllt, könnt Ihr Euch der nächsten Herausforderung stellen. Während einer Angel-Session dürft Ihr außerdem jederzeit dem Clubraum einen Besuch abstatten. Hier findet Ihr die aktuelle Rekordtafel, eine Übersicht über die gemachten Fortschritte bei der gerade zu absolvierenden Angellizenz sowie zwei Aquarien, in denen Ihr besonders prächtige Beute aufbewahren, begutachten, füttern und selbstverständlich jederzeit auch wieder freilassen könnt.

► Technisch hinterließ Reel Fishing gemischte Gefühle. Die gewählte Darstellung der Umgebung sorgt in Verbindung mit den realistischen Soundeffekten wie dem leisen Plätschern des Gebirgsbaches und der beruhigenden Begleitmusik ein äußerst realistisches Ambiente. Daß der FMV-Loop immer nur etwa eine halbe Sekunde dauert, fällt nur bei genauester Betrachtung auf.



Dank FMV-Loop sehen die Landschaften sehr realistisch aus; jedoch hätte die Angelrute weit aus mühevoller gestaltet werden können.



Jedoch hätten vor allem bei der Animation der Wassertiere, die nur aus simplen Sprites bestehen, ein paar mehr Bewegungsphasen nicht geschadet. Auch die Angelrute selbst hätte durchaus liebevoller gestaltet werden dürfen.

Ansonsten erhalten Hobbyangler mit Reel Fishing eine solide Umsetzung ihres Sports, die trotz der simplen Steuerung neben einer gehörigen Portion Geschick eine Menge Geduld voraussetzt und hin und wieder auch für Frusterlebnisse sorgt, wenn sich ein Fisch zum x-ten Mal vom Haken losgerissen hat. Positiver Aspekt für Tierschützer - gefangene Fische müssen früher oder später wieder freigelassen werden.



In den beiden Aquarien im Clubhaus könnt Ihr Euren Fang aufbewahren und begutachten.



Während Eures Angelausflugs dürft Ihr natürlich jederzeit das Equipment wechseln. Pluspunkt für Einsteiger: Es steht automatisch immer nur die Ausrüstung zur Verfügung, die am augenblicklichen Angelplatz auch sinnvoll einzusetzen ist.

POSITIV

- nette Grafik
- authentische Soundkulisse
- simple Steuerung

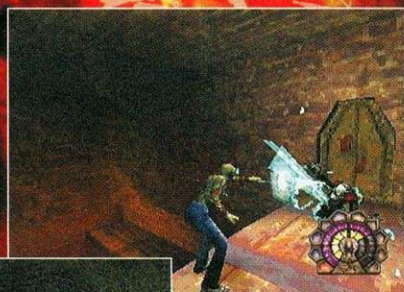
NEGATIV

- nur ein Spielmodus

GRAFIK 7SOUND 7RATING 7



Shadow



Die einzige Möglichkeit die fünf Massenmörder im Diesseits zu besiegen besteht für Shadow Man darin es Nacht werden zu lassen. Damit dies geschieht, muß er allerdings erst drei magische Artefakte sammeln und zusammenfügen.

Mit Shadow Man kündigte sich schon vor Monaten ein potentieller Hit-Titel an. Auf dem PC und Nintendo N64 macht der mysteriöse Voodoo-Krieger eine relativ gute Figur. Daß Shadow Man dadurch allerdings auch auf der PlayStation mit seinen vielgepriesenen technischen und spielerischen Qualitäten überzeugt, ist jedoch nicht selbstverständlich.

Der 32-jährige Mike LeRoi war schon Zeit seines Lebens auf der Verliererstraße. Bereits wenige Semester nach dem Beginn seines Studiums brach er dieses ab und gab sich dem Alkohol und ausgedehnten Glücksspielrunden hin. Ohne seine verpraßten College-Ersparnisse blieb ihm nichts weiter übrig, als eine Stelle als Taxifahrer anzunehmen. Chicago ist ein raues Pflaster und so scheint es kaum



Im Asyl wimmelt es nur so von seltsamen Apparaturen und gigantischen Foltermaschinen.



verwunderlich, daß eines Tages zwei Gangster in Mikes Yellow-Cab steigen und seinen Fahrgast über den Haufen schießen. Bei ihrer Flucht vergessen die beiden Mörder allerdings ihre vollgepackte Geldtasche. Die erste Euphorie über die 20.000\$ ist schnell verflogen. Zwar ist Mike nun in der Lage, die lebenswichtige Operation seines kleinen Bruders Luke zu bezahlen und seinen Verwandten spendable Geschenke zu machen, doch wollen die Gangster ihr Geld zurück haben und verfolgen Mike zurück bis nach New Orleans. Aus Furcht sein Leben zu verlieren, sucht der Shadow Man in Spe den Rat des Voodoo-priesters Bokor, der ihn mit einem Schutzzauber belegt. Als es Tage darauf zu einem Überfall der Verbrecher kommt, muß er mit Schrecken feststellen, daß das Ritual nur ihn und nicht

seine Familie vor den tödlichen Schüssen schützt. Mit dem Tod seiner Eltern und seines kleinen, über alles geliebten Bruders Luke ist nun auch Mike des Lebens überdrüssig - er trägt an allem die Schuld. Von daher ist es ihm auch mehr oder weniger egal, daß Bokor ihn in Wirklichkeit nicht mit einem Schutzzauber, sondern mit einem Zombiefurch belegt hat, der ihm Mike zum Untertanen macht. Über Jahre hinweg erledigt er nun die schmutzige Arbeit des Schwarzmagiers. Eines Tages jedoch stürmt Madame Agnetta, eine angesehene Voodoopriesterin in Bokors Lokal, sammelt all ihre Kräfte und befreit Mike aus den Fängen des bösen Hexers. Doch Nettie, wie sie von ihren Freunden genannt wird, erlöst Mike nur, um selbst die Kontrolle über den Auftragskiller zu erhalten. Mit Hilfe der Schattenmaske, eines uralten Voodoo-Artefaktes, welches sie ihm in die Brust



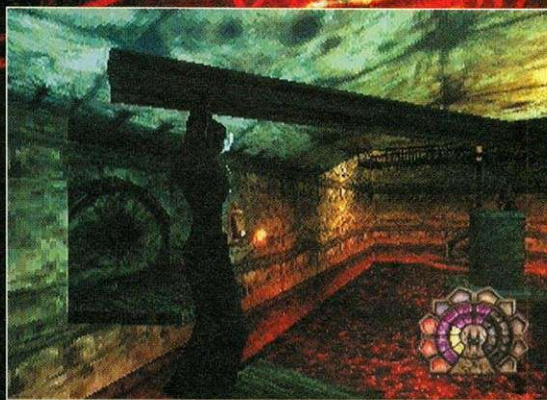


Man

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Acclaim Entertainment
Entwickler	Acclaim Studios Teesside
Testmuster	Acclaim Entertainment
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Mit Hilfe der magischen Poigne-Armbänder kann man die Blutfälle der Unterwelt problemlos emporklimmen.



Das Schlangenwesen Jaunty bewacht den Eingang in die Unterwelt und hilft Mike ab und zu mit einem Rat weiter.

einpflanzt, macht Agnetta Mike zu ihrem Sklaven.

In der Rolle des Shadow Man taucht der Spieler in die düstere und sagenumwobene Welt der Voodoo magie ein. Die Aufgabe von Mike LeRoi, der sich nur des Nachts und in der Welt der Toten in Shadow Man verwandeln kann, besteht darin „Legion“, eine Gruppierung wahnsinniger Massenmörder, zu stoppen. Die Psychopathen wollen das Ende der Welt, die Apokalypse einläuten. Hierzu planen sie, ihre unheiligen Armeen aus dem Reich der Toten auf der Seite der Lebenden einfällen zu lassen. Noch sind die wider natürlichen Portale, die die beiden Welten miteinander verbinden, nur so groß, daß lediglich eine Seele hindurchschlüpfen kann. Jedoch sind diese Durchgänge im Begriff sich auszudehnen. Mit Hilfe einer großen, finsternen Maschine, die von dunklen Seelen angetrieben wird, will die „Legion“ die Portale für ihre Krieger öffnen und so

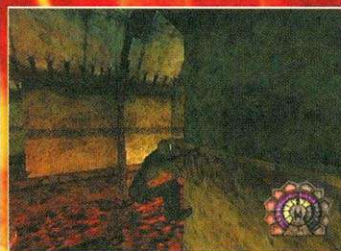
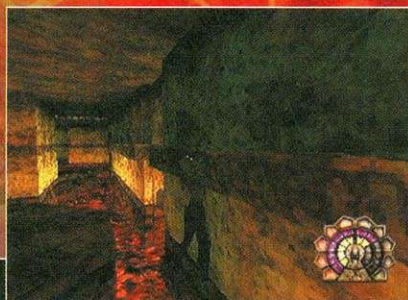
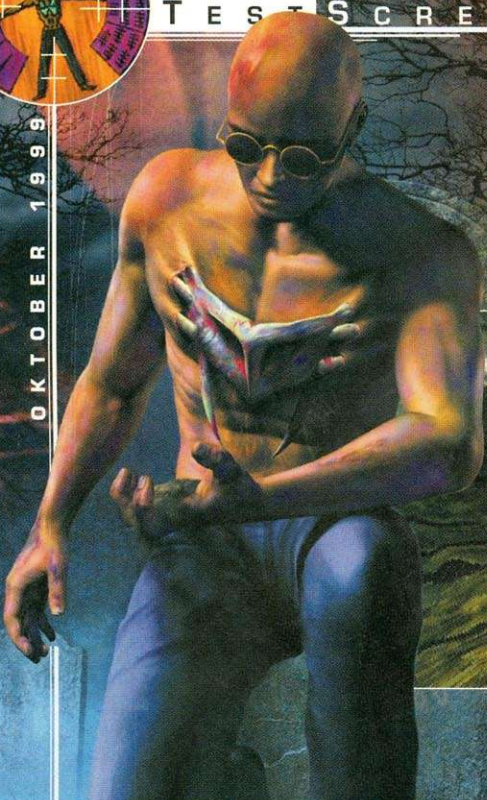
die reale Welt überrennen. Agnetta weiß von dem schrecklichen Vorhaben der „Legion“ und schickt den Shadow Man in das Reich der Toten, um den Wahnsinnigen und ihren Helfern das Handwerk zu legen. Für Mike LeRoi ist es nicht nur ein Kampf gegen „Legion“. Für ihn ist es die einzige Möglichkeit, sich von der Schuld, seine Familie getötet zu haben, reinzuwaschen.

Bevor man in die Unterwelt hinabtauchen kann, muß man Nettie, die sich in die tiefen Sumpfgebiete Louisianas zurückgezogen hat, einen kleinen Besuch abstatten. Sobald Mike bei der rechtschaffenen Voodooschamanin, die ihn mit einer Handfeuerwaffe und den Polizeiakten der Massenmörder ausrüstet, vorbeigeschaut hat, kann er mit auf die Deadside wechseln. Als Verbindungsfokus zwischen den Welten benutzt Mike den Teddybär seines kleinen verstorbenen Bruders Luke. Erst im Reich der Toten verwandelt sich der Spieler in den Shadow Man. Die Unterwelt ist ein bizarrer, düsterer Ort. Dunkle, verzweigte Gänge und Ströme aus Blut schlängeln sich um ein gewaltiges, obskures Bauwerk: das Asyl. Das schwarze Gemäuer, das dem kranken Gehirn des berühmten Architekten und Frauenliebhabers Jack the Ripper entsprungen ist, dient der „Legion“ als Zufluchtsort. Bevor man in den verwunschenen Turm eindringen kann, muß Shadow Man zunächst tiefer in die wirre Natur der Voodoo magie und die

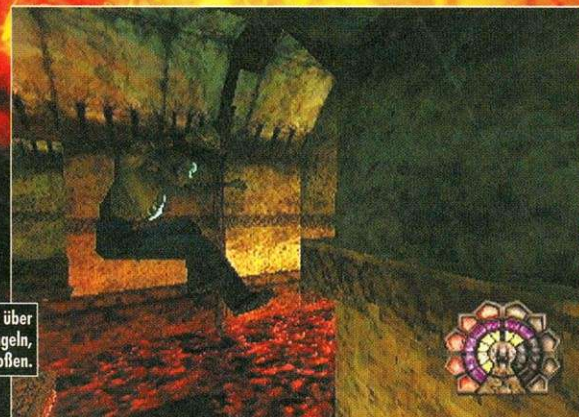
Unterwelt eintauchen. In den zerklüfteten Tunneln liegen meist in besonders düsteren Ecken Tonkrüge und andere Behältnisse versteckt. Darin finden sich neben Energierationen, die entweder die Reserven an Lebenskraft oder Voodooessenz aufbessern, auch magische Gefäße, die Cadeaux genannt werden. Sobald man einhundert Cadeaux gesammelt hat, kann der Shadow Man diese gegen eine permanente Steigerung des Energievorrats eintauschen. Jedoch ist dies nur in speziellen, versteckt gelegenen Tempelanlagen möglich. Es gibt auch noch weitaus abstraktere Behälter, die Vévés. Diese gleichen einem gebündelten, aufgebockten Stück Fleisch mit Deckel und beherbergen die dunklen Seelen. Während des Spiels gilt es sich 120 dieser verruchten Gei-



Sollte einmal genauestes Zielen von Nöten sein, kann man einfach in den Ego-Mode, der mit einem kleinen Fadenkreuz ausgestattet ist, umschalten.



Mike LeRoi kann sich nicht nur über Schluchten und an Felskanten entlanghangeln, sondern sich auch von ihnen abstoßen.



bies und anderen abscheulichen Kreaturen der Unterwelt, erreicht man endlich das Asyl. Dort kann man zwar noch nicht sehr viel ausrichten, doch erhält man zumindest wieder ein paar frische Seelen und genügend Informationen, die Aufschluß darüber geben, wie man die Massenmörder, die sich bereits in der Welt der Lebenden befinden, aus dem Weg räumen kann.

Ähnlich wie der Seelenräuber Raziel erlernt auch der Shadow Man nach und nach neue Fähigkeiten. Allerdings muß er, um diese zu erlangen, erst in die drei versteckten Tempel der Schwesternschaft eindringen und sich dort die magischen Tätowierungen in die Haut brennen lassen. Diese befähigen ihn, Feuerblöcke zu verschieben, auf glühenden Kohlen zu laufen oder in Lava zu schwimmen. Eine weitere Ähnlichkeit zwischen Eidos Kainskind und Acclams Voodooenkrieger besteht in der Sterblichkeit der beiden Helden. Genauso wie der untote Vampir kann Mike LeRoi nicht wirklich zu Grunde gehen. Sollte er in der realen Welt das Zeitliche segnen so wird er in die Unterwelt eingehen. Werden ihm dort die Lichter seines Energiebalkens ausgeblasen, kehrt er lediglich an den Anfang des Levels zurück.



ster einzuverleiben und so der „Legion“ ihre treibenden Kräfte zu rauben. Durch das Einsammeln der dunklen Seelen verhindert man nicht nur, daß die durchgeknallte Mörderbande ihre Pläne in die Tat umsetzen kann, sondern erhält auch die Fähigkeit weiter in das Jenseits einzudringen. Der erste Besitzer der Schattenmaske, Maxim St. James (der sie über dem Gesicht und nicht eingepflanzt in die Brust trug), legte ein weitgefächertes Labyrinth an Geheimgängen



Bevor der Shadow Man die dunklen Seelen in sich aufsaugen kann, muß er diese zunächst aus den Vevs befreien.

an, welches die auseinandergelegenen Bereiche der Unterwelt miteinander verbindet. Die Eingänge zum Pfad der Schatten sind mit Sargtoren gesichert, welche sich erst öffnen lassen, sobald der Shadow Man eine bestimmte Anzahl an dunklen Seelen gefunden hat. Die Macht der finsternen Geister verschafft dem Protagonisten auch mehr Voodooenergie, die er für die Anwendung bestimmter Artefakte benötigt. In erster Linie dienen die magischen Gegenstände dazu, Gegner in den verschiedensten Variationen zum Brennen zu bringen - sei es mit einem gezielten Schuß aus der heiligen Asson-Rassel oder einer gewaltigen Explosion einer Kalebasse-Kürbisflasche. Einige Artefakte können aber noch mehr. Mit Hilfe des Flambeau, einer Art Fackel, die mit Hilfe reiner Voodooessenz brennt, ist man beispielsweise in der Lage, versperrte Durchgänge und Nischen freizubrennen. Der Spieler kann sich allerdings auch mit handfesten Feuerwaffen - und nicht nur Voodoo-Hokus-Pokus - zur Wehr setzen. Maschinenpistolen und Schrotflinte können, im Gegensatz zu Mike LeRois anfänglicher Handfeuerwaffe, jedoch nur in der wirklichen Welt und nicht im Jenseits eingesetzt werden. Nach einigen Erkundungsläufen, langwierigen Sammelaktionen dunkler Seelen - darauf beruht der Großteil der Spielhandlung in Shadow Man - und zahllosen Gefechten mit grotesken Zom-

DIE ALTERNATIVE

Akuji the Heartless - Eidos' Interactiv



Die naheliegendste Alternative zu Shadow Man ist zweifelsohne Akuji the Heartless, da auch hier der Held ein Bestandteil der mystischen Welt des Voodoo ist. Der von seinem

eigenen Bruder verratene Akuji macht sich auf, um sich an seinem Mörder zu rächen und seine Geliebte aus dessen Klauen zu befreien. Akuji the Heartless bietet im Vergleich zu Shadow Man zwar mehr Action, weniger Rätsel und eine nicht ganz so ausgefeilte Story, kann jedoch aufgrund der besseren technischen Inszenierung Mike LeRoi den Rang ablufen.



USK
EMPFEHLUNG

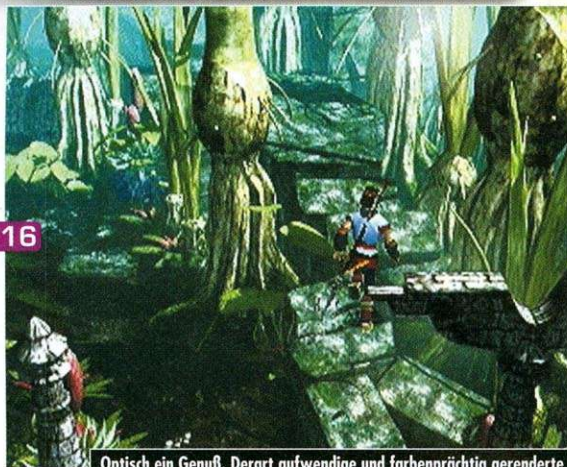
JADE COCOON

MISCHA STRECKER

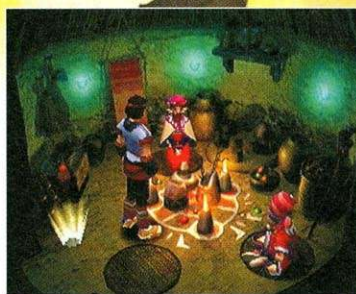
STORY OF TAMAMAYU



Genre	Brut Sim Rollenspiel
Hersteller	Crave Entertainment
Entwickler	Genki
Testmuster	Eigenimport
Preis	???
Erhältlich ab	sofort (US Import) Oktober (PAL-Version)



Optisch ein Genuß. Derart aufwendige und farbenprächtigerenderte Hintergründe erwartete man bislang nur von Final Fantasy.



Der Dreh- und Angelpunkt der ersten Spielhälfte. Die Kreuzung, welche die vier Wälder miteinander verbindet.

Eigentlich lebten die Dörfler von Syrus lange Zeit in Ruhe und Frieden. Vor Onibubu und seinem schrecklichen Schwarm waren sie sicher hinter der göttlichen Barriere geschützt. Sollte sich doch einmal ein Monster in das Innere der Barriere verirren, hatten die Einwohner in Ricketz, dem Cocoon Master einen ausreichenden Schutz. Er stammte aus einer langen Reihe legendärer Helden aus vergangener Zeit, denen es gelang, Onibubu schon einmal in seine Schranken zu verweisen. Ihre herausragendste Fähigkeit bestand darin, daß sie in der Lage waren Monster in Kokons einzufangen, um sie später mit Hilfe ihrer Nagi-Frauen klonen und schließlich selbst im Kampf gegen die mächtigeren Monster der Wälder einzusetzen. Denn die „Beasts of knowledge“ - so werden die Menschen gemeinhin genannt - waren

zwar sehr einfallsreich im Lösen alltäglicher Probleme und als einzige Lebewesen neben den Göttern mit einem Bewußtsein gesegnet, doch den schrecklichen Kreaturen im Wald hatten sie aus eigener Kraft nichts entgegenzusetzen. Zum Leidwesen der Dörfler, die dadurch ohne wirklichen Schutz zurückblieben, entschloß sich Ricketz, seinem Dorf aus unbekannten Gründen den Rücken zu kehren. Zurück ließ er seine Frau und Levant, seinen Sohn. Die Jahre vergingen und aus Levant wurde ein stattlicher Junge. Seine Mutter lehrte ihn alles, was sie über die Macht eines Cocoon Masters wußte. Doch bevor er seine Ausbildung zu einem Ende bringen konnte, erschollen seit langem verstummte Alarmschreie der Dorfbewohner in Syrus. Onibubu war es endlich gelungen, die Barriere zu durchbrechen und das Dorf erneut anzugreifen. Zwar gelang es Mutter Garai den Schwarm der Zerstörung zurückzuhalten, allerdings nur zeitweise, denn der Wall war nun geschwächt und es war nur eine

Frage der Zeit, bis er endgültig fallen würde. Syrus brauchte einen neuen Cocoon Master. Und da Ricketz immer noch verschollen ist, muß sein Sohn in seine Fußstapfen treten und seine Ausbildung, die bislang nur theoretischer Natur war, in der harten und bisweilen tödlichen Realität abschließen.

Vergleichbar mit Azure Dreams oder - entfernt - Diablo stellt das Dorf Syrus die Basis dar, in der sich Levant für seine Streifzüge in den umliegenden Wäldern ausrüstet, mit Dorfbewohnern redet, um die neuesten Gerüchte zu erfahren und seine Fireflies reinigen läßt. Die Wegstrecken innerhalb dieses Ortes sind denkbar kurz. Statt zu Fuß klickt man beispielsweise einfach den Krämerladen an und erscheint nach ein paar Sekunden des Nachladens im Inneren des Ausrüstungstempels, wo Ihr nach einem Schwätzchen mit den Besitzern einem breiten Angebot an Heilkräutern für Levant und seinen Minions





Die Elementzugehörigkeit der Monster läßt sich schon vor dem Kampf anhand seiner vorherrschenden Farbe bestimmen.

gegenübersteht. Die für die Ausrüstung benötigte Kohle verdient Ihr Euch, indem Ihr hier die Seide verkauft, die aus den weißen Kokons gesponnen wurde. Neue und vor allem bessere Waffen, die Euch im Kampf etwas besser dastehen lassen, erhaltet Ihr standesgemäß beim Dorfschmied. Von den weiteren Örtlichkeiten Syrus' sind nur noch zwei von besonderem Interesse. In Mutter Garais Haus besteht die Möglichkeit, gefangene Monster von Mahbu reinigen und kreuzen zu lassen. Mit der weisen Nagi Frau hingegen diskutiert Ihr Eure Erlebnisse in den Wäldern und nehmt gut gemeinte Ratschläge entgegen. Eines der Highlights von Jade Cocoon, weil es einfach am stimmungsvollsten umgesetzt wurde, bildet der Geschichtenerzähler, der seinen ständigen Wohnsitz auf dem Friedhof eingenommen hat. In einer märchenhaften Sprache erzählt er auf Anfrage von Sagen längst vergangener Zeiten. Dabei ziehen im Hintergrund Fresken am Auge des Betrachters vorbei, welche die Worte des alten Mannes verdeutlichen. Audiovisuell ein wahrer Hochgenuß, dessen Wert sich leider in Grenzen hält, denn für die Lösung des Spiels sind

die so erhaltenen Hintergrundinformationen nicht notwendig.

Anders als in den üblichen Rollenspielen finden die Begegnungen mit den Kreaturen nicht nach einem Zufallsprinzip statt. Auf seinen Streifzügen durch die monsterverseuchten Grünanlagen trifft Levant auf sich in Echtzeit bewegendes Biester. Dabei bewegen sie sich durchaus nicht ziellos durch die Gegend. Manche patrouillieren eine immer gleiche Wegstrecke und nehmen den menschlichen Schnösel überhaupt nicht zur Kenntnis, während andere ausschließlich ihrem Jagdtrieb folgen und Levant angreifen, sobald er in Reichweite kommt. Allerdings sind die Biester

gig von der Anzahl der „eroberten“ Gegner. Der eigentliche Kampf läuft genretypisch ab. Per Kampfmenü gibt man Anweisungen, die ausgeführt werden, sobald man an der Reihe ist. Die Effektivität wird durch das Element bestimmt, dem das Monster angehört. Wasser schlägt Feuer, welches wiederum gegen Luftwesen einschlägt, die

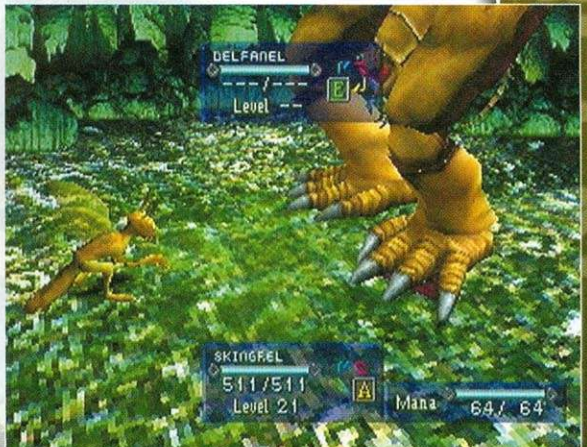
„Rein optisch setzte Genki Ihr Monsterjäger und -brüter-Rollenspiel hervorragend in Szene.“

nicht dumm und ergreifen auch mal das Hasenpanier, sollten sie merken, daß der junge Cocoon Master ihnen weit überlegen ist. Respektive die von ihm mitgeführten Minions; denn Levant erhält für getötete Monster keine Erfahrungspunkte und entwickelt sich ergo nicht vom Nullblicker zum Meisterfechter, der Feinde mit nur einem Schlag vernichtet. Diese Aufgabe erfüllen seine vorher gefangenen, gereinigten und in mühevoller Kleinarbeit hochgezüchteten Monstereämpfer. Er selbst erreicht immer höhere „Capturelevel“, abhän-

ihrerseits Erdwesen zu schaffen machen. Der Hauptaspekt des kampfbetonten Spiels liegt aber eindeutig im Züchten und Kreuzen der Monster, welche die Wälder um Syrus unsicher machen. Kämpfen, Fangen, Reinigen und Kreuzen. Soweit die Reihenfolge in Kurzform. Die ersten drei Punkte lassen sich



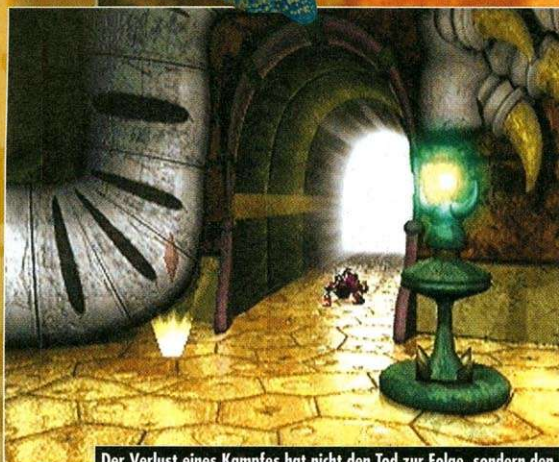
Zwar nicht üppig, aber dennoch nett in Szene gesetzt: Die Zaubersprüche und Specials der Minions.



Wie im richtigen Leben: Nicht die Größe, sondern die Technik zählt.



Nicht nur die Werte ändern sich. Das „Merge“ Programm drückt den Wechsel auch äußerlich aus...



Der Verlust eines Kampfes hat nicht den Tod zur Folge, sondern den unsanften Rauswurf aus dem entsprechenden Wald.

auch genauso schnell abhaken. Das eigentliche Monsterzuchten erfordert mehr Fingerspitzengefühl. Grundsätzlich basiert es auf Darwins Evolutions-



...Dabei ergibt dieselbe Kombination nicht zwangsläufig dasselbe Ergebnis, da das endgültige Aussehen von der Reihenfolge abhängt, in der die beiden Kreaturen verschmolzen wurden.



der verschmolzen wird. Das erste Wesen bildet die Basis und dominiert so automatisch das Ergebnis. Dient nun beispielsweise ein schwaches Monster als Basis und wird mit einem deutlich stärkeren gekreuzt, so verbessern sich zwar die Werte des ersten, allerdings erhält man im Endeffekt ein weitaus schwächeres Monster als hätte man die Reihenfolge der beiden vertauscht. Die



Licht gegen Dunkelheit. Im Arena Modus kämpft man gegen die „Minions“ eines anderen Jade Cocoon Spielers.

„Überraschend kam nach knapp 20 Stunden Spielzeit das Ende. Für ein Rollenspiel eine lächerlich kurze Dauer.“

theorie, daß sich das stärkere Wesen durchsetzt. Leider bezieht sich das in Jade Cocoon nicht auf die Werte einer Kreatur, sondern auf die Reihenfolge, in

Anzahl der Möglichkeiten? Einfach schwindelerregend! Levant kann im Spiel auf bis zu 150 verschiedene Monster treffen, die sich alle untereinander kreuzen lassen. Da man auch Klone als Basis für einen neuen Evolutionsschritt verwenden kann, steigt die Zahl der potentiellen Minions in die Millionen. Ebenso vielfältig erscheinen die Kreuzungen äußerlich, da hier im Grunde dieselben Regeln zugrunde liegen, die auch bei der Ermittlung der Fähigkeiten einer neuen Kreatur Anwendung finden.

Als wir die Jade Cocoon Demo kurz nach E3 in Händen hielten, erwarteten wir eigentlich voller Vorfreude, sowohl in spieltechnischer als auch grafischer Hinsicht einen echten Final Fantasy Killer. Nach dem „Beetle“ Wald der Vollversion kam allerdings die große Ernüchterung. Rein optisch setzte Genki ihr Monsterjäger und -brüter-Rollenspiel hervorragend in Szene. Die gerenderten Waldszenarien sind ein Augen-

schaus par excellence. Die hervorragend animierten Polygonfiguren fügen sich sauber ein und sehen zudem um einiges besser aus als Squall und Konsorten. Selbst die Tatsache, daß die Zwischensequenzen auf der Spielengine basieren, fällt nicht unbedingt negativ ins Gewicht. Fans der Produktionen aus dem Studio Ghibli wie Prinzessin Mononoke wird die künstlerische Überwachung und Mitarbeit durch Katsuyah Kondoh sofort ins Auge stechen. Auch die Story orientiert sich sehr an den üblichen Geschichten aus dem renommierten japanischen Anime-Haus. Der Soundtrack wurde in bester Hollywood-Inka Tradition arrangiert. Im Klartext bedeutet das sphärische Flötenklänge

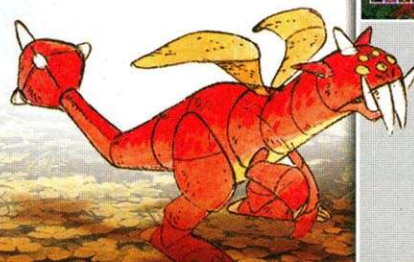
DIE ALTERNATIVE

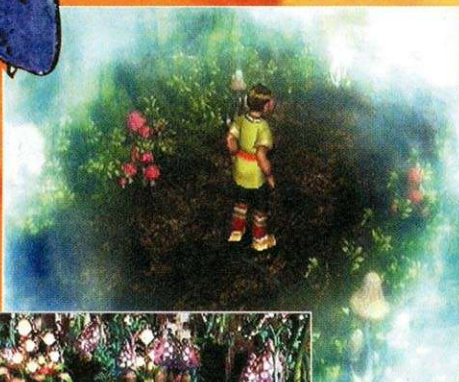
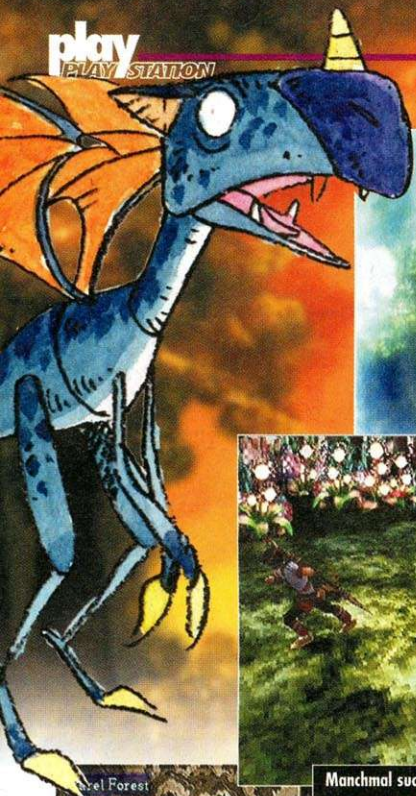
Diablo – Electronic Arts, Climax



Zwar nur bedingt eine Alternative, da der Aspekt des Monsterzuchtens wegfällt, jedoch rennt man auch hier -manchmal sogar in Begleitung- durch Dungeons und metzelt, was das Zeug

hält. Bis man am Schluß eben übersteht und seinem wohlverdienten Schicksal nachhilft. Für das Dungeonblutbad spricht allerdings die Tatsache, daß die einzelnen Level für jedes Spiel neu generiert werden und schon deshalb keine Langlewe aufkommt.





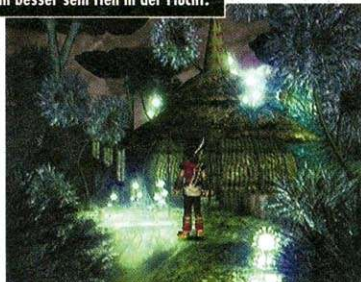
Manchmal sucht man besser sein Heil in der Flucht.



Für die Zwischensequenzen verwendete man die Game Engine. Die wichtigen Charaktere sprechen Ihre Texte sogar.



Sobald man einen Wald einmal besucht hat, wird er auf der Karte angezeigt und man erspart sich die langen Wege dahin.



In jedem Wald gibt es Teleporterfelder, die Levant, vorausgesetzt er besitzt die richtigen Schmuckstücke, wieder in die Nähe des Eingangs befördern.

und vor allem viel Trommeln. Verstehen wir uns nicht falsch. Die Musik ist klasse und klingt auch nach mehreren Stunden Spiel immer noch so gut wie am Anfang. Zusammen mit den im gleichen Stil gestalteten Charakteren sorgt sie sogar für eine gute Atmosphäre. Leider gehört die Hintergrundgeschichte Jade Cocoons zu den eindeutig schwächeren Vertretern dieses Genres. Sie wird geradlinig Kapitel für Kapitel abgehakt, als ginge man eine Checkliste vor dem Start durch. Überraschende Wendungen, geschweige denn Nebenplots erwartet man vergebens. Die Charaktere wirken aufgesetzt, flach und entwickeln wahrlich kein Eigenleben, mit dem man sich identifizieren könnte. Ein Eindruck, der sich noch verstärkt, weil Levant - die Hauptperson - während des gesamten Spiels kein einziges Wort von sich gibt.

Überraschend kam nach knapp 20 Stunden Spielzeit das Ende. Für ein Rollenspiel eine lächerlich kurze Dauer. Wobei diese, hätte man sie nicht durch eine Wiederholung der ersten vier Waldabschnitte künstlich in die Länge gezogen, sehr wahrscheinlich noch kürzer ausgefallen wäre. Entsprechend niedrig fällt der Schwierigkeitsgrad aus. Ins Schwitzen kommt man als Spieler nur dann, wenn man von einer Übermacht angegriffen oder unvorbereitet von einem Monster überrascht wurde. Nicht einmal die Endbosse bringen Levant auch nur annähernd in Gefahr. Sollte doch einmal der seltene Fall eintreten und seine Lebensenergie auf Null sin-

ken, so wird er samt seiner Minions aus dem Wald gekickt und muß sich aufs Neue durchkämpfen. Seine bis dahin gesammelten Fireflies und Gegenstände darf er behalten. Eigentlich keine schlechte Idee, da man dem Spieler auf diese Weise einiges an Frust erspart. Andererseits sorgt dieses Feature wieder für eine drastische Senkung des Schwierigkeitsgrades. Einzig der Arena-Modus fordert den Spieler, da man dort seine Minions dem echten Härtesten unterzieht - im Kampf gegen einen menschlichen Gegner, der mit ähnlichen Gedanken und Taktiken an den Start geht wie man selbst. Ob's reicht? Nein, eigentlich nicht. Man muß dem Züchten von Monstern und immer wiederkehrenden Kämpfen mehr als aufgeschlossen gegenüberstehen, um dieses Spiel wirklich bis zum bitteren Ende durchzuhalten.

POSITIV

- phantastische Grafiken
- stimmungsvolle Musik
- Monster bewegen sich in Echtzeit durch die Wälder
- gute KI der Monster.
- Arena Modus

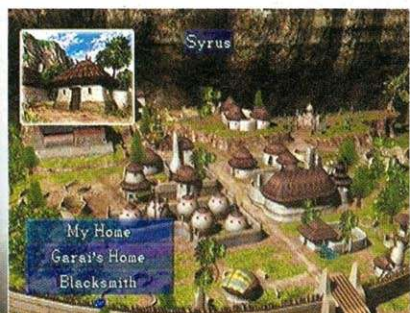
NEGATIV

- dünne Geschichte
- Hauptcharakter ohne Charakter.
- nach Spieltiefe gräbt man vergebens.
- zu kurze Spieldauer
- lächerlicher Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 9

SOUND 9

RATING 7



Syrus, die Heimat Levants. Die einzelnen Örtlichkeiten besucht man über das unten links eingeblendete Menü.



MARTIN WEIDNER

POP 'N POP

Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	JVC Music Europe
Entwickler	Taito
Testmuster	Virgin Interactive
Preis	ca. 79,- DM
Erhältlich ab	Ende September



Der Checkmate Mode bringt die grauen Zellen auf Trab - mit einer bestimmten Anzahl von Ballons muß der gesamte Screen leergefegt werden.



Der Paint Balloon stellt mit Sicherheit das hilfreichste Extra dar, färbt er doch alle Luftballons in die gleiche Farbe um. Kettenreaktionen bekommt der Gegner sofort zu spüren.

Eine Traube bunter Luftballons, die sich unter den Wolken tummeln... Knudelige Figuren, die noch mehr Luftballons steigen lassen... Abrupte Ploppgeräusche, wenn sich drei oder mehr gleichfarbige Ballons berühren... Krampfhaftes Gesicht der beiden Gegenspieler, die unverdrossen einen Ballon nach dem anderen in die Luft jagen, unterbrochen von gelegentlichen Wutausbrüchen...

Ein vertrautes Bild... Acclaim Entertainment schickte Taitos blasenblubbernde Saurier Bub und Bob bereits dreimal in die Schlacht, der erste Teil der Serie „Bust-A-Move“ wurde aufgrund des großen Erfolges sogar als Platinum-Edition neu aufgelegt. Nachdem es in letzter Zeit etwas still um die beiden Saurier wurde, schickt JVC Music Europe mit Taitos Pop n'Pop einen artverwandten Titel ins Rennen.

Die spielerischen Unterschiede hal-

ten sich aber in Grenzen. Nach wie vor gilt es, eine Kette von drei oder mehr gleichfarbigen Ballons bzw. Blasen zu bilden, die mit einem Ploppen aus dem Bildschirm verschwinden. Wer sich zu viel Zeit läßt, wird mit einem immer kleiner werdenden Aktionsradius konfrontiert; denn die Wolke, an der die Ballons aufgereiht sind, nähert sich immer mehr dem Erdboden. Um etwas Aufschub gewährt zu bekommen, empfiehlt sich das Anvisieren der Ränder, aber auch der Einsatz von Extras wie z.B. Weckern (halten die Zeit für 5 Sekunden an), Pfeilsymbolen (befördern die Wolke etwas nach oben), Regenbögen (ergänzen einen fehlenden gleichfarbigen Ballon) oder Sprengladungen.

Während der Family Mode als Trainingsparcours gedacht ist, geht es in Challenge schon etwas mehr zur Sache. Hier wird der Spieler vor die Aufgabe gestellt, über 50 Screens hinweg alle Ballons vom Bildschirm zu fegen. Je nach der Anzahl der ausgelösten Kettenreaktionen, der abgeräumten Muster und je nach dem Punktestand erhält der Spieler eine Beurteilung. Im Checkmate Mode ist Denkarbeit gefragt. Mit einer vorgegebenen Anzahl von Ballons müßt ihr hier den kompletten Bildschirm

abräumen. Insgesamt stehen einem 100 Screens zur Auswahl. Im Story Mode gabelt sich ähnlich wie in der Bust-A-Move-Reihe der weitere Weg - pro Buchstabe des Alphabets bekommt ihr es mit jeweils drei Leveln und einem „Endgegner“ zu tun, der sich aber zumeist damit begnügt, zwischen den Wolken hin- und herzuspringen, um eure sauberlich angeordneten Ballons in Unordnung zu bringen. Ein zweiter Spieler kann in diesem Modus jederzeit in das laufende Spiel einsteigen.

Am interessantesten gestaltet sich natürlich der Vs. Mode, der wahlweise zu zweit oder gegen die CPU, die im übrigen sehr spielstark auftritt, bestritten wird. Hier sind Reflexe und Timing gefragt - für vorausschauende Spielzüge bleibt in der Regel wenig Zeit. Nicht zuletzt hier gewinnt oft derjenige Spieler, welcher die gewagtesten Manöver vollführt. Bis zum Schluß läßt sich eine drohende Niederlage mitunter noch abwenden - Kettenreaktionen wenden das Blatt! Gerade dieses erbitterte Gefecht um Sieg oder Niederlage ist es, was den Reiz von Bust-A-Move (ähm... Pop n'Pop) ausmacht. Kaum ein Spieler sah sich in der Vergangenheit nicht dazu herausgefordert, wieder und wieder eine Revanche zu fordern (und heimlich alleine zu trainieren), um eines Tages als Sieger das Feld zu verlassen. Wer einzigartige Neuerungen erwartet, wird allerdings enttäuscht werden, zumal der Verkaufspreis deutlich höher liegt als bei der Platinum-Edition von Bust-A-Move 2.



Der zeitliche Abstand zur Veröffentlichung von Bust-A-Move 4 (April '99) ist recht kurz.

POSITIV

- unkompliziertes Spieldesign
- ideales Partygame
- auch für Solospieler eine Herausforderung

NEGATIV

- kaum spielerische Neuerungen
- hoher Preis

GRAFIK 3

SOUND 3

RATING 8



es gelten unsere AGBs!

SUPERCHIP®

SYNTECH-Technik
- spielt Importe +++
- für alle Modelle
- 100% getestet
- Stealth-Modus
- Incl. Einbaupläne
- FinalFantasy8 kompatibel

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

EXCLUSIV

SCART-BOX 1 AUF 5

4100

25 DM

INCL. 2 SCART-SCART-KABEL

1305 COBRA GUN

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

28 DM

EXCLUSIV

3006 MULTITAP

- kollektiver Spielpass
- 5-Spieler gleichzeitig
- original SONY

68 DM

1500 RF-MODULATOR

28 DM

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

EXCLUSIV

Ramnet

- kopiert Memorycards
- zwei Memorycardslots
- PC-Schnittstelle
- inclusive PC-Anschlusskabel
- DexDrive kompatibel
- Mit DOS und Windows Software
- Spielstände auf PC sichern
- Internet-Spielstände kompatibel
- Batterie- oder Netzbetrieb

3049

49,99 DM

EXCLUSIV

ORIGINAL JAM!!

3179

129,99 DM

JAM!!

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

EXCLUSIV

GameBoy Disk Drive

6199

- Incl. 8 MB Locomodul
- GameBoy Color kompatibel
- Schützende PC-Komponente
- 199,99 DM

KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

1708
1724
1740
1756
1772

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

EXCLUSIV

MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

1802
1803
1804
1806
1808

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

EXCLUSIV

1 MB MEMORYCARDS

1701

in 5 Farben lieferbar
Stück nur 9 DM
ab 10 Stück je nur 7 DM

EXCLUSIV

STANDARD-JOYPAD

1220

- das ideale Zweifeld
- mit Leuchte und Feuerwerk
- ergonomisches Design

8 DM

GAME ENHANCER

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

19,99 DM

EXCLUSIV

ARPEX

3149

49,99 DM

DAS ORIGINAL ACTIVATOR

3129

SET NUR 49,99 DM

ACTIVATOR

- deutsches Schummelmodul
- spielt Importe
- 500 deutsche Codes enthalten
- deutsche Bedienungsanleitung
- Lieferung incl. Cheatlist und RGB-Kabel
- kompatibel mit FinalFantasy 8
- kein Garantierisiko

3059s

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

119 DM

EXCLUSIV

PSX-GEHÄUSE

3059b

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

39,99 DM

EXCLUSIV

JOYPADVERLÄNGERUNG MIT SHOCKUNTERSTÜTZUNG

1292

7 DM

3007 PSX MAUS

18 DM

1101 SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE+RGB-KABEL

RGB-KABEL MIT ENTSTÖRFILTER

1100

9 DM

LINKKABEL

1109
1175
1130

2 METER 7 DM
7,5 METER 38 DM
30 METER 98 DM

JOYPADVERLÄNGERUNG MIT SHOCKUNTERSTÜTZUNG

1110

15 DM

ACT-PAD

3034

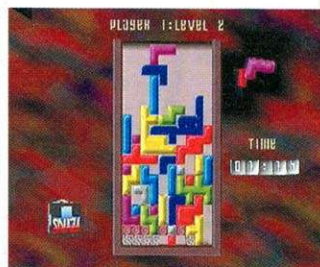
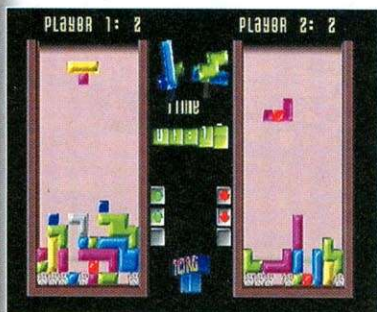
34,99 DM

EXCLUSIV

THE NEXT TETRIS

Ziel einer jeden Stage von The Next Tetris ist es, innerhalb eines knappen Zeitlimits sämtliche weißen Blöcke am unteren Ende des Spielfelds verschwinden zu lassen. Ragt Euer Turm jedoch über das Feld hinaus, gilt der Level als nicht geschafft.

The Next Tetris unterscheidet sich im Grundprinzip nicht von der altbackenen Version, jedoch erscheinen hier zusätzlich mehrfarbige Steinchen, die bei geschickter Positionierung auseinanderbrechen und somit mehrere Kettenreaktionen auslösen können. Hinzu kommt, daß gleichfarbige Blöcke bei Berührung miteinander verschmelzen. Kenner des Originals sind also gezwungen, massiv umzudenken und sich völlig neue Strategien auszuarbeiten. Hierzu gibt es einen Practice-Mode, welcher Euch den Einstieg erleichtert. Des Weiteren könnt Ihr gegen einen zweiten Mitspieler antreten, im Marathon-Modus auf Punktehetz gehen oder neue Dauerzockrekorde aufstellen. Doch trotz der geringfügigen Neuerungen wird wohl kaum noch ein PlayStation-Zocker für diesen Titel zu begeistern sein. Euch erwartet eine spartanische, monotone Optik, eintöniges Techno-Gedudel und ein altes, nur leicht verändertes Spielprinzip, welches nur noch absolute Hardcore-Puzzle-Fans anspricht.



CENTIPEDE

2990001

Unter den drei verschiedenen Kameraeinstellungen findet sich auch eine

Hört sich alles recht vernünftig an, doch leider reicht das überaus hektische und unüberschaubare Gameplay bei weitem nicht an die Genialität des (ebenfalls auf der CD enthaltenen) Ur-Centipede heran. Zudem ist die ruckelige Grafik von permanenten Polygon-Fehlern durchzogen und der Sound kaum besser als der des Originals. Manche der alten Klassiker sollte man eben doch nur in guter Erinnerung behalten.



MISCHA STRECKER

MULAN

- die interaktiven Abenteuer

Genre	Edutainment
Hersteller	SCEE
Entwickler	Disney Interactive
Testmuster	SCEE
Preis	ca. 69,- DM
Erhältlich ab	Oktober



Memory einmal anders. Ziel ist es, die Ahnen aufzuwecken, indem man die Gongs schlägt. Der Knackpunkt dabei ist, daß der falsche Gongschlag die Ahnen wieder ins Reich der Träume schickt.

Disney will mit diesem Spiel, einer Mischung aus Edutainment und Point & Click Adventure die ganz junge Generation der PlayStation Spieler für sich gewinnen. Die Aufgabe besteht darin, dem Drachen Mushu (im Film Mulans Beschützer, auf der PlayStation glücklicherweise nicht von Otto Waalkes gesprochen) zu helfen, fünf Schriftrollen wiederzufinden, in denen Mulans Geschichte niedergeschrieben wurde. Jedoch stellt sich zum Leidwesen Mushus heraus, daß sie durch das Mißgeschick jegliche Zauberkraft verloren haben. Also bleibt Euch nichts anderes übrig als durch das Nacherzählen der Geschichte - sprich: Durch die Lösung verschiedener Aufgaben, die Zauberkraft der Schriftrollen wiederherzustellen. Kleidet Mulan für ihren Termin bei der Heiratsvermittlerin ein, packt ihren Rucksack und lernt nebenbei etwas über die chinesische Kultur. Etwa, wie ein Jing und Jang - Symbol aussieht oder daß Grillen Glücksbringer sind.

Grafisch präsentiert sich das Spiel für Disneyverhältnisse untypisch schlicht und wirkt wie in kürzester Zeit hingeschlampft. Die deutsche Sprachausgabe jedoch ist überdurchschnittlich gut. Direkt abraten können wir nicht; denn für die Zielgruppe lohnt sich das Spiel wirklich. Aber alle, die den Zenit von 10 Jahren überschritten haben werden diesem Game definitiv nichts abgewinnen können.



Eine der gesuchten Schriftrollen, deren Zauberkraft Ihr wieder herstellen müßt.

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 5
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 4



TONI OPL

RE-VOLT

Genre	Fun-Racer
Hersteller	Acclaim Entertainment
Entwickler	Acclaim Entertainment
Testmuster	Acclaim Entertainment
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort

In Acclaims Re-Volt übernimmt der Spieler die Kontrolle über eines von insgesamt 40 funktionsgesteuerten Modellautos der Firma Toy Volt, die kurz vor ihrer Auslieferung an die Spielzeugläden zum Leben erawachen und aus den Regalen der Lagerhallen flüchten. Sie entkommen in die wirkliche



Welt, in welcher sie mit ihren waghalsigen Wettrennen auf nahezu jedem auffindbaren Terrain für Chaos sorgen. So rast Ihr mit den durchgeknallten Flitzern durch Wohnhäuser, Supermärkte, Museen, botanische Gärten und die Straßen in der Nachbarschaft. Ein späterer Level entführt Euch sogar auf die Toytanic. Für die nötige Portion Action sorgen überall auf den Strecken verteilte Pick-Ups wie Silvesterraketen, Ölpfützen, Bomben und ähnliche Goodies. Neben den obligatorischen Spielmodi wie Meisterschaft, Time Trial und Multiplayer gibt es auch vier spezielle Battle-Arenen und einen Streckeneditor, der Euch eigene Kurse zusammenstellen und auf Memory Card abspeichern läßt.

All diese Features trösten jedoch nicht über die miserable technische Inszenierung von Re-Volt hinweg. Lange Ladezeiten, eine absolut niedrige Framerate, Slow-Downs, unausgeglichene Steuerung

und eine völlig unspektakuläre, langweilige Optik erwecken den Eindruck, als ob sich das Spiel noch mitten in der Entwicklung befindet. Fazit: Auf ganzer Linie enttäuschend!



Sobald alle drei Konkurrenten gleichzeitig auf dem Screen erscheinen, wird die Grafik-Engine gnadenlos in die Knie gezwungen.



Den Verlauf des Kurses voraussagen, artet des öfteren in ein Ratespiel aus.

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 4
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 6

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 4





MARTIN WEIDNER

RAT ATTACK



Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	TLC, Mindscape Entertainment
Entwickler	Pure Entertainment
Testmuster	TLC
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	24. September



Das Schild ermöglicht es einem, unbeschadet durch Laserstrahlen hindurchzugelangen.

„Bomberman meets Tom & Jerry“? Wohl kaum, auch wenn das Katz- und Maus... pardon... Katz- und Ratten-spiel etwas an Hudson Softs Bombenleger-Reihe erinnert. Die Ansicht und die Figuren mögen zwar in 3D gehalten sein, das hektische Gameplay, die Vielzahl an Gegenständen, das begrenzte Areal und die Multi Player-Option lassen aber dessen ungeachtet das große Vorbild erkennen.

Die Storyline, soweit es sie denn gibt, hier kurz angerissen: Zutiefst um das Wohlergehen unseres Planeten besorgt, nehmen es die Scratch Cats mit zwei genetisch mutierten Ratten, Washington und Jefferson, und ihren Artgenossen auf. Das Spiel selbst erstreckt sich über 50 Arenen, darunter Schauplätze wie Friedhöfe, eine Kunstgalerie, ein verwunschenes Schloß und der Strand von Hawaii. Jagd auf die Rattenbrut macht Ihr mit Eurem Errattikator, einer Art Lasso, das nach dem Click &



Drag-Prinzip funktioniert, d.h. Ihr zieht einen Rahmen um Eure Gegner auf, fangt sie damit ein und laßt sie später in Ghostbusters-Tradition in einer Destruktor-Apparatur für immer verschwinden. Berührt Ihr aus Versehen eine freie Ratte, entkommen die im Errattikator gefangenen jedoch wieder. Zumindest erleidet Ihr in diesem Fall nicht selbst Schaden. Die Ratten sind aber alles andere als auf den Kopf gefallen und versuchen, das Spielfeld nach und nach dem Erdboden gleichzumachen, was mit dem Verlust eines Eurer Leben einhergeht. Besonders verschlagene Ratten lassen sich an ihrer Farbe erkennen. Genetische Musterratten verwandeln sich in einer Apparatur sogar u.a. in einen Vampir, eine Mumie oder ein Rattengenie. Gerade diese gilt es, zuerst mit dem Errattikator zu bändigen. Zu den natürlichen Feinden der Scratch Cats und Ratten gleichermaßen zählen aber auch Elektroschocks, Rasenmäher oder Autoscooter-Wagen; genug Möglichkeiten also, um Eurer Katze eines von neun Leben zu rauben. Der Errattikator ist aber bei weitem nicht Eure einzige Möglichkeit, Euch gegen die Rattenbrut zur Wehr zu setzen. Eine Unmenge an Power Ups, wie Schilde, Medikits, Beschleuniger oder die Möglichkeit, den Aktionsradius seines Errattikators zu erweitern, leisten einem sehr hilfreiche Dienste. Außerdem lassen



sich die Ratten für kurze Zeit betäuben oder man verwandelt sich, das passende Extra vorausgesetzt, kurzerhand in eine Riesenkatz, die ihre Gegner zerquetscht.

► In grafischer Hinsicht fällt Rat Attack schon aus dem Rahmen, zum Teil griffen die Entwickler aber etwas zu tief in den Farbtopf, d.h. die Übersicht geht mitunter flöten, was auch an der oft diffusen Kameraführung liegt, die sich nicht optimal auf das Spielgeschehen einstellt. So kann es geschehen, daß man sich in Sicherheit wiegt und seine eingefangenen Ratten zur Destruktor-Maschine bringt, während in Wirklichkeit weitere Artgenossen aus ihren Löchern kriechen. Schade eigentlich um das wirklich originelle Spielkonzept. Wenn sich die Entwickler von Pure Entertainment nämlich noch etwas mehr ins Zeug gelegt hätten, was die Kameraführung und die technische Ausführung anbelangt, hätte ein durchaus sehr guter Titel aus Rat Attack werden können. So jedenfalls haftet der Katz- und Rattenjagd ein etwas fader Nachgeschmack an.



Für jede Ratte, die Ihr vor dem Ablauf des Zeitlimits einfangt, erhaltet Ihr doppelt Punkte.

POSITIV

- originelles Spieldesign
- Multi Player Mode

NEGATIV

- stellenweise unübersichtlich
- hektisches Gameplay



Wer alle Buchstaben des Wortes „Extra“ einfängt, erhält ein Bonusleben.

GRAFIK 4

SOUND 4

RATING 6



POWERWARE

VIDEOSPIELE & MEHR

BOOTMASTER

IMPORTERTE OHNE CHIP & LÖTEN SPIELEN!

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

DAS ORIGINAL

NUR: 49,99 DM

UNSER SERVICE

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr
- Sa. 08.30-14.00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- + Ab 150,00 DM keine Portokosten
- + Porto:
- bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 34,00 DM)
- bei Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

MOD CHIP

- f. Importe & alle Spiele laufen
- mit Anleitung
- ab 5 Stk. 7,90 DM - Stealth/Ghost
- ab 15 Stk. 5,50 DM Technik
- ab 50 Stk. 4,90 DM

10,00 DM

EINBAUPLATINE

- für Modchip
- kein Vorlöten
- Kabel bereits angelötet & abisoliert

5,00 DM

BOOTCHIP

- f. Importe & alle Spiele laufen
- SMD Technik
- f. alle Modelle
- mit Anleitung

4,99 DM

1MB 6,99 DM
8MB 24,99 DM
24MB 39,99 DM
72MB 74,99 DM
MIT LCD DISPLAY

MEMORY CARDS

OHNE KOMPRIMIERUNG
2MB 19,99 DM
4MB 29,99 DM
8MB 44,99 DM

TRANSPARENT CASE

- verschiedene Farben
- mit Anleitung
- nicht f. SCPH 1002

49,99 DM

X-PLODER FX

- neueste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- 8MB Memory
- einfache Bedienung

89,99 DM

PANTHER GUN



39,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

- Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)
- be's Oddysee
- Kuaji - The Heartl.
- Alien Trilogy
- Alundra
- Alone in t.Dark 1-3
- Ark of Time
- Atlantis
- Apophymets Fl. 1+2
- Batman & Robin
- Blaze & Blade
- Breath of Fire 3
- Casper
- Chron. o.t. Sword
- Clock Tower
- Diablo
- Discworld 1+2
- Excalibur
- Final Fantasy 7
- Gex 3D & Rayman
- Granstream Saga
- Hard Edge
- Heart of Darkness
- Herc's Adventure
- Guardians Crusade
- Kings Field
- Legacy of Kain
- MDK
- Medi Evil
- Men in Black
- Nightmare Creat
- Pax Corpus
- Rayman&Gex3D
- Resident Evil 1
- Riven
- Shadowman*
- Suikoden
- Syphon Filter
- Tekken 1 & 2 & 3
- The Note
- The Last Report
- Tomb Raider 1
- Tomb Raider 2
- Tomb Raider 3
- Turok
- Turok 2
- Vandal Hearts
- Wild Arms
- Warhammer: DO

TWIN SHOCK



29,99 DM

STANDARD JOYPAD



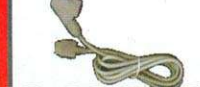
9,99 DM

SONY DUAL SHOCK



44,99 DM

RGB KABEL



8,99 DM

RGB+AUDIO



11,99 DM

PADVERL. DUAL SHOCK TAUGLICH



8,99 DM

PAL BOOSTER



29,99 DM

JORDAN CP



129,99 DM

PSX GRUNDGERÄTE



239,00 DM

LÖSUNGSBÜCHER

- be's Exodus (19,95)
- om. & Conq. 1+2 (19,95)
- etal Gear Sol. (19,95)
- oul Reaver (19,95 DM)
- ekken 3 (24,80 DM)
- omb Raider 1 (19,95)
- omb Raider 2 (19,95)
- omb Raider 3 (19,95)
- esident Evil kompl. (19,95)
- idge Racer 4 (24,99)
- arzone 2100 (19,95 DM)
- TOP SECRET 2
- Cheats & Codes zu über 120 Spielen!

RESIDENT EVIL ACTION FIGUREN



Je Set: 34,99 DM

PSX SOFTWARE

- Bugs Bunny 88,99 DM
- Bundesliga 2000 84,99 DM
- Castrol Honda Bike 79,99 DM
- Crash Bandicoot 3 79,99 DM
- Croc 2 84,99 DM
- Driver 88,99 DM
- Final Fantasy 7 44,99 DM
- G-Police 2 79,99 DM
- Gran Turismo 2* 89,99 DM
- Killer Loop* 84,99 DM
- Legacy of Kain 2: Soul Reaver 89,99 DM
- Medi Evil 44,99 DM
- Mission Impossible* 89,99 DM
- Omega Boost 79,99 DM
- Ridge Racer Type 4 84,99 DM
- Silent Hill 88,99 DM
- Syphon Filter 79,99 DM
- Tekken 3 39,99 DM
- V-Rally 2 82,99 DM
- Wipeout 3 89,99 DM
- WWF Attitude 82,99 DM
- X-Files* 82,99 DM

DREAMCAST

- Grundgerät 494,99 DM
- Controller 59,95 DM
- Visual Memory 59,95 DM
- Start Kabel 49,95 DM
- Vibration Pack 49,95 DM
- Keyboard 59,95 DM
- Arcade Stick 99,95 DM
- Lenkrad 129,95 DM
- Sonic Adventure 94,99 DM
- Sega Rally 109,99 DM
- Virtua Fighter 3tb 89,99 DM
- Toy Commander 89,99 DM
- HOTD2 ≠ Gun 149,99 DM
- Get Bass + Angel 179,99 DM
- Soul Calibur* 89,99 DM
- Red Dog 89,99 DM
- Virtua Striker 2 89,99 DM
- Incoming 109,99 DM
- NBA 2000* 84,99 DM
- Formula 1* 109,99 DM
- Snow Surfers* 94,99 DM

PSX ZUBEHÖR

- Maus -> 29,90 DM
- Lenkrad+R. -> 99,00 DM
- Blaze Koffer -> 69,00 DM
- Infrarot Pads -> 59,00 DM
- GB Deluxe -> 99,00 DM
- X-Ploder -> 79,00 DM
- Cybershock P. Movie Card -> 54,99 DM
- CD-Leerhülle -> 1,99 DM
- RF Unit -> 24,99 DM
- Shockhammer -> 79,99 DM
- Game Station -> 99,00 DM
- Game Station -> 49,00 DM

04131 / 200580



MISCHA STRECKER

TONI OPL

MASTER OF MONSTERS

- Disciples of Gaia

Genre	Strategie
Hersteller	Agetec
Entwickler	Agetec
Testmuster	Virgin Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



In kleinen Seitenmenüs erfährt man die Werte des angewählten Monsters.

Die Antwort liegt irgendwo da draußen. Derzeit ringen wir ernsthaft um die Antwort zu der Frage, welcher Teufel die Entwickler von Master of Monsters bewogen hat, mit einem dermaßen schlechten Titel an den Start zu gehen, um sich gegen die Konkurrenz von Square und Atlus zu behaupten. MoM ist ein billiger Abklatsch seiner Genrekollegen, der in keinsten Weise mit diesen mithalten kann. In Punkto Grafik übertrifft (oder besser unterbietet) es sogar Legend of Kartia. Im Storymodus enttäuscht es durch eine dilettantische Hintergrundgeschichte, der Kartenmodus steht für Trainingslevel gegen sich selber bereit, ist aber aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrades völlig überflüssig und im Kampfmodus erklärt man schließlich bis zu vier Spielern den Gähnkrieg, wobei ein Multitap oder eine Linkfunktion, ja noch nicht einmal ein zweites Pad, wirklich vonnöten sind. Aufgrund des rundenbasierten Kampfsystems teilen sich die vier Spieler halt ein Pad. In einer Hinsicht aber dient MoM wirklich als Paradebeispiel. Auch den Engländern gelingt es dann und wann, schlechte Sprecher für ein

Spiel zu engagieren. Aber die Krönung sind die mangelhaften deutschen Texte, die wohl wieder von den Entwicklern direkt übersetzt wurden. Wieder ein Titel, der in Top Ten der schlechtesten Spiele aller Zeiten Einzug hält.

PLANE CRAZY

Genre	Rennspiel
Hersteller	Project 2 Interactive
Entwickler	Inner Workings
Testmuster	Project 2 Interactive
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	sofort



Neben den einmotorigen Maschinen gibt es auch einen dicken Brummer mit zwei Propellern.

Plane Crazy versetzt den Spieler nicht hinter das Steuer eines hochgezüchteten Rennwagens, sondern in das Cockpit verschiedener Propellermaschinen, mit denen Ihr im Meisterschaftsmodus auf acht unterschiedlichen Strecken gegen ein Feld aus sieben Konkurrenten

antretet. Könnt Ihr Euch in einem Rennen eine Platzierung unter den ersten drei erkämpfen, dürft Ihr am nächsten Lauf teilnehmen. Wer scheitert, dem stehen vier Continues zur Verfügung. Sind diese aufgebraucht, so ist die Meisterschaft beendet und Ihr müßt von vorne beginnen. Auf den abwechslungsreich gestalteten Strecken sind überall blaue Lichtkugeln verteilt, die Euch, wenn Ihr sie durchfliegt, mit allerlei Extras wie Raketen oder Turbos versorgen. Außerdem habt Ihr pro Rennlauf drei Spezialraketen an Bord, mit denen Abkürzungen freigesprengt und Objekte wie Stützpfeiler oder Steinsäulen zum Einsturz gebracht werden können - natürlich mit der Absicht, einen der nachfolgenden Opponenten damit zu treffen.

Klingt eigentlich nach einem originellen und grundsoliden Spiel, wären da nicht zahlreiche Schwachpunkte, die Plane Crazy vor allem technisch ziemlich alt aussehen lassen. Die Umgebung strotzt nur so von häßlichen Clipping-Fehlern, Nebel und Pop-Ups. Hinzu

kommen eine ungenaue Kollisionsabfrage und die völlig mißlungene Steuerung, wodurch Euer Flugzeug stellenweise wie eine Flipperkugel zwischen den Felswänden der Canyons hin und her schleudert. Einzig die abwechslungsreichen Strecken verdienen ein kleines Lob.



Auf dem letzten Kurs in der Großstadt ist der Streckenverlauf nur schwer nachzuvollziehen.



Und wenn die Zahl d. Schriftz. begr. ist, dann kürze ich eben unnö. Sätze...

GRAFIK 3

SOUND 4

RATING 2



GRAFIK 5

SOUND 6

RATING 5



MISCHA STRECKER

GUNGAGE

Genre	Shooter
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	KCET
Testmuster	Konami of Europe
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Oktober



Nicht schwer zu entdecken, aber dennoch vorhanden
- in jedem Level existieren versteckte Geheimbereiche

Berdysch, Steyr und Dee van Feng - freizuschalten, muß das Spiel mit einem Charakter komplett durchgespielt werden. Mit Gungage erhaltet Ihr einen Shooter, wie er im Buche steht. Durch die automatische Zielfunktion braucht Ihr nur in die ungefähre Richtung der Monster halten, um sie ins Visier zu bekommen. Indem Ihr wie bescheuert auf die Viereckstaste hämmert, entfesselt Ihr den Feuersturm aus den Kanonen der Protagonisten, dem die Monster reihenweise zum Opfer fallen. Die Entfernung zum Ziel spielt dabei eine untergeordnete Rolle. Abwechslungsreiche Level tun ihr übriges für eine gemütliche Ballerorgie in der Polygonwelt von Gungage. Leider war's das dann auch schon. Die Grafik strotzt nur so von Fehlern, die Charaktere wanken schwerfällig durch das Gelände und können schnelleren Monstern nur sehr langsam folgen. Für den endgültigen Frust sorgt eine ungenaue Steuerung, die gerade kritische Sprungpassagen zur Tortur werden läßt. Was sich die Entwickler aber mit der Speicherfunktion gedacht haben, bleibt uns ein Rätsel. Aus dem laufenden Spiel heraus ist es unmöglich, ein Speichermenü aufzurufen, und wer nicht von vorneherein die Autospeicherung aktiviert hat, hat keine Möglichkeit mehr, einen Spielstand zu laden. Für die Ballerlust zwischendurch ganz nett, aber eine Meisterleistung ist Gungage wirklich nicht.



Dark Moon ist eine Welt, die die Bewohner der Welt Gungage nur aus alten Geschichten kennen. Jedoch bergen alte Legenden immer ein Körnchen Wahrheit in sich, was die unvorbereiteten Gungagianer am eigenen Leib erfahren müssen. Ohne Vorwarnung fallen eines schönen Tages ganze Horden von Monstern über sie her. Ihr übernimmt die Rolle eines von vier Helden, die

allein gegen die Biester zu Felde ziehen. Wakle Skade macht dabei den Anfang. Um die restlichen drei - Kard



Oben: Überraschungseffekte werden durch die Zielfunktion zunichte gemacht. Eigentlich schade, denn ein Schockeffekt von Zeit zu Zeit gibt nicht nur einem Action-Adventure die spezielle Würze. Links: Kurz gezielt, mächtig geballert und ein neuer Weg öffnet sich vor Wakle Skade.



Zwischensequenzen verwenden die Spielengine.

GRAFIK	■■■■■■■■■■	6
SOUND	■■■■■■■■■■	7
RATING	■■■■■■■■■■	7

1 SPIELER

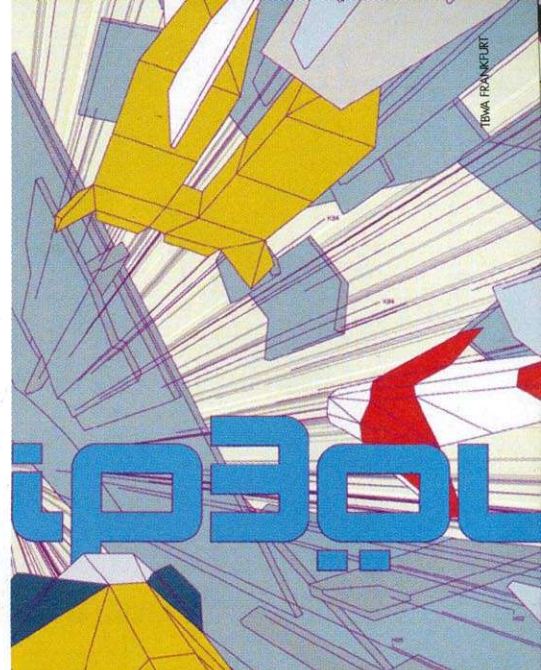
MEMORY CARD

ABE TEXTE ENGLISH

SPRACHE AUSGABE ENGLISH

DUAL SHOCK 2 KABELSTÜTZUNG

USK 12 KENNZEICHEN



AB 8.9.99

WIP3OUT

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 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Wipeout, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved.
Published by Sony Computer Entertainment Europe.

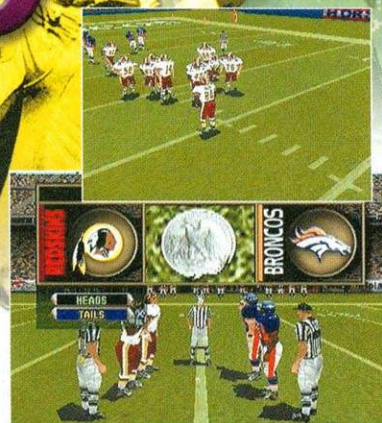
MARCO SPÖRL

MADDEN NFL 2000

Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Oktober



Nur wenige Inches vor der Endzone konnte der Spieler gestoppt werden.



Ein beeindruckender Block, der selbst den Schiedsrichter umwirft.

„The new millenium of football“. Mit diesen Worten begrüßt John Madden die Spieler zum neuesten Geniestreich von EA Sports. Neben den bekannten Qualitäten des Vorgängers bietet die Jahrtausendedition von Madden NFL zahlreiche Neuerungen und Änderungen. Die wohl interessanteste Innovation ist die sogenannte „Madden Challenge“. Hier werden dem Spieler gewisse Aufgaben gestellt wie z.B. einen 30 Yard Pass zu werfen oder 20 Yard Raumgewinn mit nur einem Run zu erzielen. Sind diese erfüllt, stehen nach und nach bisher versteckte Teams, Bonusstadien und Spielmodi zur Auswahl. Wem das noch nicht genug ist, der kann im „Situation Mode“ noch 20 weitere Teams freispielen. In diesem Modus können entweder eigene Szenarien

entworfen oder einer von 10 Klassikern der Footballgeschichte nachgespielt werden. Der Franchise-Modus wurde derart erweitert, daß man seine Schützlinge nun bis zu 30 Spielzeiten lang managen und trainieren kann. Eine Überarbeitung erfuhr auch der aus dem Vorgänger bekannte Spielzugeditor, der jedoch immer noch etwas kompliziert zu bedienen ist. Vor der Mannschaftswahl hat man nun auch die Option eines Tutorials, das einem während des Spiels die Auswahl der Playcalls erleichtern soll.

► EA Sports liefert mit Madden NFL 2000 ein Spiel, das in Sachen Komplexität und Detailreichtum für einen Sporttitel neue Maßstäbe setzt. Neben den obligatorischen Optionen für Sound, Musik und Spielsteuerung gibt es einem die Kontrolle über Wettereinfluß, Gegnerverhalten und -intelligenz, Playbook, Werte der Spieler und noch vieles mehr. Obwohl die Grafik der Spieler anfangs etwas einfach und klobig erscheint, wird dies durch sehr lebensnahe Animationen und ein rasantes und realistisches Gameplay mehr als wett gemacht. Im Gegensatz zum Vorgänger haben die verschiedenen Figuren nun auch unterschiedliche Größen, was z.B. die Unterschiede zwischen den Linemen

und dem Quarterback deutlich macht. Einziger Wermutstropfen in der uns vorliegenden Version ist die streckenweise etwas fade Soundkulisse. Die passend platzierten Kommentare von Pat Summerall und John Madden fördern die Atmosphäre einer Fernsehübertragung und auch die Geräusche beim Zusammenprall von Offensive und Defensive sind gut gelungen. Einzig die Reaktionen des Publikums hätten üppiger ausfallen können. Ein großer Pluspunkt ist die weiterentwickelte Intelligenz der Spielfiguren, obwohl es ab und an schon einmal vorkommt, daß der ballführende Spieler von einer Mauer aus seinen eigenen Mannen aufgehalten wird. Alles in allem ist Madden NFL 2000 das komplexeste und ausgereifteste Spiel rund um den American Football, welches sich ein Fan nur wünschen kann.



Bei Spielen an der Goalline benutzt die CPU oft Lautspiele.

POSITIV

- exakte Steuerung
- schneller, realistischer Spielablauf
- gute Animationen
- fast unbegrenzte Änderungsmöglichkeiten
- hohe Gegnerintelligenz

NEGATIV

- NFL-Trainerlizenz ist von Vorteil

GRAFIK 8

SOUND 8

RATING 9



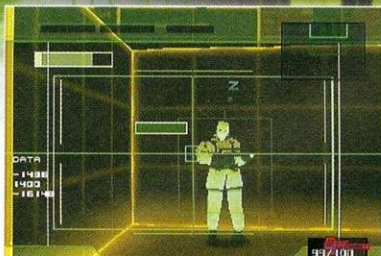
play
PLAY STATION
BEST BUY!

TONI OPL

METAL GEAR SOLID

SPECIAL MISSIONS

Genre	Add-On
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	KCET
Testmuster	Konami of Europe
Preis	ca. 49,- DM
Erhältlich ab	Oktober



Auweia! Dieser im Dienst eingenickte Wachmann wird dank unserer lenkbaren Nikita-Rakete gleich sehr, sehr unsanft aus dem Schlaf gerissen werden.



Oh, oh... Da wird doch nicht eine der Wachen Verdacht geschöpft haben?

Konami veröffentlichte im August dieses Jahres in Japan eine zweite Edition von Metal Gear Solid mit dem Zusatztitel „Integral“, die neben den beiden normalen Spiel-CDs einen weiteren Silberling enthielt. Die VR-Disc, so der Name der Zusatzscheibe, bescherte den japanischen MGS-Fans eine Unmenge an neuen VR-Trainingsmissionen. Wir erinnern uns: Im Original waren gerade mal zehn dieser unterhaltsamen Übungseinsätze zu finden. Außerdem spendierte man dem Spiel einen (mehr oder weniger) reizvollen First-Person-Mode, eine weitere Schwierigkeitsstufe (Very Easy) für absolute Söldner-Neulinge und noch einige andere kleine Features.

Die gute Nachricht: Auch wir dürfen uns ab Oktober mit Solid Snake ins virtuelle Trainingslager begeben und in mehr als 300 unterschiedlichen Levels Geschick, Spürsinn und taktisches Kalkül unter Beweis stellen. Die schlechte Nachricht ist, daß MGS Integral in Deutschland oder Europa leider nicht

erscheinen wird und wir uns mit der bloßen VR-Disc zufrieden geben müssen. Wer also gerne das komplette Bundle (bestehend aus drei CDs) erwerben möchte, muß auf die Import-Version aus Nippon zurückgreifen. Die Tatsache jedoch, daß MGS Special Missions als Add-On erscheint und Ihr dafür nur knapp fünfzig Marker hinblättern müßt, läßt uns diesen Umstand schnell vergessen.

Das VR-Training selbst ist in vier Kategorien aufgeteilt. Im Sneaking-Mode besteht Eure Aufgabe darin, wahlweise unbewaffnet oder im Besitz der SOCOM unbemerkt einen Zielpunkt zu erreichen. Selbstverständlich wird Euch dieses Vorhaben von patrouillierenden Wachen, Laserschranken und automatischen Überwachungskameras erheblich erschwert. Im Weapon-Modus dürft Ihr sodann Gebrauch vom gesamten Waffenarsenal machen und in je fünf speziellen Stages den Umgang mit der FAMAS, dem Sniper-Rifle, dem Stinger-Raketenwerfer und all den anderen bekannten „Spielzeugen“ perfektionieren. Der Advanced-Mode schließlich erfordert in 40 Levels den

Einsatz Eurer ganzen bisher erlernten Fähigkeiten. Hier müssen in möglichst kurzer Zeit sämtliche Soldaten um die Ecke gebracht werden, ehe sich der erlösende Ausgang öffnet.

Zuguterletzt gibt es noch einen Special-Mode, der sich seinerseits wieder in mehrere Varianten wie One-Minute-Battle, Mystery- oder Puzzle-Mode unterteilt. Absoluter Highlight: Habt Ihr alle vorherigen Missionen erfolgreich bewältigt, dürft Ihr in die Haut von GREY FOX, dem geheimnisvollen Ninja schlüpfen.

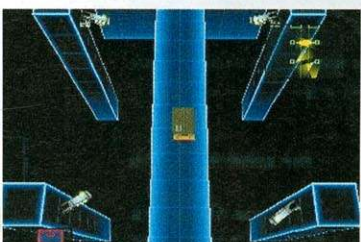
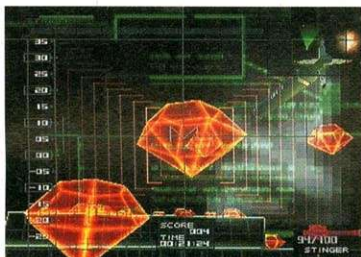
Was soll man zu MGS Special Missions noch groß sagen? Grafik und Sound sind ähnlich genial wie im Hauptspiel und die gigantische Anzahl an unterschiedlichen Missionen dürfte wohl auch die geübtesten Aushilfs-Snakes lange genug ans Joypad fesseln, zumal der Schwierigkeitsgrad konsequent ansteigt und vor allem die letzten Einsätze extrem hart zu überstehen sind. Wer auf den (spielerisch ohnehin eher mäßigen) First-Person-Mode getrost verzichten kann, aber dennoch einmal wieder in die Haut des Ex-Mitglieds der FOX-HOUND-Spezialeinheit schlüpfen will, ist mit MGS Special Missions, das nur in Verbindung mit dem Hauptspiel läuft, bestens beraten.

POSITIV

- über 300 VR-Level
- gute Dual-Shock-Effekte
- spannendes Gameplay
- kontinuierlich ansteigender Schwierigkeitsgrad
- viel Spiel für wenig Geld

NEGATIV

- weniger Features als das japanische Metal Gear Solid - Integral
- nicht eigenständig spielbar



Nervenkitzel pur! Unter der Faltschachtel versteckt, müßt Ihr Euch an einer Vielzahl von Überwachungskameras vorbeischieben.

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9



SLED STORM

MARK LIEBOLD

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Mit schnellen Schritten nähert sich der Sommer seinem Ende und langsam aber sicher sollte man sich daran machen, die Wintersportausrüstung vom Dachboden zu holen. In vielen skandinavischen Ländern und in Nordamerika zählen dazu nicht nur Ski, Schlitten, Snowboards und Schlittschuhe, sondern auch hochgezüchtete Motorschlitten. Mit Sled Storm bietet Electronic Arts nun PlayStation-Besitzern die Chance, mit PS-strotzenden Skimobilen über die vereisten Pisten zu shredden und sich auch im Winter dem ultimativen Geschwindigkeitsrausch hinzugeben.

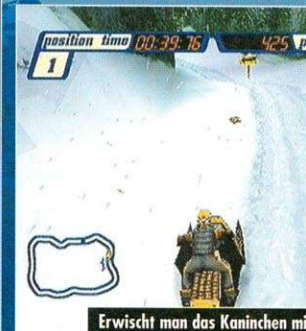
Bevor man sich auf den kettengetriebenen Schlitten schwingt, muß man sich für einen der sechs zur Auswahl stehenden Fahrer entscheiden. Nicht nur die Piloten selbst, sondern auch deren Motorschlitten weisen unterschiedliche Qualitäten, die ganz auf das Können des Besitzers abgestimmt sind, auf. Die etwas behäbigeren Fahrer legen daher auch mehr Wert auf Geschwindigkeit als auf Handling, während trickorientierte Racer eher auf ein leichtes, wendiges Vehikel zurückgreifen. Im Mittelpunkt steht, neben dem Einzel- und dem Zeitrennen, zweifelsohne der Open Mountain Cup. Die Meisterschaft ist rund um einen gigantischen Gletscher angesiedelt. Die ersten drei Läufe werden am Fuße des Massivs ausgetragen und bergen noch keine allzu schweren oder gar unbezwingbaren Passagen. Insgesamt müssen acht Rennen bestritten werden, wobei man immer den

ersten Platz erfahren muß. Je weiter es den Berg hinauf geht, desto anspruchsvoller werden die Strecken. Während sich der Aufstieg über den Eagle Ridge-Pass als noch recht einfach erweist, werden die vereisten Gletscherströme des Glacial Grind zur echten Herausforderung. Spätestens ab hier ist Schluß mit dem lustigen Ausritt durch flockigen Pulverschnee an einem herrlich sonnigen Tag. Vernebelte Strecken sind ja noch zu bewältigen, doch spätestens wenn es an einen Nachtkurs geht, sollte man den Tuningshop besuchen und den Sled mit einem Hochleistungscheinwerfer ausstatten. Natürlich können die Motorschlitten auch noch mit vielen anderen Tune-Ups aufgerüstet werden. Diese werten in erster Linie die Fahreigenschaften auf, können aber manchmal auch negative Auswirkungen auf das Vehikel haben. Beispielsweise erhöht eine grobzahnige Kette den Durchzug, das Handling und die Stabilität des Skimobils, dafür sinkt jedoch dessen Endgeschwindigkeit. Besonders große Abstriche müssen die Fahrer machen, wenn sie sich eine stärkere Maschine leisten. Durch die höhere Kubikzahl sind die Sleds zwar kräftiger und schneller, dafür allerdings auch schwerfälliger und bei weitem nicht so einfach zu kontrollieren wie die kleineren Motorschlitten. Da die Teile nicht gerade billig sind und das Preisgeld



Auf jeder Strecke existieren zahlreiche Abkürzungsmöglichkeiten. Allerdings werden diese auch von den gegnerischen Fahrern benutzt, was sie letztlich nur mehr oder weniger hilfreich macht.





Erwischt man das Kaninchen mit dem Skimobil, winken 7500 Bonuspunkte.



Die Ego-Perspektive ist zwar actionreicher, doch durch das ständige auf und ab des Sleds weitaus schwieriger zu beherrschen.

anfangs noch recht mager ausfällt, sollte man während des Rennens einige gewagte Stunts aufs eisige Parkett legen. Je nach Schwierigkeitsgrad des Tricks, der durch die R1- oder L1-Shoulderbuttons und einen kurzen Druck auf eine Richtungstaste ausgeführt wird, erhält man Extrapunkte. Der so erzielte Score wird am Ende des Rennens durch zehn geteilt und auf das Konto des Spielers überwiesen. Rüstet man seinen Sled geschickt auf und verweist die restlichen Fahrer in ihre Schranken, so winkt am Ende des Open Mountain Cup der Storm Sled, ein hochgezüchteter Mono-Skischlitten.

Das Wunderwerk moderner Sled-technik zu ergattern ist noch relativ einfach. Richtig schwierig wird es erst im zweiten Championship-Mode, dem Super Snocross. Hier muß man nämlich nicht nur stets den ersten Platz belegen, was bei dem dichtgedrängten Verfolgerfeld mitunter extrem hart sein kann, sondern auch genügend Trickpunkte sammeln. Jedoch reicht es bei weitem nicht aus, immer wieder den gleichen Stunt zu vollführen; denn je öfters der

Fahrer denselben Trick hintereinander zeigt, desto weniger Punkte bekommt er dafür. Von daher muß der Run nicht nur schnell, sondern auch abwechslungsreich sein. Meistert man auch diesen Cup, wird der Fahrerkader durch die beiden Militärs Jackal und Sergei auf acht Piloten aufgestockt.

► Electronic Arts hat mit Sled Storm wieder einmal einen richtungsweisen Titel auf den Markt gebracht. Der einzige Kritikpunkt liegt in dem relativ niedrigen Schwierigkeitsgrad. Ansonsten gibt es bei Sled Storm wahrlich nicht besonders viel auszusetzen. Die Fahrer rauschen stets mit einer konstan-

Storm durch das überaus realistische Fahrverhalten der Motorschlitten. Bei jeder Gewichtsverlagerung schlittert das Schneemobil mehr oder weniger stark um die Kurven und kann dadurch auch schon mal wie ein bockiges Pferd seinen Fahrer abwerfen. Besonders in der Luft sollte man aufpassen, wie tief man die Nase seines Vehikels nach unten drückt, da ein zu steiler Winkel einen schmerzhaften und vor allem zeitraubenden Sturz unvermeidbar macht.

„Rüstet man seinen Sled geschickt auf und verweist die restlichen Fahrer in ihre Schranken, so winkt am Ende des Open Mountain Cup der Storm Sled, ein hochgezüchteter Mono-Skischlitten.“

ten Framerate, begleitet von wilden Remix-Beats berühmter Drum'n'Bass Größen, über abwechslungsreiche und schön designte Strecken. Kaum ein Grafikfehler trübt das rasante Schneetreiben. Nur das Verfolgerfeld wirkt, sobald es von hinten in den Bildschirm fährt, im wahrsten Sinne des Wortes etwas abgeschnitten. Einen weiteren großen Pluspunkt verdient sich Sled

Wem die ständigen Einzel- und Meisterschaftläufe zu eintönig werden, kann sich stattdessen mit bis zu drei Freunden gleichzeitig heiße Rennen im kalten Schnee liefern. Der einzige Nachteil hierbei liegt in den kleinen Splitscreenfenstern, aber bei einem großen Fernsehgerät dürfte auch dies kein Problem darstellen. Im Großen und Ganzen ist Sled Storm ein überdurchschnittlich guter Racer der etwas anderen Art, der es vermag, nicht nur eingefleischten Rennsportfans viele spaßige Stunden alleine (bzw. zu zweit, zu dritt oder zu viert) zu bescheren.

POSITIV

- saubere und abwechslungsreiche Grafik
- mitreißende Musiktracks
- simples und trotzdem spaßiges Gameplay
- Vier-Spieler-Mode

NEGATIV

- relativ niedriger Schwierigkeitsgrad

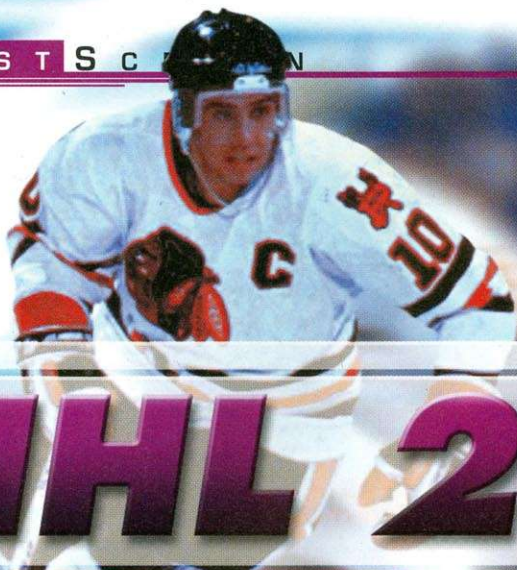


Der Storm Sled, das ultimative Schneemobil, ist klein, schnell und vor allem wendig.

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8
RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9



play
PLAYSTATION
**BEST
BUY!**



MARK LIEBOLD

NHL 2000

Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	23. September



Seit in der Deutschen Eishockeyliga (DEL) vermehrt auch ausländische Kufencracks ihr Bestes geben, erlebt der Wintersport in unseren Gefilden den zweiten Frühling. Dies liegt vor allem an der nunmehr härteren und schnelleren Spielweise, die mitunter auch an das Niveau der Vorzeigeliga NHL heranreichen kann. Der Erfolg der Deutschen Eishockeyliga dürfte sich auch verkaufstechnisch äußerst positiv auf das diesjährige Game-Lineup auswirken. Allen anderen Publishern wieder einmal einen Schritt voraus, schickt Electronic Arts mit NHL 2000 als erster Hersteller seinen neuen Eishockeytitel ins diesjährige Vorweihnachtsrennen.

Bereits das Intro zeugt von der Qualitätsarbeit des kanadischen Entwicklerteams. Schnelle Schnitte und Kamerafahrten besonders spektakulärer Szenen



NHL 2000 bietet für jeden Geschmack eine Kameraeinstellung.



der letzten NHL-Saison lassen, begleitet von den harten antreibenden Beats von Garbage's „Push it“, unweigerlich jedem Zuschauer eine Gänsehaut über den Rücken laufen. An den grundlegenden Spieloptionen hat sich nichts geändert. Neben dem Freundschafts-, Turnier- und Penaltymode stehen die Saison und die Playoffs im Vordergrund. Bevor man sich in die engen Schlittschuhe zwängt, kann man vor Spielbeginn in den Optionsmenüs noch allerhand Feineinstellungen vornehmen und Statistiken einsehen. Je nachdem, wie realistisch eine Begegnung verlaufen soll, können Regeln (Icing, Abseits, 2-Linien-Paß usw.), Schwierigkeitsgrad (Anfänger, Rookie, Profi, All-Star), Realismus (Verletzungen, Schiedsrichterverhalten usw.) sowie in-game-Optionen und Hilfestellungen (z.B. automatischer, manueller oder gar kein Reihenwechsel) verändert bzw. (de)aktiviert werden. Alle erfahrenen Eishockeycracks sollten einen Blick in das Taktikmenü riskieren. Hier kann man sowohl sämtliche Angriffs- und Powerplay- als auch Verteidigungs- und Penalty Killing-Strategien verändern.

Für NHL 2000 orientierten sich die Entwickler nicht nur an der 98er Version, sondern auch an EAs ersten NHL-Games, welche für Segas Mega Drive erschienen sind. Das Spiel wurde wie-

der schneller und laut Aussage von Producer Michael Sokyra simpler. Trotz der guten Vorsätze und obwohl die Special Moves des Vorgängers (Dreh- oder Schlagschuß) dem Rotstift zum Opfer fielen, scheute man sich bei EA Sports nicht davor - was man bei einem jährlichen Nachfolger eines Erfolgstitels auch tunlichst vermeiden sollte - einige Neuerungen einzubauen. An dem altgedienten Steuerprinzip wurde nichts verändert. Mit dem X-Button kann man passen bzw. in der Defensive den Spieler wechseln. Das Viereck dient zum Schießen und der Kreis zum Sprinten bzw. Checken. Neu ist die Deke-Funktion (Dreieck), eine Art kleine Zickzackfahrt, die sich prima eignet, um den gegnerischen Goalie auszutricksen. Besonders brutal sind die Super-Bodychecks (ebenfalls Dreieck-Button). Der gegnerische Eishockeyspieler wird damit so hart aufs Eis gedroschen, daß selbst den Sportreportern die Spucke wegbleibt. Ein gern gehörter Kommentar diesbezüglich ist beispielsweise: „Er will nicht nur checken, sondern vernichten“. Um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, sollte man hierfür die Spieler mit den rot unterlegten Namen verwenden. Diese sind, im Vergleich zu ihren Teamkollegen, wahre Blockmeister



Die Kämpfe entscheidet man nicht mehr durch gekonntes Ausweichen, sondern durch die schnellsten Schlagkombinationen.



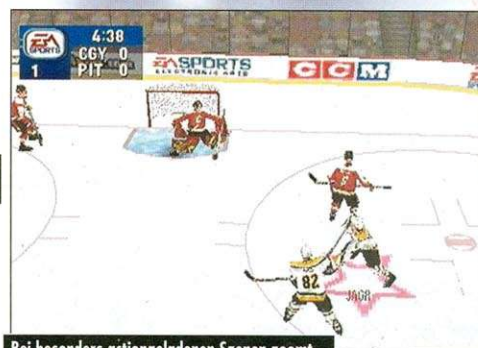
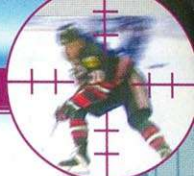
Blick in die Zukunft

NHL Championship 2000
Fox Interactive



Neben Electronic Arts hat auch die 989 Studios von erstmals Konami und Fox Interactive jährlich spektakuläre Eishockeygames bereit. Im Gegensatz zu Fußballspielen war die qualitative Lücke zwischen den Hockeysimulationen immer

sehr klein. Inwiefern allerdings die drei Konkurrenzprodukte 2000 das Wasser reichen können, bleibt abzuwarten.



Wechselt man seine Reihen manuell aus, sollte immer auf die Fitneß der Linien geachtet werden.

Bei besonders actiongeladenen Szenen zoomt die Kamera nahe an das Geschehen heran.

und bringen jeden Spieler gadenlos zu Boden - auch wenn sie am Ende selbst mit auf dem Eis liegen. Selbstverständlich bleiben bei solchen Aktionen Verletzungen und ein paar Strafminuten in der Kühlbox nicht aus. Mit Hilfe der Shoulder-Buttons kann man den Spieler nach links bzw. rechts ausweichen und sich hinfallen lassen, rückwärts fahren oder ein gezieltes Anspiel vorbereiten. Hierfür hält der Spieler einfach den R2-Taster gedrückt, wodurch die Mitspieler mit den Buttonsymbolen gekennzeichnet werden. Ein kurzer Druck auf den gewünschten Spieler bzw. Knopf und schon, falls nicht ein gegnerischer Crack im Weg steht, hat das Teammitglied die Hartgummischeibe vor seinem Stock. Dieses Feature kann aber bestenfalls dazu verwendet werden, um einen dichtgestellten Torraum auf die taktische Art und Weise zu knacken, da ansonsten für solche Finessen einfach keine

Zeit ist. Nach jeder Begegnung bietet NHL 2000 dem Spieler die Möglichkeit, die Reihen seines Teams zu bearbeiten und kranke, verletzte und Spieler mit einer schlechten oder guten Serie auszutauschen. Auf Wunsch kann diese Aufgabe auch vom Computer automatisch erledigt werden.

► Auf den ersten Blick hat sich an NHL 2000 nicht sehr viel verändert. Eishockey ist nach wie vor derselbe Sport und das Team besteht immer noch aus fünf Feldspielern und einem Torwart. Aber bei Electronic Arts steckt sowohl

„Er will nicht nur checken, sondern vernichten“

der Teufel als auch die Liebe im Detail. Wie in jedem Jahr wurden die Animationsphasen erneut komplett überarbeitet. Die Bewegungsabläufe wirken nicht nur durch die erhöhte Framerate realistischer - bremsen die Athleten beispielsweise aus vollem Sprint abrupt ab, kann man sogar die feinen aufgestobenen Eisflocken erkennen. Auch den Kommentatoren wurde ein komplett neues Vokabular verpaßt, auch wenn sie damit nicht immer auf der Höhe des Geschehens sind.

anderen Team für wenige Augenblicke ganz alleine auf dem Eis. Eishockey zählt zweifelsohne zu den schnellsten Mannschaftssportarten überhaupt, doch vor dem Tor endet dies meist in Hektik und Unübersichtlichkeit. Sobald drei oder mehr Feldspieler vor dem Goal stehen, weiß man schnell nicht mehr, wo sich der Puck im Augenblick eigentlich befindet. Trotz alledem ist NHL 2000 sowohl in technischer als auch spielerischer Hinsicht besser als der Vorgänger. Ob dies allerdings auch für Besitzer des Prequels ein Grund ist, erneut knapp 100,-DM auf den Ladentisch zu legen, muß jedem selbst überlassen bleiben.



Die Team Roster sind auf dem neuesten Stand: Der ehemalige Starverteidiger M. Barnaby spielt in der laufenden Saison nicht mehr bei den Buffalo Sabres, sondern bei den Pittsburgh Penguins.

POSITIV

- verbessertes Gameplay
- neue Features
- sowohl für Profis als auch für Anfänger geeignet

NEGATIV

- lange Ladezeiten

GRAFIK 8

SOUND 8

RATING 9



MARK LIEBOLD

FUSSBALL LIVE

Genre	Sportspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEE Studio London
Testmuster	SCED
Preis	ca. 98,- DM
Erhältlich ab	13. Oktober



Die Stärke des Schusses wird durch einen Energiebalken angezeigt.



Über zwei Jahre steckte Sony in die Entwicklung ihres groß angekündigten Fußball Live. Bereits im Vorfeld wurde die hohe Qualität des Produkts angesprochen. Ingeheim wollte man sogar EAs FIFA-Reihe damit in die Schranken verweisen. Welche Pläne man verfolgt und inwiefern diese in die Tat umgesetzt werden können, ist allerdings eine ganz andere Sache.

In Fußball Live wird dem Spieler eine wahre Flut an verschiedensten Spielmodi geboten. Neben neun nationalen- (England, Spanien, Holland, Frankreich, Italien, Deutschland, Schottland, Belgien, Portugal) stehen auch

drei Spezial-Ligen (Weltliga-Herausforderung, Weltfußball Liga, Europäische Super Liga) zur Auswahl. Hinzu kommen noch etliche Turniere, die von der Weltmeisterschaft über den Afrikapokal bis hin zur Super Team Meisterschaft reichen. Alles in allem tummeln sich 230 Teams, inklusive der 30 Nationalmannschaften, auf dem satten Grün der 15 originalgetreu nachkonstruierten Stadien - natürlich davon immer nur zwei gleichzeitig. Dank der FIFPro (the Federation of International Professional Football Unions) Lizenz sind im Spiel über 30.000 virtuelle Abbilder lebender Fußballer aktiv. Die Vereinslisten sind mehr oder weniger auf dem neuesten Stand. Beispielsweise kickt Fredi Bobic bereits für Dortmund - auf der anderen Seite trägt auch Thomas Hässler, der schon seit einiger Zeit zum TSV 1860 gewechselt ist, noch das schwarz-gelbe Trikot des BVB. Wem die vorgegebenen Mannschaften und Kicker nicht so recht liegen, kann seiner Kreativität freien Lauf lassen und sein eigenes Team, inklusive der Trikots, Namen und Eigenschaften der Spieler sowie dem Design der Fanflaggen, kreieren.

Auf den ersten Blick ähnelt die Belegung des Joypads der von EAs FIFA. Die vier Action-Buttons (X, Viereck,

Dreieck und Kreis) dienen zum Passen (kurz oder weit), Schießen und Sprinten. Mit Hilfe der Shoulderbuttons ist der Spieler in der Lage den Torwart aus dem Kasten zu holen oder kleine Tripel-Tricks zu vollführen. Befindet man sich nicht im Besitz des Balls nutzt man die Knöpfe, die während des Angriffs dem Paßspiel vorbehalten sind, zum hackeln und grätschen. Trotz einer gewissen Einheitlichkeit müssen sich auch FIFA-erprobte Spieler erst an die Steuerung gewöhnen. Dies liegt vor allem an dem recht mühsamen manuellen Wechseln der Spieler. Ein umständlicher Druck auf den R2-Taster aktiviert den Kicker, der sich am nächsten zum Ball befindet. Zwar bietet Fußball Live die Option, den Spielerwechsel auch automatisch durchzuführen, doch ist dieser fast genauso schwerfällig wie der manuelle Mode. Beispielsweise ist man nur selten in der Lage einen stürmenden Gegner von vorne anzugreifen, da in den meisten Fällen ein, in seinem Rücken stehender Vereinskamerad näher an ihm dran ist als die eigene Abwehrreihe. Im Grunde wäre dies nicht einmal so schlimm, jedoch beteiligen sich die Mitglieder der Teams nicht



BLICK IN DIE ZUKUNFT

ISS Pro Evolution - Konami



Der neueste Titel am weiten Fußballhimmel ist Konamis ISS Pro Evolution, welcher auf der ECTS in England zum besten Sportspiel gekürt worden ist. Mehr über das prämierte Game könnt ihr

im ECTS Special lesen.



Auf eine Energieanzeige oder kleine Symbole, die etwa eine verletzten Spieler markieren, muß man leider verzichten.



Wer sich für eine besonders nahe Kameraeinstellung entscheidet, sollte der Übersicht halber auch das Radar aktivieren.



Fußball Live kann entweder aus der Seitenansicht oder via Vogelperspektive gespielt werden.

immer so, wie man sich das eigentlich wünschen würde. Im Großen und Ganzen steht die Mannschaft zwar immer recht gut auf dem Platz, sprich die Kicker machen selbstständig die Räume zu, jedoch sind sie nicht in der Lage den ballführenden Spieler, auch wenn er nur wenige Zentimeter an ihnen vorbeiläuft, anzugreifen. Erst nachdem man selbst die Kontrolle über den Ballkünstler übernommen hat, versucht dieser dem Kontrahenten das Leder abzuluchsen.

► FIFA-Anhänger dürften bei dem ersten Kontakt mit Fußball Live ziemlich geschockt reagieren. Im Vergleich zu EAs Musterkicker bewegen sich die Kicker in Fußball Live weitaus langsamer. Dies ist am Anfang zwar etwas störend, doch entspricht die Spielgeschwindigkeit der Realität. Genau dies war auch Sonys Intention, nämlich eine wirklichkeitsgetreue Fußballsimulation aus dem Boden zu stampfen. Vor allem in Anbetracht des taktischen Aspekts kommt dies voll zur Geltung. Zum einen sind die Feldspieler in der Lage zu sprinten, doch sobald sie den Ball vor

den Füßen haben, werden sie langsamer. Hält man den Dreieck-Button für längere Zeit gedrückt, legt sich der

„In Fußball Live wird dem Spieler eine wahre Flut an verschiedensten Spielmodi geboten.“

Kicker das Leder elegant vor und rennt wie der Blitz hinterher - natürlich kann man ihm dadurch das Rund relativ leicht abjagen. Obwohl das Wechseln der Spieler in hektischen Situationen etwas Probleme macht, schafft man es, insbesondere gegen eine computergesteuerte Mannschaft kaum durch die feindlichen Abwehrreihen zu stürmen. Nur plazierte Doppelpässe und schnelle Haken führen zum Erfolg. Wer alles auf einen Superstar und Alleingänge setzt, ist gnadenlos zum Scheitern verurteilt. Auch muß man ganz genau aufpassen, wann man sich dazu entschließt zu grätschen oder nach dem Ball zu sto-

zern animiert und wirken, obgleich mit detaillierten Texturen versehen, steril. Entgegen der angestrebten, konstanten Rate von 25 fps muß auf Höhe des Torraumes manchmal mit minimalen Slow-Downs gerechnet werden. Die Stadien sind zugegebenermaßen aufwendig gestaltet, doch will aufgrund der mageren Soundkulisse kein richtiges Fußballflair aufkommen. Vor allem die spärlichen, sich immer wiederholenden Kommentare von Rheinhold Beckmann tragen ihren Teil zum Sound/FX Rating bei.

Den König vom Thron zu stoßen, schafft Sony zwar nicht, doch könnten sie mit Fußball Live durchaus den Grundstein dafür gelegt haben. Das Spiel ist anfänglich zwar etwas gewöhnungsbedürftig, doch nach einer mehr oder weniger langen Einspielzeit können sich durchaus auch actionorientierte Fußballfans mit dem wirklichkeitsnahen Gameplay anfreunden.

POSITIV

- realistisches Gameplay
- zahlreiche Spielmodi und Mannschaften

NEGATIV

- keine Eigeninitiative der computergesteuerten Feldspieler
- unausgewogene KI des Torwerts
- spärliche Soundkulisse



Mit etwas Geduld kann im Edit-Mode ein komplett eigenes Team, wie etwa der BSC YB, zum Leben erweckt werden.

GRAFIK 7

SOUND 7

RATING 8



TONI OPL

KINGSLEY'S ADVENTURE

Genre	Jump 'n Run
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis Camden
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	06. September



Die Wurzel allen Übels: Übler Pudding maltreatiert Euch nicht nur mit seinem großen Kochlöffel, sondern heizt Euch auch mit magischen Sprüchen kräftig ein. Mit der richtigen Taktik ist er jedoch relativ schnell besiegt.

Seit einiger Zeit wird das friedliebende Fruchtreich, so der Name des Landes, in dem Kingsley's Abenteuer stattfinden, von Elend und Unheil geplagt. Der Bösewicht „Übler Pudding“ hat sich als Koch verkleidet in das Karottenkastell geschlichen und dort das Zauberbuch der Königin gestohlen. Die Verteidiger des Landes - vier edle Rittersleut - scheitern daran, den Tyrannen zu überwinden. Einer nach dem anderen werden sie von Übler Pudding mit einem schrecklichen Fluch belegt. Sie verwandeln sich daraufhin in grauenvolle Monster und unterstützen den finsternen Zauberer bei der Unterdrückung des Fruchtreichs. Die Lage



In einem kleinen Trainingslevel könnt Ihr Euch mit den verschiedenen Waffen vertraut machen.

scheint völlig aussichtslos, bis sich der verwaisste Fuchsrüde Kingsley dazu entschließt, ein wahrer Ritter zu werden und dem bösen Treiben von Übler Pudding ein Ende zu setzen.

In Psygnosis' Antwort auf Spyro, Crash und all die anderen Knuddelcharaktere übernimmt der Spieler die Rolle des kleinen Kingsley und begleitet ihn auf seinem Weg zu Ruhm, Ehre und Anerkennung. Doch bevor der mutige Fuchs mit der Rettung des Fruchtreichs beginnen kann, muß Kingsley zunächst in einem kleinen Trainingslevel beweisen, daß er den Mut und die Kraft besitzt, ein ehrenhafter Ritter zu werden. Hier lernt Ihr neben den Grundlagen der Steuerung und dem Umgang mit den verschiedenen Waffen auch, wie man durch Verschieben von Steinblöcken oder die Benutzung von Schaltern und Schlüsseln kleinere Rätsel löst. Steuern könnt Ihr Kingsley wahlweise mit dem Steuerkreuz oder dem Analog-Stick. Ein Druck auf den X-Button läßt den tapferen Helden springen und mittels der Kreis-Taste geht er mit vorgehaltenem Schild in die Defensive. Für den Angriff stehen Euch insgesamt vier Waffen zur Verfügung. Ein kurzer Dolch, den Ihr von Anfang an mit Euch führt, eine Streitaxt, ein Schwert und eine



Sobald Ihr die komplette Ausrüstung eines wahren Ritters aufgesammelt habt, schlägt Euch der König zum Edelmann und Ihr dürft Euch von nun an Sir Kingsley nennen.

Armbrust, die Ihr allerdings erst im späteren Verlauf des Spiels finden werdet.

Per Select-Taste ruft Ihr das Inventory auf, wo Ihr zwischen den vier Waffen umschalten könnt. Des Weiteren könnt Ihr Kingsley mit der L2- bzw. R2-Taste einen Sidestep ausführen lassen und durch das Betätigen der R1-Taste zwischen zwei (nahezu identischen) Kamerareinstellungen wählen. Ihr verfolgt dabei das Geschehen stets aus der Third-Person-Perspektive. Wollt Ihr Euch umsehen oder einen Gegner mit der Armbrust anvisieren, so habt Ihr die Möglichkeit, mit Hilfe des L1-Buttons auf

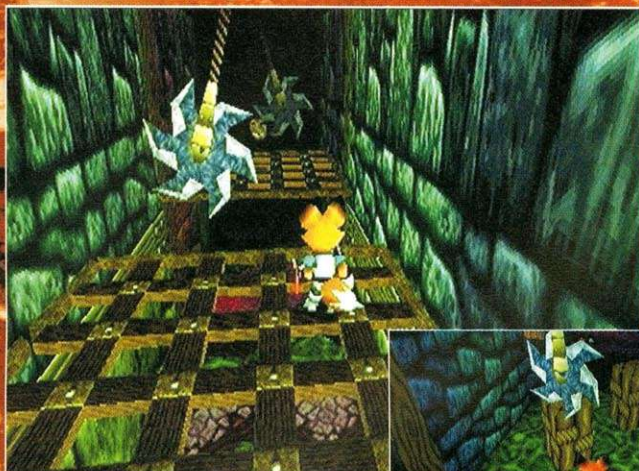
DIE ALTERNATIVE

Ape Escape - SCEI

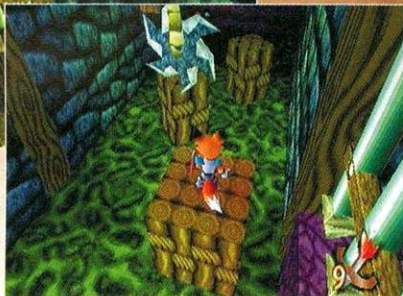


Aussässige, intelligente Affen reisen zurück in die Vergangenheit, um dort den Grundstein für eine neue Zukunft zu legen, in der die Affen über die Menschen herrschen sollen. Der Spieler

nimmt in der Rolle des kleinen Spike die Verfolgung auf und schickt mit Hilfe einiger verrückter Erfindungen Primat für Primat in die Zukunft zurück. Sonys Affentheater zählt ohne Zweifel zu den witzigsten und innovativsten Jump 'n Runs der letzten Zeit. Wer einmal mit der wilden Affenhatz begonnen hat, kommt so schnell nicht wieder davon los. Doch Vorsicht! Ape Escape kann aufgrund der vorbildlichen und intelligenten Steuerung ausschließlich mit einem Analog-Controller gespielt werden.



Diese Münzen sind überall im Spiel verteilt und beschenken Euch bei 50 eingesammelten Exemplaren ein Extra-Leben.



Die farbigen Schalter müssen in einer bestimmten Reihenfolge betätigt werden. Nur wie ist die Reihenfolge? Die Lösung steht irgendwo auf dem Boden!

eine Egoansicht umschalten, in der Ihr euch jedoch leider nicht fortbewegen könnt.

Habt Ihr das Trainingsprogramm durchlaufen und Euch als würdig erwiesen, gilt es zunächst, alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände eines wahren Ritters zu finden. Hierzu müßt Ihr mehrere, vom König gestellte Aufträge erledigen, die Euch in insgesamt vier verschiedene Bereiche des Fruchtreiches führen. So müßt Ihr beispielsweise das Bettelarm-Dorf von einem fürchterlichen Drachen befreien, der den Bewohnern alle Essensvorräte gestohlen hat. Nachdem Ihr Euch durch dessen furchteinflößenden Dungeon gekämpft und den garstigen Lindwurm zur Strecke gebracht habt, erhaltet Ihr ein Stück der heißbegehrten Ritterausrüstung. Sobald das Equipment komplett ist, müßt Ihr Euch nacheinander den vier dunklen Rittern stellen. Erst, wenn sich auch diese im virtuellen Nirvana befinden, könnt Ihr im finalen Kampf dem Obermütz Übler Pudding gegenüberreten und seine Schreckensherrschaft ein für allemal beenden.

► Kingsley's Adventure gesellt sich zu der Gruppe von Jump 'n Runs, die mit ihrem hohen Knuddelfaktor zwar op-

tisch eindeutig auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten sind, dann aber mit einem derart harschen Schwierigkeitsgrad aufwarten, daß auch die versiertesten Zocker hin und wieder kurz davor stehen, sich sämtliche Haare auszuraufen und das Joypad frustriert in die Ecke zu schleudern. Besonders die längeren Sprungpassagen fordern dem Spieler ein Höchstmaß an Konzentration und Geschick ab. Da Ihr immer nur nach erfolgreicher Beendigung eines Auftrages abspeichern dürft, kann es durchaus passieren, daß man einen kompletten Levelabschnitt ganz von vorne beginnen muß, nachdem alle fünf Leben aufgebraucht sind. Hinzu kommt, daß man Kingsley's Adventure trotz des

wäre auf der schwarzen Scheibe noch genug Speicherplatz für eine ordentliche Sprachausgabe zur Verfügung gestanden.

Optisch hinterließ Psynopsis' Jump'n Run dagegen einen grundsoliden Eindruck. Die Grafik verwöhnt Euer Auge mit hübschen bunten Landschaften, düsteren Gängen und zahlreichen in Echtzeit berechneten Lichteffekten. Aufgrund der (leicht störenden) Tatsache, daß sich die Umgebung erst sehr spät

„Da Ihr immer nur nach erfolgreicher Beendigung eines Auftrages abspeichern dürft, kann es durchaus passieren, daß man einen kompletten Levelabschnitt ganz von vorne beginnen muß, nachdem alle fünf Leben aufgebraucht sind.“

hohen spielerischen Anspruchs relativ schnell durchgespielt hat. Genügend Motivation für eine nochmalige Rettung des Fruchtreiches kommt aufgrund fehlender Zusatzlevel oder Bonusgegenstände leider nicht auf. Weiterhin ist uns das nervige Gepiepse à la Banjo Kazooie (N64) negativ aufgefallen, welches Ihr zu hören bekommt, wenn sich der kleine Kingsley mit den Bewohnern des Königreichs unterhält. Sicherlich

aus dem Nebel oder der Dunkelheit aufbaut, bleibt Ihr von störenden Slow-downs nahezu völlig verschont und nur selten entdeckt Ihr den ein oder anderen Polygonfehler. Trotzdem hätte dem Gameplay eine etwas großzügigere Fernsicht nicht geschadet, da man stellenweise kaum erkennt, wo man als nächstes eigentlich hinlaufen muß. Ansonsten besticht Kingsley's Adventure durch die leicht zugängliche Steuerung, den atmosphärischen, mittelalterlichen Sound und die angenehme Kameraführung. Unterm Strich also ein unterhaltsamer, putziger, nicht ganz einfacher und mit einigen Schwächen behafteter Genrevertreter für Jung und Alt.

POSITIV

- gute Kameraführung
- leicht zugängliche Steuerung
- putzige Charaktere

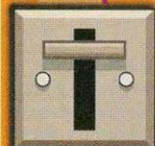
NEGATIV

- frustrierende Sprungpassagen
- keine Sprachausgabe
- hoher Schwierigkeitsgrad
- relativ kurze Spieldauer

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7





Netsite:

WINNIE FORSTER

Website:  **Winnie Forster**

play.net

SPIELE-SHOPPING IM WWW

Die PlayStation-Szene stürmt das Internet: Nicht nur in den USA und Japan, sondern auch auf deutschen Servern tummeln sich Spieler, Händler und Entwickler. Unser erster Ausflug ins WWW gilt spezialisierten Online-Shops: Was müßt Ihr beim Kauf von PlayStation-Spielen und Zubehör beachten?

Mit ihrem Siegeszug rund um den Globus breitet sich die PlayStation in letzter Konsequenz auch im Internet aus: Sowohl die Industrie (vertreten durch Spiele-Publisher, Entwickler und Händler) als auch Fans und Kunden widmen ihrer Lieblingskonsole einzelne Seiten oder gleich prallgefüllte Sites mit Infos, Bildern und - natürlich - Werbung. Wer sich im Internet auskennt, findet innerhalb kürzester Zeit alles rund um „sein“ Thema, vom normalen PAL-Platinum-Titel über das Import-Rollenspiel bis zum „Playstation-Anhänger, versilbert“. Ihr habt zwar Internet-Zugang und -adresse, verlauft Euch aber regelmäßig im Labyrinth des „World Wide Web“? Kein Problem: play PLAYSTATION schnürt den Datenrucksack und begleitet Euch ins Internet.

Cyber-Shop oder Online-Falle?

Wer in den letzten Jahren via Fachhandel oder Mail Order seine Spiele erwarb, der trifft im WWW viele alte Bekannte: Ein Großteil der Händler hat dem Ladengeschäft oder Mail-Order-Büro mittlerweile ein Web-HQ zu Seite gestellt. Hier findet Ihr das komplette Angebot des Ladens und könnt kaufen, ohne Eure Wohnung zu verlassen. Das ist praktisch, da sie durch das Internet Läden in München, Hamburg und Leipzig preislich vergleichen lassen, ohne daß Ihr sie persönlich besucht. Ein kurzer Mausklick auf die Homepage, dann auf den (bei jedem Händler vorhandenen) „PlayStation“-Button und schon schmökert Ihr in der aktuellen Preisliste. Danach surft Ihr weiter und schaut, ob's das RGB-Kabel woanders nicht noch günstiger gibt.

Wer mit Mail Order Erfahrung hat, der freundet sich auch mit den Online-Shops schnell an; denn in Bezug auf Zahlungs- und Lieferbedingungen orientiert sich das Internet am klassischen

Versand. Trotzdem solltet Ihr als erstes nach den „Allgemeinen Geschäftsbedingungen“ (AGB) Ausschau halten, bevor Ihr zum virtuellen Einkaufswagen greift. Druckt Euch die entsprechende Seite einfach aus - dann müßt Ihr das seitenlange Kleingedruckte nicht Online lesen.

[illegible]

Etablierter Profi oder Eintagsfliege? Allgemeine Geschäftsbedingungen wie die von Elektronikland schaffen beim Kunden kaum Vertrauen.

Wie bei anderen Versandhändlern sind neben den AGB auch die speziellen Zahlungsbedingungen wichtig: Liefert der Händler „versandkostenfrei“ (meist ab einer bestimmten Summe)? Wie berechnet er Porto und Verpackung, benützt er einen Kurier oder die normale Post zur Lieferung an Eure Haustür? Im Gegensatz zum Kauf im Geschäft müßt Ihr diese versteckten Kosten in den Preis einkalkulieren. Je nach Aufbau und Übersichtlichkeit der Site sind diese Kosten oft im wahrsten Sinne des Wortes „versteckt“: Ein Händler, den wir auf unserer Expedition besuchten, zeichnet seine Preise in der Endkundenliste mit „Brutto“ aus, schreibt an anderer Stelle aber: „Alle Preise verstehen sich zzgl. Verpackung, Transport und Frachtversicherung, zzgl. der jeweils am Auslieferungstag gültigen Mehr-

wertsteuer.“ Wer hier sofort checkt, was letztendlich zu zahlen ist, muß geniale Mathe-Fähigkeiten besitzen.

Unser Tip: Verlaßt Euch beim Online-Kauf auf bewährte Händler und WWW-Sites, mit denen z.B. Eure Bekannten bereits gute Erfahrungen gemacht haben. Laßt vom plötzlich auftauchenden PlayStation-Shop erstmal die Finger - ist die Site nach einem Monat noch aktiv und gepflegt, könnt Ihr dort immer noch kaufen. Am sichersten ist's, bei einem Händler zu bestellen, der auch ein Ladengeschäft besitzt oder noch besser: Dessen Ladengeschäft in Eurer Reichweite liegt. Dann könnt Ihr zur Not vorbeispiazieren, falls es Ärger mit der Online-Bestellung gibt.

Wichtig: Das „Last Update“

Welche Unterschiede zwischen normalen Fachhändlern und Online-Dealern gibt es noch? Die Spielepreislisten in Fachmagazinen (wie z.B. der play PLAYSTATION) sind berüchtigt für prophetische Angebote: Das Spiel ist noch nicht

	Letzte Hesse-Aktualisierung	Letzte Komplett-Aktualisierung
• DC		
• FDC		
• H88	28.08.99 (18.02.01)	04.09.99
• DC		
• Action-Figures		

Beispiele:

Realisierung der Action-Figures:

- Bestellung
- Name
- Versand- und Lieferbedingungen
- Lebensgeschichte
- Hair-Links
- Hinterb.
- Anfragen und Untersuchungen (eMail)

Die kompletten Figuren der Quelle: Gleich Bandwidth- und Standard-Std. Serien
kosten um nur 24,99 US\$ statt vorher 29,99 US\$.

Änderung können wir neue Figuren aus den Sets:

- Gleich Bandwidth (24,99 US\$)
- Quelle (24,99 US\$)
- Sparen (24,99 US\$)
- Taktiken (29,99 US\$)
- Wily Commander (19,99 US\$)

Schön sind die Seiten des Händlers „Game It“ nicht, dafür seht Ihr durch die „Update“-Anzeige (ganz oben), wann und wie häufig das Angebot von www.gameit.de aktualisiert wird.




Täglich freies Shipping und exklusive Treiber für WinWinWeb !!



34204144 355 365 375mm

Wir versenden wie wohn..... bitte unbedingt vor einer Bestellung lesen !

- HOME
- ALL NEWS
- DREAMCAST
- PLAYSTATION
- NINTENDO64
- PCGDDR
- GAME BOY
- WEB DESIGN
- SONITIZER
- MUSEUM
- AGB / VERSEND
- LINKS

Es gelten ausschließlich die unten aufgeführten Versandbedingungen sollte auf den Bestellformularen (vor allem bei den älteren) andere Angaben stehen so sind diese ungültig !

Bestellungen bei denen weder die **e-mail** Adresse noch die **Telefon** Nummer angegeben sind werden **nicht** zugestellt ! Wir bestätigen uns Kontrollen (Kurzanruf) bei Bestellen nur mit **Telefon** Nummer Angabe vor ! (Es gibt immer noch genügend "Witzkölde" !). Ab der 2ten Bestellung genügt der Eintrag des Namens und ihrer Kundennummer.

inland

Vor dem Einkauf unbedingt studieren: Die Geschäfts- und Zahlungsbedingungen „Eures“ Händlers (hier Megastar) druckt Ihr Euch am besten aus.

Bestellformular

Ihr Warenkorb

Anzahl Preis Summe System

ARJAY GAMES SPIELend online einkaufen...

Ihre Daten

Geben Sie bitte Ihren Namen und die vollständige Adresse an. Die notwendigen Felder sind mit dem * markiert.

Vorname: _____

Nachname: _____

E-Mail: _____

Strasse: _____

PLZ: _____

Land: _____

Telefon: _____

Fax: _____

Lieferungs- und Zahlungswünsche

Gewünschte # Nachname (zuz. DM 2,- Porto) # Kreditkarte

Zahlungsweg:

Gewünschte # Post (Deutschland) # UPS (Deutschland) # Europa (nur Kreditkarte)

Lebzeit:

Bei Bestellung der Bestellung erklären sich auch damit einverstanden, daß Arjay Games zum Zweck Überprüfung weiterer Informationen und der ordnungsgemäßen Ausführung meines Auftrages die Daten speichert.

Bestellung abschicken Bestätigung prüfen

Die Lieferadresse: Habe ich zur Karte genommen

Bitte beachten: Zustellung nur innerhalb Deutschlands!

Der Einkauf via WWW (hier bei Arjay) ist unkompliziert: Habt Ihr Euch „Bug's Life“ in den virtuellen Warenkorb verfrachtet, rollt Ihr weiter zur Kasse. Dort füllt Ihr das Adressformular aus und klickt auf die gewünschte Zahlungs- und Lieferart.

„innerhalb von 24 Stunden“ zu schicken. Hinter voreiligen Angeboten steckt nicht unbedingt Beutelschneiderei: Um eine Anzeige z.B. in dieser play-Ausgabe zu plazieren, mußte der Händler bereits vor Wochen aktuelle Preise und Liefermöglichkeiten festlegen. Schließlich will er am Erscheinungstag des Heftes nicht mit alten Spielen und längst verfallenen Sonderangeboten dastehen. Theoretisch macht das Internet Schluß mit solch gewagter Vorausplanung: Im Gegensatz zur Print-Anzeige kann ein Web-Angebot täglich oder gar stündlich erneuert werden. Leider halten viele Händler an ihren lieb gewonnenen Methoden fest und bieten Euch Spiele zum Verkauf, die sie noch gar nicht auf Lager haben. Achtet also beim Online-Shopping auf Verweise zur tatsächlichen Verfügbarkeit. Seriöse Händler warnen Euch mit Bemerkungen wie „voraussichtlich lieferbar ab“ oder „coming soon“. Im Zweifelsfall gilt: Anrufen & Nachfragen. Meist findet Ihr eine entsprechende Telefonnummer (oder eine eMail-Adresse) auf der Start- oder „Über uns“-Seite.

Last but not least sollte Euer Stammhändler seiner Preisliste auch einen Hinweis voranstellen, wie regelmäßig er sein Online-Angebot auf die Lager-situation anpaßt. Wird die Preisliste täglich überarbeitet oder verstaubt sie bereits seit Wochen auf dem Server? Denn besonders im Internet gilt: Eine Site, auf der sich 24 Stunden nichts rührt, schläft. Ein Web-Auftritt, der zwei Wochen unverändert bleibt, ist hingegen bereits gestorben.

Ihr Einkaufskorb bei Konsole.de

☒ Bestelle bei jedem Kauf die Anzahlungen.

Anzahl	Name	Bestell Nr.	Einzel
1	Blade II - PSX		

Gesamtpreis inkl. MwSt. z.

Versandkosten: ☒ Normallieferung (Deutschland) (DM 10,00) ☐ Ausland (Gem. Nachschubversand möglich) (DM 15,00)

☐ separate Lieferadresse

Zahlungsmittel: ☒ Visa ☐ MasterCard ☐ American Express

Neben Vorkasse und Nachnahme akzeptieren einige Händler auch Kreditkarten: Auf „Konsole.de“ wählt Ihr via Scroll-Down-Menü zwischen Master, Visa, American Express und Diner's.

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst

Ab sofort auch ONLINE

Infos unter <http://www.gamerspoint.de>

Super Service. Geile Preise und Jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM!!!

KOSTENLOS ZUVERSICHERN

Bestellungen bis 18:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein!!!

Neuheiten

DINO CRISIS 84,95

PlayStation 94,95

PlayStation 99,95

STAR WARS DIE FINALE DER REPUBLIK 99,95

PlayStation 89,95

FIFA 2000	89,95	Saboteur	99,95
Fighting Force 2	89,95	Schlümpfe	99,95
Formel 1 '99	89,95	Shadowman	94,95
G-Police 2	84,95	Sled Storm	89,95
Gungage	89,95	Soul Reaver	99,95
Hot Wheels	89,95	South Park	84,95
Indiana Jones-Babel	89,95	Space Invaders	89,95
Jade Cocoon	89,95	Speed Freaks	89,95
Killer Loop	89,95	Star Wars-Dunk. Bed.	99,95
Kingsley	89,95	Street Fighter EX +	44,95
Kurushi 2 - Final	84,95	Supercross	89,95
Madden NFL 2000	89,95	Tarzan	*
Master of Monsters	89,95	Tekken 3	49,95
MediEvil Platinum	49,95	Tomb Raider 4	89,95
Mulan	84,95	Tomorrow Never Dies	89,95
Nascar 2000	89,95	T. Hawk Pro Skater	94,95
NBA Live 2000	89,95	Tricky Sliders	84,95
NHL 2000	89,95	Tunguska	84,95
Plane Crazy	84,95	Ubik	89,95
Point Blank 2	84,95	Um Jammer Lammy	84,95
Pop 'n' Pop	69,95	Urban Chaos	84,95
Rayman Quadripack	79,95	Vigilante 8 - Sec. Off.	89,95
RC Stunt Copter	89,95	WCW Mayhem	89,95
Reel Fishing	89,95	Wipeout 3	89,95
Renegade Racing	84,95	Wu Tang Clan	89,95
Resident Evil DC	44,95	WWF - Attitude	84,95
Revolt	84,95	Xena-Warri. Princess	89,95

VORBESTELL-SERVICE

TOP 20 - Extr

1. Silent Hill	99,95	11. WWF - Warzone	44,95
2. Croc 2	89,95	12. C&C 2 - Alarmstufe Rot	44,95
3. Bundesliga Stars 2000	89,95	13. Colin McRae Rally	44,95
4. Castrol Honda Superbike	89,95	14. Crash Bandicoot 2	44,95
5. Driver	99,95	15. Final Fantasy 7	49,95
6. Syphon Filter	94,95	16. Cool Boarders 2	39,95
7. Need for Speed 4	89,95	17. Mickey's Wild Adventure	44,95
8. Ridge Racer 4	69,95	18. Grand Theft Auto	44,95
9. V-Rally 2	99,95	19. Resident Evil 1	49,95
10. Croc 2	44,95	20. Tomb Raider 2	49,95

gebote

PlayStation	Lemmings	39,95	Bust-a-Move 3	49,95
Hardboiled	Lost Vikings 2	39,95	Final Fantasy 7	49,95
W.G. 3D Hockey 98	Micro Machines V3	39,95	Indy 500	49,95
Wipeout	Mr. Domino	39,95	Klonoa	49,95
Adidas P. Soccer 2	Rock & Roll Racing 2	39,95	N. Haas Racing	49,95
Destruction Derby 1	Vs.	39,95	Racing Simulation 2	49,95
Golden Goal 98	X-Men: Ch. o.t. Atom	39,95	R-Types	49,95
MDK	Worms	44,85	Soulblade	49,95
Rascal	C&C 2 - Alarmst. Rot	44,95	S. Pocket Fighter	49,95
Wrecking Crew	Colin McRae Rally	44,95	Tomb Raider 2	49,95
Ridge Racer Revol.	Crash Bandicoot 2	44,95	Wild 9's (mit T-Shirt)	49,95
Shadow Master	Croc: Leg.o.t. Gobbos	44,95	Int. SS.Soccer Pro 98	54,95
Warhammer 1	Forsaken	44,95	Big Air	59,95
Ayrton Senna Kart	Gran Turismo	44,95	Breath of Fire 3	59,95
Contra 3D	GTA - London	44,95	Devil Dice	59,95
Cool Boarders 2	Grand Theft Auto	44,95	Fluid	59,95
Crow - City of Angels	Mickey's Wild Adv.	44,95	Formel 1 '98	59,95
Devils Deception	Tomb Raider 1	44,95	Namco Museum 4	59,95
Frankreich 98 - WM	Wipeout 2097	44,95	Pro Pinball-Big Race	59,95
Formel 1 '95	WWF - Warzone	44,95	Rally Cross 2	59,95
Formel 1 '97	Tekken 2	49,85	Sensib. Soccer 2000	59,95
Frogger	Blasto	49,95	Test Drive 4X4	59,95
	B-Movie	49,95	X-Men vs. Streetfigh.	59,95

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Waresendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit Erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Lieferungen ins Ausland nur per Vorauskasse. 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 46705 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 Kirchliern 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780



Sony Playstation (deutsch) - 10. August 1999

Bestellnummer	Titel/Anzeige	Sprache/Version	Stil	Lieferart	Warenpreis
SONY707	360	DEUTSCH	Action	post	59,90 DM
SONY1360	Pub. Heroes	deutsch	101 Action-Adventure	post	79,90 DM
SONY795	A. Drea. Life	deutsch	2D Platform-Adventure	post	59,90 DM
SONY1000	A. Mega Life	deutsch	101 Platform-Adventure	post	79,90 DM
SONY691	A. Konradson's G.O.T. Tennis	deutsch	Tennis	post	59,90 DM
SONY1000	A. Konradson's G.O.T. Tennis	deutsch	101 Platform-Adventure	post	79,90 DM
SONY719	A. Konradson's G.O.T. Tennis	deutsch (deutsch)	Crashbandicoot	post	59,90 DM
SONY1000	A. Konradson's G.O.T. Tennis	deutsch	101 Platform-Adventure	post	79,90 DM
SONY766	A. Konradson's G.O.T. Tennis	deutsch	Crashbandicoot	post	59,90 DM
SONY1000	A. Konradson's G.O.T. Tennis	deutsch	101 Platform-Adventure	post	79,90 DM
SONY772	A. Konradson's G.O.T. Tennis	deutsch	Crashbandicoot	post	59,90 DM
SONY1000	A. Konradson's G.O.T. Tennis	deutsch	101 Platform-Adventure	post	79,90 DM
SONY762	A. Konradson's G.O.T. Tennis	deutsch	Crashbandicoot	post	59,90 DM
SONY1000	A. Konradson's G.O.T. Tennis	deutsch	101 Platform-Adventure	post	79,90 DM

Schon seit geraumer Zeit eine gute WWW-Adresse ist Dynatex: Der Videospielgroßhändler beliefert Endkunden mittlerweile schwerpunktmäßig über das Internet, daneben gibt's in Dortmund noch ein Ladengeschäft inkl. spielautomatenbestücktem „Erlebniscenter“.

Der Online-Auftritt von Dynatex ist zwar nicht besonders effektiv, dafür aber unkompliziert und schnell aufgebaut. Abschreckend sind auf den ersten Blick die Preise, da man für aktuelle PAL-Spitzen Titel in der Regel deutlich über 100 Mark zahlt. Dafür bietet Dynatex aber den besten (und günstigsten!) Liefer-Service: Statt per Post wird bestellte Ware via UPS frei Haus zur Tür geliefert. Nur wer auf Postzustellung besteht, zahlt ein paar Mark zusätzlich.

TECHNIKECKE

OLIVER EHRLER



[basta.]

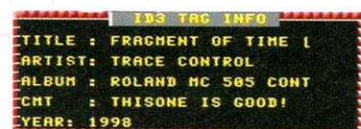
Testmuster The Next Generation
Bezugsquelle The Next Generation
 (Tel.: 0209/778811, URL: <http://tng.to>)
 oder im gut sortierten Fachhandel
Erhältlich ab Mitte September
Preis ca. 149,- DM

Nach viel Gerangel im Vorfeld erscheint nun ein lang angekündigtes PlayStation-Zubehör: Der MP3 Basta, ab September im Vertrieb der Firma Next Generation. Für 150 Mark erwerbt Ihr das MP3-Modul, ein Anschlußkabel (für die Stereoanlage) und eine MP3-Demo-CD. Wie den Xploder oder ein anderes Schummelmodul stöpselt Ihr das Accessoire in

Wer bei „MP3“ spontan an eine neue Waffe denkt, der sollte besser die Ohren spitzen: Das Datenformat aus dem Internet schnürt Sound und Musik zu kompakten Paketen. Normale PCs oder spezielle Walkmen spielen die Daten dann wieder ab - dank „MP3 Basta“ ab jetzt auch Eure Konsole!

Euren Parallelport - wer eine ganz neue PlayStation besitzt (ab SCPH-9002C ohne Port!), läßt sich die Konsole beim Hardware-Spezialisten umbauen.

Ein erklärendes Hauptmenü begrüßt Euch nach dem Einschalten: Alle Stücke auf der aktuell eingelegten CD werden aufgeführt, Informationen wie Titel, Interpret, Album und Kommentar in einer übersichtlichen Statistik geordnet. Wie bei einem CD-Player dürft Ihr die ganze CD abspielen, die Stücke einzeln anwählen und vor- und zurückspulen. Hinzu kommen Optionen für Endlosschleifen, zufällige Titelwahl, Lautstärke und Balance. Kreative Naturen, denen die Benutzeroberfläche nicht paßt, ordnen die Anzeigen und Menüs nach eigenem Belieben und speichern die sogenannte „Skin“ auf Memory Card. Ebenfalls auf Speicherkarte verewigen dürft Ihr Eure Lieblingsstücke - damit Ihr



Das Hauptmenü des MP3 Basta: Zusatzinformationen über den aktuellen Titel erscheinen in der unteren Hälfte des Bildschirms.

Euch die Songs nicht nach jedem Neustart neu zusammensuchen müßt.

Unter dem Modulgehäuse steckt ein spezieller Chip zur Dekodierung der MP3-Daten, die moduleigene Schnittstelle leitet den Sound an Kopfhörer oder Stereoanlage weiter. Dank 3,5mm-Klinkenstecker und beiliegenden Adapterkabel (Cinch) gibt's keine Anschlußprobleme.

musicmaker.com
 #1 Custom CD and Digital Download Internet Shop

custom cd digital download

Browse Genre Top 100 Artists Top 100 Tracks Gift Ideas Suggested Compilations Customer Compilations Help Ready to Buy

Your Custom CD: (no title)
 Content of CD #1: Tracks: 0 of 20 Time Left: 70:00

Search: by Artist or Browse by Genre

Member Login
 Password
 Sign in
 Join Insider's Club for Free Music

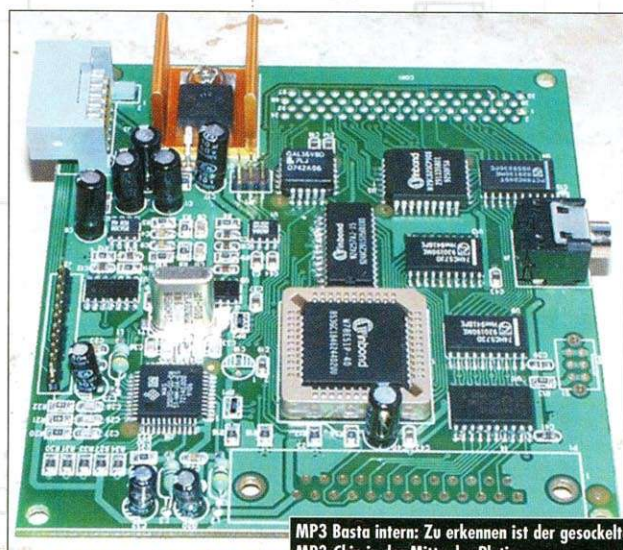
Browse Genres
 Alternative Blues Classical Country Dance Jazz Rock/Pop Soul/R&B Other

Specials
 Fast CD
 Summer Songs
 New! Kinks

Create Your Custom Music CD
STEP ONE: Choose your songs by Genre or Artist. Browse our collection to find your favorite songs or check out our Search Helpers. Listen to samples of every song and you can add up to 20 tracks or up to 70 minutes on your CD.
STEP TWO: Personalize your CD. Choose the order of your songs, a title and art of your choice for your CD. Start with your first 5 songs for just \$9.95. Add more songs for \$1 each. See complete details.
STEP THREE: Place your order. We record your songs on a CD and ship it to you.
 Please note: All song titles are colored blue or black. You can only mix and match tracks within a single color.

Join the Insider's Club for free music. Members also get full benefits of the Music Advisor.
 Non USA Customers, please...

Zukunftsweisender Vertriebsweg von EMI: Stellt Eure Hit-CD aus 500.000 Titeln zusammen und bestellt sie online (www.musicmaker.com).



MP3 Basta intern: Zu erkennen ist der gesockelte MP3-Chip in der Mitte der Platine.

Legal & (meist) gratis: MP3-Adressen im Internet

www.mp3.com

Auf der englischen Musik-Site findet Ihr über 200.000 Musikstücke aller Stilrichtungen von bekannten Interpreten, aber auch von obskuren Amateuren - frei zum kostenlosen Download.

www.musicmaker.com

Auf der englischen Site warten 150.000 kostenlose Musikstücke auf fleißige Downloader: Daneben bietet der Musikkonzern EMI 500.000 kostenpflichtige Titel, die Ihr online zusammenstellt und via Post auf CD geschickt bekommt.

www.technomusic.com

Treffpunkt der (nicht kommerziellen) Techno-Undergroundszene: Das ständig wachsende MP3-Archiv bietet kostenlose Stampftracks von Ambient bis Hardcore. Plaudertaschen klicken sich ins Forum und quasseln mit Gleichgesinnten.

www.mp3-world.net

Einsteiger finden auf dieser deutschen Seite alles rund um MP3: Anfängertips, MP3-Workshops, News und Tools weisen Euch den Weg in die Welt der digitalen Musik. Wer sich im Internet noch nicht auskennt, nützt die Site-eigene Suchmaschine für freie MP3s.

www.downloadhits.de

Auf der deutschen Homepage findet Ihr kostenlose Promotion-Stücke aktueller Interpreten. Hinzu kommen eine Lo-Fi-Amateurrubrik sowie News aus aller Welt.

Um an passende MP3-Musikstücke zu kommen, benötigt Ihr neben der PlayStation und dem MP3 Basta auch einen Internet-Anschluß sowie einen CD-Brenner: Auf den Homepages (siehe Tabelle) von Plattenlabels und Musikversendern werdet Ihr dann fündig. Hier entdeckt Ihr auch nützliche Informationen, MP3-Player für den PC sowie Tools und Konverter, mit denen Ihr Musikstücke von CD ins MP3-Format (oder zurück) verwandelt. Habt Ihr ein paar fetzige Tracks ergattert, bannt Ihr sie auf einen CD-Rohling: Der MP3-Basta verarbeitet das gewöhnliche ISO9660-Format.

Was ist MP3?

In Einem sind sich Softwareindustrie und Musikbranche einig: Der unauffällige Begriff „MP3“ wird die Popwelt verändern. Die griffige Abkürzung steht für „Motion Picture Experts Group 1 Audio Layer 3“ und bezeichnet ein Kompressionsverfahren, das digitale Audiodaten (z.B. Musik von CD) auf rund ein Zwölftel bündelt. Nicht zu verwechseln ist MP3 mit MPEG2, dem High-Quality-Verfahren für DVDs.

Natürlich versucht die Motion Picture Group, Qualitätsverluste bei der Kompression zu vermeiden: MP3-Audio klingt zwar nicht so gut wie z.B. der Surround-Sound eines DVD-Films, ist mit einer Sampling-Frequenz von (in der Regel) 44.1kHz mit dem Sound einer normalen Musik-CD zu vergleichen. Der große Vorteil des MP3-Formats in der Praxis ist die geringe Datenmenge: Zum Download eines Vierminütens im normalen CD-Format brauchen normalsterbliche Telekom-Kunden 30 Minuten bis über eine Stunde, wohingegen das Stück als MP3-File schon nach wenigen Minuten auf Eurer Festplatte ist. Besitzt Ihr einen CD-Brenner, so passen dank MP3 die gesammelten Werke von zwölf CDs auf einen Rohling. Wildes Herumkopieren von Musikstücken ist jedoch verboten: Haltet Euch an legale MP3-Pages, die von den Urhebern freigegebene Stücke anbieten oder Musik gegen Gebühr vertreiben (siehe Tabelle).

Erweiterte Programm-Funktion: Im Playlist-Menü stellt Ihr Eure Lieblingsstücke zusammen und speichert die Auswahl auf Memory Card.

Eine Brücke zwischen alter und neuer Musikwelt schlagen die sogenannten „Digital Automatic Music“-CDs: Auf den DAM-Scheiben liegen die Musikstücke im normalen CD-Format (für Euren Audio-Player) und gleichzeitig im MP3-Format (für PC, Internet oder PlayStation) vor.

playcharts

Habt Ihr Lust Euch ebenfalls auf dieser Seite zu verewigen? Schickt uns einfach Eure Top 5 zusammen mit einem Lichtbild. Redaktion play PLAYSTATION, Stichwort: Leser Top 5, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.

Die play PLAYSTATION TOP 5

Diesen Monat präsentieren wir Euch fünf unserer Lieblings-Bands, deren Songs wir gerne in zukünftigen Videospielen wie Gran Turismo 2000 hören würden.

Sven

1. Cradle of Filth
2. Slayer
3. Liar
4. Stereolab
5. Neck

Martin

1. Nirvana
2. David Bowie
3. Annie Lennox
4. Genesis
5. Prodigy

mArk

1. Damnation A.D.
2. Neglect
3. Type O Negative
4. Cradle of Filth
5. Misfits

Mischa

1. Subway to Sally
2. Knorkator
3. Rob Zombie
4. Prodigy
5. Fanta 4

Toni

1. Korn
2. Massive Töne
3. Fatboy Slim
4. Harlekinz
5. Limp Bizkit

Wonz

1. Dompf!
2. Cradle of Filth
3. Underworld
4. Down
5. Monster Magnet

Fränk

1. Headcrash
2. AC/DC
3. Bolt Thrower
4. Napalm Death
5. Böhse Onkelz

Burk

1. Burkhard Sonnenschein & die Lavendelpflücker
2. Bolt Thrower
3. Aeternus
4. Massive Attack
5. alten Schweden Death Metal

Händlercharts – Get Ready - Würzburg

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Soul Reaver | Eidos Interactive |
| 2. Driver | GT Interactive |
| 3. Syphon Filter | 989 Studios |
| 4. Silent Hill | Konami |
| 5. GTA London | Take 2 |
| 6. WWF Attitude | Acclaim Entertainment |
| 7. V-Rally 2 | Infogrames |
| 8. Tekken 3 Platinum | SCEE |
| 9. Croc 2 | Electronic Arts |
| 10. wip3out | SCEE |

Japan

- | | |
|--------------------------------|--------|
| 1. SD Gundam G Generation Zero | Bandai |
| 2. Everybody's Golf 2 | SCEI |
| 3. Powerful Pro Baseball '99 | Konami |
| 4. Accompaniment Anywhere | SCEI |

Amerika

- | | |
|--------------------------------|-----------------------|
| 1. Madden 2000 | Electronic Arts |
| 2. WWF Attitude | Acclaim Entertainment |
| 3. Driver | GT Interactive |
| 4. Gran Turismo | SCEA |
| 5. Legacy of Kain: Soul Reaver | Eidos Interactive |

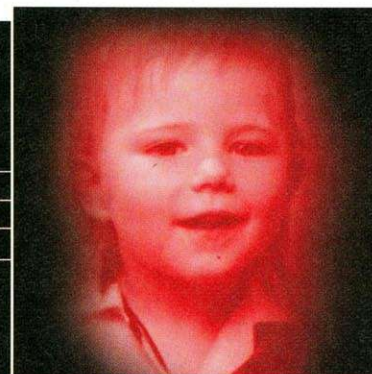
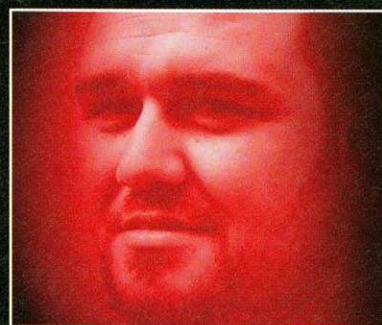
Leser Top-5

...schickte uns diesmal
René Scheuermann
aus Little Cowfield

1. Fifa 99
2. Metal Gear Solid
3. Bugs Bunny auf Zeitreise
4. Tomb Raider III
5. Silent Hill

...und was wird in der
Industrie gespielt?

Diesmal mit Haydn Dalton, Lead Designer
Star Trek Red Squad, Warthog



WARTHOG

1. Soul Calibur (DC)
2. Driver (PSX)
3. ISS Pro98 (PSX)
4. Silent Scope (Coin-op)
5. Power Stone (DC)

play Competition

play PLAYSTATION verlost in Zusammenarbeit mit
Empire Interactive

eine einwöchige Reise nach Schottland für
zwei Personen und noch 49 andere Preise.

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis: 1 Woche Schottland für zwei Personen
(Flug, Hotel mit Übernachtung und Frühstück).
2. Preis: ein Empire-Spielepaket im Wert von 500 DM.
3. Preis: ein Empire-Spielepaket im Wert von 250 DM.
- 4.-50. Preis: ein Sheep T-Shirt.

Die fünf besten Comics werden im Handbuch und auf der Website von
Empire Interactive veröffentlicht.

was ihr tun müßt:

Zeichnet einen lustigen Comic-Strip mit den Sheep-Charakteren - mit
oder ohne Text. Der Umfang sollte 5 Kästchen à 4 x 4 cm betragen.
Schickt diesen an:

Empire Interactive
c/o Koch Media
Stichwort: „Oh no!“
Lochhamer Straße 9
82152 Planegg.



Einsendeschluß ist der 31.10.99. Mitarbeiter von Empire Interactive, Koch Media und
dem CyPress Verlag sind von der Teilnahme an dem Wettbewerb ausgeschlossen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Gewinner unter 18 Jahren benötigen das schriftliche
Einverständnis des Erziehungsberechtigten.

empire
INTERACTIVE





play appendix

Schon einmal in die Verlegenheit gekommen, bei einer Diskussion über gut gezeichnete „Sprites“ einzuwerfen, daß es doch 'ne Cola auch getan hätte? Hier wollen wir nicht nur Neulingen und Begriffsstutzigen auf die Sprünge helfen, um sich künftig den phantasivollsten Wortkreationen der wunderbaren Videospielewelt stellen zu können.

Ss

SECAM

Kurzform von Sequential Couleur avec Mémoire, dem Fernsehstandard in Frankreich, dem mittleren Osten und Großteilen von Osteuropa. Bei SECAM besteht ein Bild aus 819 Zeilen.

Second Party

Eine Firma wird so bezeichnet, wenn sie ihre Produkte exklusiv für nur eine einzige andere Firma vertreibt.

Scrolling

So wird die Bewegung des Spielfeldes bezeichnet. Es kann dabei in alle Himmelsrichtungen und auch „aus dem Bildschirm heraus“ scrollen.

Shoot-'em up / Shooter

Ein Spielgenre, bei dem es ausschließlich darum geht, Gegner abzuschießen und deren Schüssen auszuweichen. Im Verlauf des Spieles können auch Extras gesammelt werden. Nicht selten tauchen in Shootern auch besonders große und fiese Zwischen- bzw. Endgegner auf.

Side-Scrolling

Die Vorder- und Hintergrundebenen des Spielfeldes bewegen sich von rechts nach links bzw. von links nach rechts.

Simulation

Ein Spiel, das gewisse Aktivitäten, mit besonderem Augenmerk auf Realismus und Details, nachzubilden versucht. Dabei werden nicht nur reale Objekte wie z.B. ein Panzer oder ein Flugzeug simuliert, sondern auch Weltraumschlachten oder ähnliches.

Single-Pass Multitexturing

Um die Effekte des bereits beschriebenen Multitexturing mit älteren Grafikprozessoren zu erzielen, muß bei diesen die komplette Spielszene mehrmals berechnet und die Ergebnisse anschließend miteinander verrechnet werden. Moderne Chips können mehrere Texturen parallel verarbeiten, womit ein er-

heblich niedrigerer Rechenaufwand notwendig ist.

Slipstream Release

Oft werden Produkte überhastet auf den Markt gebracht. Dadurch enthalten sie des öfteren noch Bugs. Anstatt aber die fehlerhafte Software zurückzurufen, werden die Fehler still und heimlich korrigiert und die Ware ohne Ankündigung in der bereinigten Form, praktisch in der zweiten Auflage, ausgeliefert.

Skeletal Animation

Um die Bewegungen von Spielfiguren möglichst realistisch und flexibel zu gestalten, werden bei dieser Technik die Beziehungen zwischen den beweglichen Teilen der Kreatur gespeichert. In Anlehnung an die Natur werden bewegliche Teile als „Bones“, die Verbindungen zwischen diesen als „Joints“ und das Ganze als „Skeleton“ bezeichnet.

Skin

Bei älteren Animationstechniken sind die Charaktere aus einfachen geometrischen Formen zusammengesetzt. An den Verbindungsstellen dieser, wie z.B. am Hals oder den Armen, kann es bei Bewegung zu unschönen Lücken kommen. Bei der Technik der digitalen Haut besteht die animierte Figur aus einer einzigen, verformbaren Oberfläche, die über ein Skelett gespannt ist, um sie möglichst realistisch darstellen zu können.

Die Bezeichnung Skin wird auch noch in einem anderen Zusammenhang benutzt. Bei Ego-Shootern wird die Textur der Spielerfigur ebenfalls so bezeichnet.

Skybox

Während auf die Spielfigur, die Gegner und den Vordergrund oft besonderes Augenmerk gelegt wird, gilt dies nicht unbedingt auch für den Hintergrund. Um Rechenzeit zu sparen, ist der Hintergrund einiger Spiele wie z.B. bei Prügelspielen und manchen Ego-Shootern nicht dreidimensional. Stattdessen besteht dieser nur aus einer einfachen Textur, die im Inneren einer sogenannten Skybox aufgebracht wird, um einen Himmel oder weit entfernte Gebiete wie Gebirgsketten darzustellen. Ein Beispiel für die Anwendung dieser Technik ist Tekken 3.

Soundeffekt

Bezeichnung für die verschiedenen Töne, die bei bestimmten Ereignissen im Spiel, wie z.B. bei Schüssen oder beim Auflesen eines Extras abgespielt werden.

Soundtrack

Die Hintergrundmusik eines Spieles.

Sourcecode

Die Anweisungen für den Computer, die in einer Programmiersprache wie C oder Java geschrieben sind. Der Source-Code wird noch von einem Compiler und Linker bearbeitet, um ihn in eine für den Prozessor verständliche Form zu bringen.

SPA

Abkürzung für die Software Publishers' Association, eine Vereinigung von Softwareherstellern.

Splines

Mathematische Darstellung einer Kurve, die durch Kontrollpunkte definiert wird. In Spielen werden sie z.B. eingesetzt, um zwischen einzelnen Animationsphasen zu interpolieren, damit die Bewegung flüssiger erscheint. Die dreidimensionale Version von Splines, sogenannte Spline-Patches, werden bei manchen Graphic-Engines als Skin oder auch für die Spielfeldgrafik verwendet.

Sprite

Ein einfaches zweidimensionales Grafikobjekt, das ohne Beeinflussung des Hintergrundbildes manipuliert werden kann. Auf heutigen Videospiele-Systemen werden Sprites so gut wie nicht mehr eingesetzt, sondern alle Objekte als echte dreidimensionale Modelle gezeigt.

Stage

Alternative Bezeichnung für einen Level oder eine World.

Storyline

Die Storyline – oder auch Plot – ist der rote Faden, der sich durch das ganze Spiel zieht und an dem sich das Gameplay orientiert. Diese Hintergrundgeschichte kann für die meisten Spiele sehr simpel gehalten sein, bei RPGs oder Abenteuerspielen ist sie meistens jedoch sehr aufwendig.

Strategy Guide

Ein Buch oder Heft, in dem Hilfestellungen zu einem bestimmten Spiel gegeben werden. Dies können nur die speziellen Kampftechniken bei Prügelspielen sein oder aber auch die Komplettlösung eines Rollenspieles mit samt aller Karten und Ausrüstungslisten.

Tt

Tester

Personen, die von Softwarefirmen dafür bezahlt werden, ihre Programme ausgiebig zu spielen. Dabei sollen Bugs ausgemerzt und das Niveau des Gameplays angepaßt werden.

Texel

Kürzel für Texture Element, das kleinste Element einer Texture Map. Obwohl eine Textur eigentlich ein einfaches Bitmap ist, wäre der Begriff Pixel in diesem Zusammenhang nicht richtig. Während ein Pixel immer genau einen Punkt auf dem Bildschirm darstellt, kann ein Texel auch größer oder kleiner sein, je nach dem Abstand vom Betrachter und der benutzten Filtermethode.

Texture Map

Eine Textur ist ein Bitmap, das wie eine Art Abziehbildchen über Polygone gelegt wird, um einen realistischeren Eindruck zu vermitteln.

Texture Mapping

Oberbegriff für eine Vielzahl von Füll- und Interpolationsalgorithmen, die eine Texture Map auf ein Polygon bringen.

Third Party

Eine Firma, die Software für eine Konsole produziert, die sie selber jedoch nicht herstellt. So gesehen sind die meisten Hersteller „third party companies“, deren Unterstützung aber lebenswichtig für die jeweilige Plattform („first party“) ist.

Third Person

Bei dieser Spielperspektive sieht der Spieler seinen Charakter von hinten oder von der Seite.

Trilinear Filtering

Bei dieser Texturfilterung werden die Werte zweier MIP-Maps bilinear miteinander interpoliert. Dadurch entsteht ein deutlich besseres Ergebnis als bei normaler bilinearer Filterung. Die Methode benötigt jedoch auch einen viel höheren Rechenaufwand.

Uu

USB

Der Universal Serial Bus wurde von einem Konsortium von PC-Herstellern, darunter Compaq, Digital und IBM, entwickelt. Diese Schnittstelle soll alle anderen bisher benutzten überflüssig machen. An einen USB-Port können bis zu 127 hintereinander geschaltete Geräte gleichzeitig betrieben werden. Dabei kann eine Übertragungsrate von bis zu 12MB pro Sekunde erreicht werden, was auch sehr datenlastige Anwendungen ermöglicht. Die PlayStation 2 soll ein solches Interface besitzen.

Vv

Vaporware

Ausdruck für Software, die einen angekündigten Veröffentlichungszeitpunkt nicht einhalten kann oder überhaupt nie erscheint. Die Bezeichnung kann sich auch auf versprochene Features oder Technologien beziehen. Vaporware wird von vielen Firmen dazu benutzt, um Konkurrenten unter Zugzwang zu setzen oder um schnell auf eine deren Ankündigungen zu reagieren.

Vector Graphics

Ein altes Grafiksystem, bei dem einfach nur helle geometrische Formen wie Linien, Kreise oder Rechtecke über einem schwarzen Hintergrund gemalt wurden.

Vertex

So wird der Eckpunkt eines Polygons genannt (pl. Vertices).

Vertically Scrolling

Die Vorder- und Hintergrundebenen des Spielfeldes bewegen sich von oben nach unten bzw. umgekehrt.

VGA

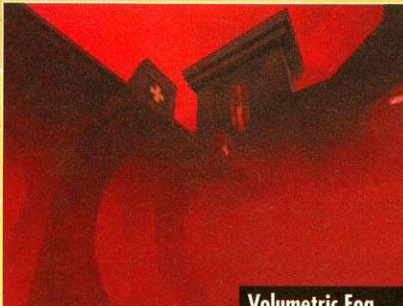
Abkürzung für Video Graphics Array. Dieser Grafikkartenstandard hatte eine Auflösung von maximal 640x480 Punkten bei 16 Farben. Mit diesem Standard wurden zum ersten Mal auch Grafikmodi mit 256 Farben möglich, die jedoch nur bei einer niedrigeren Auflösung von 320x200 verfügbar waren.

Virtual Reality

Eigentlich eine Bezeichnung für eine alternative Benutzerführung von Computersystemen. Hierbei werden die Aktionen auf dem Bildschirm so nachgeahmt, wie sie auch im richtigen Leben ausgeführt werden würden.

Volumetric Fog

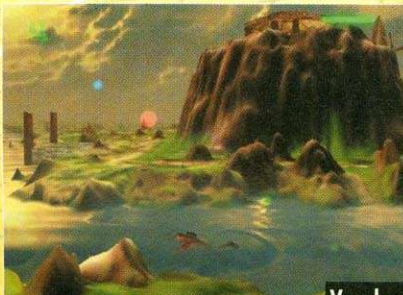
Normalerweise tritt Nebel in Computerspielen nur als milchige Suppe am Horizont in Erscheinung, um die Größe des anzuzeigenden Spielfeldes zu verkleinern. Das spart zwar Rechenzeit, hat ansonsten aber kaum Einfluß auf das Gameplay. Volumetrischer Nebel dagegen beeinflusst die gesamte Umgebung. So erscheinen dann z.B. Lichtquellen diffus oder Gegner können sich im Bodennebel verstecken anstatt plötzlich aus dem üblichen Hintergrundbrei aufzutauchen.



Volumetric Fog

Voxel

Ein Volume Pixel ist ein Bildpunkt, der neben Breite und Höhe auch eine Tiefe besitzt. Er ist also ein dreidimensionaler Pixel. Voxelgrafik wirkt auf den ersten Blick unter Umständen etwas klobig, kann aber natürliche Strukturen glaubwürdiger darstellen als Polyongrafik. Nachteil ist, daß Grafikchips Voxelgrafik nicht beschleunigen können, sondern die gesamte Rechenarbeit von der CPU allein erledigt werden muß.



Voxel

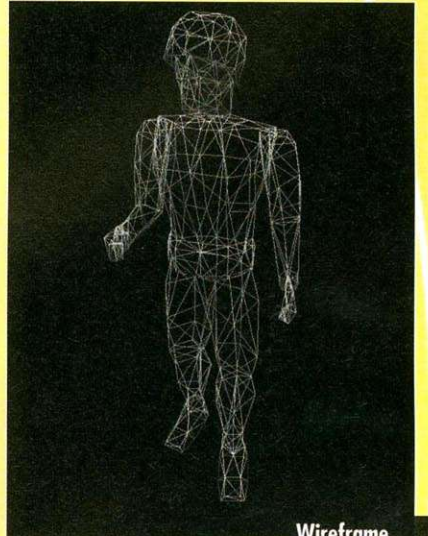
Ww

Ware

Englische Bezeichnung für Raubkopien.

Wireframe

Die Objekte in einem 3D-Spiel bestehen alle aus einem Drahtgitter, dem Wireframe, welches wiederum aus vielen Polygonen aufgebaut ist. Über dieses Grundskelett werden dann die Texturen gelegt.



Wireframe

World

In einem Spiel können Level mit ähnlichem Inhalt unter dem Oberbegriff „World“ zusammengefaßt werden.

Writer

Die Person, die bei der Entwicklung eines Adventures oder RPG die Dialoge der Charaktere und auch Beschreibungen und Hintergrundgeschichten ausarbeitet. Sie ist aber nicht unbedingt auch für Rätsel oder die Handlung selbst verantwortlich.

Xx

XGA

Ein von IBM eingeführter Grafikstandard. Das Extended Graphics Array bot zwar keine neuen Auflösungen, unterstützte aber eine höhere Farbtiefe. Bei XGA konnten erstmals 65536 Farben anstatt der üblichen 256 angezeigt werden.

Yy

Yellow Book

Ein CD Standard, der seinen Namen von der Farbe des Buches hat, in dem er beschrieben wurde. Yellow Book CDs sind normale CD-ROMs.

Zz

Z-Buffer

Damit eine Graphic-Engine Objekte in der richtigen räumlichen Anordnung zeichnet und solche Polygone ignoriert, die überhaupt nicht sichtbar wären, wird der sogenannte Z-Buffer benötigt. In diesem „Tiefenspeicher“ wird eine Information abgelegt, wo auf der Z-Achse (die Tiefenachse) sich bereits etwas befindet.

Unangefochten PLAYSTATION2 TOKYO GAME SHOW

Noch mehr News, noch mehr Facts,
noch mehr Games!

Uneinholbar GRAN TURISMO 2

Der König ist tot, es lebe der König

Unerbittlich DINO CRISIS RESIDENT EVIL 3

Capcom im Bluttausch

Unbarmherzig GTA 2

Im Auftrag des Paten!

und Millenium Soldier Expendable, UEFA Striker,
Action Man - Mission Extreme, No Fear Downhill
Mountainbiking, Music 2000, Thrasher, Skate &
Destroy, Jet Moto 3, Space Debris, NHL
Championship 2000, NBA Basketball 2000, Xena
- Warrior Princess, Die Schlümpfe...

**umfassende und
informative 164 Seiten -
bigger and better than ever!**

**die nächste play
ist ab 27. Oktober
überall erhältlich**

IMPRESSUM

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play PLAYSTATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektronpost: mailus@playstation.com

Redaktionsdirektor Konsulententitel
Stephan Girlich

Chefredakteur:
Sven Liebold

stellv. Chefredakteur:
Martin Weidner

Redaktion:
mArk Liebold, Mischa Strecker,
Toni Opl

Art Direction:
Wolfgang Müller

Layout:
Wolfgang Müller, Frank Bagon,
Burkhard Weiss

Textkorrektur:
Barbara Ströbel, Markus Ströbel

Freie Mitarbeiter:
Mathias Neuman,
JarJar Binz, Philipp Noack,
Marco Spärl, Winnie Forster,
Oliver Ehrle

Verlag:
CyPress Verlagsgesellschaft
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel.: +49-02234/96365-0,
Fax.: +49-02234/96365-55.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Euro 36,81 (Inland), Euro 45,40
(Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ
600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag
und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht
geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Titel:

Sony Computer Entertainment Inc., Square,
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 Hertschleb

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 Thanks:
Mona & Steffi, Cyblons Belichter

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung über-
nommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion
lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich
eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie
dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und ver-
pflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung
Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die
Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play
PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen
und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler
enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen
werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATI-
ON erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuel-
len Patentschutzes, auch
werden
Warennamen
ohne Gewähr-
leistung einer frei-
en Verwendung
benutzt.



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play
PLAY STATION

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

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg & LADEN

SONY PLAYSTATION^{FF}
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

249,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK^{FF} 249,-
OT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD BLAZE - CYBER SHOCK^{FF} 59,95
CONTR. PAD - DUAL SHOCK ORIG. 59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK^{FF} 39,95
PRO CARRY CASE - BLAZE 69,95
GAMEBUSTER DELUXE - SCHUMMELMOD 89,95
X-PLODER FX 84,95
EQUALIZER 69,95
ANTENNENKABEL 24,95

inkl. Multi-Tap orig. "139,95
nur solange Vorrat reicht!



FUSSBALL LIVE^{FF} 99,95

RGB-KABEL 14,95
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK 119,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL 119,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2 RAC. WHEEL 94,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON. COMP.) 59,95

die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!



Driver 89,95 Final Fant. 8^{FF} (Okt.) 119,95
Killer Loop (Y.A.R.G.) 89,95 Star Wars Ep. 1: d.D.B. 89,95
PISTOLE C-CON 45 ORIGINAL 79,95
PISTOLE BLASTER LIGHTGUN 64,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS 16,95
MEM. CARD 15 BL-ORIG. 29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 24,95
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



A BUG'S LIFE^{FF} 99,95
AIRONAUTS 89,95
AKUJI THE HEARTLESS 89,95
APE ESCAPE^{FF} 99,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. 149,95
ASTERIX & OBELIX GEGEN CASAR (Okt.) 94,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN 89,95
BASEBALL EDITION 2000 89,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR
ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
0049 931 3545288
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,8 OS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB.

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
GESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND
WIRD IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM
ERSENDENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar
ORTSFREI! NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI
IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFER-
BAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE
LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT
ORTSFREI! BESTELL-ANNAHME 9.00-20.00 UHR,
10.00-16.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER
OSTERSTÜCKLOSSES MAGAZIN, DAS JEDER
BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM
(DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG
(IN 50) ANFORDERN.

die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!



TOMB RAIDER 4^{FF} (NOV) 99,95

BILLIARD NIGHTS (NOV) 79,95
BOX CHAMPIONS 2000 (NOV) 89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE 84,95
BUNDESLIGA STARS 2000 89,95
BUST A MOVE 4 64,95
BUSTER & THE BEANSTALK (Okt.) 89,95
CAPCOM GENERATIONS 1 84,95
CARMAGEDDON - FAHR ZUR HOLLE (Okt.) 84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE 89,95
CENTIPEDE PSX (Okt.) 89,95
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS (SEPT) 89,95
CHESSMASTER MILLENIUM 89,95
CHOKOBO RACING^{FF} (Okt.) 99,95
COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95
CRASH BANDICOOT 3^{FF} 99,95
CROC 2 89,95
CUEBALL (Okt.) 74,95
CYBER TIGER (NOV) 89,95
DARK MESSIAH 89,95
DEMOLITION RACER (SEPT) 89,95
DESTREGA^{FF} (Okt.) 99,95
DINO CRISIS (NOV) 89,95
DRIVER 89,95
DUNE 2000 (Okt.) 89,95
EARTHWARD JIM 3D (Okt.) 89,95
EPGA GOLF (Okt.) 89,95
EXTREME 500 (Okt.) 89,95
FIFA 2000 (NOV) 89,95
FIGHTING FORCE 2 (Okt.) 99,95



Railroad Tycoon 2 89,95 M.G.S. VR Missions 44,95
NHL 2000 (Sept) 89,95 Lego Racer (Sept) 89,95
FINAL FANTASY VIII^{FF} (Okt.) 119,95
FISHERMAN'S BAIT (Okt.) 89,95
FORMEL 1 '99 (Okt.) 99,95
F1 '99 INKL. LENKRAD^{FF} (SVR, Okt.) 169,95
FUSSBALL LIVE^{FF} (Okt.) 99,95
FUSSBALL LIVE INKL. MULTI TAP^{FF} (SVR) 139,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE^{FF} 89,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO 99,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95
GRAND THEFT AUTO 2 (Okt.) 89,95
GUNGEAR (SEPT) 89,95
HELL NIGHT 89,95
HOT WHEELS: TURBO RACING 89,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO EVOLUT. (Okt.) 89,95
JADE COCOON (Okt.) 89,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (Okt.) 89,95
KINGSLY'S WILD ADVENTURE^{FF} (Okt.) 89,95
KURUSHI FINAL^{FF} (SEPT) 89,95
LE MANS 24 STUNDEN (NOV) 89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 99,95
SPIELEBERATER SOUL REAVER 19,95
LEGEND OF KARTIA 89,95
LEGO RACERS 89,95
LEGO ROCK RAIDERS (Okt.) 89,95
MADDEN NFL 2000 89,95
METAL GEAR SOLID 89,95
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (Okt.) 44,95

inkl. Memory Card orig. "109,95
nur solange Vorrat reicht!



Wipeout 3^{FF} 99,95 Tarzan^{FF} (Nov) 99,95
FIFA 2000 (Nov) 89,95 X-Files^{FF} 99,95

JETZT AUCH PORTOFREI!*

Ab sofort bieten wir für unsere Kunden
portofreie Lieferung bei ausgewählten
Produkten an:

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK^{FF} 249,-
A BUG'S LIFE 99,95
APE ESCAPE^{FF} 99,95
APE ESCAPE + ORIG. DUAL SHOCK 149,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN 89,95
BUSTER & THE BEANSTALK (Okt.) 89,95
CHOKOBO RACING (Okt.) 99,95
CRASH BANDICOOT 3 99,95
DESTREGA (Okt.) 99,95
FINAL FANTASY VIII (Okt.) 119,95
FORMEL 1 '99 (Okt.) 99,95
FORMEL 1 '99 + LENKRAD (Okt.) 169,95
FUSSBALL LIVE (Okt.) 99,95
FUSSBALL LIVE + ORIG. MULTI-TAP 139,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE 89,95
KINGSLY'S WILD ADVENTURE (Okt.) 89,95
KURUSHI FINAL 89,95
MULAN STORY 89,95
POINT BLANK 2 159,95
POINT BLANK 2 INKL. G-CON 45 159,95
RIDGE RACER TYPE 4 99,95
SPEED FREAKS INKL. MULTI-TAP 139,95
TARZAN (NOV) 99,95
TOMB RAIDER 4 (NOV) 99,95
WIPEOUT 3 99,95
WIPEOUT 3 INKL. MEMORY CARD 109,95
X-FILES 99,95

Sendungen mit diesen Artikeln (in dieser
Anzeige auch mit *) gekennzeichnet werden
portofrei verschickt! Lediglich für
Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahme-
Gebühr an. Damit Sie auch die sparen,
können Sie ab jetzt auch per Kreditkarte
(nur Visa und Mastercard) bezahlen!

MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 89,95
MULAN STORY^{FF} 89,95
NASCAR 2000 (Okt.) 89,95
NBA LIVE 2000 (NOV) 89,95



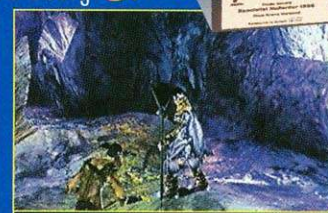
Xena (Okt.) 89,95 Grand Theft Auto 2 89,95
Jade Cocoon (Sept) 89,95 Formel 1 '99^{FF} (Okt.) 99,95
NHL 2000 (Sept) 89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (NOV) 89,95
POINT BLANK 2^{FF} 89,95
POINT BLANK 2 INKL. G-CON 45^{FF} 159,95
PONG (Okt.) 79,95
POP'N'POP 69,95
PRINCE NASEEM BOXING (Okt.) 89,95
RAILROAD TYCOON 2 89,95
RAINBOW SIX 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ABE'S EXODDUS 49,95
ATLANTIS 59,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 49,95
MAGA MAN BATTLE & CHASE 69,95
RACING SIMULATION 2 49,95
S.C.A.R.S. 49,95
STAR WARS: REBEL ASSAULT 2 69,95
WILD 9'S LIMITED EDITION 49,95

PLATINUM-EDITION
ABE'S ODYSSEY 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
C & C 2: ALARMSTUFE ROT 49,95
COLIN MCRAE RALLY 49,95
COOL BOARDERS 2 49,95
CRASH BANDICOOT 2 44,95
CROC 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
GRAND THEFT AUTO 44,95
FINAL FANTASY VII 49,95
FORMEL 1 '97 49,95
G-POLICE 49,95
GRAN TURISMO 49,95
GRAND THEFT AUTO 44,95
HEART OF DARKNESS 49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 49,95
JURASSIC PARK 49,95
LUCKY LUKE (Okt.) 49,95
MEDIEVAL 49,95
MICRO MACHINES V3 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES 49,95



LEG. of. K.: SOUL REAVER 99,95

RC STUNT COPTER 79,95
REAL FISHING 89,95
RENEGADE RACING (Okt.) 89,95
REVOLT 84,95
RIDGE RACER TYPE 4^{FF} 99,95
RONIN BLADE (NOV) 89,95
SABOTEUR (Okt.) 99,95
DIE SCHLUMPF (Okt.) 89,95
SHADOWMAN 84,95
SHAO LIN (NOV) 89,95
SILENT HILL 89,95
SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG. 24,95
SLED STORM 89,95
SOUTHPARK 84,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS^{FF} 99,95
SPEED FREAKS-INKL. ORIG. MULTI-TAP^{FF} 139,95
STAR WARS: EPISODE 1-DUNKLE BEDR. 89,95
SUPERCROSS (NOV) 89,95
TARZAN^{FF} (NOV) 99,95
THE NEXT TETRIS (Okt.) 84,95
TOMB RAIDER 4^{FF} (NOV) 99,95
TOMORROW NEVER DIES (NOV) 89,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 89,95
TRICK'N SNOWBOARDER 89,95
TUNGUSKA 84,95
UEFA STRIKER (Okt.) 84,95
URBAN CHAOS 89,95
V-RALLY 2 89,95
WCW MAYHEM (NOV) 89,95
WIPEOUT 3^{FF} 99,95
WIPEOUT 3 INKL. MEM.-CARD^{FF} (SVR) 109,95
WORMS ARMAGEDDON 89,95
WORMS PINBALL (NOV) 89,95
WWF ATTITUDE 84,95
XENA - WARRIOR PRINCESS (Okt.) 89,95
X-FILES^{FF} 99,95



inkl. PSX-Deco-Kit "Shadowman" 94,95
nur solange Vorrat reicht!



Colin McRae R. - Pt. 49,95 MediEvil - Plat. 49,95
Final Fantasy VII - Pt. 49,95 Tekken 3 - Plat. 49,95

0931 35 45 245
WWW.LOGON.DE/KRANZ oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: **0931 35 45 222**

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO-
UND COMPUTERSPIEL-
SPEZIALVERSAHNDLER AUF DER ESN-
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT Fax: 0931/571602

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™ © 1998 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved. Mission 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 (Europe) Limited. GT Interactive Software Corp. and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (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."