180 SEITEN

UNGLAUBLICH: DIE TOTALE SPIELE-INVASION!

11/99 November

play PLAYSTATION

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 GUIDE ZU DINO CRISIS – CHEATS UND GAMEBUSTER-CODES ZU DEN AKTUELLSTEN GAMES

SQUARESOFT
ZU BESUCH BEI DEN FINAL FANTASY-ENTWICKLERN!

PLAYSTATION 3
SONYS GROSSE ZUKUNFTSPLÄNE!

PlayStation TEST

DINO CRISIS
TEST PLUS KOMPLETTLÖSUNG!

PlayStation PREVIEW

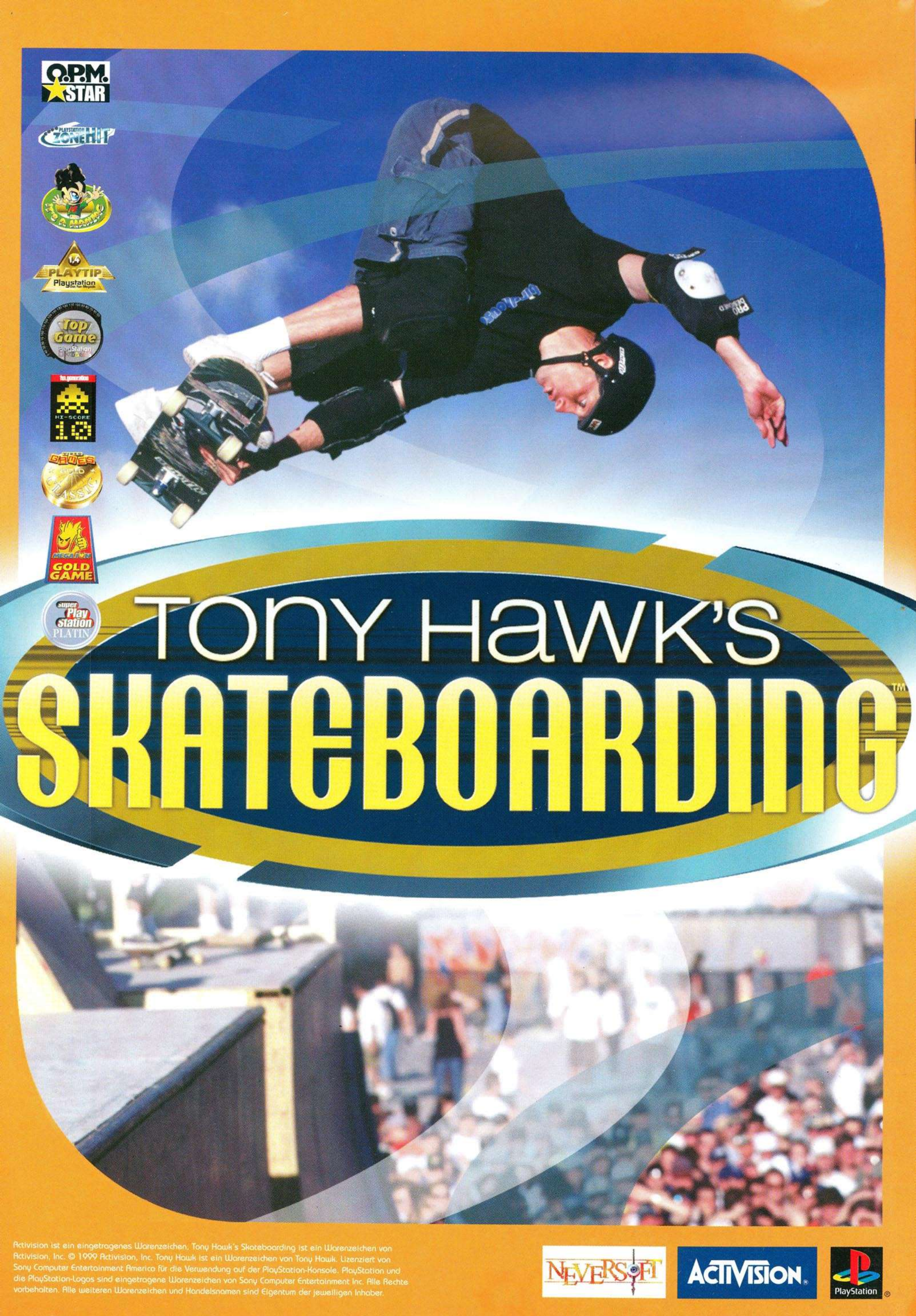
RESIDENT EVIL 3
EINE GANZE STADT IN FLAMMEN!

PlayStation TEST-MARATHON!

GTA2 • CRASH TEAM RACING
UEFA STRIKER vs FIFA 2000 • SPYRO 2
FORMEL 1 99 • WU-TANG • WCW MAYHEM • SOUTHPARK
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKING • RAINBOW SIX • ACTION MAN XTREME • U.V.M.

27 SEITEN SPECIAL
PLAYSTATION 2 – DER DEFINITIVE GUIDE ZUR SUPERKONSOLE • TOKYO GAME SHOW PLUS JAMMA-MESSE – NEUES AUS FERNOST • GUITAR FREAKS – LET THERE BE ROCK! ATTENTION TO DETAIL – ZU BESUCH BEI DEN ROLLCAGE-MACHERN • CURLYMONSTERS

KNOCKOUT KINGS +++ ISS PRO EVOLUTION +++ 24H VON LE MANS +++ MILLENIUM SOLDIER +++ STAR WARS: EPISODE 1 +++ SPEC OPS +++ MUSIC 2000

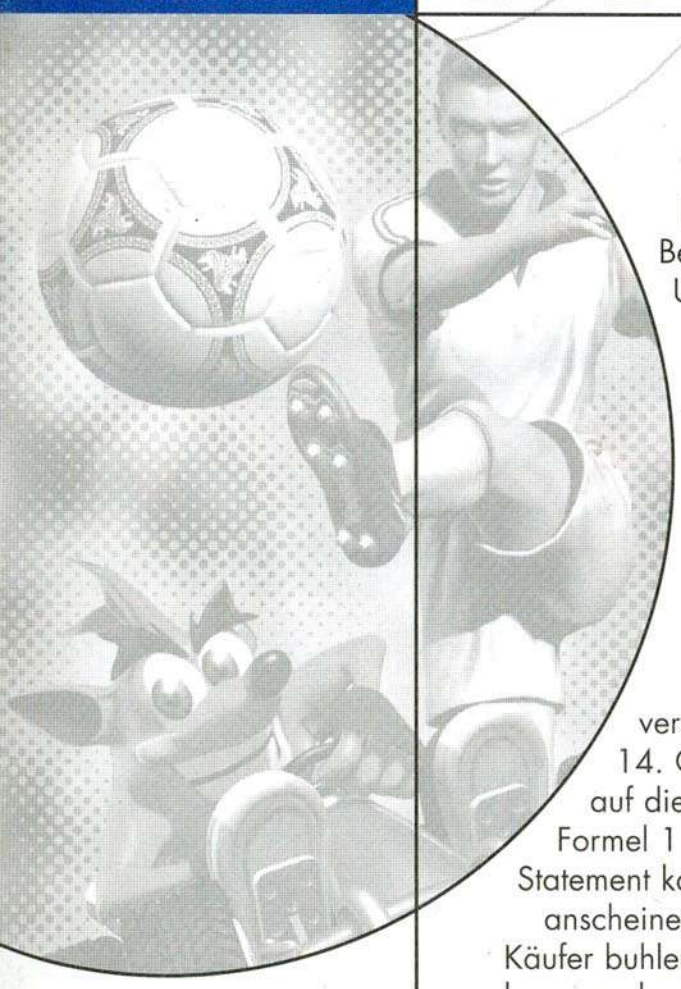


Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

NEVERSOFT

ACTIVISION®

PlayStation®



Liebe Leser

In diesem Monat fegte ein wahrer Softwaresturm durch das Lager der play. Der Begriff „heißer Herbst" wurde in diesem Jahr absolut neu definiert. Das PlayStation Universum ist aktiver denn je, da uns nahezu jeden Tag neue Meldungen und Titel in die Redaktion flatterten. Das „Schlimme" daran war allerdings, daß sich gerade die Anzahl an wirklich guten Games, zu einer gemeinen Masse geballt hat, die den Umfang der „normalen" play deutlich gesprengt hätte. Was also tun? Unsere gewohnt umfangreiche Berichterstattung kürzen oder Euch gar bestimmte Titel vorenthalten? Nein. Wir dachten uns: Was die Industrie kann - können wir schon lange und liefern mit dieser Ausgabe massive 180 Seiten an kompetenten Informationen, in denen alle Hits und Flops der kommenden Wochen berücksichtigt werden.

Warum es gerade so kurz vor Weihnachten Software vom Himmel regnet, kann verschiedene Gründe haben. Zum einen wurde mit kleiner Verspätung nun doch am 14. Oktober Segas neue Konsole auf die deutschen Zocker losgelassen. Sonys Antwort auf die Dreamcast-Euphorie ist ein mächtiges Paket aus brillanten Titeln wie Spyro 2, Formel 1 99, Fußball LIVE oder dem absolut genialen Crash Team Racing. Ein deutlicheres Statement kann man wohl kaum abgeben. Auf der anderen Seite wollen die Publisher anscheinend in der alljährlichen Weihnachtsschlacht schon im Vorfeld um die Gunst der Käufer buhlen. Bleibt nur zu hoffen, daß den Herstellern durch ihr eifriges Wettrüsten nicht kurz vor dem eigentlichen Kampf die Munition ausgeht; denn der Heilige Abend-Countdown nähert sich mit großen Schritten.

Nicht zuletzt aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, unser Wertungssystem um einiges zu straffen und ab dieser Ausgabe mit verstärkter Härte den Weizen von der Spreu zu trennen. Gerade in den kommenden Wochen der großen Spielflut wollen wir hilfreich zur Seite stehen und mit einem differenzierteren Maßstab werten. Aus irgendwelchen Gründen hat sich der Irrglaube eingeschlichen, daß bereits Titel, die mit einer 8 bewertet worden sind, die Anschaffung nicht mehr rechtfertigen. Sicher ist eine „Bewertung" im allgemeinen eine sehr subjektive Kiste, da Geschmäcker bekanntlich verschieden sind. Jedoch soll sich in speziellen Fällen einfach herauskristallisieren, daß nicht nur Games, die mit unserem „best-buy"-Logo ausgezeichnet wurden, ihren Kauf wert sind.

Auf diesem Weg wollen wir Euch auch unseren „Neuen" in der Truppe vorstellen: Dirk - der arme Kerl erholt sich - während ihr diese Zeilen lest - von seiner harten play-Aufnahmeprüfung. Bis auf die gröberen Fleischwunden müßten jetzt aber auch alle Biß- und Kratzspuren verheilt sein.

Respect is everything!
Euer play-Team

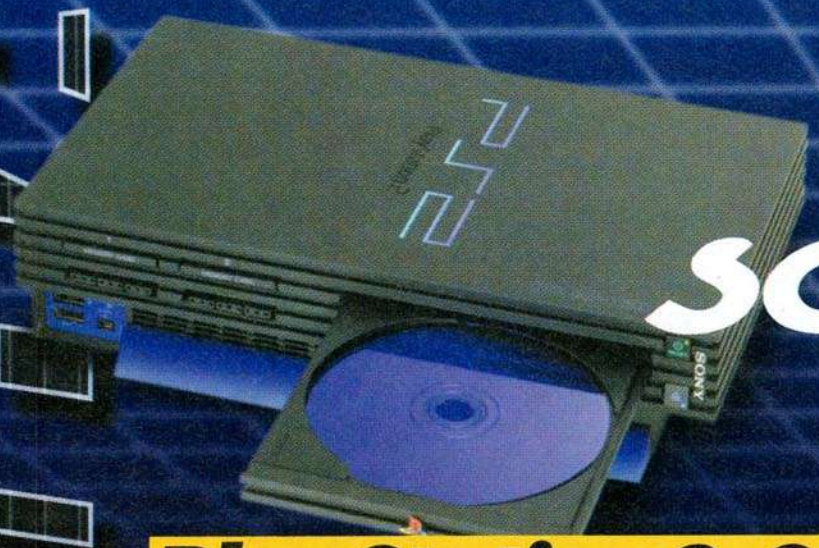
„Das Leben ist eigentlich viel zu kurz, um wirklich alle Spiele zocken zu können
Originalzitat eines verzweifelten Dirk Gemeinhardt

TOKYO GAME SHOW '99

Seite 22-25

JAMMA99

Seite 20-21

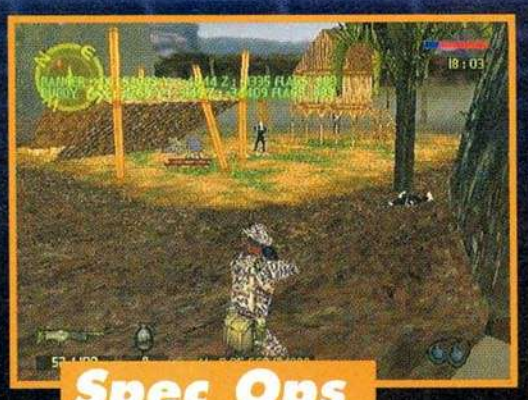


SQUARESOFT

Seite 34-39

PlayStation2 Special

Seite 28-33



Spec Ops

Seite 61

Spyro 2

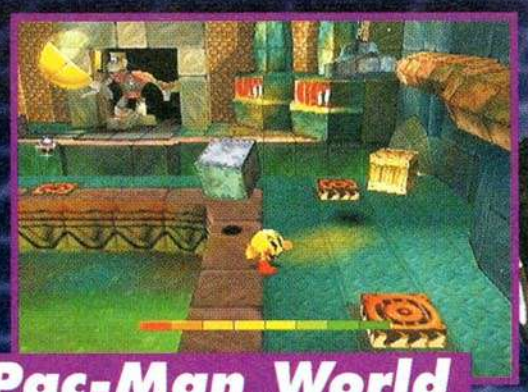
Seite 162-167

Southpark

Seite 128

Wu-Tang

Seite 118-119



Pac-Man World

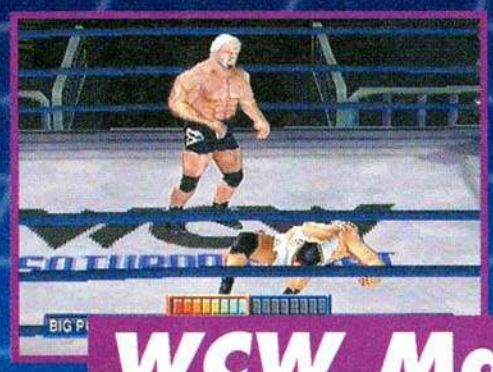
Seite 160-161

Crash Team Racing

Seite 98-103

Resident Evil 3

Seite 52-57



WCW Mayhem

Seite 148-151

Inhalt 11/99

PlayMail 8-11

PlayNews
- PlayStation1 12-15
- PlayStation2 16-18

PlayCharts 170

PlayNet 172-173

PlayTech
- Parallelport zum Nachrüsten 176
- Ramnet 176

NextPlay 178
- Impressum 178
- Wertungssystem 75
- Hefte nachbestellen 74

SpecialScreen
- ATD - Attention To Detail 44-48
- Guitar Freaks 50-51
- Jamma Herbst '99 - Herbstfest für Arcade-Fans? 20-21
- Mit Square ins Jahr 2000 34-39
- PlayStation2 - Vorsprung durch Technik 28-33
- Tokyo Game Show 99 - mit der PlayStation ins Jahr 2000 22-25
- Völlig lösgelöst - zu Besuch bei den Machern von Jet: X 42-43

PreScreen
- Box Champions 2000 64-65
- Die 24 Stunden von Le Mans 68-69
- Die Schlümpfe 70
- Fighting Force 2 58
- ISS Pro Evolution 66
- Music 2000 72
- NBA Live 2000 60
- Resident Evil 3 Nemesis - Import 52-57
- Spec Ops 61
- Supercross 2000 62-63

TestScreen
- Action Man Xtreme 114-115
- Carmageddon Fahr zur Hölle 86
- Crash Team Racing 98-103
- Dino Crisis - Import 76-81
- FIFA 2000 152-159
- Formel 1 99 90-95
- Front Mission 3 - Import 82
- GTA2 108-113
- Hot Wheels Turbo Racing 96
- Milenium Soldier Expendable 117
- NBA Basketball 2000 130
- NHL Championship 2000 147
- No Fear Downhill Mountain Biking 104-105
- Pac-Man World 160-161
- Ronin Blade 116
- Southpark 128
- Spyro 2 Gateway to Glimmer 162-167
- Star Ixiom - Import 84
- Star Wars Episode I Die dunkle Bedrohung 120
- Tom Clancy's Rainbow Six 126
- UEFA Striker 152-159
- WCW Mayhem 148-151
- Worms Armageddon 169
- Worms Pinball 168
- Wu-Tang Shaolin Style 118-119
- Xena Warrior Princess 124-125

PlayTips
- G-Police Weapons of Justice, Jade Cocoon - Import, Shadow Man, Sled Storm - Import, South Park, Speed Freaks, Swing, Tony Hawk's Skateboarding, WCW Mayhem - Import, wip3out 131-136
- Gamebuster Codes 137-138
- Player's Guide Dino Crisis 139-146

PlayCompetition
- Sony Computer Entertainment 174

Seite 152-159

Formel 1 99
Seite 90-95

GTA2
Seite 108-113

Dino Crisis
Seite 76-81

Player's Guide Dino Crisis
Seite 139-146

Gamebuster Codes
Seite 137-138

Benutzung nur unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen.

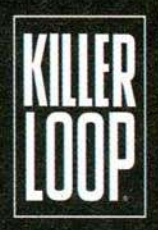
ad.quarter

Beruhigt Dein Hirn, wenn Du der Schwerkraft Lebewohl sagst.

Beruhigt Deine Mutter, wenn Du Deinem Mageninhalt Lebewohl sagst.

Beruhigt Dein Gewissen, wenn Du Deinem Arzt Lebewohl sagst.

Wenn Du zum ersten Mal in einem der mehr als 12 Tripods gesessen hast, wirst Du Deinen Augen nicht trauen. Deinen Ohren nicht. Deinem Gleichgewichtssinn nicht. Und vor allem Deiner Uhr nicht. Denn Du wirst nicht mehr aussteigen wollen. Dafür sorgt eine systemorientierte, optimierte 3D-Engine, die das volle Leistungsspektrum von Sony PlayStation oder Deinem PC beansprucht. Und mehr als sieben futuristische Rennstrecken. Zitat Fun Generation: „Vor allem Needle Rock stellt den wohl abgefahrensten Racing-Track aller Zeiten dar." Killer Loop ist nicht irgendein Spiel. Killer Loop ist der Rausch der Geschwindigkeit in seiner reinsten Form. Die Frage ist nur, ob Dein Nervenkostüm dazu bereit ist.



© 1999 VCC Entertainment. Published 1999 by Crave Entertainment. Crave is a registered trademark of Crave Entertainment Inc. Killer Loop is a registered trademark. Copyright Benetton Group. All rights reserved. „Playstation" and the „Playstation" Logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

PLAY MAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play PLAYSTATION
Play Mail
Max-Planck-Str. 13 **...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123**
97204 Höchberg **...oder via Elektropost: mailus@playplaystation.com**

GET MAIL

Ich lese Euer Magazin jetzt schon seit zwei Jahren. Macht weiter so - die nächsten zwei Jahre! Ich würde mich freuen, wenn Ihr mal ein Poster von Raziel bringen würdet.
Christian Schönlein, Veitsbronn

TO: MAIL

So gut liest Du unser Heft... Seit sonderlich langer Zeit scheinst Du unser Magazin noch nicht zu lesen, sonst wäre Dir aufgefallen, daß wir schon in der play 2/99 ein Poster zu Legacy of Kain Soul Reaver abgedruckt haben. Zur Strafe gehst Du nicht über Los, streichst kein Gratisposter ein, sondern blätterst direkt zu Seite 74.

GET MAIL

In der Ausgabe 3/99 zeigt Ihr bei Driver einen gelben Wagen mit schwarzen Streifen. Wir haben das Spiel schon mehrmals durchgespielt und möchten nun gerne erfahren, wo man diese geile Karre bekommt? Könnt Ihr uns das nicht mal verraten?
Martin und Jan, Scholderup

TO: MAIL

So gut lest Ihr unser Heft... Seit sonderlich kurzer Zeit scheint Ihr unser Magazin noch nicht zu lesen, sonst wäre Euch dies nicht aufgefallen. Zur Belohnung geht Ihr über Los und streicht ein Gratisabo ein. Der Screenshot stammte aus einem self-running Demo, das Reflections Interactive erstellt hatte. Im eigentlichen Spiel ist diese Karre leider nicht mehr zu finden. P.S. Eure ganze Adresse wäre nett, sonst wird aus dem Freiabo leider doch nichts.

GET MAIL

Eure Vorstellung in der play 9/99 war schon ziemlich fuchsig. Ich finde es sehr faszinierend, daß ein Team, das hauptsächlich aus Pelzköpfen (lange Haare) und Metal-Typen besteht, so eine klasse Zeitung herausbringen kann. Nicht böse gemeint, aber Ihr kennt ja sicher das typische Vorurteil über Pelzköpfe und Metal-Typen.
Wie sieht's mit einem Bundesliga Manager à la Anstoß aus?
Rafael

TO: MAIL

Was für Vorurteile gibts da eigentlich? Apropos: Bundesliga Manager 2000 wird von Software 2000 parallel für PC und PlayStation entwickelt. Bis der wohl erste Bundesligamanager erscheint, werden wir uns wohl noch mit einigen britischen Fußballmanagern herumschlagen müssen.

GET MAIL

Ich habe zwei kurze Fragen zum Abo:
1. Bekomme ich die aktuelle Ausgabe einen Tag vor dem offiziellen Erscheinungstermin?
2. Kann ich Euer Mag auch per E-mail abonnieren?
Ben, per E-mail

TO: MAIL

Zwei kurze Antworten zum Abo:
1. Die aktuelle Ausgabe erhalten Abonnenten ca. 5 Tage, bevor sie im Handel ausliegt.
2. Bis jetzt leider noch nicht.

GET MAIL

Es geht um das leidige Thema Bewertung, im speziellen um Final Fantasy VII und VIII. Da ich FF7 geliebt und mehr als ausgiebig gezockt habe, waren meine Erwartungen an den Nachfolger dementsprechend. Zudem hat man ja weder von Euch noch von Euren Kollegen irgend etwas schlechtes von Teil Nummer 8 gehört. Leider muß ich Euch sagen, daß ich die US-Version - am 11.9. gekauft - vor ein paar Tagen abgeschlossen habe und bitter enttäuscht bin. Okay, in audiovisueller Hinsicht ist Final Fantasy VIII ohne Zweifel der angekündigte Meilenstein - und zwar nicht nur im RPG-Genre. Doch nun zu meiner Kritik: Eigentlich hieß es bei Square, man wolle die Menüführung (Waffen , Rüstung, Summons, Magie etc.) vereinfachen. Daraus ist wohl nichts geworden, denn bis auf fehlende Slots für Ausrüstungsgegenstände sehe ich weit und breit keine Vereinfachung. Im Gegenteil: Die Menüführung eines Final Fantasy VIII würde ich als übertrieben und aufgebläht bezeichnen. Weiterhin habe ich keine Ahnung, was an dem Waffensystem eines FF7 so kompliziert sein soll. Man schaue sich das Junction-Menü des Nachfolgers an, da wäre der Ausdruck kompliziert schon eher angebracht . Und pardon, von der tollen Story hab ich sehr, sehr wenig mitgekriegt, von sehr, sehr umständlichen und unnötigen Minigames dafür um so mehr. Mag sein, daß man mich einfach als FF7-Fanatiker bezeichnen kann, der keinen Sinn für die Reize eines FF8 hat. Aber ich finde es vollkommen ungerecht, jetzt mit dem Release von FF8 den Vorgänger runterzumachen. In den Pre-und Reviews von FF7 hat sich komischerweise noch niemand über die angeblich seichten Charaktere à la Hollywood aufgeregt. Ich jedenfalls kann Shinra, Sephiroth, Jenova und Konsorten mehr abgewinnen als dem seichten Märchen um Romantik und böse Hexen (es fehlt nur noch der ach so süße Leonardo di-whatever). Bei allem Respekt für die Herren Sakaguchi, Nomura & Co. denke ich, daß es die Final Fantasy-Saga nicht verdient hat, als Mainstream-RPG zu enden. Square hat nicht nur eine Verpflichtung gegenüber ihren Aktionären, sondern auch gegenüber den RPG-Fans die über Jahre Square großgemacht haben. Ich jedenfalls habe FF8 abgehackt und hoffe auf den 23.11., und die offizielle Vorstellung des dritten Final Fanta-

sy-Epos' auf der PlayStation, sowie Spiele wie Chrono Cross und Parasite Eve 2.

Chris, per E-mail

Seit 27. Oktober ist Final Fantasy VIII auch als PAL-Version erhältlich. Auf weiteres (negatives oder positives) Feedback von Euch sind wir schon sehr gespannt, aber auch auf Squares Millenium-Event, der am 23. November in Yokohama stattfinden wird. Dort beabsichtigt Square nämlich, ihr Lineup für 2000 vorzustellen, darunter ihr letzter Schwung an PlayStation1-Spielen, aber vor allem ihre ersten Projekte für die neue Hardware. Mehr zu diesem Thema folgt in der play 1/2000, die am 22. Dezember erscheint (ja, auch wir haben eine Druckvorlaufzeit von zwei Wochen).

Ich muß ja neidlos zugestehen, daß es Acclaim nicht an Kreativität und Einfallsreichtum mangelt. Die Brüder haben doch tatsächlich drei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Erstens: Durch den zügigen Launch der erbärmlichen Konvertierung haben sie sich die Kosten und Mühen gespart, ein zweites Mal die Werbetrommel rühren zu müssen (wie es der Fall gewesen wäre, hätten sie sich mit der PS-Fassung die Zeit gelassen, die sie ganz offensichtlich gebraucht hätte).

Zweitens: Gemessen am Endresultat kann die Konvertierung auch nicht die Welt gekostet haben. Und drittens hat Acclaim die Frechheit besessen, der Presse entweder bewußt einen falschen Termin für den Release der PS-Fassung zu nennen oder diese ohne weitere Vorankündigung zu schnell auf den Markt zu werfen (siehe erstens), als daß die einschlägigen Magazine darauf hätten reagieren können. Und bei dieser Überlegung frage ich mich zweierlei: Wie viele Spieler haben sich das Game aufgrund der hervorragenden N64-Besprechungen besorgt? Und: Wieviel Geld wäre Acclaim durch die Lappen gegangen, hätten die Fachmagazine Shadowman vor dem Release unter die Lupe nehmen können? Bin ich der Einzige, der hier eine ziemlich linke Verkaufsstrategie wittert? Im übrigen: Danke, danke und nochmals danke für Euren Shadowman-Test. Mein persönliches Rating fällt zwar noch niedriger aus, aber im Text habt ihr die Mängel deutlich herausgestellt. Die eigentlich N64-typisch verwaschene Schmuddeloptik (weitaus schlechter als man anhand des Originals hätte erwarten dürfen) kann ich ja noch verschmerzen, aber daß die Engine bei jedem Kameraschwenk in die Knie geht, obwohl sie eine im Vergleich zu Soul Reaver oder TR III lachhafte Grafikpower in den Arbeitsspeicher schaufeln muß... Ich befürchtete zuerst tatsächlich, meine Uralt-PS litte unterm altbekanntem Hitzefehler und wäre mal wieder reif für die Reparatur. Und sonst? Ach, über die vermurkste Zielerfassung, die miese Steuerung und den Pixelbrei, in dem man die Gegner ja so toll erkennen kann, schweige ich mich besser aus, bevor diese E-mail auf einen Umfang von 2 MB ansteigt. Ich kann mich nur damit trösten, daß ich nicht der Einzige bin, der sich ob des Erwerbs dieser Niete schwarz geärgert hat.

Andreas Koberstein, Sarstedt, per E-mail

Dem ist wohl nicht viel hinzuzufügen.

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

Der "THRILLe KILL"
Wu-Tang - Shaolin Style
Die Wiedergeburt von Thrill-Kill. Das Beate`m Up mit 4 Spieler- Modus, Super Grafik und erstkl. Gore-Effekten.
129,95

Dark Messiah	86.95
Dino Crisis	**99.95**
F1` 99	84.95
Final Fantasy 8	**99.95**
Fußball Live	84.95
Gung Gage (mit Gun Unterst.)	89.95
Grand Theft Auto 2	**85.95**
Jade Cocoon	84.95
Legacy of Legaia	84.95
Metal Gear Solid S. Missions	84.95
Mission Impossible	99.95
NHL Hockey 2000	85.95
RC Stunt Copter	84.95
Rainbow Six	**84.95**
Resident Evil 3 (05.01.00)	**99.95**
Saboteur	94.95
Soul Reaver	94.95
Shadowman	85.95
Silent Hill	89.95
Star Wars Dunkle Bedrohung	84.95
Syphon Filter Uncut Red Edit.	84.95
Tarzan (Disney)	**99.95**
Twisted Metal 3	84.95
V-Rally 2	**89.95**
WCW Mayhem	89.95

Shock Gun DS-7000
Shock Gun + Pedale
Produkt des Monats Play. Zone 9/99
49,95

Multi Tap
39,95

Scorpion Gun
29,95

Rocket Messager
69,95

Army Men Air Attack US	129,95
[illegible]	[illegible]
Crusader of Might + Magic	129.95
Die Hard T. 2 US	**129.95**
Dino Crisis US	129.95
Echo Night US	119.95
Ehrgeiz US	129.95
Final Fantasy 8 US	129.95
Grand Theft Auto 2	**129.95**
Jade Cocoon US	129.95
Jerry McGrath Supercross	129.95
Lunar Silver Star Complete	**149.95**
NBA Live 2000 US	119.95
Medal of Honor	119.95
Parasite Eve US	**119.95**
Rayman 2 US	119.95
Resident Evil 3 US	**129.95**
Resident Evil Last Escape jp	149,95
Suikoden 2	119.95
Star Ocean Us	119.95
Shadow Madness Us	129.95
Shao Lin Us	**129.95**
Tarzan US	119.95
WCW Mayhem US	119.95
Wu Tang-Shaolin Style US	**129.95**

Action Pro
69,95

Game Hunter(9002)
Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import [illegible] ohne Chip einlöten. Incl komplettem Cheatmodul, jetzt auch für SCPH9002 Konsolen.
Modul für SPC9002 = 59,95 DM
29,95

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**

19,95

DVD-Player DS2000
Dolby Digital
DTS Option
Code Free
24 x 39,- DM** oder
8-49,95

!!! DVD NEWS !!!

8mm (Nicolas Cage)	59.95
Asterix und Obelix	49.95
Blade (FSK 16)	49.95
Die Matrix	49.95
Die Mumie	59.95
Das große Krabbeln	49.95
E-Mail für Dich	49.95
Payback	44.95
Titanic	79.95

Dancing Zone (NEU)	**69.95**
PSX Ersatzlaufwerk	**99.95**
PSX CD-BOX (70 CD`s)	49.95
Rocket Messager (NEU)	**69.95**
Gamebuster Deluxe	89.95
Remote Station	**39.95**
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**

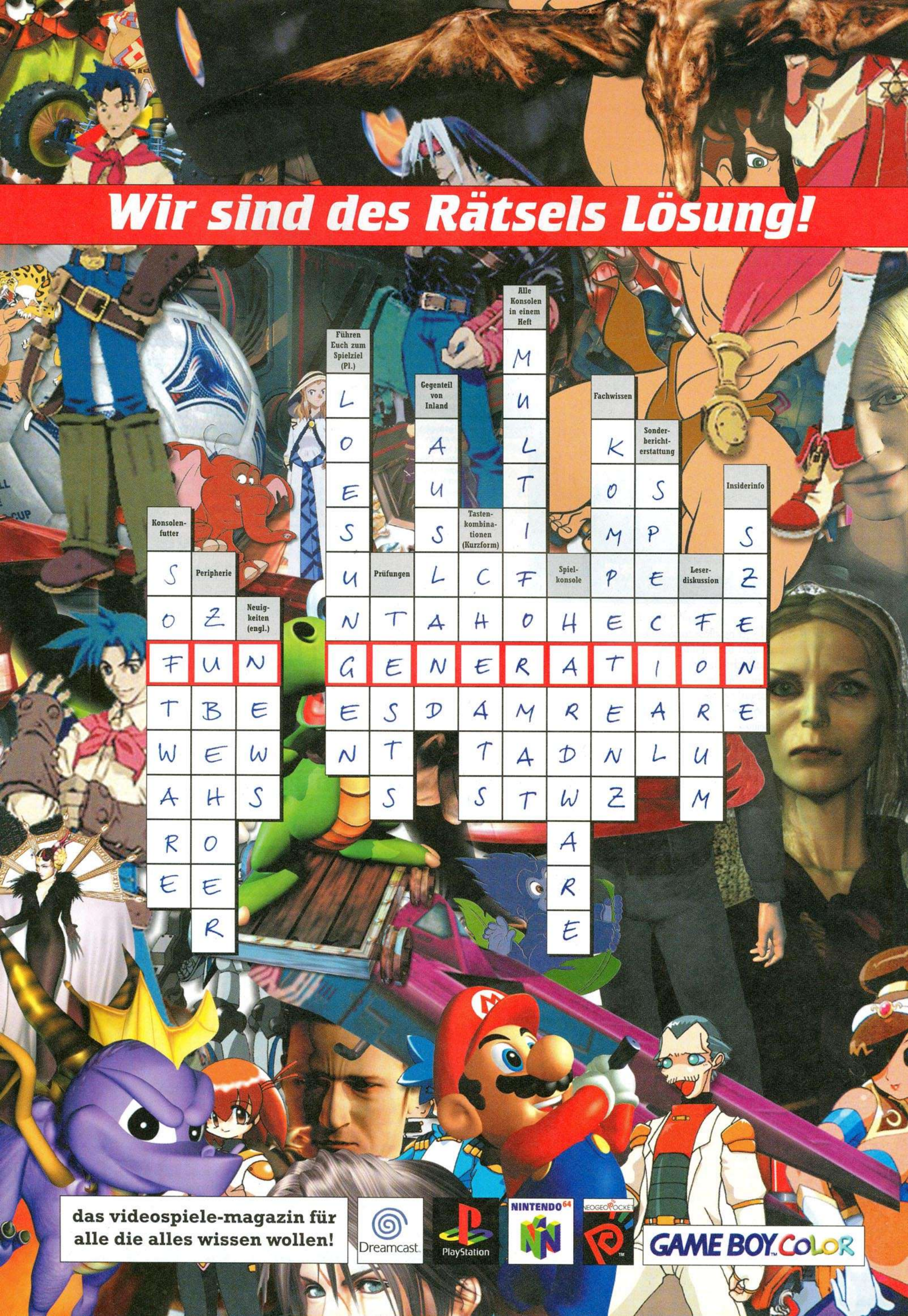
Transp. Color Gehäuse	**29.95**
PSX CD-Leerhülle (10St.)	19.50
Scart/RGB Audio Kabel	9.95
Link Kabel	6.95
Joypad Verlängerung	6.95
PSX Color Gehäuse blau	29.95
Multinorm Umbau Aktion	**59.95**
Multinorm Umbau Chip	**39.95**

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

Mo.-Fr.: 10.00-19.00 Uhr
Samstags: 10.00-14.00 Uhr
Internet: www.mlcgmbh.de
02845-98330
Fax: 02845-983323 oder 983315

MLC GmbH
Wiesfurthstr. 147
47506 Neukirchen-Vluyn
Ladenlokal: Im Wallzentrum, 47441 Moers
Händleranfragen erwünscht!!

Wir sind des Rätsels Lösung!



GET MAIL

Heute habe ich die neueste Ausgabe der play PLAYSTATION in der Hand und lese gerade die Play Mail. Allein Euer erstes Statement fand ich klasse und schon längst überfällig. Dieses ewige „Wann erscheint ...", „Welches Spiel ist besser, ..." oder „...", und mein besonderer Favorit „Wieso hat das Spiel ... so und so abgeschnitten" war doch nur Seiten füllend und absolut nervig. Mann könnte meinen, die geneigte Leserschaft hat kein eigenes Bewußtsein, alles, was Ihr schreibt, ist Gesetz und muß so für alle gelten. Wenn man im Freundeskreis über ein Spiel redet, gibt es doch auch viele unterschiedliche Auffassungen.
So, jetzt zu meinem eigentlichen Grund für die E-mail. Kann es sein, daß Ihr Euren Ton ein wenig verschärft habt, oder bin ich heute wieder hyper sensibel?
Mir persönlich gefällt der neue Stil. Vielleicht ist das ja auch schon die Vorbereitung auf die PlayStation2 (denn den „Toy-Markt" betrachtet Sony mittlerweile bestenfalls noch als Nische), wo das Publikum doch einer anderen Altersschicht angehört.
Wenn man so die Features der neuen PlayStation liest (USB-Schnittstellen, Type 3 PCMCIA-Slot usw.), wird einem ja ganz warm ums Spielerherz. Die neue Station hat die besten Chancen, einen großen Schritt in Richtung Multimedia zu machen.
Sie beherbergt doch alles, was man braucht, einen DVD-Player, eine Spielekonsole, einen CD-Player und durch die Schnittstellen sogar die Möglichkeit, einen kleinen PC aus ihr zu machen. Die Online-Möglichkeiten (Internet und Online-Spiele) lassen wir mal nicht unerwähnt. Ich bin jetzt 31 Jahre alt und habe mich, außer auf die Geburt meiner Tochter, noch nie so auf etwas gefreut wie auf den neuen Superstar am Konsolenhimmel.
A. Häßy, per E-mail

TO: MAIL

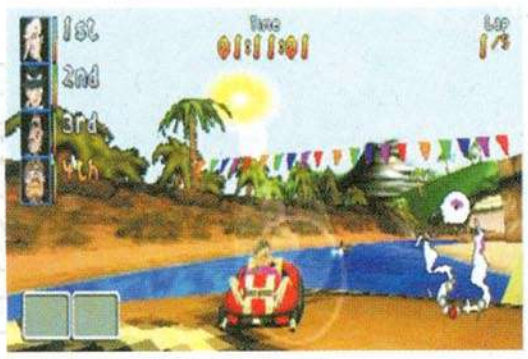
Da tun sich ganz neue Möglichkeiten auf, nicht wahr? Die neue Station ist zur Markteinführung jedoch in erster Linie als Spielekonsole gedacht, „Multimediaexperimente" sind erst für 2001 geplant. Hoffen wir, daß es Sony Computer Entertainment Inc. im Gegensatz zu Philips, Commodore und 3DO gelingt, ihre Pläne in die Tat umzusetzen; die PlayStation2 - der neue Industriestandard am Konsolenhimmel?
Was unseren Umgangston betrifft: Der ist manchmal schon etwas rauh, und wenn wir laufend nur Leserbriefe erhalten, in denen es sich um den kindischen Kleinkrieg zwischen Station und N64 dreht oder um die Frage, ob wir nicht Cheats zu diesem oder jenem Spiel haben (P.S.: Dafür haben wir eine telefonische Hotline eingerichtet), oder um so (geistreiche) Anmerkungen wie „Wann druckt Ihr ein Poster zu Soul Reaver ab?" (haben wir längst abgedruckt), dann ist irgendwann einfach mal der Geduldsfaden am Ende. Konstruktive Kritik wird hingegen immer gerne gelesen, abgedruckt und beantwortet.
Unsere Vorbereitungen für die PlayStation2 haben übrigens schon begonnen, aber nicht unbedingt im Leserbriefteil, sondern z.B. in den Features und im Newsteil.

GET MAIL

Was hat es eigentlich mit dem Spiel Renegade Racers auf sich, das schon seit einiger Zeit von einigen Händlern beworben wird? Weshalb habe ich bei Euch noch nie etwas darüber gelesen?
Mark Thiemann, Berlin

TO: MAIL

Renegade Racers haben wir unter seinem früheren Arbeitstitel „Wild Water World Championship" bereits in einigen Messeberichten erwähnt. Der Vorgänger Powerboat Racing war aber nicht sonderlich erfolgreich, deshalb entschied sich Interplay wohl erneut für eine Namensänderung. Anyway - Renegade Racers geht in eine ähnliche Richtung wie Mario Kart - als ob mit Chocobo Racing, Speed Freaks und CTR in jüngster Zeit noch nicht genug Clones auf den Markt gekommen wären. Ein Test folgt voraussichtlich in der nächsten play.



Wir machen auch Hausbesuche!

PSX Pro Carry Case
- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör
DM 79.95*

BLAZE

Avenger Pro Light Gun
- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste
DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick
- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion
DM 79.95*

Das offizielle XPLODER Buch
inkl. Expansion-CD
-160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
- X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes
DM 29.95*

BLAZE

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

*empf. VK

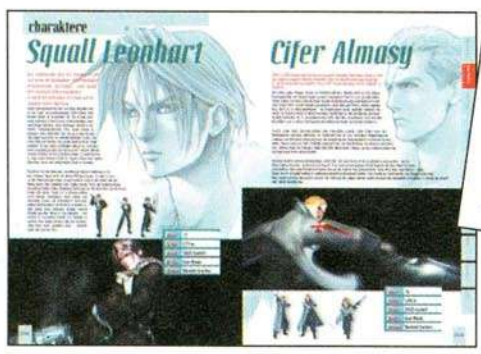
Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

PLAY NEWS

MARTIN WEIDNER

Offizielles Lösungsbuch zu FINAL FANTASY VIII

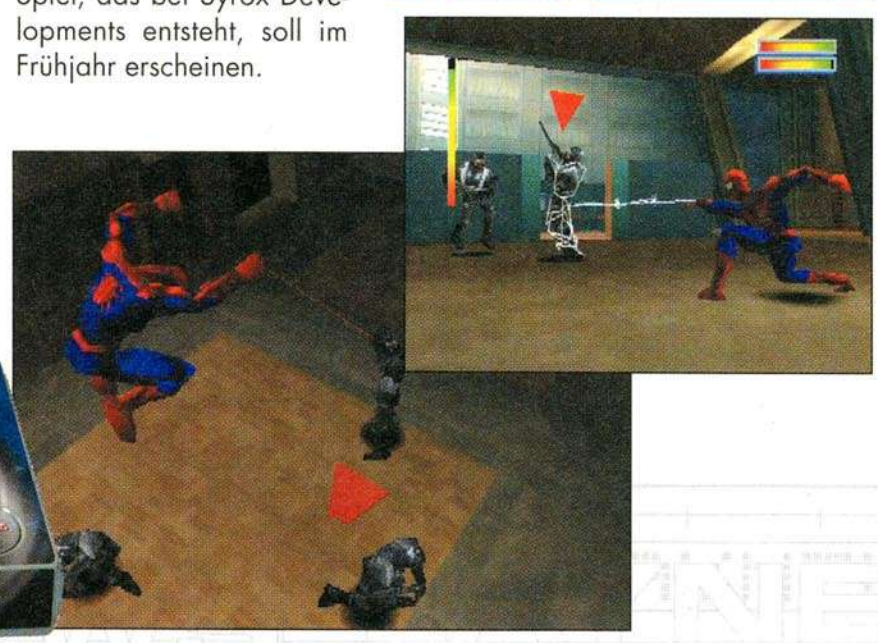
piggyback interactive veröffentlicht parallel zur Markteinführung des Spiels in Europa am 27. Oktober das offizielle Lösungsbuch für Squares Rollenspielhit Final Fantasy VIII. Im Rahmen ihrer Lösungsbuchreihe „Authorised Collection" veröffentlichte piggyback interactive bereits Lösungsbücher zu Konamis Metal Gear Solid und Silent Hill.



Activision erwirbt Neversoft und veröffentlicht weitere Marvel-Lizenzen

Nachdem Activision im Dezember 1997 die Entwicklung ihres Shooters Apocalypse starring Bruce Willis an Neversoft abgegeben hatte, schritt das Projekt auf einmal in Riesenschritten voran. Die grafischen Elemente, das Leveldesign und die Steuerung wurden vollständig neu erarbeitet, innerhalb von einem Monat der erste spielbare Level fertiggestellt - Apocalypse erschien letztlich im November 1998. Activision gab nun den Erwerb des im Juni 1994 von den Branchenveteranen Joel Jewett, Mick West und Chris Wards gegründeten Studios bekannt. Zuletzt entwickelte Neversoft für Activision Tony Hawk's Skateboarding und arbeitet nun an Spider-Man, das 2000 veröffentlicht werden soll, und an Tony Hawk's Skateboarding für die neue PlayStation.

Darüber hinaus erweiterte Activision ihre Zusammenarbeit mit Marvel Enterprises und unterzeichnete eine dreijährige Lizenzvereinbarung über die weltweiten Veröffentlichungsrechte an den X-Men- und Blade-Franchises. Activisions erstes X-Men-Spiel, das bei Syrox Developments entsteht, soll im Frühjahr erscheinen.



Graphic Kit Collection

Testmuster	dynatex
Bezugsquelle	u.a. Allkauf, Maro, Playcom, Deutscher Video Ring, Freak´s Shop, Kaufring
Preis	ca. 24,95 DM
Erhältlich ab	20. Oktober

dynatex bietet vier weitere Motive aus ihrer Graphic Kit Collection an. Die Rumdumaufkleber gibt es damit nun in einer Auswahl von 24 hoch glänzenden Motiven, die sich auch ohne jegliche Spuren wieder ablösen lassen. Zu den neuen Motiven zählen Crash Bandicoot, Crash Bandicoot Warped, Girl und Brutus.

FASTEN YOUR SEATBELTS

FÜR PLAYSTATION, NINTENDO 64 UND GAMEBOY COLOR!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

NEU

DM 79,-

EQUALIZER
CHEAT CODE CARTRIDGE

DM 69,-

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

NEU

DM 69,-

GAME BUSTER DELUXE

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELEFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN
- MIT TAUSENDEN NEUESTER SCHUMMELCODES
- VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER. FINDET SELBST SCHUMMELCODES HERAUS
- SICHERT TAUSENDE EURER LIEBLINGSCODES.

GAME BOY COLOR

DM 99,-

GAME BUSTER DELUXE

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELEFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN
- HALTET DIE ACTION MITTEN IM SPIEL AN. VERWENDET EINE DER VIELFÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN DES GAME BUSTER UND KEHRT WIEDER INS SPIEL ZURÜCK
- FINDET MIT DEM EINGEBAUTEN CODE-GENERATOR EIGENE CHEATS HERAUS
- VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER - SPEICHERT TAUSENDE EURER LIEBLINGS-CODES UND AUCH DIE, DIE IHR SELBST HERAUSGEFUNDEN HABT
- VIRTUAL MEMORY: EINGEBAUTE, KINDERLEICHT ÜBER MENÜS ZU BEDIENENDE 8 MEG-MEMORY CARD

NEU

GAME BUSTER DELUXE

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELEFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN
- VORPROGRAMMIERT MIT DEN NEUESTEN CODES.
- HALTET DIE ACTION MITTEN IM SPIEL AN. VERWENDET EINE DER VIELFÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN DES GAMEBUSTER UND KEHRT WIEDER INS SPIEL ZURÜCK
- FINDET MIT DEM EINGEBAUTEN CODE-GENERATOR EIGENE CHEATS HERAUS
- MEMORY CARD MANAGER: KOPIERT SPIELSTÄNDE VON CONTROLLER PAK ZU CONTROLLER PAK. SPEICHERT AUCH INTERNE SPIELSTÄNDE ZUR SICHEREN ARCHIVIERUNG AB.

DM 99,-

1MEG DM 29,-

4MEG DM 49,-

MEMORY-CARDS N64

1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
• 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
• 16MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
8 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
• 32MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

8MEG DM 59,-

NEU

DM 59,-

GAME BOY COLOR

MEGA MEMORY

- EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD
- GENUG SPEICHER FÜR ÜBER 100 SPIELSTÄNDE
- KINDERLEICHT ZU BEDIENENDE MENÜS
- NEUESTE FLASH MEMORY-TECHNIK

DM 59,-

POWER RAM

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

FOR REAL CODE JUNKIES FOR REAL

DM 69,-

DM 29,50

DM 79,-

DM 12,-

15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION

720-360-120 BLOCKS MEMORY CARD

TURBO FORMAT
LED STATUS INDICATOR

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

DM 79,-

INTERACTOR

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

V MEMORY 1000

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

1080 SPIEL STÄNDE!

DM 79,-

DM 89,-

POWERFLASH

DM 119,-

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

ups · MasterCard · VISA

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

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Call: 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

Technische- und Preisänderungen, Irrtümer sowie Druckfehler vorbehalten!
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. · PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

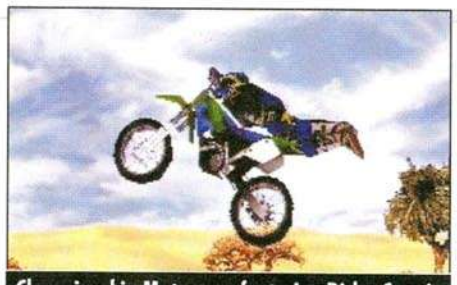
PLAY NEWS

Airpad

Testmuster	Joytech Germany
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
Preis	ca. 69,- DM inkl. 2 Covers (weitere Covers im Doppelpack: ca. 10,- DM)
Erhältlich ab	Ende Oktober

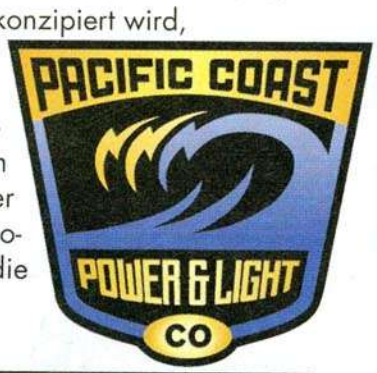
Joytechs Airpad fällt nicht durch das extravagante Design auf, sondern durch die austauschbaren Cover und vor allem durch die Steuerung über zwei Achsen, d.h. man nimmt einfach das Airpad in die Hand und neigt es zum Spielen in die gewünschte Richtung. Die integrierte Tilt-Technologie übermittelt die Handbewegung an die PlayStation. Natürlich läßt sich das Airpad optional auch mit den Steuerkreuztasten steuern. Neben den Standard-Covers weiß und chrom bietet Joytech Europe weitere Motive wie Landesflaggen im Doppelpack an.

THQ veröffentlicht Sequel zu Championship Motocross und neues Projekt der Parasite Eve-Entwickler


Championship Motocross featuring Ricky Carmichael soll am 5. November in Europa erscheinen.

THQ kündigte an, ihr Rennspiel Championship Motocross featuring Ricky Carmichael für fast alle Konsolen zu veröffentlichen. Neben einer Nintendo 64-Version, die bei der THQ-Tochtergesellschaft Pacific Coast Power & Light entsteht, und einer Game Boy Color-Version von Tiertex entwickelt Funcom ein Sequel für die PlayStation sowie die PC-Version. Championship Motocross featuring Ricky Carmichael 2 soll auf der Engine des ersten Teils beruhen, neue Multi Player-Modi, und vor allem neue Tracks, Bikes und Fahrer beinhalten. Sämtliche Versionen sollen im Herbst 2000 erscheinen.

Zudem gab THQ bekannt, im Hinblick auf die interaktiven Rechte zu dem Horrorfilm Evil Dead eine Lizenzvereinbarung mit Renaissance Pictures eingegangen zu sein. Designt wird Evil Dead Ashes 2 Ashes für die PlayStation, das als Action-Adventure konzipiert wird, von THQs in-house-Team Heavy Iron Studios, das zuvor u.a. für den Code, das Design und die Grafik von Squares Parasite Eve verantwortlich war. Das Action-Adventure soll in Zusammenarbeit mit den Schöpfern der Trilogie, Sam Raimi und Robert Tapert, sowie Bruce Campbell entstehen und an die Geschichte des dritten Teils anknüpfen.



Pacific Coast Power & Light wurde von den beiden Industrieveteranen Don Traeger und Dennis Harper ins Leben gerufen. Don Traeger arbeitete zuvor u.a. zehn Jahre bei Electronic Arts, war maßgeblich an EAs Einstieg in den Konsolenmarkt beteiligt und fungierte als Mitgründer der EA Sports-Reihe. Dennis Harper war 17 Jahre bei Atari Games beschäftigt, und dort u.a. für die Coin-ops Primal Rage, Toobin' und Moto Frenzy verantwortlich.

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

Capcom arbeitet an dem Lightgun Shooter **Biohazard Gun Survivor**. +++ Yuke, die Designer der Toukon Retsuden-Serie, arbeiten im Auftrag von THQ und JAKKS Pacific an **WWF Smackdown**. +++ Hasbro Interactive veröffentlicht eine PlayStation-Adaption des Brettspiels **Scrabble**. +++ Konkurrenz für **International Track & Field 2**: **Dan O'Brien Decathlon** von Z-Axis. +++ Bandai bringt den Resident Evil-Clone **Countdown Vampires** auf den Markt. +++ Square veröffentlicht am 22. Dezember in Japan **Chocobo Collection**, eine Spielesammlung, die **Chocobo Racing**, **Chocobo Stallion** und den neuen Titel **Dice De Chocobo** enthält. +++ Squares Sequel zu **Parasite Eve** soll am 9. Dezember in Japan erscheinen. +++ Crystal Dynamics kündigt eine Fortsetzung zu **Legacy of Kain Soul Reaver** an. +++ Rage Software erwirbt von Infogrames das Studio DID, das vor allem durch ihre Flugsimulationen bekannt wurde. +++ Matthias Herrendorf veranstaltet in Berlin die 6. Game XX Videospielebörse (Veranstaltungsort: In der Halle vom Statthaus Böcklerpark, Prinzenstraße 1, Stadtteil Kreuzberg, Termin: 5. Dezember, 14-18 Uhr). +++

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

ABSOLUT gEfühlsEcht!

PSX Micro Wizard
- Richtungstasten mit Microschalter
- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

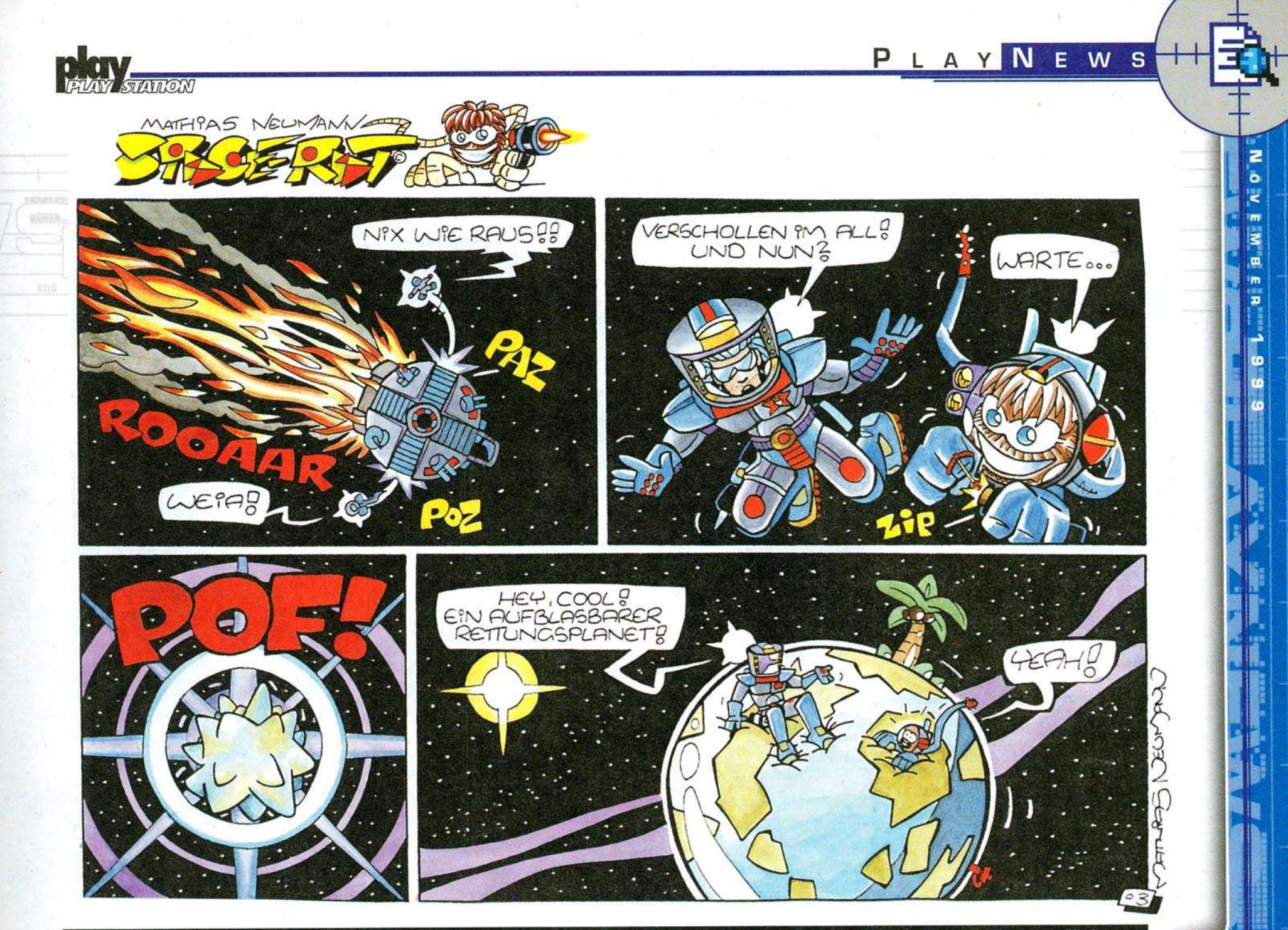
DM 59.95*
ab September '99

BLAZE
NEU!
KAMASUTRA

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.
*empf. VK

BLAZE

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



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

+++ The Learning Company (TLC) und Warner Bros. gehen eine Lizenzvereinbarung ein, nach der TLC die Veröffentlichungsrechte an Hanna Barberas Scooby Doo-Stoff erhält. +++ Eidos Interactives Action-Adventure **Fear Factor** (vgl. PreScreen in play 7/99) wird in „Fear Effect" umbenannt. +++ Fiona McLean, die den Freak Fifi in der neuen TV-Kampagne von Sony Computer Entertainment Europe spielt, nimmt einen Dancefloor-Remix ihres TV Spot-Songs „Land on your own moon" auf. +++ Neben Music 2000 für Codemasters arbeitet Jester Interactive an drei weiteren, noch ungenannten Projekten. +++ Codemasters gründet ein neues Entwicklerstudio in Oakhurst, Kalifornien, das innerhalb der nächsten Monate auf 70 Angestellte aufgestockt werden soll. +++ **Tomb Raider IV The Last Revelation** erscheint am 26. November. +++ Square Europe veröffentlicht am 27. Oktober eine Special Edition von **Final Fantasy VIII**. +++ Ubi Soft sichert sich die Lizenzrechte an Luc Bessons Film **Taxi 2**. Die Videospieladaptionen sollen parallel zum Filmstart im April 2000 erscheinen. +++ Das schottische Studio Inner Workings designt den Tetris-Clone **Drone Supernatural**. +++ Die Eden Studios gehen fremd: im Auftrag von Electronic Arts arbeiten die **V-Rally 2**-Entwickler an einem neuen Rennspiel. +++ Titus geht eine Mehrheitsbeteiligung an Virgin Interactive ein. +++ Shaquille O'Neal von den Los Angeles Lakers wird Midway Games' **NBA Showtime: NBA on NBC** promoten. +++ Parallel zum Kinofilm von Hollywood Pictures soll Douglas Adams' **Per Anhalter durch die Galaxis** im 3. Quartal 2001 auch als Spiel erscheinen: ein „Action-Adventure mit Cricket, Petunien und endlosen Mittagessen (im Stil von Tomb Raider und Mario 64)". +++ DreamWorks Interactive veröffentlicht The Neverhoods Beat'em Up **Boombots**. Zu den bisherigen Werken von The Neverhood zählen **Skull Monkeys** und The Neverhood. +++ Berkeley Systems, eine Division von Sierra Online, veröffentlichte in den Vereinigten Staaten das Quizspiel **You Don't Know Jack**. +++ Japan: 33%, USA: 19%, Großbritannien: 18%, Frankreich: 13%, Spanien: 9%, Italien: 8%, Deutschland: 7% - laut SCEI der Anteil der Landesbevölkerung, der im Besitz einer PlayStation ist. +++ LucasArts Entertainment streicht **Indiana Jones und der Tempel des Todes** von ihren Veröffentlichungsplänen für die PlayStation. +++

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

Gibt's das nicht als Tablette?
Stets aktuelle Codedatenbank im Internet!
PSX XPLODER FX
- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes
- Virtual Memory System
DM 99.95
XPLODER FX
UNENDLICH LEBEN
NEU!
BLAZE
Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.
Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

PLAYSTATION 2 ++UPDATE++

play PLAYSTATION

A GLIMPSE OF THE FUTURE

Command & Conquer Renegade

Genre	Shooter, Strategie
Spieler	noch nicht bekannt
Herstelller	Electronic Arts
Entwickler	Westwood Studios
Erhältlich ab	Herbst 2000 - USA, Europa

Die Westwood Studios, eine Tochtergesellschaft von Electronic Arts, kündigten an, sich in Renegade erstmals von ihrem bei der C&C-Serie bisher auf Echtzeitstrategie festgelegten Genre zu entfernen. C&C Renegade soll - als Shooter konzipiert - im Frühjahr 2000 für den PC und im Herbst parallel zur Veröffentlichung der PlayStation2 in den Vereinigten Staaten und in Europa veröffentlicht werden. An Stelle eines ganzen Truppenverbandes der Global Defense Initiative (GDI) zieht in Renegade eine Ein-Mann-Armee gegen die Bruderschaft von Nod in die Schlacht. Orca-Hubschrauber und Pyradon-Panzer stellen diesmal nicht bloß taktische Einheiten auf einer Karte dar, sondern lassen sich nun selbst steuern. Zu den Waffen werden u.a. Sniper Rifles, Shotguns, M16-Granatenwerfer, Raketenwerfer und vier C4-Typen zählen. „Wir werden Updates zu unseren bestehenden Franchises erstellen und auch neue Brands für die PlayStation2 entwickeln. Wie bei der PlayStation besteht unser erklärtes Ziel darin, der führende unabhängige Publisher für die PlayStation2 zu werden und wir beabsichtigen, zum Launch dieser revolutionären Plattform von Anfang an sehr stark auf dem Markt präsent zu sein.", so Lawrence F. Probst III, Chairman & CEO von Electronic Arts.

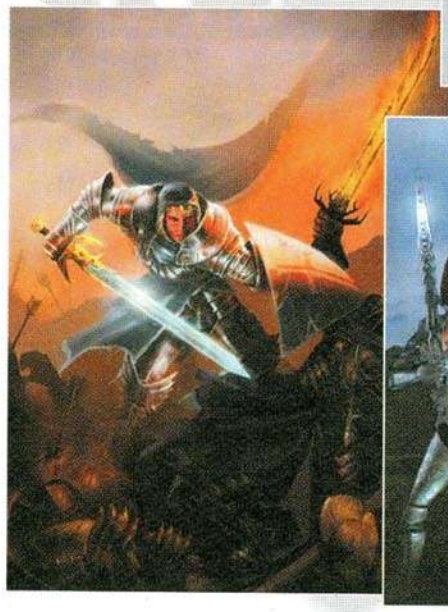
Dune 2000: Tiberian Sun, der neueste Teil aus dem C&C-Universum, wird nicht mehr für die PlayStation umgesetzt. Es bleibt bei Dune 2000, das voraussichtlich am 2. Dezember erscheinen soll (Screenshot: PlayStation1).

In Command & Conquer Renegade wird es möglich sein, in einen Jeep einzusteigen und loszufahren, während ein Mitspieler die MG bedient. Drei Multi Payer-Modi sind ingesamt geplant: Capture the Moebius, Fortress Assault und Deathmatch.

Legion

Genre	Strategie, RPG
Spieler	noch nicht bekannt
Herstelller	Midway Home Entertainment
Entwickler	7 Studios
Erhältlich ab	2001 - USA

Legion, so der Arbeitstitel des ersten Projektes von 7 Studios, spielt zur Zeit von König Arthur, Camelot und den Rittern der Tafelrunde. Als Genre-Mix aus Strategie- und Rollenspielelementen konzipiert, soll es Legion dem Spieler ermöglichen, bis zu vier Ritter gleichzeitig zu steuern, die ihrerseits den Oberbefehl über „Legionen" von Fußvolk, Kavallerie, Bogenschützen, Zauberern und Klerikern innehaben. 7 Studios mit Sitz in Santa Monica, Kalifornien, wurde von Lewis Peterson, dem Producer der Command & Conquer-Reihe, und Erik Yeo, dem Lead Designer von Command & Conquer und Tiberian Sun, gegründet.



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

+++ Todd McFarlane bestätigt, daß Capcoms Spiel **Spawn: In The Demon's Hand**, das sich zur Zeit in der Testphase in den Spielhallen befindet, 2001 für die PlayStation2 erscheinen soll. +++ Kelly Sumner, Take2 Interactives European President, gab in einem Interview mit dem britischen Handelsblatt Computer Trade Weekly zu verstehen, daß es erst auf der PlayStation2 eine neue Version von DMA Designs **GTA - Grand Theft Auto** geben werde. +++ Die THQ-Tochtergesellschaft Pacific Coast Power & Light entwickelt eine neue Version von **Championship Motocross featuring Ricky Carmichael** für die neue PlayStation. Don Traeger, President von PCP&L, hierzu: „Wir streben an, die definitive Motocross-Simulation zu schreiben. Die PlayStation2 wird uns genau dies ermöglichen." +++ +++ Namco gründet die RPG-Division Monolith Soft, die sich vor allen Dingen auf Rollenspiele für die PlayStation2 konzentrieren soll. +++

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

PlayStation 3?

„Die nächste Ära der digitalen Unterhaltung" - so lautete das Thema der Keynote-Ansprache von Ken Kutaragi, dem „Vater" der PlayStation, am 6. Oktober anläßlich des Microprocessor Forums 1999 in San Jose, Kalifornien

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) beabsichtigt laut Ken Kutaragi, noch im Jahr 2000 die Performance ihrer Development Tool PlayStation2 (DTL-T-10000) um den Faktor 10 zu erhöhen, indem schnellere Versionen der Emotion Engine und des Graphics Synthesizers parallelgeschaltet werden. In Phase 2 (2002) sollen die Emotion Engine2 und der Graphics Synthesizer2 zum Einsatz kommen und die Leistungsfähigkeit um den Faktor 100 erhöht werden. Die neue CPU soll auf einem 0,13 Mikron Silikon (Emotion Engine1: 0,18 Mikron) 40 Millionen Transistoren vereinigen (Emotion Engine1: 10,5 Millionen). Wie in Phase 1 soll auch diese Development Tool PlayStation2 eine Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln unterstützen und statt 60+ Frames eine variable Framerate von 24-75 Frames/Sekunde aufweisen. Bis 2005/2006 soll schließlich die drastisch veränderte Architektur der Emotion Engine3 und des Graphics Synthesizers3 fertiggestellt werden. Diese Creative Workstation soll das ursprüngliche Development Tool der PlayStation2 um den Faktor 1.000 übertreffen - mit einer Auflösung von 4.000 x 2.000 Pixeln bei einer variablen Framerate von 24-120 Frames/Sekunde. Zu diesem Zeitpunkt soll laut Ken Kutaragi „die PlayStation3 Gestalt annehmen".

Ken Kutaragi, der Präsident und Chief Executive Officer von Sony Computer Entertainment Inc.

Das 12. Microprocessor Forum fand vom 4.-8. Oktober im Fairmont Hotel in San Jose, Kalifornien, statt.

Die Creative Workstation-Linie ist als Teil von Sonys Absicht zu verstehen, eine Umgebung für die Erstellung und den Vertrieb digitaler Unterhaltungsmedien zu schaffen. „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.", so Ken Kutaragi während der Präsentation der neuen PlayStation am 13. September in Tokio. SCEI gab seinerzeit auch ihre Pläne bekannt, die PlayStation2 via PCMCIA-Adapter zu einer Steuerzentrale für den Vertrieb digitaler Unterhaltungsmedien zu machen, angefangen bei Software für die PlayStation1 und die PlayStation2. „In Kinos z.B. verwendet man heute Filmprojektoren, in einigen Jahren wird man stattdessen auf digitale Technologie setzen. Hier bietet sich als Server unsere Creative Workstation an. Sobald die Kinos eines Tages vernetzt sind, wird es möglich sein, Filme innerhalb einer Nacht digital an alle beteiligten Lichtspielhäuser zu versenden.", so Ken Kutaragi am 6. Oktober auf dem Microprocessor Forum 1999.

WER JETZT NOCH MEHR BEZAHLT, HAT SELBT SCHULD!

UNSER SERVICE FÜR SIE!

- Alle unsere Produkte sind Qualitätswaren mit 1 Jahr Garantie.
- Alle Artikel erhalten Sie im Originalkarton.
- Bestellungen bis 15.00 Uhr gehen noch am selben Tag raus.
- Kein Club oder irgendeine Bindung.
- Vorbestellungen möglich
- Jeder Bestellung liegt eine Überraschung bei.
- Kostenloser Katalog.
- Wenn Sie spezielle Wünsche, Anregungen oder Verbesserungsvor-schläge haben, lassen Sie es uns wissen.
- Bei uns ist der Kunde König.

Ihr Tasty Meadow Team

PSX-BOOTBUSTER für 9000er Serie, incl. PSX • Bibel •Das ultimative Cheatbook• Mit über 6000 Codes! 39.90 DM

RF • UNIT FÜR TV OHNE SCART 14.90 DM

PAL • BOOSTER SPIELT IMPORTE IN FARBE AUF NICHT RGB TAUGLICHEN TV'S 19.90 DM

TASTY MEADOW

IHR VIDEOSPIEL • DISCOUNTER

WWW.PSX-DISCOUNTER.DE • E-mail: info@PSX-discounter.de

BOOT BUSTER 29.90 DM
100% gleiche Funktion wie Activatoor und Bootmaster
Mit dem BOOTBUSTER können Sie Importe + ohne Umbau spielen. Stecken Sie das Modul einfach hinten an den Erweiterungsslot der Playstation.
UND SCHON KANN ES LOSGEHEN!
BOOT BUSTER
STOP ORIGINAL BOOTBUSTER INSIDE Version 5.0 Deutsche Version mit PAL Cheats
Incl. PSX Bibel + Cheat Book. Mit über 6000 Cheats
Kaufen Sie nur das Original
KOMPLETT IN DEUTSCH
WARUM DAS DREIFACHE BEZAHLEN, FÜR DAS GLEICHE GERÄT?
Der BOOTBUSTER kann auch als Schummelmodul verwendet werden. Es sind schon viele PAL Cheats gespeichert.

EXTENSION KABEL 4.90 DM
DREAMCAST RGB • Kabel 14.90 DM
LINK KABEL 4.90 DM
RGB • Kabel mit ENTSTÖRFILTER 4.90 DM
RGB • KABEL + AUDIO + G • CON MIT ENTSTÖRFILTER 5.90 DM
TRANSPARENT GEHÄUSE 4 Farben 49.90 DM

Per Nachnahme berechnen wir 9.50 DM für Porto und Verpackung. !

Laden- und Versandanschrift:
Beim grünen Jäger 26
20359 Hamburg

MEMORYCARDS
15 BLOCK MAD CATZ + HÜLLE DM 6.90
120 BLOCK mit Display DIGITAL umschaltbar DM 16.90
1080 BLOCK DM 59.90
2 MEGA 18.90 DM UNKOMPRIMIERT
4 MEGA 28.90 DM UNKOMPRIMIERT

Pad's
Standard•Pad Hammerpreis 8.90 DM
Dualshock ANALOG PLUS 29.90 DM
POWERWING ANALOG DUALSHOCK TRANSPARENT 39.90 DM

Panther • Gun MIT RÜCKSCHLAG 29.90 DM G•CON KOMPATIBEL

JAM DAMIT KÖNNEN SIE JEDE KONSOLE AUF EINEM PC MONITOR SPIELEN. 119.00 DM
LASER POINTER MIT 5 KÖPFEN 14.90 DM
MOVIECARD SPIELT VIDEO CD'S AUF JEDER PSX AB. 99.00 DM

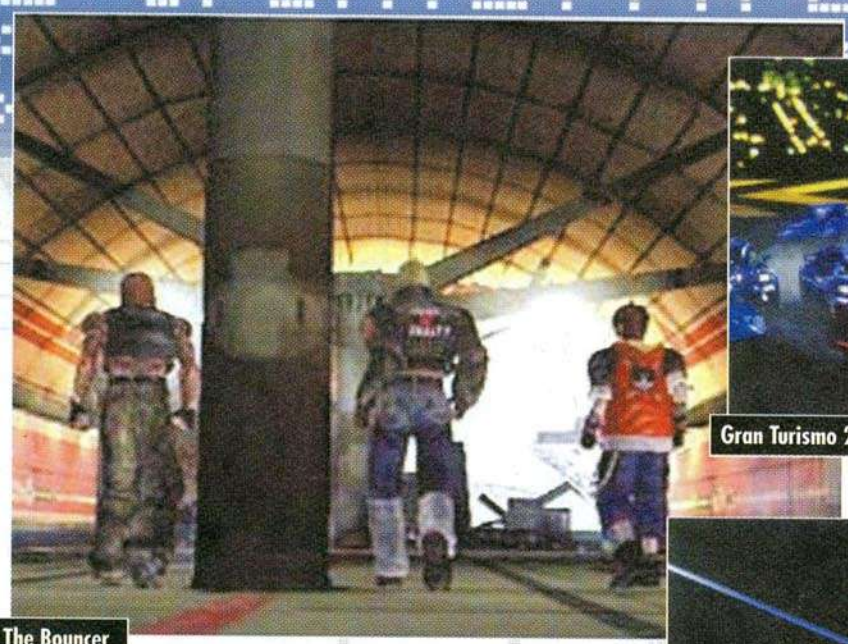
Achtung!
Weihnachtsaktion!
Ab 50.00 DM Bestellwert erhalten Sie ein Standard • Pad GRATIS!

Tel. 040 • 853 73 196 • Fax: 040 • 853 73 697

PlayStation2-Spiele

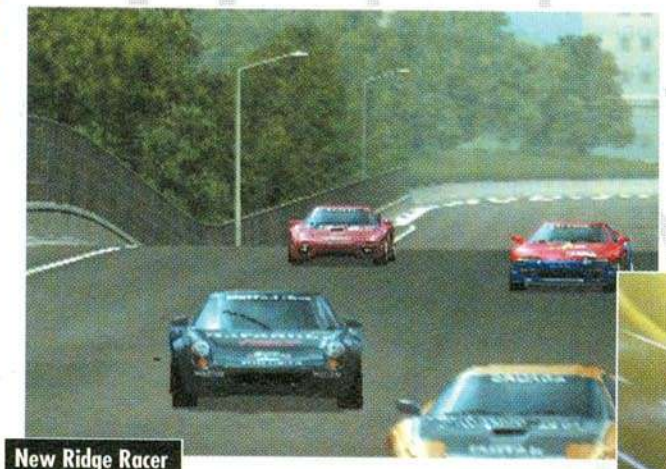
zum Japanstart am 4. März 2000

Titel	Publisher
A-Train	Artdink
Dark Cloud	SCEI
Den Sen	SCEI
Drum Mania	Konami
Eternal Ring	From Software
Gran Turismo 2000	SCEI
Kessen	Koei
Popolocrois III	SCEI
Roadsters Trophy 2000	Titus
Street Fighter EX3	Capcom
Tekken Tag Tournament	Namco
The Bouncer	Square, Dream Factory
Unison	Tecmo
Wild Wild Racing	Imagineer, Rage Software


The Bouncer

Gran Turismo 2000

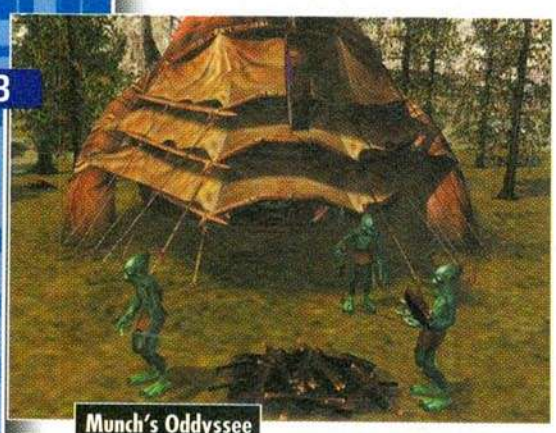
Gran Turismo 2000

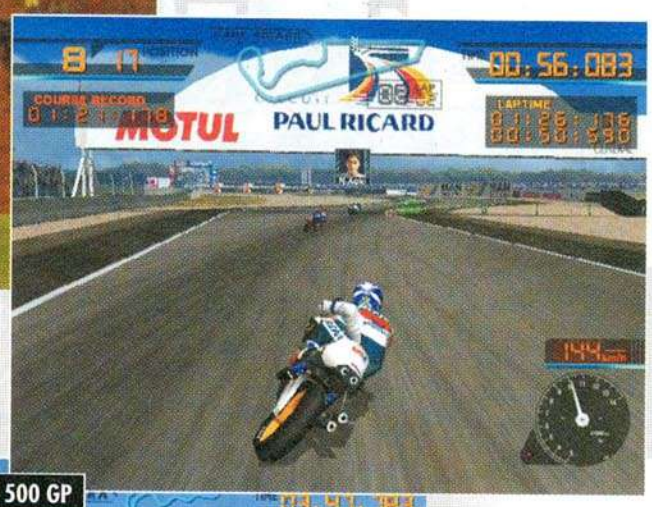

New Ridge Racer

Gran Turismo 2000

New Ridge Racer

Dark Cloud


Munch's Oddyssee



500 GP

Munch's Oddyssee

500 GP

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

+++Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) liefert am 4. März 1 Million PlayStation2-Grundgeräte an den Handel aus. Von der PlayStation1 standen am 3. Dezember 1994 100.000 Geräte zur Verfügung. Ken Kutaragi, der Präsident von SCEI, hierzu: „Wenn wir nicht diese Stückzahl ausliefern würden, würde es ein Chaos geben.". +++ Electronic Arts Square gibt bekannt, in Zusammenarbeit mit Animation Science den Ego Shooter **Crossfire** für die neue PlayStation zu entwickeln. Animation Science zählt zu Sony Computer Entertainments Middleware-Zulieferern. +++ Square kündigt an, am 23. November im Rahmen ihres Square Millenium-Events ihre neuen Spiele für 2000 vorzustellen, darunter auch weitere Projekte für die PlayStation2. +++ Rage Software entwickelt in Kooperation mit dem japanischen Publisher Imagineer das Rennspiel **Wild Wild Racing**, das parallel zum Launch der Hardware in Japan erscheinen soll. Während Imagineer das Marketing und den Vertrieb für Japan übernimmt, ist Rage für den europäischen Markt verantwortlich. +++

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

FAIRPLAY

by BauConTec

WESEMANN WA,BS

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

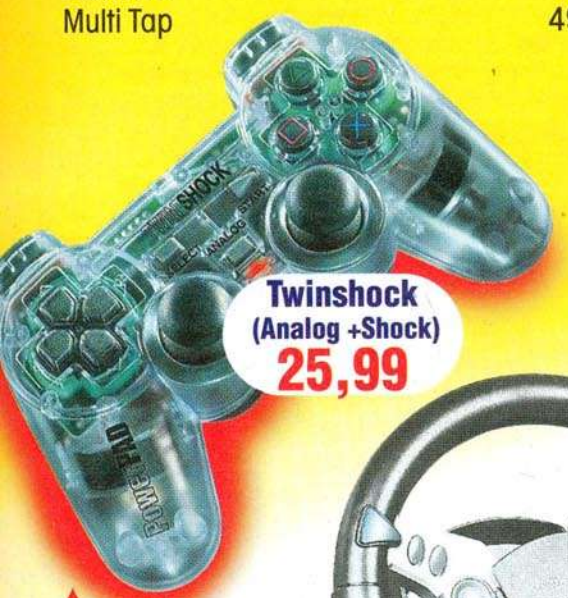
SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
VMU Memory-Card	54,99
V-Box	169,99

SEGA DreamCast Software

Buggy Heat -PAL	89,99
Cool Boarders -PAL	89,99
D 2 -PAL	89,99
Dynamite Cop -PAL	89,99
Get 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
The House of the Dead 2 incl. Gun -PAL	149,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 3TB -Pal	89,99

Software PSX

Ape Escape	85,99
Bugs Bunny auf Zeitreise	89,99
Colin McRae Rally	84,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Croc II	82,99
Driver	85,99
Final Fantasy VII Platinum	39,99
G-Police 1 Platinum	39,99
G-Police 2	84,99
Gran Tourismo 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

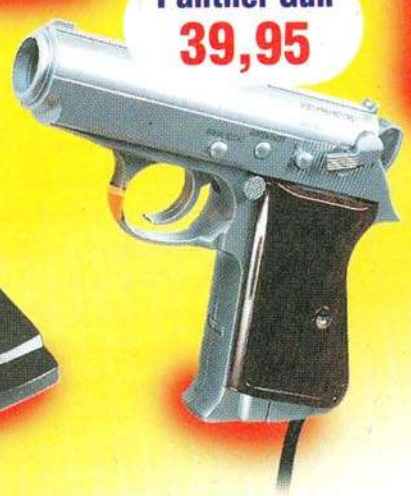


Twinshock (Analog +Shock) 25,99

auch in Blau, Rot, Grün, Gelb

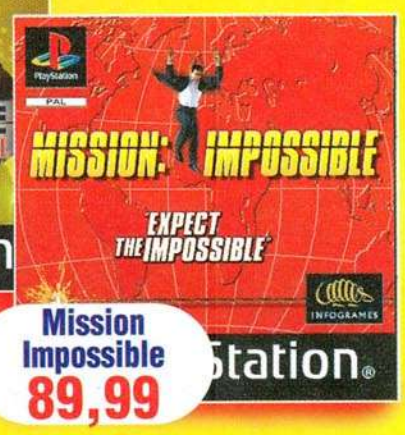
Memory-Card 1 MB (15 Bl.) 9,99

Master Drive Lenkrad 99,99



Panther Gun 39,95

G-Police 2 84,99



Mission Impossible 89,99

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

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

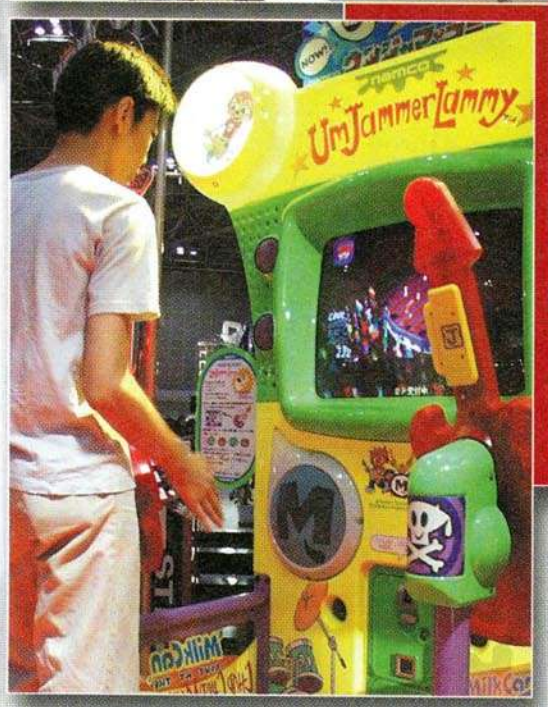
WINNIE FORSTER

JAMMA HERBST '99

Herbstfest für Arcade-Fans?

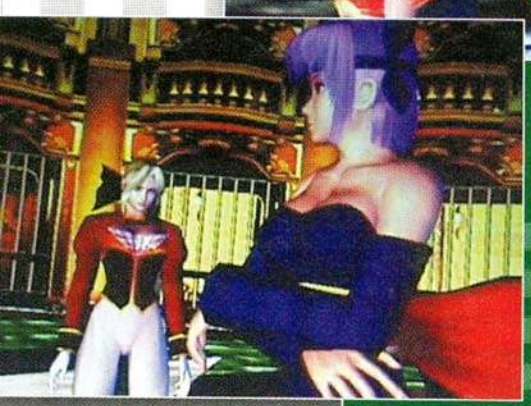
Der technische Abstand zwischen Heimkonsolen (PlayStation und PlayStation2) und neuen Spielautomaten schrumpft. Die Zeiten, in denen eine Umsetzung fünf Jahre dauert, sind längst vorbei - ein Rundgang über die herbstliche JAMMA-Messe, die weltgrößte Show für japanische Arcade-Neuheiten.

Mit Lasso und Betäubungsflinte auf Löwenjagd: Das vernetzte Jambo! Safari war das lustigste Spiel am Sega-Stand - leider ist eine PlayStation-Fassung unwahrscheinlich.



Zwischen PlayStation- und Arcade-Szene herrscht reger Austausch: Während Crisis Zone wahrscheinlich für die Sony-Konsole umgesetzt wird, ging UmJammer Lammy den umgekehrten Weg - gestern im Wohnzimmer, heute (via Namco) in der Spielhalle.

Für Video- und Computer-Spieler lohnt sich jeder Tokio-Besuch gleich doppelt. Nur wenige Tage vor der Tokyo Game Show ging in der japanischen Megametropole ein zweites Messeereignis für Spieler zu Ende: Die Ausstellung des Automatenverbandes Japan Amusement Machine Association (JAMMA), die zweimal im Jahr alle Neuheiten der Industrie präsentiert. Nachdem wir gerade im Land waren, wollten wir uns diese Show nicht entgehen lassen - schließlich bieten Automaten von Namco, Capcom und Taito traditionell auch einen Blick in die Heimkonsolenzukunft.

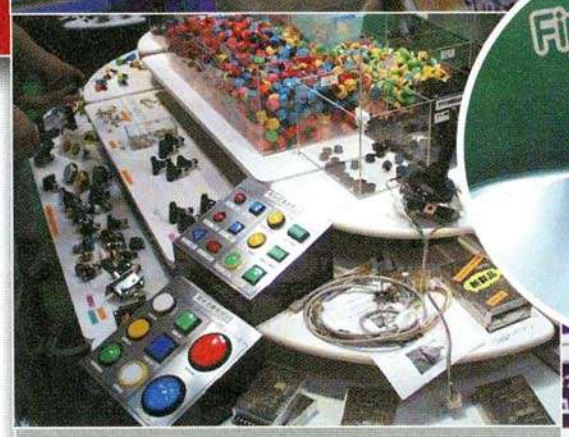


Kommt wahrscheinlich auch für die PlayStation2: Dead or Alive 2, hier etwas unscharf von der JAMMA-Leinwand abgefilmt.

Dabei ist der Begriff Amusement Machine weit gefaßt: Darunter fallen sowohl obskure Japan-only-Maschinen wie z.B. ein Terminal von Capcom, an dem Japaner Musikmelodien in ihr Handy downloaden können, als auch der epochale (Eigenwerbung des Herstellers Atlus) NailMore-Automat, der dem Kunden ein kleines Comic-Bildchen auf den Fingernagel lackiert. Nach wie vor groß in Mode sind Foto-Automaten jeder Art - mittlerweile beseitigen diese Maschinen sogar schon Pickel und Akne-Narben.

Videospieler widmen solchen Printing-Kuriositäten nur einen kurzen Blick und lassen auch die vielen Derby- und Mahjong-Maschinen links liegen; denn im Mittelpunkt der Show stehen die neuen Action-Spiele von Capcom und Namco, Sega und Taito. Letztgenannte Firma präsentierte mit dem Power Shovel Simulator die originellste Arcade-Neuerscheinung: Über authentische Armaturen steuert Ihr einen Bagger - ob die Action am Bau den Erfolg von Densha de Go (in Japan auch für die PlayStation umgesetzt) wiederholen kann? Von diesem Titel abgesehen, waren fast alle anderen Arcade-Neuheiten auffallend brutal: Capcom feierte den US-Comichelden The Spawn mit einem gleichnamigen Multi-Player-Gemetzel und erschreckend hohem Bodycount, Sega lud mit Outrigger zu einer Nonstop-Schlacht aus der Third-Person-Perspektive ein, Konami wiederum zeigte (neben unzähligen Beatmania-Varianten) die erste Scharfschützensimulation: In Silent Scope bringt Ihr die Terroristen mit ruhi-

Neben massenhaft neuen Musik- und Tanzautomaten (oberes Bild) bot Konami nur wenig Sensationelles auf der Messe: Ganz neu in der Spielhalle ist die Scharfschützensimulation Silent Scope (rechts).



Kuriose Fingerspiele: Während im Aquarium unten virtuelle Fische ganz realistisch auf Euer Klopfen reagieren, lackiert Euch der Nail More-Automat von Atlus die Fingernägel nach Mustern Eurer Wahl.

Alles, was der Automatenbastler braucht: Die JAMMA-Messe dient auch als Börse für Arcade-Komponenten - und als Ersatzteillager.

ger Schußhand und scharfem Auge zur Strecke, statt wild mit vollautomatischen Waffen zu ballern. Daß sich der Ego-Shooter mit Metal Gear Solid-Appeal (bzw. eine PlayStation-Umsetzung) auch in Deutschland oder im amokgeplagten Amerika blicken läßt, ist unwahrscheinlich.

Auch Namco setzt auf Schnellfeuer-Action und führt mit Crisis Zone ihr bewährtes Konzept fort. Schade nur, daß Crisis Zone eine reine Solo-Maschine ist - Feuergefechte im Duett sind diesmal nicht möglich.

Etwas zurückgegangen ist das Arcade-Interesse an Prügelspielen, trotzdem fanden wir mit Dead or Alive 2 zumindest eine bedeutende Neuerscheinung dieses Genres: Die Tecmo-Schlägerei mit den berüchtigten Busen-Animationen tobt diesmal durch komplexe Szenerien, in denen Ihr durch splitternde Balustraden in tiefere Stockwerke stürzt. Überzeugende Animationen, wuchtige Effekte: Auf der JAMMA munkelte man nicht nur von einer 1:1-Heimumsetzung für den Dreamcast, sondern auch von einem PlayStation2-Update.

Ein zweites JAMMA-Prügelspiel sei hier nur zur Vollständigkeit erwähnt: Mit der 99er-Edition gab es in Tokio natürlich auch die neueste Fassung des Neo-Geo-King of Fighters. Wie immer in klassischem 2D gehalten, ist eine baldige PlayStation-Umsetzung sehr wahrscheinlich.

Auch wenn Sega mit F355 Challenge eine konkurrenzlose Rennspielsimulation mit Vier-Spieler-Link auf der Messe präsentierte und Konami die Spiehalle in einen Dancefloor verwandelte, wird mit der Herbst-JAMMA eines deutlich: Arcade-Automaten büßen ihre technische Vorreiterrolle in der Videospieleszene Schritt für Schritt ein. Das sieht man auch am umgekehrten Trend: Statt Automaten-Games auf die PlayStation zu konvertieren, haben Namco und Atlus die beiden Konsolen-Hits Bust-A-Move 2 und Um Jammer Lammy in Lizenz von Enix bzw. SCEI erworben und zu Automatenspielen umgesetzt. PlayStation-Hits - demnächst auch in europäischen Spielhallen.

Taito setzt auf zivile Simulationen: Nach Densha de Go! debütiert nun das Baggerspiel Power Shovel Simulator in der Spielhalle.

Die Rückkehr des Klassikers: Nach zehn Jahren Abstinenz darf der Capcom-Oldie Strider endlich zurück auf den Bildschirm.

Trotz Dreamcast, Handheld-Hysterie und PlayStation2-Enthüllung war die letzte „Tokyo Game Show" dieses Jahrtausends ein Fest zu Ehren der „alten" PlayStation.

WINNIE FORSTER

TOKYO GAME SHOW

Kurz vor dem 128-Bit-Generationenwechsel reizen die Hersteller die bewährte Sony-Hardware aus - Spiele auf zwei, drei oder mehr CDs sind keine Seltenheit.

MIT DER PLAYSTATION

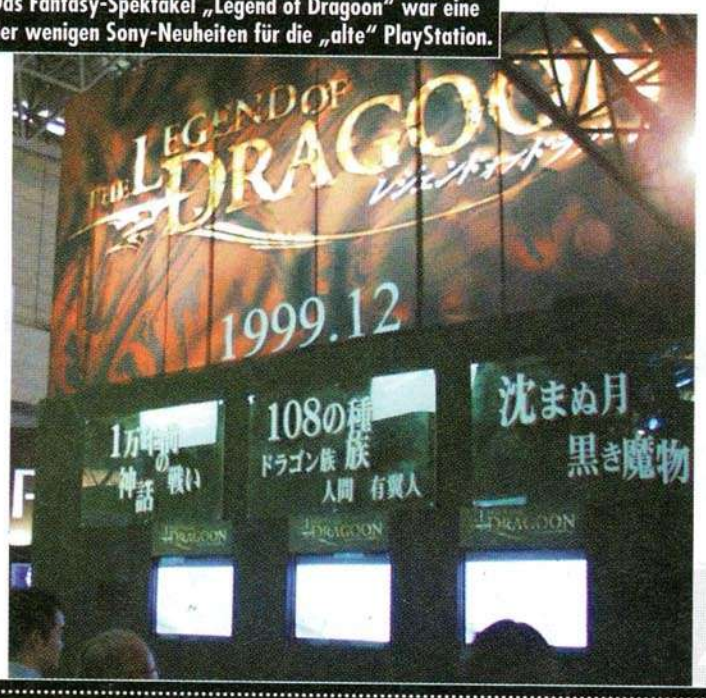
Die Herbstausgabe der Megamesse Tokyo Game Show (TGS) stand diesmal ganz im Zeichen der nächsten PlayStation: Nachdem Nintendo 64 und Sega Dreamcast in Japan weitgehend auf Desinteresse stoßen, ist die Vorstellung der neuen Sony-Generation das wichtigste Spieleereignis seit Jahren. Von den acht Hallen des monströsen Makuhari Messe-Komplexes hatte Sony eine zur Hälfte für sich reserviert, aber trotzdem kaum Platz mehr für die alte PlayStation: Der Konzern ist bereits von Kopf bis Fuß auf die nächste Generation eingestellt und konnte nur eine Handvoll neuer Japan-Entwicklungen für die alte PlayStation zeigen: Brisant waren auf der TGS lediglich das 4-CD-Fantasy-Spektakel Legend of Dragoon sowie das flott spielbare Action-Adventure-Sequel Alundra 2.

Deutschland-Release im Jahr 2000: Sonys Action-Adventure-Fortsetzung „Alundra 2" ist nahezu fertiggestellt und war in Tokio bereits voll spielbar.

Auch einige von Sonys Partner-Firmen beginnen ihre Prioritäten zu verschieben: So kommt Capcoms Samurai-Abenteuer Oni Musha nicht mehr wie ursprünglich angekündigt für die aktuelle, sondern erst für die nächste PlayStation. Dank erhöhter Auflösung und Detailtiefe wirkt das frisch gekürte PS2-Action-Adventure mitlerweile ziemlich bombastisch - hoffentlich verhindert die fernöstliche Thematik nicht die zügige Deutschland-Lokalisation.

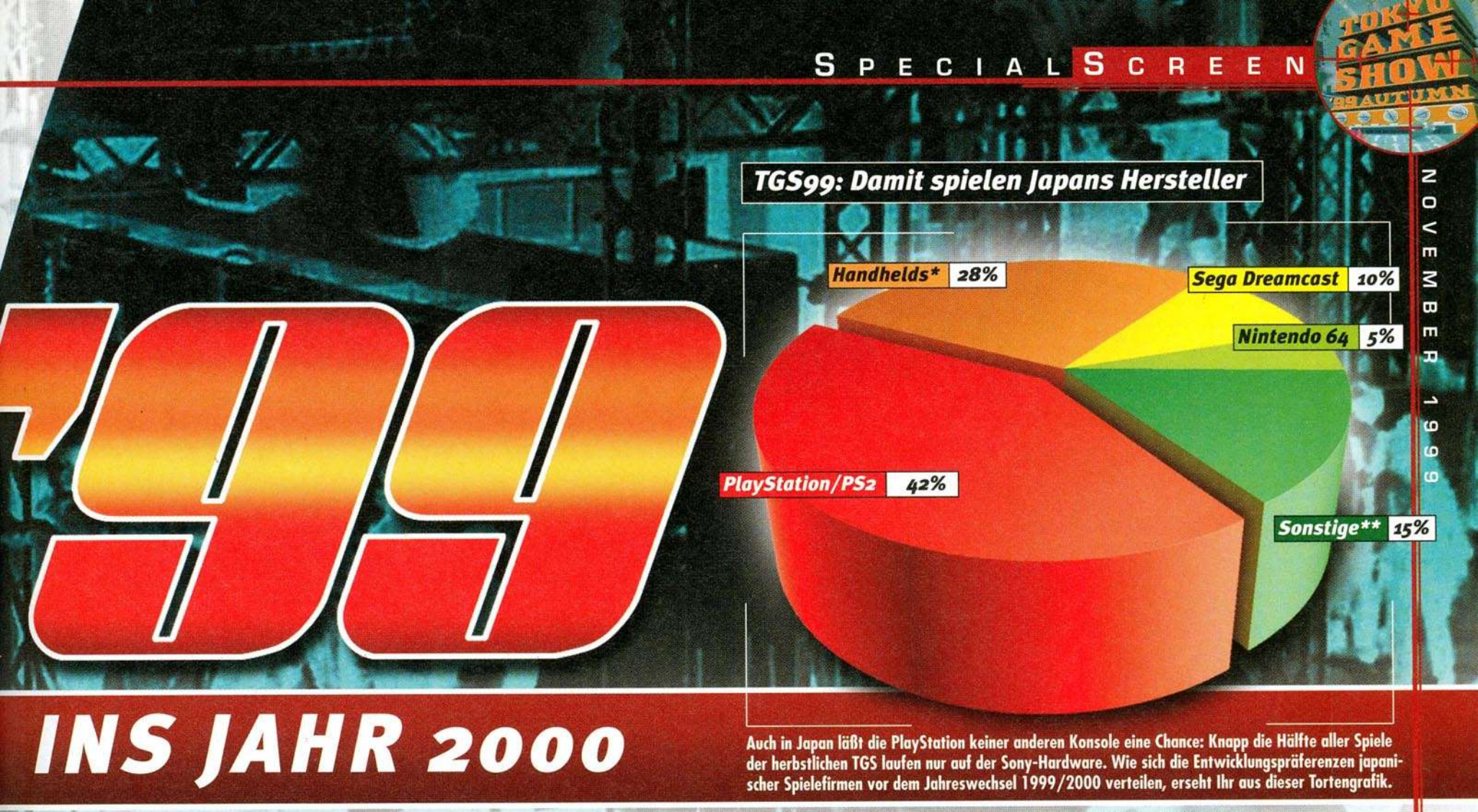
Die meisten Third Party-Hersteller halten aber noch eisern zur erfolgreichsten Spielkonsole aller Zeiten. Zum Vorteil der Spieler: Die neuen Titel der TGS bewegen sich spielerisch und technisch z.T. auf höchstem Niveau. Namco, Square und andere Japano-Firmen spielen ihre Erfahrung aus fünf Jahre PlayStation-Entwicklung jetzt voll aus. Inwieweit auch Europäer von der letzten Welle fernöstlicher Highlights profitieren, sei dahingestellt, da die meisten Entwickler den Generationswechsel mit prunkvoll inszenierten Rollenspielen feiern. So schickt Capcom seine ursprünglich auf dem Super Nintendo begonnene Breath of Fire-Serie jetzt in die vierte Runde. Wann das wunderschön gezeichnete und animierte Software-Märchen fertiggestellt und ausgeliefert wird, will Capcom noch nicht verraten. Wir schätzen, daß japanische Fans das Fantasy-Rollenspiel bereits an Weihnachten zocken. Einen gewissenhaften PAL-Distributor vorausgesetzt, könnte Breath of

Die nächste Generation wirft ihren Schatten voraus: Das Fantasy-Spektakel „Legend of Dragoon" war eine der wenigen Sony-Neuheiten für die „alte" PlayStation.



Die Vorgänger gibt's in deutscher Sprache, hoffen wir, daß auch die jüngste Episode in PAL-Gefilden erscheint: „Breath of Fire 4" von Capcom.

The Legend of Dragoon: Mit einem furiosen Fantasy-Film wirbt Sony Japan für sein bislang größtes Rollenspielprojekt.



'99 INS JAHR 2000

Auch in Japan läßt die PlayStation keiner anderen Konsole eine Chance: Knapp die Hälfte aller Spiele der herbstlichen TGS laufen nur auf der Sony-Hardware. Wie sich die Entwicklungspräferenzen japanischer Spielefirmen vor dem Jahreswechsel 1999/2000 verteilen, erseht Ihr aus dieser Tortengrafik.

* Game Boy, Bandai Wonderswan, Neo Geo Pocket Color ** vor allem Win98 und Mac

Wiedergeburt auf der PlayStation: Den Nintendo-Oldie „Chrono Trigger" bringt Square zurück in die Geschäfte.

Fire IV dann Anfang oder Mitte nächsten Jahres auch bei uns erscheinen.

Damit kommt dem Capcom-Spiel der ärgste Konkurrent zuvor: Noch in diesem Jahr wird Square Final Fantasy VIII nach Deutschland bringen, in Japan stehen bereits die nächsten Rollenspiele am Start: Das malerische Chrono Chross mit seinem neuartigen Kampfsystem präsentiert Square als hauseigene Final Fantasy-Alternative. Gleichzeitig wird in Japan der Nintendo-exklusive Vorgänger wieder veröffentlicht. An Chrono Trigger arbeiteten Mitte der 80er-Jahre die Erfinder von Final Fantasy und Dragon Quest, Xenogears und SaGa Frontier Hand in Hand. Dieses Dream Project rechtfertigt eine unveränderte 1:1-Neuauflage, lediglich neue FMV-Sequenzen soll Chrono Trigger erhalten. Es soll gleichzeitig mit der brandneuen 3D-Fortsetzung Chrono Cross im November erscheinen.

Beim Rundgang über die Square-Präsentationsfläche ist's angenehm zu wissen, daß in Zukunft alle wichtigen Spiele dieser Firma ins Englische und sogar Deutsche übertragen werden: Neben Chrono Chross kommen somit auch das spritzige Action-Adventure Dew Prism, das mittelalterliche 3D-Abenteuer Vagrant Story, das sechs Monate alte SaGa Frontier sowie Parasite Eve 2 nach Europa. Letztgenannter Titel ist die Fortsetzung eines Esoterik-Thrillers, der zwar in den USA, aber nicht in Deutschland verkauft wurde. Die Fortsetzung verwendet einen ähnlichen Grafikstil wie der erste Teil (Echtzeit-Helden und -Ungeheuer, aber vorab gerenderte Hintergründe) und fast die gleiche Spielmechanik (inkl. des umstrittenen Realtime-Kampfsytems), führt Heldin Aya aber aus Amerika hinaus. Unter anderem sucht Ihr auf der Akropolis nach bösartigen Mytrochondria-Wesen.

Während Ascii mit „Derby Stallion 99" die erfolgreichste Pferderennspielserie fortführt (oben), leiht sich Square den prominenten Namen für die humoristische Variante „Chocobo Stallion" (unten) aus.

Alternative zu „Final Fantasy": Mit dem malerischen „Chrono Cross" eröffnet Square einen neuen Rollenspielkosmos.

Parasite Eve 2

TOKYO GAME SHOW '99

Konami setzt voll auf seine „Beatmania"-Spiele: Hier die Herbstkollektion neuer „Guitar Freaks"-PlayStation-Controller.

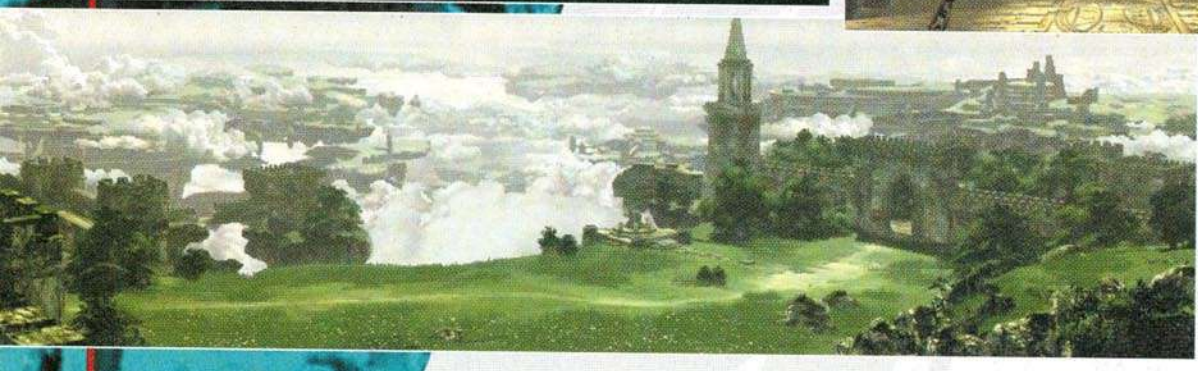
Den herbstlichen Messeauftritt widmete Namco seinem Maskottchen „Pac-Man": Zum 25. Geburtstag tanzten japanische Mädchen perfekt synchronisiert über die Bühne.

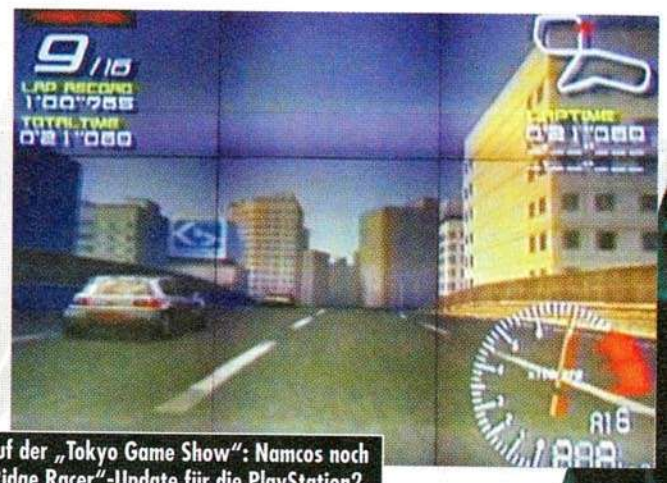
Nur ein Spiel fällt aus der Adventure- und Rollenspielpalette von Square: Chocobo Stallion ist eine humoristische Aufarbeitung der in Japan berühmten Derby Stallion-Pferdeserie. Neben dem Sieg auf der Rennbahn steht der Zuchterfolg bei diesem Millionenseller im Vordergrund. Mit dem niedlichen Square-Vogel als Zugpferd und mit sinnvoller PocketStation-Unterstützung hat Square hier einen ungewöhnlichen Weg ins Sportspielgenre eingeschlagen. Ach, ja: Das Original-Derby Stallion lief ein paar Stände weiter bei Ascii. Die 99er-Edition ist nach unserer Berechnung bereits der sechste oder siebte Teil der 1991 begonnenen Serie, wobei auf der PlayStation bislang nur ein Stallion-Rennen von Ascii erschienen ist.

Konami, der wohl größte Videospielehersteller Japans, produziert fast nur noch Beatmania-Varianten. Auf der TGS waren u.a. DanceDance Revolution 2nd, Beatmania 4th und Pop´n Music 2 für die PlayStation spielbar. Wer Gitarre und Schlagzeug beiseite legt, landet schnell wieder im Rollenspiellager. Enix zeigte (nicht zum ersten Mal) ein fast fertiggestelltes Dragon Quest 7 sowie putzige Game Boy-Versionen der ersten beiden Teile. Daneben stach uns ein noch interessanteres Enix-Produkt ins Auge: Valkyre Profile ist eine prächtige Mixtur aus Rollen- und Action-Spiel, das Tri-Ace für Enix entwickelt. Deren Star Ocean halten viele japanische und amerikanische Fans für inhaltlich stärker als Squares jüngste Final Fantasy-Episode. Hoffentlich findet sich ein kompetenter Europa-Distributor...

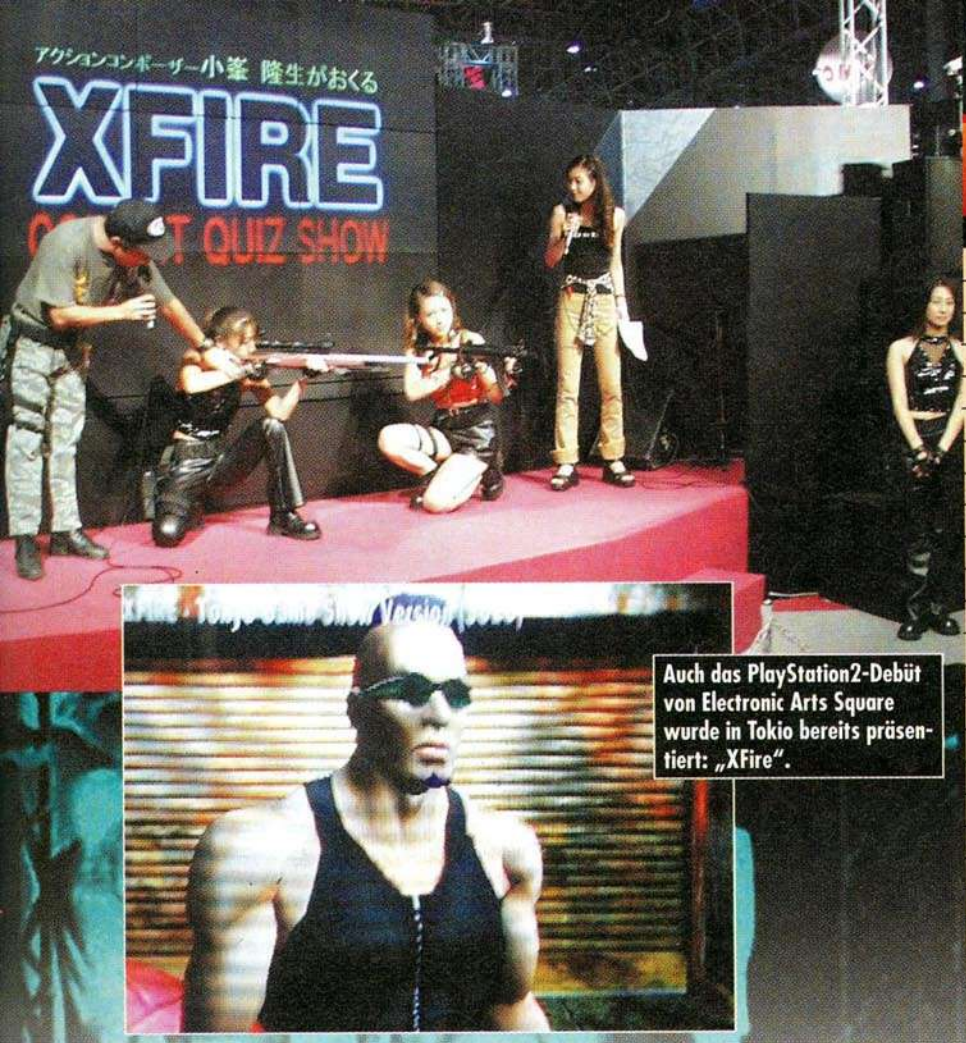
Zum Enix- und Square-Konkurrenten möchte sich auch Namco aufschwingen, die für die alte PlayStation in Tokio nicht nur das Pac-Man-Geburtstagsspiel, sondern auch Tales of Eternia zeigten: Die Fortsetzung zu Tales of Destiny ist bislang nur zu 25% fertiggestellt, selbst in Japan wird das Spiel nicht vor Frühjahr 2000 erscheinen. Dafür sieht Namcos zweites Fantasy-Spiel, das Action-Adventure Dragon Valor einer pünktlichen Auslieferung noch in diesem Jahrhundert entgegen. Das Soloabenteuer auf 2 CDs basiert auf dem Arcade-Oldie Dragon Buster, den einige von Euch durch die Namco Museum-

Für Enix entwickeln die „Star Ocean"-Erfinder Tri-Ace das traumhafte Action-Rollenspiel „Valkyre Profile": Jeder Held zeichnet sich durch ein komplexes Skillystem aus, das neueartige Kampfsystem nennt Enix „Tactical Combination Battle".





Nur als Demo auf der „Tokyo Game Show": Namcos noch unbenanntes „Ridge Racer"-Update für die PlayStation2.



Auch das PlayStation2-Debüt von Electronic Arts Square wurde in Tokio bereits präsentiert: „XFire".

Die wichtigsten PlayStation-Spiele der TGS

Titel	Hersteller	Genre	Release (Japan)
Alundra II	Sony	Action-Rollenspiel	November
Arc the Lad III	Sony	Rollenspiel	Oktober
Beatmania 4th Mix	Konami	Musiksimulation	erschienen
Chocobo Stallion	Square	Sportsimulation	Dezember
Chrono Cross	Square	Rollenspiel	November
Chrono Trigger	Square	Rollenspiel	November
DanceDance Rev. 2nd	Konami	Musiksimulation	erschienen
Denshade Go! 2	Taito	Zugsimulation	erschienen
Dew Prism	Square	Action-Adventure	Oktober
Dragon Quest 7	Enix	Rollenspiel	2000
Dragon Valor	Namco	Action-Rollenspiel	Dezember
Eldergate	Konami	Rollenspiel	n.b.
Eternal Chain	JVC	Rollenspiel	2000
Exciting Bass 2	Konami	Sportsimulation	erschienen
Kouldeka	Sacnoth/SNK	Action-Rollenspiel	Dezember
Legend of Dragoon	Sony	Rollenspiel	Dezember
Marvel vs. Capcom: Ex	Capcom	Beat´em Up	November
Parasite Eve 2	Square	Action-Rollenspiel	Dezember
Perfect Striker 99	Konami	Sport	Oktober
Pop´n Music 2	Konami	Musiksimulation	erschienen
Rockman 4	Capcom	Jump´n Run	erschienen
Rockman 5	Capcom	Jump´n Run	November
Rockman 6	Capcom	Jump´n Run	Dezember
Saiyuuki	Koei	Strategie-Rollenspiel	November
Super RoboWars Alpha	Banpresto	Strategie	n.b.
Tales of Eternia	Namco	Rollenspiel	2000
Valkyre Profile	Tri-Ace/Enix	Action-Rollenspiel	November
Vampire Hunter D	JVC	Action-Adventure	Dezember

Reihe kennen. Die Grafik ist stark aufgepäppelt, das Spielprinzip aber nur geringfügig erweitertet worden. Habt Ihr eine Landschaft erforscht, steht Ihr am Schluß einem Drachen gegenüber, den Ihr mit Sprüngen und Schwerthieben erlegt. Lohn der Anstrengung ist die Hand der gefangenen Prinzessin. Da Ihr nicht nach jedem Level eine neue Braut nach Hause tragen könnt, hat sich Namco eine Erbfolge ausgedacht: In Level zwei steuert Ihr bereits den Sohn des ursprünglichen Helden, im dritten Abschnitt dann den Enkel. Damit nur die besten menschlichen Eigenschaften durch die Generationen weitergereicht werden, dürft Ihr in jedem Level zwischen verschiedenen Mädels wählen...

Auch ein seltenes PlayStation-Ballerspiel fanden wir am Stand von Namco. Das laut Herstellerangaben zu 40% fertiggestellte Rescue Shot Booby Bo versetzt Euch nicht in die Rolle des Titelhelden, sondern macht Euch zu dessem Schutzengel. Um den leichtsinnigen Bo zu schützen, müßt Ihr Feinde und Gefahren zerschießen. Damit kreuzt Namco das eigene GunCon-Spiel Gunbullet mit dem Automatenoldie Crossbow: Auch in diesem US-Klassiker konntet Ihr die Helden nicht steuern, sondern nur via Zielkreuz beschützen.

Die größte Aufmerksamkeit am Namco-Stand erregte das neue Ridge Racer-Demo: Auf der alten PlayStation ist die Serie zu Ende, die nächste Folge wird exklusiv auf der 128-Bit-Hardware erscheinen. Losspielen à la Gran Turismo 2000 durften die Messebesucher noch nicht, lediglich ein minutenlanges Demo auf Riesenleinwand bewies die Existenz des neuen Racers. Bis zur Frühjahrs-TGS möchte Namco aber eine spielbare Fassung präsentieren können.

Neben komplexen Strategiespielen im ernsthaft-historischen Gewand präsentierte Koei auf der TGS sein erstes Fantasy-Epos im leichtfüßigen Stil von „Final Fantasy Tactics".

Die schönste PlayStation-Heldin der Show agiert im Adventure-Thriller „Koudelka". Mit dem Gruselabenteuer möchte die (eigentlich auf Action-Spiele spezialisierte) Firma SNK Capcoms „Resident Evil" herausfordern.

Eine Halle der Messe war ganz dem Videospiele-Merchandising gewidmet: Zu „Resident Evil" können Japaner sowohl authentische Kostüme als auch realistische Waffen erwerben.

NASTROVJE POTSDAM

Asy Bag Mike
schwarz
32x27x10cm
BEST-NR 163468
DM 39.90

Adventurebag Mike,
schwarz *bestickt*
44x33x13 cm
BEST-NR. 101915
DM 59.90

Fisherhat Mike, schwarz
BEST-NR. 164940 • DM 29.90

Kapuzensweatshirt Mike, blau
GRÖSSE L • BEST-NR. 101340 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101341 • DM 69.90
T-Shirt, blau
GRÖSSE L • BEST-NR. 101342 • DM 25,00
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101343 • DM 25,00

Fisherhat
Go big go home, schwarz
BEST-NR. 163472 • DM 29.90

T-Shirt Devil DJ , grau
GRÖSSE M • BEST-NR. 162791 • DM 39.90
GRÖSSE L • BEST-NR. 162792 • DM 39.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 162793 • DM 39.90
Kapuzensweatshirt, grau
GRÖSSE M • BEST-NR. 162796 • DM 79.90
GRÖSSE L • BEST-NR. 162797 • DM 79.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 162798 • DM 79.90

Fisherhat Devil schwarz
BEST-NR. 164941 • DM 29.90

Kapuzensweatshirt,
Devil-Firetribal, grau
GRÖSSE M • BEST-NR. 164356 • DM 79.90
GRÖSSE L • BEST-NR. 164357 • DM 79.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 164358 • DM 79.90
T-Shirt, grau
GRÖSSE M • BEST-NR. 164351 • DM 35,-
GRÖSSE L • BEST-NR. 164352 • DM 35,-
GRÖSSE XL • BEST-NR. 164353 • DM 35,-

Alien MC
Kapuzensweatshirt, blau
GRÖSSE M • BEST-NR. 164565 • DM 79.90
GRÖSSE L • BEST-NR. 164566 • DM 79.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 164567 • DM 79.90
T-Shirt, schwarz
GRÖSSE M • BEST-NR. 164560 • DM 35.-
GRÖSSE L • BEST-NR. 164561 • DM 35.-
GRÖSSE XL • BEST-NR. 164562 • DM 35.

Sweatshirt Rasta Lighter, creme
Grösse M • Best-Nr. 164425 • DM 69.90
Grösse L • Best-Nr. 164426 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 164427 • DM 69.90
T-Shirt, creme
Grösse M • Best-Nr. 164421 • DM 35,-
Grösse L • Best-Nr. 164422 • DM 35,-
Grösse XL • Best-Nr. 164423 • DM 35,-

Wollmütze Alien dj, blau
BEST.NR. 104846
DM 29.90

Kapuzensweatshirt Alien DJ, blau
GRÖSSE L • BEST-NR. 100751 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 100752 • DM 69.90
T-Shirt, blau
GRÖSSE L • BEST-NR. 100753 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 100754 • DM 29.90

Kapuzensweatshirt
Alien Rasta Insect Skater, grau
GRÖSSE L • BEST-NR. 101369 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101370 • DM 69.90
T-Shirt, hellgrau
GRÖSSE L • BEST-NR. 101371 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101372 • DM 29.90

Scream
Maske
Die Original Maske
zum Kultfilm
»Glow in the Dark!«
BEST-NR. 163994
DM 25.90

Kapuzensweatshirt Hippie Alien, creme
GRÖSSE L • BEST-NR. 102169 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101336 • DM 69.90
T-Shirt, creme
GRÖSSE L • BEST-NR. 101337 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101339 • DM 29.90

ALIEN Turntable Master,
Kapuzensweatshirt, schwarz
GRÖSSE M • BEST. NR. 164575 • DM 79.90
GRÖSSE L • BEST.NR. 164576 • DM 79.90
GRÖSSE XL • BEST.NR. 164577 • DM 79.90
T-Shirt, schwarz
GRÖSSE M • BEST. NR. 164570 • DM 35.-
GRÖSSE L • BEST.NR. 164571 • DM 35.-
GRÖSSE XL • BEST.NR. 164572 • DM 35.-

Adventurebag
Alien Smiley, schwarz
bestickt 44X33X13 CM,
BEST-NR. 163463
DM 59.90

Kapuzensweatshirt Alien Smiley, blau
GRÖSSE L • BEST-NR. 102168 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101333 • DM 69.90
T-Shirt, blau
GRÖSSE L • BEST-NR. 101334 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101335 • DM 29.90

Baseballcup
Alien Smiley, schwarz
BEST-NR. 163480
DM 29.90

POLIZEI

Kapuzensweatshirt Polizei, grün
GRÖSSE L • BEST-NR. 166341 • DM 59.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 166342 • DM 59.90
T-Shirt , grün
GRÖSSE L • BEST-NR. 192320 • DM 20.-
GRÖSSE XL • BEST-NR. 192321 • DM 20.-

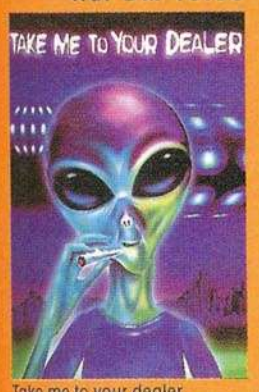
Kapuzensweatshirt
Psykoman Evil Pilz, blaugrau
GRÖSSE M • BEST-NR. 163005 • DM 79.90
GRÖSSE L • BEST-NR. 163006 • DM 79.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 163007 • DM 79.90
T-Shirt, blaugrau
GRÖSSE M • BEST-NR. 163001 • DM 35,00
GRÖSSE L • BEST-NR. 163002 • DM 35,00
GRÖSSE XL • BEST-NR. 163003 • DM 35,00

SONDERAKTION kein Umtausch auf Poster und Tonträger · Poster werden gerollt geliefert

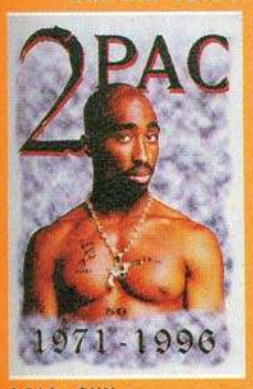
POSTER 60 x 95 cm

Simpson - Bart Selfportrait
BEST.NR.120331
Nur DM 11.95

Starwars - Queen Amidala
BEST.NR.120610
Nur DM 13.95



Take me to your dealer
BEST.NR.105858
Nur DM 12.95



2 PAC - GUN
BEST.NR.120645
Nur DM 11,95

V.A. Das Techno/ House Cheapo CD-Paket

BEST.NR.120039
3 CD's, 3 Full Length CD's unserer Wahl aus der Techno / House / Trance - Ecke.
Nur DM 13.95

V.A.Das Club Cheapo Package

BEST.NR.105579
3 DoCD's, 3 Doppel CD's unserer Wahl aus House, Techno, Trance, Drum+Bass. Kein Schrott .Trendiger Underground. **Nur DM 24.95**

V.A. Das DJ Vinyl Jumbo 12" Paket

BEST.NR.120040
10 x 12", 10 versch. House/Trance/Techno Maxis unserer Wahl. Überaschungs paket !!! **Nur DM 22.95**

V.A. Das DJ Techno Package

BEST.NR. 104051
3 x 12", 3 Techno Vinyl Maxis unserer Wahl **Nur DM 9.95**
BEST.NR.104047
5 x 12" 5 House Vinyl Maxis unserer Wahl **Nur DM 12.00**

HOTLINE 07720 1000 · HOMEPAGE WWW.NAPO.DE

Sweatshirt, Great fuckin Cowboys 2, creme
GRÖSSE M • BEST.NR. 164705 • DM 69.90
GRÖSSE L • BEST.NR. 164706 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST.NR. 164707 • DM 69.90

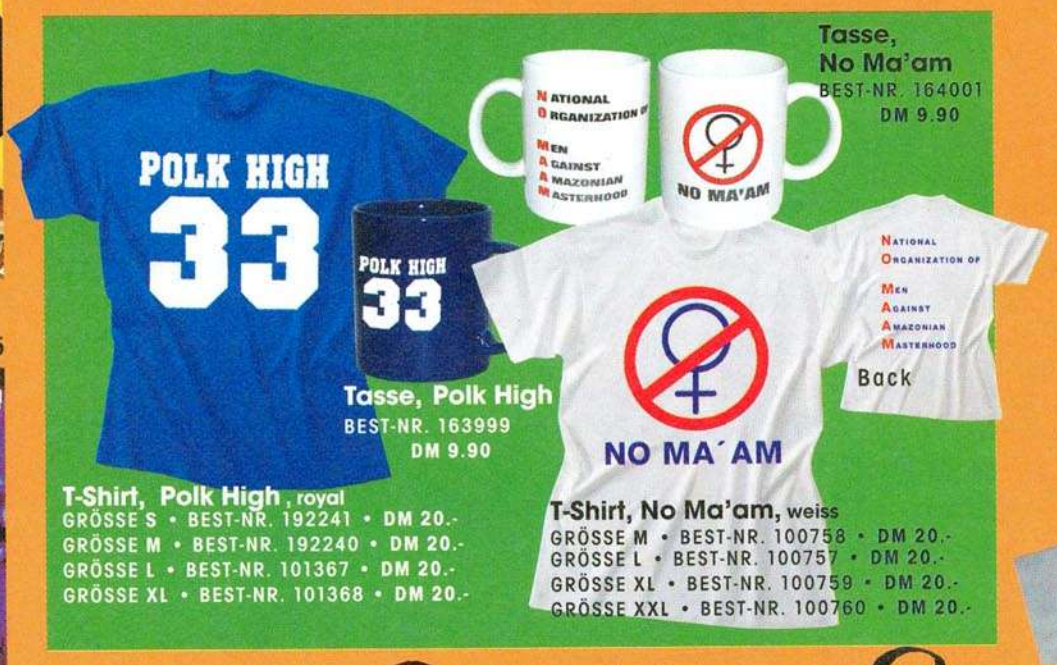
T-shirt, creme
GRÖSSE M • BEST.NR. 164701 • DM 35,-
GRÖSSE L • BEST.NR. 164702 • DM 35,-
GRÖSSE XL • BEST.NR. 164703 • DM 35,-

Soccershirt Becks, grün
mit Front + Backprint
GRÖSSE L • BEST-NR. 164021 • DM 39.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 164022 • DM 39.90

Langarmshirt, Japan Samurai ,
schwarz, *mit Front + Backprint + Ärmeltasche*
220 Gramm Interlock -Qualität
BOY · BEST-NR. 163076 • DM 49.90
GIRL · BEST-NR. 163075 • DM 49.90

T-Shirt, Japan Samurai ,
schwarz, *mit Front + Backprint*
GRÖSSE S · BEST-NR. 163070
DM 35,-
GRÖSSE M · BEST-NR. 163071
DM 35,-
GRÖSSE L · BEST-NR. 163072
DM 35,-
GRÖSSE XL
BEST-NR. 163073
DM 35,-

Back



Tasse, No Ma'am
BEST-NR. 164001
DM 9.90

Tasse, Polk High
BEST-NR. 163999
DM 9.90

Back

T-Shirt, Polk High , royal
GRÖSSE S • BEST-NR. 192241 • DM 20.-
GRÖSSE M • BEST-NR. 192240 • DM 20.-
GRÖSSE L • BEST-NR. 101367 • DM 20.-
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101368 • DM 20.-

T-Shirt, No Ma'am, weiss
GRÖSSE M • BEST-NR. 100758 • DM 20.-
GRÖSSE L • BEST-NR. 100757 • DM 20.-
GRÖSSE XL • BEST-NR. 100759 • DM 20.-
GRÖSSE XXL • BEST-NR. 100760 • DM 20.-

Langarmshirt, Japan Rising Sun,
oliv, *Frontprint + Ärmeltasche*
220 Gramm Interlock -Qualität
GIRL · BEST-NR. 163095 • DM 49.90
BOY · BEST-NR. 163096 • DM 49.90

T-Shirt, Japan Rising Sun ,
oliv *mit Frontprint*
GRÖSSE S · BEST-NR. 163090
DM 35,-
GRÖSSE M · BEST-NR. 163091
DM 35,-
GRÖSSE L · BEST-NR. 163092
DM 35,-
GRÖSSE XL · BEST-NR. 163093
DM 35,-

Wollmütze, Absolute Beginner,
bordeaux
BEST.NR. 192337
DM 29,90

Sweatshirt Absolute Beginner, creme
GRÖSSE L • BEST-NR. 192332 • DM 59.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 192333 • DM 59.90

T-Shirt, braun
GRÖSSE L • BEST-NR. 192330 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 192331 • DM 29.90

Kapuzensweatshirt, schwarz
GRÖSSE L • BEST-NR. 192334 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 192335 • DM 69.90

Spaceclock,
mit Melodie + Flashlight
metallic rot
BEST.NR.164271
DM 29.90
metallic silber
BEST.NR.164272
DM 29.90

Rucksack Southpark,
BEST.NR. 164284
DM 59,90

T-Shirt, SOUTH PARK, 4 KIDS,
weiss
GRÖSSE L: BEST.NR. 164392 - DM 35.00
GRÖSSE XL: BEST.NR. 164393 - DM 35.00

Wallet Southpark, PVC, camouflage
BEST.NR. 163506
DM 19,90

Wallet Southpark, PVC, schwarz
BEST.NR. 164285
DM 19,90

Baseballcap, Stan Pukes
BEST.NR. 164342 **DM 35.00**

SOUTH PARK

Bestellnummer	Artikelbezeichnung	Grösse	Anzahl	Preis DM
162258	4 T-SHIRTS UNSERER WAHL IN GRÖSSE XL	XL		25,-

☐ Ich möchte nur den neuen kostenlosen 60 Seiten starken NP-Mailorderkatalog (liegt Bestellungen automatisch bei).

1. Inland: Lieferung per Post zzgl. 14,- DM Porto und Verpackung incl. Zahlkartengebühr. Bei Vorauskasse per Scheck oder Kreditkartenzahlung nur 6,-DM Porto und Verpackung. Ab einem Bestellwert von 200,- DM ist die Lieferung portofrei. 2. Ausland: Versand grundsätzlich nur gegen Vorauskasse (Euroschecks, Visa, Euro-/Mastercard werden akzeptiert). Porto 20,- DM. Keine portofreie Lieferung (Leider ist keine Nachnahmesendung möglich). 3. Ein Anspruch auf Nachlieferung besteht nicht. 4. Umtausch defekter oder falsch gelieferter Ware innerhalb 14 Tagen möglich. Bitte Rechnungs- und Kundennummer angeben. Die Rücksendung muß frankiert werden. 5. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum. 6. Alle Preise sind Endpreise incl. 16 % Mehrwertsteuer.

Ab einem Bestellwert von DM 50.- gibt's ein Freishirt unserer Wahl!
Mindestbestellwert DM 29.90

NASTROVJE POTSDAM • POSTFACH 3864
78027 VS-SCHWENNINGEN • PHONE 07720 - 1000
FAX 07720 - 22782 • E-Mail: mailorder@napo.de • www.napo.de

Vorname / Name
Strasse
Postleitzahl
Ort
Telefon

KENNWORT: PSX 3

Geburtsdatum ☐☐ ☐☐ ☐☐

Zahlung ☐ per Nachnahme ☐ Euroscheck
Kreditkarte: ☐ VISA ☐ EURO-/MASTERCARD
Kartennummer: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Gültig bis: ☐☐ ☐☐
Datum / Unterschrift:

Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Das Gehäuse der PlayStation2 hat Sony vor wenigen Wochen der Öffentlichkeit präsentiert. Jetzt blickt playPLAYSTATION der Wunder-Hardware unter die Verkleidung, erklärt die Technik und zeigt die PS2-Power anhand der jüngsten Spielebilder.

Vorsprung durch Technik

So funktioniert die PlayStation 2

WINNIE FORSTER

Als vor einem Monat die Bilder eines schwarz verkleideten Elektronikkastens um den Globus gingen, hielten 50 Millionen Videospieler in Japan, den USA und Europa den Atem an. Lediglich ein Farbtupfer zierte das schlanke Gehäuse: Das bekannte PlayStation-Logo in den Primärfarben Rot, Gelb, Blau und Grün, neben den Controller-Ports das einziges Element, das Sony unverändert für seine PlayStation2 übernahm. Das Gerät selbst haben wir Euch in der letzten playPLAYSTATION von allen Seiten gezeigt, auch die ersten offiziell freigegebenen Spielebilder. Jetzt wird es Zeit der Konsole unter die Haube zu blicken - was hat die nächste PlayStation-Generation dem aktuellen Millionenseller voraus?

Gute Verbindung dank Digi-Schnittstellen

Wer die letzte playPLAYSTATION gelesen hat, der weiß über die neuen Buchsen Bescheid: Neben den bereits bekannten Controller- und Memory-Card-Slots besitzt die PlayStation2 eine Menge neuer Anschlüsse, die wir in Stichworten auf diesen Seiten erklären. Nimmt man die neun digitalen Schnittstellen zusammen, wird deutlich, daß sich die PlayStation2 mit allen kommenden Elektronik- und Computer-Geräten verstehen soll. Abgesehen von der Ankündigung eines Netzwerkadapters bzw. Kabelmodems (der wahrscheinlich über den PC-Card-Port an der Konsolenrückseite angestöpselt wird) und einer Fest- bzw. Wechselplatte, muß sich Sony noch nicht auf bestimmtes Zubehör festlegen: Nach dem Erfolg der aktuellen PlayStation rechnet Sony viel mehr damit, daß andere Computer- und Elektronikhersteller Kontakt zur PlayStation-Hardware suchen und eigene Anwendungen ertüfteln. Dies ist der größte Vorteil des PC-Markts gegenüber dem Konsolensektor: Von Agfa bis Toshiba, Olympus bis Yamaha verkauft jede innovative Technikfirma PC-Zusatz-Hardware - Ihr wählt aus einem gewaltigen Angebot. Ähnlich (wenn auch nicht ganz so chaotisch) soll sich der Zubehör-Markt für die PlayStation 2 entwickeln. Auch der Sony-Konzern wird sich dafür stärker engagieren: In den letzten Jahren kümmerte sich ausschließlich die Spieleabteilung „Computer Entertainment" um die Konsole, in Zukunft werden auch Sony-Firmen wie z.B. die Netzwerk-Abteilung den Erfolg des Geräts mit eigenen Technologien unterstützen.

Die digitalen Aus- und Eingänge sind also Schnittstellen in die Zukunft, die Eure Konsole mit kommenden Speichermedien, Heimkino-Equipment und dem Kabelnetz verbinden. Im Zusammenspiel unterschiedlicher Entertainment-Technologien sieht Sony die Zukunft: Wir sind gespannt, ob es Sony gelingt das „Multimedia"-Versprechen endlich zu erfüllen. Andere Firmen sind dabei schon grandios gescheitert.

Während die Möglichkeiten der Schnittstellen noch im Dunkeln liegen, ist die Hardware-Power in Bezug auf die nächste Videospielgeneration bereits konkret. Die PlayStation2 ist viel mächtiger als ihr Hardware-Papi. Im nächsten Absatz verraten wir, warum.

PCMCIA

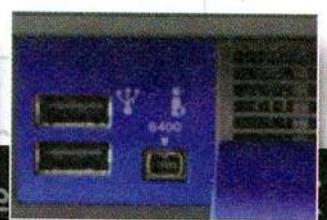
auch „PC-Card". 1990 von der „Personal Computer Memory Card International Association" vorgestellter Standard, mittlerweile auf PCMCIA 2.0 und 3.0 erweitert. Früher ein reiner RAM-Speicher (z.B. für die digitale Fotokamera), mittlerweile ein universeller Träger von Gigabyte-Festplatten, Modems und Netzwerkadaptern im Westentaschenformat: PCMCIA-Geräte sind nicht größer als eine Kreditkarte, 85 mm lang, 54 mm breit und 10,5 mm hoch. Den 68poligen Anschlußstecker für das putzige Zubehör findet man vor allem in Laptops, aber auch an digitalen Fotokameras und -Handycams von Fuji, Olympus, Sony und anderen Herstellern.

- USB -

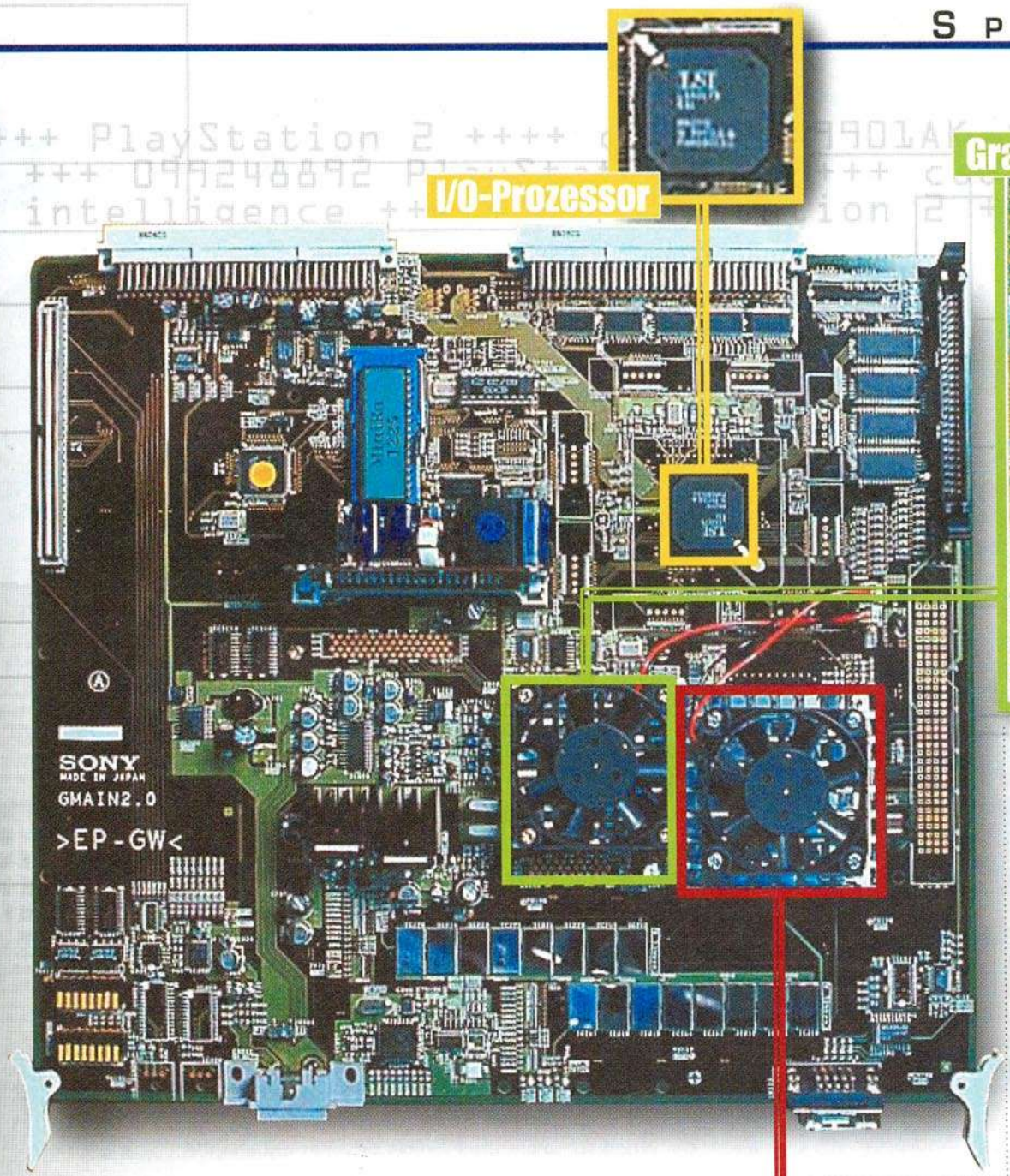
„Universal Serial Bus", von Compaq, DEC und IBM, Intel, Microsoft und NEC entwickelter, weltweit etablierter Standard für den einfachen Anschluß von Peripheriegeräten an PCs. Via USB werden Tastatur, Drucker & Co. vom Rechner automatisch und ohne Neustart erkannt. „Plug & Play": Auch für Spielkonsolen wäre USB ideal, denn es sorgt für Zugriff auf das beste Zubehör der PC-Welt. Praktisch ist auch, daß ein USB-Gerät als „Hub" bzw. Übergangsstation zum nächsten dient - es lassen sich also mehrere Geräte hintereinander stöpseln, auch während des Betriebs („hot-plugable"). Mit 12 Mbit/sec ist die USB-Verbindung flott, aber nicht so schnell wie Firewire und kümmert sich vornehmlich um Geräte die keine so hohe Datenrate benötigen - die meisten PC-Peripheriegeräte und Wechselmedien.

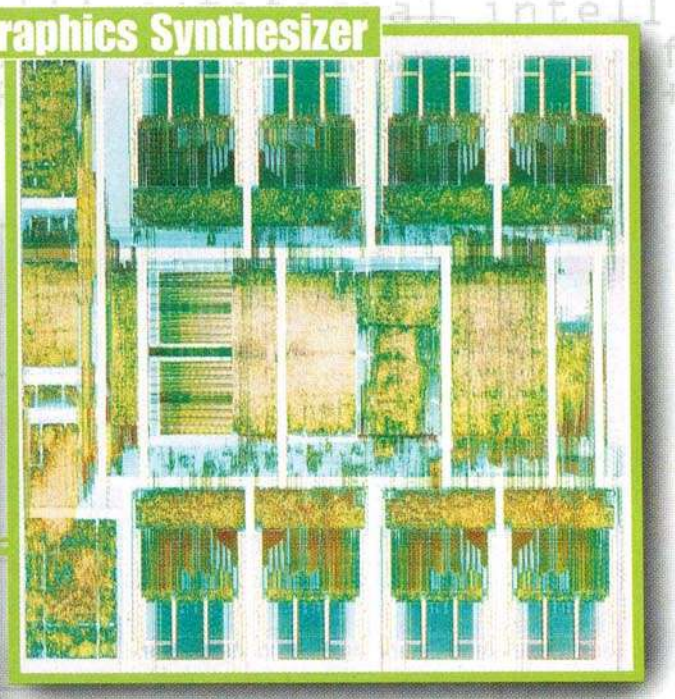
- ILink -

Sony-eigener Begriff für die „Firewire"- bzw. IEEE 1394-Schnittstellen.



++ PlayStation
++ +++ PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ artificial intelligence
ntelligence +++ +++ PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ artific



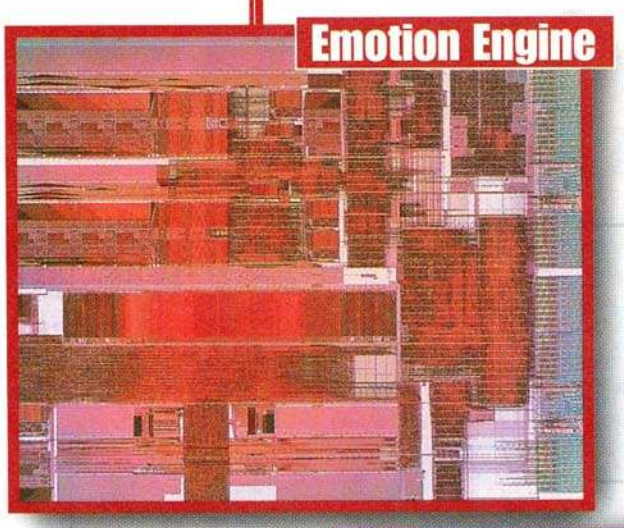


Der zweite wichtige Chip der PlayStation2, der „Graphics Synthesizer" (GS) besitzt mit 16,6 x 16,8 mm fast die gleichen Abmessungen, liegt auf der Platine direkt neben der Emotion Engine und arbeitet mit dieser CPU Hand in Hand. Im Gegensatz zur CPU ist der GS von der Fachwelt noch kaum entschlüsselt, offensichtlich ist nur, daß er im Gegensatz zu seinem EE-Partner zum Großteil aus RAM besteht: 4 MByte hat Sony dem Grafikkraftwerk eingelötet. Nicht die Größe, sondern die Plazierung des Speichers bedeutet den radikalen Unterschied zu allen anderen Spielkonsolen: Normalerweise sind Grafikspeicher und -prozessor durch einen externen Bus verbunden, liegen also nicht auf dem selben Chip. Wie oben beschrieben werden in der Regel lediglich kleine Cache-Puffer direkt auf den Chip gesetzt, selten größer als 16 Kbyte. Gleich 4 MByte, also die 250fache Menge in den Grafikprozessor einzubauen ist neu: Durch diesen Design-Trick beschleunigt Sony die Zusammenarbeit zwischen Prozessor und RAM und erreicht eine in PC- und Videospielwelt unerhörte Übertragungsrate: 48 Gigabyte sausen zwischen Co-Prozessor und „embedded" DRAM hin- und her, die Breite des (internen) Datenbus beziffert Sony bescheiden mit 2560-Bit! ▶

Gemeinsam sind sie stark: CPU und Grafik-Chip

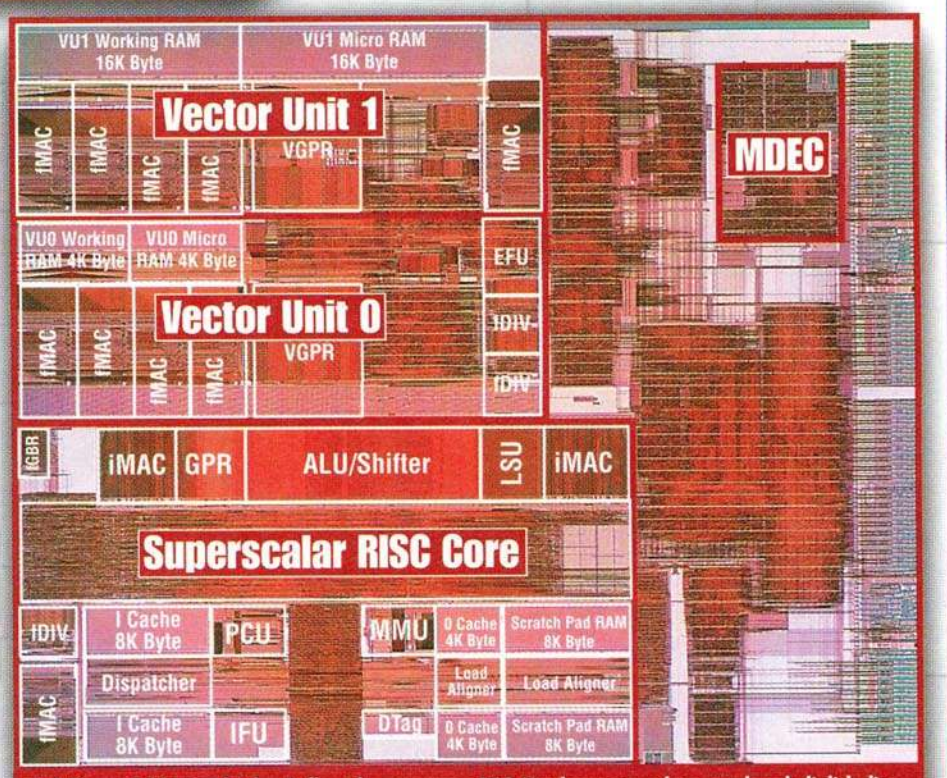
Die Größe von Videospielkonsolen hat sich seit 1980 kaum verändert, doch unter dem Gehäuse sind technischer Fortschritt und Miniaturisierung enorm: Während die ersten Konsolen nur eine CPU besaßen (die alle Berechnungen ausführt und den Speicher verwaltet), tauchten Ende der 80er Jahre Geräte mit leistungsfähigen Co-Prozessoren auf. Diese Grafik-, Sound- und 3D-Chips nahmen der CPU wichtige Aufgaben ab und entlasteten damit das digitale „Herz" der Hardware. Gleichzeitig wurde auch die CPU selbst komplizierter: In PCs, aber auch in einigen Videospielkonsolen wurden dem Haupt-Chip zusätzliche Elemente wie Speicherpuffer (Cache) oder Vektor-Beschleuniger hinzugefügt.

Die PlayStation2 treibt den Gedanken auf die Spitze: Auf der einen Seite enthält sie neben der CPU (Sony nennt sie liebevoll „Emotion Engine") zwei weitere wichtige Coprozessoren (den „Graphics Synthesizer" und einen I/O-Prozessor), auf der anderen Seite ist schon die CPU allein so kompliziert wie noch vor wenigen Jahren ein ganzer Rechner. Unser CPU-Schaubild zeigt, daß die Emotion Engine (EE) aus einem Kern (Core) besteht, sowie aus zwei separaten Vector Units. Alle drei Elemente des Chips besitzen eigene Zwischenspeicher. Außerhalb dieser drei Units (aber immer noch in der CPU!) liegen weitere Bauteile, u.a. der MDEC-Baustein, der für die MPEG2-Decodierung zuständig ist. Massig Power und Flexibilität auf nur 17 x 14 mm.

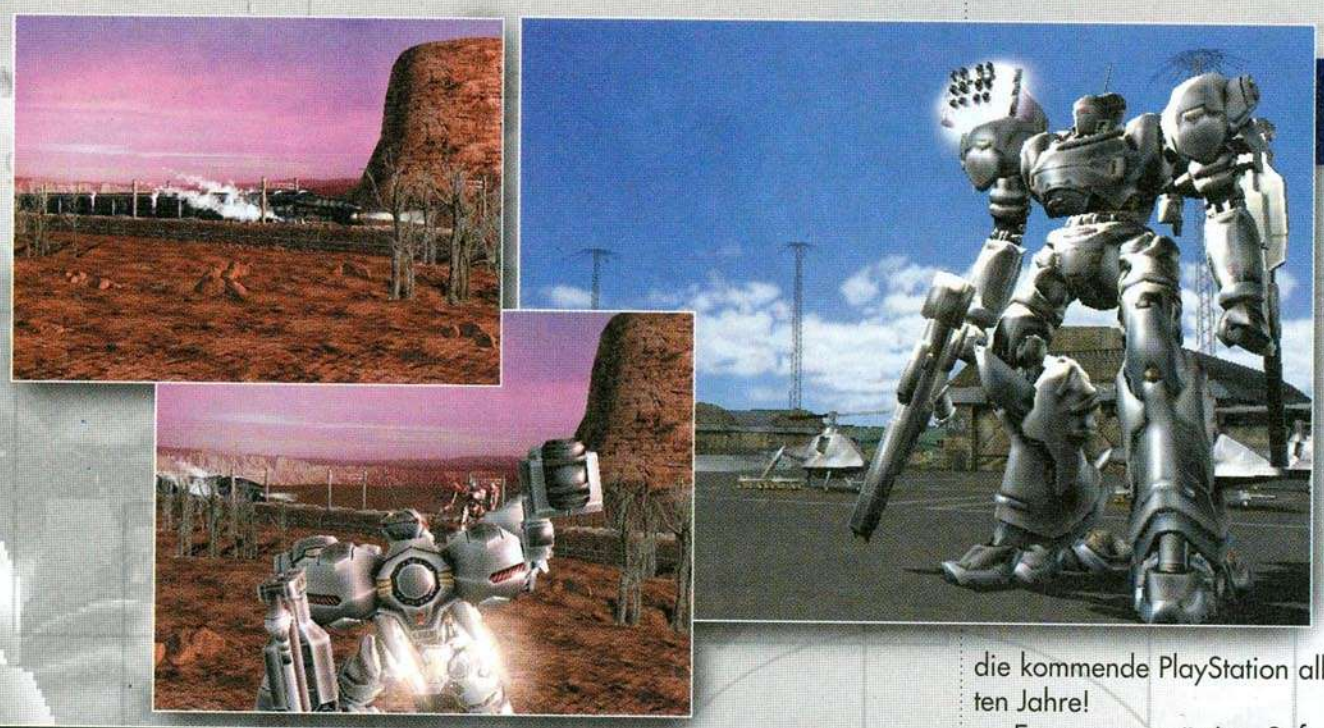


? IEEE 1394

In Europa und den USA auch als „FireWire", auf Sony-Geräten als „iLink" bekannt: Wie USB eine digitale Schnittstelle, mit bis zu 400 Mbps aber schneller und für Video- und andere bandbreitenfressende Übertragung geeignet. IEEE 1394 verbindet die PlayStation2 mit PC-Zubehör, digitalen Kameras und Druckern - achtet im Elektroladen auf das iLink-Logo bzw. auf Firewire-Kennzeichen anderer Hersteller wie z.B. Panasonic und Apple. Bislang ist aber nicht klar, ob und mit welchem Video- und PC-Equipment die PS2 Kontakt aufnimmt. Die iLink-Integration in die PlayStation2 bleibt damit primär ein Bekenntnis zur Zukunft: Die schnellste Schnittstelle der nächsten Jahre darf an einem High Tech-Wunder wie der PlayStation2 einfach nicht fehlen.

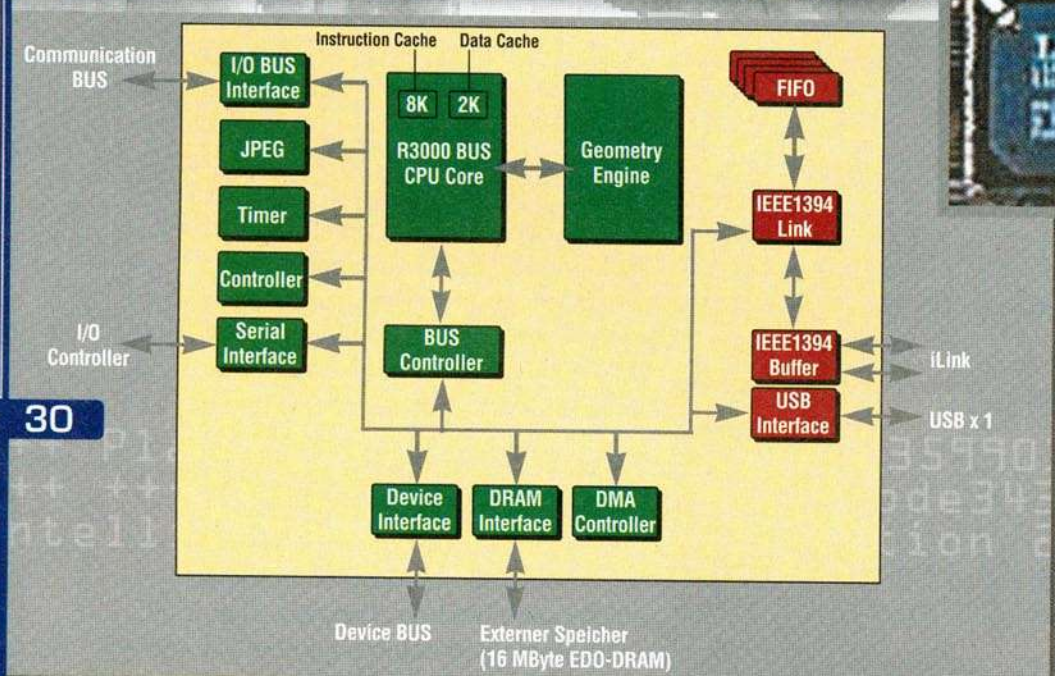


Auf diesem Bild ist nicht der Aufbau der gesamten PS2-Hardware zu sehen, sondern lediglich die „Emotion Engine": Bereits die CPU enthält so viele Elemente wie vor wenigen Jahren noch ein ganzer Rechner. Ihr erkennt neben dem CPU-Kern („Core", mit eigenen Caches sowie Integer- und Fließkomma-Rechenbausteinen) zwei leistungsstarke „Vector Units" sowie rechts oben das MDEC-Element: Dieses Bauteil ist für die MPEG2-Decodierung zuständig.



ARMORED CORE 2

Verspiegelte Roboter gab´s bislang auf noch keiner Konsole: Nachdem sich From mit „Armored Core" und zwei Updates auf der aktuellen PlayStation warm programmierte, möchte die Firma im nächsten Jahr ein PS2-exklusives Meisterstück liefern. Spielbar ist „Armored Core 2" für die Presse noch nicht - laut Hersteller stammen die Fotos aber allesamt aus einem Echtzeit-Demo.



Der quadratische I/O-Chip (auf der Platine direkt oberhalb von CPU und Grafikprozessor) verwaltet die Pad- und Memory-Card, USB- und iLink-Schnittstelle und sorgt gleichzeitig für die Abwärtskompatibilität zur aktuellen PlayStation. Die Elemente links auf unserer Skizze bilden (in Bezug auf Cache und Bus verbessert) die Architektur der jetzigen PlayStation nach. Ergänzt wurde der Chip außerdem durch die roten Elemente rechts, die mit den digitalen Schnittstellen an der PS2-Vorderseite kommunizieren.

PlayStation 2 Inside

„Emotion Engine" und GS sind die Juwelen unter dem PS2-Gehäuse, doch wie weit die Technik seit dem PlayStation-Debüt 1994 fortgeschritten ist, zeigt erst der dritte auffällige Baustein auf der PS2-Platine: Der I/O-Prozessor ist für die Verwaltung der digitalen Schnittstellen zuständig, er kommuniziert mit den Controller- und Memory-Card-, USB- und iLink-Eingängen an der Gerätevorderseite. Der Gag ist die Architektur des Prozessors - eine verbesserte PlayStation1 im Mini-Format! Ihr habt richtig gehört: Auf dem nur Daumennagel-großen Chip liegen alle wichtigen Elemente Eurer aktuellen PlayStation, CPU, „Geometry Engine" nd JPEG-Decoder. Die Original-PS2-Bauteile wurden bei ihrer Verwandlung in den PS2-I/O-Chip sogar verbessert: Daten- und Befehls-Cache sind im Vergleich zur aktuellen PlayStation verdoppelt, darüber hinaus eine neue DMA-Architektur eingebaut und die serielle Schnittstelle zwanzigfach beschleunigt. Außerdem befinden sich ein paar neue Spezial-Units für die USB- und Firewire-Verwaltung auf dem Chip (siehe Skizze).

? MPEG2

Die „Moving Pictures Expert Group", ein Konsortium, das sich mit der Digitalisierung und Kompression von Filmen und Ton beschäftigt. Das High End-Verfahren MPEG2 kommt vor allem in DVD-Video zum Einsatz und ist damit bei Film- und Heimkino-Fans sehr beliebt. Auch die PlayStation2 besitzt einen (in die CPU integrierten) MPEG2-Decoder.

Die EE-CPU ist das Gehirn der PS2, der GS die Bildermaschine, der I/O-Chip wiederum die Schnittstelle zur Außenwelt. Als angenehmer Nebeneffekt sichert der I/O-Chip aber auch die Abwärtskompatibilität: Da die aktuelle PlayStation und der PS2-Coprozessor technisch fast identisch sind, verdaut die kommende PlayStation alle Spiele der letzten Jahre!

Eure gegenwärtige Software, aber auch das meiste Zubehör müßt Ihr also nicht ausmisten, wenn Ihr Euch die PS2 nach Hause holt. Eine Frage bleibt jedoch ungeklärt: Laufen gegenwärtige PlayStation-Spiele auf dem neuen Gerät schneller, ruckelfrei und in höherer Auflösung? Theoretisch wäre das kein Problem, das schafft bereits jetzt die Kombination aus Pentium-PC und umstrittenem „Bleem!"-Emulator. Doch auch bei der PS2-Enthüllung im September verlor Sony kein Wort über die Möglichkeit einer „Kompatibilität mit Verbesserung". So rätseln selbst Insider, wie „Gran Turismo" oder „Tekken 3" auf der nächsten PlayStation wirken - die einen schütteln über Sonys unverständlichen Verzicht auf dieses Bonus-Feature bereits den Kopf, andere glauben, daß der Hersteller das wahre Gesicht der PlayStation-Abwärtskompatibilität erst im letzten Moment enthüllen möchte. Mit der Antwort auf die brennende Generationsfrage müssen wir wohl noch bis ins nächste Jahrtausend warten.

? DTS

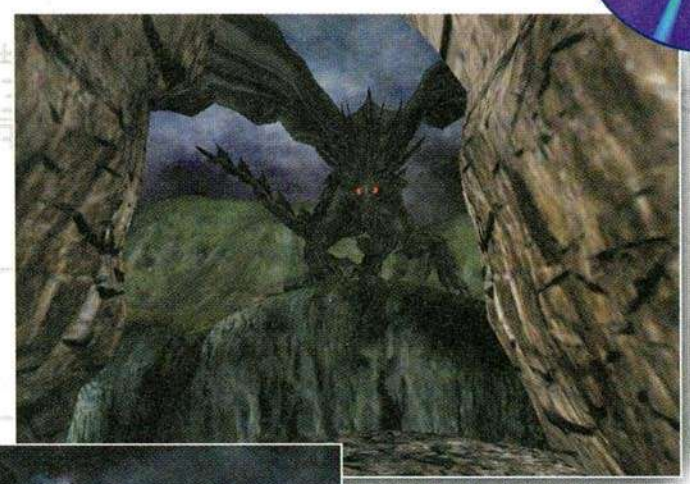
neben AC3 (alias „Dolby Digital") ein zweites digitales Raumklangsystem, das Sony mit der PlayStation2 unterstützt: AC3, DTS & Co. erzeugen Surround-Sound über maximal sechs statt nur zwei Lautsprecherboxen. Der Rundumklang berücksichtigt auch Bewegungen und Entfernungen der Bildschirm-Action. Laut Sony ist die nächste PlayStation-Hardware so leistungsfähig, daß sie die Surround-Decodierung nebenher erledigt.

Videospiel oder Heimkino?

Wie die PlayStation2 exakt ihren Sound erzeugt, wissen momentan nur die lizenzsierten Entwickler. Sicher ist nur, daß der von Sony nüchtern als „Sound Processing Unit" (SPU) bezeichnete Bausteine eng mit der „Emotion Engine" zusammenarbeitet und sich damit wohl radikal zum Yamaha-/ARM-

Anhand einiger Sequels läßt sich der grafische Sprung von der gegenwärtigen auf die „PlayStation2" sehr schön illustrieren: Die Gegenüberstellung zwischen „Armored Core" (1995), sowie „Street Fighter Ex" (1997) und ihren angekündigten PS2-only - Nachfolgern zeigt die Verbesserung in Bezug auf Detailtreue und Polygonreichtum, Texturierung, Schattierung und Farbtiefe.

Gegenüberstellung des legendären Dino-Demos für PlayStation-Prototypen (1993, unten) mit einer Animation des angekündigten PS2-"Eternal Ring"(großes Bild): Die Zusatz-Power der neuen Sony-Hardware garantiert noch mehr Detailtreue, Farbabstufungen und Effekte.



Spezialchip im Sega Dreamcast unterscheidet. Auf dem Papier lesen sich die Leistungsdaten aber ähnlich: Über mindestens 48 Kanäle tönen Spezialeffekte, Samples und interaktive Musik, wie der Dreamcast wahlweise in einer Sampling-Frequenz von 44,1 oder 48 KHz (PlayStation: 44,1 KHz). Die technischen Nuancen der Sound-Erzeugung sind jedoch nicht so wichtig, denn bereits die erste PlayStation spielt einen tadellosen Soundtrack, der von TV- und Kino-Tönen kaum zu unterscheiden ist. Um Euch trotzdem neue Klangdimensionen zu eröffnen, setzt Sony auf „Surround Sound": Diesen Raumklang können theoretisch auch alle gegenwärtigen Konsolen abspielen - aufgrund schwächerer Hardware und kleinerer Medien (ganz besonders Nintendo-Module) kostet das aber heute noch zu viele Ressourcen. Die PlayStation hingegen verfügt über genügend CPU-Power und nützt darüber hinaus DVD, ein für dts und Dolby Digital optimal geeignetes Speichermedium. Schade, daß im PS2-Lieferumfang die nötigen vier bis sechs Boxen fehlen...

ETERNAL RING

Die Zukunft des Dungeon-Rollenspiels: Bereits im September konnte die Japano-Firma From („King´s Field") Animationen und FX-Studien der angekündigten PS2-Kerkerwanderung „Eternal Ring" präsentieren. Echte Spielelemente enthielt das Echtzeit-Demo noch nicht, dafür zeigte sie massig Fackeln und Drachenfeuer - Lichtquellen, wie sie nur auf der PlayStation2 möglich sind.

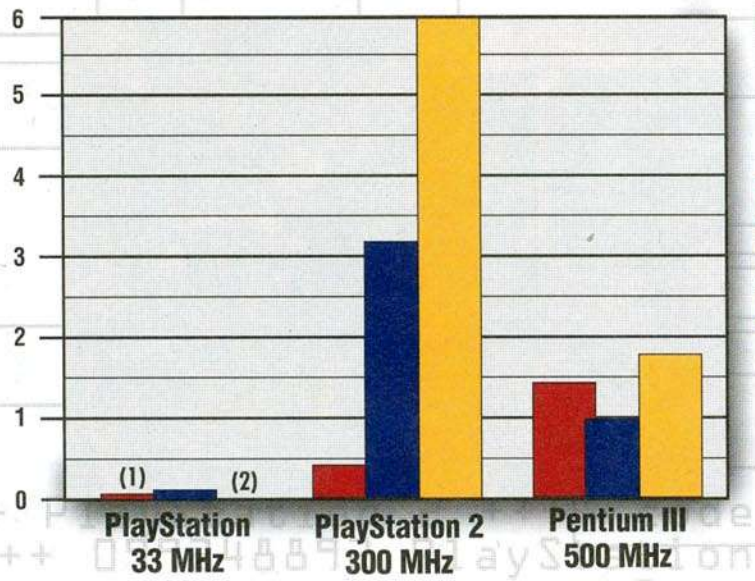
DVD

Als offizieller Nachfolger der CD-ROM ist die „Digitale Versatile Disc" das Film- und Datenmedium des nächsten Jahrtausends: Bei ähnlicher Technik schluckt eine DVD-ROM theoretisch über 10 Gigabyte Daten! Damit passen auch Filme (als „DVD Video") oder Spiele die bisher auf zwei oder mehr CDs ausgeliefert wurden auf eine einzige Scheibe. DVD Video verwenden als Kompressionverfahren MPEG2 - ebenso wie die nächste PlayStation.

Eine neue Grafikdimension

Daß die Einführung einer neuen Konsolengeneration vor allem die Grafik verbessert, weiß jeder Spieler, der sich noch an Mega Drive und Super Nintendo erinnert. Damals wurde die flache Bitmap-Grafik durch Echtzeit-3D abgelöst. Die letztgenannte Grafikdarstellung wird von der PlayStation2 weitergeführt und zur Vollendung gebracht: Abgesehen von den In-Game-Optiken sollen in Zukunft auch alle Zwischensequenzen und Filmeinspielungen in Echtzeit dargestellt und animiert werden - verabschiedet Euch vom Stilbruch linearer JPEG-FMVs. Auf der PlayStation2 wirken Action-Szenen und die dazwischen liegende dramatische Handlung wie aus einem Guß. ▶

CPU-Power: PlayStation, ihr Nachfolger und Pentium III im Vergleich



(1) Benchmark für das GTE-Subsystem: 0,066 GIPS

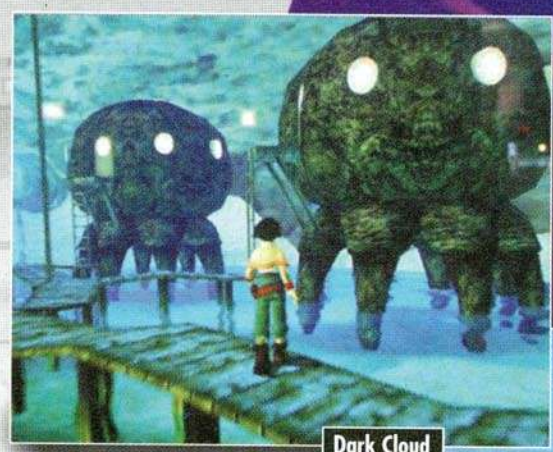
(2) die erste PlayStation besitzt keine spezielle Floating-Point-Hardware

Die Grafik zeigt, in welcher Beziehung sich die neue „Emotion Engine" von der alten PlayStation-CPU, aber auch von einem Pentium III-Prozessor unterscheidet: Neben der konkurrenzlosen Bandbreite des 128-Bit-Bussystems (6,4 Gigabyte in der Sekunde) verläßt sich die von Sony und Toshiba entwickelte PS2-CPU auf gesteigerte Rechen-Power: In Bezug auf Integer-Berechnungen (GIPs) ist die PlayStation2 ihrem Vorgänger (nicht aber einem modernen PC) überlegen. Für schnelles 3D sind Fließkomma-Berechnungen praktisch, diese werden in GFLOPs gemessen: Hier überflügelt die PlayStation2 selbst eine 500MHz-PentiumIII-CPU um mehr als das Dreifache. Im Gegensatz zu ihren modernen Konkurrenten besitzt nur die aktuelle PlayStation keine Floating-Point-Unit.

Davon abgesehen nähert sich die PlayStation2 dank konkurrenzloser Grafik-Power dem Fotorealismus: Im Gegensatz zur ersten PlayStation werden alle Grafiken mit 24-Bit-Farbtiefe dargestellt (über 16 Millionen verschiedene Töne). Außerdem beträgt das „Volumen" jedes einzelnen Pixels nun 64-Bit: Zur 24-Bit-Farbtiefe (dem Maximum auf der „alten" PlayStation) kommen mit der PS2 nun ein 8-Bit-Alpha-Kanal (für stufenlose Transparenz) und ein 32-Bit-Z-Buffer hinzu.

Natürlich verweisen auch die Leistungsmerkmale von CPU und GS auf einen grafischen Sprung: Rund 150.000 schattierte und texturierte Polygone kann die PlayStation zeichnen, fast die zwanzigfache Menge bringt der Nachfolger in jeder Sekunde auf den Bildschirm.

Last but not least wird die JPEG-Kompression der ersten PlayStation (z.B. für alle Intro-Filme verwendet) durch leistungsfähigeres MPEG2 ersetzt: In die CPU ist der entsprechende Decoder als „Image Processing Unit" (IPU) fest integriert - fotorealistische Filmsequenzen (z.B. von DVD) werden in Echtzeit decodiert und mit 60 Bildern in der Sekunde dargestellt.

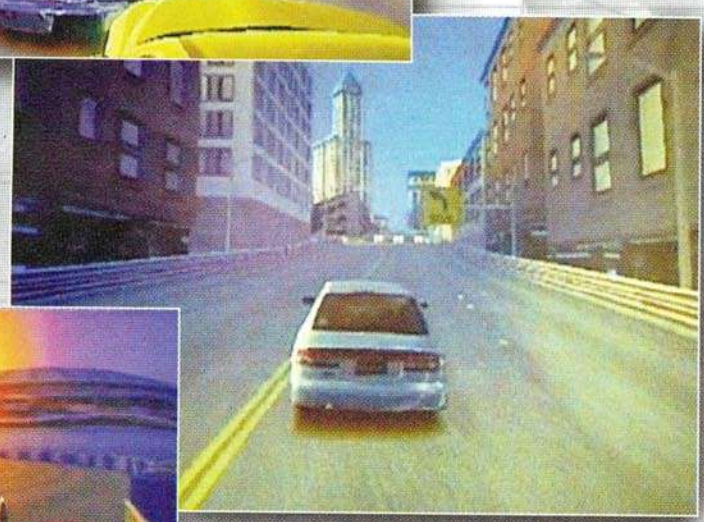


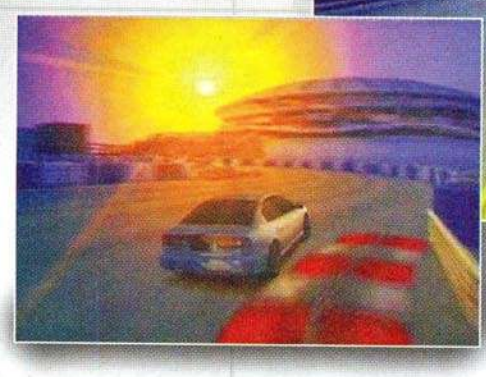
Dark Cloud

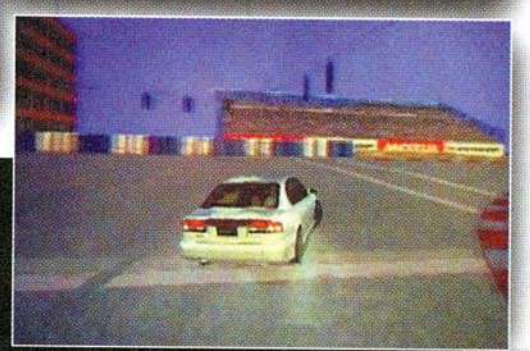
Sichere Software-Unterstützung

Neben Hardware-Power und Schnittstellen ist Software-Unterstützung der dritte wichtige Faktor, der über Erfolg oder Mißerfolg einer Konsole entscheidet. In diesem Punkt brauchen sich PlayStation-Fans überhaupt keine Sorgen zu machen: Bis auf Nintendo und Sega sind alle wichtigen Spielehersteller bereits jetzt an Bord. Über 150 Firmen unterzeichneten bis September als Sony-Lizenznehmer, nach vorsichtigen Zählungen sind weltweit rund 100 Spiele in der Entwicklung. Zu den Spieleprofis kommen einige der innovativsten Technologiefirmen, die für die PlayStation2 Tools und „Middleware" entwickeln. So liefert Yamaha Sound-Werkzeuge, 3D-Spezialisten wie Autodesk, Criterion und Alias/Wavefront steuern mächtige Grafikwerkzeug bei, Sanyo verspricht die 3D-Sound-Software „VASIL". Mächtig Aufwand für das nächste Spielejahrtausend!

Alle angekündigten und versprochenen PS2-Spiele abzudrucken macht zum jetzigen Zeitpunkt kaum Sinn: Jede bekannte PlayStation-Spieleserie erhält laut offiziellem Statement oder „vertrauli-







TEKKEN TAG TOURNAMENT & GRAN TURISMO 2000

Vom Bildschirm abgefilmt haben wir diese „Tekken TAG" und „Gran Turismo 2000"-Szenen: Entschuldigt bitte die bescheidene Bildqualität. Im Gegensatz zu den beiden offiziellen Screenshots dieser Titel (siehe letzte playPLAYSTATION), zeigen sie Szenen realer Spielesessions, keine konstruierten PR-Posen ohne Bezug zur In-Game-Action.

STREET FIGHTER EX3

Die Animation menschlicher und übermenschlicher Körper treibt Capcom mit der jüngsten „Street Fighter"-Episode zur Vollendung: Maximal vier Helden balgen und bezaubern sich gleichzeitig in der 3D-Arena. Neben den Bewegungsabläufen sind auch die Gesichter (Chun Li, Ryu, Sharon...) und Visagen (Blanka, Skullomania & Co.) ungewohnt realistisch und fein gezeichnet - damit erhalten sympathische Spielehelden noch mehr Charakter.

cher" Insider-Informationen eine Fortsetzung, angekündigt sind u.a. „GT2000", „New Ridge Racer", „SF Ex3", „Bust a Groove 3", „Star Ocean 3", „Bloody Roar 3", „Gradius 4", „Tekken TAG", „Dead or Alive 2", „Powerful Pro 2000", „Tenchu 2" und „New Cool Boarders", unvermeidlich wohl „FIFA 2001", „NBA LIVE 2001" und „Road Rash 4 1/2".

Statt an seitenlange Release-Listen haltet Ihr Euch besser an konkrete Optiken: In Bezug auf die in Entwicklung befindlichen Spiele sagen Bilder mehr als tausend Worte. Deshalb wird Euch die play-PLAYSTATION in jedem Monat die neuesten Screenshots aus Japan, den USA und Europa präsentieren. In letzter Minute eingetroffen sind die Bilder auf diesen Seiten: Sie zeigen das jüngste „Street Fighter"-Update („SF Ex3" für PlayStation2), die Fortsetzung zur Roboterschlacht „Armored Core", sowie 3D-Impressionen des Echtzeit-Rollenspiels „Eternal Ring". Die beiden letztgenannten Titel stammen vom Japano-Hersteller From Software: Mit „King´s Field" programmierte diese Firma eines der allerersten PlayStation-Spiele, jetzt möchte sie sich den Start in die 128-Bit-Spielegeneration nicht entgehen lassen. Ihr etwa?

Zwei PlayStation-Generationen: Kompaktvergleich

Hersteller	Sony	Sony
Modell	PlayStation	PlayStation2
Erhältlich in		
Japan	3.Dezember 1994	4. März 2000
Europa	29. September 1995	Herbst 2000
Originalpreis	40.000 Yen	40.000 Yen
Maße	270x185x55 mm	301x178x78 mm
Gewicht	1,4 kg	2,1 kg
Entwicklungspartner:	LSI	Toshiba, LSI
CPU-Architektur	32 Bit	128 Bit
CPU-Taktfrequenz	33,8 MHz	300 MHz
Speicher (Gesamt)	3,5 MByte	40 MByte
Laufwerk	CD-ROM 2fach	CD-ROM 24fach, DVD-ROM 4fach
unterstützte Formate	CD-Audio, PlayStation CD-ROM	CD-Audio, PlayStation CD-ROM, PlayStation2 CD-ROM, DVD-Video

Oliver Ehrle

Mit Square ins Jahr 2000

SQUARE

Square hat´s auf Europa abgesehen. Bei unserem Besuch im japanischen Firmen-HQ durften wir Squares jüngste Entwicklungen probespielen, Designer ausquetschen und mit Präsident Tomoyuki Takechi über die Unterschiede zwischen japanischen und europäischen Spielern philosophieren.

Gemütliches Beisammensein am Lagerfeuer. Die 16 Bit-Grafik von Chrono Trigger hat Square authentisch erhalten.

PlayStation-exklusiv: An ausgesuchter Stelle verwöhnen Euch unheimliche Animeschnipsel im FMV-Format.

Final Fantasy und Legend of Mana sind Titel, die im Videospielkenner Erinnerungen an nächtelangen Abenteuerspaß wecken. Ohne die liebevoll inszenierten Softwareperlen der Japano-Marke Square wäre das Spielerleben nur halb so spannend. Dabei kommen deutsche PlayStation-Fans nur selten in den Genuß der zukunftsweisenden Adventures, Rollen- und Strategiespiele. Wer hingegen amerikanische Importquellen anzapft, steht etwas besser da. 50% der Square-PlayStation-Spiele sind in den USA erschienen, nur rund ein Zehntel auch bei uns.

Seit dem spektakulären Bruch mit Nintendo (für dessen Hardware Square bis 1995 exklusiv entwickelte) interessiert sich die Firma nur noch für die PlayStation. 1998 schafft es Final Fantasy VII als erstes Square-Rollenspiel nach Europa und wird prompt zum Bestseller. Damit ist der Bann um die oberflächlichen Europäer gebrochen und eine PAL-Fassung der Fortsetzung Final Fantasy VIII schnell beschlossen. Abgesehen von dem Action-Trio Tobal No.1, Bushido Blade und Chocobo Racing fehlt von 25 weiteren PlayStation-Square-Titeln aber jede Spur. Das Resident Evil-verwandte Parasite Eve dürfen Fans amerikanischer Importe immerhin per Wechseltrick zocken, die bombastische Strategieserie Front Mission bleibt den Japanern vorbehalten. Auch das vorbildliche Mech-Rollenspiel Xenogears und der Endzeit-Shooter Einhänder kamen nur via Import in deutsche Wohnzimmer.

Mit dem Importstop hat Sony Anfang des Jahres allen Square-Fans endgültig den Hahn abgedreht. Doch gleichzeitig nahm die neu gegründete Europaniederlassung von Square in London ihre Arbeit auf. Ziel ist die pünktliche und saubere Übersetzung aller wichtigen Square-Titel.

Offiziell spricht Square Europa lediglich von der RPG-Prügelei Ehrgeiz und dem Rollenspiel SaGa Frontier 2, zuverlässige Quellen munkeln jedoch auch von Umsetzungen anderer Square-Abenteuer. „Europa ist zu einem Schlüsselmarkt gewachsen!" meint Square-Präsident Tomoyuki Takechi zum gleichen Thema. Für play ein guter Grund, einen genauen Blick in die Schatztruhen und Spielearchive der Japanfirma zu werfen.

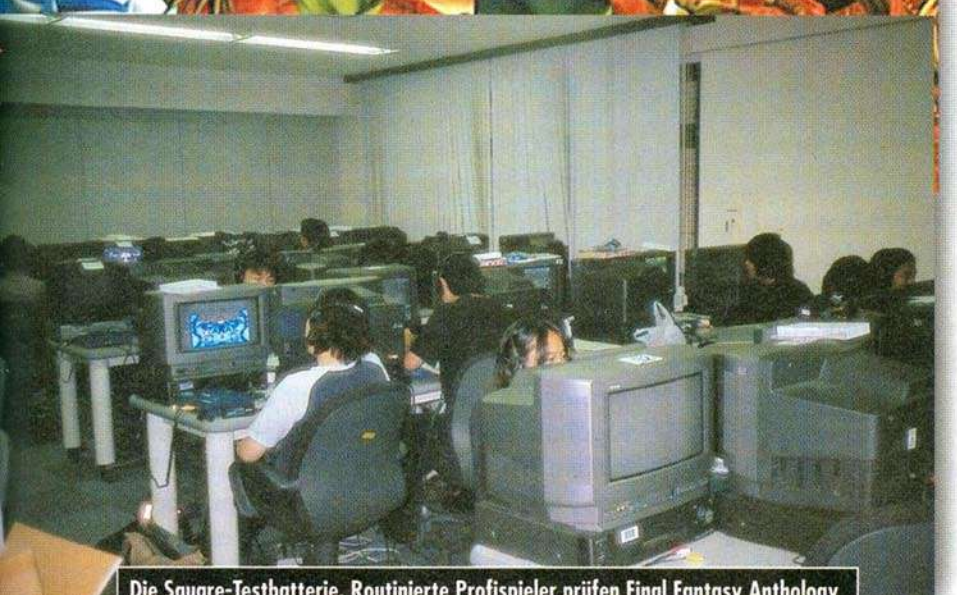
Flashback

Mit Chrono Trigger erweckt Square eines seiner erfolgreichsten Nintendo-Rollenspiele (1995) zum Leben, das sich in 16 Bit-Tagen rund 2,5 Millionen Mal verkaufte. In Japan erscheint eine 1.1-Neuauflage des Bestseller im November für die PlayStation.

Die Veröffentlichung kurz vor dem Jahreswechsel ist glücklich gewählt, da auch das virtuelle Königreich Guardia die Jahrtausendwende mit einer reißenden Party feiert. Als junger Abenteurer trefft Ihr dort die hübsche Marle, die sich später als Tochter des Königs entpuppt. Beim ersten Date geht natürlich alles schief. Marle verschwindet in einem Dimensionsloch, Ihr hüpft hinterher und findet Euch kurz darauf 100 Jahre in der Vergangenheit wieder - ohne Eure frische Liebe. Eure Suche nach der feschen Braut und dem Weg zurück in die eigene Zeit führt Euch durch Vergangenheit und Zukunft des Guardia-Reichs.

Wie die Final Fantasy-Serie nützt Chrono Trigger im Kampf das Active Time Battle-System. Jeder Held besitzt einen Zeitbalken, der sich je nach Geschwindigkeitseigenschaft unterschiedlich schnell auflädt. Ist die Zeitleiste voll, so darf der jeweilige Streiter zuschlagen. Jeder Charakter besitzt persönliche Spezialtechniken, die Ihr zu mächtigen Teamattacken kombiniert. Im Gegensatz zu GameArts' Lunar Complete-Update ist das Abenteuer mit seinem 16 Bit-Vorgänger grafisch identisch. Lediglich Zwischensequenzen, und Vor- und Abspann werden mit prunkvollen FMV-Animes ausgeschmückt.

SOFT



Die Square-Testbatterie. Routinierte Profispieler prüfen Final Fantasy Anthology und Chrono Trigger auf Programmierfehler.

Legend of Mana dagegen ist keine Umsetzung, sondern eine echte Fortsetzung des gleichnamigen Nintendo-Abenteuers. Wahlweise mit Blondine oder männlichem Wuschelkopf sprintet Ihr durch Dörfer und Wälder und plaudert mit Passanten und Verbündeten. Im Gegensatz zum Vorgänger existiert eine Oberwelt in Kartenform, die Ihr quasi konstruiert, die sich dann aber selbständig durch Zureisende und Neugeburten erweitert. Anstürmende Monster vermöbelt Ihr in Echtzeit mit Schwert und Nunchaku. Legend of Mana ist ein Action-Adventure für Zwei. Begleitet Euch ein zweiter Held, schlagt Ihr im Duo auf die Feinde ein. Ein märchenhafter Augenschmaus mit handgezeichneten Hintergründen und liebevoll animierten Charakteren - frühestens 2000 in Deutschland erhältlich.

Städteplanung à la Breath of Fire 3. Eure erste Amtshandlung in Legend of Mana ist der Bau eines Eigenheims.

Der Yeti ist los. Mit einem Holzhammer bewaffnet, klopft Ihr dem Widerling auf die Pfoten.

Zukunftsweisende Abenteuer

Mana und Chrono richten sich an Pad-Nostalgiker, die folgenden Titel an zukunftsorientierte Zocker. Neben Final Fantasy ist SaGa Squares zweite große RPG-Serie. SaGa Frontier 2 erscheint Anfang 2000 in Deutschland und ist hinsichtlich des hierzulande unbekannten Vorgängers inhaltlich eigenständig gestaltet. Das SaGa-Abenteuer erlebt Ihr aus mindestens zwei unterschiedlichen Perspektiven. In SaGa Frontier 2 wählt Ihr zunächst zwischen dem tollkühnen William und Prinz Gustav XIII. Erst wenn Ihr das Abenteuer mit einem Helden nach ca. 20 Spielstunden geschafft habt, werden weitere Figuren freigeschaltet. Die einzelnen Schicksale spielen dabei nicht zeitgleich, sondern oft um viele Jahre versetzt. Damit Ihr auf den verschiedenen Handlungsebenen durchblickt, leitet Euch eine automatische Chronik durch die Historie der Sandails-Welt. Statt dem Erforschen weitläufiger Täler und Ländereien stehen in SaGa Frontier 2 verzwickte Suchspiele und Schalterrätsel im Vordergrund. In zwielichtigen Gemäuern und finsteren Kerkern erwarten Euch Zombies, Klauenspinnen und Giga-Ameisen, die Ihr im Rundenkampf niederstreckt.

Rundum sympathisch ist die Optik. Wie in Legend of Mana sind die Landschaften und Dörfer nicht aus Polygonen zusammengebastelt bzw. gerendert, sondern handgemalt. Zusammen mit den putzig animierten Sprite-Charakteren wirkt das Abenteuer somit wie ein kunterbunter Comic.

Schützling William in allen Einzelheiten. Das Statusmenü zeigt Euch alle Eigenschaften, Zauber- und Spezialtechniken Eures Helden.

Im Gegensatz zu den Textkästen anderer Rollenspiele plaudern die SaGa Frontier 2-Protagonisten via Sprechblase.

Statt die Grafik von Chrono Trigger zu überarbeiten, spendiert Euch Square den PlayStation-only-Nachfolger Chrono Cross. In diesem Abenteuer purzelt Ihr als kühner Jüngling Glen durchs Dimensionsloch, jedoch in eine komplett andere Welt. Dort trefft Ihr u.a. die hübsche Kid, mit der Ihr das Geheimnis der ver-

Diese Rechte hat gesessen. Muskulöse Zottelmonster reagieren auf magische Angriffe besonders empfindlich.

Überraschende Begegnung in der Zauberhöhle. Kleine Portraits zeigen Euch die Gesinnung Eurer Gesprächspartner.

Riesenspinne beim Angriff. Die Monster von Chrono Cross erscheinen nicht urplötzlich, sondern patrouillieren, bummeln und dösen durch die Oberwelt.

Duell mit dem Werwolf. Endgegner erwarten Euch in ihrer heimischen Kampfarena.

Plausch unter Freunden. Dank flexibler 3D-Grafik verzichtet Dew Prism auf eingespielte FMV-Sequenzen.

Was soll ich nur tun? Während sich Rue hinter einem Stein versteckt, bedrohen die Schurken im Hintergrund ein hilfloses Mädel.

schiedenen Existenzebenen erkundet, Drachen erlegt und den legendären Schatz Frozen Flame bergt.

Mit dem brandneuen Cross Sequence Battle-Kampfsystem steht Ihr mitten im Getümmel. Solange die Monster nicht auf Euch einprügeln, dürft Ihr Euren Helden taktische Kommandos erteilen wie Angriff, Zauberspruch oder Heilkräuterverzehr. Jede Aktion benötigt dabei eine bestimmte Zeit. Während Euer Zauberer einen mächtigen Feuerregen beschwört, sticht Euer Schwertkämpfer gleich fünfmal zu. Das wertet Schwert und Axt im Vergleich zu den übermächtigen Magie-Attacken anderer RPG-Kampfsysteme gehörig auf. Totale Freiheit im Statusmenü garantieren die ergatterten Element-Zaubersprüche und Spezialtechniken, die Ihr im Gegensatz zum Vorgänger beliebig unter Euren Schützlingen aufteilen könnt.

Grafisch hält sich Chrono Cross an die Final Fantasy-Serie. Eure Polygonstreiter stürmen gerenderte Burgen und Kerker, eingestreute FMV-Sequenzen verschmelzen mit der Hintergrundgrafik.

Wer auf Menüduelle verzichtet und lieber per Hand zuschlägt, sollte sich auf die Suche nach dem geheimnisvollen Schatz Dew Prisms machen. Als Axtschwinger Rue oder liebliche Mint beginnt Ihr das 3D-Abenteuer im finsteren Wald, in dem sich Wölfe, Venusfalle und Untote tummeln. Wie in einem Jump'n Run hüpft Ihr über Baumstämme oder Gräben und vermöbelt den Feind mit Sprungkicks, Kampfringen und Beil. Via Magiemenü dürft Ihr auch in die Haut erlegter Monster schlüpfen, um Euch heimlich unter die Brut zu schmuggeln!

Neben Durchschlagskraft und Reichweite der Waffen unterscheiden sich die beiden Helden durch den Lösungsweg. Während Euch der ernsthafte Rue vor Rätsel stellt, löst Mint jede ausweglose Situation mit einer komischen Slapstickeinlage - dafür erwarten sie die härteren Kämpfe. Eure Suche führt durch Burgen, stürmische Einöden und muffige Kerker. Nur wer sich im Dorf ausgiebig mit Kräutern und Pflastern eindeckt, hat die Chance auf eine heile Wiederkehr.

Wie der Vorgänger Brave Fencer Musashiden überzeugt das Action-Adventure mit schwungvoller 3D-Grafik und heroischen Animationen. Japanische Fans stöbern seit Oktober nach dem Dew Prism, deutsche Spieler dürfen sich voraussichtlich im Jahr 2000 am 3D-Hüpfspiel versuchen.

Gruselig wirds im Grafikadventure Parasite Eve 2, dessen Resident Evil-verwandter Vorgänger 1998 in Japan und den USA erschien. Drei Jahre nach der Alien-Tragödie in New York schlagen die Monster in Los Angeles zu. Das zuständige SWAT-Team verschwindet. Nun ruht alle Hoffnung auf der blonden Alien-Jägerin des ersten Teils. Als Spezialagentin Aya Brea stellt Ihr Euch der außerirdischen Übermacht und bergt die letzten SWAT-Überlebenden. Eure Mission führt Euch nicht nur durch die Straßen von LA, sondern auch in stählerne Industriestädte und das Wüstendorf Dryfield.

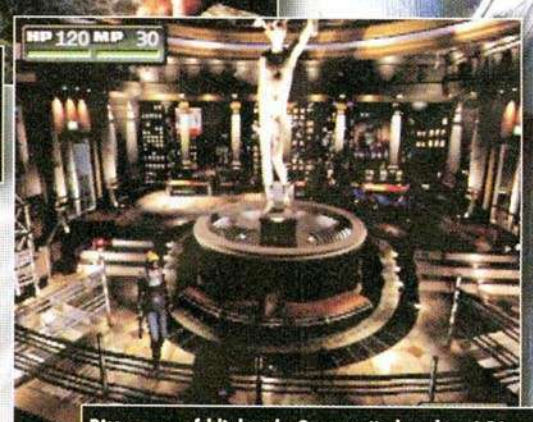
Wie beim Capcom-Konkurrenzprodukt schleicht Ihr durch gerenderte Hinterhöfe und blinzelt aus ständig wechselnder Perspektive. Mit MG und Shotgun heizt Ihr Schleimmonstern und Tentakeln taktisch ein, doch der Schwerpunkt liegt auf den zahlreichen Rätseln und Handlungssequenzen. Dabei nützt Square sein Film-Know-how aus der Final Fantasy-Serie. FMV-Sequenzen verschmelzen mit der Hintergrundgrafik und enthalten kinoreife Kameraschwenks.

Seitensprünge

Die 3D-Keilerei Ehrgeiz ist in Japan bereits seit 1998 auf dem Markt, europäische Prügelexperten kennen zumindest den technischen Vorgänger. Nach den beiden Tobal-Spielen überrascht Euch das Entwicklungsteam Dream Factory mit einer ausgewogenen Mischung aus Rollenspiel und Beat'em Up. Im Arcade-Turnier duelliert Ihr Euch mit den CPU-Kontrahenten oder einem Kumpel, im Quest-Modus erforscht Ihr den Forsaken-Dungeon. Wie in einem Action-Rollenspiel sprintet Ihr durch das düstere Gemäuer und bergt Kampfstab, Axt und Schwert. Alle paar Schritte fallen Euch klapprige Skelette und hungrige Riesenspinnen an. Für gekonnte Treffer kassiert Ihr Erfahrungspunkte, die Euren

Rauhe Sitten in Dryfield. Seine Schrotflinte legt der Sheriff nicht mal im Gespräch mit einer hübschen Dame beiseite.

Haltet Euch den Rücken frei! Selbst im hektischen Monsterduell solltet Ihr immer ein Auge auf das Radar lassen.



Bitte nur auf blinkende Gegenstände achten! Die aufwendig gerenderten Hintergründe überraschen mit zahllosen Details.

Verbissenes Wettrennen im Battle Runner-Modus. Kommt Euch der Feind zu nahe, erkämpft Ihr Euch mit ein paar herzhaften Hieben den entscheidenden Vorsprung.

Der Rollenspielmodus von Ehrgeiz: Für erlegte Monster kassiert Ihr Erfahrungspunkte, die Euren Helden in höhere Erfahrungsebenen befördern sowie seine Schnelligkeit und Kraft verbessern.

Helden in höhere Erfahrungsebenen befördern und seine Stärke sowie Schnelligkeit verbessern. Außerdem klaut Ihr Eurem Kontrahenten das Kleingeld, um es im Dorf gegen Heilkräuter und Magiesteine zu tauschen. Wer sportliche Auseinandersetzungen bevorzugt, wählt ein Minigame. Im Infinity Battle besiegt Ihr möglichst viele Gegner mit nur einer Energieleiste, in Battle Runner sprintet Ihr mit einem Kumpel um die Wette. Das Battle Panel überrascht Euch mit einer Othello-Arena. Sprintet über die Felder, um deren Farbe zu ändern. Am Battle Beach erwartet Euch schließlich ein Wettrennen um Fähnchen, Zeit oder über Hindernisse.

15 verschiedene Kämpfer halten Euch in Atem. Söldner Godhand ballert mit seinem Kanonenarm und legt Tretminen, Agentin Yoko wirbelt ihr Jojo durch die Luft. Final Fantasy VII-Fans führen obendrein Ihre Lieblinge Cloud, Tifa, Sephiroth, Yuffie und Vincent in die Schlacht, die reißende Bestie Django wiederum fungiert als Endgegner.

Im Gegensatz zu den genannten Spielen kommt das Chocobo-Derby Chocobo Stallion nicht nach Europa. Im eigenen Stall hegt und pflegt Ihr Eure Chocobo-Zucht und den Stammbaum Eurer galoppierenden Derby-Vögel. Das rechte Futter regt die Paarungswilligkeit an und bald hüpfen Chocobo-Babys durchs Heu.

Die flinksten Exemplare Eurer Zucht führt Ihr auf die Rennbahn, wo Siegesprämien und Wettgewinne warten. Mit gefüllten Taschen geht's dann weiter zum Chocobo-Markt, auf dem Ihr Zuchtbullen und Kraftfutter erwerben könnt. Als moderner Farmer seid Ihr auch mit der Gentechnik vertraut. Per PocketStation führt Ihr Eure gezüchteten Chocobo-Gene immer mit Euch und verhökert sie per Infrarotschnittstelle an Kumpels oder Passanten. Für Chocobo Stallion hat Square-Spieledesigner Hiroyuki Sonobe angeheuert, dessen Pferdezuchtsimulation Derby Stallion auf der PlayStation über 1,8 Millionen Mal verkauft wurde.

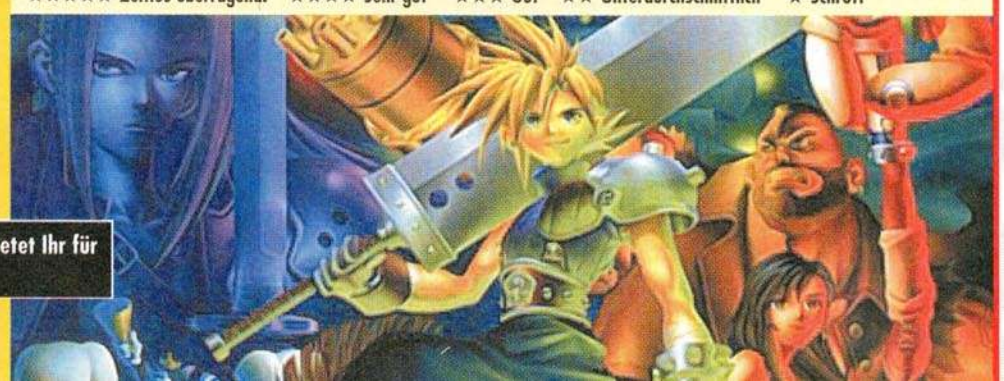
Spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen vor dem schiefen Turm von Pisa. Mit dem gewonnenen Preisgeld kauft Ihr neues Futter und Züchterzubehör.

Kann auf keinen Fall schaden! In der Kirche betet Ihr für flinke Chocobos und fruchtbare Vogelmütter.

Tadelloses Portefeuillex:
Alle PlayStation-Spiele von Square

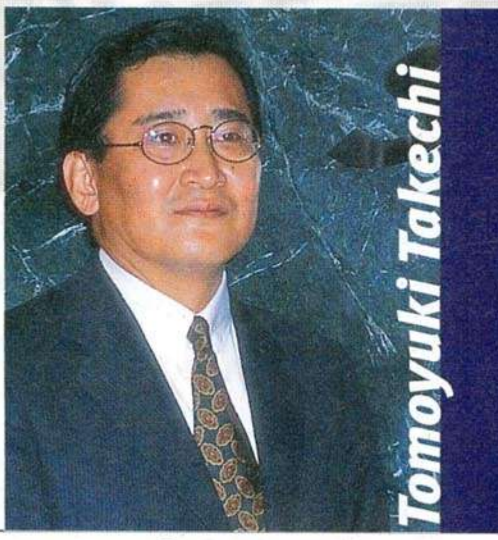
	Titel/Genre	erschienen in:	Rating
1996 August	**Tobal No. 1**	J USA D	★★★★
	Beat'em Up — Zur Überraschung der Fangemeinde ist Squares erster PlayStation-Titel kein RPG, sondern eine technisch saubere 3D-Prügelei mit integriertem Mini-Rollenspiel. Als Charakterdesigner engagierte Square den Erfinder der Manga-Serie Dragon Ball Z.		
1997 März	**Bushido Blade**	J USA D	★★★★
	Beat'em Up — Und noch ein Beat´em Up, diesmal nicht futuristisch verrückt à la Tobal, sondern ernsthaft und authentisch. Auch mit dieser Samurai-Simulation trifft die Firma voll ins Schwarze.		
1997 März	**Final Fantasy IV**	J USA	★★★★
	RPG — Bevor daserste Playstation-exklusive Final Fantasy fertig wird, veröffentlicht Square die 1:1-Umsetzung eines Nintendo-Vorläufers. Spartanische Grafik, großartige Story.		
1997 April	**Power Stakes**	J	★★★
	Sportspiel — Mit dem Label Aques versucht Square (erfolglos), im Sportspiel-Genre Fuß zu fassen. Das Derby-Spiel ist der erste Titel der neuen Marke und verkauft sich in Japan immerhin 100.000mal.		
1997 April	**Tobal No. 2**	J USA	★★★★★
	Beat'em Up — Die Fortsetzung des Prügel-Debüts ist in jeder Beziehung noch stärker als der Vorgänger von 1996 und gilt in Japan und in den USA als eines der besten Playstation-Beat´em-Ups.		
1997 Juni	**Digital League**	J	★★★
	Sportspiel — Noch ein Aques-Sportspiel - diesmal eine 3D-Baseball-Umsetzung. 130.000 Einheiten werden laut Square in Japan abgesetzt, nach Amerika schafft es der Titel jedoch nicht.		
1997 Juni	**Final Fantasy Tactics**	J USA	★★★★★
	RPG — Das vom Mitbewerber Quest übergelaufene Strategie-Designteam leistet ganze Arbeit und ihr FF Tactics gefällt vielen Fans noch besser als der verwandte Rollenspielzyklus, auf dessen Skill- und Magiesystem sich Tactics frei bezieht.		
1997 Juli	**SaGa Frontier**	J USA	★★★
	RPG — Die Playstation-Fortsetzung einer anderen Nintendo-RPG-Serie enttäuscht viele Square-Fans, da sie grafisch überladen und unausgegoren wirkt.		
1997 September	**Front Mission 2nd**	J	★★★★
	Strategie — Rundenbasiertes Mech-Strategiespiel mit komplexer Rahmenhandlung. Ihr rüstet jedes Körperteil Eurer Kampfroboter mit Feuerwaffen und Raketenwerfern auf, die Ihr im Kampf in bildschirmfüllenden 3D-Animationen erlebt.		
1997 Oktober	**Final Fantasy VII**	J USA D	★★★★★
	RPG — Das Spiel, auf das alle Square-Fans gewartet haben. Mit dem ersten PlayStation-exklusiven Final Fantasy schlägt Square ein neues Rollenspielkapitel auf. Die Charaktere sind aus Polygonen gebastelt, Eure Magie donnert als 3D-Gewitter über den Bildschirm.		
1997 November	**Einhänder**	J USA	★★★★
	Shooter — Nach den erfolgreichen Ausflügen ins Prügelgenre stößt Square weiter in den Action-Bereich vor und liefert eine der besten PlayStation-Weltraumballereien. Die Grafik besteht aus 3D-Polygonen, der horizontal scrollende Spielablauf hält sich an klassische Titel à la Gradius und R-Type.		
1997 Dezember	**Chocobo´s Strange Dungeon**	J	★★★
	RPG — Als Treasure Hunting-Rollenspiel bezeichnen Japaner diese handlungsarme Fantasy-Abart, in der es nur um Schätze, Zauberei und Erfahrungs-Level geht. Die Dungeons sind riesig, die Oberwelt dafür ganz klein.		
1997 Dezember	**Front Mission Alternative**	J	★★★★★
	RPG — Weitgehend unterschätztes Echtzeit-Strategiespiel. Ihr legt Wegrouten und Strategien fest und beobachtet den Vormarsch Eurer maximal neun Mechs in prächtigem 3D.		

★★★★★ Zeitlos überragend! ★★★★ Sehr gut ★★★ Gut ★★ Unterdurchschnittlich ★ Schrott



Monat	Titel/Genre		erschienen in:	Rating
Februar 1998	**Xenogears** – RPG	3D-Abenteuer mit Mech-Robotern. Nach Meinung japanischer und amerikanischer Fans eines der besten Square-Rollenspiele.	J, USA	★★★★★
März 1998	**Bushido Blade 2** – Beat'em Up	Die Fortsetzung der Schwertkampfsimulation hinterläßt einen schwächeren Eindruck als der erste Teil und bleibt außerhalb Japans unveröffentlicht.	J	★★★
März 1998	**Final Fantasy V** – RPG	Das hervorragende Nintendo-Rollenspiel war bereits mehrmals für die USA angekündigt, erscheint dort jedoch erst im Final Fantasy Anthology-Paket für die PlayStation.	J, USA	★★★★★
März 1998	**Parasite Eve** – Action-Adventure	Resident Evil-Konkurrent mit neuartigem Kampfsystem und Luxus-FMV. Diese amerikanisch-japanische Koproduktion war so teuer, daß Square seine Überseeabteilung gleich nach der Fertigstellung einer radikalen Umstrukturierung unterzog.	J, USA	★★★★
April 1998	**Power Stakes 2** – Sportspiel	Fortsetzung des Derby Stallion-Konkurrenten. Hat sich in Japan noch schlechter als Teil 1 verkauft (nur 70.000 Stück) und besiegelte damit das Schicksal von Squares Aques-Sportspielreihe.	J	★★★
Mai 1998	**Soukaigi** – Action-Adventure	Recht wirres und technisch unausgegorenes Esoterik-Action-Adventure, welches von Yukes extern für Square produziert wurde. Der gesungene Soundtrack zum ersten Level ist noch das stärkste Element am ganzen Spiel		★★
Juli 1998	**Brave Fencer Musashiden** – RPG	Die PlayStation-Fortsetzung einer anderen Nintendo-RPG-Serie enttäuscht viele Square-Fans, da sie grafisch überladen und unausgegoren wirkt.	J, USA	★★★
November 1998	**Another Mind** – Adventure	Komisches Text-&-Grafik-Adventure mit japanischen Schulmädchen und viel Esoterik-Brimborium.	J	★★
Dezember 1998	**Chocobo´s Strange Dungeon 2** – RPG	Fortsetzung des witzigen Treasure Hunting-Rollenspiels von 1996. Gerüchte munkeln von einem PAL-Release.	J	★★★
Dezember 1998	**Ehrgeiz** – Beat'em Up	RPG-Prügelspiel mit den Final Fantasy VII-Helden und ungewöhnlichem Wettrenn-Modus.	J, USA, D	★★★★
Januar 1999	**Internal Section** – Shooter	Psychodelisches Ballerspiel.	J	★★
Februar 1999	**Final Fantasy VIII** – RPG	Kein klassisches Rollenspiel mehr, sondern aufwendige Mixtur aus RPG und interaktivem Spielfilm. Auf vier CDs liegt das Science-Fantasy-Opus seit 27. Oktober auch in deutschen Läden zum Verkauf aus.	J, USA, D	★★★★★
März 1999	**Chocobo Racing** – Rennspiel	Ausflug des gelbgefiederten Final Fantasy-Maskottchens in die Rennspielwelt. Spritzig, aber weniger aufwendig als andere Square-Produktionen.	J, USA, D	★★★
März 1999	**Final Fantasy VI** – RPG	1.1-PlayStation-Umsetzung eines hervorragenden Nintendo-Rollenspiels. Inhaltlich und dramaturgisch noch jung, grafisch aber hoffnungslos veraltet.	J, USA, D	★★★★★
April 1999	**Cyborg** – RPG	Gerade noch überdurchschnittliches Science Fiction-Ballerspiel, von der externen Square-Entwicklungsfirma Fuzzbox produziert.	J	★★★★★
April 1999	**SaGa Frontier 2** – RPG	PAL-Veröffentlichung garantiert. Erkundet die Sandails-Rollenspielwelt der Reihe nach mit verschiedenen Figuren.	J, USA, D	★★★

★★★★★ Zeitlos überragend! ★★★★ Sehr gut ★★★ Gut ★★ Unterdurchschnittlich ★ Schrott



„Die PlayStation2 visualisiert Gefühle!"

Der Absolvent der japanischen Keio-Universität ist erst seit 1996 Präsident und Geschäftsführer von Square. Davor kümmerte er sich als General Deputy Manager der Shikoku-Bank um die generelle Kommunikation und finanzielle Geschäfte mit Square. Wir plauderten mit Herrn Takechi über den Final Fantasy-Film, Spieletrends und europäische Videospieler.

play: In welcher Beziehung hebt sich Square von der Konkurrenz ab?

Tomoyuki Takechi: Final Fantasy VII und VIII sind typische Square-Titel, wie sie kein anderes Softwarehaus in dieser Form entwickeln könnte. Grundsätzlich legen wir besonderen Wert auf die Qualität der Optik und Szenarien - dies scheint auch den Geschmack europäischer Spieler zu treffen.

play: Sowohl Final Fantasy IX als auch der Final Fantasy-Spielfilm werden auf DVD veröffentlicht. Gibt es Gemeinsamkeiten und Überschneidungen, z.B. in Bezug auf die FMV-Sequenzen?

Tomoyuki Takechi: Nein. Final Fantasy IX und der Film basieren auf unterschiedlichen Szenarien, lediglich die Grundthemen - Freundschaft und spannende Abenteuer - ähneln sich.

play: Wie kommt das Filmprojekt denn voran?

Tomoyuki Takechi: Der Film wird gerade in unseren Studios auf Honolulu gedreht. Wir planen einen weltweiten Start im Jahr 2001. Für die Vermarktung auf DVD in Nordamerika und Europa haben wir einen Vertrag mit Columbia Pictures, einer Tochterfirma von Sony Pictures Entertainment. Das Thema dreht sich wie in den Final Fantasy-Spielen um Liebe und Freundschaft. Ich hoffe, er wird genauso erfolgreich wie die Spiele.

play: Sind Sie der Meinung, der Schritt in Richtung Film ist die nächste Stufe des Videospiels? The Bouncer wirkt dramaturgisch kaum noch wie ein traditionelles Square-Videospiel...

Tomoyuki Takechi: Mit der PlayStation2 lassen sich die Produkte hinsichtlich visueller Effekte viel realistischer umsetzen als bei früheren Konsolen. Ich denke, es gibt einen Trend zum Film-Spiel. Die PlayStation hat die festgefahrene Schiene erstmals verlassen, alle Spiele nach einem Strickmuster zu entwickeln. Die PlayStation2 kann Gefühle darstellen statt sie mit Text zu beschreiben. In The Bouncer zeigen die Helden Fröhlichkeit und Traurigkeit - sie weinen echte Tränen. Als Spieler kann man so mit seinen Schützlingen viel besser mitfühlen. Man hat Helden wie im Film, deren Leben man jedoch weitaus länger mitverfolgt - darin sehe ich einen Trend.

play: Die phantastische Strategieserie Front Mission blieb bislang japanischen Spielern vorbehalten. Denken Sie, es gibt Unterschiede zwischen europäischen und asiatischen Verbrauchern?

Tomoyuki Takechi: Hier kann ich nur meinen persönlichen Eindruck schildern. Japanische Spieler sind wesentlich enthusiastischer gegenüber Strategiespielen, weshalb es in Japan so viele davon gibt. Front Mission ist eine großartige Serie, aber man muß wesentlich tiefer in die Materie eintauchen als bei anderen Spielen. Dafür kann man mit Front Mission wesentlich mehr Zeit verbringen. Von jeder Episode der Serie verkaufen wir in Japan rund 500.000 Einheiten, was im Vergleich zu anderen Titeln noch relativ wenig ist.

play: Vielen Dank für das Interview, Herr Takechi.

	Titel/Genre		erschienen in:	Rating
Juni	**Racing Lagoon**	Rennspiel	J	★★
		Das nach Chocobo Racing bis heute zweite Square-Rennspiel. Realistische Karossen anstelle von Comic-Carts.		
Juli	**Legend of Mana**	Action-Adventure	J USA	★★★
		Das Action-Adventure bezaubert durch handgezeichnete Grafiken im Märchenstil und überrascht durch einen ungewöhnlichen God-Modus. Nach jedem Level plaziert Ihr neue Gebäude oder Landschaften auf der Oberwelt.		
September	**Front Mission 3**	Strategie	J	★★★
		Mit der Mecharmee rund um den Globus. Das rundenbasierte Roboterstrategiespiel stellen wir in dieser play auf Seite 82 vor.		

★★★★★ Zeitlos überragend! ★★★★ Sehr gut ★★★ Gut ★★ Unterdurchschnittlich ★ Schrott

Tokita Takashi

wurde Mord und Totschlag in Rollenspielen grafisch kaum umgesetzt. Also benötigten wir etwas für die ganze Familie und featuren deshalb die Chocobos.

play: Chocobo Racing liegt weitab herkömmlicher Square-Spiele...

Tokita Takashi: Im Gegensatz zu Europa sind die Chocobos in Japan sehr bekannt. Unsere Strategie ist es, gen weiterführen können. Das soll aber nicht heißen, daß ich die PlayStation2 nicht mag. Sie ist eine neue Herausforderung und sehr interessant.

play: Von Final Fantasy VI bis Parasite Eve - die meisten Ihrer Spiele besitzen ein düsteres und unheimliches Ambiente. Sagten Sie nicht eben etwas von bunten Spielen für die ganze Familie?

Tokita Takashi: Ich finde es langweilig, immer die gleiche Art von Spielen zu erschaffen. Deshalb fand ich es sehr interessant, mal an einem komplett gegensätzlichen Spiel zu arbeiten. Persönlich würde ich diese Linie gerne weiterführen, da die Arbeit so immer interessant bleibt. Das macht mich bei Square einzigartig; denn die meisten Entwickler hier wollen sich immer mehr auf ihr Lieblingsgebiet spezialisieren.

„Mit der PlayStation2 wird die Arbeit härter"

Der japanische Videospielgrafiker und -produzent Tokita Takashi arbeitet seit 1986 für Square und war nach diversen 8- und 16-Bit-Projekten maßgeblich an der Entstehung von Final Fantasy VI und Chrono Trigger beteiligt. Später entwickelte er das Event-System von Final Fantasy VII. Als Director von Parasite Eve koordinierte er die erste transpazifische Zusammenarbeit zwischen amerikanischen und japanischen Square-Abteilungen. play sprach mit Herrn Takashi über sein jüngstes Projekt Chocobo Racing, Wrestling und die PlayStation2.

play: Chocobo Racing ist nicht das erste Vogelrennen von Square. Hatten Sie auch an der Entwicklung des Chocobo-Rennens in Final Fantasy VII mitgewirkt?

Tokita Takashi: Das Chocobo-Derby in FF7 unterscheidet sich grundlegend von Chocobo Racing, damit hatte ich nichts zu tun. An ein paar Events und der Story dieses Rollenspiels war ich jedoch beteiligt. Außerdem habe ich an der Handlung von FF4 mitgearbeitet, was mein erster Kontakt mit Chocobos war.

play: Seitdem haben sich die Vögel zum Square-Maskottchen entwickelt...

Tokita Takashi: Square änderte die Marketingstrategie zugunsten der Chocobos, weil mit der realistischen PlayStation-Spieleoptik die älteren Verbraucher angesprochen werden. Früher auch die europäischen Spieler mit den Chocobos vertraut zu machen, um sie auf weitere Spiele vorzubereiten. Über den Verkauf in Übersee habe ich bislang noch nichts erfahren, aber ich glaube, unser Racer wird ein Erfolg. Der Einstieg ist simpel und führt den Spieler behutsam an die Chocobos heran.

play: Ihr Kurzporträt weist sie als aktiven Wrestling-Fan aus. Kommt als nächstes Chocobo ProWres?

Tokita Takashi: (lacht) Mein Hobby beeinflußt meine Arbeit in keiner Weise. Ein Chocobo-Wrestling fände ich interessant, aber ich weiß nicht, was Square dazu sagen würde.

play: Arbeiten Sie neben Chocobo Racing auch an einem PS2-Projekt? Was denken Sie über den PlayStation-Nachfolger?

Tokita Takashi: Darüber darf ich derzeit nichts verraten, aber das nächste Projekt wird wohl ein PS2-Spiel sein. Abgesehen davon wird die Arbeit mit der neuen Sony-Konsole härter. Man muß viel mehr Programmierer und Grafiker koordinieren, und die Arbeitsabläufe werden komplexer. Das führt auch zu Wartepausen, in denen Teams herumsitzen, bis sie die Arbeit der Kolle-

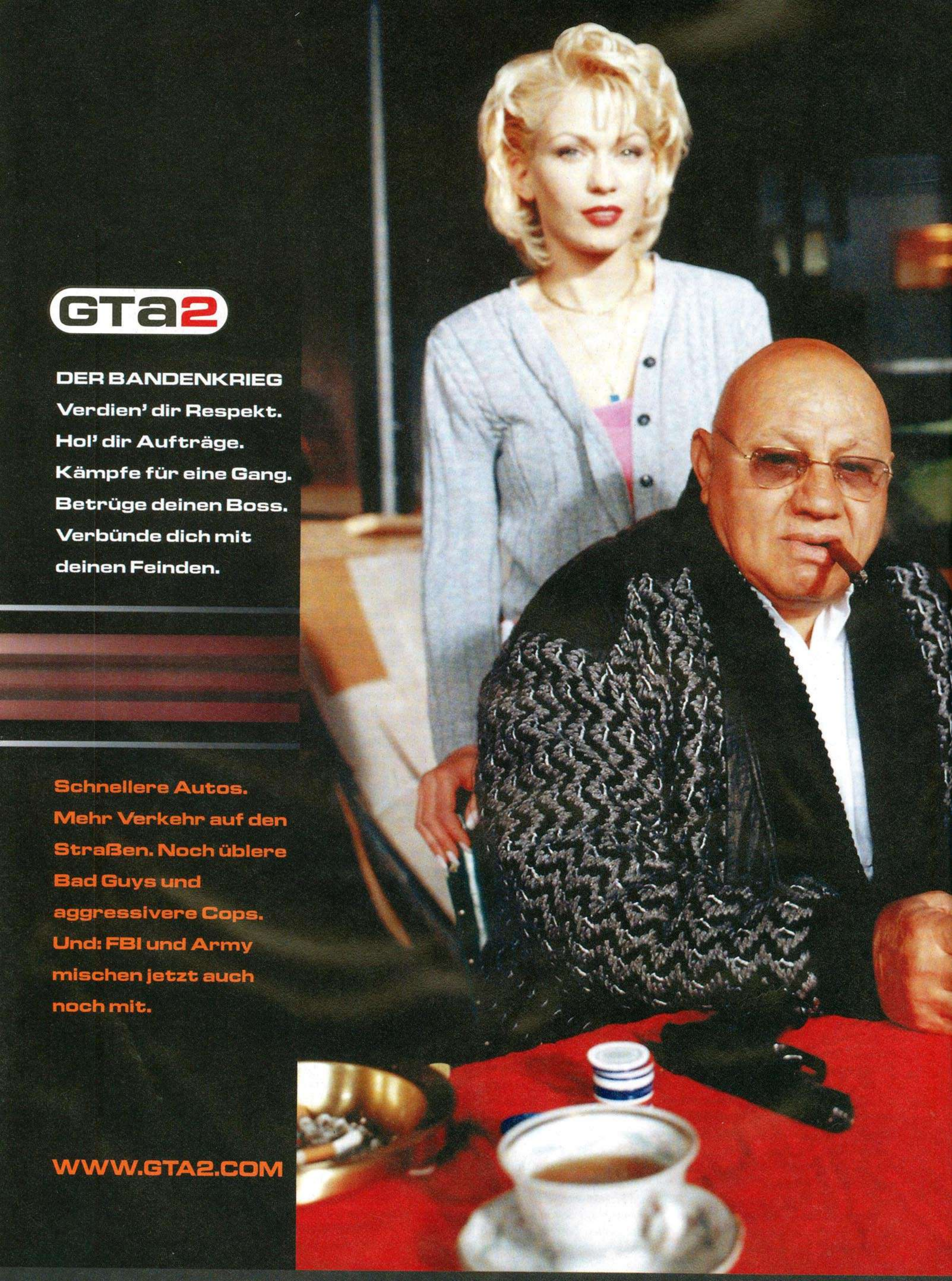
play: Worauf haben Sie bei der Chocobo Racing-Entwicklung besonderen Wert gelegt?

Tokita Takashi: Mein Ziel bei der Entwicklung ist es, dem Spieler einen einfachen Einstieg zu ermöglichen. Hat er sich im Spiel erst einmal zurecht gefunden, kann er die zahlreichen Feinheiten und Geheimnisse entdecken und nützen - dies gilt auch für Chocobo Racing.

play: Welche Spiele zocken Sie persönlich?

Tokita Takashi. Ich liebe sehr flexible Spiele wie Strategiespiele, in denen ich Maschinen und Charaktere selbst entwickeln und aufbauen kann. Spiele mit festgelegten Bahnen sind mir zuwider.

play: Vielen Dank für das Interview, Herr Takashi.


GTa2
DER BANDENKRIEG
Verdien' dir Respekt.
Hol' dir Aufträge.
Kämpfe für eine Gang.
Betrüge deinen Boss.
Verbünde dich mit
deinen Feinden.
Schnellere Autos.
Mehr Verkehr auf den
Straßen. Noch üblere
Bad Guys und
aggressivere Cops.
Und: FBI und Army
mischen jetzt auch
noch mit.
WWW.GTA2.COM
PlayStation
PC CD
GTA2 Release: Coming Soon Fall 1999.
Official GTA2-Theme by Da Hool: Wankers on Duty,
on Kosmo Records.

Grand Theft Auto Is Back.

GTa2

RESPECT IS EVERYTHING.

KOSMO RECORDS

TAKE2interactive

VÖLLIG LOSGELÖST

zu Besuch bei den Machern von Jet: X

ROBERT BANNERT

Nun melden sie sich endlich wieder zurück: Nick Burcombe und Andy Satterthwaite waren die kreativen Köpfe hinter Psygnosis' wipEout-Serie. Jetzt startet das dynamische Duo nach fast zweijähriger Abstinenz wieder durch - mit einem eigenen Softwarelabel und einem brandneuen High Speed-Spektakel!

Optisches Beiwerk für die nötige Stimmung: Im Hintergrund dümpelt ein Luftschiff über den Horizont.

Was wäre Psygnosis ohne wipEout? Gute Frage - immerhin machen viele Brancheninsider vor allem Psygnosis für die erfolgreiche Markteinführung der Sony-Hardware verantwortlich. Nicht umsonst: Zur 16-Bit-Zeit noch immer ein Utensil fürs Kinderzimmer, katapultierte die PlayStation das Medium Videospiel endlich auch ins Rampenlicht der modernen Medienwelt. Nicht unwesentlich beteiligt am schönen neuen Image war das Science Fiction-Rennspiel wipEout. Zwar setzten die futuristischen Hover-Boliden technische wie spielerische Meilensteine - aber was das englische Techno-Spektakel zum Trendsetter für die virtuelle Generation machte, waren weder Effektzauber noch Adrenalinrausch. Vielmehr traf man haargenau den Nerv der Zeit. Zufall oder Gespür? Das kann heute niemand mehr sagen. Auf jeden Fall können sich Nick und sein Team damit rühmen, einen der größten Trendsetter der Softwaregeschichte geschaffen zu haben. Generationsgeprägte Symbolik, technoides Design und baßlastiger Soundtrack von namhaften Ensembles - so etwas hatte man bis dato noch nicht gekannt.

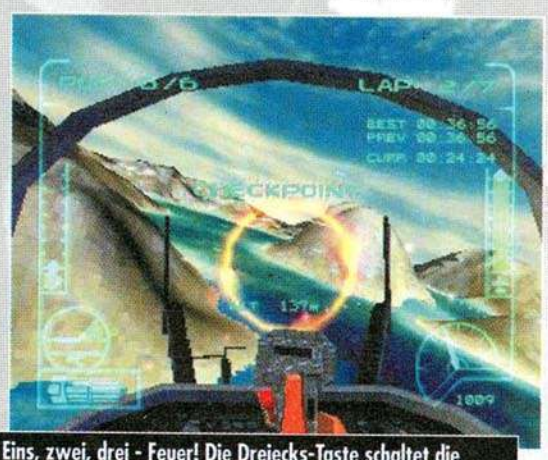
Um so enttäuschender für die Crew hinter der Racing-Legende, daß ihr Mythos zusehends ins Wanken geriet - bis er schließlich endgültig umkippte und der wipEout-Schriftzug fast vollständig in Vergessenheit geriet. Weder die hochgetunten Fortsetzungen noch die positiven Stimmen der Fachpresse konnten etwas daran ändern: wipEout gehörte der Vergangenheit an, der ehemalige Marketing-Hype wurde kaum weiter gestützt und die Sequels landeten vor allen in den Spiele-Archiven der treuesten Fans.

Das britische Entwicklerteam zog seine Konsequenzen: Nachdem Mißwirtschaft sowie zwiespältiges Spiele-Lineup den zu schnell gewachsenen Giganten Psygnosis zum Rückzug zwangen, suchte man bereits nach alternativen Plänen. Klartext: Man trennte sich vom angeschlagenen Brötchengeber, trat im Mai 1988 den taktischen Rückzug in die Selbständigkeit an und suchte außer nach neuen Spielekonzepten auch nach einem neuen Publisher.

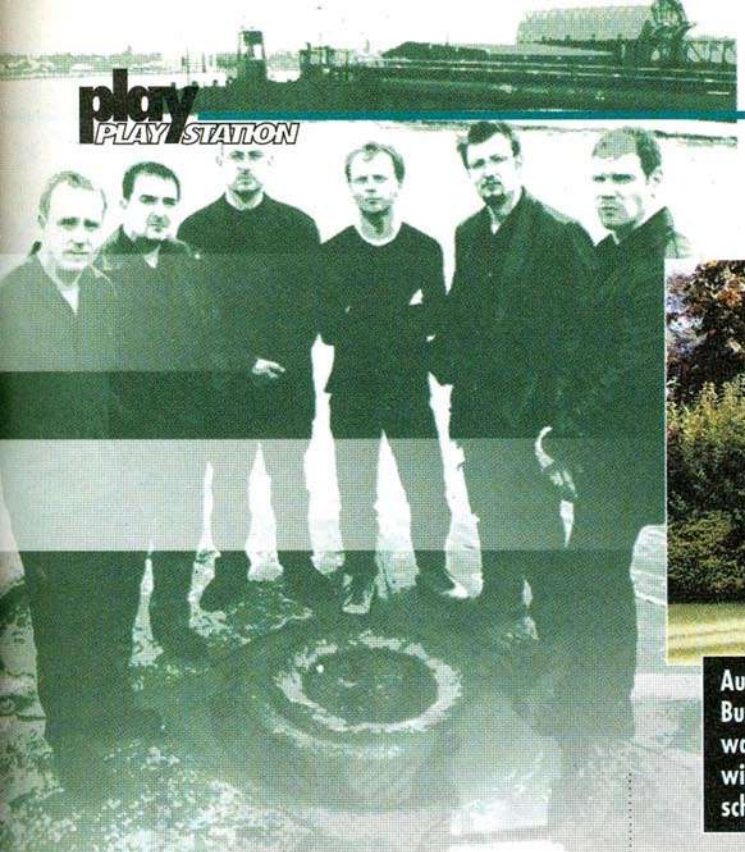
Ist sie nicht schick? Wenn Ihr Eure Maschine von außen bewundern wollt, solltet Ihr die Perspektive wechseln.

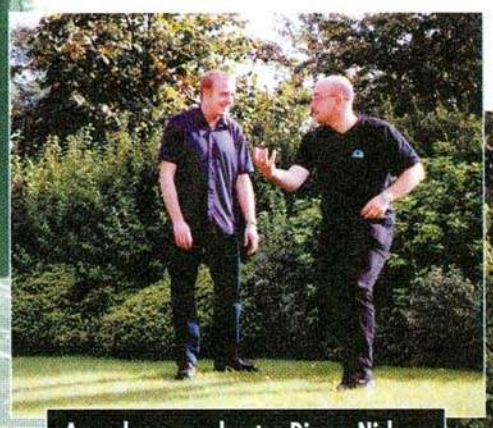
Jetzt ist das Team in beiden Fällen fündig geworden: Der neue Publishing-Partner heißt Infogrames, das neue Spiel Jet: X - beides Gründe, um frohen Mutes in die Zukunft zu blicken. Zum einen, weil Infogrames der größte europäische Software-Distributor ist, zum anderen, weil man einmal mehr ein neuartiges Spielkonzept umgesetzt hat. Oder habt Ihr schon davon gehört, daß jemand in einem amerikanischen Harrier-Jet Rennen geflogen ist? Nein? Wir auch nicht - jedenfalls nicht, bis Jet: X auf der ECTS-Messe vorgestellt wurde und Infogrames uns kurze Zeit darauf

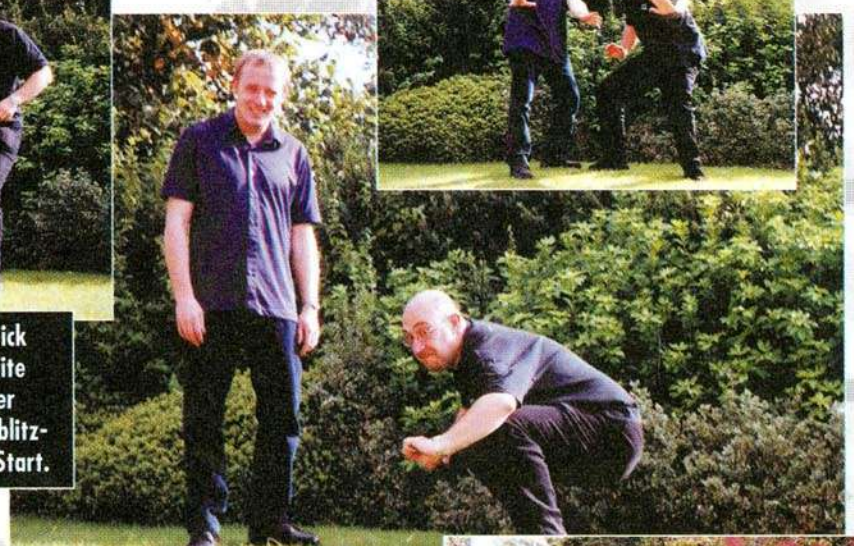
Nicht ganz so authentisch wie Euer Flugzeuge sind die Gebäude: Die Curlymonsters-Grafiker haben futuristische High Tech-Monumente und skurrile Stahlverzierungen direkt in die Gebirge gebaut.



Eins, zwei, drei - Feuer! Die Dreiecks-Taste schaltet die Waffen durch - vom Maschinengewehr bis zur Lenkrakete.







Ausgelassen und guter Dinge: Nick Burcombe und Andy Satterthwaite waren die kreativen Köpfe hinter wipEout - jetzt bringen sie den blitzschnellen Jet: X-Flieger an den Start.

nach Großbritannien lud. Hier präsentierten Nick und Andy ihr jüngstes Schmuckstück.

Was die beiden Curlymonsters mit viel Wortwitz und Gestik erklärten, reduzieren wir hier auf die Quintessenz: Nach der Jahrtausendwende herrscht auf der Welt nur noch Friede, Freude, Heiterkeit. Stellt sich für Waffenhersteller und Militärlager nur die Frage: „Wohin mit dem ganzen Schrott?" - denn Panzer, Atomraketen und Flugzeuge sind ja auf einmal überflüssig... Die Antwort finden die Abrüstungsexperten im Motorsport: Bomber und Jets werden einfach zu fliegenden Rennsport-Vehikeln umfunktioniert! Will heißen: In zehn Jahren klemmen sich die Piloten noch nicht hinter das Steuer futuristischer Antigrav-Boliden, aber der erste Schritt zum fliegenden Rennsport Marke wipEout ist immerhin getan. Ob Jet: X die Vorgeschichte zu wipEout liefert? Auch wenn es sich ganz danach anhört: Geplante Parallelen gibt's keine - aber ihre Wurzeln kann die Curlymonsters-Crew eben nicht verleugnen. Will sie auch gar nicht: Schließlich war es die wegweisende optische Präsentation, die uns seinerzeit zu Begeisterungsstürmen hinriß. Die Gelegenheit für Nick und Andy, dort wieder anzuknüpfen, wo man vor vier Jahren begonnen hatte: Ob mit Jet: X ein Wurf vom Schlage eines wipEout gelingt, sei dahingestellt - aber eindrucksvoll präsentiert ist der Titel allemal. Nicht weniger als 15 unterschiedliche Kurse laden zu halsbrecherischen Flugmanövern ein - und nicht selten ist der Schleudersitz für den geschwindigkeitssüchtigen Piloten der letzte Ausweg. Wahlweise mit einsteigerfreundlicher Arcade-Steuerung oder vorbildgetreuen Kontrollen. Wer sich für die erste Variante entscheidet, der manövriert seinen Jet wie einen herkömmlichen Rennsport-Boliden über die luftigen Parcours. Die zweite Lösung reagiert ungleich sensibler auf Eure Pad-Kommandos, erlaubt schwindelerregenden Links- bzw. Rechtsdrift (mit den L- bzw. R-Tastern) und empfiehlt sich nur für die ganz hartgesottenen Fliegerasse unter Euch. Allerdings wird's mit der „Simulations-Lösung" auch gleich ein paar Klassen interessanter: Mittels Arcade-Kontrollen könnt Ihr die unterschiedlichen Flugzeugmodelle nämlich nur bedingt ausfliegen. So richtig prickelnd wird es erst, wenn Ihr den Hangar nicht mit einer „gemütlichen" F-14 verlaßt, sondern mit einem Beschleunigungsmonster wie dem Phantom durch die Kurse rast. Die liegen nämlich vorwiegend in zerklüfteten Gebirgsmassiven und sind nicht selten mit industriellem Zierwerk zugebaut - hübsch anzuschauen, aber für jeden Pilotennerv eine Zerreißprobe! Besonders dann, wenn er in einer behäbigen High Speed-Maschine sitzt: Ehe Ihr Euch verseht, habt Ihr Euch verflogen oder seid an den Bergen zerschellt - und die gegnerischen Flieger lachen sich eins ins Fäustchen. Netterweise werdet Ihr via Autopilot wieder zurückmanövriert, wenn Ihr die Kursbegrenzungen verpaßt - eigentlich ein komfortabler Service, der Euch aber leider wertvolle Zeit kostet.

Aber Spieldesign hin, Spieldesign her: Was Jet: X zum Hingucker macht, sind die gewaltigen Bergmassive und die stimmungsvolle Kursoptik. Mit einer technischen Revolution können die Curlymonsters heute zwar kaum mehr aufwarten, aber ihr 3D-Monster ist noch immer für einige Überraschungen gut. Überraschungen wie funkelnde Stahltürme, authentische Flugzeugmodelle und eine 3D-Engine, die nahezu gegen jeden Polygonpatzer und Texturausfall immun ist. Was wir in London bewundern durften, machte auf jeden Fall Lust auf mehr.

Luftrolle links, Luftrolle rechts: Mit den L- und R-Tastern neigt Ihr Euer Flugzeug. Ungeübte Piloten verlieren bei solchen Manövern schnell die Kontrolle.

Curlymonsters durch und durch

Andy Satterthwaite und Nick Burcombe im Schnellverhör

F-15E Soarer Edition
Top Speed 2139MPH

Eure Lieblingsspiele?	Zu viele.	Zu viele.
Eure Lieblingsfarbe?	Blau.	Blau.
Was ist Euch im Leben am wichtigsten?	Meine Frau.	Meine Freundin.
Euer Lieblingsfilm?	Brazil	Romeo is Bleeding
Wie seid Ihr in die Entwicklerbranche gestolpert? Irgendwelche besondere Referenzen?	Glück. Ich suchte einen Job - und Psygnosis suchte Leute.	Niemand sonst wollte mich haben.
Irgendetwas, das Ihr noch unbedingt loswerden möchtet?		Klar. So etwas wie Jet: X - das habt Ihr noch nie gespielt!

Stu Tilley, Lead Producer Rollcage Stage II, Attention To Detail

„Stephen Bennett, der Co-Designer und Lead Programmer, und ich wollten von Anfang an ein Spiel designen, das einem während des Rennens nicht eine Sekunde Verschnaufpause gönnt. Wir wollten, daß man permanent, d.h. bis zur Ziellinie unter Strom steht. Dies bedeutete für uns, daß die Fahrzeuge unverwüstbar sein mußten - schließlich ist es das Letzte, wenn in dem Augenblick, in dem man die Führung übernimmt, der Wagen außer Gefecht gesetzt wird. Der Rest ist, wie man so schön sagt, Geschichte."

ATD

Martin Weidner

ATTENTION TO DETAIL

„360 degrees no rules nonstop racing" - unter diesem Leitspruch veröffentlichte Psygnosis Ende März Attention To Details Rollcage. Der futuristische Racer fiel aber nicht nur insofern aus dem Rahmen, als daß die Vehikel wie in einer Steilkurve an Wänden oder der Decke eines Tunnels entlang heizten, und selbst Gebäude in Schutt und Asche verwandeln konnten. Technisch brillant in Szene gesetzt, vermochte dieses Rennspiel „in spielerischer Hinsicht die Balance zwischen Lust und Frust schlußendlich gerade so zu halten" (vgl. TestScreen in play PLAYSTATION 2/99). play unterhielt sich mit Chris Gibbs, dem Managing Director von Attention To Detail, über die Anfänge der Firma, ihre Zusammenarbeit mit Flare Technologies und Psygnosis, den schmalen Grat zwischen Lust und Frust, Detailverbesserungen und Neuerungen in Rollcage Stage II, und Zukunftspläne.

Attention To Detail (ATD) mit Sitz im englischen Warwickshire blickt auf eine sehr bewegte Firmengeschichte zurück.

Stu Tilley, der Lead Producer von Rollcage Stage II, entwarf zuvor u.a. das Leveldesign von CyberMorph, BattleMorph und Blue Lightning.

Ihr Spieledebüt feierte das Studio mit dem Four Player-Rennspiel Super Sprint für den Atari ST, das im November 1989 von Activision veröffentlicht wurde. NightShift und Indiana Jones and the Fate of Atlantis für LucasFilm Games folgten in den beiden darauf folgenden Jahren. Die Briten beschränkten sich aber nicht nur auf Spiele. 1988 schrieben sie das Betriebssystem für eine neue Konsole, Flare 1 von Flare Technologies, die von Konix unter dem Namen Multi-System veröffentlicht werden sollte, erstellten einige Demos und portierten das erste Spiel für die neue Plattform: The Last Ninja von System 3. Konix gelang es jedoch nicht, den Prototyp ihrer Next Generation-Konsole bis zur Marktreife zu bringen. ATD blieb jedoch weiterhin mit John Mathieson und Martin Brennan von Flare Technologies in Kontakt. 1993 erhielten sie einen Anruf, ob sie nicht Lust hätten, vorbeizuschauen. Flare Technologies stellte ihnen das Chipset ihrer neuen Konsole Flare 2 vor und bat sie darum, ihnen bei der Endphase des Chipset-Designs und dem Debugging zu helfen. ATD sagte natürlich zu und schrieb später auch das erste Spiel, CyberMorph, für die neue Hardware, den Jaguar von Atari, der im November 1993 auf den amerikanischen Markt kam. Knapp zwei Jahre darauf lieferte ATD mit BattleMorph und Blue Lightning auch die beiden Debüttitel für das CD-ROM Add-on. Zu diesem Zeitpunkt zeichnete sich jedoch ab, daß Atari Corp. mit Mann und Maus untergehen würde. Im Juli 1996 fusionierte

Während ATDs CyberMorph dem Jaguar beilag, wurde der Nachfolger BattleMorph im Oktober 1995 für das CD-ROM Add-on veröffentlicht. Ein Sequel für die PlayStation befand sich zwar in Arbeit, die Pläne verschwanden später jedoch wieder in der Schublade.

Blast Chamber wurde im Oktober 1996 von Activision für die PlayStation und den Saturn veröffentlicht.

Atari Corp. mit dem Festplattenhersteller JTS. Zwei Jahre später erwarb Hasbro Interactive sämtliche Patente und Lizenzen der Firma.

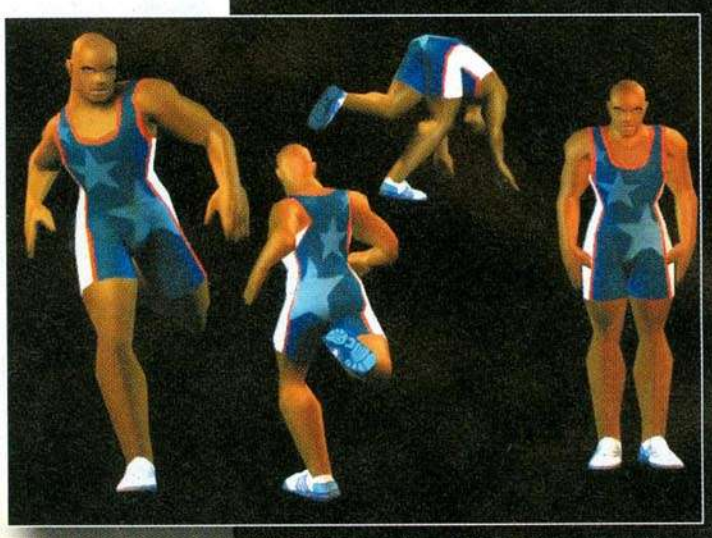
ATDs Einstieg in den PlayStation- und Saturn-Markt erfolgte deshalb erst sehr spät und vor allem halbherzig. Die ursprünglichen Pläne für ein Sequel zu BattleMorph für die PlayStation blieben in der Schublade, und ihren ersten beiden Titeln, Blast Chamber für Activision und Incredible Hulk The Pantheon Saga für Eidos Interactive, wurde nur ein bescheidener kommerzieller Erfolg zuteil. Erst Geoff Brown war es, der das Ruder herumriß, nachdem er im Januar 1997 das Studio akquiriert und in seine Firmengruppe Geoff Brown Holdings (GBH) integriert hatte. Erst zwei Monate zuvor hatte Geoff Brown Silicon Dreams, d.h. die Designer von Fever Pitch Soccer, Olympic Games Atlanta 1996 und Olympic Soccer Atlanta 1996, übernommen.

Mit Rollcage trug ATDs neu erstarkte Entwicklerpower im März 1999 erste Früchte. In technischer Hinsicht bereits seit November 1998 fertiggestellt, blieb den Entwicklern für das Feintuning an ihrem futuristischen Racer noch erstaunlich viel Zeit. Der letztendliche Street Date fiel für ATD leider etwas ungünstig aus, da im gleichen Zeitraum Sony Computer Entertainment Europe ihre Psygnosis-Studios umstrukturierte. Chris Gibbs, der Managing Director von ATD, gibt zu verstehen, daß Rollcage zum Teil deshalb hinter den Verkaufserwartungen zurückblieb.

Neben ihrem Sequel zu Rollcage arbeitet ATD derzeit an Olympic Games Sydney 2000 für Eidos Interactive, an einem lizenzierten Motorradrennen und einem ersten Projekt für die PlayStation2, das kurz nach der Veröffentlichung der neuen Hardware in den Vereinigten Staaten und in Europa erscheinen soll.

Olympic Games Sydney 2000

International Sports Multimedia traf im Juli 1999 mit Eidos Interactive eine sechs Jahre gültige Vereinbarung, Computer- und Videospiele zu veröffentlichen, die auf einer Lizenz des Internationalen Olympischen Komitees beruhen. Das Abkommen umfaßt die Olympischen Sommerspiele 2000 in Sydney und 2004 in Athen sowie die Winterspiele 2002 in Salt Lake City. Olympic Games Sydney 2000 wird von der GBH-Tochterfirma ATD entwickelt und ist derzeit für PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast und PC geplant.



Die GBH-Tochterfirma AudioMotion zeichnet für das Motion Capturing von Olympic Games Sydney 2000 verantwortlich.

Raymond Goldsmith von ISM: „Nach der jüngsten, sehr erfolgreichen Veröffentlichung des Spiels zur UEFA Champions League sind wir sehr erfreut, unsere Zusammenarbeit mit Eidos Interactive auf die Olympischen Spiele auszuweiten, eine der wenigen Sportlizenzen, die wirklich weltweite Beachtung finden." (links im Bild: Mike McGarvey, Chief Operating Officer von Eidos plc).

Geoff Brown Holdings

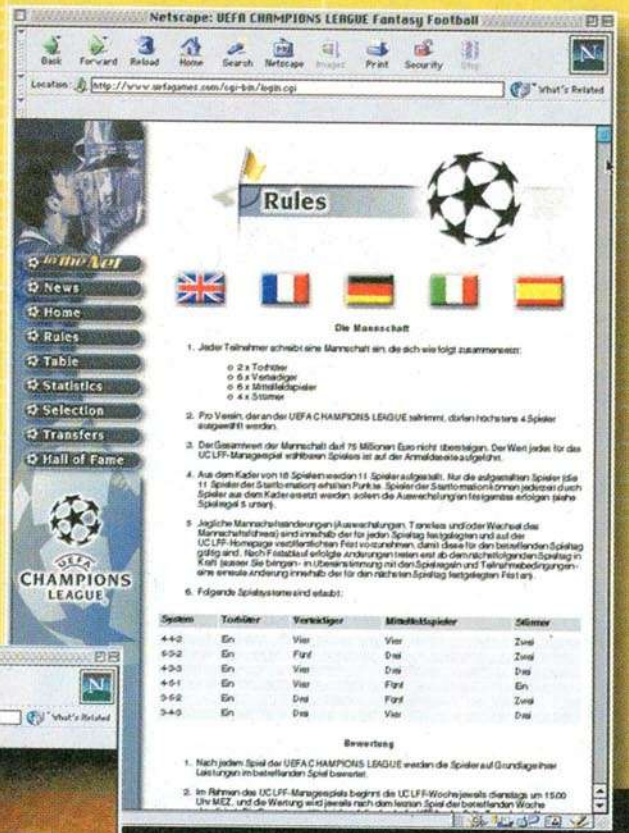
Geoff Brown Holdings (GBH)
Holding Company

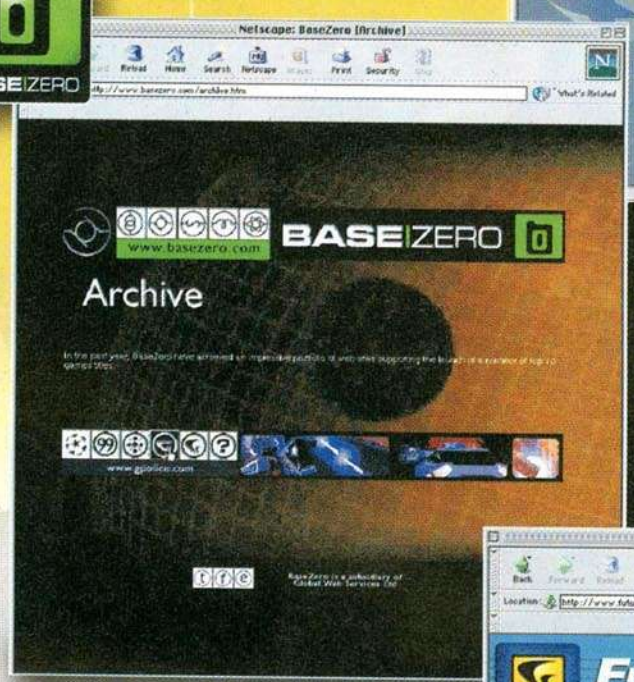
- **100%ige Tochterfirma**
  - **AudioMotion** — Motion Capturing- und Digital Music/Sound Effects-Studio im September 1997 gegründet
- **Anteilige Tochterfirmen**
  - **Silicon Dreams** — 75% Entwicklerstudio im November 1996 akquiriert
  - **Attention To Detail** — 60% Entwicklerstudio im Januar 1997 akquiriert

Der Branchenveteran Geoff Brown fand 1983 seinen Einstieg in die Industrie. Zu jener Zeit fing er an, Spiele aus den Vereinigten Staaten zu importieren und unter dem Label Centresoft in Großbritannien zu vertreiben. 1985 folgte ein eigenes Publishing-Label (US Gold) und Centresofts neu ins Leben gerufener Distributionszweig PDQ übernahm den Vertrieb für andere Publisher wie Activision, Gremlin, Domark und Infogrames. Centresoft und PDQ gehörten schon bald zu den führenden Distributoren auf dem britischen Markt, der Publisher US Gold belieferte ganz Europa. 1993 integrierte Geoff Brown alle drei Firmen in die Centregold-Gruppe, die noch im gleichen Jahr an die Börse ging. Centregold trat zu dem damaligen Zeitpunkt als Publisher und Distributor für alle führenden Plattformen auf. US Gold erhielt als erster Third Party-Publisher eine Lizenz von Sega, Centresoft den Zuschlag für die Distribution der PlayStation in Großbritannien. Centregold geriet jedoch in den darauf folgenden Jahren in finanzielle Schwierigkeiten. Eidos übernahm im April 1996 die Firmengruppe.

Zunächst schien es, als würde Geoff Brown aus der Branche aussteigen. In Wirklichkeit zog er sich lediglich aus dem Publishing-Geschäft zurück und mischte die Karten neu. Im November 1996 erwarb er von Eidos das Entwicklerstudio Silicon Dreams, an dem Eidos plc nun einen Minderheitsanteil von 25% hält. Im Januar 1997 rief er die Geoff Brown Holdings (GBH) ins Leben und ging eine Mehrheitsbeteiligung von 60% an ATD ein. Das Motion Capturing-Studio AudioMotion erweiterte im September 1997 das GBH-Portefeuille.

Darüber hinaus gründete er 1997 zusammen mit dem Marketingprofi Raymond Goldsmith und Alan Vickers, der zuvor für Nike arbeitete, die Firma International Sports Multimedia (ISM), welche die Rechte an der Champions League und den Olympischen Spielen bis ins Jahr 2004 erwarb. So verwundert es kaum, daß die Firmentochter Silicon Dreams UEFA Champions League Season 1998/99 für Eidos Interactive entwickelte und AudioMotion für das dazugehörige Motion Capturing verantwortlich zeichnete. Geoff Brown hat allerdings auch schon zwei weitere heiße Eisen im Feuer, Global Web Services, d.h. Webdesign und e-Commerce, und einen Online-Champions League-Manager von ISM.





Geoff Brown im Internet: e-Commerce (Futuretail) und Webdesign (BaseZero) von Global Web Services, und UEFA Champions League Fantasy Football von International Sports Multimedia.

Zu den bisherigen Arbeiten von Silicon Dreams seit der Übernahme durch GBH zählen Soccer '97, Chill, World League Soccer 98, Michael Owen's World League Soccer 99 und UEFA Champions League Season 1998/99 (alle für Eidos Interactive). Zur Zeit arbeitet Silicon Dreams an dem 3D-Echtzeitstrategiespiel WarMonkeys.

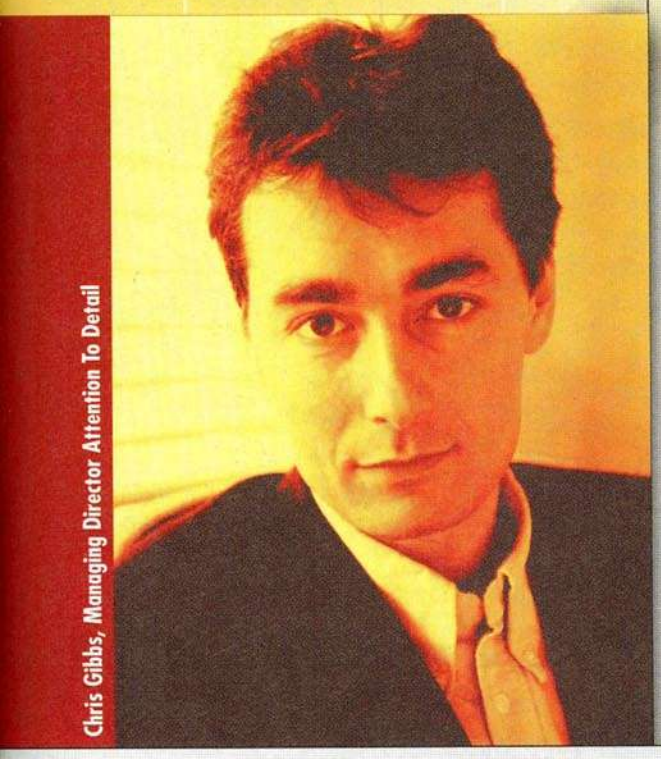
Für Rollcage, das selbst im Two Player Mode mit 30 fps ablief, sah sich ATD gezwungen, tief in die Trickkiste zu greifen. Je weiter sämtliche Objekte auf einer Strecke und die Strecke selbst in den Hintergrund rücken, desto weniger Polygone werden dafür verwendet. Diese Verfahrensweise nennt sich Multi-layered MIP-Modeling.

Das Handling der Fahrzeuge soll deutlich überarbeitet werden und neue Kamerawinkel integriert werden, um die Steuerung über die Vehikel zu vereinfachen. Das diffizile Handling war eines der Mankos im Vorgänger.

Im Gespräch mit Chris Gibbs, Managing Director Attention To Detail

play: Wann habt Ihr eigentlich Eure Arbeit an dem Sequel aufgenommen, Chris?

Chris Gibbs: Schon in der Konzeptphase von Rollcage I hatten wir sehr viel positive Resonanz erhalten. Entsprechend enthusiastisch war natürlich unser Team und auch die Leute von Psygnosis, die in das Projekt involviert waren. Als uns noch dazu von Seiten der Fachpresse im Vorfeld der Veröffentlichung extrem viel positives Feedback zuteil wurde, schien es vielen und auch uns einleuchtend, daß wir wohl eines Tages einen Nachfolger produzieren würden. Mit dem Feinschliff waren wir schon 18 Tage vor der Deadline fertig, was in dieser Industrie nicht gerade die Regel ist und wohl auch für unser Team spricht. Etwa 24 Stunden danach fingen wir mit der Arbeit an Rollcage Stage II an! Wir haben uns sehr darum bemüht, all' die Ideen, die wir im ersten Teil nicht mehr verwirklichen konnten, in die Tat umzusetzen.



Chris Gibbs, Managing Director Attention To Detail

play: Entsteht das gesamte Spiel intern?

Chris Gibbs: Das Gamedesign, der technische Part und die FX werden inhouse erstellt, das ist richtig. Die Full Motion Videos entstehen aber bei unserer Motion Capturing- und Digital Audio-Schwesterfirma AudioMotion.

play: Ist das Entwicklerteam noch das gleiche?

Chris Gibbs: Im Grunde schon. Der Kern des Teams, d.h. die Designer, Programmierer und Grafiker, ist derselbe. Rollcage Stage II hat aber diesmal insgesamt 16 Spielmodi und 65 Tracks, d.h. wir sahen uns schon dazu gezwungen, den Kader um zehn Leute aufzustocken.

play: Ein Manko am Original bestand darin, daß ein Crash des öfteren zu Problemen mit der Kameraführung und der Steuerung führte. Eine Kollision ging oft mit völliger Orientierungslosigkeit einher.

Chris Gibbs: Wir haben die Fahrphysik überarbeitet, um das Spiel einfacher zu gestalten, und auch die Kameraführung optimiert. Unsere neue, intelligente „Stack-O-Cam" deutet bei einem Crash auf die weitere Streckenführung hin, d.h. der Spieler kann schneller wieder auf den richtigen Kurs kommen und wird dadurch weniger frustriert. Die CPU-Piloten rammen einen in solchen Situationen auch nicht mehr in Grund und Boden.

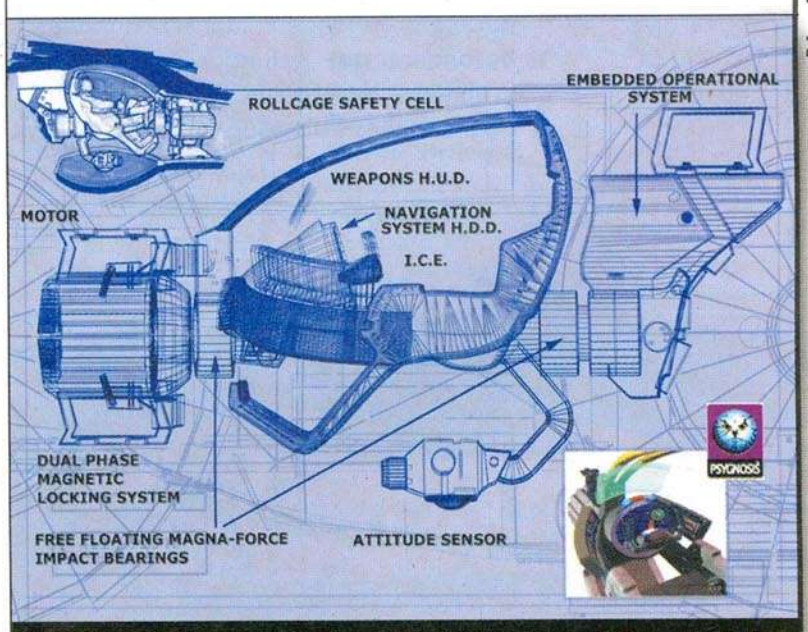
play: Der Multi Player-Aspekt wurde im Vorgänger ebenfalls etwas außer Acht gelassen.

Chris Gibbs: In Rollcage Stage II wird es sieben Multi-Player-Modi geben! Im Pursuit Mode z.B. startet ein Spieler mit einer halben Runde Vorsprung und der andere muß ihn einholen. Im Tournament sucht man seine Lieblingsparcours aus und erstellt seine eigene Miniliga. Der Combat Mode wird sogar völlig überarbeitet. Im Rubble Soccer gilt es, Trümmer von Gebäuden in das „Tor" des Gegners zu befördern. In Verbindung mit der Jagd nach den Waffen, die auf dem Spielfeld verteilt sind, entpuppt sich dies zu einem buchstäblichen Katz-und-Maus-Spiel. Mein persönlicher Favorit ist der Scramble Mode. Hier muß man innerhalb eines Zeitlimits von einer Strecke zur anderen gelangen. Dies mag vielleicht einfach klingen, nur schweben die 25 dafür erstellten Tracks im freien Raum und sind nicht umgrenzt. Wenn man vom Parcours herunterfällt, wird man zurück

„Wir haben die Fahrphysik überarbeitet, um das Spiel einfacher zu gestalten, und auch die Kameraführung optimiert. Unsere neue, intelligente „Stack-O-Cam" deutet bei einem Crash auf die weitere Streckenführung hin, d.h. der Spieler kann schneller wieder auf den richtigen Kurs kommen und wird dadurch weniger frustriert. Die CPU-Piloten rammen einen in solchen Situationen auch nicht mehr in Grund und Boden."

Chris Gibbs, Managing Director Attention To Detail

Attention To Detail wurde 1988 von Chris Gibbs (Managing Director), Fred Gill (Technical Director) und drei weiteren Absolventen der Universität Birmingham ins Leben gerufen.



Stu Tilley, der Lead Producer von Rollcage Stage II, zur Namensfindung: „Ein Rollcage ist im Grunde ein Käfig, d.h. eine Fahrgastzelle, die den Fahrer schützt. Da es bei unseren Fahrzeugen kein richtiges Oben und Unten gibt und sie heftigen Kollisionen ausgesetzt sind, werden die Fahrer durch einen Überrollbügel geschützt, der sich mitdreht und die Wucht eines Aufpralls absorbiert - sonst wäre das Rennen recht schnell vorbei."

Als Inspirationsquelle für das Waffen-/Pickup-System fungierte Mario Kart.
Für das Handling der Vehikel zogen die Entwickler Sega Rally, Hard Drivin' und funkferngesteuerte Buggies heran.

zum Start teleportiert und die Zeit auf null gestellt. Das Streckenlayout ist sehr abwechslungsreich und kommt einer Achterbahnfahrt gleich. Einige spätere Abschnitte sind sogar nur so breit wie das eigene Fahrzeug. Noch dazu steht man ständig unter dem Druck, sich qualifizieren zu müssen. Bestzeiten werden mit Silber- und Goldmedaillen belohnt. Es gibt aber noch viele andere Spielmodi wie z.B. Demolition Derby, Survivor, Training, alternative Routen im Ligamodus und natürlich auch Boni. Für jede erfolgreich bewältigte Ligastrecke bekommt man ein neues Fahrzeug und, wenn man es bis in die Masters Campaign schafft, eine andere Lackierung. Hier erhält man auch Unity Genesis, das schnellste aller Vehikel in Rollcage.

play: Sind die Waffensysteme alle neu?

Chris Gibbs: Fast alle Features von Rollcage Stage II wurden von Grund auf neu erstellt. Es gibt ein paar Waffen, die im ersten Teil zum Einsatz kamen, wie z.B. die Driller Missile. Diese verwenden wir aber nur, weil sie bei den Spielern so gut ankamen. Die anderen hingegen sind brandneu. Besonders gut gelungen ist meines Erachtens der Status Beam, der ein gegnerisches Fahrzeug kurzerhand in die Luft schleudert und für ein paar Sekunden einfriert, um den Weg freizumachen.

play: Ist es möglich, einzelne Waffen zu kombinieren?

Chris Gibbs: Ja, zwei Pickups des gleichen Typs lassen sich zu einer Superattacke kombinieren. Sämtliche Waffen bzw. Pickups in Rollcage Stage II lassen sich auf diese Art und Weise einsetzen. Zu viel möchte ich darüber aber noch nicht preisgeben, um Euch nicht die Überraschung zu verderben. Einige von ihnen sind wirklich sehr spektakulär.

Für den Vorgänger wurden u.a. Love Island und Soul Surfin' aus Fat Boy Slims Album You've Come A Long Way Baby lizenziert.
Für den Soundtrack zu Rollcage Stage II befindet sich ATD derzeit noch in Verhandlungen mit einigen Labels.

play: Habt Ihr schon einige Bands für den Soundtrack verpflichtet?

Chris Gibbs: Was den Soundtrack betrifft, befinden wir uns derzeit noch in Verhandlungen. Solange die Verträge noch nicht unterzeichnet sind, möchte ich dazu noch nicht mehr sagen.

play: Wie fiel eigentlich das Feedback auf Rollcage Stage II auf der ECTS-Messe aus?

Chris Gibbs: Das Feedback war äußerst positiv. Einige ausländische Journalisten meinten, daß Rollcage sehr schnell durchverkauft wurde und danach keine Lagerbestände mehr vorhanden waren. Unsere Displays auf der ECTS waren an allen drei Messetagen ständig umlagert. Dies zeigt, daß der erste Teil wohl doch sehr erfolgreich war und Rollcage einen guten Ruf in der Branche genießt.

play: Rollcage Stage II ist schon zu 85% fertiggestellt. Wie gedenkt Ihr, die verbleibende Zeit bis zur Veröffentlichung im März 2000 zu nutzen?

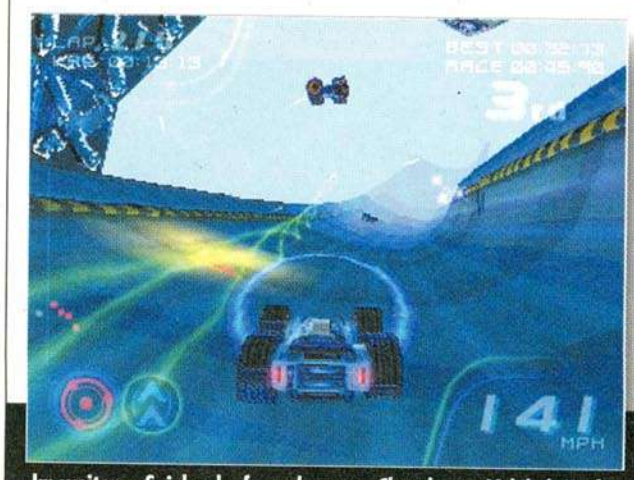
Chris Gibbs: Wir fahren noch bessere Rundenzeiten heraus, die wir später irgendwo im Spiel verstecken und die Ihr dann schlagen müßt! Im Ernst, wir arbeiten natürlich ausgiebig am Feintuning des Spiels und merzen sämtliche Bugs, die wir finden können, aus.

play: Weshalb habt Ihr eigentlich den Untertitel des Spiels in „Stage II" geändert?

Chris Gibbs: Das Wort „Extreme" erschien während der letzten 1 1/2 Jahre auf einigen Produkten. Ein Journalist meinte zu uns auf der E3 Show, daß dieser Untertitel in letzter Zeit schon zu oft verwendet wurde. Einige Journalisten waren seinerzeit auch der Ansicht, daß „Extreme" implizieren könnte, daß das Sequel schwieriger als der Vorgänger ist, was definitiv nicht der Fall ist. Wir haben ein offenes Ohr für die Fachpresse und nehmen uns deren Kritik sehr zu Herzen.

play: Vielen Dank für das Interview, Chris.

Das Rollcage II-Team (v.l.n.r.): Lyndon Sharpe, Dene Landucci (PR Manager), David Christie, Rob James, David Perryman (Associate Producer), Mike McCurdy, Adrian Beaumont, Stu Tilley (Lead Producer), Fred Gill (Technical Director), Neil Wigfield, Tony Heap, Richard Priest, Rob Baker, Tim Swan und Daphne (Fahrlehrerin).



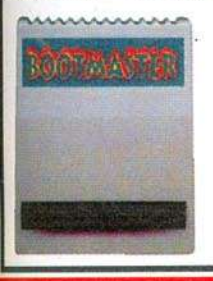
Im weiteren Spielverlauf werden neue Charaktere, Vehikel, Waffensysteme und Spielmodi freigeschaltet.

POWERWARE

VIDEOSPIELE & MEHR

BOOTMASTER

IMPORTE [redacted] 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. Nicht für SCPH-9002.

NUR: 49,99 DM

DAS ORIGINAL

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: 30,00 DM)
bei Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

MOD CHIP

- f. Importe
- alle Spiele laufen
- mit Anleitung
- Stealth/Ghost Technik

ab 5 Stk. 7,90 DM
ab 15 Stk. 5,50 DM
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

MEMORY CARDS

1MB 6,99 DM
8MB 24,99 DM
24MB 39,99 DM
72MB 74,99 DM
MIT LCD DISPLAY

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

- neuste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- 8MB Memory
- einfache Bedienung

89,99 DM

PANTHER GUN

39,99 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
Final Fantasy 8*	99,99 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
Rainbow Six*	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Syphoon 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

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

Abe's Oddysee	Kings Field
Akuji - The Heartl.	Legacy of Kain
Alien Trilogy	MDK
Alundra	Medi Evil
Alone in t.Dark 1-3	Men in Black
Ark of Time	Nightmare Creat.
Atlantis	Pax Corpus
Baphomets Fl. 1+2	Rayman&Gex3D
Batman & Robin	Resident Evil 1
Blaze & Blade	Riven
Breath of Fire 3	Shadowman*
Casper	Suikoden
Chron. o.t. Sword	Syphon Filter
Clock Tower	Tekken 1 & 2 & 3
Diablo	The Note
Discworld 1+2	The Last Report
Excalibur	Tomb Raider 1
Final Fantasy 7	Tomb Raider 2
Gex 3D & Rayman	Tomb Raider 3
Granstream Saga	Turok
Hard Edge	Turok 2
Heart of Darkness	Vandal Hearts
Herc's Adventure	Wild Arms
Guardians Crusade	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

- NTSC zu PAL
- f. Importspiele
- Antennenanschluß
- mit Cinch Ausgang

29,99 DM

JORDAN GP

129,99 DM

PSX GRUNDGERÄTE

PSX STANDARD 239,00 DM
PSX UMGEBAUT 269,00 DM
PSX+BOOTMASTER 269,00 DM
PSX+BOOTMASTER+8MB 289,00 DM

DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Scart 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

LÖSUNGSBÜCHER

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

TOP SECRET 2 Cheats & Codes zu über 120 Spielen!

RESIDENT EVIL ACTION FIGUREN

Je Set: 34,99 DM

PSX ZUBEHÖR

Maus -> 29,90 DM	GB Deluxe -> 99,00 DM	RF Unit -> 24,99 DM
Lenkrad+R. -> 99,00 DM	X-Ploder -> 79,00 DM	Shockhammer -> 79,99 DM
Blaze Koffer -> 69,00 DM	Cybershock P. -> 54,99 DM	Movie Card -> 99,00 DM
Infrarot Pads -> 59,00 DM	CD-Leerhülle -> 1,99 DM	Game Station -> 49,00 DM

04131 / 200580

PLAY11

CDG MEDIA - STÖTEROGGESTR. 36 - 21339 LÜNEBURG - www.gamecentral.de - Fax: 04131 / 2005820

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + **Händleranfragen erwünscht** + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauscha

TEAM PLAY

Guitar Freaks

Genre	Party-Game
Spieler	1-2
Hersteller	KCEJ
Entwickler	KCEJ
Testmuster	play PlayStation
Erhältlich ab	sofort (Japan Import)

Im Practice erlernt man die Basis-Techniken.

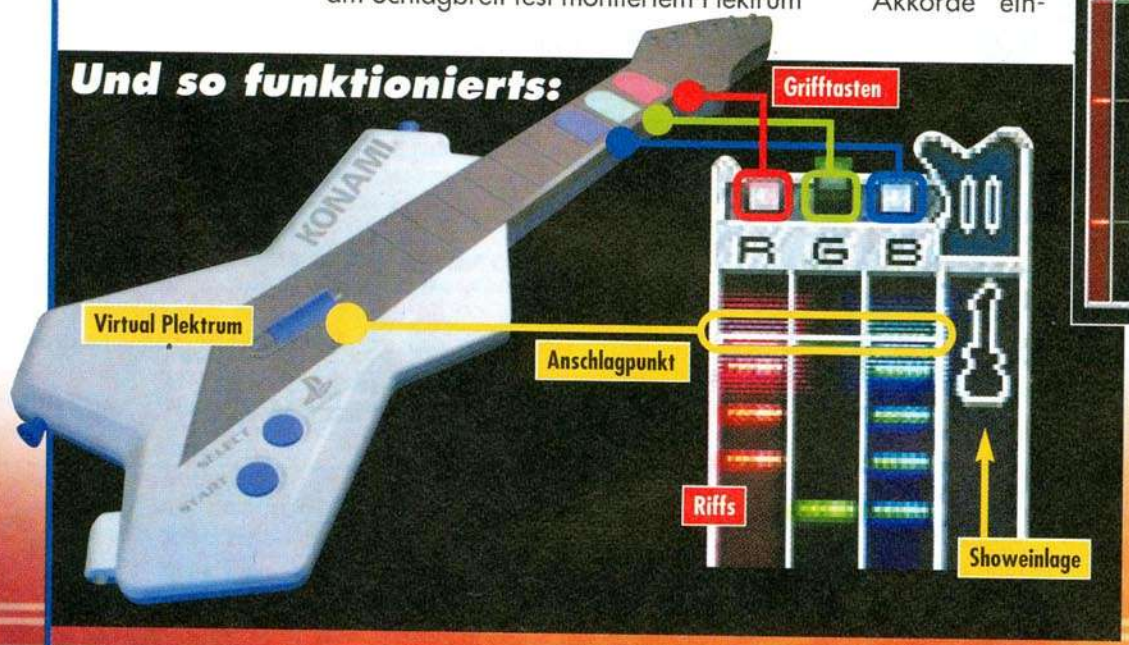
Im Expert Mode wirds richtig happig.

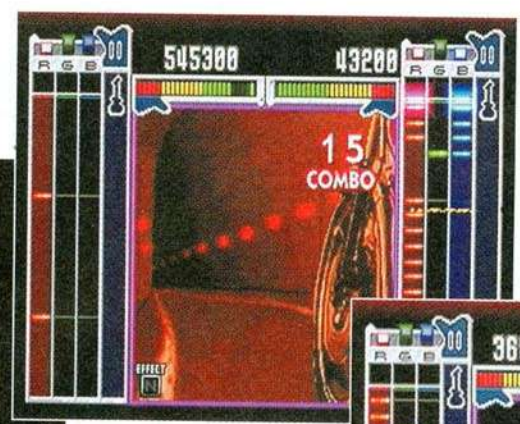
Pro Stage gibt es fünf verschiedene Songs.

Um wirklich gut Gitarre spielen zu können, braucht es jahrelange Übung. Seitdem es Guitar Freaks für die PlayStation - das bereits vor einigen Monaten jeden Spielhallenbesucher in Fernost in seinen Bann geschlagen hat-für die PlayStation gibt, kann jedermann, auch ohne Vorkenntnisse, mühelos mit Virtuosen wie Jimmy Hendrix, Eric Clapton oder Kery King mithalten.

Konami erfand das Gitarrenspielen neu. Selbst musikalische Legastheniker können mit der grauen Plastikklampfe wunderbar in die „Saiten" hauen. Die sechs Strings wurden nämlich kurzerhand durch drei farbige Buttons, die am oberen Ende des Griffbretts liegen, ersetzt. Um der PVC-Gitarre einen Ton zu entlocken, müßt Ihr lediglich einen bzw. mehrere Tasten drücken und das am Schlagbrett fest montiertem Plektrum anschlagen. Die Vorgaben, welcher Button gedrückt werden muß, gibt der Computer vor. Auf der vertikalen Bildlaufleiste scrollt das Musikstück, je nach Musikstil langsam oder schnell nach oben. Sobald einer der farbcodierten Riffs den Anschlagpunkt am oberen Ende erreicht, gilt es diesen sowohl passend zu greifen, als auch im richtigen Zeitpunkt am Plektrum zu zupfen. Macht Ihr Eure Sache gut, werdet Ihr mit Applaus und vielen, vielen Punkten belohnt. Wer zu oft aus dem Takt kommt und den kompletten Auftritt verhunzt, wird disqualifiziert und der Zugang zur nächsten Stage verweigert. In Guitar Freaks genügt es nicht, daß man seine Akkorde einfach nur präzise runterspielt, nein, es gilt auch eine kleine Showeinlage abzuliefern. Während des Spiels werdet Ihr aufgefordert die Gitarre schräg nach oben zu reißen und eine ordentliches Rock'n Roll-Posing aufs Parkett zu zaubern.

Was sich in der Theorie relativ trocken und nüchtern anhört, setzte die gesamte Redaktion der play für Stunden lahm. Allein die Vielzahl an verschiedenen Musikstücken und Richtungen, die von Jazz und Blues über California- und Biker Rock bis hin zur Heavy Metal und Industrial reichen, garantieren für stundenlangen Spielspaß. Jeder Song ist mehr oder weniger kompliziert aufgebaut. Während Ihr anfangs nur mit einfachen Tastenfolgen gefor-





Wer im richtigen Moment die Gitarre nach oben reißt, bekommt den Wailing Bonus.

Im Free Play kann man sich seine eigenen Regeln erstellen.

dert werdet, müßt Ihr in späteren Stages darauf achten, daß sich Eure Finger nicht verheddern. Wer sich besonders geschickt anstellt erhält Zugriff auf sechs Secret-Songs, einen High-Speed- und Edit-Mode.

Richtig Spaß macht Guitar Freaks allerdings erst zu zweit. Harmonische Duette oder feurige Solo-Zweikämpfe bringen erst die richtige Partystimmung. Seit der Infizierung mit Guitar Freaks wächst unser Fundus täglich. Mit dichten Langhaarperücken, engen schwarz-rot gestreiften Stretchhosen, Muscle-Shirts mit Batikmuster und einem Pfund weißer und schwarzer Schminke im Gesicht rockt es sich einfach besser.

Schade ist nur, daß Guitar Freaks wohl niemals offiziell in Deutschland erhältlich sein wird und man deshalb auf die teure japanische Import-Version zurückgreifen muß.

Witzige Musikvideos begleiten Euch durch die Songs.

Die Gitarren am Automaten sind den Originalen von Fender nachgebildet und unterscheiden sich eigentlich nur in der Mechanik von einem echten „Ast".

Game It!

Titel des Monats November (PSX)
Mission Impossible*
89,99 incl. Versandkosten!!!

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ ✉ Game It!- D-87488 Betzigau

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

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

Preise Stand 15.10.99 * = noch nicht verfügbar am 15.10.99
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Demolition Racer*	89,99
Driver	84,99
GTA 2*	89,99
Gungage*	89,99
Le Mans*	89,99
Legend of Kartia*	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Worms: Armaggeddon	79,99
Wu Tang Clan	89,99

SONY PSX

Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Action Man*	79,99
AK Tennis	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Aironauts*	89,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Triology	49,99
Alundra	89,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Apocalypse	87,99
Asterix	87,99
Asterix & Obelix*	94,99
Autobahn Raser 2*	84,99
Baldur's Gate*	84,99
Baphomets Fluch 2	99,99
Baseball 2000	79,99
Big Race USA	84,99
Billard Nights*	74,99
Blasto	89,99
Blaze & Blade	92,99
Bloody Roar 2	82,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
dto. World	89,99
Box Champions	84,99
Breath of Fire 3	89,99
dto. Special Ed.	102,99
Bugs Bunny	92,99
Bugs Life	89,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2 od. 3	49,99
Bust a Move 4	67,99
Caesars Palace 2000	84,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede*	79,99
Cheatbuch	**24,99**
Chessmaster Millennium*	79,99
Chokoso Racing*	89,99 N
Civilisation 2	87,99
C & C 1 Platinium	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	39,99
Colony Wars: Veng.	99,99
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Croc 2	89,99
Cueball*	79,99
Cyber Tiger*	84,99
Destraga*	89,99 N
Destruction Derby 2	49,99
Diablo	49,99
Die Schlümpfe*	94,99
Dino Crisis*	79,99
Driver	84,99
Duke Nuken: Time	82,99
Dune 2000*	84,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
Ehrgeiz*	**99,99 N**
Evil Zone	89,99 N
Formel 1 97	49,99
Formel 1 99*	99,99 N
F1 Racing 99*	99,99 N
Fifa 99	84,99
Fifa 2000*	84,99
Fighting Force 2*	89,99 N
Final Fantasy 7	49,99
Final Fantasy 8*	119,99 N
dto. Spec. Edition	149,99 N
Fisherman's Bait	89,99 N
Formel 1 98	109,99
Fußball Live*	99,99 N
dto. + Multi Tap*	139,99 N
Gauntlet Legends*	84,99
G-Police 2*	99,99
Gex – Deep over...	92,99
Global Domination	99,99
Glover*	79,99
Gran Tourismo	49,99
Grand Theft Auto	49,99
GSZS 2*	79,99
GTA London	49,99
GTA + London	74,99
Grand Theft Auto 2	89,99
Gran Tourismo 2*	99,99 N
Guardian of Crusade	84,99
Gungage*	79,99 N
Hard Edge	92,99
Heart of Darkness	49,99
Hell Night	89,99 N
Hot Wheels*	89,99
Hugo 2	84,99
International Track & Field	49,99
dto. 2*	99,99 N
ISS Pro Evolution	99,99 N
Jade Cocoon*	84,99
Kingsley's Wild Adv	89,99 P
KKND	89,99
Kurushi Final*	89,99
Le Mans*	89,99 N
Leg. of Kain: Soul Raver	89,99
Legends of Kertia*	79,99 N
LEGO Racers*	94,99
LEGO Rock Raiders*	94,99
Le Mans 24*	89,99
Lucky Luke Plat.*	49,99
Madden NFL 2000	89,99
Medievil Plat.	49,99
Metal Gear Solid	89,99
dto. Special Miss.	39,99 N
Mickey's World	49,99
Missile Command*	79,99
Miss. Impossible*	89,99
Monkey Hero	87,99
Monopoly	89,99
Mulan Story	89,99
Music	89,99
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz 2000*	84,99
NHL 2000	89,99
Ninja	94,99
O.D.T.	49,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99 N
Pharao	97,99
Player Manager	94,99
Pong*	79,99
Point Blank 2	89,95
Pop'n Pop*	69,99
Populous	84,99
Powerboat 2*	84,99
Pro 18 Golf	99,99
Pro Pinball: Timesh.	99,99
Q-Bert*	79,99
Racing Simul. 2	84,99
Railroad Tycoon 2*	89,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
Rainbow Six*	89,99
Rat Attack	84,99 P
RC Stunt Copter*	69,99 P
Ready 2 Rumble*	a.A.
Reel Fishing*	84,99
Renegade Racing*	79,99
Resident Evil Plat.	49,99
Resident Evil 3*	a.A.
Revolt	84,99
Ridge Racer 4	99,99
Risiko	67,99
Rising Zan*	84,99 N
Riven	64,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage	99,99
Ronin Blade*	89,99 N
Ruff & Tumble*	84,99
Rugrats	87,99
Sai Koden 2*	99,99 N
Shadowman	89,99
Sheep	94,99
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99 N
Sled Storm	89,99
Soul Blade	49,99
South Park	79,99
Space Invaders	64,99 N
Speed Freaks	99,99
Sports Car GT	84,99
Spyro the Dragon2	**99,99**
Star Wars: Dunkle Bedrohung*	89,99
Street Fighter EX+	49,99
Street Skater	84,99
Supercross	49,99
Swing	72,99
Jeremy Mcgregor	49,99
Streetfighter Alpha 3	84,99
Syphon Filter	89,99
Tai Fu	82,99
Tarzan*	99,99 N
Techno Mage*	94,99
Tekken 3 Platin.	49,99
Theme Hospital	89,99
The Next Tetris*	79,99
The War of the Worlds*	84,99
Tiger Woods 99	84,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tomb Raider 4*	99,99 N
Tombi	99,99
Tommi Mäkinen	84,99
Tony Hawk's Pro Skater*	89,99
Trap Runner	89,99 N
Trasher*	89,99 N
Trick'n Snowboarder*	84,99
Tricky Sliders*	84,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska*	82,99
Ubik*	84,99
UEFA 98/99	92,99
UEFA Striker*	94,99
Um Jammer Lammy*	89,99
Urban Chaos*	89,99 N
V-Rallye	49,99
V-Rally 2	89,99
Vandal Hearts 2*	a.A.
Versailles	97,99
Vigilante 8	57,99
Virtual Baseball 99	79,99
Vs.	92,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem*	89,99
Wing Over 2	79,99
WipEout 2097	49,99
Wipeout 3	99,99
Worms Armageddon*	79,99
Worms Pinball*	89,99
Worms Platinium	49,99
Wu Tang Clan*	89,99
Wu Tang Special Edition*	99,99
WWF Attitude	79,99
WWF Warzone Platinum	49,99
Xena: Warrior Princess*	84,99
X-Files*	99,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.*	84,99
Zero Devide 2	79,99

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

Game It!- Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy	84,99
Arcadeshock Pro Joyst.	**69,99**
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	59,99
Shock 2 Infrarot	39,99
Controller	24,99
Gamebuster Pro + PC Link	**79,99**
Lenkrad Mad Catz	**99,99P**
Lenkrad Ferrari Shock	**99,99**
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**9,99 P**
Pak 3 Stk. 15 Slot	**19,99 P**
120 Slot	**29,99 P**
360 Slot	**39,99 P**
720 Slot	**49,99 P**
1080 Slot	**64,99**
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation	249,99
Race Station Shock	94,99
Scart Kabel Audio	19,99
Scorpion Gun	**69,99**
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads/Dual Shock	19,99
X-Ploder Cheat	79,99

NINTENDO N64

X-Ploder Pro	**99,99**
All Star Baseball 2000	97,99
Asteroids Hyper*	84,99
Bass Hunter*	99,99
Battle Zone*	104,99
California Speed*	109,99
C & C	104,99
Destruction Derby 64*	109,99
Donkey Kong*	124,99
Duke Nukem Zero*	104,99
Earthworm Jim 3D	84,99
EPGA Golf*	104,99
Fifa 99	104,99
Fighting Force*	99,99
Gex 3: Deep Cover*	109,99
Grand Theft Auto*	99,99
Hot Wheels*	94,99
Jet Force Gemini*	109,99
Knock Out Kings*	94,99
Lego Racers*	104,99
Mario Golf*	104,99
Mario Party	87,99
Mission Impossible	94,99
Monster Truck Mad.	99,99
NBA Live 2000*	94,99
NFL Blitz*	102,99
NFL Quat. 2000*	99,99
Nuclear Strike*	114,99
Perfect Dark*	104,99
Playmobil Hype	104,99
Premier Manager	99,99
Racing Sim 2	104,99
Rainbow Six*	99,99
Rampage 2 Univ. t.*	104,99
Rayman 2	104,99
Road Rash 64*	114,99
Ruff & Tumble*	a.A.
Rugrats Die Schatzs.*	109,99
Rush 2 Racing	99,99
Shadowgate	104,99
Snowboard Kids 2*	87,99
Shadowman	104,99
Star Wars: Racer	109,99
Super Smash Bros*	89,99
Revolt	89,99
Starcraft*	104,99
The New Tetris*	89,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Hyper Bike*	109,99
Top Gear Rally 2*	109,99
Turok 2	**84,99**
Vigilante 8	114,99
World League Soccer*	109,99
Worms Armageddon*	104,99
WWF Attitude*	104,99
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
Controller	57,99
Expansion Pak	**59,99**
Ferrari Shock2 Wheel	99,99
Gamebuster	59,99
Memory Card 1MB	**19,99**
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	29,99

DREAMCAST HARDWARE

Dreamcast	489,99
Controller Sega*	54,99
Arcade Stick*	94,99
Ferrari Shock2 Wheel	114,99
Keyboard*	54,99
Racing CP*	124,99
Scart Kabel*	44,99
Vibration Pack*	44,99
VMU-Card*	54,99

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings*	84,99
Billard Nights*	84,99
Blue Stinger*	94,99
Buggy Heat*	89,99
Ceasar's Palace*	84,99 N
Cool Boarders*	89,99
D2*	89,99
Dynamite Cop*	89,99
Fighting Force 2*	89,99 N
Formula 1*	109,99 N
Geist Force*	109,99 N
Get Bass incl. Angel*	189,99
Hydro Thunder*	104,99
Incoming*	109,99 N
J. White's Cueball	84,99 N
Marvel vs. Capcom*	94,99
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier*	99,99
NBA 2000*	89,99
NBA Showtime*	104,99 N
NFL Blitz 2000	104,99 N
Penpen*	94,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone*	99,99
Racing Simulation 2*	94,99
Ready to Rumble 2	104,99N
Red Dog*	89,99
Renegade Racing*	89,99
Resident Evil 2*	94,99
Sega Rally 2*	109,99
Snow Surfer*	89,99 N
Sonic Adventures*	89,99 P
Soul Calibur*	109,99 P
Speed Devils*	89,99
Street Figh. Alpha 3	94,99 N
Stunt GP*	a.A.
Suzuki Alstare Racer*	89,99
The House ..2 + Gun*	149,99
Tokyo Highway Chall.*	84,99
Toy Commander*	89,99
UEFA Striker*	94,99
Virtua Fighter*	89,99
Virtua Striker 2*	89,99 N
World Wide Soccer	89,99N
Worms Armageddon*	a.A.
Y.A.R.G.*	84,99

Zusammen gekauft = gespart:

Sonic+Virtua Fighter 3+ Metropolis*	299,99
DC+VMU+Vibration Pack +Controller*	629,99
alles zusammen	899,99

Hierauf kein Skonto!!

ACTION FIGUREN

Crash Bandicoot je	29,99
Duke Nukem je	29,99
Metal Gear Solid je	24,99
Quake II	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Starcraft je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Warcraft je	24,99
Wing Commander je	19,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 – 52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

06667 Weißenfels
Nikolaistr. 1 – 03443/302073
12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 030/72325248
16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 - 03302/272706
19322 Wittenberge
Am Stern 1
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131 7735386
35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/7790078
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478
70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/550 595 50
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570
78647 Trossingen
Bahnhofstr. 21 – 07425/31818
79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/1 77 62
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 083 31/49 77 99
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 083 82/12 55
88212 Ravensburg-
Marktstr. 12 – 0751/35 28 352
89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/92 16 497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760
95028 Hof
Pfarr 11 – 09281/141490
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

MARCO SPÖRL

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort (Japan-Import) Frühjahr (PAL-Version)

JAPAN IMPORT!

>>> Jill Valentine >>> 001JV >>>

Genau wie im ersten Teil der Reihe übernimmt sie in Resident Evil 3 eine der Hauptrollen. Sie hat ihren Dienst bei S.T.A.R.S. quittiert, weil niemand ihre Geschichte glaubte und der Chef des RPD von Umbrella gekauft ist. Eigentlich wollte sie die Stadt verlassen und Chris Redfield bei seinen Nachforschungen helfen. Doch dann brach die Epidemie des G-Virus aus. Nun muß sie sich den Weg aus Raccoon City freikämpfen.

>>>>>>>FXX12081999MP>>>>>>>>>>>>>

>>> Brad Vickers >>>>> 002BV >>>

Mitglied bei S.T.A.R.S. Auch er möchte die Stadt schnellstmöglich verlassen. Er tauchte bereits als Pilot in Resident Evil auf und als geheimer Zombie im zweiten Teil. Nemesis lüftet das Geheimnis, wie es dazu kam.

>>>>>>>MXX20101999QP>>>>>>>>>>>>>

Ich muß hier raus. Raus aus Raccoon City. Muß alles hinter mir lassen. Wer ich bin? Jill Valentine, ehemaliges Mitglied der Special Tactics And Rescue Squad, kurz S.T.A.R.S. Ich habe meinen Dienst beim Raccoon Police Department gekündigt, weil ich die Korruption dort satt hatte. Niemand wollte Chris Redfield, Barry Burton und mir die Geschehnisse von dem T-Virus verseuchten Anwesen glauben. Das lag einerseits daran, daß alle Beweise zusammen mit dem Labor dort in die Luft geflogen sind. Ein übriges dazu beigetragen hat der korrupte Polizeichef, der auf der Gehaltsliste der allgegenwärtigen Umbrella Corporation steht. Chris hat sich nach diesen Geschehnissen auf den Weg zum Hauptquartier von Umbrella in Europa gemacht, um dort der Verschwörung auf den Grund zu gehen. Auch ich wollte die Stadt verlassen, doch plötzlich verwandelten sich auch hier in der Stadt die Einwohner in Zombies. Die Epidemie breitete sich rasend schnell aus. Nichts konnte die Plage eindämmen und die Monstrositäten stoppen; die Polizei war einfach nicht für eine solche Situation ausgebildet. Heute ist der 28. September, heute versuche ich aus dieser Stadt zu entkommen und mein altes Leben hinter mir zu lassen. Es ist der Tag meiner letzten Flucht. Nur mit meiner Pistole bewaffnet mache ich mich auf den Weg. In Raccoon City herrscht Totenstille. Die Straßen sind menschenleer, überall sind die Überreste der Kämpfe zu sehen - notdürftig errichtete Barrikaden, Trümmer, Tote und Leichenteile. Viele Türen und Fenster sind verschlossen und mit Brettern vernagelt. Überall muß ich mit Angriffen der Zombies rechnen, die teilweise einfach ziellos umherstreifen, aber auch überraschend aus Hauseingängen brechen können. Plötzlich sind Schüsse aus einer nahegelegenen Gasse zu hören. Als ich der Sache auf den Grund gehe, treffe ich in einer Bar auf Brad, unseren Piloten bei dem Einsatz auf dem Anwesen. Der Arme ist nervlich vollkommen am Ende und erzählt immer nur verzweifelt von „ihm". „Er" wird kommen und uns alle töten. Aber wer ist damit gemeint? Nach kurzer Zeit - die mir wie eine Ewigkeit vorkommt - stehe ich vor dem Eingangstor zum Polizeihauptquartier. Als ich den Vorhof zum Revier überquere, wird hinter mir plötzlich das schwere Torgitter aufgestoßen und Brad stürzt

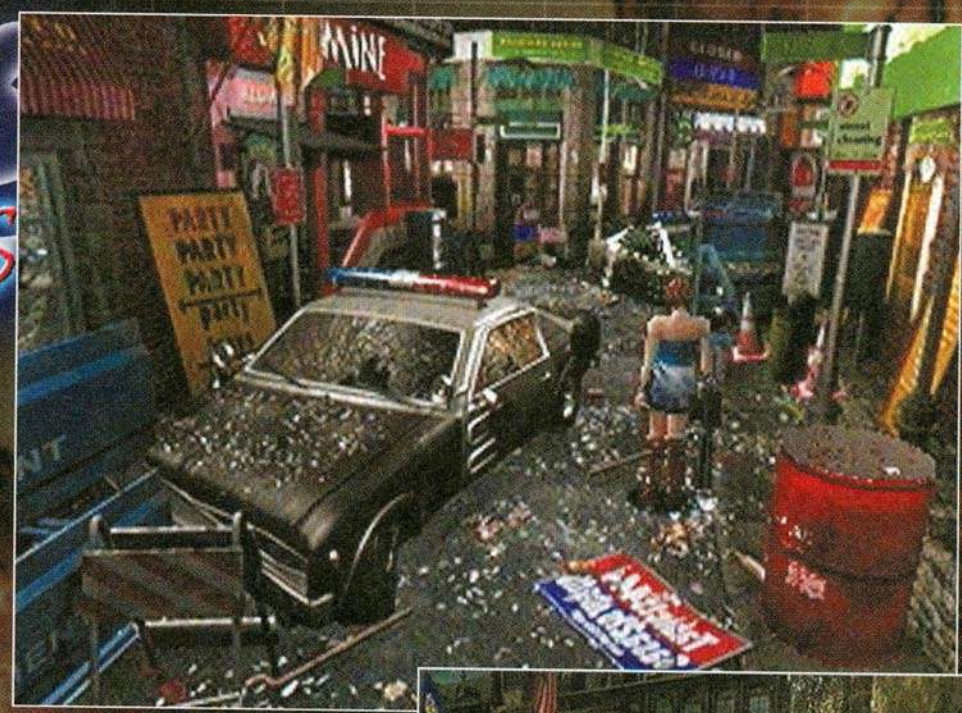
Im Laufe des Spiels betätigt sich Jill auch als Feuerwehrfrau.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

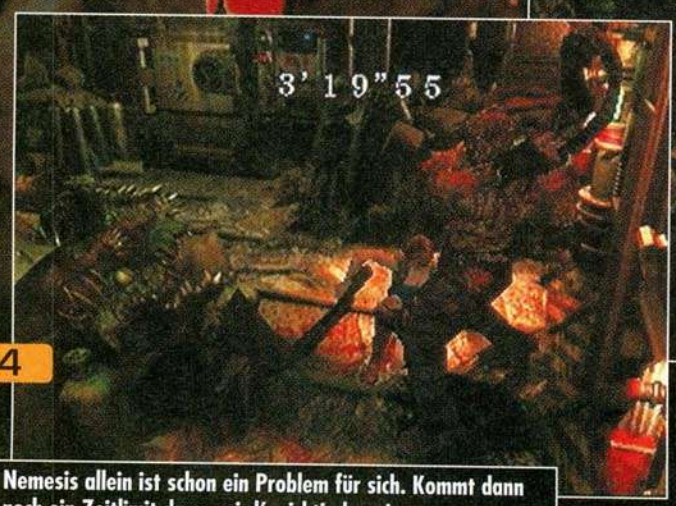
>>> Carlos Oliveira >> 003CO >>>

Ein Mitglied der Söldnergruppe, die von Umbrella als UBC (Umbrella Biohazard Countermeasure force) in die Stadt geschickt wurde, um die letzten Überlebenden zu retten. Im späteren Spielverlauf wird dem Südamerikaner noch eine entscheidende Rolle auferlegt. Er ist einer der Söldner bei The Mercenaries - Operation Mad Jackal.

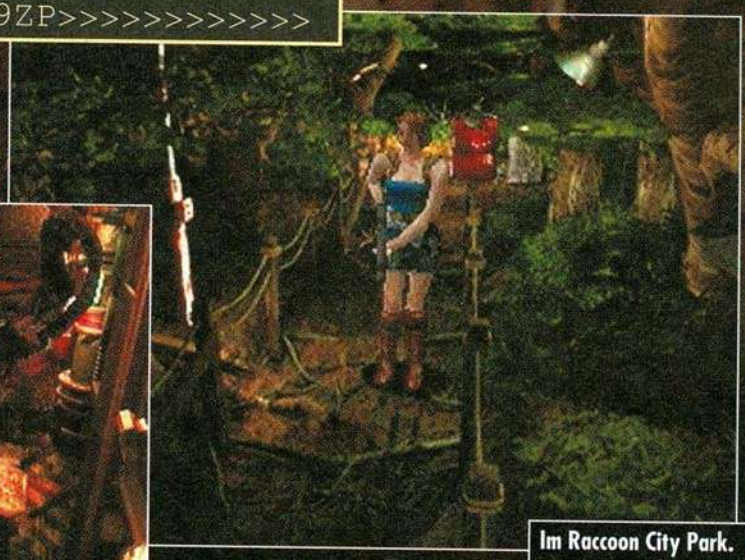
>>>>>>>MXX11121999ZP>>>>>>>>>>>>



Auch bekannte Orte tauchen wieder auf. Hier das Raccoon Police Department.



Nemesis allein ist schon ein Problem für sich. Kommt dann noch ein Zeitlimit dazu, wird's richtig happig.



Im Raccoon City Park.

RE3 bietet auch wunderschöne Wassereffekte.

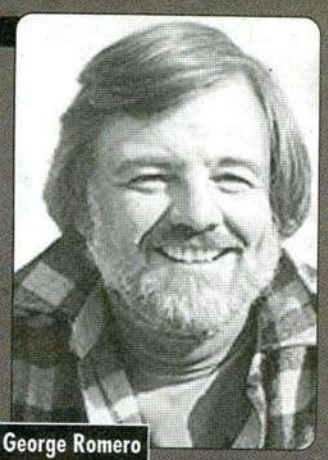
auf mich zu. Er hat panische Angst und ist schwer verletzt. Verzweifelt versucht er noch mich zu warnen, doch es ist bereits zu spät. Jetzt sehe auch ich „ihn" zum ersten mal. Er ist ein riesiges Monstrum, gekleidet in einer langen schwarzen Kutte, sein Gesicht ist eine verstümmelte, ekelerregende Fratze. Als er langsam auf uns zukommt, sagt er in einer tiefen, unmenschlichen Stimme nur ein einziges Wort: „S.T.A.R.S."...

Doch zuviel wollen wir hier natürlich noch nicht vorwegnehmen. Erfahrene Veteranen der Resident Evil Reihe sind jetzt möglicherweise etwas verwirrt. Wieso tauchen Jill und Brad wieder auf? Wie paßt das alles zum Prequel? Nemesis, bei dem der Spieler die Rolle von Jill Valentine übernimmt, ist grob in zwei Teile eingeteilt. Der Zeitrahmen für den ersten Abschnitt liegt 24 Stunden vor den Abenteuern von Leon und Clair im Vorgängerspiel. Nach einem kurzen „Zwischenfall" beginnt der zweite Teil von RE3, der 24 Stunden danach angesiedelt ist. Immer noch verwirrt? Keine Sorge, im Spiel wird alles geklärt. Der Übergang ist logisch und glaubhaft in die Handlung integriert worden. Allgemein nimmt Capcom viele lose Enden der beiden Vorgänger wieder auf und beantwortet viele ungeklärte Fragen. So wird z.B. im Intro bereits klar, warum

„Nicht selten sind zwischen 5 und 10 Zombies in einer Szene. Dadurch wird das Szenario der großen Epidemie sehr glaubhaft vermittelt."

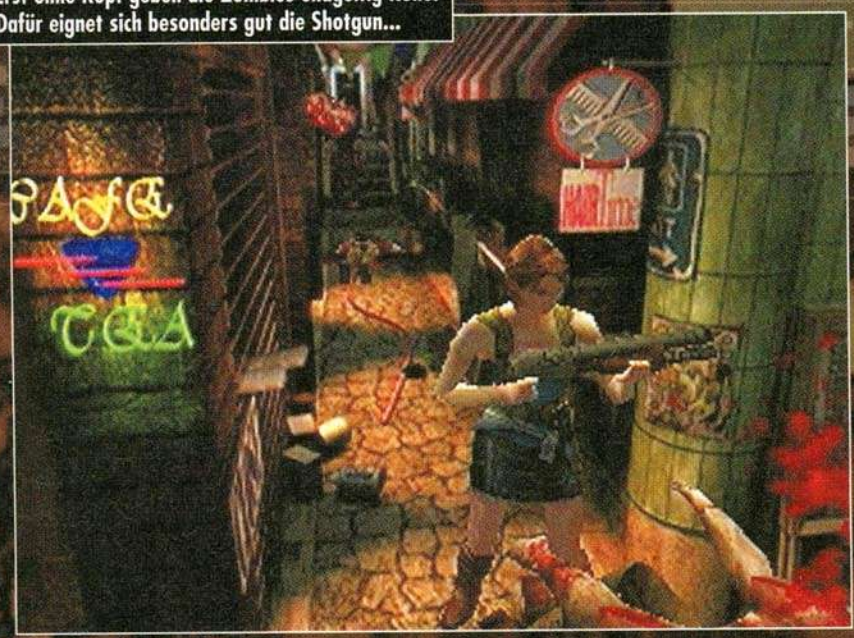
Resident Evil - Der Film

Daß viele Spiele auf Basis eines Filmes entstehen ist nichts Neues. Aber auch die umgedrehte Variante kommt immer mehr in Mode. So ist es nicht verwunderlich, daß das erfolgreichste Produkt von Capcom als Kinofilm veröffentlicht werden soll. Zu diesem Thema existieren z.Zt. jedoch mehr Gerüchte als Fakten. Trotzdem möchten wir Euch die interessantesten davon nicht vorenthalten. Regie wird George Romero führen, der Godfather aller Zombiefilme. Romero war ursprünglich nur für das Drehbuch zuständig, wurde aber wohl von Andrew Kevin Walker abgelöst, der das Script vervollständigte. Derzeit gibt es Gerüchte, daß Romero das Projekt auch ganz verläßt, weil Capcom mit seinem Namen Investoren an Land ziehen will. Für die Musik ist der legendäre Ennio Morricone im Gespräch, der schon die Ohrwürmer für Italowestern wie „Spiel mir das Lied vom Tod" und „Für eine Handvoll Dollar" komponiert hat. Auf der Liste der möglichen Schauspieler stehen Dolph Lundgren, Bill Pullman, Jason Patrick, Jennifer Love-Hewitt, Bruce Campbell, Samantha Mathis und Sarah Michele Gellar. Das Veröffentlichungsdatum schwankt zwischen Herbst 1999 und 2001.



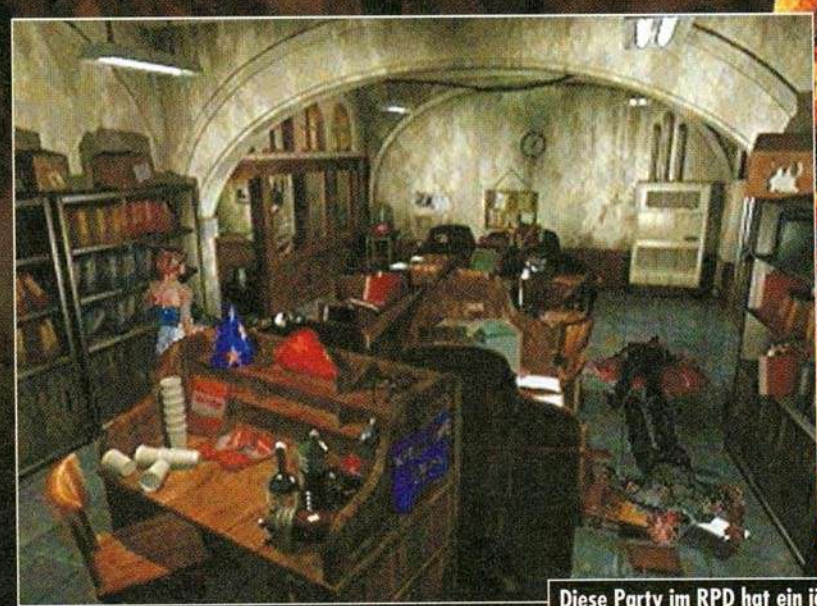
George Romero

Erst ohne Kopf geben die Zombies endgültig Ruhe. Dafür eignet sich besonders gut die Shotgun...



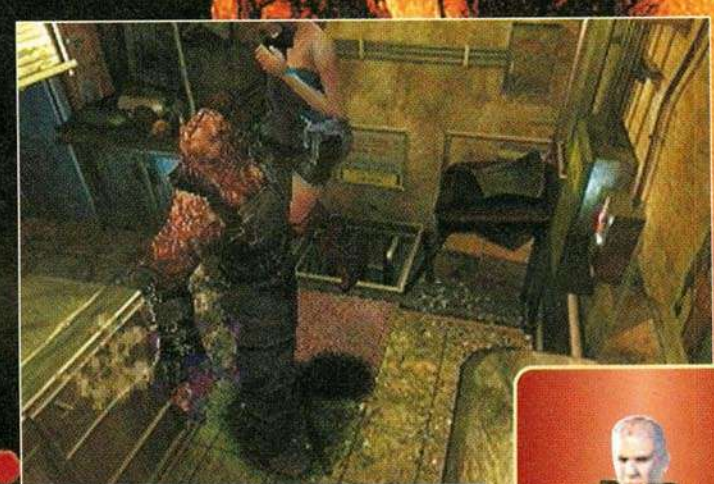
...aber auch die Magnum ist nicht ohne.

Das ist kein Grafikfehler. An einigen Stellen muß innerhalb von nur wenigen Herzschlägen eine wichtige Entscheidung getroffen werden.

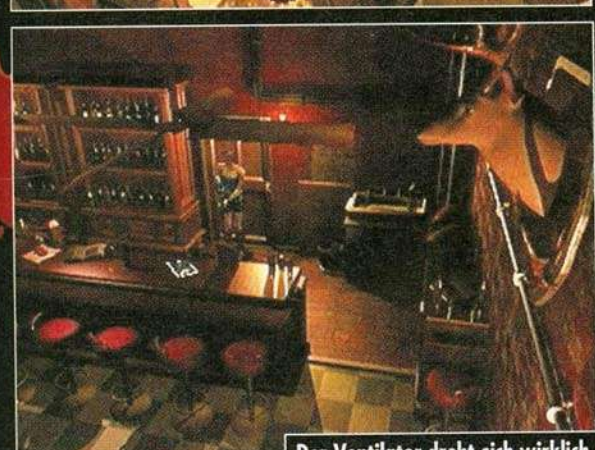


Diese Party im RPD hat ein jähes Ende gefunden.

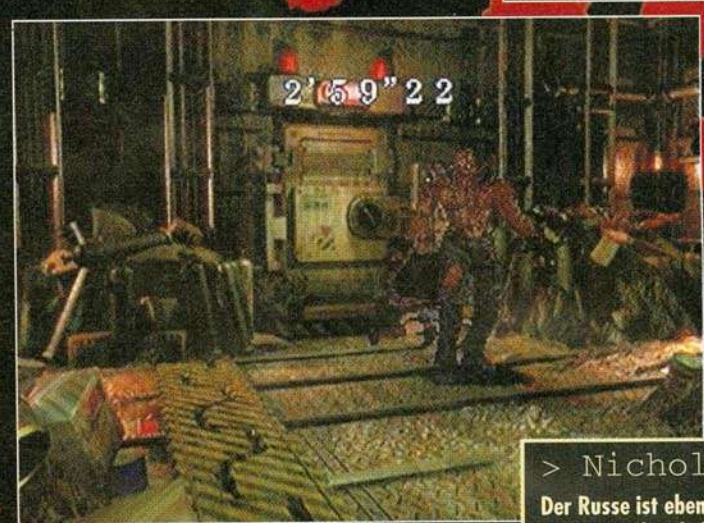
am Anfang des zweiten Titels der Reihe so viele Polizeiwagen herumstehen. Resident Evil 3 präsentiert sich in der gewohnten Perspektive. Die vorgerenderten Hintergründe sind jedoch deutlich detaillierter und komplexer als bisher. Ein besonderes Augenmerk legten die Grafiker auf die Gegner. So gibt es in Raccoon City nicht nur einige wenige Archetypen der Zombies, sondern eine Vielfalt verschiedenster Formen. Es laufen einem zombiefizierte Polizisten vor die Flinte, aber auch eine Vielzahl weiblicher und männlicher Zivilisten - große, kleine, dicke, dünne - und das in größeren Gruppen als gewohnt. Nicht selten sind zwischen 5 und 10 Zombies in einer Szene. Dadurch wird das Szenario der großen Epidemie sehr glaubhaft vermittelt. Bekannte Monster der Vorgänger, wie die Hunde und die Krähen des ersten Teils, fehlen genauso wenig wie einige neue Ausgeburten des G-Virus. Die Monster verfügen über eine verbesserte Intelligenz und vor allem Nemesis selbst weiß diese auch effektiv einzusetzen. Er kann Jill durch mehrere Räume hindurch verfolgen oder lauert ihr an den ungünstigsten Stellen auf. Doch auch



Widerstand ist zwecklos. Wen Nemesis erstmal im Griff hat, den gibt er so schnell nicht wieder her.



Der Ventilator dreht sich wirklich.



> Nicholiai Zinoviev >> 004NZ >>

Der Russe ist ebenfalls Mitglied der UBC. Es steckt aber mehr hinter deren Mission und Nicholai führt möglicherweise noch anderes im Schilde. Auch er kann bei The Mercenaries kontrolliert werden.

>>>>>>>MXX30011999YP>>>>>>>>>>>>>

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

>>> Michail Victor >>> 005MV >>>

Der dritte Kämpfer im Bunde. Der Söldner russischer Herkunft ist ebenfalls Mitglied der UBC und der letzte Charakter der Operation Mad Jackal.

>>>>>>>MXX03041999RP>>>>>>>>>>>>>

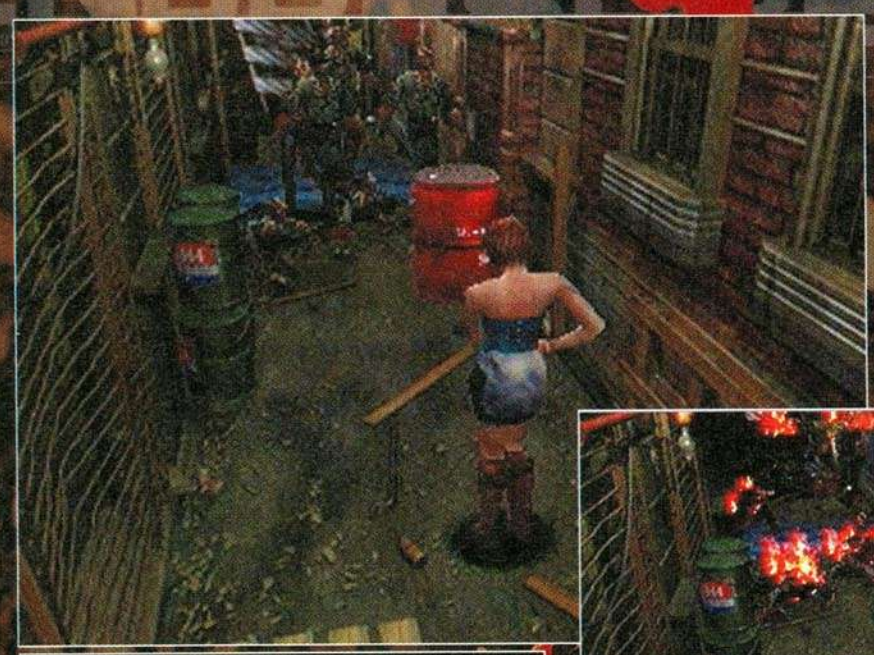
Generation Golf.

Die Minigun braucht zwar eine gewisse Anlaufzeit, macht dann aber mit allen kurzen Prozeß.

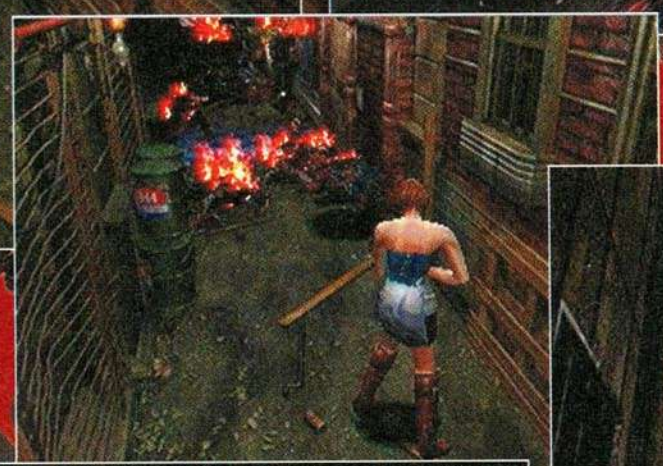
Auch eine Möglichkeit, sich Nemesis vom Hals zu schaffen.

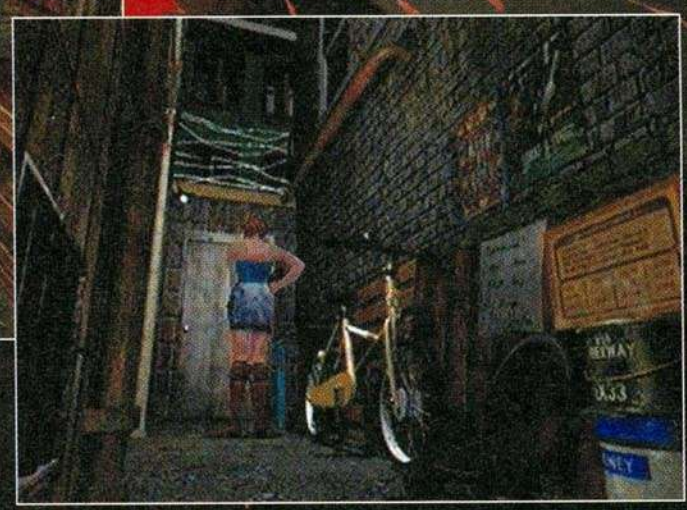
In der Operation Mad Jackal gibt es für jeden Abschuß einen Zeitbonus.

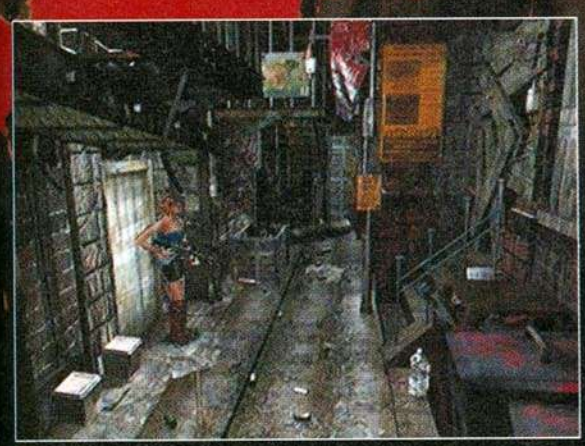
die Zombies sind etwas schlauer geworden. So wandern sie nicht nur einfach ziellos herum, sondern täuschen zeitweise ihren (Un-)Tod nur vor, um einen dann in den Rücken zu fallen. In solchen Fällen kommen dem Spieler einige kleine Neuerungen bei der Steuerung zugute, die Jill erlauben Attacken auszuweichen und ihr endlich auch die Möglichkeit geben, eine 180 Grad Drehung auszuführen. Die Umgebung, die vom Spieler erforscht werden kann, ist deutlich angewachsen und erweckt so ein größeres Gefühl von Freiheit. Neu ist auch, daß viele große Außengebiete vorhanden sind. Genauer gesagt spielt eigentlich der größere Teil des Spiels in den Gassen, Straßen, Plätzen und Parks von Raccoon City oder dem, was davon noch übrig ist. Auch einige altbekannte Locations sind mit eingebaut worden, so muß z.B. dem RPD Hauptquartier aus dem Vorgänger ein Besuch abgestattet werden. Resident Evil 3 hat zwei Schwierigkeitsstufen. Im „Light Mode" ist Jill bereits von Anfang an reichlich ausgestattet. In ihrem Inventar befinden sich ein Maschinengewehr, eine Pistole, die Magnum und die Schrotflinte, alle mit ausreichend Ersatzmunition. Des weiteren verfügt sie über einen Pack First Aid Spray, ein Gerät zum Herstellen von Munition und unbegrenzte Speichermöglichkeiten. Der „Heavy Mode" macht es dem Spieler bei weitem nicht so leicht. Hier nennt man gerade mal den bereits erwähnten Munitionsmacher, die Pistole und das Messer sein eigen. Der ganze Rest muß erst nach und nach gefunden werden. Abgesehen von der Startausrüstung unterscheiden


Gegen diese Zombieherde hilft das explosive rote Faß.

Im Light Mode beginnt man das Spiel bereits mit größeren Kalibern.


Wer die Explosion überlebt hat, bekommt mit der Pistole den Gnadenschuß.





sich die beiden Modi nur geringfügig voneinander. Monsteranzahl und -stärke variieren kaum, einzig die herumliegende Ausrüstung ist teilweise verschieden und bei zeitkritischen Passagen beginnt die Stoppuhr sehr viel weiter unten an zu zählen. Um das mehrmalige Durchspielen attraktiver zu machen, fehlen selbstverständlich das bekannte Rating und viele versteckte Secrets nicht, die erst nach und nach freigeschaltet werden. Unter des Kaisers neuen Kleidern befindet sich übrigens auch die Uniform von Regina aus Dino Crisis. Um an die wirklich interessanten Extras zu kommen, gibt es nach dem erstmaligen Beenden von Nemesis ein kleines Spiel im Spiel. The Mercenaries - Operation Mad Jackal gibt dem Spieler die Kontrolle über einen von drei Söldnern. Dieser muß sich nun unter Zeitdruck und mit begrenztem Munitionsvorrat quer durch Raccoon City kämpfen, um das Zielgebiet zu erreichen. Dagegen haben aber die untoten und mutierten Einwohner etwas und stellen sich dem Kämpfer in Scharen entgegen. Das Bonusspiel soll in der PAL-Version, die im Frühjahr auf den Markt kommt, fallengelassen werden.

Die Atmosphäre in Resident Evil 3 ist wegen der gelungenen Kombination von vorgerenderten Hintergrundgrafiken, Polygoncharakteren, der Geräuschkulisse und des Soundtrack fast kinoreif.

Am Ende der Mission erfolgt eine Bewertung und der Spieler erhält je nach Leistung eine gewisse Geldsumme. Wer diese ordentlich spart, kann sich später das Maschinengewehr, die Minigun oder den Raketenwerfer kaufen - alle drei mit unbegrenzter Munition - oder aber auch ein Extra, das allen Waffen im Spiel unbegrenzten Munitionsvorrat liefert.

Die Atmosphäre in Resident Evil 3 ist wegen der gelungenen Kombination von vorgerenderten Hintergrundgrafiken, Polygoncharakteren, der Geräuschkulisse und des Soundtrack fast kinoreif. Bleibt nur zu hoffen, daß bei der Umsetzung von der japanischen Version auf die Produkte für den amerikanischen und europäischen Markt nicht allzuviel auf der Strecke bleibt. Alle Interessierten sollten sich auf jeden Fall schnellstmöglich ihre Version sichern, denn ein Damoklesschwert schwingt über diesem Spiel. In Europa wird der dritte Teil von Resident Evil von Eidos Interactive veröffentlicht.

Das Outfit gibt's nach dem ersten Durchspielen. Die Minigun muß man sich in The Mercenaries verdienen.

Die drei Söldner verfügen über durchschlagende Ausrüstung.

>>> Nemesis >>>>>>>>>>> 006NN >>>

Jaws, claws and a bad attitude. Der Tyrant in Resident Evil 3 taucht grundsätzlich in den unpassendsten Augenblicken auf und setzt Jill entweder mit bloßer Gewalt zu oder benutzt eine Bazooka. Er ist eine wirklich harte Nuß und taucht immer wieder auf, egal wieviel Blei er bereits geschluckt hat. Woher er kommt und warum sein einziges Wort immer „S.T.A.R.S." ist, wird im Laufe des Spiels geklärt.

>>>>>>>?XX?????????P>>>>>>>>>>>>>

DIRK GEMEINHARDT

FIGHTING FORCE 2

Genre	Shooter, Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Core Design
Testmuster	Eidos Interactive
Erhältlich ab	29. Oktober

Todbringende Fallen ziehen sich wie ein roter Faden durch das ganze Spiel.

Die einzige Gemeinsamkeit, die sich Fighting Force 2 mit seinem Vorläufer teilt, ist eigentlich nur noch der Name. Mit dem Sequel hat sich Eidos vorgenommen, neuzeitliche Wege zu beschreiten. Durch die Distanzierung vom eher stupiden Beat'em up-Genre des Vorgängers soll ein potentieller Konkurrent für Softwareperlen wie Konamis Metal Gear Solid oder Sonys Syphon Filter auf den Markt gebracht werden.

In der Rolle des Geheimagenten Hawk Manson gehört Ihr den SI-COPS an, einer Sondereinheit der Polizei, die sich gegen das stetig wachsende internationale organisierte Verbrechen wendet. Besonders niederträchtig verhält sich die Nakamichi Corporation, ein Industriegigant, der trotz eines internationalen Abkommens verbotenerweise mittels Gentechnologie versucht, den Militärs einen langersehnten Traum zu erfüllen - die Erschaffung des ultimativen Soldaten: ein gefühlskalter Killer-Klon aus Fleisch und Blut. Um keine politischen Konflikte in den höchsten Regierungskreisen zu provozieren, schleußt sich Hawk in die radikale Öko-Gruppe ECO ein. Diese Terror-Vereinigung schuf sich einen Namen durch unzählige grausaume Attentate auf Koryphäen der Biowissenschaft und deren wissenschaftlichen Einrichtungen.

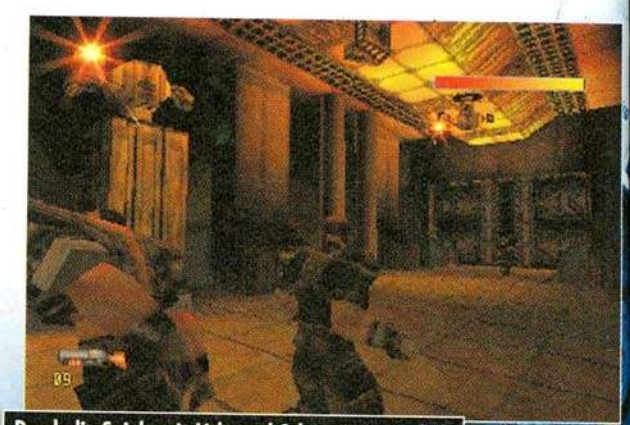
Zum Gedenken an Fighting Force ist jedoch der mutige Held anfangs ohne jegliche Waffen ausgestattet. Mit gezielten Tritten und Hieben gegen herumstehende Holzkisten könnt Ihr todbringende Peacemaker ergattern. Mit den in zahlreichen Hires-Leveln offerierten Waffen hat der Agent die Chance, ohne mit der Wimper zu zucken fast allen Schergen des Nakamichi-Imperiums entgegenzutreten. Laut Aussage von Eidos beherbergt die innovative Künstliche Intelligenz der Gegner, die sich aber leider bei dieser spielbaren Preview Version noch im Entwicklungsstadium befindet, verschiedene Verhaltensmuster für alle Feinde. Der nicht-lineare Ablauf bildet aus dem Spiel, das in 9 Szenarien mit je 22 Räumen auf dem ganzen Globus stattfindet, eine interaktive Herausforderung. Ferner garnierten die Core-Jungs den Undercover-Ausflug des muskelbepackten Helden mit Erkundungs- und Rätseleinlagen. Das eher doch auf Action ausgelegte Game wartet in Sachen Grafik mit schönen Licht- und Schatteneffekten und netten Gags auf. So könnt Ihr im Frust den Zweikampf mit Getränkeautomaten suchen, die beim ausnahmslosen Malträtieren ihren durstlöschenden Inhalt auf dem Boden verteilen. Obwohl die ganze Storyline, FMV-Sequenzen und die Cutscenes noch in Arbeit sind, offenbaren sich schon sehr gute Ansätze hinsichtlich des jüngsten Werkes der Briten.

Unter der Feststellung, daß Fighting Force 2 einfach erwachsener als sein 2 Jahre alter Wegbereiter wirkt, bleibt abzuwarten, ob die Endversion einen genauso guten Ersteindruck vermittelt wie die Vorabversion.

Die riesigen Stahltore bleiben verriegelt, wenn Ihr die dazugehörige Magnetkarte nicht zur Hand habt.

Zur besseren Übersicht verwandelt sich der Agent in einen halb-transparenten Kämpfer, vorausgesetzt er verweilt in den Bereichen von Wänden bzw. engen Passagen.

Hawk Manson ist der einzige Charakter, der vom ursprünglichen Fighting Force übernommen wurde.


Durch die Spiele mit Licht und Schatten entwickelt sich eine dichte Atmosphäre.

Neu!

Das VOODOO-abenteuer, das dir die seele raubt!

SHADOW MAN™

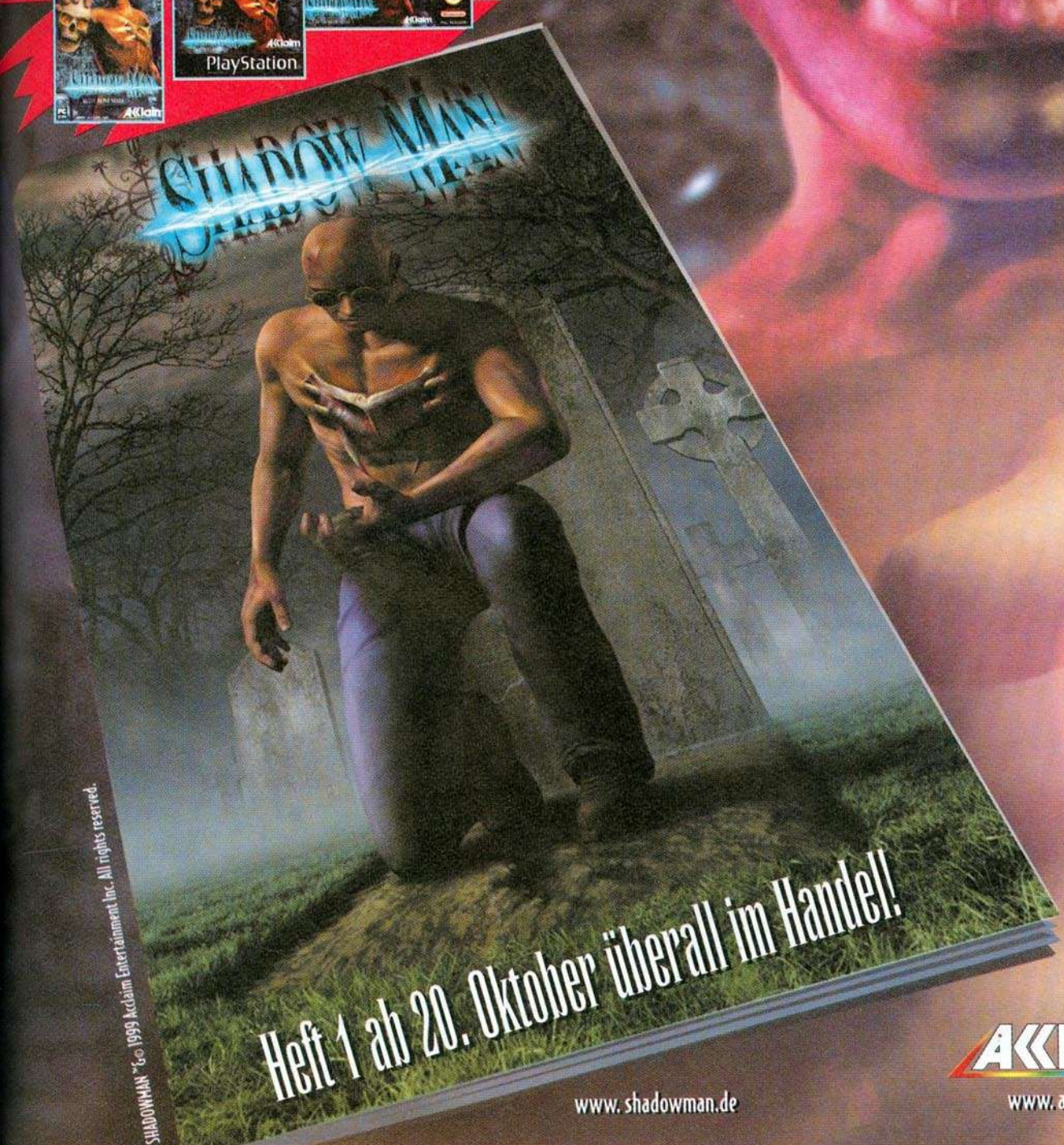
Der offizelle comic zum game!

3 Ausgaben - Start Oktober '99!

Jeweils 60 Seiten mit Comic, Poster & Gewinnspiel!

Ausführliche Infos zum Action-Adventure Game des Jahres!

Spiel Acclaims Action-Adventure für PlayStation, N 64, PC und Dreamcast!



Heft 1 ab 20. Oktober überall im Handel!

SHADOWMAN ™ & © 1999 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

www.shadowman.de

Acclaim
www.acclaim.de

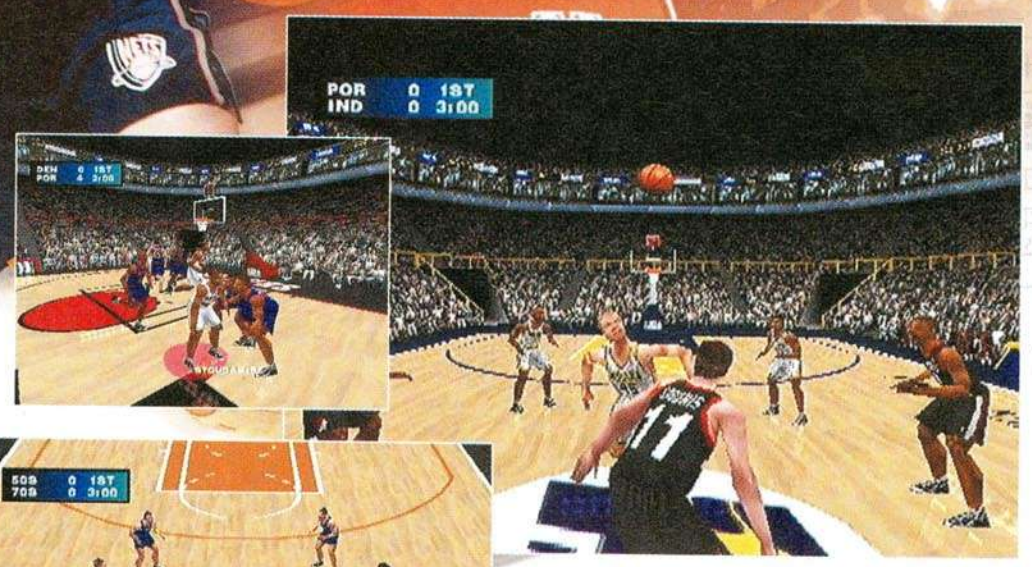
Dino COMICS
www.dinocomics.de

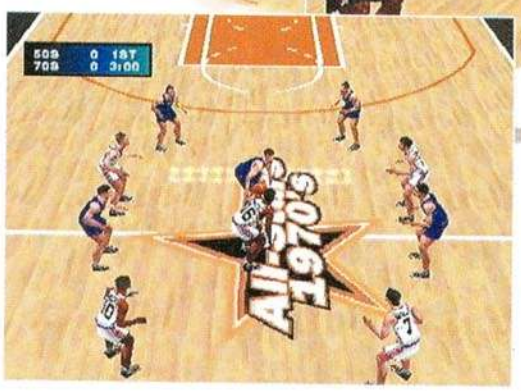
DIRK GEMEINHARDT

NBA LIVE 2000

Genre	Sportspiel
Spieler	1-8
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA-Sports
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	25. November

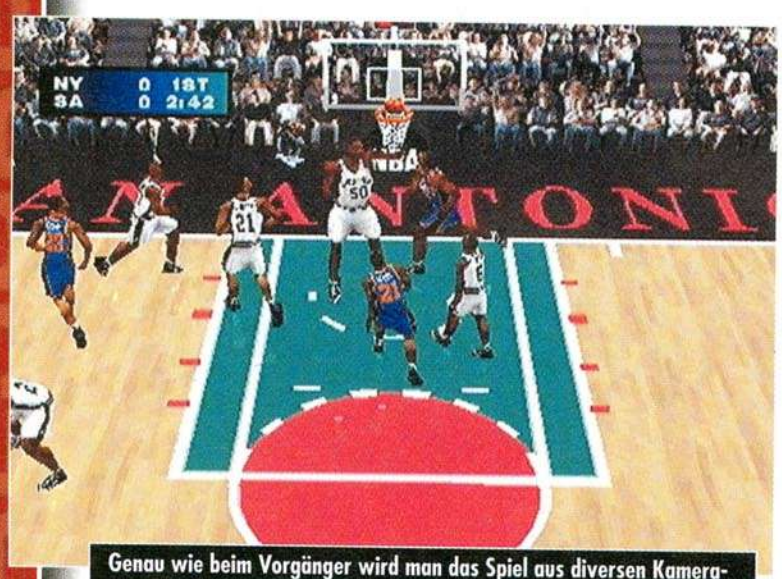
White man can't jump. Diese Behauptung wiederlegte Larry Bird schon vor über einem Jahrzehnt.



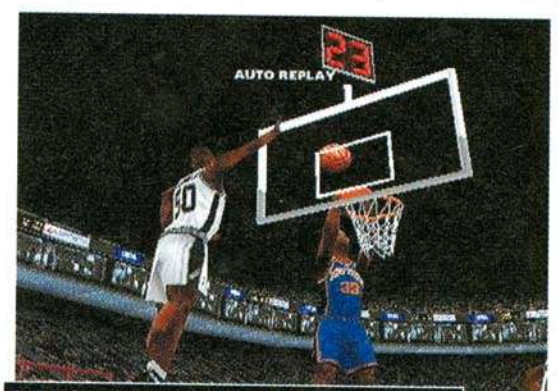


Michael Jordan is back! Das ehemalige 36jährige Aushängeschild der NBA feiert seinen dritten Frühling im Basketball-Sport. Die ehemalige Nummer 23 der Chicago Bulls wird jedoch nicht mehr im United Center von Chicago seinen Beinamen „Air Jordan" gerecht, sondern in EA Sports NBA LIVE 2000. Die Sport-Simulation ist damit das einzige Spiel in diesem Genre, das exklusiv den Namen des Ausnahmeathleten verwerten darf.

Da Electronic Arts immer für eine Überraschung gut ist, wartet auch dieses Sequel mit einigen bemerkenswerten Neuerungen auf. Um Superstar Michael Jordan nicht alleine im Regen stehen zu lassen, gesellte man gleich die ganzen NBA All Star Teams der letzten 50 Jahre hinzu. Neben dem Duell der Generationen - die Elite von gestern gegen die überbezahlten Profis von heute - kann man im One-on-One Match alte Rivalitäten, wie etwa Jordan vs. Bird abermals aufblühen lassen. Zusätzlich kann im neu geschaffenen Trainingsmodus am Wurf-Timing oder Dribbling des polygonalen Sportlers ausführlich gefeilt werden. Sollte nicht nur dort, sondern auch in der prallgefüllten Sport-Arena ein Wurf den Korb verfehlen, so lassen die Spieler in NBA LIVE 2000 ihren angestauten Emotionen freien Lauf. Dank der Facial-Animation-Technologie werden zum ersten Mal Augenblicke des Glücks oder der Enttäuschung durch die Mimik des digitalen Ball-Virtuosen optisch dargestellt. Des Weiteren tüftelten die kanadischen Entwickler auch an der Verbesserung der anwählbaren Kamerapositionen - als Anhaltspunkt dienten hierzu die Übertragungen des amerikanischen TV-Senders ESPN - dadurch wirken die sportlichen Auseinandersetzungen fast wie eine richtige Fernsehsendung. Um dem Spiel noch das Tüpfelchen auf dem „i" zu verpassen, rennen die Helden vergangener Tage - vom frenetisch reagierenden Publikum lautstark angefeuert - in ihrem traditionellen Outfit der damaligen Zeit über den Parkettboden. Selbstverständlich bekommen die ganzen Statistiken und Mannschaftskader eine Frischzellenkur verpaßt, so daß alle Fakten mit der bevorstehenden Saison 1999/2000 übereinstimmen. Zwar befindet sich NBA LIVE 2000 noch in der Entwicklungsphase, doch schon jetzt läßt sich zweifelsohne erkennen, daß wir es hier mit einer innovativen Fortsetzung der EA Sports-Reihe zu tun haben. Abseits des harten NBA-Business könnten die fünf All Star Teams - vollgespickt mit der ehemaligen und jetzigen Creme de la Creme des US-Basketballs - und der außergewöhnliche One-on-One Modus für langen Spielspaß sorgen. Wie das fertige Produkt im endgültigen Test abschneidet, erfahrt Ihr in einer den nächsten Ausgaben.



Genau wie beim Vorgänger wird man das Spiel aus diversen Kameraeinstellung verfolgen können.



In Zeitlupe lassen sich die schönsten Treffer am besten betrachten.

MARK LIEBOLD

SPEC OPS

Genre	Action-Strategie
Spieler	1
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Talonsoft/Rune-Craft
Testmuster	Take 2 Interactive
Erhältlich ab	Dezember

Eine gut plazierte Sprengladung an der Seite des LKW und schon ist der Truppentransport vereitelt.

Jede Waffengattung der US-Streitkräfte hat ihre ganz speziellen Sondereinheiten. Zu diesen Special Forces zählen die Airborne Rangers der U.S. Army, die in verdeckten Operationen, sogenannten Spec Ops, für Recht und Ordnung auf dem gesamten Erdball sorgen.

Die Rangers sind darauf spezialisiert, innerhalb weniger Stunden einsatzbereit zu sein. Ihre Aufgabe ist es, jegliche Aggression, die sich gegen die Vereinigten Staaten von Amerika richtet, zu neutralisieren, egal von welchem Land oder welcher Gruppe diese auch ausgehen mag. Sie befreien Geiseln, vereiteln Terroranschläge oder kämpfen hinter den feindlichen Linien. In Spec Ops werdet Ihr und Eure Mannen in fünf Krisengebiete gerufen. Jeder Einsatzort, von den dichten Wäldern des Kaukasus und den verschneiten Einöden Siberiens über die trockenen Wüsten Afrikas bis in die schwülen Dschungel Asiens, beinhaltet mehrere, aufeinander aufbauende Missionen. Jeder Auftrag umfaßt ein anderes Ziel. So müßt Ihr u.a. den Flugschreiber einer abgestürzten Militärmaschine bergen oder die versteckten Waffenlager militanter Untergrundkämpfer in die Luft sprengen. Die Teams bestehen aus zwei Soldaten. Je nach Auftrag kann man neben dem Standard-Ranger auch einen Spezialisten wie etwa einen Scharfschützen oder einen Sprengstoffexperten in das Team aufnehmen. Während des Einsatzes könnt Ihr zwischen den beiden Elitesoldaten hin- und herschalten. Der vom Computer gesteuerte Ranger folgt seinem Kameraden stets auf Schritt und Tritt, gibt Feuerschutz und deckt seinen Rücken. Die Ausrüstung, die der Sondereinheit zur Verfügung steht, ist beachtlich: Granaten, Sprengstoffpäckchen, Tretminen, Ferngläser, Nachtsichtgeräte und Satellitentelefone, von den 13 Feuerwaffen ganz zu schweigen. Jedes Gewehr ist mit einer Zieloptik ausgestattet, die es dem Spieler ermöglicht, seine Gegner aus sicherer Entfernung zu eliminieren. Damit Ihr nicht gleich von Euren Feinden entdeckt werdet, kann man sich nicht nur aufrecht, sondern auch geduckt oder liegend voran bewegen. Das kostet allerdings wertvolle Zeit, was von Nachteil ist, da man jede Mission innerhalb eines bestimmten Zeitlimits erfüllen muß. Allerdings ist es sicherer als vollkommen offen und verwundbar durchs Gelände zu spazieren.

Bereits die Preview-Version von Spec Ops läßt ungeheures Potential erkennen und macht Lust auf mehr. Nicht zuletzt, weil dieses Genre auf der PlayStation bis dato leider sehr vernachlässigt wurde. Für alle Freunde der gepflegten, anspruchsvollen Action heißt es nun: „Stiefel schnüren, Waffe reinigen und zum Abmarsch bereitmachen! Der Einsatz beginnt im Dezember."

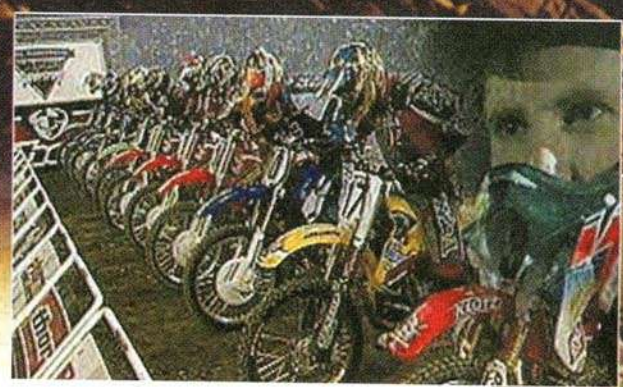
Dank der Visiereinrichtung wird aus der schemenhaften Gestalt sehr schnell ein klar erkennbares Ziel.

Feindliche Truppe in Planquadrat Alpha gesichtet: Mit dem Fernglas habt Ihr schnell einen genauen Überblick über das Einsatzgelände.

MARK LIEBOLD

SUPERCROSS 2000

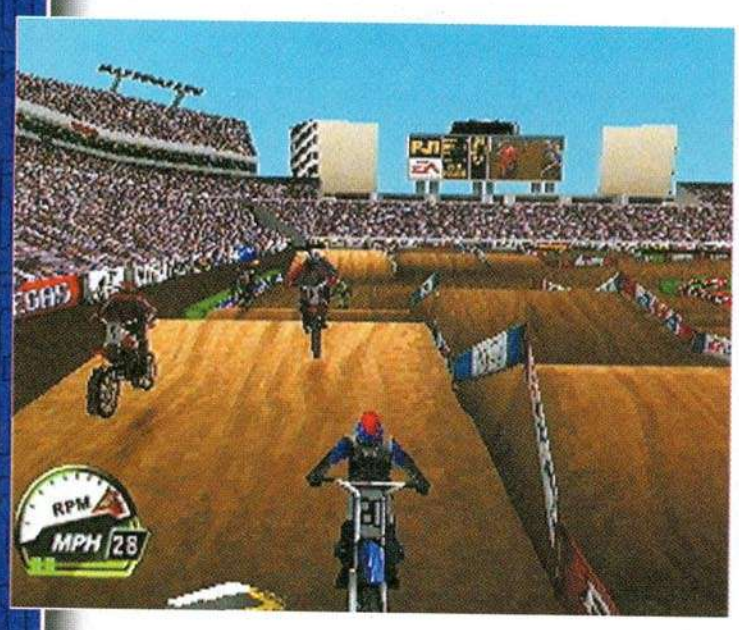
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	25. November

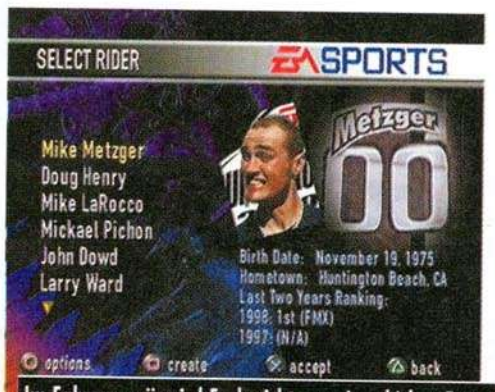


Wer schon einmal das knerzige Tuckern eines Zweitaktmotors gehört, die Schlammspritzer auf der eigenen Haut gespürt und die, von verbranntem 1:50 Gemisch geschwängerte Rennluft geschnuppert hat, kann davon meist nicht mehr genug bekommen. EA Sports bietet Euch mit Supercross 2000 nun die Möglichkeit selbst Hand am virtuellen Gasgriff anzulegen.

Wie bei ihren übrigen Produkten legen die kanadischen Entwickler auch bei Supercross 2000 größten Wert auf Authentizität. Aus diesem Grund sicherte man sich kurzerhand die Originallizenz der AMA (American Motorcycle Association) sowie von Pace Motor Sport. Die 24 berühmtesten Verbandsfahrer wie etwa Sebastien Tortelli oder der waghalsige Mike Metzger geben sich in Supercross 2000 die Klinge in die Hand. Neben dem obligatorischen Champion- und Single Race-Modus besteht auch die Möglichkeit an einem Freestyle-Contest teilzunehmen. Hier gilt es nicht als Erster die Ziellinie des Rundkurses zu überqueren, sondern innerhalb von zwei, drei oder fünf Minuten Trick-Punkte zu sammeln. Dank der zahlreichen Kicker, Tables und Bowls könnt Ihr Euch auf den offenen Parcours nach Herzenslust austoben. Um einen Stunt zu vollführen, muß man lediglich den Stunt-Button zusammen mit einer Richtungstaste betätigen und schon nimmt der Cross-Pilot seine Hände vom Lenker oder drückt das Motorrad in der Luft lässig zur Seite. Je länger der Trick gehalten wird und je höher Ihr dabei springt, desto mehr Punkte werden auf dem Konto verbucht. Ein ganz besonderes Feature ist die Stunt-Cam. Während der Fahrer in der Luft seine todesmutigen Tricks zum Besten gibt, wird an der Seite ein kleines Fenster eingeblendet, in dem man das waghalsige Manöver aus einer besonders actiongeladenen Kameraposition aus betrachten kann.

Eine komplette Saison erstreckt sich über 16 Rennen, die allesamt auf original AMA-Pisten ausgetragen werden.

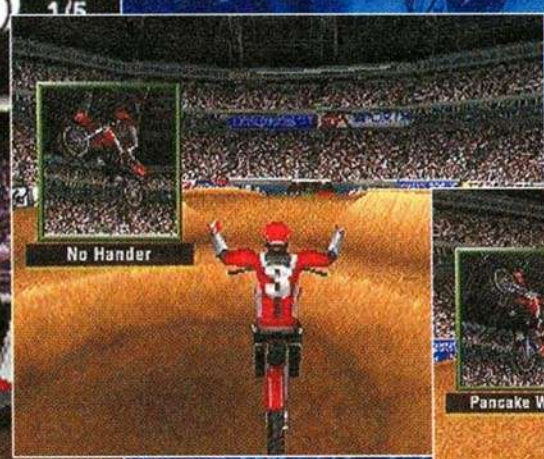


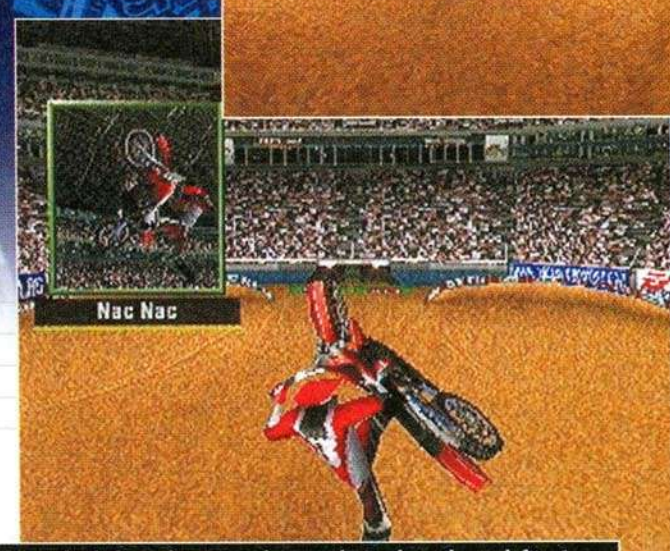


Im Fahrermenü wird Euch nicht nur ein schickes Foto des jeweiligen Supercrosspiloten gezeigt, sondern gleich noch ein paar essentielle Daten wie Geburtstag oder die bisher gewonnenen Meisterschaften mitgeliefert.

Für mehr Übersicht wählt man am besten die besonders hohe Kameraperspektive.

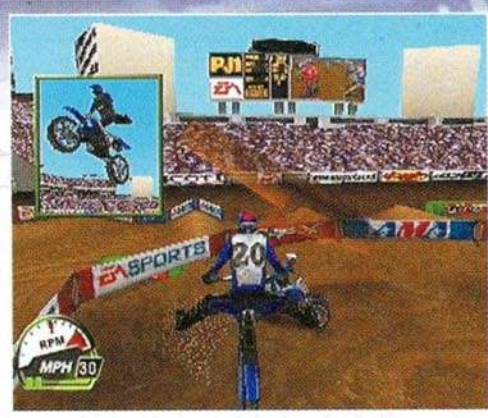
Selbst in der Egoansicht könnt Ihr Euren Stunt bestaunen.





Je spektakulärer der Stunt, desto mehr Punkte gibt es dafür. Am kleinen Kameraausschnitt auf der linken Seite kann man sehen, wie der Name des eben vollführten Tricks lautet.

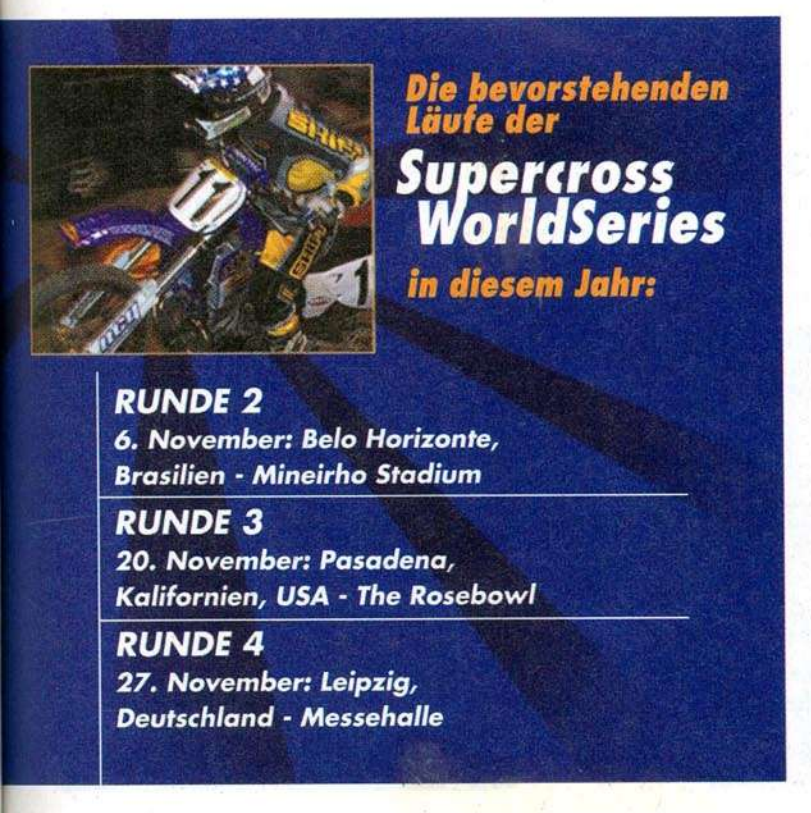
Manchmal nimmt man den Begriff „Kickstart" einfach zu wörtlich.

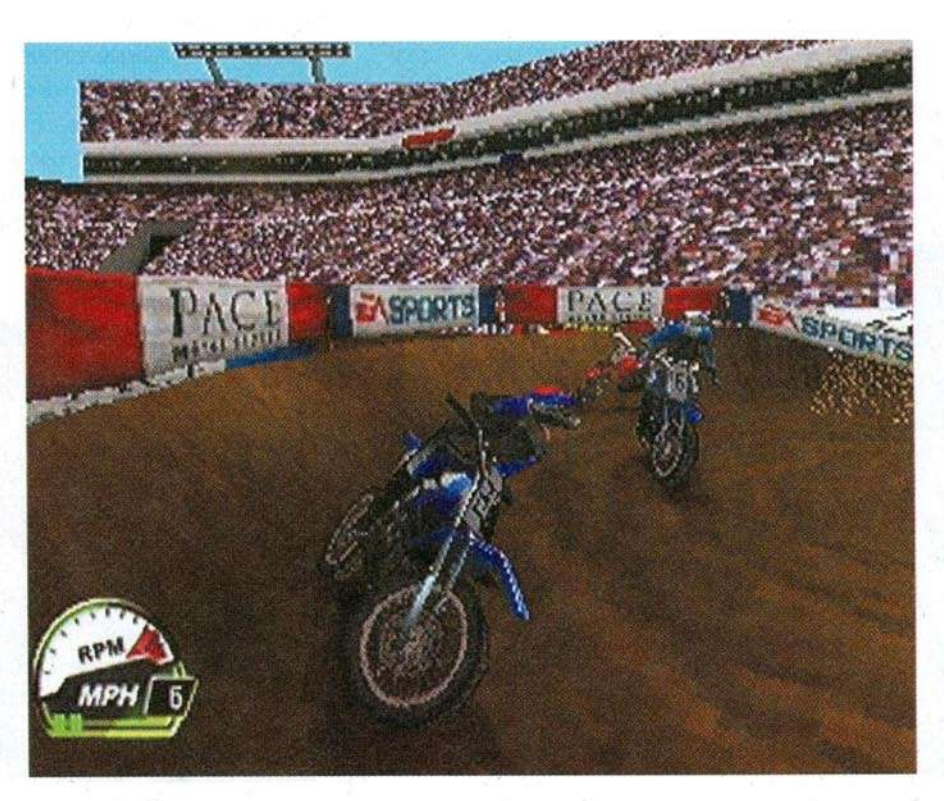


Wie es bei Supercross (leider) üblich ist, beschränken sich die Rundkurse ausschließlich auf Indoor- und Stadionstrecken. Diese sind dank ihrer zahlreichen Kurven sowie der überdimensionalen Schanzen und Bumper aber nicht minder anspruchsvoll als die Strecken in der freien Natur. Im Gegenteil - die engen Haarnadelkurven fordern Euch ein äußerst feines Gefühl für Gas und Bremse ab. Die Ideallinie ist bei Supercross 2000 das „A" und „O". Selbst der kleinste Fehler kann den Sieg kosten. Besonders in den Kehren ist dies der Fall. Ein wenig zu weit nach innen oder außen gezogen und schon hat man das halbe Feld plötzlich nicht mehr hinter, sondern vor sich. Auch das Feintuning des Supercross-Bikes ist von Bedeutung. Vor dem Lauf kann das Motorrad vollkommen auf den Fahrstil des Spielers abgestimmt werden. Ein kleiner Dreh an der Federung und schon liegt das Bike - für Supercrossverhältnisse - wie ein Brett auf der Piste. Etwas mehr Anzug gefällig oder sollte man doch lieber mehr Wert auf die Endgeschwindigkeit legen? Im Endeffekt hat jede Einstellung ihre Vor- und Nachteile - es kommt nur darauf an, ob Ihr lieber um die Kurven driften oder schnell aus ihnen herausbeschleunigen möchtet.

Der erste Eindruck von EA Sports' Supercross 2000 war relativ gut. Besonders der punkige Soundtrack und das herrliche Geräusch der giftigen 250ccm- und 400ccm-Zweitaktmotoren ist ein wahrer Ohrenschmaus. Ob sich EA Sports' Mike Metzger und die restlichen Fahrer von Supercross 2000 gegen THQs Ricky Carmichael durchsetzen können, bleibt allerdings abzuwarten.

„Wie bei ihren übrigen Produkten legen die kanadischen Entwickler auch bei Supercross 2000 größten Wert auf Authentizität."





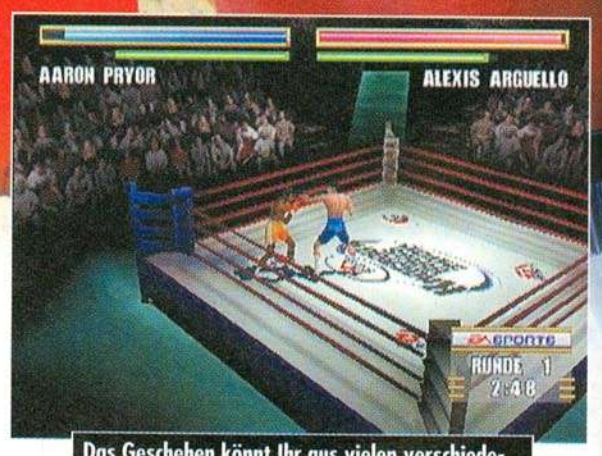
TONI OPL

BOX CHAMPIONS 2000

Genre	Box-Simulation
Spieler	2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	11. November

Der rote Handschuh neben der Energieleiste bedeutet, daß den Boxern ein Spezialangriff zur Verfügung steht.

Im stark vereinfachten Ein-Button-Modus benötigt man für das Austeilen verschiedener Schläge nur eine einzige Taste - die vier Action-Knöpfe haben alle dieselbe Funktion.



Das Geschehen könnt Ihr aus vielen verschiedenen Kameraperspektiven verfolgen.

Eingeschworene Fans des Boxsports finden auf der PlayStation leider ebenso wenige gute Umsetzungen ihres Lieblingssports wie beispielsweise auch Liebhaber von Angel- oder Flugsimulationen. Electronic Arts' Box Champions, welches im November letzten Jahres auf den Markt kam, hatte insgesamt 38 Box-Stars und eine durchweg gute Grafik zu bieten. Leider wurde der Spielspaß aufgrund mehrerer Mängel im Gameplay doch drastisch gebremst. Mit der Fortsetzung Box Champions 2000 holt Electronic Arts nun erneut zum Rundumschlag aus - in der Absicht, sämtliche Schwachpunkte des Vorgängers auszumerzen und diesen mit Bravour zu übertreffen.

So wird die 2000er Neuauflage nicht nur 38, sondern sage und schreibe 50 der weltbesten Box-Größen beinhalten. Die Kämpferriege gliedert sich nach wie vor in drei Gewichtsklassen und beinhaltet neben so berühmten und geläufigen Namen wie Muhammad Ali, Oscar de la Hoya, Evander Holyfield, Lennox Lewis, Rocky Marciano oder Sugar Ray Leonard auch etliche, dem Box-Laien eher unbekannte Namen wie etwa Angel Manfredy oder Ike Quartey. Ein Archiv hält zu jedem Athleten jeweils einen Überblick über dessen Karriere, seine Siegesbilanz und eine kurze Analyse seines individuellen Kampfstils bereit.

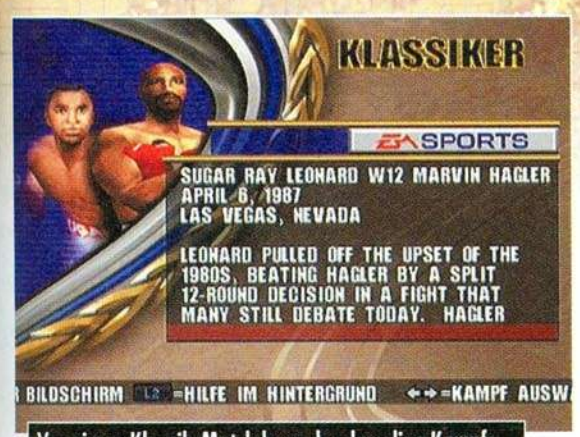
Die Steuerung hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum verändert. Mit den vier Action-Buttons führt der Spieler Jabs, Crosses, Uppercuts oder Haken mit der Führungshand aus. Je nachdem, welchen Schulterknopf man dabei gedrückt hält, ergeben sich unterschiedliche Angriffstechniken. In Verbindung mit der L2-Taste, die an sich zum Decken des Körpers dient, malträtiert man die Magengegend des Kontrahenten, R2 löst eine lange Schlagbewegung aus dem Lauf heraus aus und bei gedrücktem R1-Button könnt Ihr eine ganze Serie von aufeinanderfolgenden Punches über den Opponenten hereinbrechen lassen. Die L1-Taste schließlich dient zum Schutz des Kopfes vor gegnerischen Attacken und per Select-Knopf kann der Widersacher durch verschiedene spaßige Gesten provoziert werden. Neu ist der sogenannte Ein-Button-Modus, bei dem der Fighter alle Kombination nach dem Zufallsprinzip durch das Betätigen einer einzigen Action-Taste ausführt - um verwirrende Tastenkombinationen müsst Ihr Euch somit nicht mehr kümmern.

Das zentrale Element von Box Champions 2000 ist wie auch schon beim Prequel der Karriere-Modus. Als unbekannter Nobody beginnend, kämpft man sich Gegner für Gegner an den Meisterschaftsgürtel heran, der dann natürlich auch gegen diverse Herausforderer verteidigt werden muß. Überaus umfangreiche Auswahl- und Einstellungsmöglichkeiten erlauben Euch die Erschaffung Eures individuellen Boxing-Newcomers. Von der Wahl des eigenen Gyms über die Bestimmung

Die Bewegungsabläufe der Recken sehen dank EAs eigenen Motion-Capturing-Studios wieder einmal verblüffend realistisch aus.

Die Create-Funktion ist zwar bei weitem nicht so umfangreich gestaltet wie etwa bei WWF Attitude, läßt jedoch trotzdem einen gewissen Freiraum bei der äußerlichen Gestaltung eines Boxers zu.

Im Karriere-Modus stehen Euch zwischen den Kämpfen mehrere Trainingsmethoden zur Verfügung, mit deren Hilfe die Eigenschaften des eigenen Athleten verbessert werden können.



Vor einem Klassik-Match kann der damalige Kampfverlauf anhand einer kurzen Zusammenfassung nachgelesen werden.

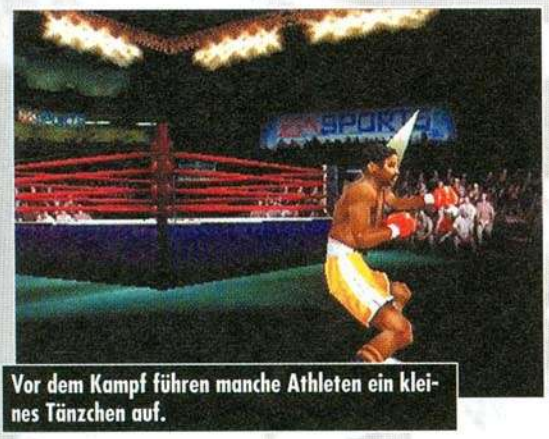
Geht der Fighter zu Boden, ist hektisches Bearbeiten der X-Taste angesagt, um nicht ausgezählt zu werden.

von Aussehen, Statur und Outfit bis hin zur Festlegung der Ring-Intros, also des Einmarsches, bleibt nahezu jede Entscheidung dem Spieler überlassen. Darüber hinaus müssen bei der Gestaltung eines zukünftigen Box-Champions 150 Punkte auf die Attribute Kraft, Tempo, Ausdauer, Kondition, Kinn, Kampfgeist und Cuts verteilt werden - je nachdem, welche Eigenschaften für Euch im Vordergrund stehen. Zwischen den Kämpfen lassen sich die persönlichen Werte durch das Absolvieren von zehn verschiedenen Trainingsdisziplinen zusätzlich aufbessern. So wirkt sich das Stemmen von Gewichten beispielsweise positiv auf Kraft und Ausdauer aus, während Übungen am Punching-Ball vor allem die Schnelligkeit steigern.

In den Kämpfen selbst gibt es neben der regulären Energieleiste, die den Gesamtzustand des Athleten widerspiegelt, noch eine zweite Anzeige, an der sich dessen Kraftreserven ablesen lassen. Mit jedem Schlag nimmt diese Energie ein wenig ab und die ausgeteilten Schläge werden somit immer schwächer. Deshalb sollte man hin und wieder in die Defensive übergehen, um genügend Power für eine neue Angriffswelle zu sammeln. Im Arcade-Mode wurde die Anzeige für die verbleibende Kraft herausgenommen und dafür eine Special-Leiste implementiert. Ähnlich wie in einem reinrassigen Beat'em Up füllt sich diese mit jedem erfolgreich gelandeten Treffer langsam bis zu einem Maximum auf. Ist sie vollständig gefüllt, so kann der Spieler durch das Betätigen einer einfachen Tastenkombination einen Superschlag ausführen, der - geschicktes Timing vorausgesetzt - den Rivalen mit großer Wahrscheinlichkeit auf die Bretter schickt. Sollte man selbst einmal unfreiwillig den Ringboden küssen, so muß der eigene Boxer durch rapides Drücken der X-Taste wieder hochgepusht werden, ehe man ausgezählt wird und somit den Kampf verliert.

Zu den aus dem ersten Teil bekannten Spielmodi wie Arcade, Karriere und Freundschaftskampf gesellt sich in Box Champions 2000 noch eine weitere, neue Spielvariante. Unter dem Menüpunkt „Klassiker" dürfen historische Begegnungen, in denen Box-Geschichte geschrieben wurde, von Euch nachgespielt werden. In der Haut von Muhammad Ali, dem größten Schwergewichtsboxer aller Zeiten, könnt Ihr zum Beispiel den „Thrilla of Manila" erneut austragen - ein legendärer Kampf über 14 Runden, bei dem Ali auf den Philippinen zum dritten Mal gegen „Smokin' Joe" Frazier angetreten ist.

„Unter dem Menüpunkt „Klassiker" dürfen historische Begegnungen, in denen Box-Geschichte geschrieben wurde, von Euch nachgespielt werden."



Vor dem Kampf führen manche Athleten ein kleines Tänzchen auf.

Der 2000er Nachfolger hält nun auch einige Informationen zu jeder enthaltenen Box-Legende bereit.

MARK LIEBOLD

ISS PRO EVOLUTION

Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	Konami
Testmuster	Konami of Europe
Erhältlich ab	26. Oktober

Bei Standardsituationen hat man leider keinen Einfluß auf die Positionierung des restlichen Teams, sei es nun im Angriff oder in der Abwehr.

Im Edit-Mode kann man aus über zwanzig verschiedenen Frisuren wählen und sogar die Körpergröße der Kicker verändern.

Das Ende des Jahres und die damit verbundene Weihnachtszeit rückt immer näher. Die rechte Zeit, um die sehnlichst wartende Spielerschar mit neuen Games zu überhäufen. Konami bildet da keine Ausnahme und setzt sich mit ISS Pro Evolution gleich zwei Angriffsziele. Zum einen gilt es - ganz klar - die Gunst der Spieler zu gewinnen und zum anderen will der japanische Softwaregigant endlich die kanadische Konkurrenz sowohl quantitativ, sprich in Verkaufszahlen, als auch qualitativ in ihre Schranken verweisen.

Genau wie EA Sports FIFA 2000 (siehe Vergleichstest mit UEFA Striker Seite 152-159) wurde auch ISS Pro Evolution in grafisch Hinsicht aufpoliert. Schönere Texturen und aufwendig animierte Spieler, die bei einem Foul beispielsweise auf dem Rasen umherkullern oder nach einem hohen Kopfball tief in die Knie gehen, machen dem Beinamen des Titels „Evolution" alle Ehre. Die Steuerung ist nach wie vor simpel. Drei verschiedene Paß-Varianten (kurz, lang, in den Lauf) und ein Button für den direkten Schuß aufs Tor müssen genügen; keine Tricks und/oder sonstige Sperenzchen. In der Abwehr könnt Ihr nur auf die obligatorische Grätsche und einfaches Pressing zurückgreifen. Eine unkomplizierte Steuerung bedeutet aber noch lange keine unkompliziertes oder gar anspruchsloses Spiel, denn dies wird ISS Pro Evolution beim besten Willen nicht. Schönes Paßspiel und kleine Dribblingeinlagen herrschen vor; kein unermeßlicher Torregen oder übertriebene Action - ISS Pro Evolution ist Fußball pur. Jeder erfolgreiche direkte Paß in den Lauf, jede glücklich angenommene Flanke ist schon ein kleiner Sieg. Die absolute Krönung ist natürlich der erfolgreiche Torabschluß.

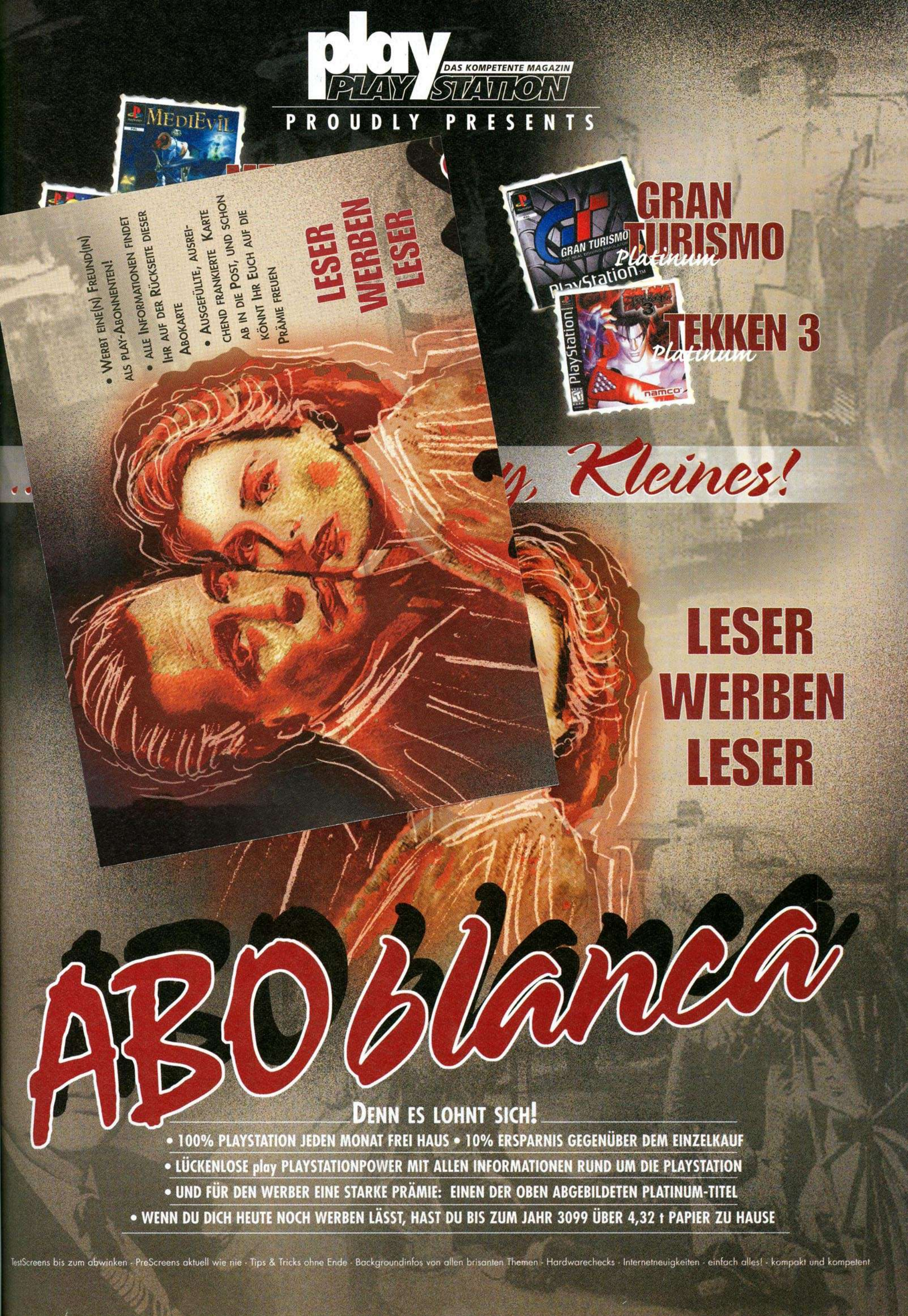
Leider wird der neueste Teil der ISS-Serie wieder nicht mit einer Originallizenz aufwarten können. Alle Namen der 53 internationalen und der 16 Master League Teams (Manchester, München, Madrid usw.) bzw. ihrer Spieler sind rein imaginärer Natur. Nur die zehn Austragungsorte, darunter auch das Münchner Olympiastadion, entsprechen dem Original. Im Gegenzug zu den fehlenden Lizenzen wird Euch dafür ein Vier-Spieler-Mode und eine neuartige Geschwindigkeitseinstellung geboten.

ISS Pro Evolution konnte auf der diesjährigen ECTS in London gleich zwei heiß begehrte Auszeichnungen einheimsen. Konamis Fußballsim wurde sowohl mit dem „Best PlayStation Game of the Show" – als auch mit dem „Overall Best Game of the Show"-Award geehrt. Ob sich die Jury vielleicht getäuscht hat und ob sich ISS in diesem Jahr gegen FIFA und Co. durchsetzen kann, erfahrt Ihr in der nächsten play.

ISS Pro Evolution bietet Euch die Möglichkeit jedem einzelnen Eurer Feldspieler ganz spezielle taktische Instruktionen zu erteilen.

play PLAYSTATION DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PROUDLY PRESENTS



DENN ES LOHNT SICH!

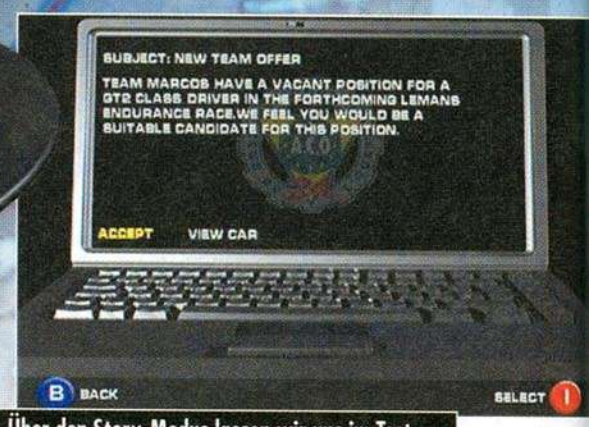
- 100% PLAYSTATION JEDEN MONAT FREI HAUS • 10% ERSPARNIS GEGENÜBER DEM EINZELKAUF
- LÜCKENLOSE play PLAYSTATIONPOWER MIT ALLEN INFORMATIONEN RUND UM DIE PLAYSTATION
- UND FÜR DEN WERBER EINE STARKE PRÄMIE: EINEN DER OBEN ABGEBILDETEN PLATINUM-TITEL
- WENN DU DICH HEUTE NOCH WERBEN LÄSST, HAST DU BIS ZUM JAHR 3099 ÜBER 4,32 t PAPIER ZU HAUSE

TestScreens bis zum abwinken - PreScreens aktuell wie nie - Tips & Tricks ohne Ende - Backgroundinfos von allen brisanten Themen - Hardwarechecks - Internetneuigkeiten - einfach alles! - kompakt und kompetent

STEPHAN GIRLICH

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Eutechnyx
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	November



Über den Story-Modus lassen wir uns im Test ausführlich aus.

Die Gegner sind in ihrer Fahrweise noch sehr rücksichtslos.

Bei einem Ausrutscher ins Kiesbett muß man sich richtig Mühe geben, um die Kutsche wieder auf die Strecke zu bringen.

Schon in Ausgabe 02/99 stellten wir Infogrames' Titel 24 Stunden Le Mans zum ersten Mal vor, ein ausführliches Special folgte in der nächsten play. Für Mitte des Jahres angekündigt, hatte sich der Release wie bei vielen anderen Titeln auch Monat für Monat nach hinten verschoben. Der geplante Vergleich mit EAs thematisch ähnlichem Sports Car GT fiel dadurch ins Wasser, aber zum Jahrtausendwechsel sollen die PS-strotzenden Boliden nun endlich über die virtuelle Le Mans-Piste brettern.

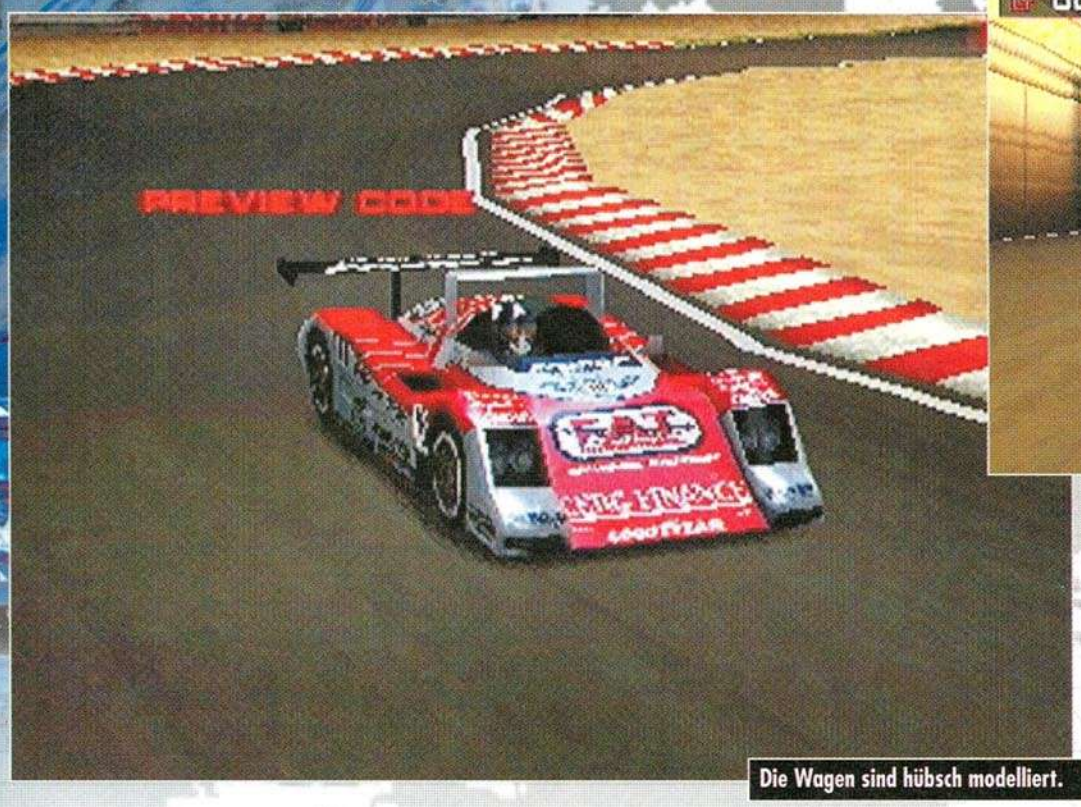
Seit 1923 ausgetragen, spiegelte sich in Le Mans vor 200.000 Zuschauern auch dieses Jahr die gesamte Dramatik eines 24 Stunden-Marathons wider. Mercedes nahm seine GT-Teams nach spektakulärem Salto-Abflug in die Pampas wohl oder übel komplett aus dem Rennen und für Toyota, dem Sieg schon greifbar nahe, blieb durch einen Reifenschaden kurz vor Schluß letztlich nur der undankbare zweite Platz. BMW triumphierte mit 366 absolvierten Runden, was einer zurückgelegten Distanz von knapp 5000 Kilometern oder einer Durchschnittsgeschwindigkeit von ca. 207 km/h entspricht. In technischer Hinsicht müssen die Ingenieure für GT-Boliden einen Kompromiß aus Leistung und Standfestigkeit finden. In den 900 kg leichten Flachmännern werkeln maximal 600 PS starke Triebwerke, deren Drehmoment von 650 Nm jederzeit mächtigen Schub garantiert.

Zwei Jahre arbeiten Eutechnyx, durch Total Drivin' und C3 Racing Rennspielern sicher ein Begriff, nun schon an einer möglichst akkuraten Umsetzung des prestigeträchtigen 24 Stunden Rennens. So wurde die Le Mans-Rennstrecke praktisch Zentimeter für Zentimeter abfotografiert und 1:1 auf die PlayStation übertragen. Die Kurven entsprechen bis auf das Grad genau dem realen Vorbild, jeder noch so kleine Höhenunterschied wurde berücksichtigt. Mit der gleichen Sorgfalt wurden die Wagen modelliert, die aus 500 Polygonen bestehen und mit authentischen Texturen überzogen sind. Als spielerische Besonderheit wird man das Rennen in Echtzeit austragen dürfen, mit der Option, jederzeit abspeichern zu können.

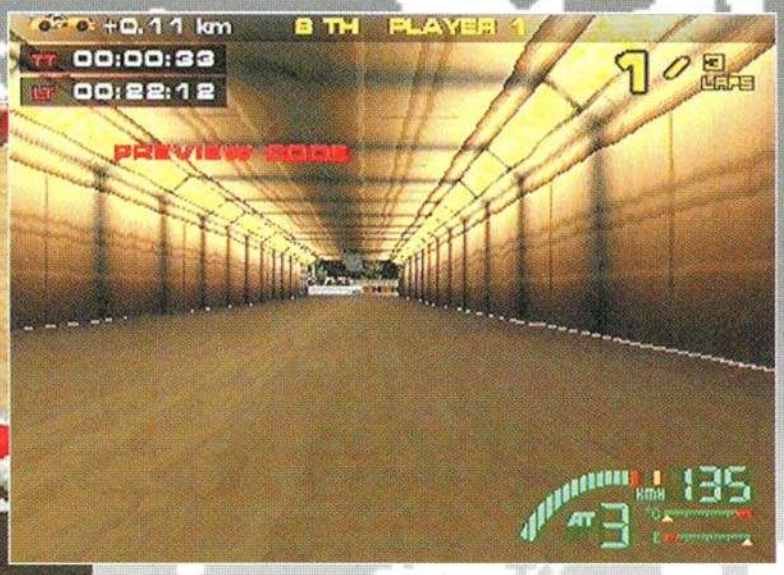
Grafisch wird es an Le Mans nur wenig zu mäkeln geben. Auch bei einem Starterfeld von 16 Fahrzeugen bleibt die Framerate konstant hoch, die Pop-ups halten sich in engen Grenzen.

Das 24 Stunden Rennen dauert wahlweise zwischen 12 Minuten oder echten 24 Stunden.

Weniger versierte Piloten lassen sich von der CPU ins Lenkrad greifen.



Die Wagen sind hübsch modelliert.



Fährt man so knapp nebeneinander auf eine der vielen Schikanen zu, steckt man besser zurück, um keinen unnötigen Crash zu provozieren.

Das Flaggensystem kündigt nahezu alle Gefahren an.

Hardcore-Freaks aber schnappen sich zwei Kumpel und erleben abwechselnd alle Höhen und Tiefen der quälend langen 24 Stunden-Hatz. Denn auch die virtuellen Boliden sind vor Un- und Ausfällen nicht gefeit. Eutechnyx integrierte ein ausgeklügeltes Schadensmodell, so daß jede Kollision und jeder Ausflug Wagen und Motivation auf eine harte Probe stellen. Stark beanspruchte Verschleißteile wie Motor, Kupplung oder Bremse können sich jederzeit sprichwörtlich in Rauch auflösen, Reifen müssen regelmäßig gewechselt und Sprit nachgetankt werden. In den Boxen herrscht keine Formel 1-Hektik, routiniert und in aller Ruhe bringen die Mechaniker das Geschoß wieder auf Vordermann. Das komplett integrierte Flaggensystem, welches sogar vor Ölspuren warnt, deutet rechtzeitig auf Gefahrensituationen hin und per blauem Fahnenschwenk kündigen sich schnellere Fahrzeuge an. Viel Mühe gab man sich für die Soundkulisse. Schaltmanöver werden von kernigen Fehlzündungen begleitet, die Motoren drehen bissig bis zum Drehzahlbegrenzer hoch, die giftig greifenden Bremsen bringen die Pneus zum Quietschen und beim Vorbeifahren an den Tribünen hört man die Zuschauermassen enthusiastisch jubeln, was optisch jedesmal durch ein wahres Blitzlichtgewitter unterstrichen wird.

Schon beim ersten Anspielen zeigt sich deutlich, welch' anspruchsvolle Rennspielkost uns mit 24 Stunden Le Mans erwarten wird. Pistenrowdys haben zwei, drei Runden lang ihren Spaß, um dann zu merken, daß mit permanentem Bleifuß und rücksichtslosem Drängeln kein Blumentopf zu gewinnen ist. Wer Echtzeit-24 Stunden „überleben" will, schont sich und Wagen so weit als möglich - eine Spazierfahrt wird's trotzdem nicht. Mit der Zeit gehen Anbremspunkte und Kurvengeschwindigkeiten derart in Fleisch und Blut über, daß man ähnlich einer Maschine Runde für Runde herunterspult. Spätestens dann, wenn man in die Dunkelheit hineinrast, fragt man sich, wie man so bescheuert sein kann, 24 Stunden lang ununterbrochen immer nur im Kreis zu fahren? Das und noch vieles mehr sagen wir Euch im ausführlichen Test!

„Pistenrowdys haben zwei, drei Runden lang ihren Spass, um dann zu merken, daß mit permanentem Bleifuss und rücksichtslosem Drängeln kein Blumentopf zu gewinnen ist."

Nur wer die Strecke blind kennt, bewahrt sich die Chance in der Dunkelheit gute Rundenzeiten zu erzielen.

Dicke Bremsspuren und die gelbe Flagge: da hat's ordentlich gekracht.

DIE SCHLÜMPFE

DIRK GEMEINHARDT

Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Heliogame Production
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	November

Die Gorgs verschleppten die Schlümpfe an vier unterschiedliche, kreuz und quer über das Land verteilte Orte.

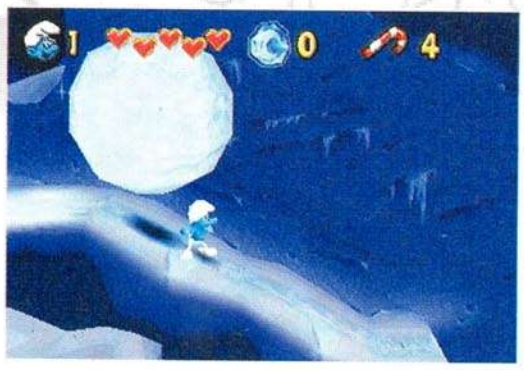
Auf dem Rücken des Hasens geht es über Stock und Stein zum nächsten Level.

Wer kennt sie nicht? Klein, blauhäutig und keß. Na klar, es sind die Schlümpfe. Eigentlich stammen sie aus der Zeichenfeder des Belgiers Pierre Culliford, den meisten wohl besser bekannt als Peyo. Als der kreative Kopf 1958 seinen ersten Schlumpf aufs Papier brachte, bestieg er erst die unterste Sprosse der Erfolgsleiter. Nach mehreren Gastauftritten in „Fix und Foxi"-Heften wurden die knuffigen Helden Mitte der 70er Jahre auf Zelluloid gebannt. Im Nu lösten die kleinen Wichte eine globale Schlumpf-Mania aus. Dem Boom folgte eine lange Zeit des Vergessens. Erst in der jetzigen Dekade wurden die kleinwüchsigen Waldbewohner durch den virtuellen Sprung auf verschiedene Game-Cartridges in unsere Erinnerungen zurückgerufen. Um auch mit diesen Wesen den Übergang ins neue Millenium zu schaffen, spendiert uns Infogrames ein außergewöhnliches Hüpfspiel für Sonys 32-Bit-Konsole.

Schon alleine der Name ist mehr als ein Wink mit dem Zaunpfahl, daß eine junge Zielgruppe durch diesen PlayStation-Titel angesprochen werden soll. Fernab aller digitalen Auseinandersetzungen soll der kindliche Zocker in eine phantasievolle Welt transferiert werden. In den sieben, spezifisch für Kiddies konzipierten Schlumpfwelten sollen diese schon die Möglichkeit bekommen, ihre Fingerfertigkeit und Reaktionsvermögen zu beweisen. Im Rahmen der frei anwählbaren Geschicklichkeitsspiele muß Hefty Schlumpf einige Gegenstände einkassieren, die dem Baby-Schlumpf nach Tamagotchiart zu mehr Glückseligkeit verhelfen. Der andere Part basiert auf klassischem Plattform-Gehopse, wobei das Leveldesign nahtlos an den vorangegangenen Teil anschließt. Hefty muß diesmal den Schlumpf-Säugling sowie neun andere Schlümpfe aus den Klauen tolpatschiger, dennoch boshaft agierender Kreaturen befreien. Wie es anders auch nicht sein kann, steckt natürlich der schmähliche Gargamel samt der hinterlistigen Katze Azrael dahinter. Abwechslungsreiche Intermezzi wie der Ritt auf einer Libelle oder einem Kaninchen lockern die ganze Angelegenheit auf. Bezüglich des technischen Gewandes, in welches das Spiel gehüllt wird, lassen sich nur vage Vermutungen anstellen. Da sich die vorliegende Preview CD noch in der Frühphase befand, haben noch sämtliche zur Story überleitenden Bestandteile gefehlt. Steuertechnische Fauxpas verhinderten deshalb ein gut getimtes Herumschlumpfen in der Umgebung von Schlumpfhausen. Bezüglich des gewählten Konzepts und der Umsetzung kann man jetzt schon feststellen, daß die Zielgruppe - vielleicht sind es ja schon die Sprößlinge altehrwürdiger PSX-User - auf nette Art und Weise an die multimediale Welt herangeführt wird.

Laßt Blumen sprechen! Durch solche netten Einlagen baggert Hefty die süße Schlumpfine an.

Im zweiten Teil des Spiels müssen insgesamt 10 Bereiche in der guten alten Jump 'n Run-Manier bewältigt werden.



Skifahren ist angesagt. Entlang der Piste befinden sich Nuckelfläschchen und Rasseln für den Babyschlumpf.

KREATIVKONTOR 1999 · Photo: Conny Stein

JOYTECH OFFICIAL JORDAN GRAND PRIX™ RACING WHEEL FÜR PSX™ UND N64™

Jordan GRAND PRIX

Heinz-Harald hat's auch!

Im Jordan™ Cockpit geht es um hohe Ergonomie und extrem präzise Steuerung.
Beim **Offiziellen Jordan Grand Prix™ Lenkrad von Joytech** für Playstation™ und Nintendo 64™ ist es nicht anders. Tritt in die **analogen Formel-1-Pedale** und spür den Asphalt vibrieren – unser starkes **Force Feedback™** macht's möglich!
Wie bei Joytech üblich wird auch das Offizielle Jordan Grand Prix™ Lenkrad während der Herstellung **4-fach qualitätsgeprüft**. Damit uns auch ja keiner gegen die Wand fährt.

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™*

*PSX™ kompatibel

**N64™ kompatibel

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

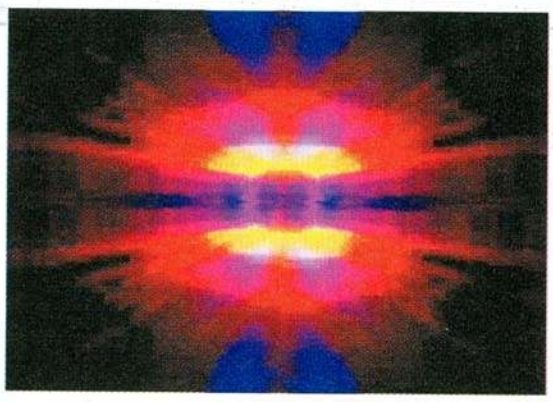
Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

MARK LIEBOLD

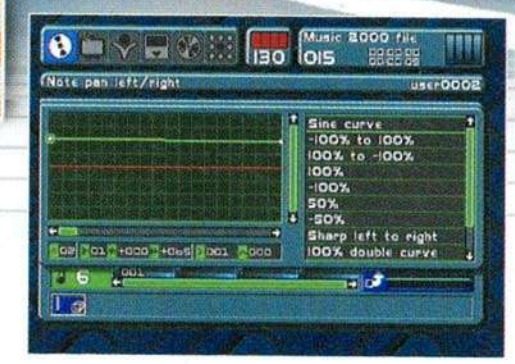
MUSIC 2000

Genre	Music Constructor
Spieler	1-4
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Jester Interactive
Erhältlich ab	3. Dezember



Die PlayStation wurde eigentlich als reinrassige Spielekonsole konzipiert. An Anwendungsprogrammen war bis zum letzten Jahr beim besten Willen nicht zu denken. Codemasters belehrte uns jedoch eines Besseren und brachte mit Music ein erstklassiges virtuelles Tonstudio für talentierte Hobbykomponisten auf den Markt. Nun steht mit Music 2000 die nächste Generation des Music-Constructors in den Startlöchern, um mit groovigen Riffs und phaten Beats zum Tanz ins nächste Jahrtausend einzuladen.

Music 2000 wartet mit einer ganzen Palette an neuen Features auf. Vor allem bietet die Anwendung viel mehr Bedienungskomfort und Übersichtlichkeit. Wo man sich früher mühsam durch zahllose Menüs klicken mußte, überbrücken jetzt simple Shortcuts den Weg. Um die Riff-Datenbanken zu öffnen, genügt nun beispielsweise ein kurzer Druck auf den L1-Button. Die Sample-Archive wurden von ca. 750 auf über 2000 Riffs erhöht, was vor allem daran liegt, daß in Music 2000 nicht nur baßlastige House-, Techno- und Drum'n'Base-Stücke, sondern auch kernige Rock und Indie-Tracks zusammengestellt werden können. Und das geht bei weitem einfacher als man denken mag. In den Datenbanken das gewünschte Riff suchen, in den virtuelle 24-Spur-Mixer legen und nach Lust und Laune mit anderen Samples kombinieren. Mit etwas Geschick und einem winzigen Funken musikalischem Gefühl könnt Ihr so im Handumdrehen die herrlichsten Stücke aus dem Ärmel zaubern. Besonders talentierten Hobby-Mozarts wird sogar die Möglichkeit geboten, ihre eigenen Riffs zu kreieren - Musikdiplom vorausgesetzt. Nachdem der Track fertig auf der Memory Card gespeichert oder per Stereoanlage bzw. PC auf einen Datenträger gebannt ist, kann man sich daran machen und das passende Musikvideo dazu „drehen". Während die Westbams in spe sich im letzen Jahr ausschließlich mit bunten Farben und Formen zufrieden geben mußten, können sie nun in Music 2000 auch auf animierte Figuren zurückgreifen.



In den einfach zu handhabenden Menüs lassen sich die Riffs kinderleicht herauspicken.

Music 2000 ist aber nicht nur kreativer Musikspaß für einen Spieler. Bis zu vier Joypad-DJs können in einer Jam-Session zusammen in die Tasten hauen. Jeder Button des Controllers ist mit einem Riff belegt. Ein Druck genügt, und schon schallen die Beats, Breaks und Baselines aus den Lautsprecherboxen. Vollkommen frei und ohne an den Mixer gebunden zu sein könnt Ihr zusammen mit Euren Freunden die wildesten Freestyle-Sessions starten. Findet man an den Riffs keinen Gefallen mehr, werden diese einfach kurzerhand durch ein neues Sample ersetzt. Music 2000 wird ab Dezember in den Regalen stehen. Für den Release hat sich Codemasters etwas Besonderes ausgedacht – zahlreiche Partys und Events sollen Music 2000 den Popstars von morgen näher bringen.

Scratch Faster-Mix Master: Bis zu vier Spieler können sich in der Jam-Session nach Lust und Laune austoben. Dazu kann jeder Button des Controllers mit einem Sample belegt werden.

In schillernden Farben wird das Bild auf den Screen projiziert, während gleichzeitig die selbstkomponierte Musik aus den Lautsprechern erklingt - bei Music 2000 kein Problem.

Hol' mehr aus Dir raus!

Text & Design SALESFORCE

HASBRO Interactive

Start. Game. NOW!

ATARI

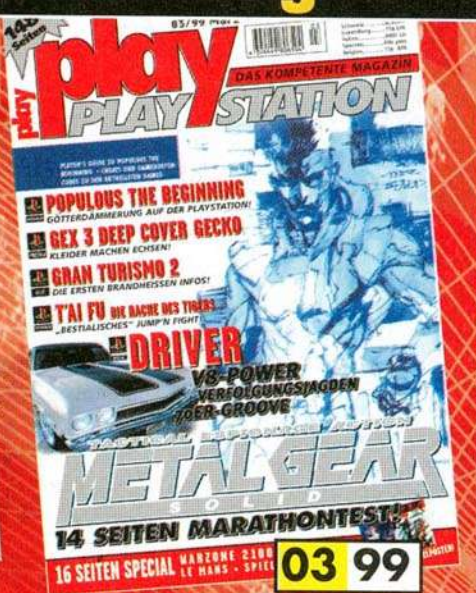
Now on sale.

Auch für PC CD-ROM

© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von und © 1999 Atari Interactive ein Tochterunternehmen von Hasbro Interactive Inc.

EINFACH BESTELLEN

und die Sammlung ist komplett!



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)

10/99 Player's Guide
Syphon Filter (Teil 2)
X-Files

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 ☐	play 10/99 ☐

pro Heft 6,50 DM = _____

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

Gesamtbetrag: _____

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Schei
mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schick
play PLAYSTATION · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchb

SO WERTEN WIR:

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

Spiele, deren Schwierigkeitsgrad extrem hoch ausfällt, bekommen den „Extreme Hardcore"-Stempel.

Ausnahmetitel mit Referenzcharakter
RATING 10

Herausragender Titel
RATING 9

Sehr guter Titel
RATING 8

Überdurchschnittlicher Titel
RATING 7

Genrefans testen an
RATING 6

Nur für Sammler
RATING 5

Finger weg
RATING 1-4

GRAFIK	7
SOUND	5
RATING	7

Die nächste
play
PLAYSTATION

Ausgabe 12/99
erscheint
am 24.11.

Die Vorletzte
in diesem
Jahrtausend

GAMERS POINT

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

Infos unter info@gamerspoint.de

Ab sofort auch ONLINE 'http://www.gamerspoint.de'

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

KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT

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

Neuheiten... ein KLEINER Auszug

VORBESTELL-SERVICE

Lösungsbücher ab 9,95 DM
Aktuelle Preislisten per FAX
Soundtracks • Videos
Zubehör ohne Ende

PlayStation

Gamebuster DeLuxe	84,95
Multinorm-Adapter	59,95
XPloder FX	89,95
Gun SCORPION	69,95
Joyp. Digital T-Con	14,95
RGB-Kabel Microb.	14,95

Adidas P. Soccer 2	29,95
C&C 2 - Alarmst. Rot	44,95
Colin McRae Rally	44,95
Cool Boarders 2	39,95
Destruction Derby 1	29,95
Frankreich 98 - WM	39,95

Final Fantasy 7	49,95
Formel 1 '95	39,95
Frogger	39,95
Golden Goal '98	29,95
Gran Turismo	44,95
Grand Theft Auto	44,95
Oddworld - Exoddus	39,95
Racing Simulation 2	49,95
Rascal	29,95
Resident Evil DC	44,95
Ridge Racer Revol.	29,95
Shadow Master	34,95
Tekken 3	49,95
W.G. 3D Hockey 98	24,95
Wipeout	24,95

Merchendise

Baseball Capab	5,95
Action Figuren ab	24,95
Maske SCREAM	39,95
Maske SW-Boba Fett	84,95
Maske SW-Darth Vad.	84,95
Pin´s ab	4,95
Schlüßelanhänger ab	3,95
Soundtrack`s MDK ab	9,95
T-Shirt`s ab	4,95
Comic´s ab	5,90

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

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

BESTELL - HOTLINE

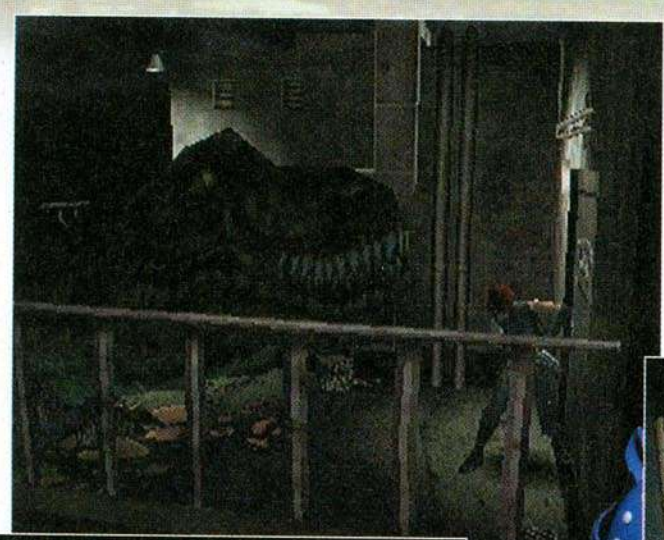
Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28
Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

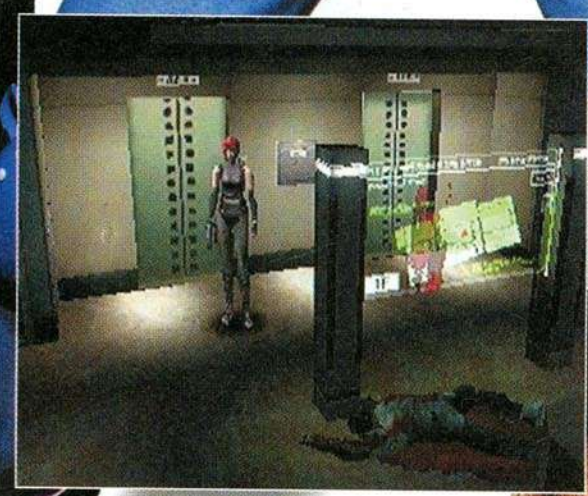
Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

Das Video Play Lädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173 - 2290	World Games Albaxer Str. 1 37671 Höxter 05271 - 920932	Softmouse Rheingoldstr. 25 38112 Braunschweig 0531 - 2321450
Gamestation Hattinger Str. 191 44795 Bochum 0234 - 3252052	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44 TOP	Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131
Your Level Kronenstr. 21-23 78054 VS-Schwenningen 07720 - 36402	Gamer's Paradise Untergasse 1 NEU 34576 Homberg (Efze) 05681-609455	Musi-X-treme Kirchlern 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780

DINO C

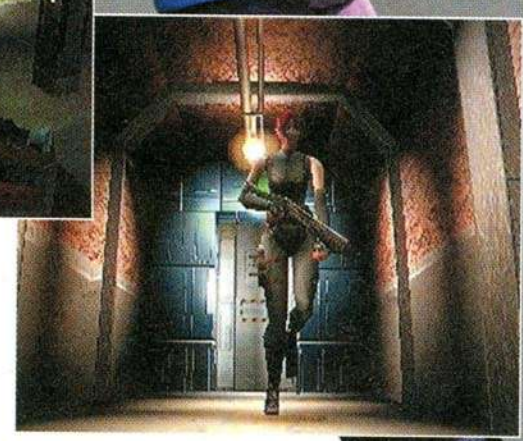


Natürlich geht die Tür in diesem Moment nicht auf.



GAILE *Alter: 35* *Größe: 182 cm*

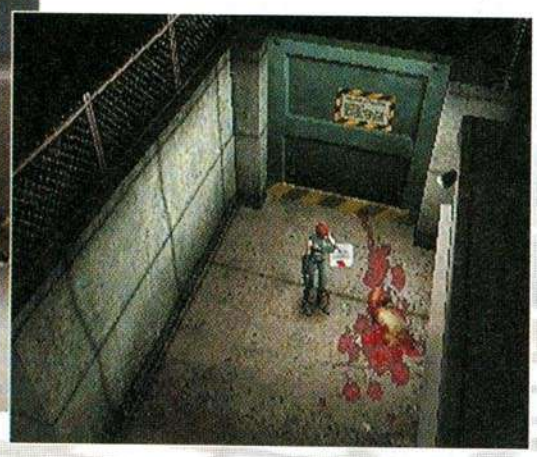
Ein eiskalter Söldner, der nur ein Ziel verfolgt: Kompromißlos die gesteckten Missionsparameter perfekt zu erfüllen. Für Gail ist jeder Einsatz wie eine Partie Schach. Immer die möglichen gegnerischen Züge im Hinterkopf, folgt er mit tödlicher Präzision den Zielobjektiven - auch wenn dies mit Opfern in den eigenen Reihen verbunden ist.



Spätestens seit Steven Spielbergs Blockbuster Jurassic Park sollte jeder wissen, daß es kein Spaß ist, den Atem eines gestandenen Tyrannosaurus Rex in seinem Nacken zu spüren. In der Kinoversion zeigten sich die Urzeitmonster jedoch noch „relativ" familienfreundlich, da wirklich nur vereinzelt Menschen zu Schaden kamen, bzw. sich in einen Saurier-Snack verwandelten. Was kommt aber dabei heraus, wenn man die ganze Thematik Dinosaurier , einsame Insel und abgeschnittener Heimweg dem Macher der Resident Evil Serie in die Hand gibt, um ein weiteres Survival-Horror Abenteuer zu entwickeln? Ganz richtig..... viel viel rote Flüssigkeit.

Dino Crisis versetzt den Spieler in die Rolle der kessen Regina, einer rothaarigen Waffenexpertin mit Nerven aus Stahl. Als Mitglied einer Spezialeinheit springt sie mit ihren Kollegen Gail, Rick und Cooper über einer einsamen Insel mit dem Fallschirm ab, um kurz darauf einen militärischen Laborkomplex zu infiltrieren. Grund für den Einsatz ist die Suche nach dem exzentrischen Wissenschaftler Dr.Kirk. Er ist der Geist hinter der Entwicklung einer neuen „sauberen" Energiequelle, die Millionen

Die Kleinen fressen die Großen.



Das „Rohr-Puzzle" ist ein echter Gehirnschmalz-Burner.

SVEN LIEBOLD

RISIS

Genre	Survival-Horror
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Testmuster	play PLAYSTATION
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort (US), 29. Oktober (PAL)

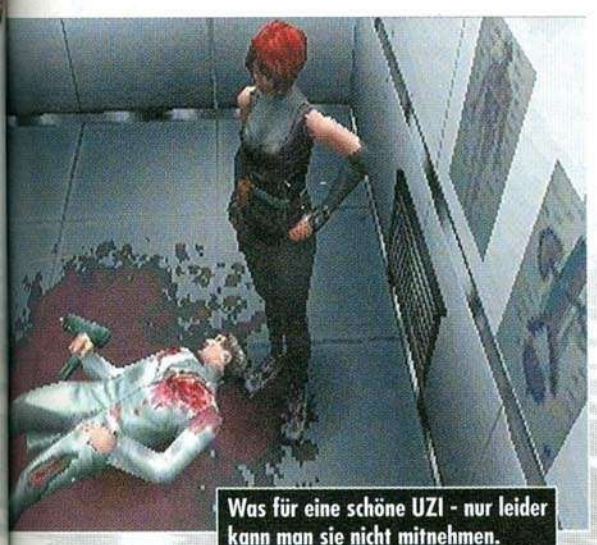
Durch solche Lasersperren könnt Ihr die Raptoren in bestimmte Gebiete eingrenzen.

auf dem Planeten Frieden und Hilfe bieten und außerdem noch allein durch einfache Luft gespeist werden soll. Leider hat die „dritte Energie" einen, für militärische Zwecke sehr interessanten Nebeneffekt, der die eigentlich gut gemeinte Erfindung in eine gefährliche Superwaffe verwandelt. Durch den von Dr.Kirk entwickelten Prozeß entwickeln sich nämlich gefährliche Dimensionslöcher, die alles, was von ihnen erfaßt wird, einfach vaporisieren.

Schon beim Absprung gibt es jedoch die ersten Schwierigkeiten, da Cooper viel zu weit vom eigentlichen Zielort entfernt landet und auf eine böse Überraschung stößt. Dieses Intro wird komplett in einer qualitativ hochwertigen FMV-Sequenz erzählt, die durch ihre kinoreife Inszenierung den Spieler so richtig auf die kommenden Erlebnisse einstimmt.

Am Labor angekommen, zeigt sich zum ersten Mal die Grafikengine in Aktion. Der größte Unterschied zu den bisherigen Resident Evil-Games besteht in der völlig neuartigen Methode, die Umgebung darzustellen. Anstatt auf vorgerenderte Hintergründe setzte man allein auf die Leistungsfähigkeit der 3D-Routine, die ohne zu murren das gesamte Szenario in Echtzeit darstellt. Allein die Entwicklung dieser Technik nahm bereits eineinhalb Jahre in Anspruch. Erstaunlicherweise merkt man schon nach wenigen Minuten gar nicht mehr, ob es sich jetzt um „fertige" Hintergründe oder Echtzeitlandschaft handelt. Alle Räumlichkeiten wurden mit einer beeindruckenden Liebe zum Detail gerendert - ohne jegliche Grafikfehler. Selbiges gilt für die Beschaffenheit der Charaktere. Mehr zur Technik von Dino Crisis aber später.

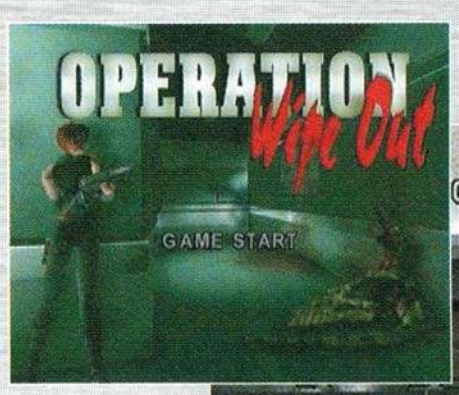
Nach den ersten 10 Minuten Spielzeit läßt man sich erstmals voreilig zu der Aussage hinreißen: „Ok, es ist ein-

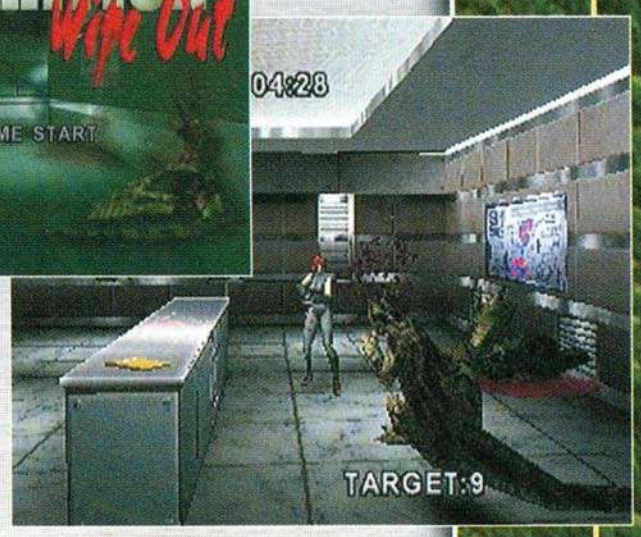


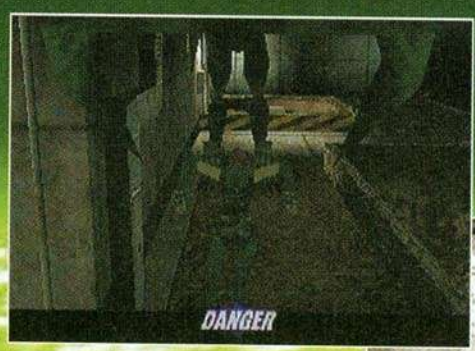
Was für eine schöne UZI - nur leider kann man sie nicht mitnehmen.

OPERATION WIPE OUT

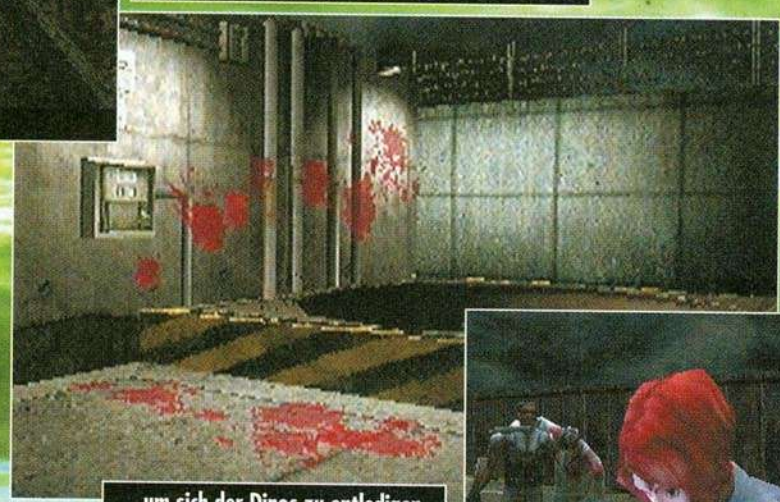
Als quasi Spiel im Spiel wird nach einem Durchlauf von Dino Crisis unter vier Stunden dieses Mini-Game freigeschaltet. Mit einem Zeit- und Munitionslimit behaftet, gilt es, eine vorgegebene Anzahl an Dinos auszuschalten. Das Szenario befindet sich allerdings in den selben Räumlichkeiten, nur mit einer deutlichen Einschränkung des Areals.







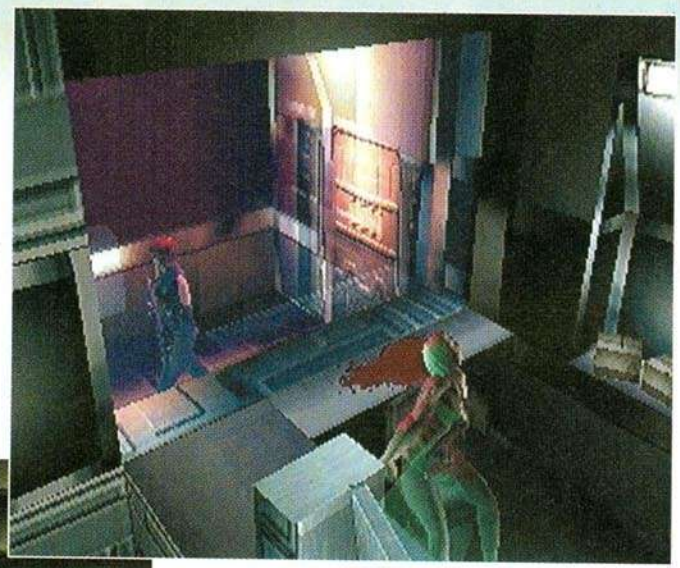
In solchen Situationen muß sofort auf alle Buttons aingehämmert werden...

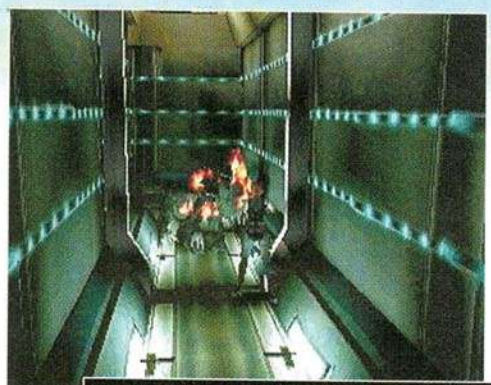


..., um sich der Dinos zu entledigen.

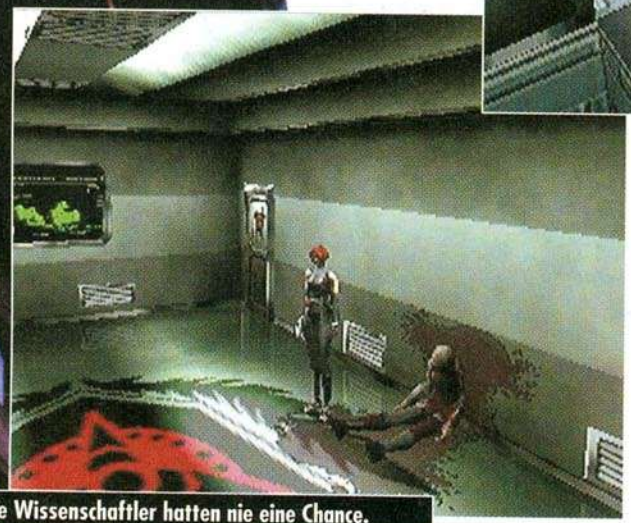
REGINA *Alter: 23 Größe: 175 cm*

Obwohl sie mit ihren 23 Jahren nicht gerade zum alten Eisen gehört, hat Regina sich dennoch einen mehr als respektierten Ruf in der Spezialeinheit geschaffen. Durch ihren exzellenten Umgang mit jeglicher Art von Feuerwaffen ist sie genauso gefährlich wie attraktiv (was sehr durch die Haarfarbe bedingt ist). Äußerst agil und mit Nerven wie Stahlseilen bestückt, sieht Regina in der Operation: Dr. Kirk „nur" einen weiteren Auftrag.





Burn! Die Flamenmunition des Granatwerfers zeigt Effekt.



Die Wissenschaftler hatten nie eine Chance.

fach nur Resident Evil mit Dinosauriern." Hat man jedoch mehrere Stunden Dino-Terror überlebt, wird man sehr schnell erkennen, daß sich Capcoms neues Abenteuer weit über den Konventionen des Zombie-Horrors bewegt. Einige Parallelen liegen aber dennoch auf der Hand: Die Steuerung des hübschen Polygon-Babes gleicht im Grunde der der Zombiejäger. Man belegte lediglich den R2-Button mit einer nützlichen „Dreh-Dich-um-180°-Funktion", die in brenzligen Situationen für schnelles Handeln sorgt. Dieser Aspekt ist eigentlich auch das Hauptelement, in welchem sich Dino Crisis deutlich von Resident Evil distanziert. Auf der Urzeit-Insel geht es wesentlich dynamischer zu als im Untoten-Gebiet. Genau aus diesem Grund wählte man eben auch die Darstellung des Szenarios in Echtzeit, um intensiver mit dramatischen Kamerafahrten oder Verfolgungssequenzen zu arbeiten. Gefräßige Raptoren sind eben keine nahzu statischen Untoten, deren Bewegungen man ohne Probleme voraussagen kann. Besonders mit dieser Gattung Urzeitmonster kommt man beim Durchstreifen des Komplexes am häufigsten in Konflikt.

Angeführt von Gail machen sich Regina und Rick also auf die Suche

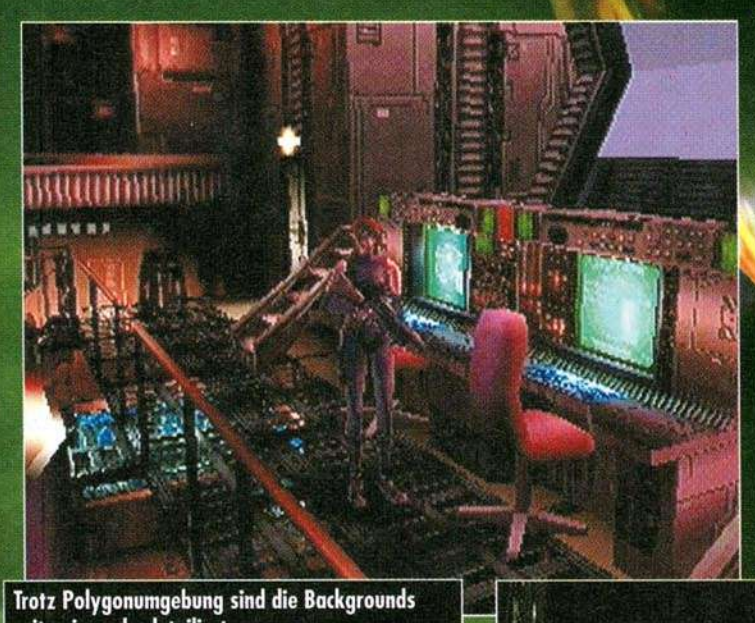
DER MANN IM GOLDENEN KÄFIG.

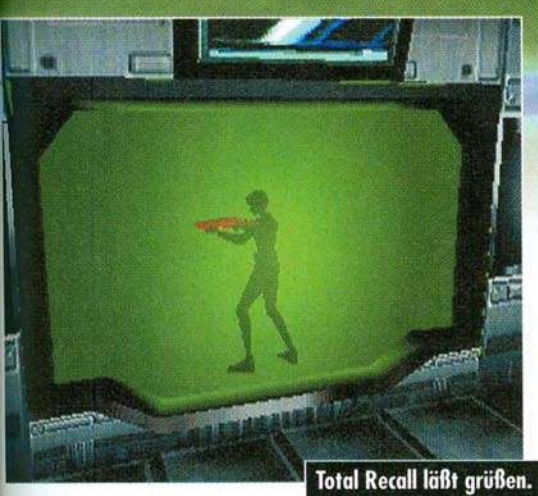
Shinji Mikami kann sich mit Fug und Recht als Vater des japanischen Survival-Horrors bezeichnen. Seit dem unglaublichen Erfolg von Resident Evil widmete sich der seit 1990 bei Capcom arbeitende Gamedesigner ausschließlich diesem Genre. Es wäre wirklich interessant zu erfahren, was passieren würde, wenn Mikami-San neue Gebiete erschließt. Wie wär's denn beispielsweise mal mit einem packenden Rennspiel (wobei wahrscheinlich die Pilotin nach jedem gewonnen Cup ihr „Fahrgestell" aufrüsten kann) ?
So verlockend der Gedanke auch sein mag, liegt seine wahre Leidenschaft jedoch im großen amerikanischen Action-Kino, was die Hoffnung auf eventuelle Survival-Horror-Angelsimulationen äußerst schmälert. Allerdings ließ er bei unserem letzten Besuch in Osaka schon ein wenig durchscheinen, daß sich speziell im Bereich Resident Evil eine gewisse Müdigkeit breitmacht. Auch Dino Crisis macht diesbezüglich keine Ausnahme. Der Saurier-Terror fährt zwar auf einer anderen Schiene, aber dennoch in genau dieselbe Richtung. Sehr großer Erfolg ist eben meistens mit goldenen Fesseln verbunden, die zwar viel Spielraum gewähren, jedoch das Opfer immer am selben Platz halten.

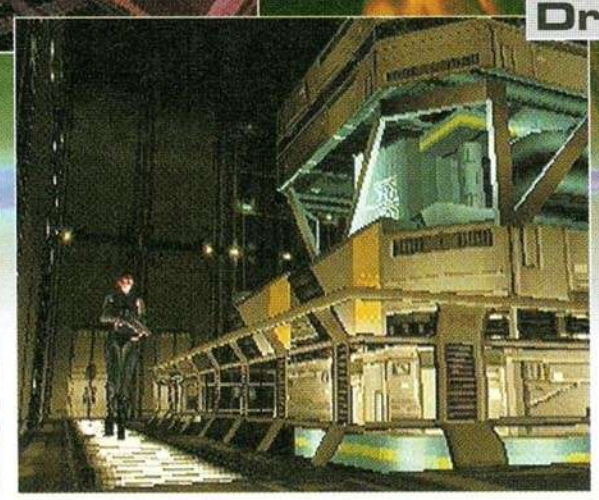
„Ich würde gerne viele Dinge ausprobieren, wenn man mir erlaubt die Resident Evil Serie abzuschließen."

REGINAS GARDEROBE

Bereits nachdem man das Spiel das erste Mal geschafft hat, kann sich der Spieler ganz nach dem Motto: „Für jeden Anlaß den richtigen Fummel", zwei neue Outfits wählen. Das dritte Bonus-Kleidchen erhält man übrigens erst nach dem zweiten Durchgang und dann auch nur, wenn Regina diesen unter acht Stunden Spielzeit erledigt hat.

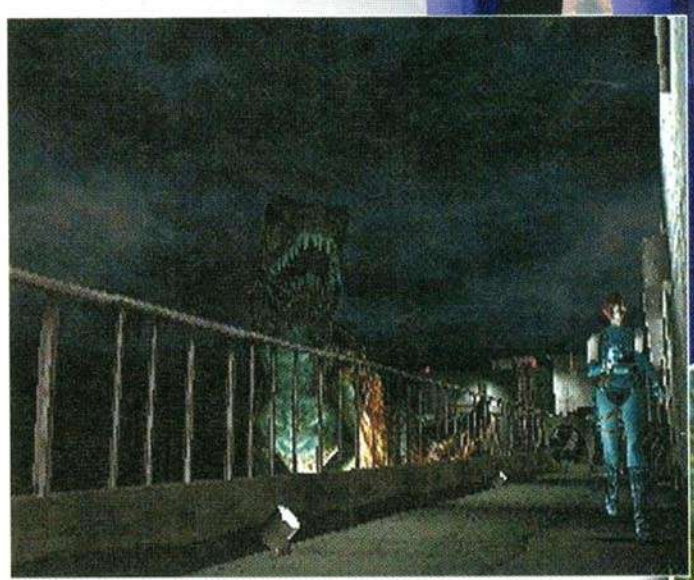

Trotz Polygonumgebung sind die Backgrounds zeitweise sehr detailiert.


Total Recall läßt grüßen.



Dr. KIRK *Alter: 32* *Größe: 176 cm*

Eigentlich sollte dieser Mann bereits seit drei Jahren tot sein, da er bei einer mysteriösen Laborexplosion verunglückte. So jedenfalls die offiziellen Angaben. In Wirklichkeit arbeitet der verbissene Wissenschaftler auf einer abgelegenen Insel an der ultimativen Energiequelle: Third Energy. Mit einem krankhaften Ehrgeiz erfüllt, will Kirk um jeden Preis die Experimente zu Ende führen und seine Theorien realisieren - ohne Rücksicht auf Verluste.



nach dem Wissenschaftler Kirk, der sich irgendwo in diesen Gebäuden aufhalten muß. Als Erstes gilt es, den Notstromgenerator zu finden und anzuwerfen, damit wenigstens etwas Strom existiert, um die wichtigsten Türfunktionen wieder zu aktivieren. Der Weg durch die unheimlichen und sterilen Gänge entwickelt sich schon bald zu echtem Horror, da hinter jeder Ecke die Schneidezähne eines gefräßigen Raptors warten könnten. Vor allem aber entfaltet sich vor dem Spieler ein wahres Bild des Schreckens: Von den scharfen Krallen und Reißzähnen zerfetzte menschliche Körper liegen in ganzen Blutseen. Die gesamte Laboranlage vewandelte sich in ein Self-Service-Restaurant für Reptilien - nahezu keiner überlebte das Massaker. Was in Resident Evil noch überzogen und trashig wirkte, zeigt sich hier erschreckend real und verlangt nervenschwachen Naturen einen starken Magen ab.

Nachdem wieder etwas „Saft" in den Gängen herrscht, macht sich Rick in den Kontrollraum auf, um die Situation einschätzen zu können. Es finden sehr häufig Dialoge zwischen den Team-Mitgliedern statt, welche in einigen Fällen auch den Verlauf der Handlung beeinflussen, da man im Laufe des Gesprächs vor bestimmte Entscheidungen gestellt wird. Diese beschränken sich jedoch auf den Entschluß, dem Vorschlag von Rick oder Gail zu folgen. Rick versucht, brenzlige Situationen mit Köpfchen zu lösen, während der dominante Gail stets die brutalen Methoden bevorzugt und sich lieber eine Schneise in die Dinos schlägt, bevor er nach einer alternativen Route sucht.

„Die gesamte Laboranlage vewandelte sich in ein Self-Service-Restaurant für Reptilien - nahezu keiner überlebte das Massaker."

Das Gameplay besteht also im wesentlichen daraus, sich immer weiter in den Komplex vorzuarbeiten und dabei allerlei Rätsel zu knacken. Diese Denksportaufagaben beschränken sich glücklicherweise nicht auf simples: „Bringe Schlüssel A nach B", sondern verlangen einiges an logischer Kombi-

Mit den gesammelten Plugs lassen sich die typischen Boxen öffnen, in denen Items abgelegt und an anderer Stelle aufgesammelt werden können.

Der Kran muß so programiert werden, daß sich ein Fluchtweg ergibt.

DAS OFFZIELLE LÖSUNGSBUCH ZU DINO CRISIS

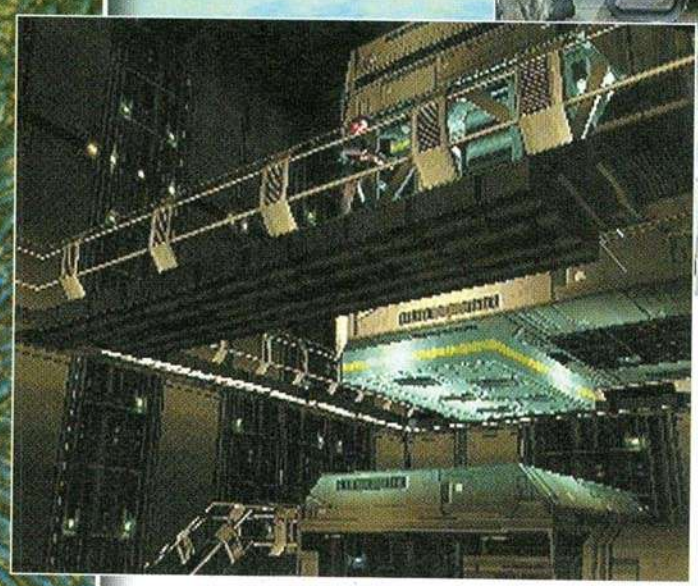
Der Hamburger Lösungsbuchverlag Future Press veröffentlicht parallel zur Deutschlandveröffentlichung des Spiels am 29. Oktober das offizielle Lösungsbuch zu Dino Crisis. Aus dem Inhalt: Neben Interviews mit den Programmierern und einer Biographie der Charaktere gehen die Macher in einer Komplettlösung Schritt für Schritt auf die Operation Dr. Kirk ein. Wer hingegen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiterkommt, wird im Glossar fündig. Wer sich zuerst etwas auf das Spiel vorbereiten möchte, für den bietet sich das Trainingskapitel an. Darüber hinaus widmet Future Press jeweils ein Kapitel dem System des Mixens, den Secrets, der Zusatzmission Operation Wipe Out und in einem „Speed Guide" dem schnellstmöglichen Weg durch das Spiel samt Zusatzmission.

Umfang: 196 Seiten
Preis: 24,95 DM
Erhältlich ab: 29. Oktober

Herr Rex.....

...hat Hunger.

Der Giftpfeil läßt das Biest nur noch einmal kurz zucken.

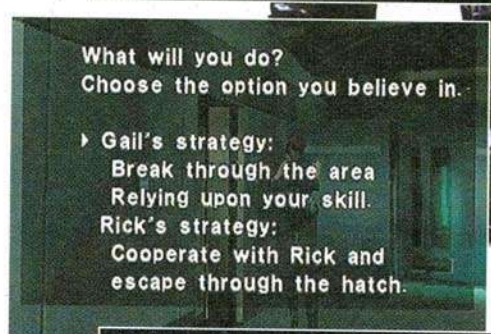


Death from above!

RICK *Alter: 25 Größe: 173 cm*

Ganz im Gegenteil zu Gail ist Rick ein sehr emotionaler Mensch. An vorderster Stelle stehen immer seine Teamkameraden, für die er bereit ist, alles zu geben. Ausgebildet in den Bereichen Medizin, schwere Waffen und Fahrzeuge sowie im Gebiet der Computertechnik, verkörpert der energische Rick den wohl flexibelsten Soldaten in der Gruppe.

Der erste Kontakt mit Dr. Kirk.



Hier kann sich Regina entscheiden, welchen Handlungsstrang sie verfolgen will.

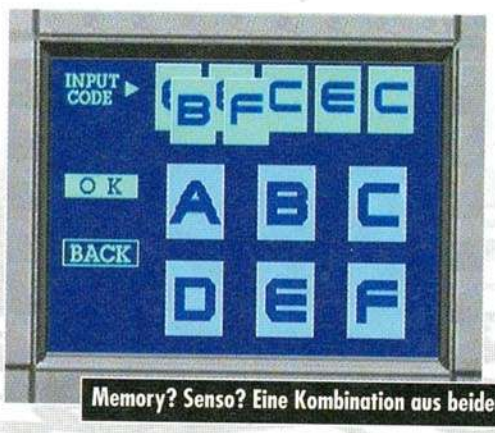
nation. Es müssen Paßwörter dechiffriert, Kräne gesteuert und viele grafische Puzzles gelöst werden. An Einfallsreichtum haperte es hier auf keinen Fall.

Die Hauptdarsteller dieses Adventures bleiben aber dennoch die genial in Szene gesetzten Polygon-Dinos. Allerdings beschränkt sich die Fauna auf fünf unterschiedliche Rassen. Allen voran Mr. T-Rex, der zwar nur wenige Auftritte hat, die jedoch brillant in Szene gesetzt wurden. Satte 500 Polygone und zwei gefüllte Texture-Pages verbraucht der Gigant. Auch Flugsaurier und Baby-Dinos haben im Prinzip nur ein kurzes Gastspiel. Im wesentlichen konzentrieren sich die Jäger auf zwei verschiedene Arten von Raptoren, wobei die leicht mutierte Form erst in den späteren Abschnitten auftaucht. Es ist absolut unglaublich, wie realistisch diese Biester in Szene gesetzt wurden. Selten wirkte eine Polygonfigur so „lebend". Sie kratzen, fauchen, beißen, rammen, schlagen mit dem Schwanz und noch vieles mehr. Alles in brillanten Animationen und völlig unvorhersehbar. Die Interaktion mit der Heldin ist wirklich sehenswert, da durch die Flexibilität und die Künstliche Intelligenz der Killer fast kein Kampf nach dem gleichen Schema abläuft. In manchen Fällen verliert Regina sogar ihre Waffe, und der Spieler muß in Panik nach seinem Schießeisen suchen. An Firepower stehen unserem Rotschopf übrigens nur drei Gerätschaften zur Auswahl: die Glok, eine Frenchi Shotgun sowie ein Granatwerfer. Jedoch können unsere „Werkzeuge" bis auf den Granatwerfer bis zu drei Mal aufgerüstet werden und somit in ihrer Feuerkraft gestärkt werden. Eine weitere Möglichkeit, den schuppigen Fleischfressern auf die Pelle zu rücken, sind die Gift- und Betäubungspfeile. In unserem Inventory-Screen, der bekanntlich mit der Kreistaste aufgerufen wird, befindet sich neben der Karte, Waffen- und Itemauswahl ein Punkt namens Mix. Unter dieser Option könnt Ihr verschiedene Giftpfeile herstellen, die den Raptoren entweder einen temporären oder ewigen Schlaf verpassen. Auch können hier Heilpakete aufgewertet oder per Multiplikator verdop-

SURVIVAL HORROR: DIE ZUKUNFT

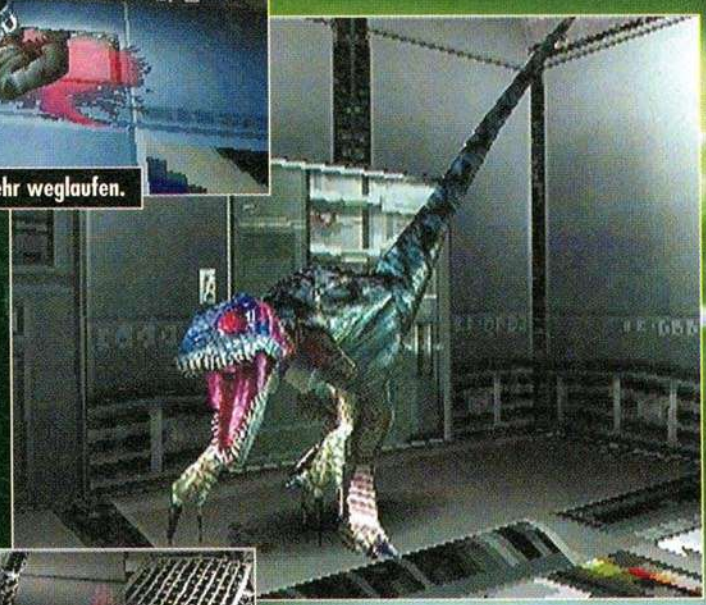
Daß es einen Nachfolger für Dino Crisis geben wird, ist wohl so sicher wie das Amen in der Kirche. Ansonsten steht die europäische Version von Resident Evil 3 (siehe Seite 52) bereits in den Startlöchern und wird die Fans gegen Ende des Jahres beglücken. Noch etwas dauern wird das PlayStation 2 Projekt und neue Genre-Hoffnung Onimusha: Demon Warrior. In der Gestalt eines mächtigen Samurai macht sich der Spieler auf den Weg, um eine wunderschöne Prinzessin zu retten, die auf mysteriöse Weise verschleppt wurde. Angesiedelt in der feudalen Zeit Japans wird es hier anstatt abgesägter Pump-Guns nur klassische Waffen wie Katana oder Shuriken geben.

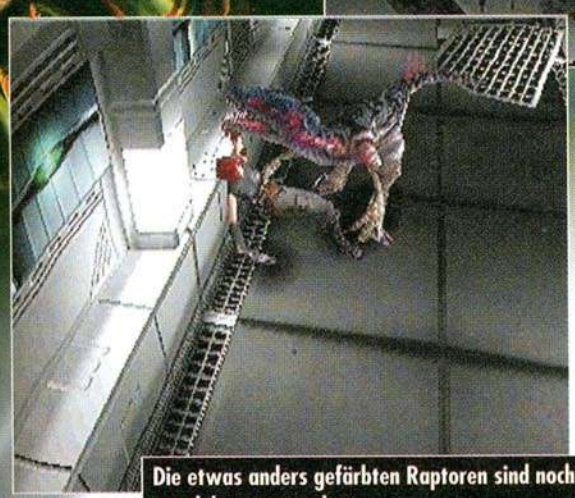
Nur durch das lösen dieses Puzzles kann die Stromversorgung wieder hergestellt werden.



Memory? Senso? Eine Kombination aus beidem.

Wenigstens kann er nicht mehr weglaufen.

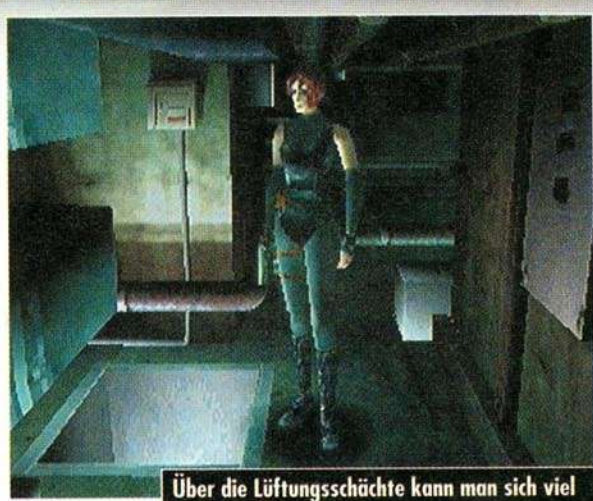



Die etwas anders gefärbten Raptoren sind noch um einiges aggressiver.

WE'RE HUNTING HUMANS!

Dinosaurier in unserer Zeit!? Welcher Gedanke schießt einem blockbuster-gestählten Kinofan als erster durch den Kopf? Richtig! Steven Spielbergs Effektorgie Jurassic Park. Speziell im Verhalten der Raptoren lieferten beide Filme wahrscheinlich den Löwenanteil bei der Inspiration der Entwickler. Die Polygon-Killer verhalten sich unglaublich lebendig und reagieren immer wieder überrraschend mit neuen Aktionen. Eine weitere Gemeinsamkeit zwischen dem großen Leinwandvorbild und Capcoms PlayStation-Shocker ist der unsägliche Appetit der Urzeitmonster. Besonders Mr. T-Rex ist zu keiner Zeit einem zarten Snack abgeneigt.

He has been gouged in the torso.

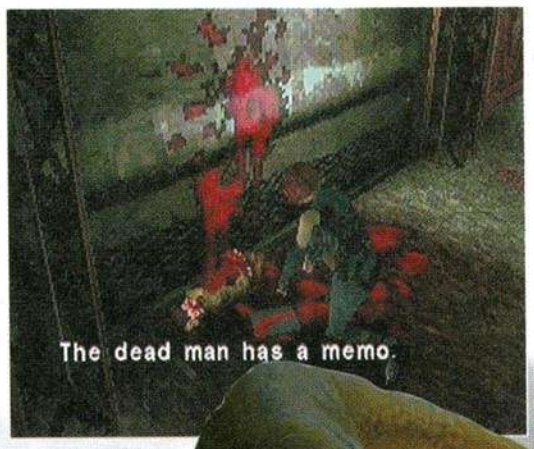

Über die Lüftungsschächte kann man sich viel Weg und Ärger sparen.

pelt werden. Anders als bei Resident Evil gibt es für Regina keine offensichtliche Gesundheitsanzeige. Der Spieler muß allein durch ihre Gestik wie starkes Humpeln oder Blutverlust, erkennen daß es der Heldin nicht mehr so gut geht. Nett ist auch die Idee mit dem ständig tropfenden Blut, das auch durch den Einsatz eines Medi-Paks nicht stoppen will und somit den Zustand von Regina trotzdem wieder nach unten zieht. Erst durch ein Mittel namens Hemostat werden die Blutungen gestoppt.

▶ *Dino Crisis kann vor allem in punkto Story und Technik auf ganzer Ebene überzeugen. Starke Kamerafahrten und eine herrlich schaurige Stimmung, die durch den atmosphärischen Soundtrack noch um ein Vielfaches untermauert wird, machen den Titel zu etwas wirklich Besonderem. Das größte Manko ist allerdings die relativ kurze Spieldauer.*

„Der größte Unterschied zu den bisherigen Resident Evil-Games besteht in der völlig neuartigen Methode, die Umgebung darzustellen."

Ein geübter Resident Evil-Krieger hat das Game locker in acht Stunden geknackt. Natürlich locken dann noch die drei unterschiedlichen Endings, neue Kostüme und ein Mini-Game (siehe Kästen), aber insgesamt wirkt es doch einfach zu kurz. Auch hätten wir uns ein bißchen mehr Vielfalt in der Dino-Riege gewünscht, da sich die Auseinandersetzungen wirklich zu 90% auf Raptoren beschränken. Weiterhin sind uns auch einige unlogische Zusammenhänge aufgefallen, die sich speziell auf das Ende des Games beziehen. Alles in allem bleibt aber dennoch ein sehr guter Titel, der nicht zuletzt wegen vieler frischer Ideen seinem Zombie-Vater speziell in einigen Kriterien überlegen ist. Wer es gerne spannend und blutig mag, wird seine helle Freude mit Dino Crisis haben. Vielleicht wird Reginas nächste Mission die Fauxpas' des Vorgängers ausmerzen.


The dead man has a memo.

Ein neues Feature ist das Mixen von Giftpfeilen und Medipaks.

POSITIV
- sehr gute Engine
- dichte Atmosphäre
- „lebendige" Dinos

NEGATIV
- insgesamt zu kurz
- wenig Dino-Vielfalt
- teilweise etwas unlogisch

GRAFIK	9
SOUND	9
RATING	8

1 SPIELER · 1 MEMORY CARD · TEXTE ENGLISCH · SPRACHAUSGABE ENGLISCH · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG

WINNIE FORSTER

FRONT MISSION 3

JAPAN IMPORT!

Genre	Strategie
Hersteller	Square
Entwickler	Square
Testmuster	Eigenimport
Preis	ca. 110,- Mark
Erhältlich ab	sofort (Japan)
nicht geplant	PAL-Version

Import-Nachteil: Von der japanischen Rahmenhandlung bekommen deutsche Spieler nicht viel mit.

In jedem Kampf lernen Eure Mechs neue Tricks und Combos, laden sich vor dem Angriff elektrostatisch auf oder aktivieren die automatische Zielvorrichtung.

Linker Arm in Fetzen: In den Duellszenen von „FM 3" zerlegen sich die 3D-Roboter Stück für Stück.

Squares vergessene Serie: Während andere Titels des Japano-Herstellers nach und nach in Deutschland eintrudeln, bleibt „Front Mission" auch im nächsten Jahrtausend ein Fall für Importspezialisten. Dabei ist die Robotersaga in Japan eine der wichtigsten Square-Marken, allein von „Front Mission 2" wurden 600.000 Einheiten abgesetzt. Ob der realgeografisch Bezug ein Grund dafür ist, daß kein „Front Mission" im Westen auftaucht?

Denn die Kriege zwischen asiatischem, europäischem und amerikanischem Machtblock sind zwar in die Zukunft verlegt, ziehen aber über authentische Städte und Landstriche hinweg. Nachdem Euch „FM Alternative" (1997) noch in die Mitte des 21. Jahrhunderts versetzte, beleuchtet „Front Mission 3" nun die Zeit nach 2112. Gleichzeitig kehrt „FM 3" zum Originalkonzept zurück: Das Echtzeitexperiment „Alternative" war dem japanischen Publikum zu progressiv und im Vergleich zu den traditionell rundenbasierten Vorgängern ein Flop. Mit dem dritten Teil ist der Nonstopzauber wieder vorbei: Vor jedem Schritt könnt Ihr minutenlang grübeln.

Wer die vier Nintendo- und PlayStation-Vorgänger kennt, weiß, was ihn in FM erwartet: Jugendliche Mech-Piloten, die sich nach kurzen Plaudereien bzw. Missionbesprechung in die Werkstatt verkrümeln und dort an Waffensystemen und Servogliedmaßen schrauben. Sind die Riesenroboter fit, startet Ihr aufs Schlachtfeld: Die Landschaften werden isometrisch von schräg oben dargestellt, mit den seitlichen Tastern blickt Ihr hinter Gebäude und Monumente. Nacheinander gebt Ihr jedem Eurer vier Mechs einen Marsch- oder Kampfbefehl. Obwohl das Aktionsmenü im Gegensatz zu „FM Alternative" in japanischen Zeichen geschrieben ist, habt Ihr das System schnell gecheckt: Wählt Ihr einen Mech, blendet das Programm dessen Bewegungsradius ein. Steht der Stahlriese still, wechselt die Benutzerführung in den Angriffmodus und zeigt Euch automatisch die Reichweite Eurer Waffen. Jetzt müßt Ihr nur noch einen feindlichen Panzer, Helikopter oder Mech im Radius anklicken und mit einem Eurer Waffensysteme beharken.

▶ *In der Waffenvielfalt liegt der Spielwitz: Jedes MG und jeder Raketenwerfer ist einem Mech-Körperteil zugeordnet, besitzt einen bestimmten Munitionsvorrat und eigene Schadenswerte: Schrotflinten streuen ihr Korn und beschädigen alle Teile eines Mechs, die Stahlfaust wiederum trifft nur auf kurze Distanz und entweder Körper, Arme oder Beine.*

In „FM" zerlegt Ihr Gegner Stück für Stück. Am Ende einer Schlacht humpeln nur noch rauchende Wracks durch die Pampa, der Raketenwerfer ist leer gefeuert, die Artillerie in der Linken längst zum Metallskelett zerschmolzen.

Von der Rahmenhandlung und den Gesprächen mit anderen Protagonisten werden PAL-Spieler nicht viel verstehen. Doch auch wer die Plaudereien eilig wegklickt, hat mit dem Strategieepos noch massig Spaß: Die Missionen sind schlau inszeniert, ausgewogen und spannend, die Grafik zweckmäßig: Sowohl auf der Übersichtskarte als auch in den 3D-Duellen erkennt Ihr jedes Detail, aus welchen Rohren Freund und Feind ballern, welches Körperteil beschädigt und welches noch voll einsatzfähig ist. Die Trauer der Square-Fans über die Japano-Texte ist begründet: Während sich FM in Japan mit vielen anderen Mechsims duelliert, gibt's in Europa keinen einzigen PlayStation-Titel für Robot-Fans. Wenn man's sich genau überlegt: Überhaupt kein vernünftiges rundenbasiertes Strategiespiel.

Anwenderfreundlich: Dank vorbildlicher Benutzerführung (aufklappende Info-Menüs und Farbmarkierung) geht die Mech-Steuerung leicht von der Hand.

POSITIV

- Mech-Simulation mit vielen Details
- gute Benutzerführung

NEGATIV

- japanische Texte und Menüs

GRAFIK	7
SOUND	8
RATING	8

1 SPIELER · 2-6 MEMORY CARD · TEXTE JAPANISCH · SONY ANALOG CONTROLLER

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

Nur solange Vorrat reicht!

Sonderangebote:

nur solange Vorrat reicht !!!

Abe´s Exodus JR	44,95
Actua Golf SP	39,95
Actua Ice Hockey	39,95
Actua Pool SP	49,95
Actua Soccer SP	39,95
Actua Soccer 3 SP	49,95
Actua Soccer Club E.	19,95
Adidas P. Soccer I.	49,95
Agent Armstrong	49,95
Air Combat A	39,95
Air Race A	44,95
Alien Trilogy A	44,95
Alien Trilogy A a/ungeschnitten	49,95
Alundra RPG	49,95
Armored Core A	39,95
Assault Rigs A	39,95
Atlantis ADV	49,95
A.Senna Kart Duel 2	49,95
Azure Dreams RO	49,95
B-Movie <a> A	39,95
Ballblazer Champ.	39,95
Batman & Robin A	49,95
Battle Sport A	39,95
Beast Wars A	49,95
Bedlam STR	39,95
Big Air SP	49,95
Bio Freaks B	49,95
Black Dawn A	29,95
Blam Machinehead	39,95
Blast Chamber A	39,95
Blast Radius A	44,95
Blood Omen RO	44,95
Box Champions SP	49,95
Breath of Fire 3	49,95
Breath of F. 3 & Pin, T-Shirt & Drachenfigur	59,95
Bug Riders A	39,95
Buggy R	49,95
Bust-A-Move 2	44,95
Cardinal Syn B	49,95
Casper	49,95
Circuit Breakers	44,95
Colin McRae Rally	44,95
C & C 1 STR	39,95
C & C Alarmstufe	44,95
Constructor STR	44,95
Cool Boarders 2 SP	44,95
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crime Killer R	39,95
Critical Depth A	39,95
Criticom B	29,95
Croc JR	39,95
Crow, The A	44,95
Cyball Zone SP	39,95
Cyberspeed R	29,95
Dark Omen - Warhammer 2 STG	44,95
Darklight Conflict	29,95
Darkstalkers B	29,95
Dead Or Alive B	49,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Destruction Derby 2	44,95
Devil´s Deception	44,95
Diablo STR	44,95
Dodgem Arena <a>	39,95
Dynasty Warriors	29,95
Explosive Racing R	49,95
Extreme Snowbreak	44,95
FIFA Soccer '97	39,95
FIFA '98 SP	44,95
Final Fantasy 7 RO	44,95
FF7 & 4c Berater	59,95
Formel 1 '97 R	44,95
Formula Karts R	39,95
Frankreich '98 SP	44,95
Frenzy A	44,95
Frogger JR	44,95
Future Cop LAPD	44,95
G-Darius A	44,95
G-Police A	44,95
Galaxy Fight B	39,95
Gex	49,95
Goal Storm SP	39,95
Golden Goal '98	29,95
Gran Turismo R	44,95
Grand Theft Auto	44,95
GTA London A	39,95
Hard Boiled A	29,95
Heart of Darkness	44,95
Heavens Gate B	49,95
Herc´s Adventure <a	39,95
Hercules JR	39,95
Incredible Hulk	29,95
Int. S. Soccer Del.	44,95
Int. Superstar Soccer 98 & Demo	39,95
Invasion A	44,95
Iron Man X-O Man.	44,95
Iznogud JR	39,95

Jet Rider 2 R	44,95
John Madden 97	39,95
Johnny Bazookatone	39,95
Jupiter Strike A	49,95
Jurassic Park A	44,95
Kick Off World SP	44,95
Klonoa <a>	49,95
Konami Open Golf	29,95
Krazy Ivan A	49,95
Lemmings Compil.	44,95
Libero Grande SP	49,95
Little Big Adventure	39,95
Lost Vikings 2 G	44,95
Lucky Luke (10)	44,95
Medievil A	44,95
Mega Man Battle	44,95
Mickey´s Wild Adv.	39,95
Micro Machines R	44,95
Midnight Run R	44,95
Moto Racer R	44,95
Moto Racer 2 R	49,95
Motor Mash R	44,95
Motorhead R	44,95
MTV - Slamscape	29,95
Namco Soccer P.G.	44,95
Namco Tennis S.Court	44,95
NBA in the Zone 2	39,95
NBA Fast Break SP	49,95
NBA Live 99 SP	49,95
Newman H. Racing	49,95
NHL Face Off '98	44,95
NHL Hockey '97	39,95
NHL Hockey 99	49,95
NHL Pow. Hockey	29,95
NHL Powerplay 98	39,95
Ninja A	49,95
Novastorm SH	39,95
O.D.T. A	49,95
Oddworld JR	44,95
Olympic Games SP	44,95
One A	44,95
Pandemonium JR	39,95
Pandemonium 2	44,95
PaRappaTheRapper	44,95
Peak Performance	49,95
Perfect Assassin	49,95
Perfect Weapon A	29,95
Phat Air Snowboard.	44,95
Pitball A	29,95
Pitfall 3D JR	49,95
Porsche Challenge	44,95
Powerboat Racing	39,95
Poy Poy G	44,95
Premier Manager 98	44,95
Pro Pinball Big Race	49,95
Psybadek R	49,95
Psychic Force A	44,95
R-Type Collection	49,95
Racing Simulation 2	44,95
Rally Cross R	44,95
Rapid Racer R	39,95
Raven Projekt <a>	39,95
Rayman JR	39,95
Reboot A	44,95
Resident Evil & Spielberater A	49,95
Resident DC A	44,95
Ridge Racer Rev.	39,95
Riot SP	39,95
Road Rage R	39,95
Road Rash R	44,95
Robopit A	29,95
Robotron X A	39,95
Rock'n Roll Racing	39,95
Rogue Trip A	49,95
S.C.A.R.S. R	39,95
Sentinent incl. CD	44,95
Sentinel Returns	49,95
Shadowmaster A	44,95
Slam´n Jam SP	29,95
Snow Racer '98 SP	49,95
Soulblade B	39,95
Soviet Strike	44,95
Spawn A	49,95
Speedster R	49,95
Spider JR	39,95
Spot - Hollywood JR	29,95
Star Gladiator B	29,95
Streak A	49,95
Street Racer R	49,95
Streetfighter A. Ex	44,95
Striker SP	44,95
S. Football Champ	39,95
S. Match Soccer SP	39,95
S.Puzzle Fighter G	39,95
S.Sonic Racer <a	29,95
Swagman RO	44,95
Tekken 1 - 3 B	je 44,95

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

A=Action / ADV=Adventure / B=Beatem Up / D=Denkspiel / G=Geschicklichkeit / JR=Jump Run / R=Rennspiel / RO=Rollenspiel / SP=Sport / STR=Strategie

Thunderhawk 2 A	29,95
Thunderhawk 2 A a/ungeschnitten	49,95
Toca Touring Car	44,95
Tombraider 1 & 2	je 44,95
Total Driving R	29,95
Total Eclipse Turbo	49,95
Total NBA '98 SP	49,95
True Pinball G	39,95
Tunnel B1 A	39,95
Unholy War, The A	44,95
V 2000 <a> A	49,95
V-Ball A / SP	44,95
V-Rally R	44,95
Vandal Hearts RPG	49,95
Versailles <a> ADV	49,95
Victory Boxing 2	49,95
Viewpoint A	39,95
Vigilante 8 A	49,95
Viper <a> A	49,95
Virtual Pool G	44,95
VMX Racing R	44,95
VR Baseball 97 SP	49,95
Vs - Versus B	39,95
Warhammer STR	44,95
Warhawk A	44,95
W.Gretzky '98 SP	39,95
Wild 9 & T-Shirt JR	49,95
Wing Commander 4	49,95
Wipeout 2097 R	39,95
World Cup Golf SP	39,95
World Leage Soccer	39,95
Worms G	39,95
Wreckin' Crew R	29,95
WWF in your House	44,95
WWF Warzone A	44,95
X 2 A	29,95
X-Men Children...	44,95
Xevious 3D A	49,95
Z <a> STR	49,95
Zero Divide B	44,95
Zero Divide 2 B	44,95

Lösungsbücher:

Abe's Exodus in 4c	19,80
Abe's Oddysee	14,80
Akuji	14,80
Alien Trilogy	14,80
Alundra DIN 4	14,80
Atlantis, Grab des Pharao, Ubik & Versailles	19,80
Baphomets Fluch	9,95
Baphomets Fluch 2	14,80
Beat'em Up	14,80
Blaze'n Blade	14,80
Blood Omen	14,80
Breath of Fire 3	14,80
Casper	14,80
Cheat Buch 2	14,80
C & C 1 & 2	je 14,80
Dark Omen - Warhammer	14,80
Deathtrap Dungeon	14,80
Diablo	14,80
Discworld Noir	14,80
D.N. Time to kill	14,80
Final Fantasy 7 in 4c	19,80
G-Police	14,80
Granstream Saga	14,80
Guardian Crusade	14,80
Hard Edge	14,80
Heart of Darkness	14,80
Herc´s Adventure	14,80
Hercules & 3 Andere	14,80
Little Big Adventure	14,80
Medievil	14,80
Men in Black	14,80
Metal Gear Solid 4c	24,80
Nightmare Creatures	14,80
O.D.T.	14,80
One	14,80
Overblood	14,80
Pitfall 3D	14,80
Rayman & Gex 3D	14,80
Resident Evil	9,95
Resident Evil "Komplett" <farbig & viele Bilder>	19,80
Riven	14,80
Skull Monkeys + 3	14,80
Spawn	14,80
Shadowman	19,80
Silent Hill in 4c	24,80
Swagman	14,80
Syphon Filter	14,80
Tekken 1 - 3	14,80
Tombraider 1-3	je 19,80
Vandal Hearts	14,80
Wild Arms	14,80
Wing Commander 4	14,80
X-Files	19,95
Z	14,80

Zubehör:

Adapter/MOD	39,95
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)	39,95
Antennenkabel	24,95
Baracuda 2 Pad	59,95
CD Leerhüllen 10er Set	4,95
2er-Leerhüllen 10er Set	8,95
CD-Case	9,95

Cyber Shock	49,95
Dekor Kit ReVolt	14,80
DekorKit Shadowman	14,80
Dual Shock	ab 29,95
Gun "Adventure"	89,95
Gun "Dual"	29,95

Gun "Real Arcade" - mit Rückschlag + Pedal	79,95
Gun & Laseraufsatz	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 <unkomprimierte Cards>	39,95
Mouse	34,95

Das Einsteigerangebot!

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 Classic	59,95
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

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse ... Vorkasse DM 6,90 / Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten * Keine Garantie auf Kompatibilität !

PSX - Games:

A Bugs Life JR	69,95
Akuji	59,95
Ape Excape JR	79,95
Apocalypse A a/ungeschnitten	69,95
Attack of Saucerman	74,95
Blaze´n Blade RO	59,95
Bomberman F. Race	79,95
Bundesliga 2000	84,95
Bust-A-Move 4	59,95
Capcom Generation	84,95
Carmageddon Dt.	79,95
Castrol Honda SB	84,95
Civilization 2 STR	79,95
Colony Wars 1 A	69,95
Colony Wars 2 A	79,95
Crash Bandicoot 3	69,95
Croc 2 JR	84,95
Destrega	79,95
Driver R	79,95
Duke Time to kill	69,95
Fisher Mans Ball	84,95
Formel 1 '98 R	59,95
G-Police 2 A	74,95
Grab des Pharao	84,95
Guardian of Drkn	84,95
Gungage A	84,95
Hugo 2 JR	79,95
J. Madden 2000 SP	84,95
Kingsley Wild Adv.	79,95
Legend of Kartia	84,95
Lone Soldier uncut	69,95
Megaman Legends	69,95
Metal Gear Solid	79,95
Monkey Hero RO	84,95
Monster Seed RO	84,95
Mulan Story JR	79,95
NHL 2000 SP	84,95
Nightmare Creatures ungeschnitten - rotes Blut	69,95
Omega Boost A	79,95
Overblood a/uncut	69,95
Pop'n' Pop G	69,95
Pinball Timeshock	59,95
Point Blank 2 SH	84,95
Point Blank 2 & Gun	139,95
Pool Hustlers SP	59,95
Populous STR	59,95
RC Stunt Chopter	69,95
Rat Attack A	84,95
ReVolt R	84,95
Shadowman A	84,95
Shanghai	84,95
Silent Hill A	84,95
Sled Storm R	84,95
Soul Reaver A	89,95
South Park A	84,95
Space Invaders A	79,95
Speed Freaks R	84,95
Sports Car GT R	59,95
Spyro the Dragon	59,95
Syphon Filter A	84,95
Star Wars Dunkle B.	84,95
TAI-Fu JR	59,95

Tony Hawk Skater	84,95
Treasures of Deep <a	59,95
UEFA Champ. 99	79,95
V-Rally 2 R	79,95
Verraten in der verbotenen Stadt	84,95
Versailles dt.	84,95
Wild Arms RO	69,95
Wipeout 3 R	84,95
X - Files (Akte X)	84,95
Z STR	59,95

Geplante Neuheiten PSX:

<können sofort vorbestellt werden>

Asterix & Obelix (10)	84,95
Autobahn Raser (10)	84,95
Bass Landing (10)	84,95
Centipede (10)	89,95
Champ. Manager All	84,95
Champ. Motorcross	84,95
Chessmaster Mill.	84,95
Chocobo Racing	84,95
Demolition Racer10)	84,95
Dune 2000 (10)	84,95
Earthworm Jim 3D	84,95
EPGA Golf (10)	79,95
Extreme 500 (10)	84,95
Fighting Force 2	84,95
Final Fantasy 8 (10)	TBA
Formel 1 '99 (10)	TBA
Fußball Live (10)	84,95
Grand Theft Auto 2	84,95
Hell Night (10) A	84,95
Hogs of War (10) A	79,95
Hot Wheels (10) R	84,95
Jackie Chan's Stuntmaster	
Jade Ccoon (10/11)	84,95
Jeff Gordon Racing (10)	
Killer Loop (10) R	84,95
Le Mans 24 Std R.	84,95
Legend of Legaia (10)	
Lego Racers (10) R	89,95
Lego Rock Raiders (10)	
Metal Gear S.Mission	44,95
Missile Command (10)	
Mission Impossible	84,95
Nascar 2000 (10)	84,95
NFL Blitz 2000 (10)	79,95
No Fear (10) A	TBA
Phoenix (10) A	TBA
Plane Crazy (10) A	84,95
Pong (10) A	84,95
Powerboat 2 (10) R	84,95
Prince N. Boxing	84,95
Q-Bert (10) JR	84,95
Rainbow Six (10)	84,95
Rally Masters (10)	84,95
Reel Fishing (10)	84,95
Rollerball (10) R	TBA
Saboteur (10) A	84,95
San Francisco R. 2	79,95
Schlümpfe Alptraumland	
Subbuteo (10) SP	TBA
Tank Racer (10) A	84,95
Tanktics (10) A	79,95
Tarzan (10) A	84,95
Tunguska (10) ADV	84,95
Ubik (10) STR	84,95
UEFA Striker (10)	89,95
Um Jammer Lammy	74,95
Uprising X (10) STR	TBA
Urban Chaos (10)	84,95
Worms Armageddon	89,95

ab 14.10.99

Dreamcast:

Dreamcast (10)	489,-
Arcade Stick (10)	89,95
Controller (10)	49,95
DekorKit Shadowman	19,80
DekorKit Trick Style	19,80
Keyboard (10)	54,95
Race CP Lenkrad	119,95
Scart Kabel (10)	39,95
Vibration Pack (10)	44,95
Visual Memory (10)	49,95
Aero Wings (11)	84,95
Blue Stinger A	89,95
Buggy Heat (10) R	84,95
Dynamite Cop 2 A	84,95
Expendable (10) A	104,95
Formula One (11)	104,95
House of the Dead 2 incl. Gun (10) A	139,95
HydroThunder (10)	TBA
Incoming (10) A	104,95
Monaco GP (10) R	89,95
NBA 2000 (11) SP	84,95
Pen Pen (10) R	TBA
Power Stone (10)	84,95
Ready 2 Rumble (10)	TBA
Sega Bass Fishing*	179,95
Sega Rally 2 (10)	104,95
Snow Surfers (10)	84,95
Sonic Adventures*	84,95
Soul Calibur (11)	104,95
Speed Devils (10)	84,95
Supercross 2000*	89,95
Suzuki Alstare Racer*	84,95
Tokyo Highway Chal.	84,95
Toy Commander (10)	84,95
Trick Style (10)	TBA
Virtua Fighter 3 (10)	84,95
Virtua Striker 2 (12)	TBA
World League Soccer	84,95
Worms Armageddon*	TBA

LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:

48143 Münster
Windthorststr. 13
Tel.: 0251-5105789

Bielefeld Brackwede
Treppenstr. 10

Geplantes Ladengeschäft: in Osnabrück

Händleranfragen willkommen !

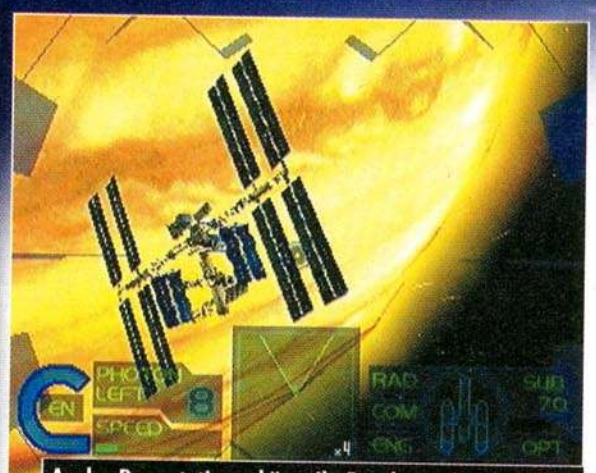
a = ausländische Version / Rote Schrift = Preissenkung / An- und Verkauf von PSX-Spiele / Große Auswahl an Figuren

MARK LIEBOLD

STAR IXIOM

JAPAN IMPORT!

Genre	3D Shooter
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Testmuster	Eigenimport
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich	ab sofort (Japan), 2000 (PAL)



An den Raumstationen könnt Ihr Eure leeren Energiezellen neu füllen lassen.

Was heute noch ein Traum ist, könnte im Jahr 2283 schon längst Realität sein: die Besiedelung des Weltraum. Doch in den unendlichen Weiten der Galaxis herrscht kein Friede; denn der Mensch ist nicht die einzige intelligente Rasse, die sich im All ausbreitet. Fremde Völker führen einen erbitterten Krieg um jeden noch so kleinen Planeten und jeden noch so unbedeutenden Sektor.

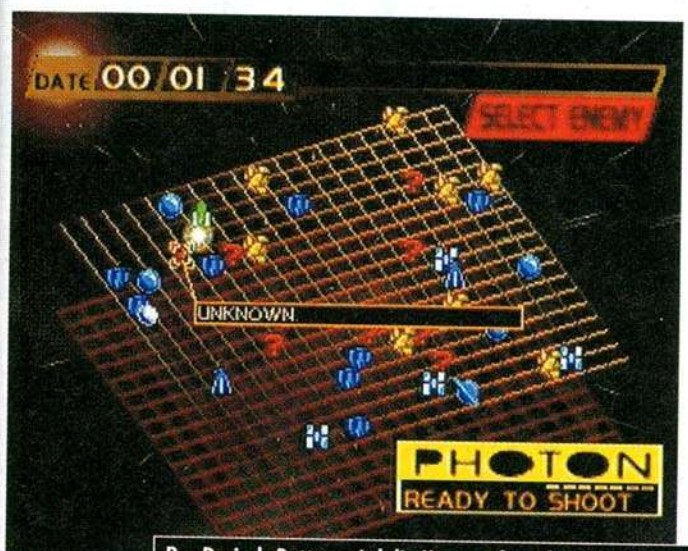
In Star Ixiom schlüpft Ihr in die Rolle eines aufstrebenden Piloten des Team Gaia, einer Eliteeinheit der interplanetaren Erdstreitkräfte UGSF. An Bord der Raumbase hat man die Wahl, entweder einen schnellen Trainingsflug zu wagen oder sich an der Command- oder Conquest Kampagne zu beteiligen. Im Command-Feldzug wird Mission für Mission stur abgeflogen. Nach und nach wird der Hangar und das Ausrüstungsdepot mit neuen Raumschiffen, Waffen und Optionalequipment gefüllt. Vor jedem Einsatz könnt Ihr Euren Gleiter mit einer Sekundärwaffe (Vulcan Laser, Gravitationskanone, Hyper Blaster usw.) und einem speziellen Zusatzbauteil (verstärkter Energiegenerator, Laser Power Boost, Wide Range Rader usw.) ausrüsten. Die Conquest Kampagne läuft etwas anders ab. Hier entscheidet man mehr oder weniger selbst, welche Gefahrenherde man beseitigen möchte. Während man beim Command-Unternehmen nur seine Missionsziele erfüllen muß, gilt es beim Conquest-Feldzug alles und jeden ausnahmslos in seine Bestandteile zu zerstäuben. Je mehr Gegner Ihr erledigt, desto mehr neue Ausrüstungsteile erhaltet Ihr. Mit der Zeit stoßen sogar neue Piloten, die während der Einsätze als Flügelmänner dienen, zum Team Gaia hinzu.

Gesteuert werden die flinken Raumgleiter entweder mit dem Standard-Analog-Pad oder mit dem Analog-Joystick. Das Joypad ist zwar komplett belegt, jedoch sind die Jäger relativ leicht zu handhaben. Die Schiffe verfügen nur über einen begrenzten Vorrat an Energie, weshalb es während des Einsatzes auch dringend notwendig ist sparsam im Einsatz der Waffen zu sein.

Beim Ausrüsten der Raumjäger muß man darauf achten, daß die zur Verfügung stehende Energiemenge stets ausreichend ist.

Von der Story und dem allgemeinen Drumherum bekommt man aufgrund der Sprachbarriere nicht sehr viel mit, was aber nicht weiter schlimm ist, da alle wichtigen Menüs in englisch verfaßt sind. Grafisch hat Namco durchweg solide Arbeit geleistet - nicht sehr aufwendig, dafür sind allerdings auch keinerlei Fehler zu erkennen. Freunden von Retro-Games wird sogar noch etwas ganz Besonderes geboten. Eine der fünf außerirdischen Rassen trägt nämlich den Namen Galaga und macht sich genau wie vor nunmehr fast zwanzig Jahren auf, um die Menschheit auszulöschen.

▶ *Star Ixiom ist ein gesunde Mischung aus den klassischen 2D Shootern der Achtziger Jahre und Space Operas à la Colony Wars - nicht besonders viel Tiefgang, dafür aber um so mehr Action.*



Per Dreieck-Button wird die Karte aufgerufen. Von hier aus kann man zum nächsten Quadranten springen oder mit Hilfe von Photonenladungen einen Fernangriff wagen.

POSITIV
- heroischer Soundtrack
- flüssige Grafik
- Reminiszenz an Galaga

NEGATIV
- nicht besonders abwechslungsreich
- wenig Details

GRAFIK	7
SOUND	8
RATING	7

1 SPIELER · 1 MEMORY CARD · TEXTE ENGLISCH JAPANISCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · ANALOG JOYSTICK · DOLBY SURROUND

online shoppen – online bieten

www.ACMEonline.de

Infos täglich frisch

Online-Shop | Online-Auktion | Neuheiten | Termine | Top-5 | Most Wanted | Job

ACME the game company

Neo Geo Pocket

WonderSwan

Nintendo 64

PlayStation

Dreamcast

Anime

Soundtracks

Merchandise

Trading Cards

Action Figuren

Lösungsbücher

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM

BESTELLUNGEN BIS 17 UHR GEHEN NOCH AM GLEICHEN TAG ZUR POST

Dreamcast

NEUER TERMIN! 14.10.99

Dreamcast PAL incl. kostenl Internet-Zugang	499,00
Controller	59,90
Arcade Joystick	99,90
Lenkrad	129,90
Tastatur	59,90
Vibration-Pack	49,90
VMU Memory Card	59,90
RGB-Kabel incl. Stereo-Audio-Out	14,90*
Controllerverlängerung (2m)	14,90*
Aero Dancing jp (Flight-Sim)	89,90
Air Force Delta jp (Flight-Combat)	139,90
Armada us (Action)	139,90
*Blue Stinger (Action Adventure)	119,90
Black Matrix (Adventure 30.09.)	149,90
Buggy Heat (Race)	99,90
Climax Landers jp (3D-Adventure)	139,90
Code Veronica jp (Horror-Adv.. - 12/99)	149,90
D2 jp (Horror-Adventure - 12/99)	149,90
Densha de Go 2 jp (U-Bahn-Sim. 12/99)	149,90
Flag to Flag us (Racing)	139,90
Formula 1 (Racing)	119,90
Get Bass (Sports) mit Angelcontroller	199,90
Giant Gram jp (Wrestling)	139,90
Hot D. 2 Gunset (Ego Shooter)	159,90
Hydrothunder (Powerboatracing)	109,90
Incomming (Shooter)	119,90
Jeremy Mc Grath Supercross (Motocross)	119,90
King of Fighters Dreamm**jp. (Fighting)	129,90
Langrissa Millenium jp (RPG)	149,90
Millenium Soldier (Expandable)	119,90
Monaco Grand Prix 2 (Racing)	119,90
MS-R (Racing 26.11.99)	119,90
NBA 2000 (Sports)	99,90
NFL Blitz (Sports)	99,90
Power Stone (3D-Fighting)	99,90
Psychic Force 2012 jp (3D-Fighting)	99,90
Rainbow 6 us (Action)	139,90
Ready2Rumble (Boxing)	119,90
Red Dog (Shooting)	99,90
Red Line Racer (Race)	99,90
Sega Rally 2 (Race)	119,90
Shadow Man (Adventure)	119,90
Snow Surfers (Sports)	99,90
Sonic Adventure (3D-Adventure)	99,90
Soul Calibur (Fighting)	119,90
Soul Fighter (Action)	99,90
Speed Devils (Racing)	119,90
Streetfighter 3 jp (Fighting)	109,90
Super Speed Racing (Race)	139,90
TNN Hardcore Heat us (Racing)	139,90
Tokyo Highway Battle jp (Race)	139,90
Toukon Retsuden 4 jp (Wrestling)	139,90
Trick Style (Racing)	119,90
UEFA Striker (Sports)	119,90
Virtua Fighter 3 (Fighting)	99,90
World League Soccer (Sports)	99,90
Zombi Revenge jp (Fighting 28.10.)	139,90

Preis für Verbindung mit einer Dreamcast.

SOUNDTRACKS

Metal Gear Solid (dt)	19,90
Metal Gear Solid (jp)	49,90
Resident Evil	29,90
Resident Evil	29,90
Resident Evil 3 (jp)	89,90
Final Fantasy Tactics	79,90
Final Fantasy 7(4CDs)	109,90
Final Fantasy 8(4CDs)	109,90
Frontmission 3 jp	89,90
Silent Hill (dt)	19,90
Silent Hill (jp)	49,90
Castlevania	19,90
Dino Crises (jp)	89,90

NEOGEO POCKET

NEOGEO Pocket Color (US-Version)	169,90
(erhältlich in 8 verschiedenen Farben!)	
NEOGEO Pocket + King of Fighters R-1	149,90
Baseball Stars us (Sports)	89,90
Bio Motor us (Rollenspiel)	89,90
Bust a Move us (Puzzle)	89,90
Crush Roller us (Puzzle)	89,90
Fatal Fury us (Fighting)	99,90
King of Fighters R-1 jp (Fighting)	66,-
King of Fighters R-2 us (Fighting)	99,90
Metal Slug First Mission us (Jump'n Shoot)	99,90
Pac Man us (!!!)	79,90
Samurai Shodown us (Fighting)	99,90
Tennis (Sports)	79,90
Turf Master (Sports - Golf)	89,90

PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller	249,00
Controller Dual-Shock (Sony) blau,grün,klar,schwarz,grau	59,90
Controller Digi-Dual-Shock (Hori) blau,grün,klar	25,00
Memory Card 1MEG (EXONY)	14,90
Memory Card 1MEG (Sony)	29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter)	69,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out	20,00
X-Ploder (Cheat Cartrige für Expansionsport)	99,90
Gehäuse (crystal red, blue,black)	29,90
Gehäuse lackiert (camouflage, blue, black)	39,90
Alien Ressurection (Adventure)	99,90
Azure Dreams (Rollenspiel)	69,90
Bass Landing mit Dual-Shock-Angel us	189,90
Black Bass w Blue Marlin us (Angelsim)	139,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG)	139,90
Breath of Fire 3 ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin..)	89,90
Capcom Generations Vol.1-5 jp (Collection)	je 99,90
Chokobos M. Dungeon 1+2 jp .(Rollenspiel)	199,-
Chrono Chross jp (Rollenspiel)	159,90
Chronotrigger jp (Rollenspiel)	139,90
Clock Tower 2 us (Adventure 01.11.99)	139,90
Dark Tales jp (Adventure)	139,90
Densha de Go 2 (U-Bahn-Sim)	139,90
Dino Crises (Horror-Adventure 28.10.99)	99,90
Dewprism jp (Rollenspiel)	149,90
Echonight us (Horror-Adventure)	129,90
Echonight 2 jp (Horror-Adventure)	139,90
Exiting Bass 2 (Angelsimulation)	129,90
Final Fantasy 8 (Rollenspiel - ab 27.10.99)	109,90
Final Fantasy Antologies (FF5&6)	139,90
Fish on Bass jp (Angel Simulation)	139,90
Formel 1 '99 (Racing)	99,90
Frontmission 3 jp (Strategie)	149,90
Goo Goo Soundy jp (Music Simulation)	149,90
Grandstream Saga (Rollenspiel)	89,90
G-Police: Weapons of Justice (Action)	89,90
Grandia us (Rollenspiel)	139,90
Gran Turismo (Race)	49,90
Gran Turismo 2 (Race - ab 8.12.99)	99,90
Indy Jones und der Turm v. Babylon (Adv.)	99,90
Jade Cocoon Tamamayu (Rollenspiel)	99,90
Kensei - Sacred Fist (Fighting)	99,90
King of Fighters '98 jp (Fighting)	139,90
La Fantome de l 'Opera jp (Anime-Adv.)	89,90
Langrisser 4&5 jp (Rollenspiel) perfect Edition	149,90
Le Mans 24 Stunden (Race)	99,90
Legend of Kartia (Strategie)	99,90
Legend of Mana jp (Rollenspiel)	149,90
Lunar: the Silverstar CE us (RPG)	169,90
Lunar 2: Eternal Blue jp (Rollenpiel)	149,90
Metal Gear Solid (Adventure)	88,00
Metal Gear Solid Missions (Adventure)	49,90
Metal Slug jp (Jump'n Shoot)	89,90
Option Tuning Car Battle 2 jp (Race)	129,90
Parasite Eve us (Adventure)	139,90
Parasite Eve 2 jp (Adventure - 12/99)	149,90
Rainbow Six (Action)	99,90
Resident Evil /R.E. D.C.(Horror-Adventure)	je 49,90
Rival Schools 2 jp (Fighting)	139,90
Saboteur (Adventure)	99,90
Saga Fontier us (RPG by Square)	89,90
Saga Frontier 2 jp (RPG by Square)	149,90
Silent Hill (Horror-Adventure)	99,90
Shadow Madness us (Rollenspiel)	139,90
Shaolin us (Action)	129,90
Star Ixiom jp (Shooter)	149,90
Star Ocean- Second Story us (Rollenspiel)	129,90
Tail Concerto us (Adventure)	139,90
Thousend Arms us (Rollenspiel)	139,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen)	69,90
Tony Hawks Skateboarding (Sports)	99,90
Tunguska (Adventure)	99,90
Valken 2! jp (Action)	144,90
WCW Mayham (Wrestling)	99,90
Wu Tang Clan (Fighting)	99,90
Yacht Racing Game jp (!!!)	139,90
Youngblood	99,90
Victor's Fishing Game jp (Angel Simulation)	99,90

Lösungsbücher

Deutsche Löungsbücher	ab 9,90
Englische (us) Lösungsbücher	ab 19,90
z.B.	
Dino Crises us (official by Brady/Prima)	39,90
Ehrgeiz us (official)	34,90
Jade Cocoon us (official)	29,90
Legend of Legaya (official)	39,90
Lunar the Silverstar us (off.-incl. Sticker)	44,90
Lunar the Silverstar us (unofficial)	29,90
Metal Gear Solid dt (official)	19,90
Parasite Eve us (official)	39,90
Star Ocean us (official)	39,90
Silent Hill dt/engl. (official)	24,90
Soul Reaver dt (official)	19,90
Wild Arms dt (unofficial)	14,90
Final Fantasy 8 Trading Cards	14,90
Final Fantasy 8 Wallsrolls (Stoffposter)	49,90
Final Fantasy 8 Poster	12,90
Final Fantasy 8 Keyrings 4 Stück	39,90

FINAL FANTASY VII THE CREW 14 Charaktere nur noch 59,90

0221-240 88 00

oder 0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

ANIME VHS-VIDEO

Animania - das Manga-Magazin	12,80
Armitage III Vol. 1-3	je 39,90
Baoh - der Besucher (OmU - ab 18)	39,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU)	je 49,90
Bubble Gum Crises Hurrican Live 2032/33	je 19,90
Dark Side Blues (OmU)	49,90
D. Hunter Yohko 1-2 (OmU)	je 49,90
El Hazard Vol. 1-3 (dt)	je 39,90
Evangelion Box (OmU) 3	79,90
Evangelion (OmU) Re-Edition	je 49,90
Final Fantasy Vol. 1-2 (Om engl.U)	je 59,90
Ghost in the Shell (dt)	39,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU)	je 29,90
High School Detectives (Omu)	29,90
Icer One Vol. 1-2 (OmU)	je 29,90
Lily Cat (OmU)	39,90
Okami Vol. 1-2 (OmU)	je 59,90
Patlabor Vol.1-2 (dt)	je 39,90
Plastic Little (OmU)	39,90
Record of Lodoss War 1-4	je 49,90
Sol Bianca	49,90
Streetfighter II TV Box 3-4	je 59,90
Streetfighter II Vol. 1-4	je 49,90
Tenchi Myjo (OmU)	39,90
The Hakkenden Vol.1-4	je 49,90
Wedding Peach Box 1 (dt)	59,90

1000 Soundtracks kostenlos!!! mit jeder Bestellung je 1x Streetfighter Alpha oder 1x CyBall Zone

She's Back!

Spiel des Monats

FINAL FANTASY VIII SQUARESOFT

WIEDER DA! MEMORYCARD-AUFKLEBER FÜR DIE PLAYSTATION – KOSTENLOS MIT JEDER BESTELLUNG!

ACME the game company

*Wir liefern versandkostenfrei zzgl. 5DM NN-Gebühr. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale b rechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druc fehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfre Rücksendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repari oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Zülpicher Str. 17 - D-50674 Köln - Tel: 0221 - 240 88 00 - Fax: 0221 - 240 00 8
Tyrellsestraat 13 - NL-6291 AK Vaals - Tel: 0177 - 888 35 33

MARK LIEBOLD

CARMAGEDDON

Fahr zur Hölle

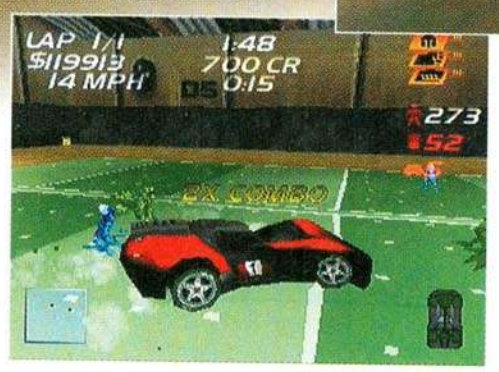
Genre	Shooter
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	SCi
Testmuster	Theo Kranz Versand
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Nach fünf erfolgreich absolvierten Rennen müßt Ihr eine ganz besondere Aufgabe erledigen. Hier gilt es beispielsweise, alle Aliens innerhalb eines bestimmten Zeitlimits aus dem Weg zu räumen. Dank hilfreicher Extras wie etwa eines Turbos oder eines Alien-Radars stellt der Job allerdings keine große Herausforderung dar.

Geschwindigkeitsbegrenzungen jeglicher Art waren schon immer Anlaß für heftige Diskussionen. Auf der PlayStation wird dem ganzen nun ein Riegel vorgeschoben, denn bei Carmageddon - Fahr zur Hölle ist Gasgeben oberste Pflicht und wer seinen Hintern „zufälligerweise" vor den Kühlergrill schiebt, der hat halt Pech gehabt.

Carmageddon - Fahr zur Hölle ist beim besten Willen kein gewöhnliches Rennspiel. Jeder Lauf ist ein wahrer Überlebenskampf - sowohl für die Fahrer als auch für die Zuschauer, die in der deutschen Version durch Aliens ersetzt wurden. Die über dreißig Rennen werden in acht Arealen, darunter eine dichtbesiedelte Großstadt, eine Formel 1-Rennstrecke und ein vielbesuchtes Ski-Gebiet, ausgetragen. Je nach Klasse werden die Strecken neu abgesteckt. Neben Eurem eigenen Boliden gehen noch fünf weitere Fahrer mit ihren meist seltsamen Gefährten an den Start. Um das Rennen erfolgreich zu beenden, fährt man entweder sämtliche konkurrierenden Wagen zu Schrott oder absolviert brav seine vorgegebenen Runden, was in Anbetracht des knappen Zeitlimits allerdings nicht so einfach ist. Es gibt drei Möglichkeiten, um an wertvolle Bonussekunden zu gelangen - und diese liegen bzw. stehen im wahrsten Sinne des Wortes auf der Straße herum. Entweder Ihr rammt Eure Gegner, sammelt Bonuskisten ein, in denen auch nützliche Extras verborgen sind, oder fahrt jeden Außerdischen platt, der Euch in die Quere kommt. Auf der Jagd nach den extraterrestrischen Spaziergängern kann man auch getrost den vorgegebenen Kurs verlassen.

Das Besondere an Carmageddon - Fahr zur Hölle, wodurch sich auch schon die PC-Version auszeichnete ist die wirklichkeitsgetreue Fahrphysik und die realistischen Kollisionsschäden an den Boliden. Selbst der kleinste Rempler hinterläßt seine Spuren. Neigt sich das Rennen seinem Ende zu, tuckern meistens nur noch schwarze, rauchende Polygonklumpen über die Strecke. Im Gegensatz zu Euren Kontrahenten könnt Ihr Euren Wagen mittels des Kreis-Buttons wieder auf Vordermann bringen, wofür man allerdings ein paar Krediteinheiten, die man für erfolgreiche Ramm- und Überfahraktionen erhält, locker machen muß.



▶ *Trotz großer Erwartungen konnte Carmageddon - Fahr zur Hölle für die PlayStation nicht in die Fußstapfen des großen PC-Bruders treten. Zwar flitzen die Autos mit beachtlichen 30 fps über die Pisten, doch ist die Grafik im allgemeinen nicht gerade berauschend. Böse Polygonverschiebungen, Texturblitzer und ein langsamer Grafikaufbau zeigen, daß sich die Entwickler mit der Umsetzung des Klassikers für die PlayStation etwas übernommen haben. Die Krönung sind jedoch die Aliens. Auch hat man sich nicht einmal die Mühe gemacht und die Sound-Samples ersetzt - von daher solltet Ihr Euch nicht wundern, wenn die bunten Kreaturen nach Fleisch gieren oder seltsame Grunzlaute von sich geben. Sicherlich kann man dem deutschen Publikum nicht zumuten, daß wirkliche Menschen oder etwa Zombies (wie in der englischen Version) umherlaufen, aber Außerirdische, die in keinster Weise mit der gesamten Atmosphäre des Spiels harmonieren und durch ihre Neonfarbe genauso deplaziert wirken wie ein Abrams M1A1 Kampfpanzer auf dem Woodstock-Festival, sind einfach zu viel des Guten. Schade eigentlich.*

Nachdem ein gegnerischer Fahrer während des Rennens verschrottet wurde, kann man dessen Wagen anschließend käuflich erwerben. Insgesamt stehen 30 Wagen (davon zehn exklusiv für die PlayStation-Version) zur Auswahl.

Insgesamt stehen drei Zwei-Spieler-Modi zur Auswahl: Autoknacker (Deathmatch), Fuchsjagd (normales Rennen) und Gedränge am Checkpoint (Rennen auf Zeit).

POSITIV

- realistisches Fahrverhalten
- konstante Framerate

NEGATIV

- grafische Mängel
- magere Soundkulisse
- Aliens, die im Grunde nichts mit dem Spiel zu tun haben

GRAFIK	6
SOUND	6
RATING	6

1-2 SPIELER · 1 MEMORY CARD · ABCD TEXTE DEUTSCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · ab 16 USK EMPFEHLUNG

FERNSEHEN
DER GENERATION @

www.bnew.de

www.giga.de
freemail
community win!
chat

stars
net beat
sport & fun
games
help

GIGA

netzreporter
stars
kerstin@giga4u.de

NBC EUROPE

MONTAG BIS FREITAG
15:00 BIS 20:00 Uhr LIVE

Playcom
Software Vertriebs GmbH

DM 44,99

DM 24,00

DM 109,99

DM 9,99

Inhalt des MGS-Premium Packs:
Metal Gear Solid
Audio CD
T-Shirt
Silent Hill Demo
Polizeimarke
10 Postkarten
Aufkleber für Memory Card
Poster (A1)

DM 24,99

Nice Price

je DM 29,99

Neuheiten

DM 89,99

DM 89,99

DM 89,99

DM 14,99

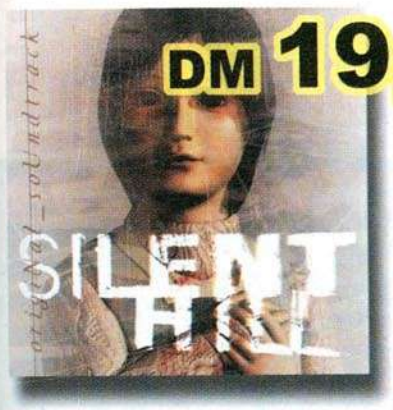
Vorbestellen!!!
Hell Night
International Track & Field 2
je DM 89,99

Versand

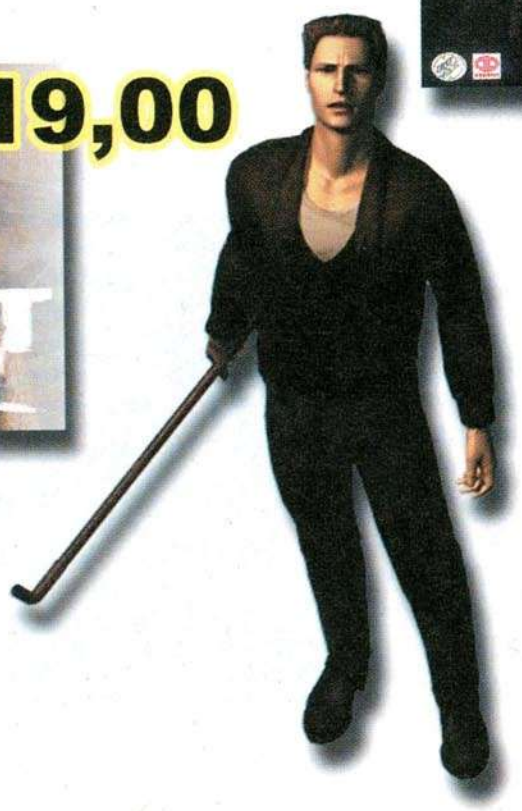
- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ monatliches Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per & ups
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen

DM 89,99

DM 24,00



DM 19,00



Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich

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

FORMEL EIN

PHILLIP NOACK

Seit Schumachers schwerem Unfall geht bei Ferrari nichts mehr. Unrühmlicher Höhepunkt war zweifellos das völlig verkorkste Rennen auf dem Nürburgring. Wenn die Boxencrew nicht in der Lage ist, bis vier zu zählen, dann sorgt das bei den Zuschauern und der Presse sicherlich für viel Spott, dem Vertrauen in das Team hilft es aber wenig. Mit Spannung warten also alle Ferraristi auf Japan, Austragungsort des nächsten Grand Prix, in dem Michael wieder an den Start gehen könnte...

Der A1-Ring in Österreich ist die mit Abstand hügeligste Strecke und das merkt man bei der neuen Grafikengine von Formel 1 99 auch recht deutlich.

Das sind sie also, die entscheidenden Sekunden vor dem Start. Mein Pulsschlag beginnt schneller zu werden. Ich spüre, wie sich auf meiner Stirn und in meinem Nacken kleine Schweißperlen bilden und wie mein Atem rascher als sonst durch meinen Mund in meine Lungen strömt. Die Ampel beginnt ihr wiederkehrendes Spiel: zunächst eine rote Lampe, dann zwei und schließlich alle fünf. Jetzt wird es ernst, innerhalb der nächsten fünf Sekunden werden sie erlöschen und damit das Signal zum Losfahren geben. Ich brauche den Startvorgang nicht mehr durchzugehen, ich habe ihn bereits hundertmal hinter mich gebracht und doch ist diese leichte Anspannung geblieben. Sie macht mich aufmerksamer, reaktionsschneller, und das ist gut so. Schließlich erlöschen die Lampen und meine Kupplung greift, die Reifen bohren sich in den Asphalt und kämpfen gegen die Trägheit meines Boliden an. Sie gewinnen ihr Gefecht. Der Wagen setzt sich mit ungeheurem Schub in Bewegung und schießt auf die erste Kurve zu. Meinen Nebenmann in der Startaufstellung habe ich zu diesem Zeitpunkt schon abgehängt. Alles was mich jetzt noch interessiert, sind die beiden in der Sonne glänzenden Silberpfeile, die sich noch zwischen mir und meinem ersten Grand Prix-Sieg befinden.

Im Setup-Menü lassen sich die Boliden nach Belieben modifizieren.

s 99

Genre	Rennspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Studio 33 für Psygnosis
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	20. Oktober

Die Wiederholung zeigt das Renngeschehen aus vielen unterschiedlichen Perspektiven.

So kanns gehen, auch die Großen werden nicht von einem Defekt verschont.

Formel 1 aus dem Hause Psygnosis hat auf der PlayStation eine lange Tradition. Man geht inzwischen in die vierte Saison, mit einem Produkt, das sich immer aufs neue als Kassenschlager entpuppt hat. Der reale Wechsel bei den Teams und der alljährlich neu zusammengestellte Rennkalender machen ein solch regelmäßiges Update durchaus sinnvoll. Der echte Fan will schließlich immer gegen die gerade aktuellen Kontrahenten antreten und schon am farbenfrohen Chassis erkennen können, um welches Team es sich handelt. Außerdem wäre es doch ziemlich langweilig, im Jahre 1999 immer noch gegen die schier unschlagbaren blauen Williams der Saison 1996 antreten zu müssen, jetzt, da doch McLaren Mercedes das Maß der Dinge darstellt. Vom Aufbau sehen sich die Angehörigen der Formel 1-Familie natürlich ähnlich. Nach einem liebevoll gerenderten und professionell geschnittenen Intro, bei dem sich die benzinhaltige Luft fast riechen und einatmen läßt, gelangt man in ein recht schlichtes Hauptmenü. Vier Wahlmöglichkeiten verlangen eine Grundsatzentscheidung: Um eine möglichst große Zielgruppe anzuvisieren, wurde der Modus „Schnelles Rennen" integriert. Statt einer anspruchsvollen Simulation handelt es sich hierbei eher um einen Arcade-Racer. Grand Prix dagegen bietet alles, was man von einer waschechten Formel 1-Simulation erwarten kann. Wer sich mit einem menschlichen Gegenüber messen will, darf via Split-Screen gegeneinander antreten. Schließlich läßt sich noch direkt aus dem Hauptmenü ein zuvor gespeichertes Spiel laden. Schauen wir zunächst mal beim „Schnellen Rennen" rein. Nachdem man diese Variante selektiert hat, gelangt man zu einem neuen Auswahl-Screen. Studio 33 bildete alle 16 Parcours der aktuellen Saison so realistisch wie möglich im Rechner nach und bannte sie anschließend auf eine PlayStation-CD. Selbst der Kurs von Sepang in Malaysia findet sich also auf dem Silberling und wartet nur darauf, von Start bis Ziel erkundet zu werden. In einem kleinen Fenster wird auf der gerade angewählten Strecke eine Runde aus leicht erhöhter Perspektive gefahren, so daß man sich ein Bild vom Verlauf machen kann. Außerdem sind zu den drei wichtigsten Charakteristika einstufende Informationen abzulesen. Nach dem Stichwort Streckentyp erscheint die Durchschnittsgeschwindigkeit, grob aufgeteilt in niedrig, mittel und hoch. Die empfohlene Wageneinstellung wurde mit einer Ziffer (1, 2, 3) kodiert und stellt laut Psygnosis bereits das zu 95% perfekte Setup für den jeweiligen Streckentyp dar. Wer also die verbleibenden fünf Prozent selbständig herausholen will, der kann sich auf lange Nächte des Herumprobierens einrichten. Schließlich findet man unter „Einstellung" noch die empfohlene Ausrichtung der Spoiler (niedrig, mittel oder hoher Abtrieb). Nachdem man sich für eine Strecke entschieden hat, muß noch ein Team und ein Fahrer ausgewählt werden. Alle elf Teams der laufenden Saison sind vertreten, natürlich mit den

Die neue Strecke in Sepang (Malaysia) besticht durch einen extravaganten Streckverlauf und eine wunderschöne Haupttribüne.

Für den neuen Kurs in Sepang existieren natürlich noch keine Rekorde.

„Ein typisches Rennwochenende"

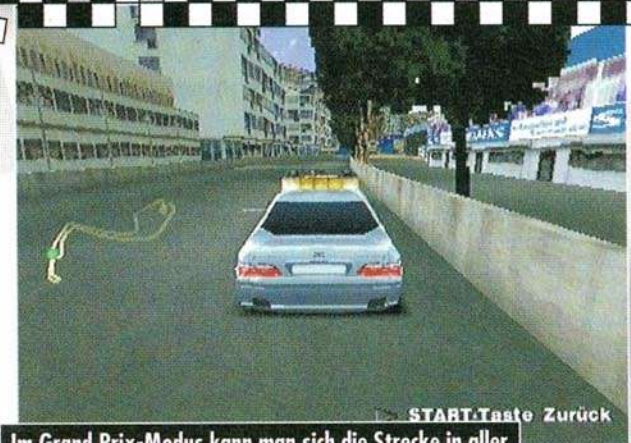
In der Regel reisen die einzelnen Rennställe eine Woche bis drei Tage vor dem ersten freien Training am Freitag an - nur in Monaco findet es an einem Donnerstag statt. An diesem Tag wird dann morgens und mittags ein freies Fahren durchgeführt, das die Teams zusammen mit ihren Fahrern dazu nutzen, das Handling und die Straßenlage des Wagens für die jeweilige Strecke zu optimieren. Telemetriedaten aus den vergangenen Jahren leisten hier zwar für eine Grobjustierung gute Dienste, doch im Endeffekt muß der Wagen jedesmal wieder aufs Neue eingestellt werden, da es sich ja auch hierbei in jeder Saison um eine Weiterentwicklung handelt. Am Samstag gibt es morgens ein Warmup und dann um 13:00 Ortszeit das entscheidende Qualifying. Wer innerhalb einer Stunde keine vernünftige Rundenzeit auf die Reihe gebracht hat, muß sich mit einem schlechten Startplatz am Sonntag zufriedengeben. Auch hier können noch beliebige Veränderungen am Setup vorgenommen werden, die meisten Teams betreiben allerdings „nur" noch ein gewisses „Finetuning". Am Sonntag, dem Tag des Rennens, findet morgens wieder ein Warmup statt und um 14:00 Ortszeit wird der jeweilige Große Preis nach einer Einführungsrunde gestartet. Formel 1 99 bildet diesen zeitlichen Ablauf haargenau nach und ermöglicht es dem Spieler gleichzeitig, einzelne Passagen zu überspringen. Außerdem wird man beständig mit Wettervorhersagen versorgt und kann am Sonntag seine Boxenstrategie festlegen. Wer sich die Strecke noch einmal ganz in Ruhe ansehen will, der kann über den Menüpunkt „Vorschau" eine Runde an Bord des Safety Cars drehen und bekommt dazu einen Kommentar von Christian Danner eingespielt.

22 bei ihnen unter Vertrag stehenden Piloten. Für drei Fahrer, darunter Michael Schumacher, läßt sich ein Ersatzfahrer selektieren. Mika Salo spielt neben der Vertretung für den prominenten Ferraripiloten auch Notnagel für Ricardo Zonta, Stephane Sarrazin springt auf Wunsch für Luca Badoer ein. Zu jedem wurde ein kleines Profil zusammengestellt, das etwas Hintergrundinformation bietet. Neben der Nation und dem Geburtstag erfährt man hier auch, wie viele Starts, Poles und Siege er auf seinem Konto bisher verbuchen konnte. Desweiteren erscheint die Nummer seines Wagens. Zum Team wird neben dem Namen und dem Fahrer auch noch die Bezeichnung des Chassis und des Motors eingeblendet. Unter dem Punkt Rennoptionen darf im Modus „Schnelles Rennen" lediglich das Wetter und die Gegnerintelligenz variiert werden, dazu aber später mehr. Wer jetzt noch das Bedürfnis hat, seinen Controller zu kalibrieren oder an der Tastenbelegung etwas zu modifizieren, der klickt sich weiter zu den Options. Alle Einstellungen können hier gespeichert werden und man bekommt die Möglichkeit, die Geräuschkulisse auf den eigenen Geschmack abzustimmen. Ob in Mono, Stereo oder Dolby Surround, ob nur Effekte oder eine Mischung aus Effekten und Musik, Effekten und Kommentar (jawohl, es handelt sich um die beiden Spezialisten von RTL, Heiko Wasser und Christian Danner) oder Effekten und Boxenfunk, hier bekommt der Spieler die Gelegenheit, selbst Regie zu führen. Zu jedem GP läßt sich eine Bestenliste abrufen und speziell zum Modus „Meisterschaft" existiert eine Auflistung der höchsten erreichten Punktzahlen. Nach all der „Einstellwut" kann's dann doch endlich losgehen. Nun gilt es, zunächst eine schnelle Qualifikationsrunde auf den Asphalt zu bringen. Wer gleich mit dem Rennen beginnen möchte, der muß einen Startplatz in der letzten Reihe in Kauf nehmen. Schon nach den ersten Metern fällt der deutliche Fortschritt auf,

Da grinst auch Jacques Villeneuve, Formel 1 99 ist das erste Spiel, in dem er nicht als mysteriöser „Driver Williams" auftaucht.

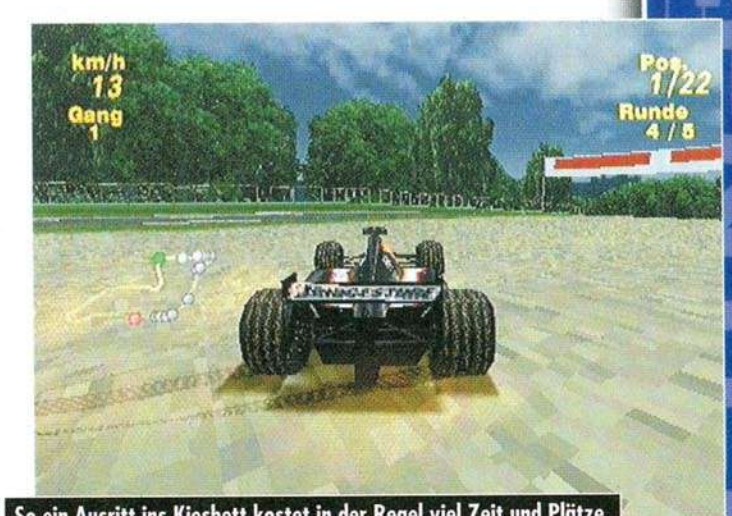
Gleich nach dem Start kann man, sofern man in keine Kollisionen verwickelt wird, oft viele Plätze gut machen.

den Studio 33 bei der Grafikengine vollbracht hat. Der äußerst nervige Popup-Effekt des Vorgängers gehört zum Glück der Vergangenheit an. Objekte am Streckenrand, die erst aufploppen, dann wieder verschwinden und anschließend erneut aufgebaut werden, sucht man vergebens. Formel 1 99 läßt sich aus vier verschiedenen Perspektiven erleben: tief hinter dem Wagen, hoch hinter dem Wagen, aus dem Cockpit und unmittelbar auf der Strecke. Am meisten Atmosphäre kommt natürlich aus der Cockpit-Sicht auf, doch um die Strecken zunächst einmal zu lernen (he, habt Ihr sie seit dem letzten Jahr alle vergessen?), bietet sich die übersichtliche leicht erhöhte Perspektive am ehesten an. Mittels einer Taste ist es jederzeit möglich, sich umzuschauen oder (und das sollte man wirklich nur in der Boxengasse nutzen) einen Geschwindigkeitsbegrenzer zu aktivieren. Wer in der Box nämlich zu schnell ist, der wird rasch zu einer zehnsekündigen Stop&Go-Strafe reingeholt. Mittels Start wechselt man in den Pausenmodus, der eine Reihe weiterer Optionen bereithält. Neben der Lautstärke und der Vibration des Dual Shock-Pads darf auch an der Anzeige eine Menge modifiziert werden. Die Geschwindigkeit läßt sich in km/h oder in mph darstellen, sämtlicher Text transparent, nicht durchsichtig oder ganz ausgeblendet. Die Karte der Strecke darf rotierend oder fest angewählt werden. Schließlich läßt sich noch die Intensität der Ideallinie festlegen - auf noch nicht verinnerlichten Parcours ein unschätzbarer Vorteil. Wenn Ihr ein „Schnelles Rennen" abgeschlossen habt, dürft Ihr Euch ein Replay des gesamten Laufs anschauen, einen neuen Versuch starten oder wieder zurück ins Hauptmenü wechseln. Wer die ganze faszinierende Welt des Formel 1-Sports erleben möchte, für den kommt nur der Grand Prix-Modus in Frage. Hier stehen alle Zeichen auf Simulation. Den nicht gerade einfachen Einstieg ins harte Renngeschäft erleichtern sogenannte Testfahrten. Hier kann man sich nach Belieben auf einem Kurs seiner Wahl so richtig austoben - kein Qualifikationsdruck, keine anderen Autos auf der Strecke. Wer sich anschließend fit genug fühlt, sollte einmal ein komplettes Einzelrennen bestreiten. Bevor es jedoch auf die Strecke geht, muß eine Menge entschieden werden. Zunächst natürlich, auf welchem Kurs man seine Runden drehen will. Die Auswahl funktioniert genau wie die des Teams bzw. des Fahrers im „Schnellen Rennen". Bei den Rennoptionen lassen sich nun allerdings jede Menge Veränderungen vornehmen. Wer haarsträubende Dreher und Unfälle nicht ertragen kann, darf sie hier abstellen. Generell läßt sich das Ausmaß des Schadens begrenzen (aus, gering, voll). Eine für den Realismus entscheidende Größe ist erfahrungsgemäß die Rennlänge. Menschen mit wenig Ausdauer wählen 5 oder 10 Runden. Näher am Original bewegt man sich mit einer Einstellung von 20 Laps bzw. gleich mit der jeweils echten Distanz. Auch der Spritverbrauch und die Reifenabnutzung sollten nicht unterdrückt werden, da somit nämlich jegli-

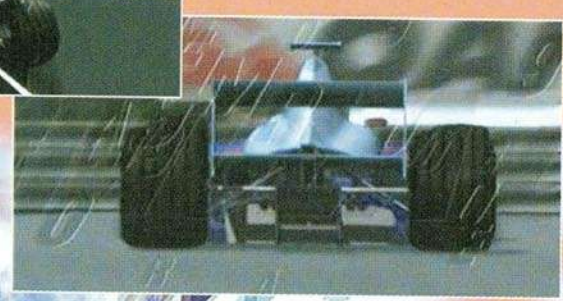


Im Grand Prix-Modus kann man sich die Strecke in aller Ruhe vorher mit dem Safety Car ansehen.

„Fans der Materie haben jetzt endlich die Gelegenheit, sich einen Titel nach Hause zu holen, der sich sowohl bei der spielerischen als auch bei der optischen Komponente keinerlei Blöße gibt."



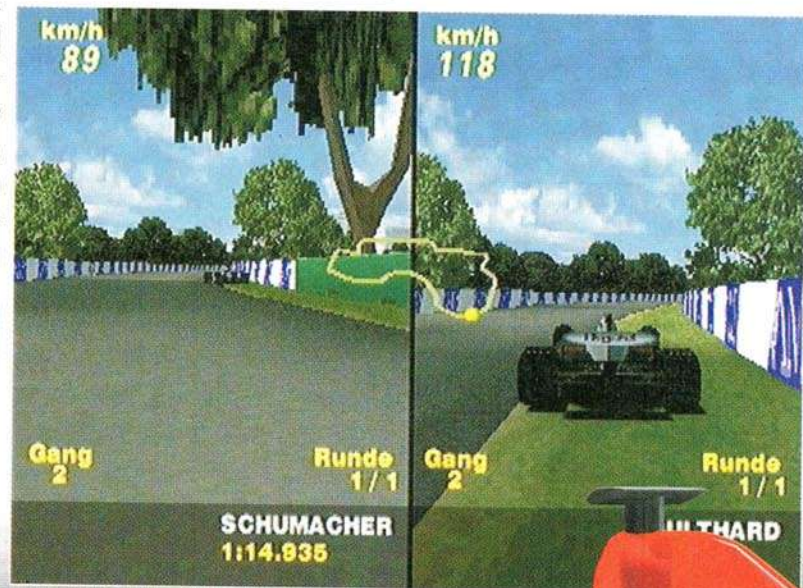
So ein Ausritt ins Kiesbett kostet in der Regel viel Zeit und Plätze, als Führender kann man ihn sich manchmal trotzdem leisten.



Übersichtlich und leicht verständlich, das Boxenmenü.

Die Ideallinie ist schwach als Spur im Asphalt zu erkennen.

che Boxenstrategie verloren geht, die doch so manchem Rennen einen interessanten taktischen Stempel aufdrückt. Wer sich während des Rennens von einem kleinen Schauer überraschen lassen will, der kommt um eine realistische Wettereinstellung nicht herum. Schönwetterfahrer entscheiden sich dagegen für sonnig oder bewölkt. Wer seinen Konkurrenten jedoch beweisen will, daß er der wahre Regengott ist und mit einem Heinz-Harald Frentzen locker mithalten kann, der selektiert hier regnerisch. Das Verhalten der CPU-gesteuerten Piloten läßt sich ebenfalls beeinflussen - einfach, normal, schwer oder Profi verlangen dem Spieler jeweils einen stetig ansteigenden Anspruch an den Fahrstil ab. Wer meint, auf „Profi" mit regelmäßigen Verbremsern oder Ausritten ins Kiesbett eine Chance zu haben, der wird schnell eines besseren belehrt. Die CPU-Fahrer steuern ihre Boliden hier zwar wie an der Schnur gezogen um die Parcours, doch gegen einen Defekt (Einstellungen aus, gering, voll) sind auch sie nicht gefeit. An jedem Rennsonntag verrichten eine Menge Helfer an der Strecke den wichtigen Dienst, farbige Flaggen zu schwenken, die den Fahrern die unterschiedlichsten Dinge signalisieren. Wer sie ignoriert, wird rasch disqualifiziert - ein weiterer Schuß Realismus, der unbedingt aktiviert werden sollte. Was nun noch bleibt, sind Hilfestellungen am Start und in der Box, die den Umgang mit diesen ganz speziellen und anfangs nicht ganz einfachen Situationen erleichtern. Als nächstes widmet man sich dem wichtigen Setup des eigenen Wagens. Zu den drei oben beschriebenen Streckentypen existieren bereits vorgefertigte Einstellungen (niedriges, mittleres und hohes Tempo), welche sich laut Sony bereits nahe an einem perfekten Setup bewegen. Sie lassen sich noch bezüglich einer Lenkhilfe, einer Bremshilfe und der Wahl des Getriebes (Automatik oder Manuell) modifizieren. Drei weitere Plätze sind für rein benutzerdefinierte Wageneinstellungen vorgesehen. Man darf direkten Einfluß auf Abtrieb, Aufhängung, Bremsbalance, Übersetzung und Reifentyp nehmen. Alle diese Voreinstellungen lassen sich natürlich noch im Verlauf eines Rennwochenendes revidieren. Wie so ein typisches Rennwochenende aussieht, könnt Ihr dem gleichnamigen Kasten entnehmen. Was man für ein Einzelrennen nur einmal durchspielt, das wiederholt sich im Falle einer Meisterschaft natürlich sechzehnmal. Nach jedem Rennen erhält man eine komplette Übersicht des Zieleinlaufs, darf sich eine Wiederholung ansehen und den aktuellen Stand der Fahrer- und der Konstrukteurstabel-



In der Einführungsrunde wird auch gleich die Startaufstellung präsentiert.

Bei den Beleuchtungseffekten im Tunnel von Monte Carlo hat sich Studio 33 besondere Mühe gegeben.

le begutachten. Zwischen den einzelnen Grand Prixs bekommt man auch Gelegenheit, seine Fortschritte abzuspeichern.

Hut ab! Sony und Psygnosis haben es geschafft, eine Formel 1-Simulation aus dem Boden zu stampfen, die sich gewaschen hat. Fans der Materie haben jetzt endlich die Gelegenheit, sich einen Titel nach Hause zu holen, der sich sowohl bei der spielerischen als auch bei der optischen Komponente keinerlei Blöße gibt. Diese hochwertige Mischung gerät durch die offizielle Lizenz zu einer echten Killer Application. Selbst Jacques Villeneuve, der in allen vorangegangenen Versionen immer als Driver Williams „getarnt" war und die nagelneue Strecke in Malaysia fanden ihren Weg ins neue Formel 1 - was will man mehr? Naja, das Ganze sollte sich natürlich nicht gerade wie eingeschlafene Füße spielen und man sollte auch als Formel 1-Greenhorn eine Chance auf einen Podiumsplatz haben. Beides erfüllt der Titel mit einer Leichtigkeit, daß der Konkurrenz angst und bange werden dürfte. Gerade bei der Spielbarkeit und der für eine Simulation so wichtigen spielerischen Tiefe haben die Entwickler von Studio 33 keine größeren Fehler begangen. Die Kontrolle über den Wagen ist, erstaunlicherweise sogar mit einem digitalen Pad, zu jedem Zeitpunkt perfekt. Leider hat man bei unserem Favoriten der PlayStation-Peripherie, dem neGcon von Namco, etwas zu wenig Sorgfalt walten lassen. Die Boliden steuern sich für unseren Geschmack ein wenig zu träge, zu gedehnt, einfach nicht direkt genug um die Parcours. Schade, denn gerade bei einer Rennsportsimulation ist ein analoges Steuergerät von unschätzbarem Wert. Versteht uns nicht falsch, Formel 1 99 läßt sich vernünftig mit dem neGcon spielen, doch in dieser Disziplin existieren einfach andere Titel, die ihm überlegen sind. Was die Umsetzung der Fahrphysik angeht und die vielen kleinen Details (fliegt man mit Slicks im Regen sofort ab, wird man fürs Abkürzen bestraft, läßt sich die Zeit beim Qualifying beschleunigen etc.) gibt es nichts zu meckern. Auch im Bereich der Präsentation darf man getrost offene Münder und Ohren prognostizieren. Die hervorragenden durchgestylten Polygonlandschaften und der brüllende Motorensound suchen in ihrem Sektor etwas Ebenbürtiges auf der PlayStation (und finden es nicht!). Fazit: Formel 1 99 überrundet alle genreinternen Verfolger mit Leichtigkeit und verpaßt nur aufgrund kleinerer Ungereimtheiten bei der analogen Steuerung und der Akustikanpassung die perfekte Pole Position.

„Wer sich während des Rennens von einem kleinen Schauer überraschen lassen will, der kommt um eine realistische Wettereinstellung nicht herum."

„Schumis schwarzer Tag"

In der dpa-Pressemeldung zu dem furchtbaren Unfall hieß es nach dem England-GP: „Glück im Unglück für Michael Schumacher
Silverstone (dpa) - Glück im Unglück für Michael Schumacher: Nach dem spektakulärsten Unfall seiner Formel-1-Karriere ist der Premieren-Titel mit Ferrari zwar in weite Ferne gerückt, doch die schlimmsten Befürchtungen über seine Verletzungen bewahrheiteten sich nicht. Der 30 Jahre alte Kerpener hat sich am Sonntag bei seinem «Abflug» kurz nach dem Start zum Großen Preis von England das rechte Schien- und Wadenbein gebrochen. Diese Diagnose stellten nach Auskunft von Schumachers Pressesprecher Heiner Buchinger die Ärzte im Krankenhaus von Northampton, wo der zweifache Weltmeister am Abend operiert wurde. Bei der Verletzung handelt es sich um glatte Brüche - damit ist Schumacher noch verhältnismäßig glimpflich davongekommen. Allerdings muß der Rheinländer nun zum ersten Mal wegen eines Unfalls vermutlich mehrere Wochen pausieren.
Zur Ursache des Unfalls gab Ferrari am Abend bekannt: «Es war ein Bremsenproblem. Die Bremsen haben nur noch vorn gewirkt.» Zur Schrecksekunde kam es schon hundert Meter nach dem Start zu Schumachers 126. Grand Prix: Der Rheinländer scherte nach einem Überholmanöver im Scheitelpunkt der Stowe-Kurve bei 250 km/h urplötzlich von der Piste ab und schlug bei rund 200 km/h frontal in den Reifenstapel ein. Unmittelbar nach dem Unglück waren sofort Streckenposten zur Stelle, die dem Pechvogel erste Hilfe leisteten. Schumacher wurde auf einer Trage zu einem Ambulanzwagen gebracht. Dieser fuhr ihn zu einem ersten Check zu einem medizinischen Zentrum am Rande der Strecke."
Inzwischen ist klar, daß Michael auch beim Großen Preis von Malaysia nicht dabei sein wird. Erneute Probleme mit den Knien zwingen ihn, weiter auszuharren und auf ein Comeback in Japan oder dann im nächsten Jahr zu hoffen.

POSITIV
- sehr realistische Gesamtaufmachung
- gelungene Lokalisierung
- anspruchsvolle Simulation des Formel-1-Zirkus
- umfangreiches Streckenrepertoire

NEGATIV
- teilweise nicht ganz ruckelfreie Darstellung
- neGcon-Unterstützung nicht optimal

GRAFIK	9
SOUND	9
RATING	9

play PLAYSTATION BEST BUY!

1-2 SPIELER · 2 MEMORY CARD · 16 STRECKEN · TEXTE DEUTSCH · SPRACHAUSGABE DEUTSCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · NEGCON · LENKRAD · DOLBY SURROUND · USK EMPFEHLUNG ohne Altersbeschränkung

TONI OPL

HOT WHEELS TURBO RACING

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Stormfront Studios
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	21. Oktober

Je komplizierter ein gezeigter Trick ausgefallen ist, desto mehr Turbos erhält man.

Bei heftigen Zusammenstößen mit der Streckenbegrenzung oder den anderen Wagen kann es schon einmal passieren, daß der Bolide abfackelt.

Seit über 30 Jahren gibt es sie nun schon - Hot Wheels Modellautos. Jetzt machen Mattels ausgefallene Miniflitzer auch die PlayStation unsicher. In Electronic Arts' Hot Wheels Turbo Racing klemmt Ihr Euch hinter das Steuer eines dieser edlen Miniaturboliden. Die Entwickler der Stormfront Studios integrierten mehr als 40 der berühmtesten und bekanntesten Modelle, darunter Off-Roader, Muscle Cars, Big Foots und Dragsters, die sich allesamt nicht nur äußerlich extrem voneinander abheben, sondern auch unterschiedliche Fahr- und Flugeigenschaften aufweisen. Jedoch stehen bei weitem nicht alle Fahrzeuge von Anfang an zur Verfügung. Viele der exklusiven Wagen wie das wendige Go-Kart oder der bullige Super Van müssen zunächst im Cup-Modus freigespielt werden. Die Kurse, auf denen sich die wildgewordenen Hot Wheels austoben, sind gespickt mit Sprungschanzen, Loopings, Korkenzieherspiralen und Steilkurven - halsbrecherische Crashs und Flugeinlagen sind somit vorprogrammiert.

Damit Ihr während des Rennens auch unter den vorderen Rängen mitmischen könnt, verfügen die Karossen über einen Turbo-Antrieb, der Euch durch das Betätigen der R2-Taste kurzzeitig einen starken Beschleunigungsschub beschert. Ist der Nitro-Vorrat aufgebraucht, so kann er nur durch das Vollführen spektakulärer Stunts beim Sprung über die zahlreichen Schanzen wieder aufgefüllt werden. Je öfter sich der Wagen bei all den Spins, Barrel Rolls, Front-Loops und Backflips um die eigene Achse dreht, desto mehr Turboenergie erhält man. Darüber hinaus sind auf den Kursen verschiedene Pick-Ups verteilt, die den eigenen Flitzer für kurze Zeit unverwundbar machen, dessen Handling verbessern oder ihn in ein Gummi-Auto verwandeln, an dem die penetranten Konkurrenten einfach abprallen.

Hot Wheels Turbo Racing gesellt sich ohne Zweifel zu der Gruppe von „Rennspielen der etwas anderen Art", wie etwa auch Ubi Softs S.C.A.R.S. oder das knüppelharte Rollcage von Psygnosis. In spielerischer Hinsicht jedoch kann es kaum zu diesen beiden Titeln aufschließen. Die Idee mit den Flips und Drehungen während eines Sprunges stellt Euch zwar anfänglich vor eine ganz neue Herausforderung, ist aber auch sehr schnell ausgereizt. Außerdem trüben die etwas zu niedrig ausgefallene Framerate und die teilweise recht langweiligen Texturen den Spielspaß merklich.

Positiv zu vermerken ist hingegen die Vielzahl an Wagen und das wirklich verrückte Streckenlayout. Auch der abwechslungsreiche Soundtrack mit Songs von Metallica, Primus, Mix Master Mike und einigen anderen Bands und DJs verdient ein kleines Lob - für Hot Wheels-Sammler ein Pflichtkauf, allen anderen Zockern raten wir ausgiebiges Probespielen.

Per Splitscreen dürft Ihr auch zu zweit mit den „Spielzeugautos" durch die Gegend brausen.

Doppel-Looping voraus! Jeder der zwölf Kurse wartet mit einem anderen, absolut abgedrehten Streckenverlauf auf.

POSITIV

- großer Fuhrpark
- abgedrehtes Streckenlayout

NEGATIV

- Gameplay teilweise zu chaotisch
- niedrige Framerate
- stellenweise eintönige Optik
- lange Ladezeiten

GRAFIK	6
SOUND	7
RATING	6

1-2 SPIELER · MEMORY CARD 1 · 12 STRECKEN · TEXTE DEUTSCH · SPRACHAUSGABE ENGLISCH · USK EMPFEHLUNG ohne Altersbeschränkung · PASSWORT 03B 013 · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG

UM MIT DIESER **MISSIONS-CD** SPIELEN ZU KÖNNEN, BENÖTIGEN SIE DIE ORIGINALVERSION VON **'METAL GEAR SOLID'**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

SPECIAL MISSIONS

300 NEUE MISSIONEN

Order-Line: 069-950 812-22 • Order-Fax: 069-950 812-74

www.konami-europe.com

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS® Developed by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. KONAMI CO., LTD.

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS and KONAMI® are registered trademarks of KONAMI CO., LTD. © 1999 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved. Published by KONAMI.

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103-105 • 60437 Frankfurt/Main • Germany

CTR

CRASH TEAM RACING

TONI OPL

Genre	Fun-Racer
Hersteller	SCEE
Entwickler	Naughty Dog
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99.- DM
Erhältlich ab	24. November

1 Nachdem der finstere Nitrus Oxide angekünigt hat, ...

2 ... die Erde bei einem Sieg seinerseits in einen gigantischen Parkplatz zu verwandeln, ...

3 ... bereiten sich die Kart-Piloten auf das alles entscheidende Rennen vor - jeder auf seine Art!

4 Während sich Coco ganz aufs Chip-Tuning konzentriert, ...

5 ... hat Tiny eine ganz individuelle Art gefunden, sein Kart aufzuwerten.

6 Eisbär Polar absolviert erst einmal einen Crashkurs in Sachen Führerschein, ...

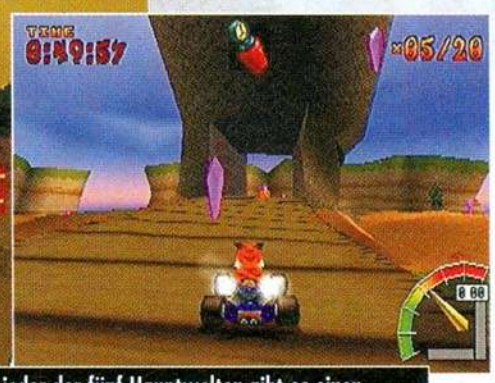
7 ... Dingodile versucht, die Vergaserprobleme seines Motors in den Griff zu bekommen ...

8 ... und Dr. Neo Cortex schwört auf seine wissenschaftlichen Erkenntnisse.

9 Nur der alte Crash macht sich total locker und läßt die ganze Sache „easy" angehen.

Die Spielmodi im Überblick

1 Spieler	Adventure	Time Trial	-	Single Race	Cup
2 Spieler	-	-	Battle	Single Race	Cup
3 und 4 Spieler	-	-	Battle	Single Race	Cup



In jeder der fünf Hauptwelten gibt es einen Bonuslevel, in dem der Spieler insgesamt 20 Kristalle aufsammeln muß - unter massivem Zeitdruck, versteht sich.

Als ein untersetzter und bisher nur im Jump´n Run-Bereich zu Hause gewesener Klempner sein altes Metier verließ und mitsamt seinen Freunden und Widersachern auf PS-starke Go-Karts überwechselte, wurde ein völlig neues Spielegenre geboren. Anders als bei vielen Titeln stand in Nintendos Super Mario Kart nicht der Einzelspielermodus im Vordergrund. Nein, es war vielmehr der Multiplayer-Aspekt, der so ziemlich jeden Besitzer eines Super NES zusammen mit seinen Freunden wochenlang vor den heimischen Screen bannte.

Auch Crash hatte allem Anschein nach etwas Abwechslung in seiner virtuellen Welt nötig. Deshalb besorgten sich er und noch elf weitere, aus der Crash Bandicoot-Serie bekannte Charaktere hochgezüchtete Go-Karts, um damit ein halsbrecherisches Wettrennen zu bestreiten und sich somit etwas die Zeit zu vertreiben. Dummerweise bekommt der von Planet zu Planet ziehende außerirdische Bösewicht Nitrus Oxide Wind von dieser Kart-Meisterschaft. Kurzerhand klettert der erfolgssüchtige Tyrann in sein interstellares Raumschiff und schippert Richtung Erde, um seine Teilnahme an dem Rennen zu verkünden. Doch durch die Präsenz des machtgierigen Aliens wird aus der eigentlich spaßigen Auseinandersetzung tödlicher Ernst. Nitrus Oxide droht nämlich damit, den gesamten Planeten in einen intergalaktischen Parkplatz zu verwandeln, sollte keiner der Erdlinge es schaffen, ihn zu besiegen. Da selbst solch finstere Gesellen wie etwa Dr. Neo Cortex oder N.Gin dieses Vorhaben nicht gutheißen können, verbünden sie sich mit Crash und Konsorten, um den durchgeknallten Außerirdischen in seine Schranken zu verweisen und die Erde somit vor dem Untergang zu bewahren.

Genau hier tritt der Spieler in Aktion. Im Adventure-Mode - dem Herzstück von Crash Team Racing - übernehmt Ihr die Rolle eines von zunächst acht anwählbaren Charakteren. Neben Crash und seiner Schwester Coco stehen der berüchtigte Wissenschaftler Dr. Neo Cortex, Dingodile, Tiny Tiger, N.Gin, der knuddelige Eisbär Polar und das Wildkatzenbaby Pura in den Startlöchern. Selbstverständlich bringt jeder der Piloten seine individuellen Fahreigenschaften mit. Leichtere Fahrer wie die zierliche Coco überzeugen durch exzellentes Handling, während sich Schwergewichtler wie Tiny Tiger zwar extrem träge steuern, dafür aber über die höchste Endgeschwindigkeit verfügen. Wer einen ausgewogenen Charakter sucht, ist mit Crash oder Polar bestens beraten.

Nachdem Ihr die gewünschte Figur ausgewählt habt, startet das Abenteuer am N.Sanity Beach, der ersten von insgesamt fünf Hauptwelten. In diesen Welten findet Ihr jeweils eine unterschiedliche Anzahl an Warp-Feldern, die Euch bei Berührung auf die zugehörigen Rennstrecken beamen. Gelingt es dem Spieler dort, innerhalb von drei Runden die gesamte, aus sieben Opponenten bestehende Konkurrenz hinter sich zu lassen, so wird er mit einem Pokal belohnt. Zunächst sind

Im Time Trial könnt Ihr selbstverständlich auch gegen ein zuvor abgespeichertes Ghost-Car antreten.

Hinter diesem Garagentor wartet Ripper Roo ungeduldig auf ein Duell mit Euch.

Naughty Dog

Ein kurzer Einblick in die Firmengeschichte

Die Softwareschmiede Naughty Dog wurde im Jahre 1986 von Andy Gavin und Jason Rubin ins Leben gerufen. Beide waren damals erst 16 Jahre alt. Zunächst nannte sich deren Company allerdings JAM Software. Schon kurz nach der Firmengründung unterzeichneten Andy und Jason einen Vertrag mit Electronic Arts und entwickelten das Spiel Keef The Thief für Apple, Atari ST, Amiga und den PC.
Im Jahre 1989 schließlich entschied sich das Team zur Umbenennung in Naughty Dog. Nachdem die Entwicklungsarbeiten zu dem Titel Rings Of Power, einem von EAs ersten drei Mega Drive-Projekten, abgeschlossen waren, verabschiedeten sich Andy und Jason für ein Jahr, um Informatik zu studieren. Während Andy sich dem Bereich „Künstliche Intelligenz" widmete, entschied sich Jason für die Fachrichtung „3D-Computergrafiken".
In Boston fand die Truppe dann erneut zusammen und programmierte Way Of The Warrior für das 3DO.
Auf der Suche nach einem neuen Publisher stieß Naughty Dog schließlich auf die Universal Interactive Studios. Man entschloß sich kurzerhand, nach Los Angeles umzuziehen und dort die Arbeit an Crash Bandicoot zu beginnen.

Werdet Ihr von einer Rakete verfolgt, so wird dies durch ein rotes Fadenkreuz angezeigt. Jetzt rettet Euch nur noch das passende Extra vor einem Treffer.

In keinem anderen Racer stürzen sich die CPU-Piloten dermaßen gezielt auf die Pick-Ups wie in Crash Team Racing.

Verblüffende Technik: Im Level-Select-Screen wird Euch in einem Fenster der Verlauf der gesamten Strecke präsentiert.

am N.Sanity Beach' nur zwei dieser Teleporter aktiviert. Je mehr Pokale man gewinnt, desto mehr Warp-Felder werden eingeschaltet. Sobald Ihr alle Einzelrennen einer Welt erfolgreich beendet habt, öffnet sich die Boß-Garage, in der Euch ein spannendes Duell mit einem der vier Zwischengegner (Ripper Roo, Komodo Joe und Papu Papu) erwartet. Diese genießen den unfairen Vorteil, nicht auf das Sammeln von Pick-Ups angewiesen zu sein, da jeder von ihnen auf einen unbegrenzten Vorrat eines bestimmten Extras zurückgreifen kann. So pflastert Ripper Roo beispielsweise die Piste mit TNT-Kisten zu, während sich Pinstripe auf die Verwendung der Bowling Bombe spezialisiert hat. Als Belohnung für den Sieg erhält man jeweils einen Schlüssel, der das Tor in die nächste Hauptwelt öffnet. Nachdem auch der vierte Zwischenboß in einem heißen Positionskampf überwunden wurde, fordert Euch Nitrus Oxide höchstpersönlich mit seiner schwebenden Ein-Mann-Untertasse zu einem schweißtreibenden Kopf an Kopf-Rennen heraus. Ihn zu besiegen ist jedoch erst recht kein Zuckerschlecken. Zum einen ist sein „Gefährt" - falls man es überhaupt als solches bezeichnen kann - einen Hauch schneller unterwegs als das eigene Kart und zum anderen verwandelt er die eigentlich breite Strecke durch den massiven Einsatz aller Waffen in einen Hindernisparcours allererster Güte. Sollte es Euch dennoch gelingen, Nitrus Oxide zu bezwingen, so beteuert dieser daraufhin widerwillig, die Erde zu verschonen.

Wer jetzt glaubt, der Adventure-Mode hätte nicht mehr zu bieten, hat jedoch weit gefehlt. Schließlich erfordert das vollständige Durchspielen des Abenteuers, jede einzelne Strecke zwei weitere Male zu besuchen. Um eine CTR-Challenge zu meistern und eine CTR-Münze zu ergattern, müßt Ihr nicht nur als Erster über die Ziellinie brausen, sondern auch die drei (manchmal sehr gut versteckten) goldenen Buchstaben C, T und R während des Rennlaufs einsammeln. Mit den erhaltenen Münzen schaltet Ihr wiederum insgesamt fünf Special-Cups frei, die sich (wie die Meisterschaften im Arcade-Modus) jeweils aus vier Einzelrennen zusammensetzen.

Solltet Ihr aufgrund eines versehentlichen Fahrfehlers einmal weit zurückfallen, könnt Ihr jederzeit einen Neustart des Rennens durchführen. Oft entscheidet allerdings erst die letzte Runde über Sieg oder Niederlage.

DIE ALTERNATIVE

Speed Freaks – SCEE - Funcom

Funcoms Speed Freaks wartet ebenfalls mit grandioser, wenn auch nicht gänzlich perfekter Optik und einem hohen Spaßfaktor auf, konnte jedoch aufgrund einiger Mankos nicht in die obersten Wertungssphären aufsteigen. Sowohl die für einen Fun-Racer zu träge ausgefallene Steuerung als auch die relativ kurze Spieldauer und das Fehlen jeglicher Battle-Arenen trübten das Spielerlebnis.

Die Framerate im Vier-Spieler-Modus geht trotz minimaler Detailreduzierung nicht in die Knie. Zur besseren Orientierung verraten Euch farbige Pfeile, wo sich die Gegner herumtreiben.

Aktivierte Warp-Felder erkennt Ihr am blauen Schimmereffekt - die darin schwebenden Symbole geben Auskunft, was auf dieser Strecke noch zu ergattern ist.

Die Relic-Races erinnern in gewisser Weise an den Time Trial Mode. Hier müßt Ihr, ohne drängelnde Konkurrenz im Nacken zu haben, drei Runden innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits absolvieren. Um das Ganze spannender zu gestalten, verteilten die Entwickler eine Vielzahl an Zeit-Kisten auf den Strecken, welche beim Hindurchfahren - abhängig von ihrer Beschriftung - kurz die Stoppuhr anhalten.

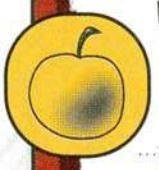
Wie Ihr unschwer erkennen könnt, ist im Single-Player-Modus eine längere Spieldauer garantiert. Nachdem Ihr sowohl den Adventure-Mode als auch den Arcade-Modus komplett durchgespielt habt, könnt Ihr im Time Trial mit Hilfe der implementierten Ghost-Car-Funktion Eure Rundenzeiten verbessern. Bei zwei bis vier menschlichen Mitstreitern verspricht neben den obligatorischen Cups und Einzelrennen vor allem der Battle-Mode grenzenlosen Spielspaß. Ziel ist es, in den fünf Kampfarenen die Gegner möglichst oft mit den explosiven Power-Ups zu treffen. Positiv: Wie bei einem richtigen Deathmatch am PC könnt Ihr die Bedingungen für die Auseinandersetzungen selbst festlegen. Ihr bestimmt, ob das Match durch einen Punktsieg oder ein Zeitlimit beendet wird, welche Spieler zusammen in einem Team agieren und welche Pick-Ups zum Einsatz kommen.

Apropos Pick-Ups - für den Erfolg in den atemberaubenden Rennen ist nicht nur deren gezielter Einsatz ausschlaggebend, sondern auch die Perfektionierung des eigenen Fahrstils. Ähnlich wie bei Mario Kart 64 kann man mit der richtigen Kurventechnik einiges an Zeit

„Mit Crash Team Racing läuten die Entwickler von Naughty Dog definitiv eine neue Generation von PlayStation-Spielen ein. Die Grafikpracht, die dieser Titel auf den heimischen Bildschirm zaubert, läßt auf den ersten Blick kaum auf die gute alte PlayStation schliessen."

Nach einer ungewollten Kollision mit einer Nitro-Kiste poltert der arme Pura unkontrolliert durch die Gegend.

Umfangreiches Kart-Tuning - die Pick-Ups



Wumpa-Früchte
Crashs Lieblingsfrüchte verleihen Eurem Kart eine leicht erhöhte Endgeschwindigkeit - je mehr Äpfel Ihr aufsammelt, desto schneller seid Ihr unterwegs. Mit zehn Früchten habt Ihr das Maximum an Geschwindigkeit erreicht.

Obst-Kisten
Wenn Ihr durch eine Obstkiste hindurchfahrt, erhaltet Ihr - abhängig von Eurer augenblicklichen Position - gleich mehrere Wumpa-Früchte. Zurückliegende Spieler erhalten aus Fairneßgründen mehr Äpfel als die Führenden.

Fragezeichen-Kisten
Diese Boxen enthalten die heiß begehrten Power-Ups.

Beschleunigungsfelder
Beim Berühren dieser Felder erfahrt Ihr einen kurzen, aber äußerst heftigen Beschleunigungsschub.

Zeit-Kisten
Auf diese Boxen trefft Ihr ausschließlich in den Relic-Races des Adventure-Modes. Je nach Aufschrift halten sie die Zeit für eine, zwei oder drei Sekunden an.

Wecker
Aktiviert den Wecker, um alle gegnerischen Karts kurzzeitig schleudern zu lassen und sie dadurch zu verlangsamen.

Turbo Boost
Ähnlich wie auch die Beschleunigungsfelder beschert Euch der Turbo Boost für kurze Zeit eine höhere Endgeschwindigkeit.

TNT-Kisten
Sobald ein Kart in solch eine Kiste hineinbrettert, haftet sie für wenige Sekunden am Fahrer, ehe sie explodiert und den Piloten kurzzeitig außer Gefecht setzt. Die Kiste kann jedoch während des Countdowns durch wiederholtes Hüpfen abgeschüttelt werden. In diesem Falle verschwindet sie auf harmlose Art und Weise, ohne jedweden Schaden anzurichten.

Nitro-Kisten
Bei Kontakt mit diesem gefährlichen Goodie ist eine Explosion und die damit verbundene Geschwindigkeitseinbuße unausweichlich.

Grüne Giftflasche
Sie hat in etwa dieselben Auswirkungen wie die Nitro-Kiste, kann jedoch auch nach vorne geworfen werden, um vorausfahrende Kontrahenten zu piesacken.

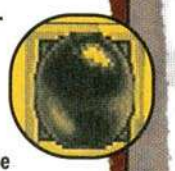
UMFANGREICHES KART-TUNING – DIE PICK-UPS

Rote Giftflasche
Wer in die rote Giftflasche hineinrast, wird mit einem Regen-Zauber belegt. Der kurze, aber heftige Schauer minimiert die Bodenhaftung und damit die Kontrolle und Geschwindigkeit über das Vehikel.

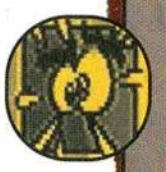
Aku Aku (gut) / Uka Uka (böse)
Die Indianer-Maske verleiht Euch für etwa zehn Sekunden Unverwundbarkeit und eine gesteigerte Endgeschwindigkeit. Rammt Ihr nun einen Mitstreiter, so wird er gnadenlos aus der Bahn geworfen. Objekte wie TNT-Kisten oder Giftflaschen könnt Ihr mit Aku Aku ebenfalls bedenkenlos über den Haufen fahren.

Bowling-Bombe
Die Bowling-Bombe kann wahlweise nach vorne oder hinten abgefeuert werden. Sie rollt schnurstracks geradeaus, bis sie auf ein Kart oder die Streckenbegrenzung trifft und explodiert. Dieses wertvolle Goodie gibt's einzeln oder gleich in dreifacher Ausführung.

Lenkrakete
Genau wie die Bowling-Bombe erscheint auch die Lenkrakete entweder einzeln oder im Dreierpack. Sie kann nur nach vorne abgefeuert werden und steuert zielsicher den nahegelegensten Kontrahenten an. Dieser kann den drohenden Treffer nur durch ein nach hinten abgesetztes Extra wie eine TNT-Kiste abwehren.



Schutzschild
Wie der Name schon verrät, schützt Euch dieses Pick-Up einmalig vor einem feindlichen Raketenschuß oder dem unfreiwilligen Kontakt mit einer Nitro-Kiste oder einer Giftflasche. Die Besonderheit: Bei Bedarf kann der Schutzschild auf einen vorausfahrenden Konkurrenten geschossen werden, wodurch in etwa dieselbe Wirkung einer Bowling-Bombe erzielt wird.



Unsichtbarkeit
Hierzu braucht man wohl nicht viel sagen. Für etwa zehn Sekunden seid Ihr für Eure Widersacher absolut nicht auszumachen - ideal, um sich im Battle-Modus anzuschleichen und dann mit einem anderen Extra zuzuschlagen.

Motorblock
Dieses Upgrade ist quasi als erweiterter Turbo-Boost anzusehen - derselbe Effekt, nur von längerer Dauer.

Beim Absprung an einer Schanze ist es ratsam, für mehr „Airtime" die R1-Taste zu betätigen.

gutmachen. Vollführt Ihr mittels der R1-Taste einen Slide, so muß genau dann die L1-Taste zusätzlich gedrückt werden, wenn der Rauch aus dem Auspuff schwarz wird. Dieser Vorgang läßt sich bis zu dreimal pro Slide wiederholen und beschert Euch jedesmal einen kleinen Turbo-Schub. Außerdem könnt Ihr schon zu Beginn eines Rennens durch das richtige Timing einen Blitzstart hinlegen und den Gegnern kurzzeitig davon flitzen. Außerdem sollte man möglichst über alle Beschleunigungsfelder brettern - die CPU-gesteuerten Fahrer lassen ihrerseits kaum eines dieser Felder außer Acht. Zuguterletzt ist es äußerst sinnvoll, auch beim Sprung über jeden noch so kleinen Hügel oder eine Schanze zusätzlich die R1-Taste zu betätigen, denn je länger das Kart in der Luft ist, desto höher fällt die Beschleunigung bei der Landung aus.

▶ *Um den Bandicoot endlich aus dem Sack zu lassen: Mit Crash Team Racing läuten die Entwickler von Naughty Dog definitiv eine neue Generation von PlayStation-Spielen ein. Die Grafikpracht, die dieser Titel auf den heimischen Bildschirm zaubert, läßt im ersten Moment kaum auf die gute alte PlayStation schließen. So sehr wir uns auch bemühten, konnten wir doch absolut keine Pop-Ups oder sonstige unschöne Darstellungsfehler erkennen - der Weitblick, den man auf den offenen Kursen geboten bekommt, ist schier verblüffend. Kein Nebel, kein Clipping, keine Slowdowns, kein zu frühes Ausblenden von Streckenpolygonen - ja nicht einmal die PlayStation-typischen Texturverzerrungen waren auszumachen. Durch eine besondere Programmiertechnik haben es Andy Gavin und sein Team außerdem geschafft, das Aufpixeln von Texturen (wenn man beispielsweise ganz nah an eine Wand heranfährt) völlig zu vermeiden. Selbst im Vier-Spieler-Modus bleibt die Framerate stets konstant hoch - und das bei nur minimaler Detailreduzierung.*

Die kunterbunten Kurse selbst hätten kaum abwechslungsreicher ausfallen können. Mal führt Euch das Rennen durch einen riesigen Canyon, mal brettert Ihr durch das Röhrensystem eines Abwasserkanals oder hin-

Diese Bandicoot-fressenden Pflanzen verspeisen sogar das Go-Kart - nur die Reifen liegen immer so schwer im Magen.

Zu Beginn des Adventure-Modes erhält man von Aku Aku eine umfangreiche Einweisung und auch später erscheint die Indianermaske des öfteren, um Euch mit hilfreichen Tips zu versorgen.

Durch Betätigen der Start-Taste läßt sich eine Aufstellung aller bisher ergatterten Pokale, Relikte und Münzen aufrufen.

In den Relic-Races solltet Ihr so viele Zeit-Kisten wie möglich aufsammeln; ansonsten reicht das vorgegebene Zeitlimit kaum aus, um drei komplette Runden zu beenden.

Übrigens...

... aufgrund der Muliplayer-Tauglichkeit wird Crash Team Racing in Deutschland auch als Set mit beiliegendem Multitap erhältlich sein. Der Preis des Bundles wird voraussichtlich ca. 139.- DM betragen, wodurch Ihr 20 Mark gegenüber dem Einzelkauf sparen könnt.

terlaßt Eure Bremsspuren im Schnee der eisigen Winterlandschaft. Auf einem Großteil der Strecken begegnen Euch zudem interaktive Objekte wie feuerspeiende Statuen, Riesenspinnen, die sich von der Decke herablassen, über die Piste huschende Seerobben oder rollende Ölfässer, die Euch für kurze Zeit auf die Stärke von einem Blatt Papier zusammenquetschen.

Ebenfalls von der Detailbesessenheit der Entwickler zeugen die wunderschön animierten Charaktere, die sich bei engen Turns geschmeidig in die Kurve legen und hektisch am Lenkrad reißen. Bügelt Ihr mit Crash & Co. über einen Rasen, wird hinter dem Kart sogar das Gras hochgewirbelt. Darüber hinaus darf sich CTR rühmen, der erste PlayStation-Racer zu sein, in dem die Polygon-Pneus wirklich rund sind.

Doch was nützt eine perfekte Optik, wenn das Gameplay nichts taugt? Keine Angst, auch in diesem Punkt setzt CTR neue Maßstäbe. Der Schwierigkeitsgrad bleibt durch alle Stages hinweg ausgewogen und fair, aber durchaus auch fordernd und paßt sich immer den Fähigkeiten des Spielers an. Die Steuerung ist sehr direkt und vermittelt ein realistisches, aber gleichzeitig auch äußerst spaßiges Kart-Feeling. Egal ob Digital-Kreuz oder analoges Eingabegerät - Ihr behaltet immer hundertprozentig die Kontrolle über Euer Vehikel. In Verbindung mit einem Dual Shock-Controller bekommt Ihr zusätzlich jede Bodenwelle effektvoll am eigenen Leib zu spüren und bei all dieser Perfektion macht natürlich auch der Sound keine Ausnahme. Jede Strecke verwöhnt Eure Ohren mit einer Unmenge an verschiedenen Umgebungsgeräuschen und Crash-typischen Kompositionen, die die spaßige Hatz über Stock und Stein gelungen untermalen.

Die Truppe von Naughty Dog schreibt mit CTR zweifelsohne ein weiteres Kapitel Softwaregeschichte. Vorbei sind die Zeiten, in denen wir neidisch ins Lager der Nintendo-User hinüberschielen mußten, wenn es um das Thema Fun-Racer ging. Crash Team Racing ist der neue König des Genres und ein absoluter Pflichtkauf!

„Die kunterbunten Kurse selbst hätten kaum abwechslungsreicher ausfallen können. Mal führt Euch das Rennen durch einen riesigen Canyon, mal brettert Ihr durch das Röhrensystem eines Abwasserkanals oder hinterlaßt Eure Bremsspuren im Schnee der eisigen Winterlandschaft."

Heftige Sprungeinlagen so wie diese findet man auf nahezu jeder Strecke.

POSITIV

- perfekte Optik
- rundum ausgewogen
- (konfigurierbarer) Battle-Modus
- viele abwechslungsreiche Kurse
- unzählige Pick-Ups

NEGATIV

- Joypad nicht frei konfigurierbar

GRAFIK	10
SOUND	10
RATING	10

play PLAYSTATION BEST BUY!

1-4 SPIELER | 1 MEMORY CARD | 2 MEMORY CARD | 18 STRECKEN | SPRACHAUSGABE DEUTSCH | TEXTE DEUTSCH | SONY ANALOG CONTROLLER | DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG | NEGCON | LENKRAD | MULTITAP | USK EMPFEHLUNG ohne Altersbeschränkung

pro Ghost Car | 5 Battle Arenen

MARK LIEBOLD

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler	UDS
Testmuster	Codemasters
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	19. November

Vor jedem Rennen sollten die Witterungsverhältnisse geprüft werden. Ist das Bike perfekt auf den bevorstehenden Lauf abgestimmt, kann man sich sicher sein, daß der Kontrahent nicht davonfährt.

Immer mehr Fun- und Trendsportarten erfreuen sich auch auf der PlayStation einer immer größer werdenden Fangemeinde. Nach zahlreichen Skate- und Snowboarding Games hält nun mit Codemasters' No Fear Downhill Mountain Biking das erste reinrassige Fahrradrennspiel auf Sonys grauem Wunderkasten Einzug.

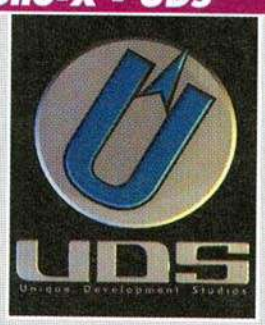
Obwohl das Mountain Biking keineswegs ungefährlich ist, betreiben doch unzählige Männer und Frauen diese Sportart. Darunter auch sechs waghalsige Fahrer, die in No Fear Downhill Mountain Biking an den Start gehen. Zu den furchtlosen Bikern, die sich durch ihr fahrerisches Können und ihre körperliche Verfassung (Balance, Power, Erholung und Ausdauer) voneinander unterscheiden, zählen beispielsweise der französische Alleskönner Henri Le Cear oder die Spanierin Rosa Salgada, die zwar schnell, aber nicht besonders ausdauernd ist. Der Downhill Weltcup beinhaltet auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe sechs Strecken. In der Pro- bzw. Expert-Einstellung werden die Pisten komplexer gestaltet bzw. um drei Austragungsorte erweitert. Die Meisterschaftsrennen finden auf dem gesamten Erdball statt und entführen den Spieler von den verschneiten Alpen über die verregneten Straßenschluchten San Franciscos bis in die entlegensten Winkel der Neuseeländischen Hochebene. Bevor man sich in den Sattel schwingt, sollte zunächst ein Blick auf die Streckenverhältnisse geworfen werden. Habt Ihr bereits ein paar Rennen erfolgreich bestritten und einige Upgrades gewonnen, so könnt Ihr damit Euer Bike perfekt auf den bevorstehenden Lauf abstimmen. Beispielsweise empfiehlt es sich, bei ebenen Stadtkursen auf ein möglichst steifes Fahrrad (keine Hinterradfederung, Gabel mit geringem Federweg) mit Slickbereifung zurückzugreifen. Dagegen sollte man auf den verschneiten Eispisten Schwedens auf jeden Fall Spikes aufziehen und eine kleinere Übersetzung wählen.

No Fear Downhill Mountain Biking unterscheidet sich von herkömmlichen Rennspielen v.a. hinsichtlich des Gameplays. Da die Fahrer auch nur Menschen sind, können sie nicht unentwegt in die Pedale treten. Gönnt man seinem Biker eine kleine Verschnaufpause, so beginnt er sich langsam wieder zu erholen und schöpft neue Kräfte. Ihr müßt Euch genau überlegen, wann und

Die Ego-Perspektive – kombiniert mit der naturgetreuen Soundkulisse – bringt Euch mehr als nur einmal zum schwitzen.

DIE ZUKUNFT

Sno-X - UDS



Ein weiteres Game des schwedischen Entwicklerteams UDS ist Sno-X. In dem Sled-Racer wird es, ähnlich wie in EAs Sled Storm, nicht nur möglich sein, die Motorschlitten aufzurüsten, sondern auch eigene Pisten zu entwerfen. Neben dem obligatorischen Championship-Race und Einzelrennen wird es in Sno-X auch einen Hill Climbing-Mode geben. Der Release ist für nächstes Frühjahr geplant.

Ihr könnt das Bike wahlweise mit digital, analog oder mit dem neGcon spielen. Allerdings ist das Steuern sowohl analog als auch mit Namcos Spezialpad etwas gewöhnungsbedürftig, da die Fahrräder sehr sensibel reagieren.

Besonders waghalsige Tricks werden mit vielen Punkten belohnt.

wie stark Ihr losstrampeln wollt. Natürlich geht man am Start erst einmal in die Vollen, doch sobald die erste Kuppe zu sehen ist, sollte man aufhören, die Beine des Fahrers noch länger zu strapazieren; denn sonst hat man nicht genug Energie, um die nächste Steigung zu meistern. Auch die Bodenbeschaffenheiten erleichtern das Vorwärtskommen nicht unbedingt. Während schlammiger Untergrund oder verwaschene Kiesmulden unheimlich an den Kräften zehren, fährt es sich auf trockenen Wiesenwegen oder Asphalt fast wie von selbst. Auf den Off-Road-Strecken könnt Ihr furchtlos mit voller Kraft die Hinterradbremse ziehen und schwungvoll um die Biegung driften. Ganz anders verhält sich das Bike auf herkömmlichen Straßen. Um dort heil um enge Kurven zu kommen, sollte man vorsichtshalber sowohl die hintere als auch die vordere Bremse betätigen, um so die Kehre relativ langsam zu nehmen. Hierbei spielt auch die Körperhaltung eine enorm wichtige Rolle. Beugt sich der Fahrer beispielsweise in einer sehr engen und unebenen Serpentine zu weit nach vorne, so verliert er das Gleichgewicht und stürzt unweigerlich zu Boden. Kaum anders verhält es sich bei Sprüngen. Verlagert man den Biker vor dem Sprung zu weit nach hinten, fliegt er zu weit und könnte hinter der Streckenbegrenzung oder an einer Felswand aufkommen. Bei der Landung sollte man eine ganz gegensätzliche Technik anwenden. Hier müßt Ihr Euch weit nach hinten lehnen, um das Fahrrad zu stabilisieren und so sanft mit beiden Reifen gleichzeitig aufzukommen.

Neben dem Worldcup kann der Spieler auch schnelle Einzelläufe, Zeitrennen oder Trick-Contests veranstalten. Alle Modi können auch zu zweit bestritten werden. Für noch mehr Hobbybiker (bis zu vier) wurden zwei spezielle Spieloptionen (Duell und Turnier), in denen sie abwechselnd gegeneinander antreten können, konzipiert.

„If You Are Not Living On The Edge, You Are Taking Up Too Much Space."

▶ *Einer von vielen Werbeslogans des Fun-und Sportswear Herstellers ist :"If You Are Not Living On The Edge, You Are Taking Up Too Much Space.". Getreu diesem Motto stürzt man sich, nur mit seinem Mountain Bike unterm Hintern, furchtlos in die Tiefe. Der „Kick", die Adrenalinströme, die in solch einem Moment durch den Körper schießen, können nicht auf die PlayStation gebannt werden. Aber trotz alledem kommt No Fear Downhill Mountain Biking verdammt nah an die Realität heran. Nicht nur die sauber in Szene gesetzte Grafik trägt mit ihren abwechslungsreichen und detaillierten Strecken ihren beträchtlichen Teil dazu bei, sondern auch die hervorragende Soundkulisse. Je nach Geschwindigkeit und Rotation der Pedale surrt die Kette lauter oder leiser über die Ritzel. Jeder Untergrund verursacht ein anderes Fahrgeräusch. Während die Reifen mit schlüpfrigen Schmatzgeräuschen durch den Morast pflügen, verursachen die weichen Gummis auf dem griffigen Asphalt eher einen Summton. Geht die Energieanzeige langsam, aber sicher in den roten Bereich über, fangen die wirklichkeitsgetreu animierten Fahrer an zu schnaufen und zu keuchen. Beim Antreten gehen sie aus dem Sattel heraus oder legen bei einer Kurvenfahrt den Kopf zur Seite.*

Ungeachtet der vielen Vorzüge hat No Fear Downhill Mountain Biking auch seine Macken. Mitunter ist das Spiel einfach zu leicht. Hat man sich erst einmal die Streckenführung einverleibt, können nur noch dumme Zufälle, markante Fahrfehler oder ein extrem aggressiver Kontrahent den Sieg vereiteln. Dies kann aber keineswegs die vielen spaßigen Stunden alleine oder im Freundeskreis überschatten.

Der Zeitindikator am oberen rechten Bildschirmrand gibt Aufschluß, wieviel Sekunden der Biker vor bzw. hinter seinem Gegner liegt.

POSITIV
- innovatives Gameplay
- realistische Soundkulisse
- abwechslungsreiches Streckendesign

NEGATIV
- mitunter zu einfach

GRAFIK	8
SOUND	8
RATING	8

1-4 SPIELER · 1 MEMORY CARD · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · SPRACHAUSGABE DEUTSCH · TEXTE DEUTSCH · NEGCON

Soul Reaver: Legacy of Kain © 1999 Crystal Dynamics. ©, & Published by Eidos Interactive 1999. Alle Rechte vorbehalten.

Ich, Raziel,

04/99
10 von 10

08/99
88 %

08/99
93 %

08/99
92 %

08/99
10 von 10

07/99
10 von 10

08/99
92 %

08/99
1,4

08/99
10 von 10

www.eidos.com

von allen ausgezeichnet.

„Der neue König des Action Adventures" (PlayPlayStation 07/99)

„...das ist der Stoff, aus dem die wirklichen Klassiker sind." (PlayStation – Das Fun Magazin 8/99)

„Dreimal die Höchstwertung – eine absolute Seltenheit, aber Soul Reaver setzt nun einmal völlig neue Maßstäbe." (PlayPlayStation 07/99)

„Soul Reaver...zählt zu den besten PlayStation-Spielen überhaupt." (PlayStation Zone 08/99)

LEGACY of KAIN

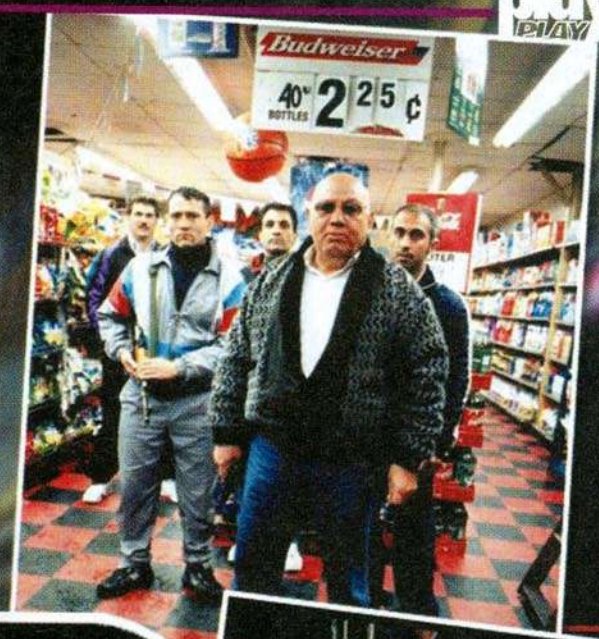
SOUL REAVER

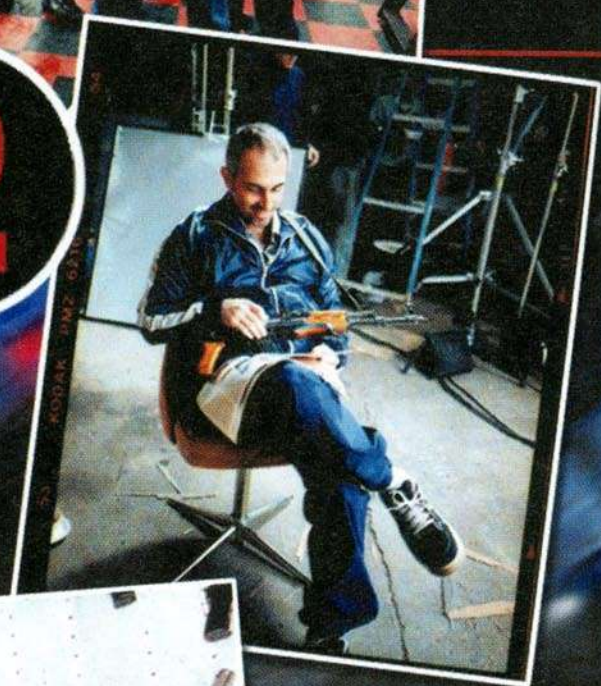
EIDOS INTERACTIVE

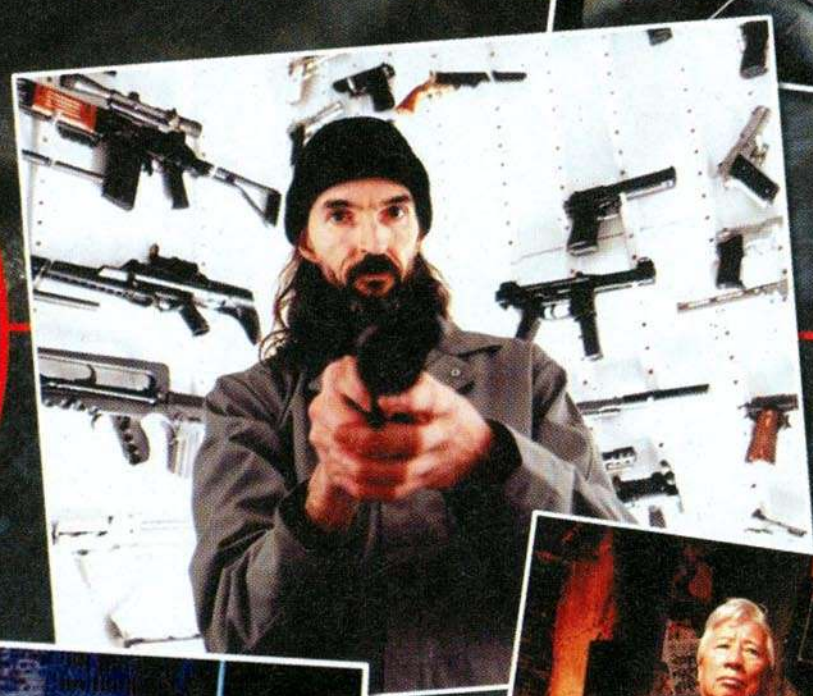
KMF Hamburg

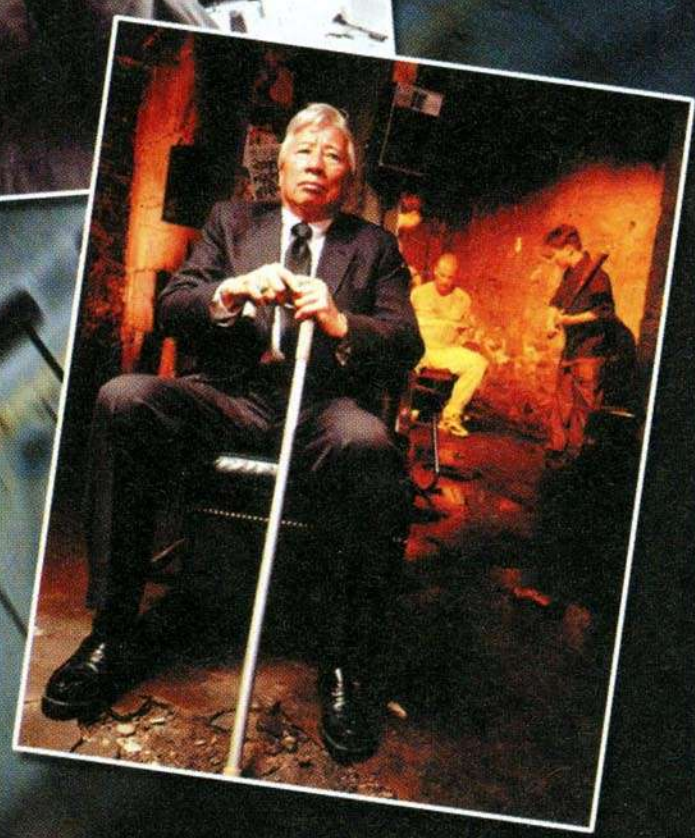
TONI OPL

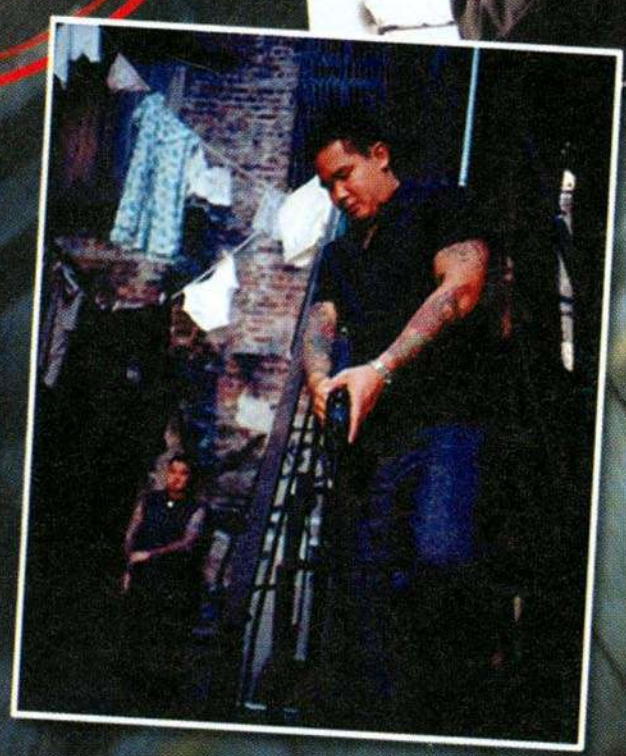
GTa2





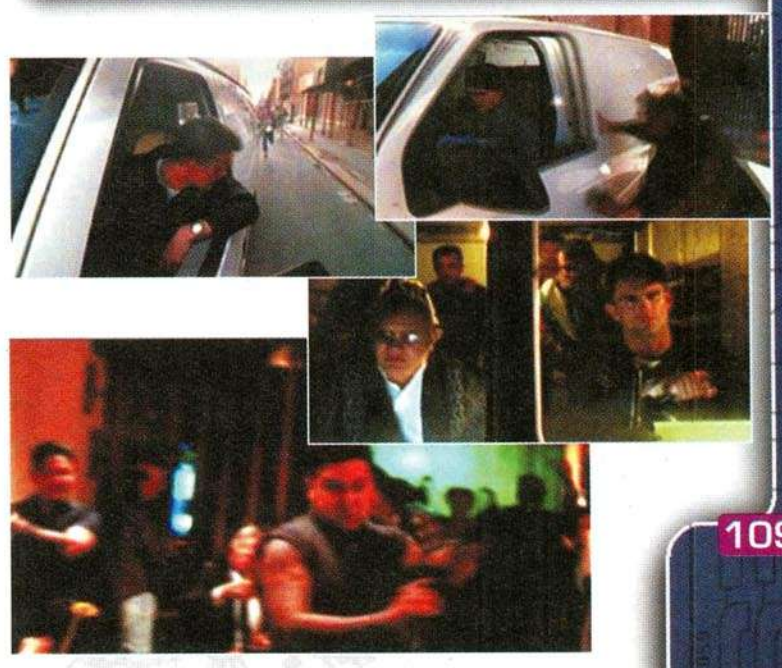






Genre	Crime-Sim
Hersteller	Take 2 Interactive, Rockstar Games
Entwickler	DMA Design
Testmuster	Take 2 Interactive
Erhältlich ab	27. Oktober
Preis	ca. 89,- DM

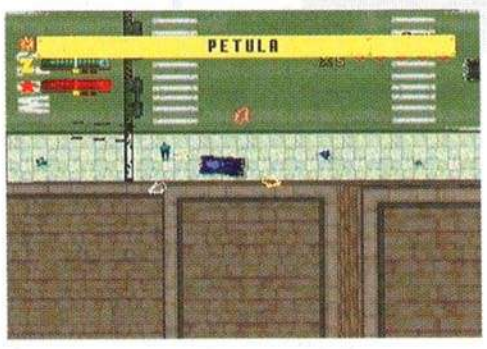
Mit dem Titel Grand Theft Auto entwarfen die Entwickler von DMA Design das wohl kontroverseste und meistdiskutierte Spiel , das jemals für ein System wie PlayStation oder PC erschienen ist. Dies lag aber nicht an einer revolutionären audiovisuellen Präsentation oder einer werbeträchtigen Lizenz, sondern vielmehr am eigentlichen Spielprinzip. Kunterbunte Knuddelcharaktere oder zerstörerische Aliens suchte man in GTA vergebens. Stattdessen übernahm der Spieler die Rolle eines aufstrebenden Kleinkriminellen, der Drogengeschäfte abwickeln, Autos stehlen, Bomben legen und Menschen entführen mußte, um sein tägliches Brot zu verdienen.



Trotz des makaberen Inhalts - oder vielleicht gerade deswegen - wurde Grand Theft Auto ein Riesenerfolg. Als logische Schlußfolgerung bestätigte man kurze Zeit später offiziell die Entwicklung eines Nachfolgers. Um der gierigen Fangemeinde die Wartezeit auf das Sequel zu verkürzen, brachte Take 2 Interactive im Sommer dieses Jahres ein Add-On mit dem Namen GTA - London 1969 heraus, welches das altbewährte Spielprinzip in die von Gewalt und Korruption gepeinigte britische Hauptstadt der späten Sechziger verlegte. Zwar hatte die Zusatz-CD nur 32 Missionen zu bieten, dafür wußte sie jedoch genauso zu begeistern wie das Hauptspiel und kostete nur etwa die Hälfte eines „normalen" PlayStation-Titels. Spätestens seit diesem Zeitpunkt avancierte die GTA-Serie zum Videospiel-Kult. Doch nun ist es endlich soweit: Die finale Version von GTA2 ist eingetroffen und wurde von uns unter die bewährt kritische Testlupe genommen.

In GTA2 schlüpft der Spieler in die Rolle des Ex-Knackis Claude Speed, der eines Tages unverhofft und mit totalem Gedächtnisverlust aus der Tiefschlafkammer erwacht, nachdem er verurteilt und in einem Cryo-Gefängnis eingefroren wurde. Schauplatz ist eine gigantische, in nicht allzu ferner Zukunft angesiedelte Großstadt, in der sich insgesamt sieben rivalisierende Gangs breitgemacht haben und die illegalsten Machenschaften ebenso alltäglich sind wie kilometerlange Staus auf deutschen Autobahnen. Das Einzige, woran sich Claude noch erinnern kann, ist, daß er sich lange vor seiner Inhaftierung das Ziel gesteckt hatte, unangefochtener Verbrecher-König der verruchten Metropole zu werden. Vor ihm liegt ein langer Weg; denn: Wer an der Spitze der Machtpyramide stehen will, der muß sich erst einmal mühsam nach oben arbeiten.

Nachdem Euch das actionlastige, wenn auch leicht unscharfe FMV-Intro einen kurzen Einblick in die finsteren Tätigkeiten eines zwielichtigen Schmalspur-Ganoven gewährt hat und Ihr Euch im äußerst spärlich bestückten Hauptmenü für ein neues Spiel entschieden habt, startet das Abenteuer irgendwo auf einem offenen Platz im Downtown-Distrikt, dem ersten von insgesamt drei Hauptgebieten der Stadt. Außer ein paar gemütlich umherschlendernden Passanten, einer Telefonzelle und einer Kirche ist zunächst nichts Auffälliges zu erkennen, als der öffentliche Fernsprecher plötzlich zu läuten beginnt. Verwundert über den unerwarteten Anruf nehmt Ihr den Hörer ab. Am anderen Ende der Leitung ist ein mysteriöser Typ, der Euch anscheinend freundlich gesinnt ist und die generellen Verhältnisse in diesem Stadtteil und das weitere Vorgehen erläutert. Der Fremde weist Euch auf ein in der Nähe der Telefonzelle geparktes Fahrzeug hin, in dem eine Knarre liegen soll, und verabschiedet sich danach vorerst. Selbstverständlich steigt Claude in den bereitgestellten Wagen ein und startet erst einmal eine kleine Besichtigungstour durch den Distrikt. Laut Aussage des Anrufers



Tod dem Eismann! In diesem Bonuslevel müssen mit Hilfe der Bordkanone möglichst viele Eiswagen in die Luft gejagt werden.

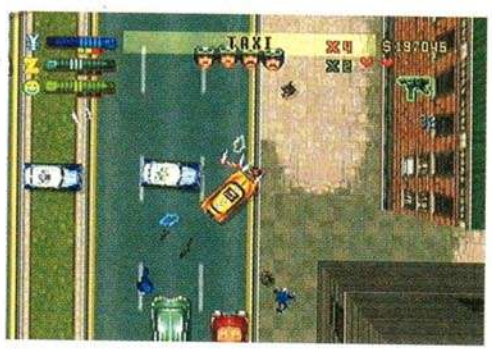
Auch zu Fuß lassen sich die Cops nur schwer abhängen.

Dramatik pur. Die Notärzte eilen herbei und zerren den verwundeten Polizisten in den Rettungswagen.

wird bis auf wenige neutrale Gebiete das gesamte Areal von drei großen Gangs (den Zaibatsu, den Loonies und den Yakuza) kontrolliert. Grundsätzlich gilt: Wer für eine der Banden arbeiten will, muß sich bei der jeweiligen Gruppierung zunächst einmal den nötigen Respekt verschaffen. Wer nicht angesehen ist, bekommt auch keine Jobs.

Zu Beginn Eurer kriminellen Karriere hält jede der drei Gangs ein bis zwei Aufgaben bereit. Diese beschränken sich zunächst noch auf relativ einfache Missionen wie das Verteilen einer neuen Lieferung von Drogen an befreundete Dealer, das Ausschalten bestimmter „unangenehmer" Zeitgenossen oder das Parken eines mit einer Autobombe bestückten Wagens im Lager der Konkurrenz. Entgegengenommen werden die Aufträge nach wie vor an verschiedenfarbigen Telefonzellen, die häufig in der Nähe des Hauptquartiers der jeweiligen Bande zu finden sind. Ein grüner Fernsprecher übermittelt meist einen leichten Auftrag, gelbe Telefone versorgen Euch mit etwas härteren Jobs und an den roten Telefonzellen können sich versierte Joypad-Gauner den größten Herausforderungen in ihrer Laufbahn stellen. Für die reibungslose Ausführung der aufgetragenen Gefälligkeiten werdet Ihr vom Boß mit einem stolzen Sümmchen amerikanischer Dollar und weiteren Anweisungen belohnt. Spätere Missionen lassen Euch immer tiefer in den Sumpf des Verbrechens hinabgleiten. So gilt es beispielsweise, mit einem gestohlenen Polizeiauto einen entlarvten Verräter abzuholen und zur Schrottpresse zu fahren, wo er mitsamt dem Wagen zu einem handlichen Stahlquader zusammengequetscht wird.

Was der einen Clique zum Vorteil gereicht, kann sich für eine verfeindete Sippschaft allerdings sehr negativ auswirken, was dazu führt, daß der Spieler in deren Ansehen rapide absinkt. Das geht oft so weit, daß deren Gefolgsleute ohne Warnung das Feuer eröffnen, sobald man ihr Hoheitsgebiet betritt.



Mit dem Panzer könnt Ihr Eurer Zerstörungswut so richtig freien Lauf lassen.

REDNECKS

Diese Gruppierung von altmodischen Hinterwäldlern lebt abgeschottet in einer Wohnwagensiedlung der Stadt. Nahezu alle Mitglieder der Rednecks haben ein Problem mit oder besser gesagt ohne Alkohol und Drogen. Ihre Aufträge bestehen größtenteils darin, alles nur irgend mögliche zu klauen, was die Konkurrenz, sprich die anderen Gangs, so zu bieten haben: Schießprügel, Chemikalien, Autos, Nahrung und natürlich auch den einen oder anderen Rivalen - schließlich braucht der gangeigene Pfarrer Leute, zu denen er predigen kann.

ZAIBATSU

Die Zaibatsu-Bande ist die mächtigste und einflußreichste Gang der gesamten Stadt! Ihr Wirkungsgebiet erstreckt sich deshalb auch über alle drei Distrikte. Oberstes Ziel der Gruppierung: Die Bevölkerung der Erde von eigens hergestellten Zaibatsu-Produkten, darunter auch legalen Drogen, abhängig zu machen und somit die Weltherrschaft zu übernehmen. Deshalb ist ihnen das Saubermann-Image, welches sie nach außen hin wahren, sehr wichtig. Einen Handlanger brauchen sie für all die kleinen dreckigen Nebenjobs wie etwa die Beschaffung und die Verteilung von Drogen. Aufgrund des immensen Einflusses bis in die obersten Kreise der Regierung arbeiten sogar Polizei und Armee mit der kriminellen Gang zusammen.

SCIENTISTS

Die völlig durchgeknallten Wissenschaftler haben sich zum Ziel gesetzt, die Menschheit vollständig auszurotten und durch eine geklonte Rasse zu ersetzen, die wesentlich leichter regiert und kontrolliert werden kann als die widerspenstigen Menschen. Hierzu brauchen die Wissenschaftler bestimmte Drogen, mit denen sie die künstlichen Wesen abhängig machen. Da diese Drogen jedoch ausschließlich von den verfeindeten Zaibatsu und den Rednecks produziert werden, kommt es fast täglich zu tödlichen Auseinandersetzungen zwischen diesen rivalisierenden Gangs. Um bei der Polizei nicht allzu viel Aufsehen zu erregen, überlassen die Wissenschaftler schmutzige Geschäfte häufig irgendwelchen billigen Handlangern.

YAKUZA

Die Yakuza haben sich darauf spezialisiert, mit nur minimalem Aufwand an Waffen aller Art, edle Autos, viel Geld und schöne Frauen zu kommen. Außerdem liefern sie sich im Drogenhandel mit den Zaibatsu einen harten Konkurrenzkampf. Nahezu die komplette Ware, mit der die japanische Mafia dealt, wurde auf illegale Art und Weise beschafft oder weiterverhökert. Deshalb sitzt ihr die Polizei im Nacken wie keiner anderen Gang in der Stadt. Oft haben es die Yakuza auch auf Miglieder der Loonies abgesehen, an denen sie neue Drogen oder Waffensysteme testen.

LOONIES

Die draufgängerischen Loonies ziehen täglich durch die Straßen und holen sich, was sie brauchen - egal, wie hoch das Risiko ist. Vor allem die Drogen der Zaibatsu haben es ihnen angetan, aber auch den Konkurrenzprodukten der Yakuza stehen sie nicht abgeneigt gegenüber. Waffen, Autos, Frauen - geklaut wird, was gefällt. Der Anführer der Loonies ist ein überzeugter Anarchist, dessen oberstes Ziel absolutes Chaos ist. Zudem hat auch er gute Freunde in einflußreichen Institutionen. Das Leben seiner Anhänger bedeutet ihm nicht allzu viel- schließlich gibt es auf den Straßen genug Typen, die man für die Gang gewinnen kann. Den Zaibatsu sind die Loonies ein echtes Dorn im Auge und auch die Polizei macht verstärkt Jagd auf sie.

Sammelt man eine dieser grünen Totenkopf-Münzen auf, so verfällt Claude in einen Killerwahn. Innerhalb eines knappen Zeitlimits müssen nun eine bestimmte Anzahl von Zielen (Menschen, Autos, etc.) zerstört werden.

An den roten Telefonen nehmt Ihr die schwersten Aufträge entgegen.

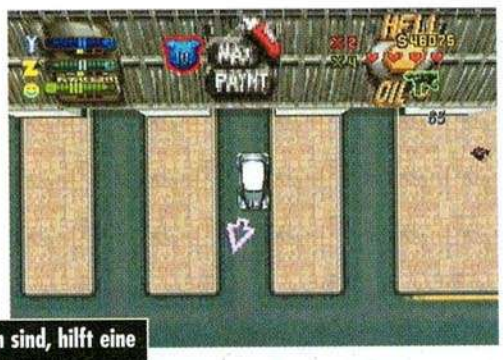
Über eine der zahlreichen Sprungschanzen könnt Ihr sogar auf die Hausdächer springen - genügend Schwung vorausgesetzt.

Solch ein böser Fauxpas läßt sich vermeiden, wenn man hin und wieder einen Blick auf das sogenannte Respekt-o-Meter in der linken oberen Ecke des Bildschirms wirft, das für einen steten Überblick über den augenblicklichen Ruf Eurerseits bei den einzelnen Gangs sorgt. Erhält man einmal über längere Zeit keine Aufträge, so ist es sinnvoll, mit einem gestohlenen Wagen in einen Bandendistrikt zu fahren und dort einfach ein paar Mitglieder über den Haufen zu cruisen! Die anderen Gangs sind davon häufig derart beeindruckt, daß sie Euch geschwind neue Jobs anvertrauen. Hin und wieder müßt Ihr sogar die beiden anderen Banden mit gezielten Aktionen gegeneinander aufhetzen. Aber nicht nur die verärgerten Banden erschweren Euch das virtuelle Gangsterdasein, sondern auch die in großer Zahl vertretenen Ordnungshüter ahnden jeden Verstoß gegen das Gesetz mit gnadenloser Härte. Tötet man versehentlich einen in der Schußlinie stehenden Unschuldigen oder verpaßt man einem an der Ampel wartenden Streifenwagen einen kleinen Rempler, so bekommt man den unerbittlichen Arm des Gesetzes zu spüren. Wer von den Uniformträgern erwischt wird, zahlt eine saftige Strafgebühr, verliert alle aufgesammelten Waffen und muß eine begonnene Mission ganz von vorne starten. Gelingt es Euch jedoch, die Bullen lange genug an der Nase herumzuführen, so bekommt Ihr es zusätzlich mit einer S.W.A.T.-Spezialeinheit und dem FBI zu tun. Werden auch die „Men in black" nicht Herr der chaotischen Lage, so rollt kurzerhand die Army an, die den Spieler mit flinken Jeeps und mächtigen Panzern durch die ganze Stadt scheucht.

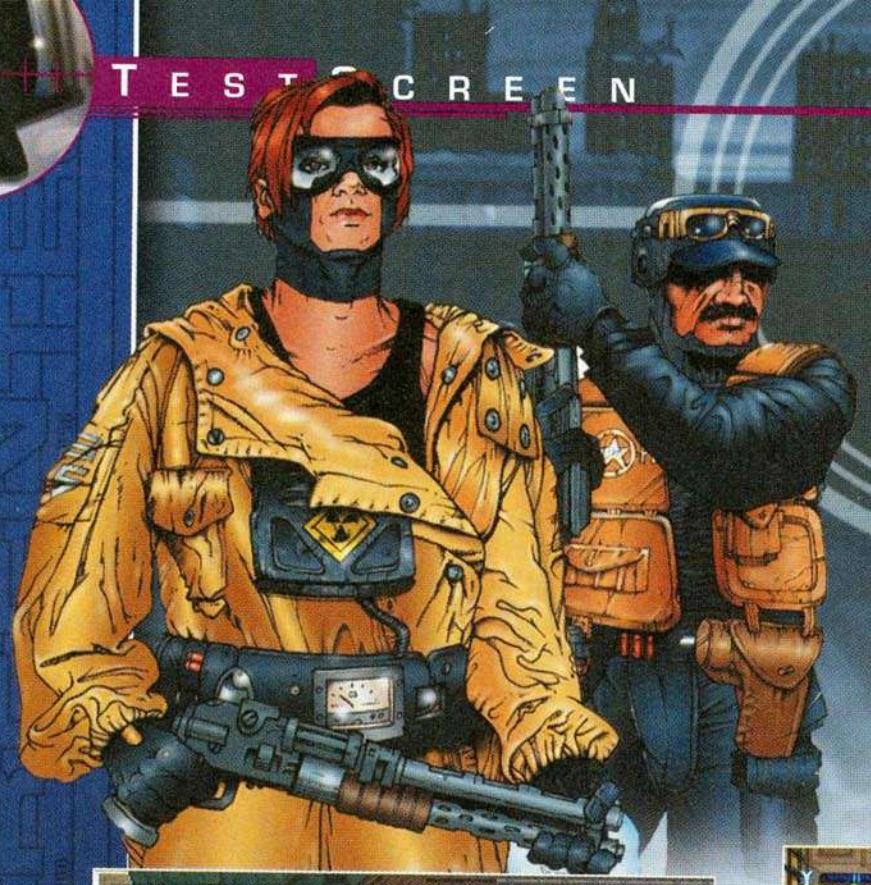
Wurde Euch seitens des Auftraggebers einmal kein spezielles Fahrzeug zur Erledigung der Aufgaben bereitgestellt, so könnt Ihr Euch natürlich auch selbst einen passenden Wagen aussuchen - schließlich sind die Straßen vollgepflastert mit den verschiedensten Modellen. Insgesamt gibt es über 30 Fahrzeuge, darunter beispielsweise altmodische VW Käfer, Messerschmidt-Kabinenroller, superschnelle Sportboli-

„Wer gerade keine Lust hat, für eine der Banden den Laufburschen zu spielen, der kann ganz unbeschwert durch die Stadt heizen oder sich zu Fuss auf Besichtigungstour begeben - besonders spassig ist es, ohne Grund einen Kleinkrieg mit der Gendarmerie anzuzetteln oder sich als vorübergehender Taxifahrer ein paar Kröten zusätzlich zu verdienen."

Wenn einem die übereifrigen Ordnungshüter auf den Fersen sind, hilft eine Neulackierung des Wagens, um sie vorerst loszuwerden.



Waffen sind in GTA2 nicht mehr in Kisten versteckt, sondern liegen offen am Straßenrand herum.



An diesem Punkt startet der Spieler seine Karriere als aufstrebender Superganove.

„Heiße" Ware wie etwa Drogen oder Waffen sind meist gut versteckt. Wie gut, daß ein Pfeil die etwaige Richtung anzeigt.

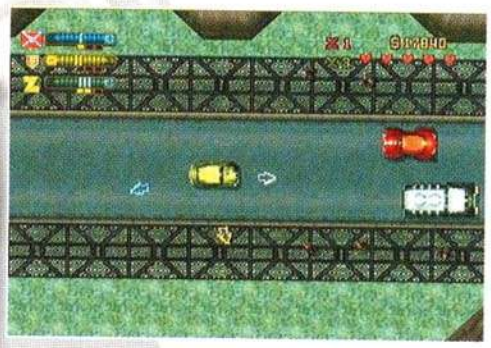
So sollte Euer Auftrag besser nicht enden.

den, ellenlange Stretch-Limousinen und tonnenschwere Lastwagen. Sogar die schicken Wägelchen des Rettungsdienstes und der Feuerwehr kann man sich für eine kurze Spritztour „ausleihen". Ein simpler Druck auf die Dreieck-Taste läßt Claude den verdutzten Fahrer gewaltsam aus dem Wagen zerren und selbst hinter dem Steuer Platz nehmen. Wirklich beeindruckend ist hierbei, daß jedes Vehikel mit anderen Fahreigenschaften und Motorengeräuschen aufwartet. In einer Tuning-Garage könnt Ihr den neu erworbenen fahrbaren Untersatz gegen ein geringes Entgeld umlackieren lassen (um sich somit die Polizei vom Hals zu schaffen) oder mit einigen Waffen wie Minen, einem Doppel-MG oder einer Ladung Sprengstoff upgraden.

Sobald man im Downtown-Distrikt mindestens eine Million Dollar verdient hat, steht einem der Weg in das nächste Stadtviertel offen. In der Residential-Area, die vor allem mit einer wesentlich höheren Polizeipräsenz und Komplexität der Euch übertragenen Dienste aufwartet, treiben neben den Zaibatsu zwei neue Gangs, die Rednecks und die Scientists, ihr Unwesen. Hier gilt es, für ein erfolgreiches Beenden der Stage ganze drei Millionen Dollar zu scheffeln, ehe einem das Vorrücken in den dritten und letzten Distrikt, das Industriegebiet, gewährt wird. Dort warten die kahlköpfigen Krishnas und die verzweifelte Russenmafia auf einen billigen Handlanger.

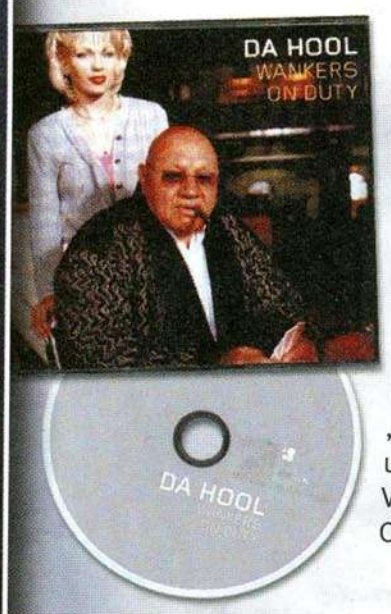
„Erhält man einmal über längere Zeit keine Aufträge, so ist es sinnvoll, mit einem gestohlenen Wagen in einen Bandendistrikt zu fahren und dort einfach ein paar Mitglieder über den Haufen zu cruisen! Die anderen Gangs sind davon häufig derart beeindruckt, daß sie Euch geschwind neue Jobs anvertrauen."

▶ *GTA2 ist, wie auch schon der Vorgänger und das Add-On, nicht jedermanns Sache. Zarte Gemüter, die davor zurückschrecken, einem verfeindeten Gangster-Sprite das Lebenslicht auszublasen oder eine Ladung extrem süchtig machender Drogen durch die Stadt zu kutschieren, sollten daher eher auf andere Spielegattungen zurückgreifen. Wer diese Tatsache jedoch mit seinem Gewissen vereinbaren kann, der erhält mit GTA2 ein innovatives und amüsantes Spiel der etwas anderen Art. Dabei ist es den Entwicklern von DMA Design bewundernswert gut gelungen, ein realistisch wirkendes Ambiente auf den heimischen Screen zu bannen. Die gigantische Metropole hat ein Eigenleben, wie man es bis dato noch in keinem anderen*



Nachdem man die Mitglieder des S.W.A.T.-Einsatzkommandos erledigt hat, ist es ein leichtes, ihren gepanzerten Wagen zu stehlen.

MUSIK ZUM SPIEL



Parallel zum Spiel kommt auch der offizielle Titel-Song zu GTA2 in den Handel - produziert vom deutschen Kult-DJ Da Hool. Das Lied heißt „Wankers on Duty" und ist sowohl auf Vinyl als auch als Maxi-CD erhältlich.

DIE ALTERNATIVE

DRIVER – GT Interactive Reflections Interactive

Vom Spielprinzip her (kriminelle Aufträge erledigen) läßt sich GTA 2 wohl am ehesten mit dem im Juni dieses Jahres erschienenen Driver von GT Interactive vergleichen. In punkto Spielmechanik jedoch sind beide Titel grundverschieden. Driver beschränkt sich hierbei völlig auf fahrerische Einlagen und besticht neben der originellen Spielidee vor allem durch die spektakuläre Inszenierung und eine perfekte Steuerung. Schwache Zwischensequenzen, eine laue Story und grafische Mängel drücken jedoch etwas auf die Spielspaßbremse.

In manchen Missionen bekommt Ihr vom Auftraggeber ein paar Mann Verstärkung zugewiesen, die Euch vor feindlichem Gesindel und den Bullen schützen.

RUSSENMAFIA/ DYNOMOV

Die Dynomov ist eine heruntergekommene, mittellose und verzweifelte Russengang, die an der untersten Stelle der Machtpyramide steht - doch genau dieser Umstand macht sie extrem gefährlich und äußerst brutal. Sie stehlen, was sie brauchen und handeln mit importierten Menschen, Drogen, Waffen, Autos, Nahrung und Plutoniumresten ausgedienter Atom-U-Boote und Kernkraftwerke. Aufgrund ihrer aussichtslosen Lage legen die Dynomov-Mitglieder keinen Wert auf eine gesicherte Zukunft. Sie leben für den Tag und scheuen auch den Tod nicht. Nur wenige Menschen verirren sich ohne guten Grund in ihr Hoheitsgebiet bei den Docks.

KRISHNA

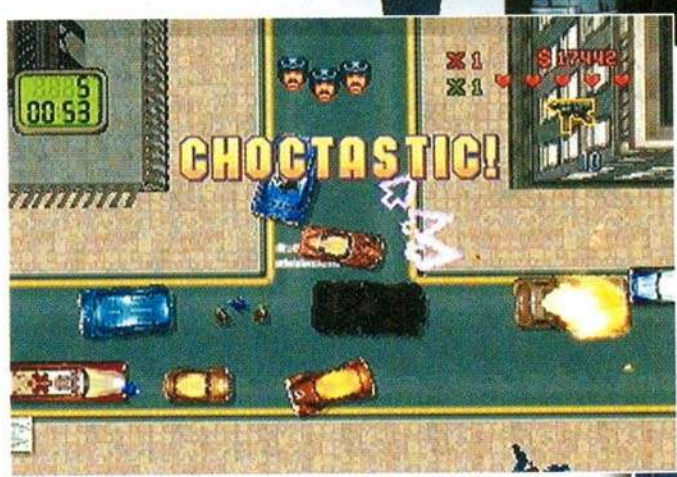
Der Plan der Krishna lautet, so viele Menschen wie möglich zu kidnappen und dann von ihrem Glauben zu „überzeugen", um aus der Welt einen harmonischeren Ort zu machen. Viele der unfreiwillig Übergetretenen werden zur Arbeit in den Chemiefabriken und zur Produktion von neuen Waffen gezwungen oder in den Außendienst geschickt, wo sie wiederum neue Mitglieder für die Sekte „werben" müssen. Die Krishna hassen Autos - ein Produkt aus dem Hause Zaibatsu - und die Zaibatsu wiederum hassen die Krishna, da sich mit ihnen kaum geldbringende Geschäfte machen lassen, was permanente Spannungen zwischen den beiden Parteien zur Folge hat.

PlayStation-Spiel gesehen hat. So begegnet Ihr nicht nur ein paar stupide und ziellos herumirrenden Fußgängern, sondern könnt auch allerlei zwielichtiges Gesindel bei der Arbeit beobachten: Taschendiebe, die unter anderem auch Eure Kohle klauen, skrupellose Autodiebe, Leute, die einfach ein Taxi rufen und natürlich auch jede Menge Gangmitglieder, die sich mit verfeindeten Individuen oder der Polizei heftige Schußwechsel liefern. Auch auf den Straßen sieht es ähnlich aus. Andere Autofahrer warten geduldig an einer roten Ampel, Sanitäter versorgen nach einem Feuergefecht die herumliegenden Verwundeten und Feuerwehrmänner versuchen mit aller Kraft, in Brand gesetzte Wagen zu löschen. Dem Spieler selbst stehen dabei ebenfalls viele Möglichkeiten offen. Wer gerade keine Lust hat, für eine der Banden den Laufburschen zu spielen, der kann ganz unbeschwert durch die Stadt heizen oder sich zu Fuß auf Besichtigungstour begeben - besonders spaßig ist es, ohne Grund einen Kleinkrieg mit der Gendarmerie anzuzetteln oder sich als vorübergehender Taxifahrer ein paar Kröten zusätzlich zu verdienen.

Akustisch ist für genügend Abwechslung gesorgt: Sobald Ihr in einen beliebigen Wagen einsteigt, hört Ihr die laufende Sendung einer von insgesamt elf über die Distrikte verteilten Radiostationen, die Euch - wie in der Wirklichkeit - nicht nur mit Songs aller Stilrichtungen berieseln, sondern auch die Nachrichten, den Wetterbericht oder irgendwelche seltsamen Live-Diskussionen übertragen. In punkto Soundeffekte haben die Programmierer ebenfalls nicht gegeizt. Man hört sogar das Warnsignal eines rückwärts rangierenden LKWs und das aufdringliche Zischen seiner Druckluftbremse - realistischer könnte das Großstadt-Szenario kaum sein.

„Die gigantische Metropole hat ein Eigenleben, wie man es bis dato noch in keinem anderen PlayStation-Spiel gesehen hat."

Zwei Dinge jedoch schmälern den Spielspaß hin und wieder enorm. Zum einen die absolut veraltete, gerade noch zweckmäßige Grafik, die mit einer Kombination aus grobpixeligen 2D-Sprites und polygonalen Häuserfassaden längst nicht mehr Stand der Dinge ist, wobei man auch Lichteffekte oder sonstige optische Aufwertungen vergebens sucht, zum anderen ist dies der extrem hohe Schwierigkeitsgrad, der Euch in manchen Missionen erwartet. Wenn man nämlich zum x-ten Mal mit einem Riesenaufgebot an Streifenwagen im Nacken eine halbe Stunde von Punkt A nach Punkt B gehetzt wird, nur um dann kurz vorm rettenden Unterschlupf wieder geschnappt zu werden und von vorne beginnen zu müssen, dann machen sich des öfteren enorme Frustgefühle breit. Dieses Manko wird noch durch die Tatsache verstärkt, daß sich der Spielstand immer nur nach erledigtem Auftrag speichern läßt - ungeduldige Zocker sollten daher vor dem Kauf ausgiebig probespielen. Ansonsten ist GTA2 ein rundum geniales Sequel, das mit einer Vielzahl an neuen Ideen und Möglichkeiten jeden eifrigen Hobby Al Capone zu unterhalten weiß. Und niemals vergessen: Respect is everything!



Unschön: Anhand der Nahaufnahme erkennt man gut, wie simpel die Gestaltung der Charaktere ausgefallen ist.

POSITIV
- viele Innovationen
- gigantische Areale
- abwechslungsreiche Aufträge

NEGATIV
- hoher Frustfaktor durch unausgewogenen Schwierigkeitsgrad
- Grafik nicht mehr zeitgemäß

EXTREME HARDCORE

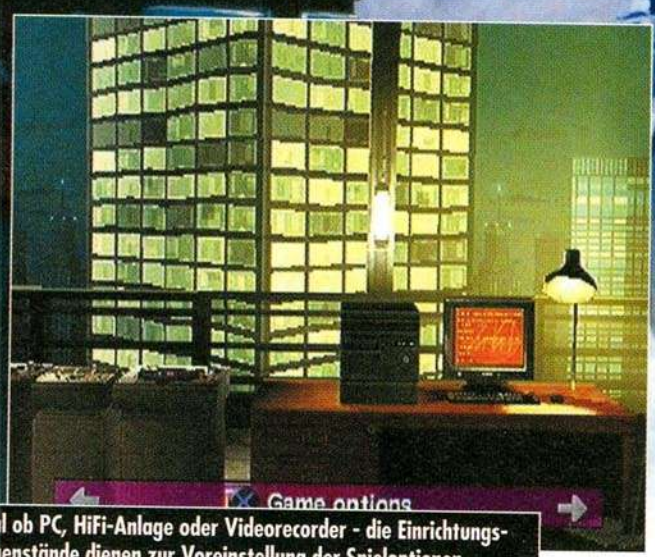
GRAFIK	6
SOUND	9
RATING	9

1 SPIELER · 1 MEMORY CARD · ABCD TEXTE DEUTSCH · E SPRACHAUSGABE ENGLISCH · ab 16 USK EMPFEHLUNG · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG

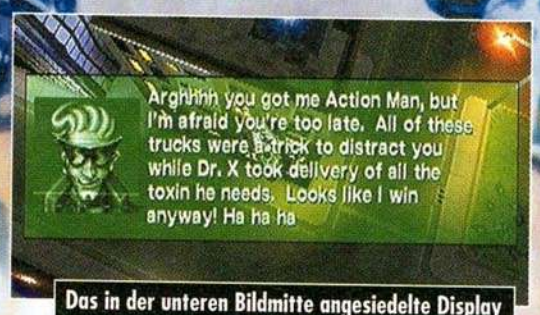
play PLAYSTATION BEST BUY!

DIRK GEMEINHARDT

ACTION MAN MISSION XTREME



Egal ob PC, HiFi-Anlage oder Videorecorder - die Einrichtungsgegenstände dienen zur Voreinstellung der Spieloptionen.



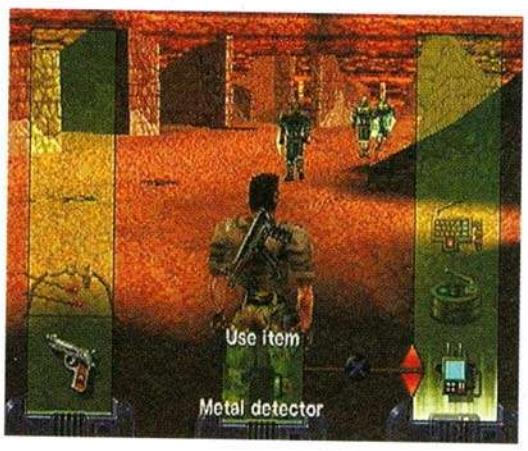
Das in der unteren Bildmitte angesiedelte Display zeigt bei Bedarf den benötigten Gegenstand an.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Interactive Studios
Testmuster	Hasbro Interactive
Preis	ca. 89 DM
Erhältlich ab	05. November

Action Man! The Greatest Hero Of The World... Seit annähernd sechs Jahren dudelt dieser Song am Ende eines jeden Werbespots aus unseren TV-Lautsprechern, wenn für Hasbros PVC-Helden um die Gunst der jungen Käufer geworben wird. Ausgestattet mit unzähligen Hi-Tech-Fortbewegungsmitteln und -ausrüstungsgegenständen tritt er nicht nur den Kampf gegen seinen schlimmsten Widersacher, den glatzköpfigen Bösewicht Dr. X an, sondern auch gegen alle anderen Haudegen, die in den Regalen der Spielwarenläden und Kaufhäuser rings um ihn angeboten werden. Neben dem überaus großen Angebot an „Action-Man"-Accessoires kann der niemals alternde Spielzeug-Schönling auf eine beeindruckende Vergangenheit im Spielwaren-Business zurückblicken. Nachdem Mitte der 60er Jahre die voll bewegliche G.I. Joe-Puppe ihren Siegeszug in den nordamerikanischen Kinderzimmern antrat, wollte man damit auch kurze Zeit später den britischen Markt in Angriff nehmen. Aufgrund einiger Debatten entschieden sich aber die Briten, der Puppe den Namen „Action Man" zu verpassen. Stein des Anstoßes war der zu patriotisch klingende Name des US-Produktes. Bis zum Stillstand der Fließbänder im Jahre 1983 - muskelbepackte Helden liefen ihm den Rang des weltgrößten Helden ab - ließ man das Antlitz bis auf wenige technische Verbesserungen unverändert. Hasbro ließ fast zehn Jahre ins Land ziehen, um mit einem zeitlich angepaßten Helden die Kinderherzen zu erobern. Mit trendgerechten Utensilien wie Mountain Bike, Snowboard oder Paraglider - um nur einige zu nennen - tritt Action Man gegen seinen Feind Dr. X an. Die allgegenwärtigen Wahnvorstellungen des Schurken - die alleinige Weltherrschaft zu erringen - gaben genug Material her, um ein Spiel für die PlayStation zu entwickeln.

Gleich zu Beginn bleibt Euch keine andere Wahl als Euch mit der Action Man-Welt auseinanderzusetzen, da beinahe das ganze Interiéur des Apartments im Hauptquartier als Options-Menü dient. Sobald dort alle Einstellungen getroffen sind, steht Euch nichts mehr im Weg, den Kampf gegen Dr. X und seine Handlanger aufzunehmen. Ab ins Auto, Schlüssel ins Zündschloß, umdrehen und los geht's. Schon terrorisieren die ersten Bösewichte die Stadt. Sie überfallen diverse Laboreinrichtungen und versuchen, das darin befindliche Inventar an sich zu reißen. Eure Aufgabe besteht nun darin, das wilde Treiben schnellstmöglichst zu unterbinden. Um dabei nicht den Überblick zu verlieren, verfolgt Ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive. Da mit Hilfe der am Fahrzeug montierten Bordwaffen - der Agent im Auftrag ihrer Majestät läßt grüßen - aus allen Rohren

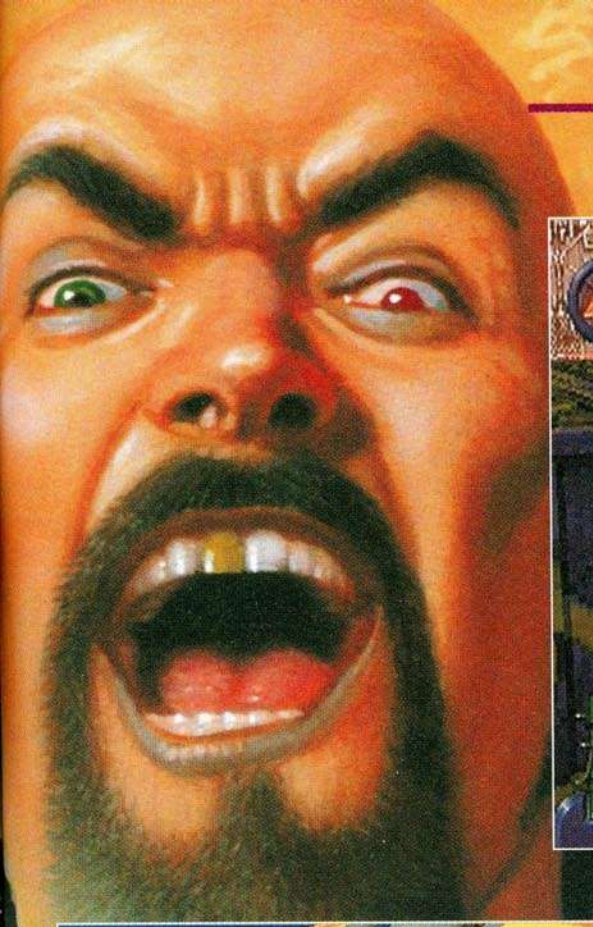
Im dichten Großstadt-Dschungel kommt Action Man nur mit seinem opulenten Fuhrpark voran. Der mit Raketen ausgerüstete Hubschrauber zerlegt im wahrsten Sinne des Wortes die Fahrzeuge von Dr. X's Gehilfen in ihre Einzelteile.



DIE ALTERNATIVE

Metal Gear Solid - Konami of Europe

Referenztitel, der PlayStation-Geschichte schrieb. Solid Snake muß in einer höchst geheimen Mission die tödliche Bedrohung der Erdbevölkerung durch Terroristen abwenden. Neben der nervenzerreißenden Spannung, die sich kontnuierlich durch das Spiel zieht, ist es vor allem die Story, die Euch in ihren Bann schlägt. Hier ist Realismus pur angesagt.



Die Action Man-Medaillen füllen die geschwächte Energieanzeige des Helden wieder auf.

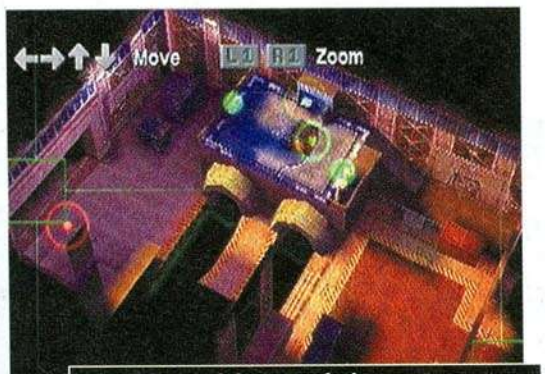
Der Code elektronischer Türen kann dank Dekodierer geknackt werden. Hierzu müßt Ihr die vorgegebene Reihenfolge der Buttons drücken und im Handumdrehen öffnet sich die tonnenschwere Tür.

Neben den Rätseln und häufigen Schießereien muß der Held auch mal eine Sprungeinlage vollführen.

gefeuert wird, verabschieden sich die Kriminellen schnell ins Jenseits. Doch Action Man gibt sich damit nicht zufrieden und will den Ursprung allen Übels finden. Sämtliche Spuren führen zu Professor Gangrene, dessen Labor in der Wüste versteckt liegt. Was wäre Action Man ohne seine Hi-Tech-Ausrüstung? Nachdem Ihr damit den geheimen Eingang geöffnet habt, nimmt das Action-Adventure erst richtig seinen Lauf. Anhand der kaltgestellten Gegner erkennt unser Held, daß der Professor mit niemand anderem als Dr. X unter einer Decke steckt. Nun heißt es schnell handeln, da sein Todfeind keinerlei Skrupel kennt, um endlich ganz alleine die Welt zu beherrschen. Ähnlich wie bei Konamis Agentendrama - leider nicht als cineastisches Erlebnis, sondern in einer isometrischen Third-Person-Optik - müssen die Codes versperrter Türen geknackt oder Gegenstände von einem Ort zum anderen transportiert werden. Nützliche Gegenstände wie eine Gasmaske oder elektronische Elemente für Schaltpulte packt der Agent in seinen Rucksack und holt sie bei Bedarf wieder heraus. Die übersichtlich gestalteten Inventory-Listen geben genügend Aufschluß über dessen Gesamtinhalt. Eine Karte mit Zoom-Funktion erleichtert zusätzlich die Orientierung in den verwinkelten Räumen. Neben dem munteren Rätselraten, das nach unserer Einschätzung nicht allzu schwer ausgefallen ist, liegt der Schwerpunkt letztendlich trotzdem auf Action. Denn je nach Einsatzgebiet erwarten den Protagonisten die unterschiedlichsten Gegner, die auf dem Weg zum Showdown mittels Waffengewalt aus dem Weg geräumt werden müssen.

▶ *In einigen Punkten kommt bei Hasbro Interactives Action Man mit seinen ganzen Fähigkeiten, Aufgaben und der agentenlastigen Story der Eindruck auf, daß es auf der Metal Gear-Solid-Schiene fährt. Doch dank der originalgetreuen Fahrzeuge und Figuren im Spiel - vielen wahrscheinlich vom Durchstreifen der Spielwarenabteilungen in Kaufhäusern bekannt - versucht man durch das Produkt Action Man die Individualität des Spiels zu wahren. Zwar gestalten sich die Denksportaufgaben nicht allzu schwer, aber für ein jüngeres Klientel haben sie den richtigen Schwierigkeitsgrad. Die farbenfrohen Welten, in denen das ganze Geschehen spielt, stellen zwar nicht immer den Bezug zur Wirklichkeit her, doch sie geben sich aus grafik-technischer Sicht keine Blöße. Besonders die leicht zu handhabende Steuerung läßt den Helden zu Lande, im Wasser oder in der Luft souverän erscheinen. Somit wurde nicht - wie des öfteren - die teure Produkt-Lizenz sinnlos verbraten, sondern ein richtig gutes Spiel geschaffen, das auf jeden Fall nicht nur Fans des Heroen ansprechen wird.*

„Die farbenfrohen Welten, in denen das ganze Geschehen spielt, stellen zwar nicht immer den Bezug zur Wirklichkeit her, doch sie geben sich aus grafik-technischer Sicht keine Blöße."



Neben der nützlichen Zoomfunktion zeigen grüne Punkte in der dreidimensionalen Karte sämtliche Orte an, an denen Action Man in seinem Inventar herumkramen muß, um eine weitere Hürde auf dem Weg zu Dr. X zu überwinden.

POSITIV
- für Einsteiger ideal geeignet
- schillernde Grafik
- zahlreiche Waffen und Vehikel

NEGATIV
- Rätsel wiederholen sich
- zu wenig Stages enthalten

GRAFIK	8
SOUND	7
RATING	8

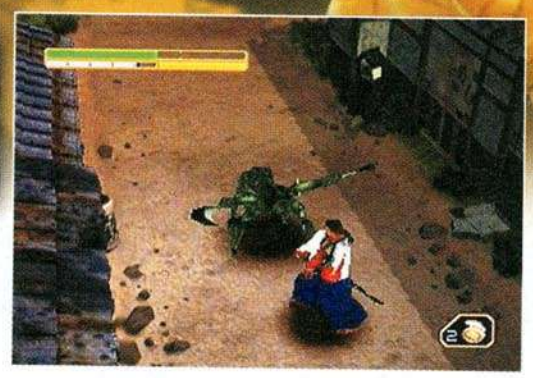
1 SPIELER · 1 MEMORY CARD · 6 LEVEL · TEXTE DEUTSCH · SPRACHAUSGABE DEUTSCH · PASSWORT · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · USK EMPFEHLUNG ab 12

DIRK GEMEINHARDT

RONIN BLADE

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	Konami
Testmuster	Konami of Europe
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	November

Zusätzliche Schlagtechniken erhaltet Ihr durch das komplette Auffüllen des gelben Balken, der links oben im Bild positioniert ist. Durch gewonnene Kämpfe füllt sich die Anzeige allmählich auf.



Die Landkarte gibt Aufschluß über bereits erforschte Terrains.

In der Waffenausstattung unterscheidet sich Lin deutlich von Hiba. Unter anderem stürzt sich die junge Frau mit Wurfsternen und -messern in das Geschehen.

Legenden und Mythen gab es in allen Kulturen, jedem Land und zu jeder Zeit. Durch mündliche und handschriftliche Überlieferungen wurden diese obskuren Geschichten bis in die Gegenwart überliefert. Ob der Wahrheitsgehalt und die Richtigkeit immer der ursprünglichen Gegebenheit entsprechen, daran läßt sich des öfteren zweifeln.

Vor einigen hundert Jahren tuschelte man hinter vorgehaltener Hand, daß im Reich Matsuna bizarre Dinge von statten gehen. Ein angsteinflößendes Gerücht, das sich wie ein Lauffeuer verbreitete, schuf tiefe Furcht in der heimischen Bevölkerung. Angeblich sollen parasitäre Käfer unschuldige Bürger als Wirte mißbrauchen - das Ergebnis sind mordlustige, bis zur Unkenntlichkeit verunstaltete Menschen. Obendrein wird von einer reanimierenden Wirkung der kleinen Kreaturen bei Verstorbenen gemunkelt. Um den geheimnisvollen Umständen auf die Schliche zu kommen, kann der Spieler in die Rolle des 25jährigen Schwertkämpfers Hiba Kotaro oder der fast kindlich wirkenden Lin schlüpfen. Abhängig vom Charakter wartet das in jeweils 6 Kapitel unterteilte Spiel mit zwei völlig unterschiedlichen Gesamtplots auf. Anstatt Ronin Blade mit hartgesottenen Rätseln zu übersäen, legte Konami viel Wert auf die asiatische Schwertkampfkunst. Um sich nicht dem Lauf des Schicksals hinzugeben, müßt Ihr Euer Ego gegen unzählige Untote unter Verwendung diverser Schwerter verteidigen. Dadurch erhält der Akteur mit zunehmender Kampfroutine zusätzliche martialische Special Moves, die durch einfache Tastenkombinationen aus der Trickkiste geholt werden können. Etliche Mini-Rätsel, wie etwa das Auffinden von diversen Schlüsseln oder Statuen, unterbrechen das ansonst wüste Handeln der Abenteurer. Zudem formen zahlreiche Cut-Scenes, in denen gepeinigte Gegner die Konversation mit ihrem Bezwinger suchen, aus der anfangs schleierhaften Story ein klares Bild.

Ob die Bezeichnung des Action-Adventures für Ronin Blade zutrifft, darüber läßt sich wirklich streiten. Durch die billigen Pseudo-Rätsel und das massive Bearbeiten des Controllers, was eigentlich nur der Vernichtung der unzähligen Gegner dient, geht eine gehörige Portion an Spielspaß verloren. In Anbetracht dessen wäre ein ausgewogeneres Verhältnis zwischen Action und Knobelei von Vorteil gewesen. Obwohl der Kämpfer mit zu wenigen Animationsphasen auf die mutierte Menschheit losgelassen wurde, bietet das Spiel im grafischen Bereich wenig Angriffspunkte für Kritik, da die gerenderten Hintergründe das feudale Japan thematisch gut in Szene setzen. Um der japanischen Thematik völlig gerechtzuwerden, begleitet asiatischer Ethno-Pop, der jedoch für europäische Ohren fremd wirkt, das gesamte Spiel.

Redselige Menschen am Wegesrand geben aufschlußreiche Informationen. Manche davon sind wirklich von großem Nutzen.

Trotz der übersichtlichen Kameraführung fängt man aufgrund der trägen Steuerung des öfteren unerwartet Treffer ein.

POSITIV

- überlegte Button-Belegung
- zwei verschiedene Handlungsstränge

NEGATIV

- einfältig gestricktes Gameplay
- niedriger Schwierigkeitsgrad
- keine Sprachausgabe

GRAFIK	7
SOUND	8
RATING	7

1 SPIELER · 1 MEMORY CARD · TEXTE DEUTSCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · PASSWORT · USK EMPFEHLUNG ab 16

DIRK GEMEINHARDT

MILLENIUM SOLDIER - EXPENDABLE

Genre	Shooter
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Rage Software
Testmuster	Infogrames
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	ab 19. November

Riesige Entgegner mit einer sehr langen Energieleiste zieren den Abschluß der Level. Mit einem Zeitlimit im Rücken heißt es Beeilung bei der Vernichtung.

Im FMV-Intro wird die Geburt des Retorten-Kriegers dokumentiert.

Der perfekte Soldat der Zukunft ist kräftig, nicht besonders intelligent und weiß beim besten Willen nicht, warum er überhaupt in den Krieg zieht. Die einzige Möglichkeit hierfür liegt in der modernen Genforschung. Geklonte Menschen, wie die Millennium Soldier, bilden das perfekte Kanonenfutter für die Konflikte der Zukunft, sei es nun gegen aufständische Rebellen oder gräßliche Aliens.

Als Anregung für Infogrames reinrassigen Gen-Soldaten-Shooter dienten laut Peter Johnson, dem Millennium Soldier Project Manager, Spiele wie „R-Type" oder das nie in Deutschland erschienene „Einhänder" von Squaresoft. Des weiteren orientierte man sich an Blockbustern wie „Aliens" oder „Predator", um genügend Muße für die Schöpfung eines arcadelastigen Shoot `em Ups zu sammeln. Um in der alienverseuchten Außenwelt überhaupt nur den Hauch einer Chance verbuchen zu können, greift der Klon-Krieger auf ein riesieges Waffenarsenal zurück, das er entlang seines mühsamen Weges findet. Hinter lichterloh brennenden interaktiven Ruinen, deren Trümmer bei allzu lockeren Finger am Abzug auf den Krieger herabstürzen, finden sich essentielle Utensilien. Zugleich dringt man immer tiefer zum Zentrum der Aggressoren vor. Herumliegende ID-Karten verhindern, daß der Einmann-Stoßtrupp an den zahlreichen Laser-Barrieren geröstet wird. Bis zum totalen Untergang gibt der gewissenlose Mast-Soldat sein Bestes, obwohl ein bedrohliches Zeitlimit in späteren Mission ein rastloses Handeln fordert, müssen doch bedrohliche Gegenstände ausfindig und unschädlich gemacht werden. Voluminöse Level-Bosse machen einem zudem das Leben noch schwerer wie es im Moment schon ist. Sie spucken aus allen Rohren explosive Geschosse oder kosmische Strahlen, die Euch bei einem zu lapidaren Vorgehen ins Jenseits befördern.

▶ *Ohne viel Anspruch, aber eine mit klasse Effekten vollgestopfte Ballerorgie. So präsentiert sich Millennium Soldier - Expendable den schießwütigen PlayStation-Zockern. Auch ohne Hollywoodstar als Titelheld kann das Game locker Activisions „Apocalypse" das Wasser reichen. Was hier an Action geboten wird, ist die wahre Pracht - die gewaltigen Explosionen mit ihren fulminanten Lichteffekten zelebrieren ein regelrechtes Farben-Festival auf dem Bildschirm. Neben dem virtuellen pyrotechnischen Spektakel liefern die dazugehörigen Sound-Effekte im wahrsten Sinne eine Bombenstimmung. Für die futuristische Schlacht spricht nicht nur die äußerst gute Grafik sondern auch der vermutlich von vielen langersehnte Team-Modus. Simultan gegen böse Geschöpfe zu kämpfen, das dürfte nur noch ein Stichwort für Fans klassischer Shooter aus den späten Achtzigern oder frühen Neunzigern sein. Um diese Misere zu beheben, implementierten die Briten diesen motivierenden Modus gleich mit in das Spiel hinein. Fazit: Trotz des altbackenen und zugleich primitiven Spielprinzips schließt sich eine weitere Marktlücke in der von Sony geschaffenen 32-Bit-Welt.*

Der in nahezu allen Ego-Shootern beheimatete Strafe-Mode wurde in den Bewegungsablauf des Soldaten integriert. Mit dem rechten Analog-Stick könnt ihr diese luxuriöse Option zu Eurem Vorteil nutzen.

Die explosive Stimmung des Arcade-Modus kann das Death-Match leider nicht vermitteln.

POSITIV

- einfaches Handling
- tolle Grafikeffekte
- 2-Spieler-Modus

NEGATIV

- spielerisch nichts Neues

GRAFIK	9
SOUND	7
RATING	8

1-2 SPIELER · 1 MEMORY CARD · 20 LEVEL · TEXTE DEUTSCH · 03B 013 PASSWORT · ab 16 USK EMPFEHLUNG · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG

TONI OPL

WU TANG SHAOLIN STYLE

Genre	Beat´em Up
Hersteller	Activision
Entwickler	Paradox Development
Testmuster	Activision
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	9. November

Lei Gong ist einer der härteren Zwischengegner und erinnert frappierend an Meister Raiden. Er kann nicht nur schweben, sondern auch mit Blitzen um sich schießen.

Jin Gang mischt seine Gegner überwiegend mit diversen Wrestling-Techniken auf.

Yo, Hip Hop-Fans aufgepaßt! Die schlagfertigen Rapper des weltweit bekannten Wu-Tang Clans erobern die digitale Welt der PlayStation. Nachdem sich die „Fechter mit der Zunge" - so deren Selbstbeschreibung - sowohl im Musik-Business als auch in der Textil-Branche mit den Baggy-Klamotten ihrer eigenen Wu Wear-Collection einen Namen gemacht haben, sorgen sie nun auf virtueller Ebene für Furore. Herhalten muß dafür die Grafik-Engine des niemals erschienenen EA-Titels Thrill Kill, die für Wu-Tang Shaolin Style jedoch ordentlich aufgemotzt und modifiziert wurde. Will heißen, daß Ihr - wie auch in der gecancelten Gewaltorgie - gegen bis zu drei menschliche Kontrahenten oder ebenso viele Computergegner in den Ring steigen könnt. Dabei bleibt es dem Spieler im Versus-Mode selbst überlassen, ob die Martial-Arts-Künstler zwei Teams bilden oder sich jeder mit jedem bekriegt. Selbstverständlich sind auch unausgewogene Matches, in denen sich ein tapferer Kämpfer drei Opponenten stellen muß, kein Problem.

Zur Auswahl stehen Euch anfangs alle neun Mitglieder des Clans, die, statt wie bisher rein verbale Fußtritte zu verteilen, in bester Kung Fu-Manier die Polygon-Fäuste fliegen lassen und dabei ihrem Bandnamen alle Ehre machen. Wu-Tang ist nämlich die Bezeichnung für einen traditionellen asiatischen Schwertkampfstil - jedoch bedienen sich nicht alle Wu-Fighter einer fernöstlichen Nahkampfwaffe. Nur RZA, der kreative Kopf des Clans, GZA alias The Genius, Masta Killah und der Method Man verleihen ihrer Technik durch scharfe Klingen oder einen Wu-Hammer mehr „Ausdruck". Der Rest der Truppe hat sich auf Techniken spezialisiert, die ohne den Einsatz von jeglichen Hilfsmitteln auskommen. Drunken-Master, Pistolenfinger, Kickboxing, Wrestling oder Muaythai - Ol' Dirty Bastard, Inspectah Deck, Shallah Raekwon, Ghostface Killah und U-God sind allesamt Meister ihres individuellen Styles.

Die Steuerung der einzelnen Charaktere fällt untereinander jedoch nahezu identisch aus und kann in einem separaten Trainingsmodus bis zur Perfektion verinnerlicht werden. Mittels des Digitalkreuzes bewegt man die Raufbolde durch die verschiedenen, abwechslungsreichen Arenen - Verfechter des Analog-Sticks bekommen einen Schlag ins Gesicht, da dieser leider nicht unterstützt wird. Des Weiteren dienen je zwei Action-Buttons dem Ausführen von unterschiedlichen Punches und Kicks, per L1-Knopf wehrt Ihr gegnerische Attacken ab und mit gedrückter L2-Taste traktiert Ihr die Füße der Kontrahenten. Darüber hinaus lassen sich durch die Kombination von zwei Action-Buttons verschiedenartige Wurftechniken und Konterangriffe ausführen. Unterhalb der eigentlichen Energieleiste befindet sich eine weitere Anzeige, die durch das stetige Austeilen virtueller Prügel konsequent ansteigt. Ist diese Leiste komplett gefüllt, so könnt Ihr Eurem Alter-Ego

WU-TANG - CONTROLLER

Fette Wu-Beats, stylisches Wu-Outfit - da fehlt dem eingeschworenen Clan-Fan eigentlich nur noch ein zünftiger Wu-Controller! Das außergewöhnliche Steuergerät mit der Form des Wu-Logos wird ausschließlich als Bundle mit dem Spiel auf den Markt kommen und ca. 119,- DM kosten - stylischer kann Prügeln kaum sein!

BLICK IN DIE ZUKUNFT

Shao Lin – THQ - Polygon Magic

Auch aus dem Hause THQ erwartet uns gegen Ende des Jahres ein 3D-Beat'em Up mit Multi-Player-Option, bei dem sich sogar bis zu acht (!) Spieler gleichzeitig vertrimmen können. Ähnlich Squares Tobal-Reihe wird es im Einzelspieler-Modus reinrassige Fighting-Action mit typischen Rollenspielelementen kombinieren - Euer Kämpfer entwickelt sich im Laufe des Spiels weiter und lernt neue Techniken. Insgesamt sollen sechs klassische Kampfstile enthalten sein, die ganz ohne den Einsatz von Waffen und Zaubersprüchen auskommen.

Es ist wahrlich kein gutes Gefühl, von drei Kung-Fu-Ladies den Hintern versohlt zu bekommen.

Bei der Wahl des Charakters wird eine kurze Beschreibung des jeweiligen Kampfstils eingeblendet.

durch das Betätigen aller vier Action-Buttons kurzzeitig Superkräfte verleihen, was sich in der rapideren Dezimierung der gegnerischen Lebensenergie bemerkbar macht.

Für Shaolin-Einzelkämpfer wartet Activisions Prügler zudem mit einem unterhaltsamen Story-Modus auf, in dem es Euer Ziel ist, in der Rolle eines der Clan-Mitglieder den gekidnappten Sensei Xin aus den Klauen des finsteren und kriminellen Mong Zhu zu befreien. Xin fungierte über viele Jahre hinweg als Hüter der geheimen Wu-Tang Disziplin. Um in den Besitz dieser enormen Macht zu kommen, geht der diabolische Meister im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen. Klar, daß Method Man & Co. dabei nicht tatenlos zusehen. Doch bevor Ihr Mong Zhu gehörig in den Allerwertesten treten könnt, gilt es, in einer Vielzahl von variationsreichen Kämpfen 35 Kammern der Shaolin zu erspielen. Für den hart errungenen Sieg über den Obermotz Zhu erhält der Spieler schließlich die 36. Kammer, wobei der Ausdruck „Kammer" nur sinnbildlich zu verstehen ist - während eines Fights auf Leben und Tod winken für bestimmte Aktionen wie das Ausführen einer längeren Schlag-Combo Münzen, von denen jede eine Kammer symbolisiert. Je mehr Kammern man meistert, desto mehr Special-Moves stehen dem eigenen Haudegen zur Verfügung und desto mehr Kämpfer werden im Versus-Mode anwählbar - insgesamt könnt Ihr zwölf zusätzliche Charaktere freischalten, die sich größtenteils allerdings nur optisch und nicht in punkto Kampfstil von den originalen Wu-Tangs unterscheiden.

Im Gegensatz zur US-Version, in der auf Wunsch der ausgiebige Einsatz von Pixelblut und teils recht derber Special-Moves aktiviert werden kann, müssen deutsche Joypad-Karatekas mit einer stark entschärften Version vorlieb nehmen, die auf die sinnlosen Gewalteinlagen vollends verzichtet.

„Zur Auswahl stehen Euch anfangs alle neun Mitglieder des Clans, die, statt wie bisher rein verbale Fußtritte zu verteilen, in bester Kung Fu- Manier die Polygon-Fäuste fliegen lassen und dabei ihrem Bandnamen alle Ehre machen. Wu-Tang ist nämlich die Bezeichnung für einen traditionellen asiatischen Schwertkampfstil."

▶ *Mit Wu-Tang: Shaolin Style ist den kampfsport-begeisterten Wortakrobaten ein grundsolider Einstand auf der PlayStation gelungen. Lob kassiert der Titel vor allem aufgrund des spaßigen Multiplayer-Modes - auch wenn das Gameplay hier teilweise leicht ins Chaotische abdriftet - und der genialen, wenn auch geschmacksabhängigen Sound-Untermalung Marke Gangsta-Hip Hop. Schade nur, daß die Entwickler von Paradox nicht die kompletten Songs der Gruppe implementiert haben, sondern nur sich stets wiederholende Abschnitte (Loops) der bekanntesten Werke des Clans zu hören sind. Dafür wird der enttäuschte Hip-Hop-Freak mit einer Vielzahl an Kämpfern, versteckten Moves, zusätzlichen Spielmodi und einigen anderen Extras wie Konzeptzeichnungen und Wu-Tang Artworks gnädig gestimmt.*

Von einem zentralen Platz aus gelangt Ihr in die einzelnen Stages, in denen manchmal bis zu drei Widersacher gleichzeitig auf Euch warten.

POSITIV

- große Kämpferriege
- Vier-Spieler-Modus
- umfangreiches Schlagrepertoire
- viele erspielbare Extras

NEGATIV

- keine kompletten Wu-Tang-Songs enthalten
- leicht grobpixelige Umgebungsgrafiken

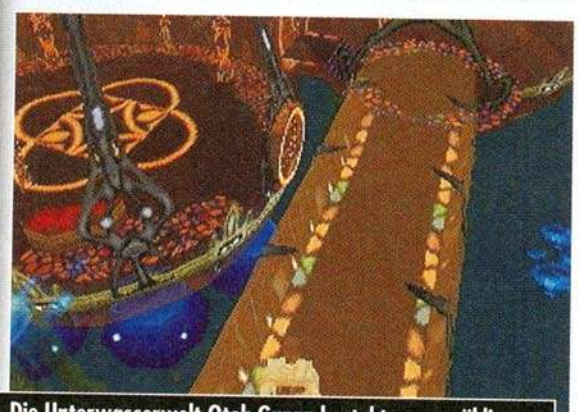
GRAFIK	8
SOUND	8
RATING	7

1-4 SPIELER · MEMORY CARD 1 · MULTITAP · TEXTE DEUTSCH · SPRACHAUSGABE ENGLISCH · USK EMPFEHLUNG ab 12 · DOLBY SURROUND · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG

STAR WARS EPISODE 1
DIE DUNKLE BEDROHUNG

TONI OPL

Genre	Action-Adventure
Hersteller	THQ
Entwickler	LucasArts
Testmuster	THQ
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort


Die Unterwasserwelt Otoh Gunga besteht aus unzähligen Gängen und Kuppeln.

Wie auch im Film trefft Ihr in den Sümpfen von Naboo auf den tolpatschigen Jar Jar Binks.

Den mächtigen Kampfpanzern sollte man lieber aus dem Weg gehen, da sie auch mit den stärksten Waffen nur schwer zu knacken sind.

Nachdem der zunächst auch für die PlayStation angekündigte Pod-Racer gecancelt wurde, kommen PlayStation-User nun wenigstens in den Genuß, die komplette Geschichte der Episode 1 auf virtuelle Art nachzuspielen. Lucas Arts präsentiert uns diesmal ein reinrassiges Action-Adventure, welches Euch aktiv in die Rollen von Obi Wan Kenobi, Qui Gonn Jin, Königin Amidala und Captain Panaka schlüpfen läßt. Wie auch die Filmvorlage beginnt das Spiel auf der Station der Handelsföderation, zu der die beiden Jedi Ritter Obi Wan und Qui Gonn entsandt wurden, um eine friedliche Lösung des Konflikts der gierigen Föderation mit dem kleinen Planeten Naboo auszuhandeln. Doch der Besuch auf der Raumstation entpuppt sich für die beiden Jedi schnell als ein tödlicher Hinterhalt.

Hier startet für den Spieler das intergalaktische Abenteuer, welches sowohl mit unzähligen Rätseleinlagen als auch mit knallharten Action-Sequenzen aufwartet. Hinzu kommen mehrere Sub-Plots und Zusatzmissionen, die Euch noch tiefer ins Geschehen hineinversetzen. Im weiteren Verlauf des Spiels gelangt man unter anderem in Jar Jar Binks Heimatstadt Otoh Gunga, begibt sich auf dem Planeten Tatooine auf die Suche nach dem kleinen Anakin Skywalker und stellt sich im letzten Level dem finsteren Darth Maul zum finalen Showdown.

Selbstverständlich steht Euch dabei eine Menge an verschiedenen Waffen zur Verfügung. Neben dem obligatorischen Laserschwert und einem kräftigen Machtstoß, worauf natürlich nur die beiden Jedi zurückgreifen können, erwehrt man sich mit Blastern, Raketenwerfern, Thermal-Detonatoren oder gunganischen Energiekugeln der überzähligen Droidenschar. Hin und wieder begegnet Ihr freundlich gesinnten Personen, mit denen Ihr Euch unterhalten oder handeln könnt. Fans der Saga dürfen sich zudem über ein Wiedersehen mit alten Bekannten wie Jabba The Hutt, R2-D2 oder C-3PO freuen.

Ohne die überaus beliebte Star Wars-Thematik wäre dieses Action-Adventure jedoch nur ein absolut uninteressantes Stück Software. Aufgrund der miserablen technischen Inszenierung ist Episode 1 - Die dunkle Bedrohung nur hartgesottenen Star Wars-Freaks anzuraten. Die grobschlächtige und kantige Darstellung der Umgebung wie auch aller Charaktere selbst ist längst nicht mehr auf dem Niveau der heutigen Zeit - zudem verfolgt Ihr das Geschehen aus einer viel zu steilen Perspektive, die nur eine minimale Weitsicht erlaubt und in Verbindung mit dem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad des öfteren für Frusterlebnisse sondergleichen sorgt. Lediglich die atmosphärische Soundkulisse und die zahlreichen FMV-Zwischensequenzen, die nicht dem Film entnommen sind, verdienen ein kleines Lob. So bleibt unterm Strich leider nur eine weitere enttäuschende Umsetzung eines erfolgreichen Kinofilms.

Praktisch: Mit dem Lichtschwert lassen sich feindliche Blaster-Schüsse hervorragend abwehren und auf die Angreifer zurückschleudern.

POSITIV
- starke Lizenz
- passende Soundkulisse
- schöne FMV-Sequenzen

NEGATIV
- grobpixelige und kantige Grafik
- unübersichtliche Kameraperspektive
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- nicht alle Synchronstimmen entsprechen der Filmvorlage

GRAFIK	5
SOUND	8
RATING	5

1 SPIELER · 1 MEMORY CARD · 12 LEVEL · TEXTE DEUTSCH · SPRACHAUSGABE DEUTSCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · USK EMPFEHLUNG ab 16

DExplore the world

Verbinde Deine Sony PlayStation™ mit PC und Internet!

PC

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

PSX

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

WWW

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

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

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

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

MARO VIDEOSPIELE

US DVD VIDEOS

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

Andere auf Anfrage ...

DTS DVD´s

The ultimate In Sound

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

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

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

DREAMCAST PAL TITEL

BUGGY HEAT PAL	89,90 DM
COOL BOARDERS	89,90 DM
D2 - D´S DINER	89,90 DM
MONACO GP	89,90 DM
SEGA RALLY 2	89,90 DM
SONIC	109,90 DM
SOUL CALIBUR	89,90 DM
VIRTUA FIGHTER TB	89,90 DM

VORBESTELLUNG MÖGLICH !

PRIDE OF CHUCKY
TWIN SET 49,90 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
ing Hero	29,90 DM
cer Brawl	19,90 DM
ge Reign	29,90 DM
er Sidekicks 3	39,90 DM
er Spy	19,90 DM
rld Heroes Perfect	29,90 DM

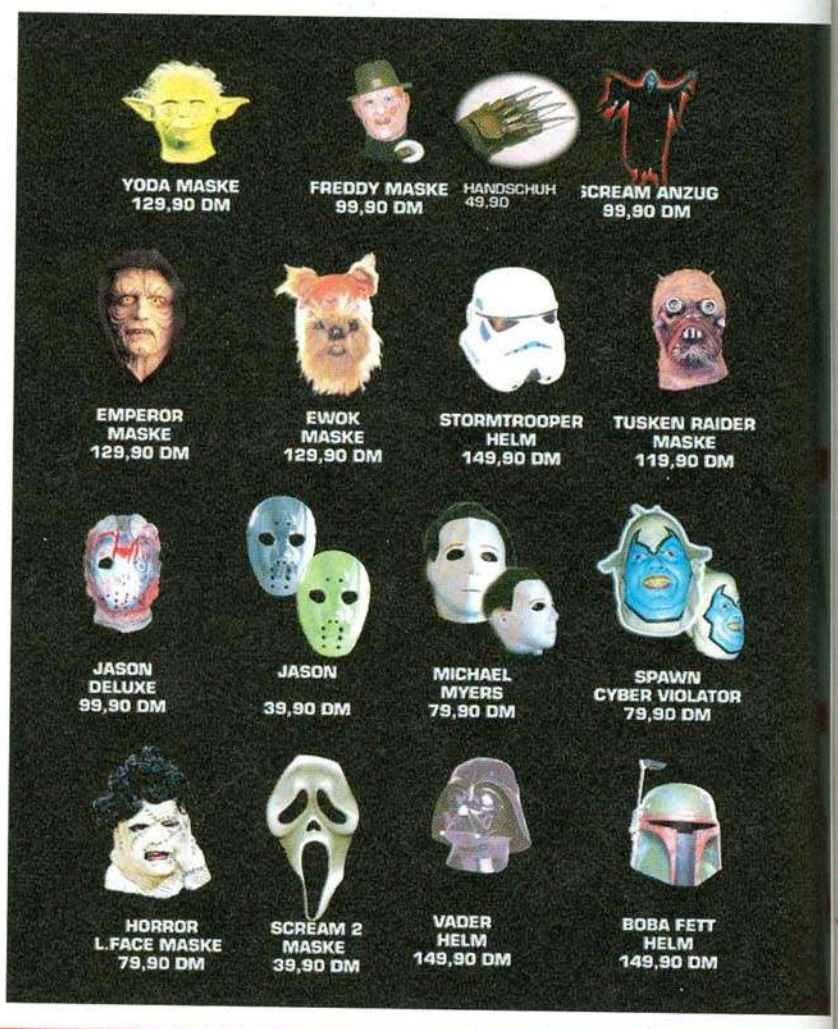
Ankauf von gebrauchten NEO GEO Modulen

NEO GEO POCKET

NEO GEO Pocket	89,90 DM
King of Fighters 98	49,90 DM
Samurai Shodown	49,90 DM
Neo Geo Cup 98	49,90 DM
Pocket Tennis	49,90 DM
Baseball Star	49,90 DM
Puzzled	49,90 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

NUR 99,90 NEO GEO POCKET & POCKET COLOR

METAL SLUG 1ST MISSION



Trek DVD Player
Codefree (für alle DVD´s)
Abbildung ähnlich
NUR 799,- DM

RACING SIM 2
PLAYSTATION
NUR 39,90 DM

Stuttgart	Ulm	Reutlingen	Erlangen	Ludwigsburg	Nürnberg	Hamburg	Baden Baden
MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	STAGE 1 ONE	N.R.G.	GAMESTATION
Marienstr. 23 70173 Stuttgart Tel. 0711 221 422 Fax 0711 221 425	Zeitblomstr. 31 88073 Ulm Tel. 0731 6020 755 Fax 0731 6020 756	Karlstr. 1 72764 Reutlingen Tel. 07121 320 014 Fax 07121 320 045	Göthestr. 32 91054 Erlangen Tel. 09131 816 880 Fax 09131 816 881	Solitudestr. 3 71638 Ludwigsburg Tel. 07141 902 242	Glogauer Str. 30/98 Frankencenter 90473 Nürnberg Tel. 0911 800 2886	Mundburger Damm 54 22087 Hamburg Tel. 040 255 663	Büttenstr. 4 76530 Baden Baden Tel. 07221 381 30 Fax 07221 335 68

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

Dreamcast
DVD VIDEO
GAME BOY COLOR
NINTENDO64
PC CD ROM
PlayStation
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 AB 39,90 DM
DARTH MAUL 99,90 DM
CRASH BANDICOOT 3 - JE 39,90 DM
AKTE X PACKAGE - JE 29,90 DM
RESIDENT EVIL "PLATINUM" - JE 39,90 DM
RESIDENT EVIL - JE 19,90 DM
RESIDENT EVIL - JE 29,90 DM
CURSE OF SPAWN NEUE SERIE - JE FIGUR 39,90 DM
WILD WILD WEST JE 29,90 DM
24,90 DM
MOVIE MANIACS 2 - JE FIGUR 39,90 DM
SOLD OUT !
MOVIE MANIACS - JE 39,90 DM
AUSTIN POWERS - JE FIGUR 39,90 DM
FIGUREN AKTION : 6 ACTION FIGUREN NACH WAHL NUR 199,90 DM
99,90 DM
99,90 DM
99,90 DM
39,90 DM
69,90 DM
99,90 DM
99,90 DM
99,90 DM
SOUTH PARK - PLÜSCHFIGUREN
SPAWN COLLECTABLES "IN A BOX" - JE 49,90 DM
METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK
NUR NOCH 129,90 DM
ERKENNUNGSMARKE, METAL GEAR T-SHIRT, METAL GEAR SOUNDTRACK,
METAL GEAR SOLID VIDEOSPIEL, METAL GEAR POSTER + 1 METAL GEAR FIGUR NACH WAHL
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
BESTELLHOTLINE:
07151 - 956 46 46
MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR

MARK LIEBOLD

XENA WARRIOR PRINCESS

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Universal Interactive Studios
Testmuster	play PLAYSTATION
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	14. November

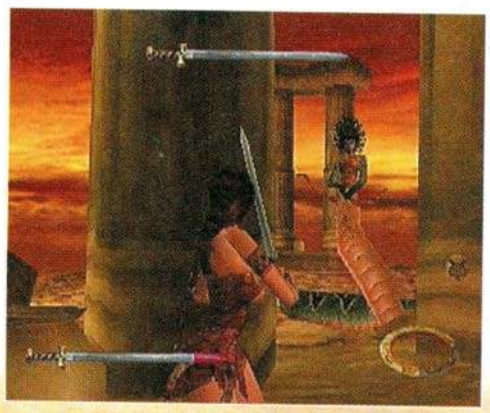
In den richtigen Händen ist der Chakram ein äußerst tödliche Waffe.

Auch Xenas Erzrivale Ares treibt wieder einmal sein Unwesen.

Bei einem Piratenüberfall auf das kleine Fischerdorf Oebalus wird Xenas treue Freundin Gabrielle entführt. Anfänglich hat es den Anschein, als ob die blonde Poetin mehr oder weniger durch Zufall in die Hände der räuberischen Seefahrer geraten wäre, doch hinter ihrer Entführung steckt mehr. Das schreckliche Ungetüm Kalabrax, das einst nach dem Fall der Titanen von den Göttern des Olymp in die Verbannung geschickt wurde, ist aus seinem Gefängnis entkommen und muß nun eine Königin opfern, um das Ritual der endgültigen Fleischwerdung zu vollenden. Und wie es der Zufall so will, soll Gabrielle, die Königin der Amazonen, den Platz auf dem Opferaltar einnehmen. Nun liegt es an Euch, Xenas Freundin vor dem Tod und die Welt vor der Tyrannei von Kalabrax zu bewahren.

Die Suche der Kriegerprinzessin nach ihrer Freundin verfolgt der Spieler aus der klassischen 3rd Person-Perspektive. Mittels der Shoulderbuttons kann man die Kamera frei ausrichten oder bei eventuellen Indifferenzen per Tastendruck erneut hinter der Heldin plazieren. Xena ist beim besten Willen keine wehrlose, arme, kleine Frau - schließlich verdient man sich den Beinamen „Kriegerprinzessin" nicht einfach so. Ausgerüstet mit einem schmucken Kurzschwert sowie ihrem tödlichen Wurfdiskus, dem Chakram, stellt sich die Kriegerin jeder Gefahr, und davon gibt es in der Fantasywelt des Sam Raimi mehr als genug. Während Ihr mit dem X- und Viereck-Button wilde Schlag- und Trittkombinationen aus dem Ärmel zaubert, könnt Ihr mit Hilfe des R1-Tasters in Verbindung mit dem X-Knopf den Chakram wegschleudern. Das Besondere daran ist, daß der Spieler die Kontrolle über den tödlichen Chakram übernimmt und ihn selbst zum gewünschten Ziel steuert. Meistens genügt ein Treffer des blitzenden Stahlrings und schon sinken selbst die schwerstgepanzerten Gegner leblos zu Boden. Natürlich kann man auch eine etwas defensivere Haltung einnehmen und die Angriffe der Widersacher parieren, obwohl dies überhaupt nicht zu dem feurigen Gemüt der Kriegerprinzessin paßt. Drückt Ihr während des Blockens ein der Richtungstasten, weicht die flinke Heldin mit einem eleganten Flik-Flak oder einem Rad nach hinten bzw. zur Seite aus.

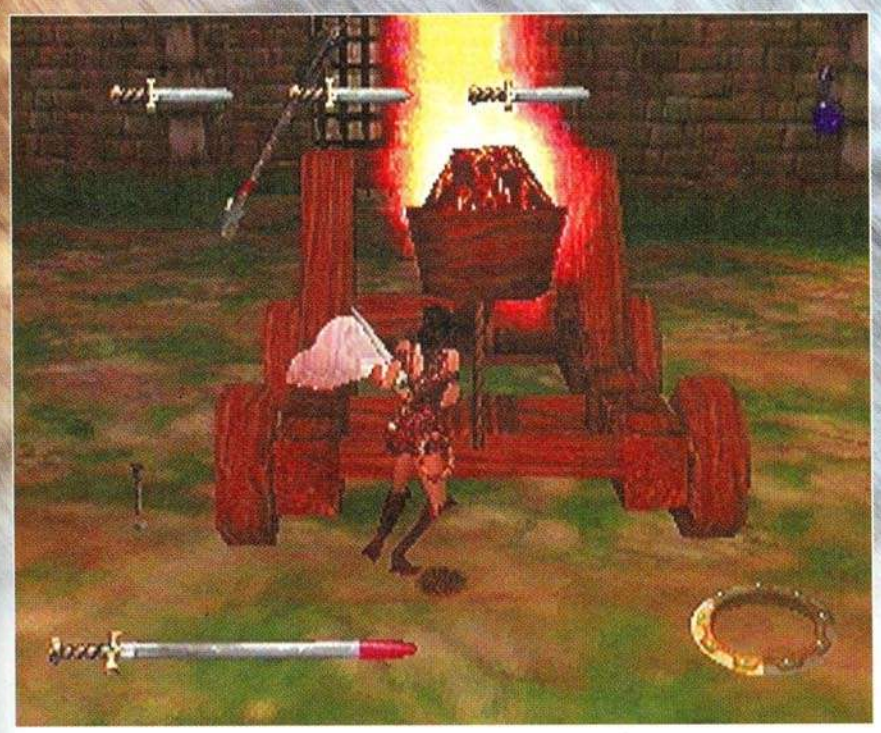
Um Gabrielle aus den Klauen der bösen Kalabrax zu befreien, muß Xena 21 Level durchwandern. Darunter finden sich nicht nur ganz weltlich Orte wie etwa das verschneite Dorf T'ir Na, die Insel Kronos oder König Valarins Schloß, sondern auch unwirtliche Gegenden wie etwa die Höhle das Drachen Dryan, die Gipfel der Gorgonen oder gar der Hades selbst. Genauso grausig wie die Namen der Level sind auch die Kreaturen, die dort ihr Unwe-

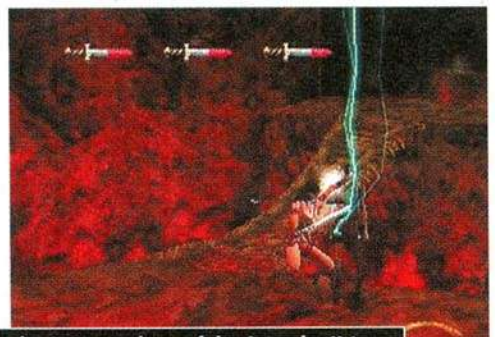


DIE ALTERNATIVE

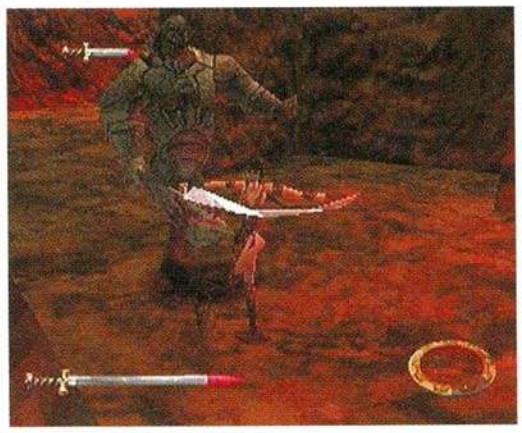
Ninja Shadow of Darkness – Eidos Interactive, Core Design

Core Design lieferte mit Ninja Shadow of Darkness einen wahrlich optischen Leckerbissen. In der Rolle des Ninja Kurosawa müßt Ihr Euer Dorf, das von dem Kriegsherren Katasaki und seinen dämonischen Horden niedergemetzelt wurde, rächen. Wovon Xena Warrior Princess zu wenig hat, hat Ninja Shadow of Darkness eindeutig zu viel. Der Schwierigkeitsgrad ist so hochgesteckt, daß man mehr als nur einmal voller Frust das Joypad in die Ecke donnert.





Selbst die Götter stehen auf der Seite der Kriegerprinzessin und senden ihre Unterstützung in Form von ganz besonderen Waffen-Upgrades.



Für kurze Augenblick kämpft Gabrielle wieder an Eurer Seite.

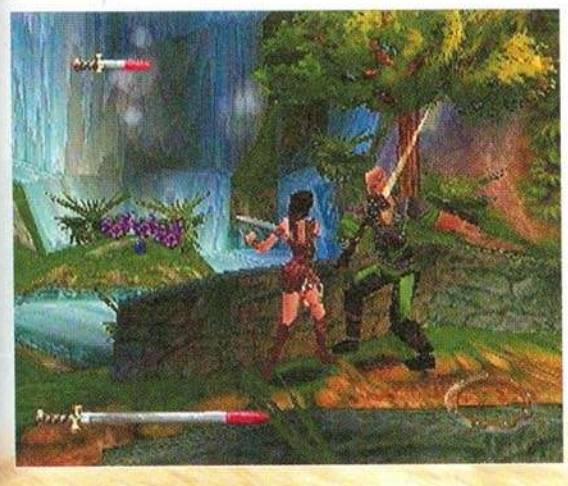
sen treiben. Nicht nur gewöhnliche Menschen wie z.B. die Gefolgsmänner des Piratencaptains Pactolus oder Narsus' Amazonen wollen der Kriegerprinzessin ans eng geschnürte Lederkorsett, sondern auch weitaus gefährlichere Monster. Untote Skelettkrieger und -Zombies, fies dreinblickende Medusen (Gorgonen), tonnenschwere Golems und gigantische Zyklopen setzen alles daran, um Xenas Lebensfaden zu kappen. Die garstige Schar von Kalabrax üblen Häschern ist aber nicht das einzige Problem, das sich dem Spieler in den Weg stellt. Kleine Rätsel und mehr oder minder knifflige Sprungpassagen tragen den übrigen Teil zu diesem wahrhaft epischen Action-Adventure bei.

Das PlayStation-Abenteuer der virtuellen Kriegerprinzessin kann ohne Probleme mit den wöchentlichen TV-Auftritten der wirklichen Xena mithalten - spannend, actiongeladen und witzig. Leider ist das Spiel auch fast genauso kurz wie eine Folge der 45minütigen Serie. Der größte Teil von Xena Warrior Princess beschränkt sich auf simples Schwertschwingen. Von anspruchsvollen Rätseln ist nicht der Hauch einer Spur zu erkennen und die Lösung für die wenigen Aufgaben liegt meist schon an Ort und Stelle in Form einer Schriftrolle parat. Wer sich ranhält, der hat Kalabrax und ihre finsteren Kumpanen binnen weniger Stunden in die Knie gezwungen.

Die Grafik ist eigentlich recht gut gelungen, auch wenn sie für das verwöhnte Zockerauge einen Tick zu pixelig geraten ist. Xena und ihre Widersacher sind auch ohne Motion-Capturing herrlich animiert und bewegen sich bis auf wenige Ausnahmen wie etwa bei Massenaufläufen flüssig durch die abwechslungsreich gestalteten Level. Ab und an kommt es zu Problemen bei der Kameraführung. Meist bleibt sie einfach in einer ungünstigen Position verharren und Ihr müßt für einen kurzen Augenblick blind durch die Gegend stampfen bzw. um Euch schlagen. Soundtechnisch hat Xena Warrior Princess einiges zu bieten, nicht zuletzt, weil der berühmte Komponist Bill Brown, der schon für Games wie The Lost World Trespasser und Tom Clancy's Rainbow Six die Feder geschwungen hatte, den kompletten Soundtrack zum Spiel beisteuerte.

„Alles in allem haben die Entwickler der Universal Interactive Studios durchwegs solide Arbeit abgeliefert."

Alles in allem haben die Entwickler der Universal Interactive Studios durchwegs solide Arbeit abgeliefert. Leider ist Xena Warrior Princess einfach zu schnell durchgespielt. Etwas mehr Tiefgang und Anspruch hätten mit Sicherheit nicht geschadet. So bleibt das Game leider hinter den hoch gesetzten Erwartungen zurück. Wer sich für Xena, Gabrielle & Co. begeistern kann, nicht besonders geübt ist, aber dennoch seinen Spaß haben will oder einfach nur Freude an simpel gestrickten Hack'n Slash-Orgien hat, kann getrost zugreifen.



POSITIV

- superb animierte, große Protagonisten
- cineastischer Soundtrack
- die Atmosphäre der TV-Serie wurde sehr gut umgesetzt

NEGATIV

- zu niedriger Schwierigkeitsgrad
- Indifferenzen bei der Kameraführung

GRAFIK	8
SOUND	9
RATING	7

1 SPIELER · 1 MEMORY CARD · 21 LEVEL · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · SONY ANALOG CONTROLLER

DIRK GEMEINHARDT

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Genre	Strategie-Shooter
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Red Storm Entertainment Rebellion
Testmuster	Take 2 Interactive
Preis	ca 99,- DM
Erhältlich ab	Mitte November

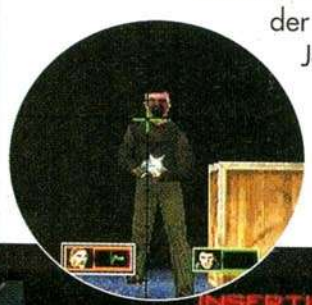
Heimtückische Fallen können durch Restlichtverstärker frühzeitig erkannt werden.

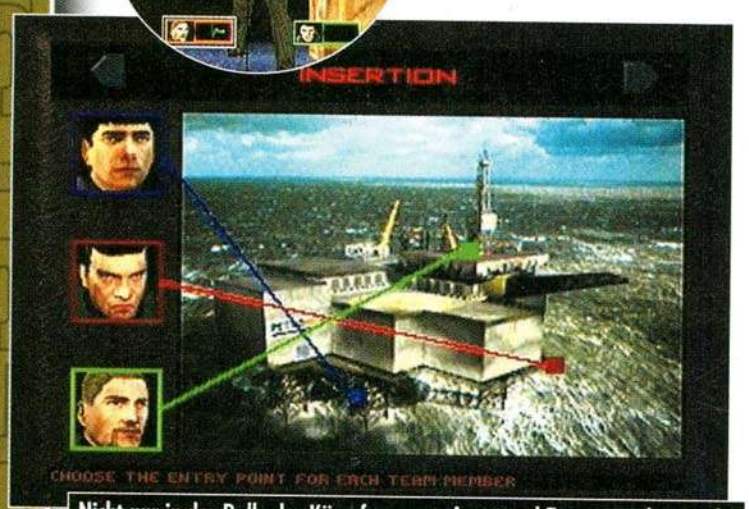
Neben der Rettung von Geiseln stehen auch andere Aufgaben, wie etwa das Entschärfen von Bomben oder Raketen, an.

Je nach Zielsetzung des Einsatzes, müßt Ihr eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen; denn jeder einzelne Kämpfer verfügt über unterschiedliche Stärken und Schwächen.

Die Gewährleistung des inneren Friedens in einem Staat gegen politisch motivierte Kriminalität ist eine Aufgabe der Justiz. Um solche für die Innenpolitik destruktiv wirkende Machenschaften schon im Keim ersticken zu lassen, schufen viele westliche Staaten sich einen Garanten zur Unterdrückung und Lösung solcher Probleme - die Anti-Terror-Einheiten.

In seiner fiktiven Welt geht der amerikanische Bestseller-Autor Tom Clancy sogar noch einen Schritt weiter. Er läßt seine imaginäre Spezialeinheit Rainbow Six von einem Brennpunkt zum anderen rund um den Erdball eilen. Als Koordinator der Elite-Truppe fungiert der ehemalige CIA-Angestellte John Clark. Keineswegs war der zweifache Vater einer unter vielen bei der Central Intelligence Agency; denn seine Personalakte wird bis zum heutigen Tag unter Verschluß gehalten. Doch bevor es Hals über Kopf in lebensbedrohliche Missionen geht, könnt Ihr Euch auf dem Hindernisparcours und Schießstand darauf ausreichend vorbereiten. Es kann schließlich nur von Nutzen sein, einen kühlen Kopf in den zwölf storytechnisch zusammenhängenden Einsätzen zu bewahren. Da die Crew nicht nur zur Befreiung von Geiseln aus verwinkelten Gebäuden eingesetzt wird, sondern auch auf Ölplattformen oder Miltärbasen - wo vom Kidnapper bis zum Bombenleger eigentlich jeder die Elitesoldaten mit Salven aus einer AK-47 in Empfang nimmt - ist ein richtig gewähltes Equipment von Nöten. Zum einen verleiht ein gut sortierter Pool von Automatik- und Handfeuerwaffen den Rainbow Six-Soldaten die zum Überleben notwendige Durchschlagskraft, zum anderen stehen verschiedene Kampfanzüge und technische Hilfsmittel bereit, um radikale Terrorgruppen in die Schranken zu weisen. Auch hinsichtlich der kämpfenden Hauptakteure, die immer in der First Person-Perspektive durchs Terrain streifen, versuchte man, das Gameplay so realistisch wie möglich zu gestalten. So gibt es weder unendlich prall gefüllte Waffen-Magazine noch eine hohe Überlebenschance, wenn feindliche Kugeln Eure Splitterschutz-Westen durchsieben.





Nicht nur in der Rolle der Kämpfer gegen Angst und Terror, sondern auch gleichzeitig in der Person von John Clark gilt es, sämtliche Missionen zu meistern. Mit Hilfe einer Karte kann man seine drei Helden von strategisch clever gewählten Punkten aus ins Gefecht ziehen lassen.

Anstatt nach mißlungener Mission die Polygon-Spezialeinheit in der Nachbesprechung zu tadeln, sollte man so mit den Entwicklern von Redstorm Entertainment und Rebellion verfahren. Zusätzlicher Wachdienst am Wochenende wäre die richtige Maßnahme für die Grafik-Spezial-Einheit aufgrund der lieblosen, grobpixeligen optischen Präsentation in allen Kampfgebieten. Des Weiteren sollte man die Experten, welche den CPU-Gegnern das Leben eingehaucht haben, zum Dauerlauf verdonnern, da die Künstliche Intelligenz der Schurken sehr zu wünschen übrig läßt. Letztendlich bekommt das steuertechnische Special-Team noch ein Lob mit Auszeichnung, da man mit Hilfe der intuitiven Button-Belegung und Steuerung in jeder Sekunde den Abzughebel seiner Waffe betätigen kann. Aber keine Angst, trotz aller Kritikpunkte werden Genre-Fans bestimmt ihren Gefallen daran finden

POSITIV

- überdurchschnittlich gute Steuerung
- gute Story

NEGATIV

- fade Grafik
- mäßiger Sound
- unausgewogene Gegner-KI

GRAFIK	5
SOUND	5
RATING	6

1 SPIELER · 1 MEMORY CARD · 12 LEVEL · TEXTE DEUTSCH · SPRACHAUSGABE DEUTSCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG

Lahra Soft

Sony Playstation + Dualshock Pad 249,99 DM
mit Universalumbau 269,99 DM
NEW **mit Spezialumbau** (auch für FF8, Res.E.3 u.a.) 279,99 DM

Universal Bootchip*

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

3,99 DM

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

NEW **Spezial Bootchip** auch für FF8, Res.E.3, u.a. 9,99 DM
+ Einbauplatine (vorlöten entfällt Chip wird einfach aufgesteckt) 14,99 DM

ACTIVATOR
45,99 DM
Schummelmodul mit Bootchipfunktion ohne Garantieverlust (kein löten!) Menuführung + Bildschirmtext in deutsch
+ RGB-Kabel **nur 49,99 DM**

NEW **Game Enchancer 9002** wie links (Bootchip-Modul für das Memory-Karten-Slot, inkl. 1 MB Memory-Card) ideal z.B. für SCPH-9002 59,99 DM

Alternative für Preisbewußte:
Game Enchancer+ 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

ARPEX
Adapter für annähernd alle Schummelmodule zum Anschluß an einen PC mit Cheat-Finder-Funktion (z.B. Activator, Game Enchancer, usw.) 49,99 DM

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

JAM!!
PSX, N64, Dreamcast 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

Bildschirm des MP3-Players

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

Need for Speed IV + VS (Prügler) zusammen nur 99,99 DM

Wild 9 (Jump`n run) 39,99 DM

Oddworld: Abe´s Exoddus (Jump`n run) 29,99 DM

Dex-Drive/Ramnet	Mem-Card Copy-Station + PC-Link	49,99 DM
Infrarot-Controller	2 Pads 1 Empfänger	69,99 DM
RGB-Kabel		8,99 DM
RGB-Kabel+Audioanschluß	(mit Lightgunanschluß)	10,99 DM
Bleem	PSX-Emulator für den PC	89,99 DM

Pad-Verlängerung	Dualshock-tauglich	7,99 DM
Link-Kabel		9,99 DM
RF-Unit	Antennenanschluß	19,99 DM
MB Multi Player / Tap	4 Spieler-Adapter	49,99 DM
PSX-Mouse		29,99 DM

PSX-T-Shirt reine Baumwolle
24,99 DM
(Größe XL)

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

BLAZE

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

Blaze Scorpion mit Rückschlag
55,99 DM

Jetzt ist es da!
Das Xploder Buch inkl. Update-CD
nur 29,99 DM

Xploder pro 129,99 DM
Schummelmodul mit Codeselbstsuchfunktion

NEW **Xploder FX** 84,99 DM
mit Codeselbstfinder und 8 MB Memory-Card

Xploder Classic 59,99 DM

Cyber Shock

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

Pro Shock Arcade Joystick von Blaze
nur 69,99 DM
mit Rumble-Funktion

Blaze Pro Carry Case
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**

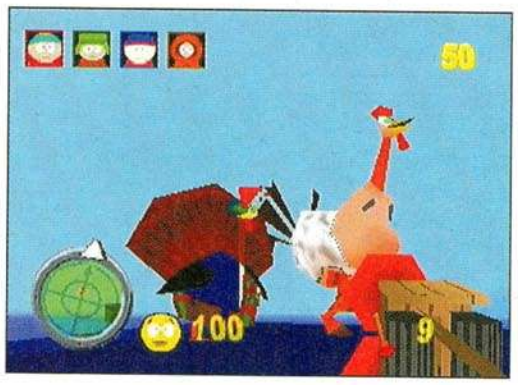
RUF MICH AN !!!
TEL 02171 404172

DIRK GEMEINHARDT

SOUTH PARK

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Acclaim Entertainment
Entwickler	Appaloosa Interactive
Testmuster	Acclaim Entertainment
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort

Truthähne, wollt Ihr ewig leben !?



Die derbe Zeichentrick-Serie um die vier Schüler Kenny, Cartman, Kyle und Stan bescherte dem US TV-Sender Comedy Central höchste Einschaltquoten und den Erfindern Matt Stone und Trey Parker wohl gefüllte Bankkonten. Neben dem Cartoon zählen auch Merchandiseartikel wie PVC-Figuren oder T-Shirts jeglicher Art zu den wichtigsten Gegenständen aller South Park-Jünger. So war es logischerweise nur noch eine Frage der Zeit, bis das South Park-Universum auf der PlayStation Einzug hielt.

Für die Umsetzung von Acclaims Zeichentrick-Ego-Shooter, der bis zu zwei Spielern gleichzeitig Gelegenheit zum Spielen gibt, zeichnen sich die Jungs von Appaloosa Interactive verantwortlich.

Zur Auswahl stehen der 1-Spieler- und der Head to Head-Modus, wo Ihr Euch mit Eurem besten Freund heiße Duelle in zahlreichen Arenen mittels horizontalem Splitscreen liefern könnt. Soll das Game alleine bestritten werden, schlüpft Ihr in die Rolle von einem der vier Terror-Kids. Hier gilt es, sich durch fünf gänzlich in 3D gestaltete Level, welche in zahlreiche Spielabschnitte unterteilt sind, zu ballern. Dabei müßt Ihr gegen Scharen von verrückt gewordenen Truthähnen, mit Wasserköpfen verunstalteten Menschen und anderen mutierten Gegnern Eure Kampferfahrung unter Beweis stellen. Verteidigungsmittel wie Schaumstoff-Pfeilkanonen, Furzpuppen oder nur simple Flummis sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem reichhaltigen Waffen-Repertoire. Durch einen simplen Druck auf die Select-Taste des Controllers ist Knarren-Tuning angesagt, so daß sich zum Beispiel ein ganz normaler Schneeball als eine gelbe, stinkende Piss-Kugel entpuppt. Diese Modifikation bringt zwar eine höhere Durchschlagskraft, aber auch eine sich nachteilig auswirkende, langsamere Schußgeschwindigkeit mit sich.

Als Boni erhaltet Ihr für jedes noch so kleine, erfolgreich absolvierte Kapitel weitere Protagonisten aus der South Park-Serie, die im 2-Spieler-Modus ihre Verwendung finden.

▶ *Aus technischer und sowohl spielerischer Sicht wird eher Magerkost geboten. Als großes Manko erweist sich die lieblos gestaltete Grafik und der extreme Nebeleffekt. Verschwommene FMV-Sequenzen und die gut gemeinte, jedoch schlecht umgesetzte Steuerung hinterlassen einen weiteren bitteren Nachgeschmack. Die mittelprächtige Qualität des Sounds gibt ebenfalls ausreichend Anlaß zum Tadel. Zu guter Letzt bekommt man das große Gähnen aufgrund des faden Handlungsstrangs. Zwar basiert South Park im Fernsehen auch auf simpler und billig wirkender Optik, aber es lebt von der Handlung. Doch selbige kommt hier leider deutlich zu kurz.*

Die Macher von South Park: Matt Stone und Trey Parker

Auge um Auge, Zahn um Zahn im 2-Spieler-Modus.

POSITIV

- freche Kommentare
- reichhaltige, witzige Waffenauswahl

NEGATIV

- sichtbehindernde Nebelschwaden
- ungenügende Soundqualität
- einfallsloses Spielprinzip

GRAFIK	4
SOUND	5
RATING	4

1-2 SPIELER · 1 MEMORY CARD · 60 LEVEL · TEXTE ENGLISCH · SPRACHAUSGABE ENGLISCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUALSHOCK UNTERSTÜTZUNG · USK EMPFEHLUNG ab 12

Playcom
Software Vertriebs GmbH

SONY Playstation

Versand

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

SOFTWARE

Bugs Bunny auf Zeitreise	dt	89.99
Bundesliga Stars 2000	dt	89.00
Capcom Generation 1	dt	89.00
Carmageddon - Fahr zur Hölle	dt	79.99
Castrol Honda Superbike	dt	89.00
Croc 2	dt	89.00
Doppelpack GTA & Mission	dt	69.99
Driver	dt	84.99
Earth Worm Jim 3D	dt *	84.99
Final Fantasy 8	dt *	109.00
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt *	94.00
Indiana Jones - Der Turm von Babel	dt	99.00
Killer Loop	dt	89.99
Le Mans 24	dt *	94.99
Metal Gear Solid	dt	89.99
Mission Impossible	dt	94.00
Need for Speed 4	dt	89.99
NHL Hockey 2000	dt	89.00
Revolt	dt	84.99
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
Syphon Filter	dt	89.00
Tomb Raider 3	dt	94.99
Tony Hawk's Skateboarding	dt	89.00
V-Rally 2	dt	89.99
WWF Attitude	dt	79.99

Bugs Bunny auf Zeitreise
dt DM **89.99**

Shadow Man
dt DM **89.99**

Silent Hill
dt DM **89.99**

Bundesliga Stars 2000
dt DM **89.00**

Castrol Honda Superbike
dt DM **89.00**

Oddworld Abe´s Exoddus
dt DM **29.99**

Star Wars Dunkle Bedroh. Epis. 1
dt DM **89.99**

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
Decor-Kit PSX Shadowman	dt	14.00
Dual Shock Joypad (div. Farben)	dt	29.99
Evolution Control System	dt	109.00
Evolution Dual Force Joypad	dt	74.00
Game Buster Deluxe	dt	79.99
Joypad Sony grau	dt	29.00
Lenkrad McLaren (Pedale+Rumble)	dt	109.99
Link-Kabel PSX (noname)	dt	12.99
Maus PSX (noname)	dt	19.99
Memo. C. PSX 1 Meg (div. Farben)	dt	9.99
Memory Card PSX 24 Meg	dt	39.99
Memory Card PSX 8 Meg	dt	24.99
Memo. C. Sony 1 Meg (div. Farben)	dt	29.00
RGB-Scart Kabel mit Audio-Ausg.	dt	12.99
S-Video Kabel PSX	dt	12.99
Sony Playstation+Dual Shock Pad	dt	
Verlängerung Joypad Dual Shock	dt	9.99

ASCII Arcade Joystick PSX
dt DM **24.99**

ASCII Grip-Pad PSX
dt DM **19.99**

SOFTWARE SONDERANGEBOTE

Colin Mc Rae Rally Platinum	dt	44.99
Command & Conquer 2 Platinum	dt	44.99
Courier Crisis	dt	29.00
Int. Superstar Soccer Pro 98	dt	34.99
Lemmings	dt	39.99
Medievil Platinum	dt	49.00
Oddworld Abe's Exoddus	dt	29.99
Pandemonium 2	dt	39.99
Racing Simulation 2	dt	44.99
Resident Evil 1 Director's Cut	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

Baseball-Cap Com. & Conquer 3	dt	24.00
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	89.00
T-Shirt Command & Conquer 3	dt	24.99
Tomb Raider 2 Zippo	dt	59.99
Tomb Raider Standfigur (23 cm)	dt	39.00

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.

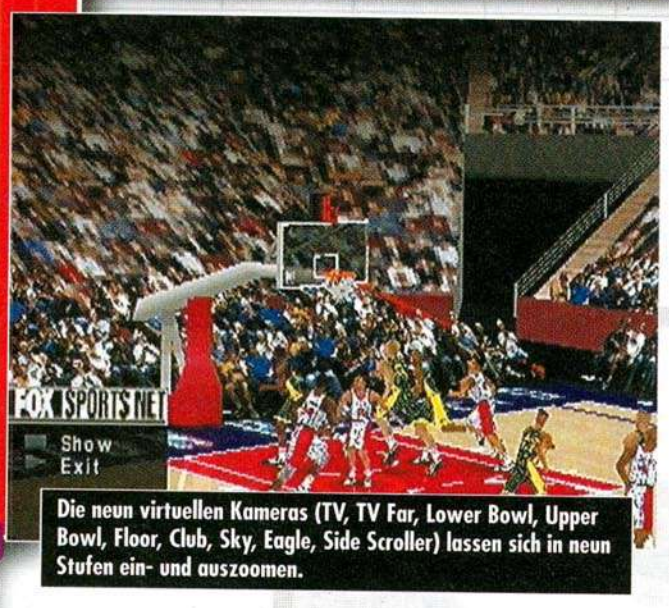
Händler Anfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

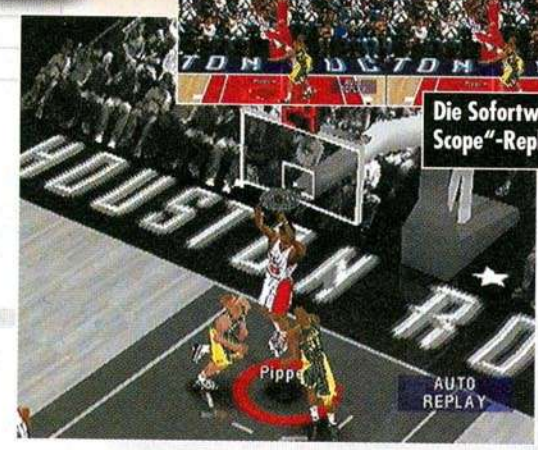
NBA BASKETBALL 2000

MARTIN WEIDNER

Genre	Sportsimulation
Hersteller	Fox Sports Interactive
Entwickler	Radical Entertainment
Testmuster	Activision
Erhältlich ab	Mitte November
Preis	ca. 89,- DM



Die neun virtuellen Kameras (TV, TV Far, Lower Bowl, Upper Bowl, Floor, Club, Sky, Eagle, Side Scroller) lassen sich in neun Stufen ein- und auszoomen.



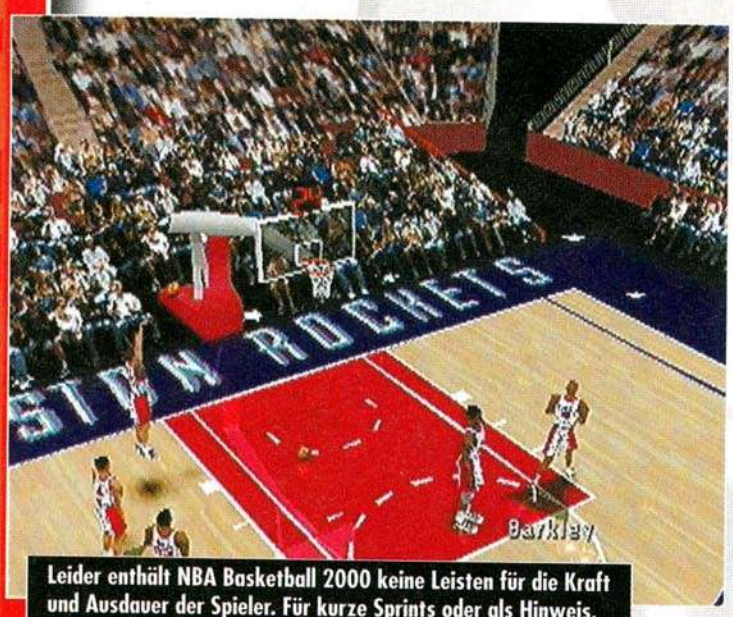
Die Sofortwiederholungen wurden Fox Sports' „Fox-Scope"-Replays nachempfunden.

Nachdem Activision und Fox Interactive im Mai eine strategische Allianz eingegangen waren, die Activision die europäischen Distributionsrechte an den anstehenden Titeln von Fox Sports Interactive zusicherte, trägt diese Vereinbarung nun erste Früchte: Activision veröffentlicht NHL Championship 2000 und NBA Basketball 2000. In den Vereinigten Staaten stellt das Joint-venture „Fox Sports Interactive" kein unbekanntes Label dar, veröffentlichte man in der Vergangenheit doch bereits drei Sportsimulationen: Fox Sports College Hoops '99 von Z-Axis und lizenzierte Fassungen von Gremlin Interactives Actua Golf- und Actua Soccer-Reihe.

Erklärtes Ziel von Fox war es, ihre Fox Sports Network-Erfahrungen in ihren Sportsimulationen zur Geltung zu bringen. So wurden für die play-by-play-Kommentare in NBA Basketball 2000 die Fox Sports Net Southwest- und San Antonio Spurs-Sprecher Greg Papa und Doc Rivers, der heute als Coach der Orlando Magic auftritt, unter Vertrag genommen bzw. ausgeliehen. Auch die Instant Replays wurden dem Stil der Fox Sports News NBA Highlights angeglichen. Nur bei den Front End-Screens hat Fox Sports Interactive aus völlig unverständlichen Gründen haltgemacht, denn diese „erstrahlen" im 16-Bit-Look - zweckmäßig, aber wohl nicht auf der Höhe der Zeit. Was das optische Beiwerk betrifft, haben EA Sports, 989 Sports und Konami XXL Sports deutlich mehr zu bieten.

Was das inhaltliche „Beiwerk" betrifft, hat sich Radical Entertainment bei ihrem ersten NBA-Titel aber durchaus um Sorgfalt bemüht. NBA Basketball 2000 beinhaltet sämtliche Features, die man von einer Basketballsimulation erwartet: Practice-, Season- und Playoffs-Spielmodi, wahlweise im Simulations- oder Arcadestil, ein variables Regelwerk, Spielertransfers, eine Create a Player-Option mit neun Attributen zur Auswahl, neun frei zoombare Kameraperspektiven, on-the-fly-playcalling, und außerdem knappe Profile der Teams und Player. Eine Neuerung stellt das in-game-Radar dar, das einen darüber auf dem laufenden hält, wo sich die Spieler gerade aufhalten - oder man verwendet das Icon Passing und -Switching.

▶ *Sicherlich, die beiden Sprecher und die Instant Replays tragen sehr viel zur Atmosphäre auf dem Court bei, die Korbleger sind auch sehr flüssig und detailliert animiert - vor einem Match setzen sie sich noch dazu in Pose und winken dem Publikum zu -, und NBA Basketball 2000 klotzt auch mit vielen Features. Der zündende Funke will aber nicht so ganz überspringen. Nicht nur, daß die 3D-Engine manchmal etwas ins Stocken gerät, die Steuerung wirkt etwas schwammig und läßt die Feinheiten eines NBA Live 99 vermissen, bei dem haarspalterisch genaues Timing über einen erfolgreichen Steal oder Korbwurf entscheidet. Als Auftakt für eine später folgende Serie aus dem Hause Fox Sports Interactive ist NBA Basketball 2000 jedoch wirklich gut gelungen.*



Leider enthält NBA Basketball 2000 keine Leisten für die Kraft und Ausdauer der Spieler. Für kurze Sprints oder als Hinweis, einen Spieler bald auszuwechseln, wäre dies sehr hilfreich gewesen.

POSITIV
- sehr detaillierte Grafik
- umfangreiche Features

NEGATIV
- etwas schwammige Steuerung
- gelegentliche Slow downs

GRAFIK	8
SOUND	7
RATING	7

1-8 SPIELER · 6 MEMORY CARD · TEXTE ENGLISCH · SPRACH-AUSGABE ENGLISCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · MULTITAP

Tips & Tricks

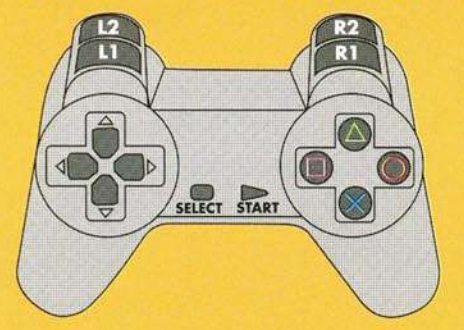
Philipp Noack

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

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

inFormation

⭘=rechts	□=Quadrat
⭘=links	X=Kreuz
⭘=oben	O=Kreis
⭘=unten	△=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 11/99

Tony Hawk´s Skateboarding 131-132
wip3out 131-132
G-Police - Weapons Of Justice 132
Swing 133-134
South Park 133
Sled Storm - US-Import 134
Speed Freaks 135
Jade Cocoon - US-Import 135
WCW Mayhem - US-Import 135
Shadow Man 136
Gamebuster Codes 137-138

Player´s Guide

Dino Crisis 139-146

Tony Hawk´s Skateboarding

play CheatCard PLAY STATION page 1

Cheats

Für alle Cheats müßt Ihr zunächst in den Pause-Modus gehen. Anschließend haltet Ihr den L1-Button gedrückt und probiert dann die folgenden Tastenkombinationen. Wenn Ihr aus Versehen einen falschen Button erwischt, laßt Ihr L1 einfach los, haltet L1 erneut gedrückt und versucht Euer Glück ein weiteres Mal:

Oder wem das noch nicht reicht

X, □, □, △, ⭘, ⭘
Alle Stats auf 13.

Spezialisten aufgepaßt

X, △, O, ⭘, ⭘, ⭘
Dauerhaft im Special Modus

Wer die Statistiken frisieren will

□, △, ⭘, ⭘
Alle Stats auf 10.

Belohnungen

Wer mit einem beliebigen Charakter alle 30 Tapes sammelt, der schaltet Officer Dick frei.

>>>>>

wip3out

play CheatCard PLAY STATION page 1

Sorry, Leute! In der letzten Ausgabe ist da wohl einiges durcheinandergeraten. Hier nun die richtige Zuordnung:
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 Cheat ein:

Weiße Turbofelder

Nachdem Ihr diesen Code eingegeben habt, werden sämtliche Turbofelder weiß und beschleunigen Euren Gleiter noch stärker als sonst.
„BEBEDEE"

Alle Wettkämpfe

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

Königsklasse

Nach Eingabe dieses Cheats steht Euch die Königsklasse zur Verfügung. Erst in der superschnellen Phantom-Klasse macht wip3out so richtig Spaß.
„JAZZNAZ"

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Tony Hawk´s Skateboarding

play PLAYSTATION CheatCard page 2

Wer mit einem beliebigen Charakter drei Medaillen in den Competitions gewinnt, der bekommt den gewöhnlichen Abspann zu sehen (mitsamt dem Bails Video).

Schafft Ihr es, drei Goldmedaillen mit einem beliebigen Skater zu holen, wird zunächst das Bails Video und anschließend ein zu dem Charakter passender Abspann gezeigt.

Die Krönung ist jedoch das Neversoft Bails Video, das nur diejenigen zu Gesicht bekommen, die mit Officer Dick drei Goldmedaillen holen.

Noch ein Hinweis: Alle Videos, mit Ausnahme des Neversoft Bails Videos, können über „View Videos Cinematics" betrachtet werden. Voraussetzung ist natürlich, daß sie bereits freigespielt wurden.

Darf es auch etwas mehr Hirn sein?

□, ○, ⭘, ⭘, ⭘

Sobald Ihr Euch zurück in den Character Select Screen gedrückt habt, werdet Ihr die wunderbare Veränderung sehen.

wip3out

play PLAYSTATION CheatCard page 2

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.

„CANER W"

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.

„NOWHEELS"

Hyperthrust

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

„MOONFACE"

Sämtliche Turniere

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

„BUNTY"

wip3out

Keine Kollision

Dieser Cheat ist besonders wertvoll auf engen Strecken. Ihr könnt beliebig an die Banden anstoßen und Gegner rempeln, ohne dabei Energie zu verlieren.

„GEORDIE"

Alle Waffen

Der optimale Cheat für Aushilfssheriffs. Mit allen Waffensystemen ausgestattet könnt Ihr Eure Gegner entspannt aufs Korn nehmen. Mit □ wählt Ihr dabei die Waffen aus.

„DEPUTY"

Alle Strecken

Alle Strecken sind sofort anwählbar. Auch dieser Cheat läßt sich selbstverständlich mit allen anderen kombinieren.

„WIZZPIG"

Alle 8 Gleiter

Alle acht Gleiter stehen Euch nach Eingabe dieses Cheats zur Verfügung. Vom ausgewogenen Girex RD bis hin zum superschnellen Ikaras sind jetzt alle Schiffe anwählbar.

„AVINIT"

G-Police Weapons Of Justice

Universal-Paßwort

Wer zu faul ist, sich selber alle Level und den Abspann sich zu erspielen, der sollte im Paßwortbildschirm das folgende Codewort eingeben:

„PLINTH"

South Park

Cheat Codes

Vom Hauptmenü aus gelangt Ihr mittels „Enter Cheat" direkt ins Cheat-Menü. Hier lassen sich die folgenden Codes einfach eingeben und, sofern Ihr alles richtig gemacht habt, können die Cheats auch gleich aktiviert werden. Wenn Ihr übrigens nun im Spiel abspeichert, dann bleiben auch alle eingegebenen Cheats aktiviert.

Code
Resultat

„ZBOBBYBIRD"
Alle Cheats aktiviert

„MSLAPUPMEAL"
Starvin Marvin freigeschaltet

„SRAFT"
Terrance freigeschaltet

„PPHAERT"
Phillip freigeschaltet

„VDOROTHYSFRIEND"
Mr. Garrison freigeschaltet

„ACHEATINGISBAD"
Mr. Mackey freigeschaltet

„YLOVEMACHINE"
Chef freigeschaltet

„BCHECKATACO"
Wendy freigeschaltet

„EFISHNCHIPS"
Pip freigeschaltet

„HKICKME"
Ike freigeschaltet

„KALLWOMAN"
Ms. Cartman freigeschaltet

„NGOODSCIENCE"
Mephisto freigeschaltet

„QSTARINGFROG"
Jimbo freigeschaltet

„JHAWKING"
Ned freigeschaltet

„GOUTRAGE"
Big Gay Al freigeschaltet

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Swing

play PLAY STATION CheatCard page 1

Alle Missionen

Die nachfolgenden Zahlen stehen für den Schacht im Spielfeld, in dem eine Kugel abgeworfen und gleichzeitig die nächste Kugel aus dem Depot darüber geholt wird. Zu Beginn ist der Kran immer leer. Zum Beispiel bedeutet 1-3-2-5-4-2-1, daß zunächst eine Kugel aus dem Depot über Schacht 1 geholt und in Schacht 3 versenkt wird. Nun rutscht die nächste Kugel in den Kran, sofern noch eine vorhanden ist und diese muß dann im Schacht 2 fallen gelassen werden...

Mission Leicht

Leicht 1 - Ein einfacher Dreier:
4-7-3-6-2-6-1-6

Leicht 2 - Der springende Punkt:
2-6-3-6-1-6

Leicht 3 - Silbertablett:
4-1-1-1-3-3-2-4-2-3

Leicht 4 - Vorausschau:
2-2-(schnell)-5-4-(schnell)-7-7

Leicht 5 - Der richtige Dreh:
8-7-6-1-5-3-2-4

Mission Mittel

Mittel 1 - Rote Verwirrung:
3-5-5-5-7-7-5-8-8-4

Mittel 2 - Sternenchaos:
6-3-8-4-7

>>>>>

Swing

play PLAY STATION CheatCard page 3

Mission Sehr Schwer

Sehr Schwer 1 - Farbenfreude 1
5-7-7-7-6-1-5-1-(schnell)-1-4-2-4-7-7-7-2-3-6-3-7-3-2-4-6-4-6-1-1-8-4-7-2-4-3-5-7-8-6-5-6-3-4-2-5-3-8-8-7-8-6-8-5-5-2-3-1-3-1-4

Sehr Schwer 2 - Farbenfreude 2
7-6-3-2-6-2-3-4-5-6-6-4-5-5-7-6-4-3-2-(schnell)-2-8-6-4-4-5-3-2-2-3-8-8-6-8-3-1-6-5-4-1-2-1-6-1-6-7-4-7-2-7-4-7-4-8-7-5-1-3-8-3-1-3

Sehr Schwer 3 - Der Stachel
7-7-1-(warten, bis Sting nicht mehr springt) -7-2-3-7-4-3-4-4-2-6-5-6-4-5-4-6-4-3-2-4-3-2-4-2-4-2-3-7-7-1-2-1-1-3-8-1-8-2-5-6-6-5-4

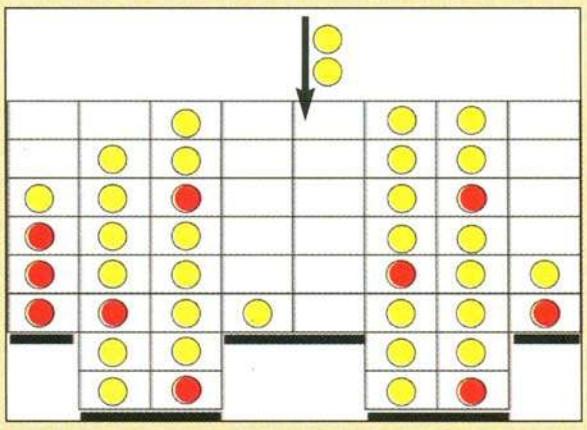
Mission Extra A

Extra A 1 - Abbau
2-3-1-2-(warten)-2-7-7-8-8-6-6-5-8-4-7-3-4

Extra A 2 - Aufräumdienst
6-6-2-6-4-5-2-1-2-5-3-5-8-3-2-1-3-4-1-7-1-7-2-8-3

Extra A 3 - Gute Vorbereitung
2-2-2-4-4-4-3-2-1-1-8-7-4-7-1-5-2-8-3-6-3-5-3-6-5

Extra A 4 - Dreißiger



Extra A 5 - Bombenherzen
3-3-3-1-2-3-2-6-8-3-4-1-1-4-1-6-4-5-8-8

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Swing

play PLAYSTATION CheatCard page 2

Mittel 3 - Warten auf die Sterntaler:
3-7-7-6-6-7-7-6-6-5-5-8-4-4-2-2-2-6-6-8-3-2-3-8-4-7-7-8-4-3-1-6-6-2-6-8-8-3-5-4-4-7-8-8-1-7-5-8-5-6-2-7-1-7-5-5-5-4-4-2-2-3-7-3-7-1-7-1-3

Mittel 4 - Herzen verbinden:
4-1-1-5-4-4-3-8

Mittel 5 - Bombenteppich:
4-8-8-8-3-1-1-1-5-4

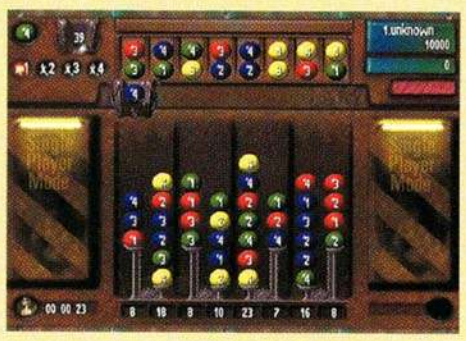
Mission Schwer

Schwer 1 - Goldene Verwirrung
3-6-5-4-6-6-1-7-6-8-6-8-2-1-1-7-7-5-7-3-4

Schwer 2 - Die gelbe Plage
7-7-2-4-7-1-6-8-5-3-3

Schwer 3 - Bomben entschärfen
4-1-5-3-5-6-3-6-5-2-5-8-6-8-7-2-7-3-1-3-4-2

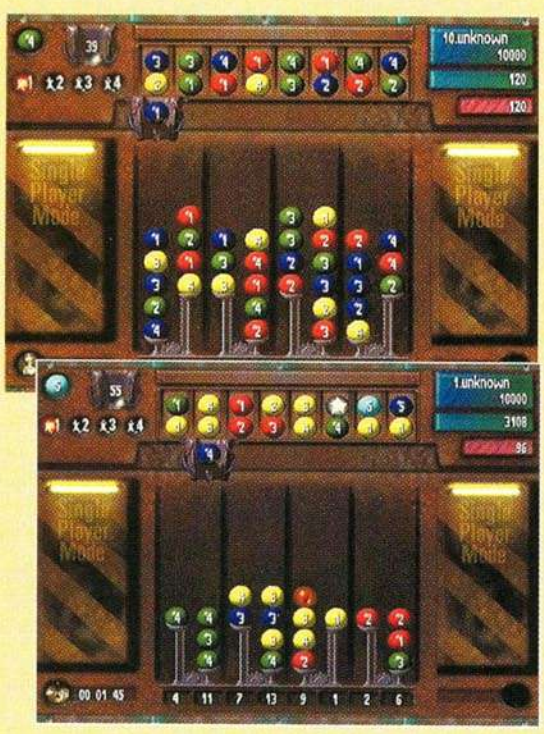
Schwer 4 - Das große Mauern
2-3-3-4-5-5-6-7-7-8-1-1-2-3-4-1-2-3-3-5-4-5-1-6-7-4-2-6-8-8-5-8-7-6-5-7-5-7-7-6-6-4-4-4-2-2-1-4-3-3-8-1-2



Swing

play PLAYSTATION CheatCard page 4

Extra A 6 - Kettenreaktion
1-1-1-6-5-7-7-7-6-1-8-2-5-4-4-4-8-3-6-2-7-3-3



Mission Extra B

Extra B 1 - Extrahimmel
kein Lösungsweg

Extra B 2 - Sternenbefreiung
3-4-7-2-5-7-7-5-4-4-6-5-1-4-8-8-7-1-6-7-2-6-3-6

Extra B 3 - Farbverwirrung
1-2-5-3-1-4-2-1-3-3-6-2-5-1-6-3-4-3-7-5-7-7-8-7-8-6

Extra B 4 - Freibomben
2-2-1-2-3-2-3-2-8-8-7-5-6-2-5-3-1-3-6-1-4-8-7-7-4-7

Extra B 5 - Problembeseitigung
2-7-4-3-8-1-1-7-(warten)-7-7-5-1-4-5-3-1-3-5-5-4-7-8-1-6-3-2-5-6-3-4-4-6-2-3-8-4

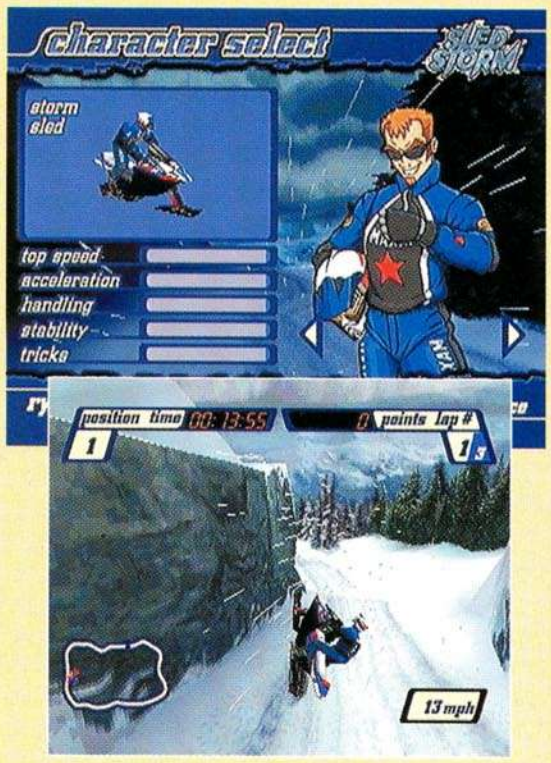
Sled Storm

US-Import

Wechselt zum Options-Bildschirm, wählt „load/save" an und von dort schließlich noch den Passwort-Screen. Nun gebt Ihr als Code die folgende Kombination an:

Storm Sled

O, △, □, R2, R2, L1, X, △
Nun solltet Ihr auf den Storm Sled im Single Race Modus Zugriff haben.



Als Sergei spielen

Wechselt zum Options-Bildschirm, wählt „load/save" an und von dort schließlich noch den Passwort-Screen. Nun gebt Ihr als Code die folgende Kombination an:
□, L1, □, L2, △, R2, X, O
Voilá, Sergei steht als neuer Charakter zur Wahl.

Als Jackal spielen

Wechselt zum Options-Bildschirm, wählt „load/save" an und von dort schließlich noch den Passwort-Screen. Nun gebt Ihr als Code die folgende Kombination an:
L2, L2, O, R2, □, R1, L1, △
Jackal wartet nun darauf, von Euch selektiert zu werden.

Speed Freaks

Als Cosworth fahren

Auf Easy müssen alle Strecken des Turniers gewonnen und anschließend Cosworth im Millenium Park noch geschlagen werden, dann gibt das Spiel den Charakter frei.

Als Tetsuo fahren

Ihr müßt zunächst das Turnier auf Medium mit ausschließlich ersten Plätzen gewinnen. Anschließend gilt es noch Tetsuo in City One zu schlagen, um ihn schließlich anwählen zu können.

Als Beamer fahren

Nur wer die (nicht ganz triviale) Aufgabe, alle Strecken des Turniers auf Hard mit jeweils einem ersten Platz zu beenden, meistert, der kommt in den Genuß von Beamer.

Jade Cocoon

US-Import

Kostenlose Mugworts

Betretet den Beetle Forest zum ersten Mal. Koris wartet dort bereits auf Euch, um Euch zu trainieren. Sprecht mit ihm und beginnt anschließend mit „attacking and defending". Er wird Euch zum Starten einen kostenlosen Mugwort geben. Nun müßt Ihr einfach alle seine Befehle mißachten, während Ihr Euch im Training befindet. Er wird Euch daraufhin dazu veranlassen, es erneut zu versuchen, den Mugwort könnt Ihr jedoch behalten. Wiederholt diesen Vorgang, um jede Menge Gratis-Mugworts einzuheimsen.

WCW Mayhem

US-Import

Cheat Codes

Gebt die folgenden Codes als Paßwörter im PPV Paßwort Bildschirm ein:

Alle Backstage Areas

„CBCKRMS"

Nun kommt Ihr in den Genuß aller Backstage Areas. Um während eines „One-On-One-Matches" in diesen Räumen zu kämpfen, müßt Ihr nur zum Eingang rennen. Auf diese Weise rennt Euer Wrestler und Euer Gegner automatisch in den Backstage-Bereich. Mittels der Match-Options kann man sich den jeweiligen Raum auch auswählen.

Sofort alle Bonuswrestler

„PLYHDNGYS"

Schaltet sofort alle Bonuswrestler frei.

Gleicher Look

„DPLGNGRS"

Wenn Ihr den gleichen Wrestler wie Euer Gegenüber selektieren wollt (im Versus-Modus), dann müßt Ihr dieses Paßwort eingeben

Volle Attribute

„MKSPRCWS"

Dieser Code ermöglicht es Euch Wrestler zu kreieren, die in allen Attributen volle Werte haben.

TNT Nitro

„PLYNTRCLSC"

Im Ring Selection-Screen taucht nun die Variante Nitro auf. Wer also schon immer unter den Bedingungen eines klassischen TNT Nitro Sets kämpfen wollte, hier ist die Gelegenheit.

Besseres Ranking

„CHT4DBST"

Wer sich sein Ranking auf Knopfdruck verbessern will, der sollte es mit diesem Code versuchen. Geht in den „Quest For The Best"-Modus und staunt, wie sich auf Druck von ○ der eigene Charakter in den Rankings nach oben bewegt.

Bonus Wrestler

Alle folgenden Wrestler können über den sogenannten „Quest For The Best"-Modus (QFTB) freigespielt werden. Links seht Ihr welchen Wrestler Ihr bekommt, rechts, was Ihr dafür tun müßt:

Sgt. Buddy Lee Parker
QFTB auf Easy mit beliebigem Wrestler

Sonny Onoo
QFTB auf Easy mit beliebigem Wrestler

Bobby Eaton
QFTB auf Easy mit einem cruiserweight Wrestler

Bobby Blayze
QFTB auf Easy mit einem non-cruiserweight Wrestler

Lash LeRoux
QFTB auf Medium mit einem cruiserweight Wrestler

Bam Bam Bigelow
QFTB auf Medium mit einem non-cruiserweight Wrestler

Barry Windham
QFTB auf Medium mit einem non-cruiserweight Wrestler

Jimmy Hart
QFTB auf Hard mit einem beliebigen Wrestler

Rick Steiner
QFTB auf Hard mit einem beliebigen Wrestler

Scott Hall
QFTB auf Hard mit einem beliebigen Wrestler

Wolfpac Sting
QFTB auf Hard mit einem beliebigen Wrestler

Shadow Man

Deadside Shotguns

Sobald Ihr die Tram verlassen habt und in der Cathedral of Pain seid, geht geradeaus. Auf der linken Seite kommt eine Rampe, die abwärts zu einer Ansammlung von Kohle zwischen zwei Plattformen führt. Rennt auf der Kohle nach links bis zu einigen rotierenden Spitzen. Verfolgt diesen Pfad weiter bis zu einem Loch, laßt Euch hier nach links fallen. Nun sollte „Cheat Activated" erscheinen und in Eurem Inventory ein „Book of Shadows" auftauchen. Hier könnt Ihr einen Cheat, der sich „I Like Deadside Shotguns" nennt, aktivieren. Mit dem Pad (nicht mit dem Stick!) läßt er sich anschalten. Viel Spaß mit der Shotgun!

Flambierter Shadow Man

Um Euren Shadow Man in einer Hülle aus Flammen zu verstecken, müßt Ihr das folgende tun: Zunächst benötigt Ihr für den Trick mindestens 100 Cadeaux, dann macht Ihr Euch auf den Weg in den letzten Raum vom „Temple of Life" (Baton). Nun geht Ihr in den letzten kleinen Raum auf der rechten Seite und drückt auf dem Altar die Action-Taste. Shadow Man bietet daraufhin Cadeaux im Austausch für ein Energie-Upgrade an. Drückt noch einmal Action und der Shadow Man erzählt Euch etwas über Loa, das aus dem Altar herausfließt. Rennt aus dem Raum und begebt Euch zum nächstgelegenen Altar, um dort erneut Action zu drücken. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, dann erscheint wieder „Cheat Activated" und das mysteriöse „Book of Shadows" in Eurem Inventar. Falls es nicht auf Anhieb funktioniert, dann solltet Ihr die Zahl Eurer Dark Souls kontrollieren, ab 24 Stück dürfte es keine Komplikationen geben.

Gelöstes Mysterium

Wenn Ihr Euch die Karte genau anschaut, werdet Ihr auf eine Tür stoßen, die „Mystery" heißt und zehn „Power Sections" benötigt. Um sie zu öffnen, müßt Ihr alle 120 Seelen sammeln. Ihr erhaltet einen zweiten Violator, der sich besonders bei der Beseitigung von „Legion" als nützlich erweist. Mit beiden Violators schlagt Ihr so lange auf ihn ein, bis er stehenbleibt. Jetzt ist die Zeit gekommen, ihn mit der Deadside Gun endgültig zu „finishen".

Als Bloodshot spielen

Im dritten Gad Temple (Nager) begebt Ihr Euch in den Raum, wo Ihr mittels des riesigen Hammers den Pfeiler umlegen müßt. Sobald der Pfeiler liegt, betretet Ihr ihn und achtet auf der rechten Seite auf einen kleinen Raum. Mit einem gut getimten Sprung könnt Ihr ihn betreten und „Cheat Activated" erscheint erneut. Nun seid Ihr in der Lage als Bloodshot zu spielen.

Als Deadwing spielen

Sobald Ihr die „Playrooms" betretet, geht zu dem Raum mit dem Pool-Tisch. Springt auf den Billardtisch und der Cheat für Deadwing wird aktiviert.

Wireframe Modus

Um in den Genuß dieses abgefahrenen Cheats zu kommen müßt Ihr Euch zur „Mordant Street" in Queens begeben und den obersten Stock erklimmen. Betretet die einzige Tür auf dem Stockwerk und geht nach rechts. Wenn Ihr um die Ecke kommt, werdet Ihr zwei seltsam aussehende Bretter auf dem Boden entdecken. Sobald Ihr über sie drüber gesprungen seid, erscheint „Cheat Activated" und damit das Book of Shadows.

Stick Boy

Im Abschnitt mit den beiden blutigen Wasserfällen im ersten „Trial of the Loa" (Temple of Fire) müßt Ihr den Raum mit den drei Voodoo-Schwestern („blue witch things") und eine große Rampe finden. Nun entledigt Ihr Euch der Schwestern und rennt so schnell es geht die Rampe nach oben, noch bevor der Knopf am oberen Ende ganz nach rechts schaut. Es sollte ein kleiner Pfad erscheinen, den Ihr mittels des Geländers zu erreichen versucht. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, dann erscheint wieder „Cheat Activated" und Ihr habt nun Stick Boy!

Als Deadsider spielen

Um mit Deadsider zu spielen, müßt Ihr den Teddybär benutzen, um die Passage nach Asylum zu betreten. Ihr werdet auf einer Brücke über einem See aus Lava wieder erscheinen. Mit dem Gesicht zur Tür laßt Ihr Euch links von der Brücke auf einen Trampelpfad fallen. Verfolgt diesen Weg, bis Ihr über eine dunkle Seele in einen Raum mit vielen Flossen stolpert. Springt auf die einzelnen Flossen, eine davon aktiviert den Cheat für Deadsider.

Als Duppie spielen

Im Stage „Asylum: Undercity" müßt Ihr in die zweite Abteilung der weitläufigen Höhlenlandschaft gehen und nach oben schauen. Ihr seht eine Gesteinsformation an der Decke, die wie ein U aussieht. Gleich daneben befindet sich eine Plattform mit einer Tür. In unmittelbarer Nähe zur Plattform ragen kleine Felsvorsprünge aus der Wand. Sie müßt Ihr benutzen, um in Richtung U zu springen. Wenn Ihr in die Nähe des Us kommt, wird der Cheat bereits aktiviert und Ihr könnt nun als Skelett Duppie Euer Glück versuchen.

Unsichtbar

Im dem Level, in dem es gilt Jack the Ripper zu besiegen („The Train Station"), arbeitet Ihr wie gewohnt voran. Ungefähr nach der Hälfte gelangt Ihr zu einer schwach blau erleuchteten Halle. Geht ins Badezimmer und Ihr erhaltet den Cheat „Invisible Man". Nun sieht man nur noch die glühenden Augen, die Knarre und die Maske. Coool!

Als Hund spielen

Im Gefängnisstage befindet sich, kurz vor dem Gefecht mit dem Lizard King, eine Treppe, die beinahe komplett von Metall verdeckt wird. Am Ende dieser Stufen warten einige Zellen, von denen nur die am weitesten entfernte für Euch von Interesse ist. Hier bekommt Ihr den Cheat, der es Euch ermöglicht, als ein Hund (auf seinen Hinterbeinen stehend) zu spielen.

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

NHL 2000 PAL

Anzahl Tore linke Mannschaft
.....8004 7E62 00??
Anzahl Tore rechte Mannschaft
.....8004 7E06 00??
Riesenspieler (lustig!)
.....8004 7E00 0005
Unendlich Creation-Punkte
.....8009 535A 3C00

R/C Stunt Copter

Unendlich Zeit im Training
.....8009 F144 22B7
Alle Trainingsübungen bestanden
.....5000 0A02 0000
.....800C 3BAC FFFF
Einzelspielermodus und alle Hubschrauber freigeschaltet
.....5000 0502 0000
.....800C 3B94 0303
Hohe Punktzahl .800 C3BD ????
.....800C 3BDA ????
Amateur-Codes
Unendlich Treibstoff Schweben 1
.....D217 CB7E 0100
.....8017 CB7E 0100
Unendlich Treibstoff Landung 1
.....D217 FDA2 0100
.....8017 FDA2 0100
Unendlich Treibstoff Schießen 1
.....D217 EEEA 0100
.....8017 EEEA 0100
Niedrige Rundenzeit
.....E117 D480 0000
.....3017 D480 0001
Anzahl der Tore
.....E00C 42FC 0001
.....300C 42FC 00??
Zeit verlängert (Drücke Select)
.....D00B A74A FFFE
.....8018 00E0 1264
Unendlich Treibstoff Ziel 1
.....D218 0C26 0100
.....8018 0C26 0100
Unendlich Treibstoff Schweben 2
.....D217 CB32 0100
.....8017 CB32 0100
Unendlich Treibstoff Landung 2
.....D218 125A 0100
.....8018 125A 0100
Zeit verlängert Slalom 2
(Drücke Select + Links)
.....D00B A74A FF7E
.....8018 012C 1264
Unendlich Treibstoff Ziel 2
.....D218 3396 0100
.....8018 3396 0100
Unendlich Treibstoff Schweben 3
.....D218 69F2 0100
.....8018 69F2 0100
Unendlich Treibstoff Landung 3
.....D218 20CA 0100
.....8018 20CA 0100
Unendlich Treibstoff Slalom 3
.....D217 D8E6 0100
.....8017 D8E6 0100
Zeit verlängert Schießen 3
(Drücke Select + Rechts)
.....D00B A74A FFCE
.....8019 0D1C 1264
Unendlich Treibstoff Ziel 3
.....D218 337E 0100
.....8018 337E 0100
Unendlich Treibstoff Schweben 4
.....D218 6E9E 0100
.....8018 6E9E 0100
Unendlich Treibstoff Landung 4
.....D218 3FEA 0100
.....8018 3FEA 0100
Unendlich Treibstoff Slalom 4
.....D217 EBE2 0100
.....8017 EBE2 0100
Zeit verlängert Schießen 4
(Drücke Select + Unten)
.....D00B A74A FFBE
.....8017 ECC0 1264
Unendlich Treibstoff Ziel 4
.....D218 2462 0100
.....8018 2462 0100
Unendlich Treibstoff Schweben 5
.....D217 C4AA 0100
.....8017 C4AA 0100
Unendlich Treibstoff Landung 5
.....D217 CC0E 0100
.....8017 CC0E 0100
Unendlich Treibstoff Slalom 5
.....D217 EC2E 0100
.....8017 EC2E 0100
Unendlich Treibstoff Schießen 3
.....D018 35B2 0100
.....8018 35B2 0100
Unendlich Treibstoff Ziel 5
.....D218 4D3A 0100
.....8018 4D3A 0100
Unendlich Treibstoff Bonus-Level
.....D219 CA36 0100
.....8019 CA36 0100

Rally Cross PAL

Alle Strecken freigeschaltet (Note 1)
.....8005 7AEE 0114
Immer erster sein ..8006 70B0 0000
.....8006 70B4 0000
.....8004 0870 0000
.....8004 0872 0000
Extrawagen 8005 6910 0014

Note 1: Nicht im Pro-Modus benutzen!

Sled Storm

Starte in letzter Runde/Erster sein GameBuster 2 oder höher nötig
.....C20D 69D4 0001
.....800D B18C 0000
Starte mit vielen Punkten
.....800D B182 000E
Zeit bleibt bei 0...8003 1D7A 3C00
Unendlich Geld .....800C 2664 FFFF
Unendlich Versuche
.....8006 DB58 3C00
Alle Open Mountain- Strecken
.....800D 6AFA 0E02
.....800D 6B00 0305
Alle Super Snowcross - Strecken
.....800D 6B0E 0A0C
Alle Sleds (GameBuster 2.2 oder höher)
.....5000 3701 0000
.....300D 7439 0002

Star Wars Episode I - Die dunkle Bedrohung PAL

Levelanwahl.....E00B 3F7B 0000
.....300B 3F7B 000?
Unbesiegbar (alle Charaktere)
.....300B 6E84 0001
Maximale Macht-Energie
.....800B 87DC 1000
Alle Gegenstände
.....5000 0302 0000
.....800B 80B2 FFFF
Zeit eingefroren
.....800B 45D6 0000
Cheat Menü offen (L1+L2 drücken)
.....D008 7750 0005
.....300B 3F90 0004
Unendlich Munition für alle
.....8004 E316 3C00

GAMEBUSTER CODES

Obi-Wan Kenobi Codes
Unendlich Lebensenergie
.....300B 89D0 0064
Laserschwert
.....300B 89E4 0001
Unendlich Munition
.....300B 89E8 0064
Leichter Repetierblaster mit unendlich Munition
.....300B 89EC 0064
Protonenraketenwerfer mit unendlich Munition
.....300B 89F0 0064
Unendlich Thermaldetonatoren
.....300B 89F4 0064
Unendlich gunganische Energiekugeln
.....300B 89F8 0064
Unendlich Blitzgranaten
.....300B 89FC 0064
Unendlich Droidenparalysator - Energie
.....300B 8A04 0001
Schwerer Blaster R-65 mit unendlich Munition
.....300B 8A08 0064
Naboo-Blaster mit unendlich Munition
.....300B 8A0C 0064
Alle Waffen mit unendlich Munition (ersetzt die vorigen Codes) (nur für GameBuster ab V2.2)
.....5000 0A04 000A
.....300B 89E4 0001
Qui-Gon Jinn Codes
Unendlich Lebensenergie
.....300B 8A1C 0064
Laserschwert.....300B 8A30 0001
Blastergewehr mit unendlich Munition
.....300B 8A34 0064
Leichter Repetierblaster mit unendlich Munition
.....300B 8A38 0064
Protonenraketenwerfer mit unendlich Munition
.....300B 8A3C 0064
Unendlich Thermaldetonatoren
.....300B 8A40 0064
Unendlich gunganische Energiekugeln
.....<300B 8A44 0064
Unendlich Blitzgranaten
.....300B 8A48 0064
Unendlich Droidenparalysator - Energie
.....300B 8A50 0001
Schwerer Blaster R-65 mit unendlich Munition
.....300B 8A54 0064
Naboo-Blaster mit unendlich Munition
.....300B 8A58 0064
Alle Waffen mit unendlich Munition (ersetzt die vorigen Codes) (nur für GameBuster ab V2.2)
.....5000 0A04 000A
.....300B 8A30 0001
Captain Panaka Codes
Unendlich Lebensenergie
.....300B 8A68 0064
Laserschwert
.....300B 8A7C 0001
Blastergewehr mit unendlich Munition
.....300B 8A80 0064
Leichter Repetierblaster mit unendlich Munition
.....300B 8A84 0064
Protonenraketenwerfer mit unendlich Munition
.....300B 8A88 0064
Unendlich Thermaldetonatoren
.....300B 8A8C 0064
Unendlich gunganische Energiekugeln
.....300B 8A90 0064
Unendlich Blitzgranaten
.....300B 8A94 0064
Unendlich Droidenparalysator-Energie
.....300B 8A9C 0001
Schwerer Blaster R-65 mit unendlich Munition
.....300B 8AA0 0064
Naboo Blastergewehr mit unendlich Munition
.....300B 8AA4 0064
Alle Waffen mit unendlich Munition (ersetzt die vorigen Codes) (nur für GameBuster ab V2.2)
.....5000 0A04 000A
.....300A 8A7C 0001
Königin Amidala Codes
Unendlich Lebensenergie
.....300B 8AB4 0064
Laserschwert.....300B 8AC8 0001
Blastergewehr mit unendlich Munition
.....300B 8ACC 0064
Leichter Repetierblaster mit unendlich Munition
.....300B 8AD0 0064
Protonenraketenwerfer mit unendlich Munition
.....300B 8AD4 0064
Unendlich Thermaldetonatoren
.....300B 8AD8 0064
Unendlich gunganische Energiekugeln
.....300B 8ADC 0064
Unendlich Blitzgranaten
.....300B 8AE0 0064
Unendlich Droidenparalysator-Energie
.....300B 8AE8 0001
Schwerer Blaster R-65 mit unendlich Munition
.....300B 8AEC 0064
Naboo-Blaster mit unendlich Munition
.....300B 8AF0 0064
Alle Waffen mit unendlich Munition (ersetzt die vorigen Codes) (nur für GameBuster ab V2.2)
.....5000 0A04 0001
.....300B 8AC8 0001

Digits zum Einsetzen bei Levelanwahl-Code
0 - Station der Handelsförderation
1 - Sumpf von Naboo
2 - Otah Gunga
3 - Palastgarten von Theed
4 - Flucht aus Theed
5 - Mos Espa
6 - Arena von Mos Espa
7 - Begegnung in der Wüste
8 - Coruscant
9 - Angriff auf Theed
A - Das letzte Gefecht

V-Rally Platinum

Unendlich Zeit
.....800E 7F40 0063
Konstante Rundenzeit
.....8002 13AC 0000
.....8002 13AE 0000
Extra Geschwindigkeit
.....8002 767C 0000
.....8002 767E 0000
Immer erster Platz (Note)
.....8005 A550 0000
.....8005 A552 0000
.....8005 A558 0004
.....8005 A55A 10E2
Alle Autos stoppen
.....8002 0B5C 0000
.....8002 0B5E 0000

Note: Für den ersten Platz müßt Ihr erst den Code eingeben, dann das Rennen starten. Sofort in das Hauptmenü wechseln, dann ein Rennen zum Spielen auswählen

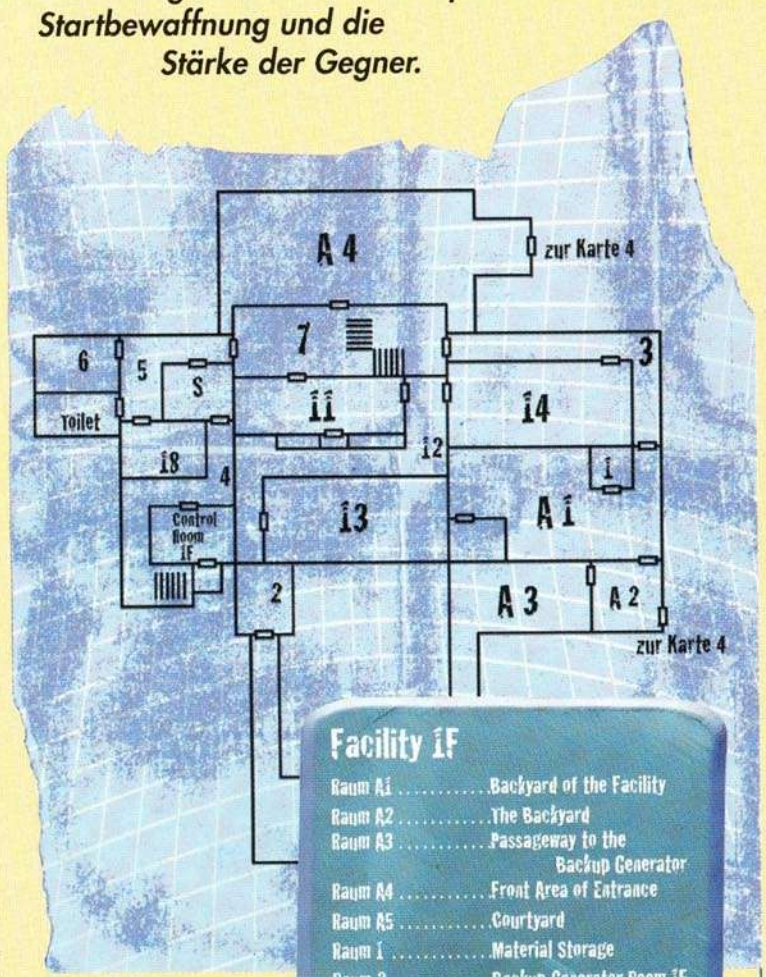
DINO CRISIS

Marco Spörl

Player´s Guide

Allgemeine Tips und Hinweise

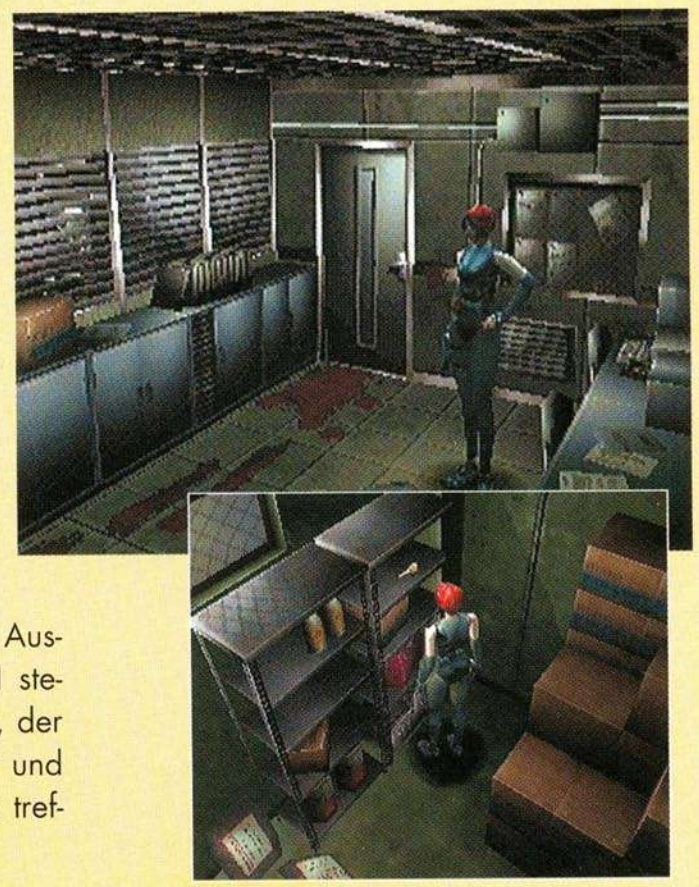
- *Diese Komplettlösung bezieht sich auf die amerikanische Version von Dino Crisis. Einige Codes in dieser Fassung unterscheiden sich von der der japanischen. Deshalb ist anzunehmen, dass dies auch bei der deutschen Version geschehen wird. Die Fundorte der wichtigsten Codewörter sind jedoch vermerkt.*
- *Es sind nicht alle Gegner und Gegenstände, wie Munition und Heilpakete, in der Lösung angegeben. Ein bißchen Spaß muß schließlich bleiben.*
- *Untersucht jede Leiche und verschiebt alle möglichen Regale und Kisten. Oft kommen so einige brauchbare Gegenstände ans Licht.*
- *Lest alle Bücher, Zettel und Meldungen.*
- *Macht regen Gebrauch von der Möglichkeit, verschiedene Darts selbst herzustellen. Die gelben und roten Pfeile retten Euch im späteren Spielverlauf vieles an Lebensenergie.*
- *Die Lösung sollte mit beiden Spielmodi funktionieren. Der einzige Unterschied zwischen Normal und Easy ist Reginas Startbewaffnung und die Stärke der Gegner.*



Facility iF

Raum A1	Backyard of the Facility
Raum A2	The Backyard
Raum A3	Passageway to the Backup Generator
Raum A4	Front Area of Entrance
Raum A5	Courtyard
Raum i	Material Storage
Raum 2	Backup Generator Room iF
Raum 3	Office Hallway
Raum 4	Control Room Hall
Raum 5	Management Office Hallway
Raum 6	Locker Room
Raum 7	Main Entrance
Raum i1	Elevator Hall
Raum i2	Lecture Room Hallway
Raum i3	Lecture Room
Raum i4	Office
Raum i8	Strategy Room
Save Game Room	Management Office

Das Spiel beginnt in Raum A1. Geht Richtung Westen, um Gail zu treffen. Betretet nach der Sequenz Raum 1. Nehmt hier den Schlüssel vom linken Regal. Vergeßt das Medkit nicht, nachdem ihr das andere Regal verschoben habt. Geht zurück zur südlichen Tür von Raum A1. In einer kurzen Sequenz meldet sich Rick, der euch bittet, den Stromgenerator zu aktivieren. Danach nimmt Gail den Schlüssel aus dem Materiallager an sich. Folgt ihm durch Raum A2 und A3, bis ihr ihn bei einer Leiche seht. Sprecht mit ihm und geht dann in Raum 2. Am hinteren Ende sind zwei Schalttafeln. Auf der zu eurer Rechten ist die richtige Farbkombination dargestellt, die den Generator aktiviert. Diese muß jetzt auf dem Panel vor euch eingestellt werden (die richtige Reihenfolge ist Rechts - Mitte - Rechts). Nachdem ihr die Hebel auf der rechten Tafel heruntergedrückt habt, springt der Generator an. Beim Verlassen des Raums hört ihr plötzlich Schüsse. Draußen seht ihr, daß Gail verschwunden ist. Ein Stück weiter werdet ihr von einer großen Echse angegriffen. Nehmt besser die Beine in die Hand und bleibt erst wieder am Ausgangspunkt des Spiels in Raum A1 stehen. Hier meldet sich Rick wieder, der kein Wort der Geschichte glaubt und sagt, daß ihr ihn im Kontrollraum treffen sollt. Das Ziel wird auch auf der Übersichtskarte markiert. Betretet Raum 3 und folgt dem Gang, bis ihr auf eine Laserbarriere trefft. Noch kann diese nicht ausgeschaltet werden, also muß ein kleiner Umweg über den Versorgungskanal über euch in Kauf genommen werden. Folgt dessen Verlauf und verlaßt ihn bei der ersten Ausstiegsmöglichkeit wieder. Ihr solltet jetzt in Raum 4 stehen. Geht ein Stück nach Süden, dann etwas nach Westen und betretet den Kontrollraum. Begebt euch nach der Sequenz zum Save Game Room auf dieser Ebene (er ist nördlich von eurer momentanen Position). In die-



DINO

Player´s Guide

sem drückt ihr zunächst den Schalter neben der nördlichen Tür, um die Anleitung zur Entschlüsselung der DDK-Schlösser zu lesen. Nehmt die DDK-H vom linken Regal. Im zweiten Teil des Raumes liegt ein Toter am Boden, neben dem die LEO-Medaille liegt. Öffnet den Panzerschrank mit der Kombination 0426 (der Code steht auf einer Notiz in Raum 6) und entnehmt den Schlüssel. Geht nun in Raum 5 und tötet den Dino. Rick sollte inzwischen eigentlich den Zugang zur Kontrolle der Lasersperren freigegeben haben. Das erkennt man an den vormals roten Lichtern neben den Barrieren. Wenn diese Lichter grün sind, können die Laser abgeschaltet werden. Nehmt in Raum 6 die DDK-H vom Spind und geht dann in die Eingangshalle (Raum 7). Steigt die Treppe hoch in den zweiten Stock. Tötet den Dino in Raum 8 und geht weiter in Raum 9. Nachdem ihr den Dino hier erledigt habt, öffnet ihr anschließend den Safe (die Nummer ist 8159, der Code steht in dem Buch in Raum 29). Die Waffenteile erweitern Eure normale Pistole zu einer Glock 35. Eigentlich solltet ihr jetzt beide Teile des DDK-H (ein Teil ist die Codedisk, der andere die Keydisk) in Euren Besitz haben. Mit diesem öffnet ihr nun die Tür zu Raum 10.

Der Code ist:

H B C E F A G D I

Der Schlüssel ist:

B C F G I

Die Lösung ist:

HEAD

Betretet nun den Raum und schaut euch die Sequenz an. Früher oder später bricht ein Tyrannosaurus Rex durch das Fenster, der erst den Wissenschaftler frißt und euch dann als Nachschlag will. Bleibt am besten in der Ecke stehen und gebt einige Schüsse auf ihn ab. Das bringt das Biest zwar ganz sicher nicht um, nervt es aber nach kurzem und es zieht sich zurück. Nehmt die DDK-N vom Regal. Steckt die SOL-Medaille in den linken Schlitz der kleinen roten Box neben dem Fenster und die LEO-Medaille in den rechten. Die richtige Nummer ist 705037 (wenn man das Wort SOL umdreht, erhält man die Zahl 705, bei LEO 037; zusammen ergibt das den Code). Schnappt euch die L-Disk und geht zurück ins Erdgeschoß. Geht in Raum A4 und geht zur Leiche von Mark Doyle. Lest die Notiz und nehmt die DDK-N. Begebt euch nun zur Tür im Süden von Raum 7. Öffnet das Schloß.

Code:

A B N D E F G H
A B W C D F G H
A B D F G H O M
A B D E F G H R

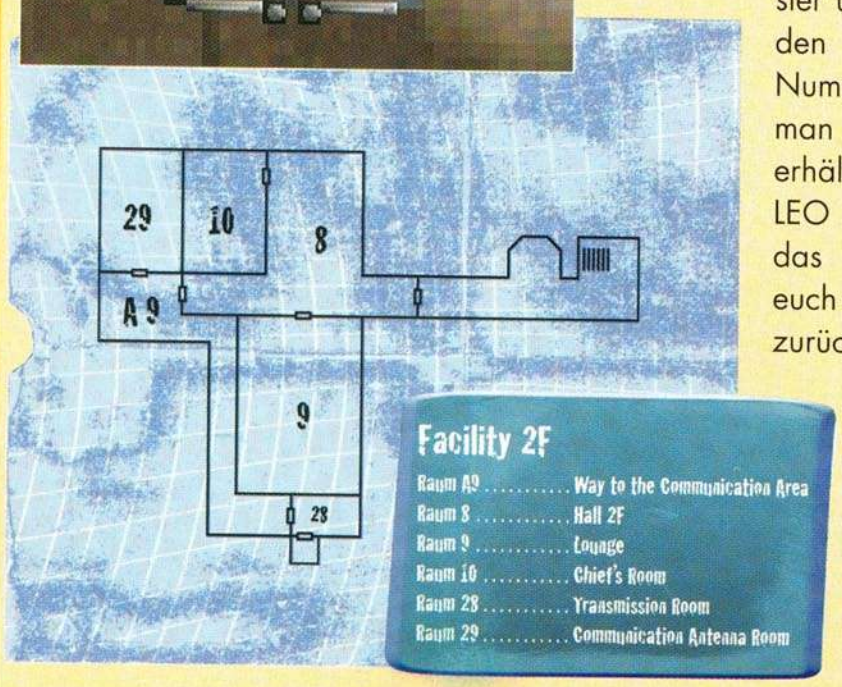
Schlüssel:

A B D F G H

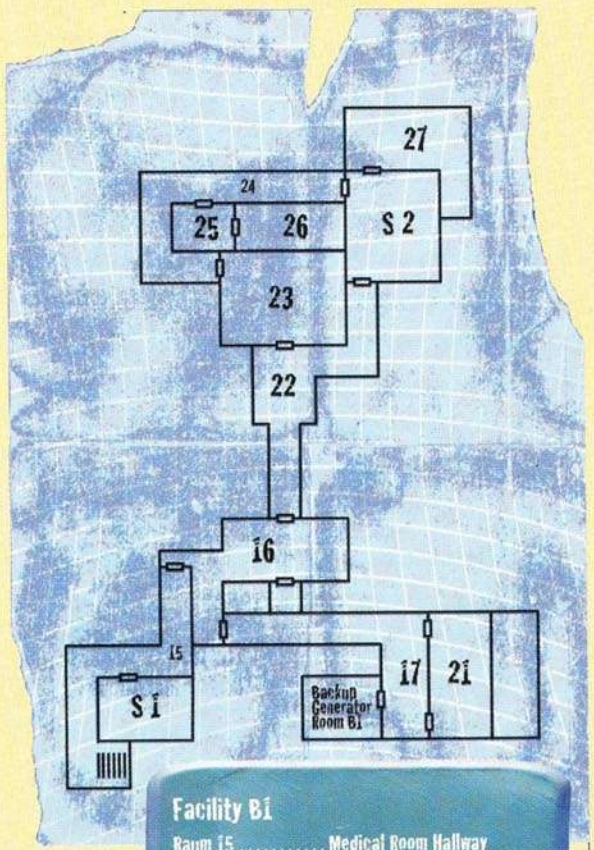
Lösung:

NEWCOMER

Betretet Raum 11 und lest die Übersichtskarte in der Mitte. Geht weiter in Raum 12, schaltet die Laserbarriere aus und tötet die zwei Echsen. Weiter geht's zu Raum 13. Lest den Schlüssel neben dem Whiteboard auf. Ein Dino greift euch plötzlich an. Bearbeitet die Tasten an euren Joypad, um das Vieh abzuschütteln. Gail wird den Raum betreten und das Biest erschießen. Nach der kurzen Sequenz führt uns unsere Reise in Raum 14. Schließt die Tür am Nordende auf und lest die Notiz an der Pinwand. Ihr könnt das Telefon hier dazu benutzen, um den Pieper von Paul Baker anzurufen. Er ist der tote Wissenschaftler in Raum 11. Zurück im Kontrollraum gibt euch Rick den Auftrag, die Energie für den Keller wieder zu aktivieren. Geht zurück in Raum A1, von dort nach A5. Steigt hier die Leiter hinab und geht zum Panel mit dem blinkenden grünen Licht im Westen. Entnehmt die Batterie und steckt sie in die Schalttafel im Süden. Die Kombination für die Kontakte ist Rechts - Mitte - Links - Rechts - Mitte - Rechts. Schaltet jetzt den Generator an. Rick meldet sich wieder über Funk und zitiert euch zurück zum Kontrollraum. Dort angekommen erklärt Gail, daß er etwas im Keller gesehen hat und will der Sache nachgehen. Regina wiederum empfängt eine Nachricht eines anderen Überlebenden. Rick, Gail und Regina haben eine kurze Auseinandersetzung und dann steht die erste Entscheidung des Spiels an. Im Allgemeinen lässt sich sagen, dass Gails Methoden immer mit vielen

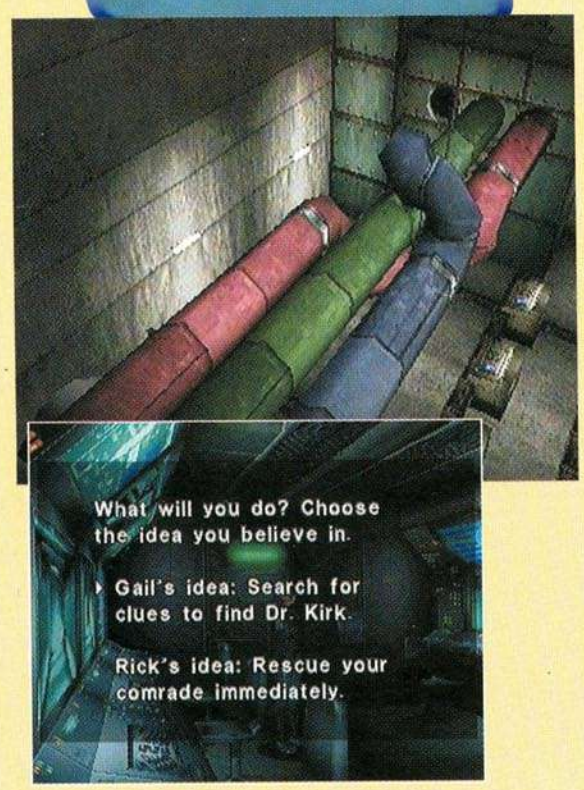


CRISIS



Facility B1

Raum 15 ..... Medical Room Hallway
Raum 16 ..... Hall B1
Raum 17 ..... Hallway for Carrying in Material
Raum 21 ..... Carrying out Room
Raum 22 ..... Main Hallway B1
Raum 23 ..... Library Room
Raum 24 ..... Research Area Hall
Raum 25 ..... Research Meeting Room
Raum 26 ..... Gas Experiment Room
Raum 27 ..... Experiment Simulation Room
Save Game Room 1 .. Medical Room
Save Game Room 2 .. Computer Room



Kämpfen und Ricks Wege mit sehr viel Hirnarbeit verbunden sind.

Möglichkeit A: Folgt Gail

Verlaßt den Raum und geht ein Stück weiter südlich die Stufen in das erste Kellergeschoß hinab. Ihr seid jetzt in Raum 15. Begebt euch in den Save Game Room auf dieser Ebene. Nehmt die ID-Card vom Schreibtisch und geht anschließend in Raum 16. Dort trefft ihr auf Gail. Er hat jemanden gesehen und verfolgt ihn, doch ein Tor versperrt Regina den weiteren Weg. Also muß sie eine Alternative finden, die über den Aufzug im Erdgeschoß führt. Geht in Raum 17, von dort weiter Richtung Osten, deaktiviert die Lasersperre und schließt die Tür zum Generatorraum auf. Unser Weg führt uns jetzt wieder ins Erdgeschoß, Raum 5. Schaltet die Barriere aus und betretet Raum 18. Hier nehmt ihr die DDK-E und die Fingerprint Machine. Jetzt müsst ihr Fingerabdruckdaten sammeln. Es gibt zwei Möglichkeiten: entweder die von Mark Doyle in Raum A4 oder die von Paul Baker in Raum 11. Nachdem ihr euch die Daten besorgt habt, muß in Raum 14 die ID-Card am Computer umprogrammiert werden. Die richtige Geheimnummer ist 57036 (steht auf einer Notiz neben seiner Leiche) für die Fingerabdrücke von Doyle und 58104 (ist auf dem Zettel an der Pinwand vermerkt) für die von Baker. Geht weiter zum Raum A2, wo euch Rick sagt, daß Tom tot ist. Geht durch die östliche Tür und folgt dem Weg über Raum A6 nach A7. Nehmt nach der Sequenz eure Waffe wieder auf und betretet Raum 19. Hier bringt ihr die beiden Teile des DDK-L in Euren Besitz. Im zweiten Teil dieses Raumes ist eine Übersichtskarte und eine Tür, die euch in den Raum A8 führt. Weicht den Flugsaurier aus, begebt euch in Raum 20 und steigt dort die Leiter hinab. Nachdem ihr das Ding vom Boden aufgelesen habt, gilt es wieder ein kleines Puzzle zu lösen. In der Mitte des Raumes stehen sechs Schaltpulte. Für die beschriebene Lösung müßt ihr euch so stellen, daß eine Dreierreihe links und eine rechts von euch steht. Geht nun an die folgenden Pulte und drückt den Knopf in der jeweiligen Farbe:

1. links unten, rot
2. rechts oben, rot
3. links mitte, grün
4. rechts mitte, grün
5. links oben, blau
6. rechts unten, blau

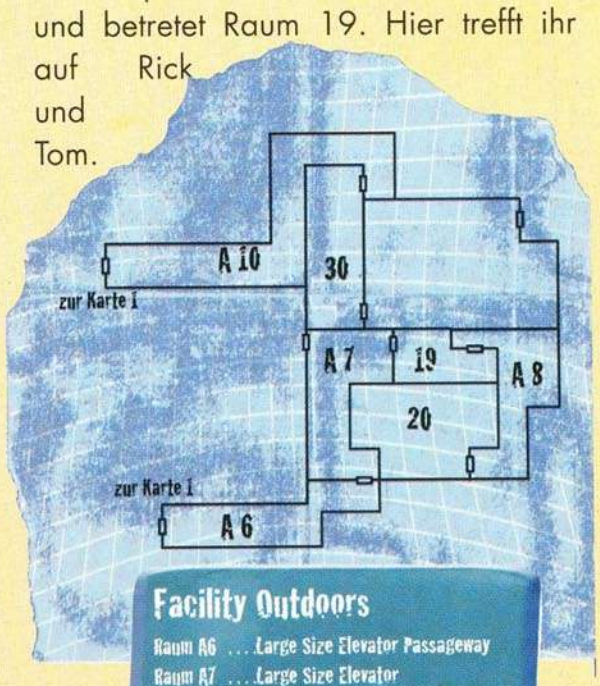
Wenn alles geklappt hat, sollte jetzt eigentlich eine kurze Sequenz folgen. Nach Verlassen des Raumes greift euch ein Flugsaurier an. Bearbeitet wieder schnell euer Joypad und genießt das Ende des Monsters. Zurück in Raum A7 drückt ihr den grünen Knopf, um den Aufzug in Gang zu setzen. Ihr seid jetzt in Raum 21, wo ihr die Leiter hinauf steigt und den Kran mit der Karte aus Raum 20 einschaltet. Um den Weg freizumachen, müssen folgende Programme ausgeführt werden:

1. hoch, runter, links, Haken
2. links, absetzen
3. hoch, Haken
4. Exit

Steigt die Leiter wieder hinab und geht in Raum 17.

Möglichkeit B: Folgt Rick

Geht zurück in Raum A2 und von dort über Raum A6 nach A7. Lest nach der Sequenz eure Waffe wieder auf und betretet Raum 19. Hier trefft ihr auf Rick und Tom.



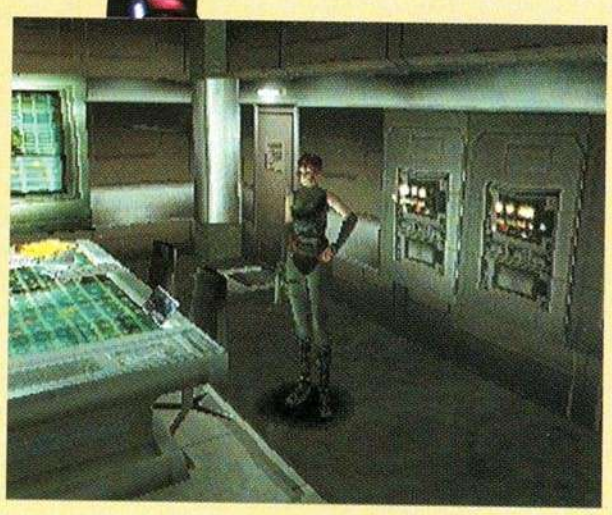
Facility Outdoors

Raum A6 ... Large Size Elevator Passageway
Raum A7 ... Large Size Elevator
Raum A8 ... Passageway to the Power Room
Raum A10 .. Passageway to the Heliport
Raum 19 .... Large Size Elevator Control Room
Raum 20 ... Elevator Power Room
Raum 30 ... Hangar

DINO

Player´s Guide

Von letzterem erhaltet ihr die DDK-L, deren zweiter Teil auf dem Tisch liegt. Im zweiten Teil dieses Raumes ist eine Übersichtskarte und eine Tür, die euch in Raum A8 führt. Rennt in Raum 20 und steigt die Leiter hinab. Nehmt die Karte auf. In der Mitte des Raumes stehen sechs Schaltpulte. Für



die beschriebene Lösung müßt ihr euch so stellen, dass eine Dreierreihe links und eine rechts von euch steht. Geht nun an die folgenden Pulte und drückt den Knopf in der jeweiligen Farbe:

1. links unten, rot
2. rechts oben, rot
3. links mitte, grün
4. rechts mitte, grün
5. links oben, blau
6. rechts unten, blau

Wenn alles geklappt hat, sollte jetzt eigentlich eine kurze Sequenz folgen. Nach Verlassen des Raumes greift euch ein Flugsaurier an. Bearbeitet wieder schnell Euer Joypad und geniest das Ende des Monsters. Zurück in Raum A7 drückt ihr den grünen Knopf, um den Aufzug in Gang zu setzen. Ihr seid jetzt in Raum 21, wo ihr die Leiter hinauf steigt und den Kran mit der Karte aus Raum 20 einschaltet. Um den Weg freizumachen, müssen folgende Programme ausgeführt werden:

1. hoch, runter, links, Haken
2. links, absetzen
3. hoch, Haken
4. Exit

Steigt die Leiter wieder hinab und geht in Raum 17. Vergeßt nicht Eure Waffe wieder aufzunehmen, nachdem euch der Dino angegriffen hat. Im Save Game Room liegt die Leiche von Tom. Geht wieder ins Erdgeschoß, Raum 5. Schaltet die Barriere aus und betretet Raum 18. Hier nehmt ihr die DDK-E und die Fingerprint Machine. Jetzt müßt ihr Fingerabdruckdaten sammeln. Es gibt zwei Möglichkeiten: entweder die von Mark Doyle in Raum A4 oder die von Paul Baker in Raum 11. Nachdem ihr euch die Daten besorgt habt, muß in Raum 14 die ID-Card am Computer umprogrammiert werden. Die richtige Geheimnummer ist 57036 (steht auf einer Notiz neben seiner Leiche) für die Fingerabdrücke von Doyle und 58104 (ist auf dem Zettel an der Pinwand vermerkt) für die von Baker.

Ab hier ist der Weg für beide Entscheidungen wieder gleich. Euer nächstes Ziel ist Raum 11. Mit der umprogrammierten ID-Card benutzt ihr den linken Aufzug, der euch in Raum 16 bringt. Die DDK-L öffnet das Schloß der nördlichen Tür.

Code:
L F A C B D O E G H
R F A C T D O E R Y
Schlüssel:
3 4 5 6 7 8
Lösung:
LABORATORY

Der folgende Weg ist gespickt mit Sauriern. Geht in Raum 22, schaltet die Laserbarriere aus, dann weiter durch die Räume 23 und 24, Laser deaktivieren und ab in Raum 25, wo die DDK-E wartet. Verlaßt den Raum vorerst wieder, schaltet die nächste Sperre ab und betretet den Save Game Room 2. Im roten Werkzeugkasten ist ein Schraubenzieher. Der Code 7248 (gibt's in Raum 25) aktiviert den Computer neben dem gelben Buch. Jetzt ist der Weg zu Raum 27 frei. Hier muß der Wissenschaftler in der Gaskammer gerettet werden. Je nach der Farbe des Gases im Raum muß das passende Gegenmittel benutzt werden. Rot gegen grün, blau gegen orange und grün gegen violett. Die richtige Kombination ist demnach Mitte - Links - Rechts. In der Kammer gibt euch der Gerettete die 3695-Card. Nachdem er gestorben ist (nicht, wenn er durch Gas ums Leben kommt), könnt ihr ihm noch einen kleinen Schlüssel abnehmen. Dieser ist für einen der kleinen Erste-Hilfe-Kästen im Save Game Room im ersten Kellergeschoss (Medical Room) gedacht. Beim Verlassen des Raumes greift euch ein Dino an. Nachdem er abgeschüttelt ist, sperrt ihr ihn die Gaskammer ein. Je nach innerer Einstellung könnt ihr einfach weitergehen oder aber auch die Ventile wieder aufdrehen... Zurück in Raum 23 benutzt ihr die 3695-Card am Computer auf der linken Seite. Logischerweise ist die richtige Codenummer 3695. Im nun folgenden Rätsel müssen zwei Bilder angeglichen werden. Wenn wir annehmen, daß die unterste Auswahlmöglichkeit des „Stapels" mit 1 nummeriert ist und die obere mit 7, dann ist die richtige Kombination zweimal „2", einmal „3" und einmal „5". Öffnet nun das Fach mit dem grünen Licht mit der 3695-Card, um die L-Disk zu erhalten. Geht zurück zum Save Game Room 2. An der Nordwand ist ein Computer mit zwei Schaltern. Steckt die L-Disk

CRISIS

in den linken Schalter und ruft Gail zur Hilfe.

Dekodiert den Code an der dahinterliegenden Tür.

Code:
THE
THIRDEFNFE
BALLON
HIRORRSGSY

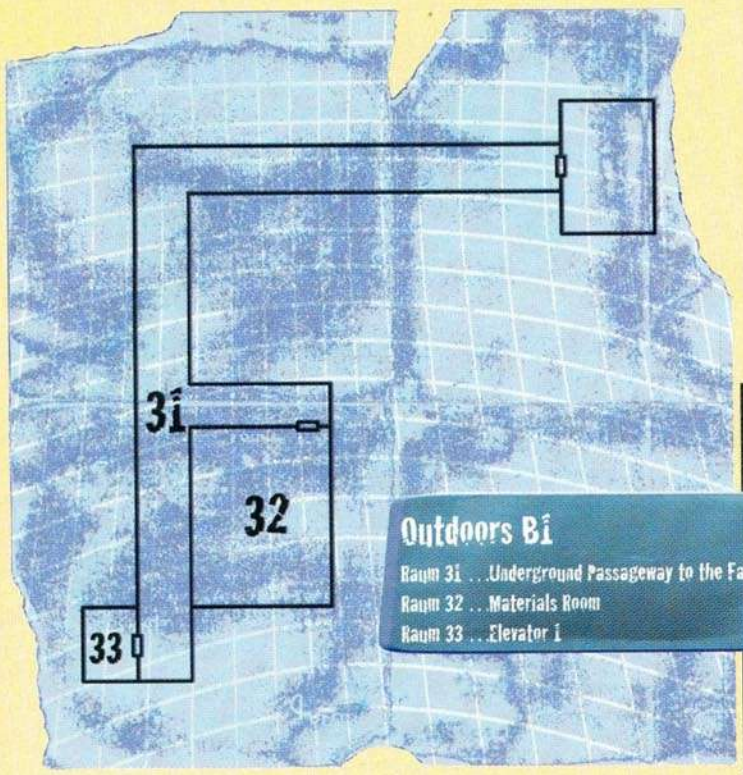
Schlüssel:
1234579

Lösung:
ENERGY

Geht in Raum 27 und aktiviert die Schalttafel am Tisch in der Mitte. Die Kombination ist Gamma - Beta - Alpha. Verlaßt den Raum wieder und öffnet mit dem Schraubenzieher den Schaltkasten. Um das Rätsel zu lösen, geht ihr wie folgt vor. Dreht das rechte Stück einmal nach rechts und legt es ab. Das linke Stück legt ihr unverändert auf den Stapel. Zuletzt wird das mittlere Stück einmal nach rechts gedreht und abgelegt. Nach der folgenden Sequenz steht wieder eine Entscheidung an.

Möglichkeit A: Stimmt Gail zu

Gails Dinosafari führt von hier über die Räume 24, 23, 22, 16 und 17 in Raum 21.

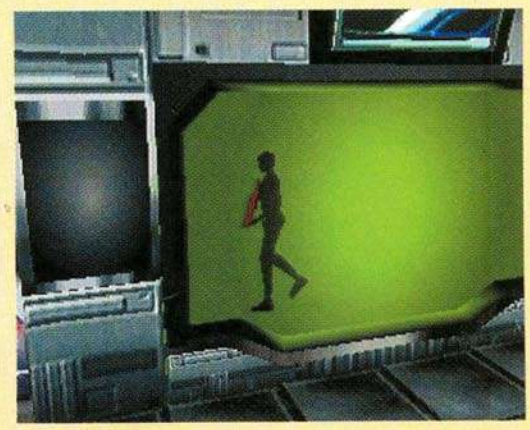


Möglichkeit B: Stimmt Rick zu

Geht an den Computer in Raum 27. Die gezeigten Schlüssel sind zufällig generiert. Schreibt sie euch am besten auf ein Stück Papier, denn ihr habt nur zwei Chancen, um das Rätsel zu lösen. Steigt anschließend die Leiter hinab.

Unabhängig vom gewählten Weg trefft ihr jetzt auf Dr. Kirk und Gail. Ihr bekommt eine ID-Card, die euch die Fahrstuhltür im Control Room 1F öffnet. Dieser führt in Raum 28. In der Kiste neben der westlichen Tür ist eine Zugangskarte für die Satellitenantenne. Begebt euch über das Gebiet A9 in den Raum 28. Aktiviert mit der gerade gefundenen Card die Antenne. Wenn ihr den Raum wieder verlaßt, trefft ihr auf einen alten Bekannten. Lauft ans andere Ende des Gebietes, stellt Euch dort in die Ecke und gebt einige Schüsse ab. Nach einer Weile entkommt ihr automatisch. Jetzt führt euch euer Weg zum Hubschrauberlandeplatz. Dazu müßt ihr euch über Raum A4 und A10 zu Raum 30 vorkämpfen. Hier versperren einige Kisten den Weg. Bei den ersten beiden Hindernissen muß die untere Kiste nach hinten geschoben werden, um zu fünf weiteren zu gelangen. Ihr müßtet jetzt vor zwei anderen Kisten stehen und ein Stück weiter rechts noch drei weitere sehen. Verschiebt zunächst die obere der beiden ersten nach rechts und anschließend die darunterliegende nach unten. Nun muß die untere der drei letzten Kisten nach rechts und die mittlere nach oben geschoben werden, um den Weg zum Ausgang freizugeben. Verlaßt die Halle und genießt das FMV. Weicht dem T-Rex eine Zeitlang einfach nur aus. Es dauert eine Weile, bis Rick die Tür in der Nordostecke öffnen kann. Euer Weg führt euch in Raum 31. Geht in Raum 32, nehmt die Zugangskarte neben der Leiche an Euch und lest auf jeden Fall die Notiz. Begebt euch anschließend in Raum 33 und von dort in Raum 34. Hier müßt ihr die Batterie aus der Schalttafel entfernen und sie zu Rick bringen. Lauft nun in den Save Game Room und nehmt die Zugangskarten B3-I und B3-II. Weiter geht's über Raum 35 in Raum 36, wo die noch fehlende Zugangskarte B3-III liegt. Wieder zurück in Raum 35 steigt ihr die zwei Leitern hinauf und aktiviert den Kran mit Karte B3-I. Um den Weg zu der Leiche freizumachen, sind folgende Programme nötig.

1. **rechts, Haken**
2. **links, absetzen**
3. **hoch, Haken**
4. **absetzen**
5. **rechts, hoch, Haken**
6. **hoch, runter, absetzen**
7. **rechts, hoch, runter, Haken**
8. **Exit**



Steigt die Leitern wieder hinab, geht zur Leiche und nehmt die DDK-W. Über Raum 37 und 38 (hier gibt es eine Übersichtskarte) geht ihr in Raum 39. Steigt die Treppen hoch ins zweite Kellergeschoss und betretet den Save Game Room. Im zweiten Teil des Raumes liegt die B2-I und die DDK-S. Der Alarm kann am Computer abge-

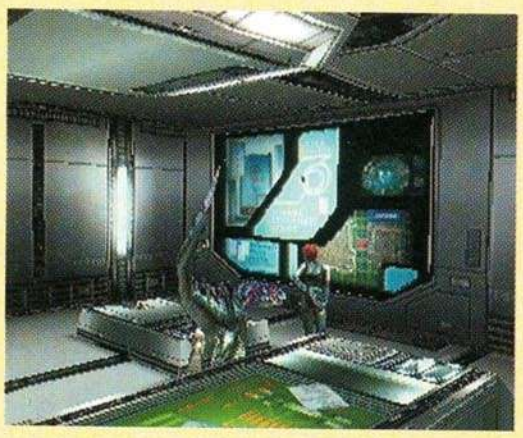
DINO

Player´s Guide

schaltet werden. Verlasst diese Örtlichkeit durch die östliche Tür und geht weiter durch Raum 43 in Raum 59. Nach einigen kleineren Schwierigkeiten könnt ihr die Level-C-Card an euch nehmen. In Raum 40 liegt die DDK-W. Gail wartet in Raum 41 auf euch. Geht zurück in das dritte Kellergeschoss und dort in Raum 38, wo ihr die Südtür öffnet.

Code:
WBADTHEIRC
DDDHW
CBCGA
FGHIY
Schlüssel:
2346789
Lösung:
WATERWAY

Hinter der Tür ist der Save Game Room 2. Bring nach der Sequenz die B2-II in Euren Besitz, begebt Euch in Raum 42 und nähert euch dem Aufzug. Nach dieser Zwischensequenz müßt ihr die Batterie aus der Schalttafel nehmen und in Raum 34 gehen. Hier folgt wieder das altbekannte Generatorspiel. Steckt die Batterie in die vordere Schalttafel, bringt die Kontakte in die richtige Reihenfolge (Kombination: A - C - D) und aktiviert den Generator am linken Panel. Jetzt könnt ihr den großen Aufzug betreten und dort die DDK-D und die Zugangskarte zum Hafen auflesen. Zurück im Save Game Room 2 nehmt ihr die DDK-S und geht anschließend in den Speicherraum auf der zweiten Kellerebene, um dort die Tür im Osten aufzuschließen.



Code:
SATURDAY
BABY
NILLGHIT
ZFEVER
Schlüssel:
25679
Lösung:
STABILIZER

Bevor ihr den Raum wieder verlaßt, wartet noch eine andere Aufgabe. Im zweiten Teil des Raumes ist an der Wand ein Computer mit zwei Schaltern. Benutzt die B2-I am linken und die B2-II am rechten. Aktiviert den Computer mit dem Zugangscode 0392. Ein Puzzle ähnlicher Art hatten wir schon mal. Die Numerierung ist wie beim ersten Rätsel. Der linke Stapel wird wie folgt sortiert:

1. zweimal „2"
2. einmal „3"
3. einmal „4"
4. zweimal „3"
5. zweimal „4"
Am rechten Stapel:
1. zweimal „1"
2. zweimal „2"
3. einmal „5"
4. einmal „4"
5. zweimal „3"
6. zweimal „4"

Jetzt müssten bei beiden Stapeln alle Bausteine unten sein. Nun müssen nur noch die weißen Steine auf die roten gestapelt werden und das Rätsel ist gelöst. Verlaßt den Save Game Room und lauft durch Raum 43. Deaktiviert die Sperre und betretet Raum 44. Nehmt die DDK-D und öffnet den Safe (Code: 1281, Notiz neben der Leiche in Raum 48). In Raum 43 dekodiert ihr das Schloß an der Südtür.

Code:
04 15 03
20 15 18
06 11 09
18 11 07
Schlüssel:
G F

Lösung:
DOCTORKIRK

Betretet Raum 45, benutzt die B2-II am grünen Schalter und die B2-I am nächsten. In Raum 46 fahrt ihr mit dem Schalter an der Nordwand die Brücke

aus. Weiter in Raum 47 geht ihr die Stufen hinab, nehmt die Level-B-Card an euch, steigt die Stufen wieder hoch und betretet Raum 48. Schaut euch die Übersichtskarte an und untersucht das Panel an der Ostwand. Dreht das mittlere Stück einmal nach links und legt es ab. Danach folgt das unveränderte rechte Teil. Nach einer einmaligen Linksdrehung wandert das linke Teil-

CRISIS

stück auf den Stapel und das Rätsel ist gelöst. Zurück in Raum 47 müßt ihr den Computer nördlich von euch aktivieren. Geht wieder in Raum 48 und untersucht die frische Leiche. Neben der Toten ist ein kleiner Schaltkasten, auf dem ein blutiger Handabdruck ist. Schnappt euch diese Fingerabdrücke mit der Fingerprint Machine. Durch Raum 49 gelangt ihr in Dr. Kirks Privatlabor (Raum 50). Nach der Sequenz befindet sich die Level-A-Card in eurem Besitz. Die nächste Entscheidung ist fällig.

Möglichkeit A: Stimmt Gail zu

Gails nächste Dinojagd. Begebt euch in Raum 47, fahrt mit dem Fahrstuhl und geht weiter zu Raum 51. Dort angekommen betretet ihr im zweiten Teil des Raumes den Aufzug und nehmt den Stabilizer und den Initializer.

Möglichkeit B: Stimmt Rick zu

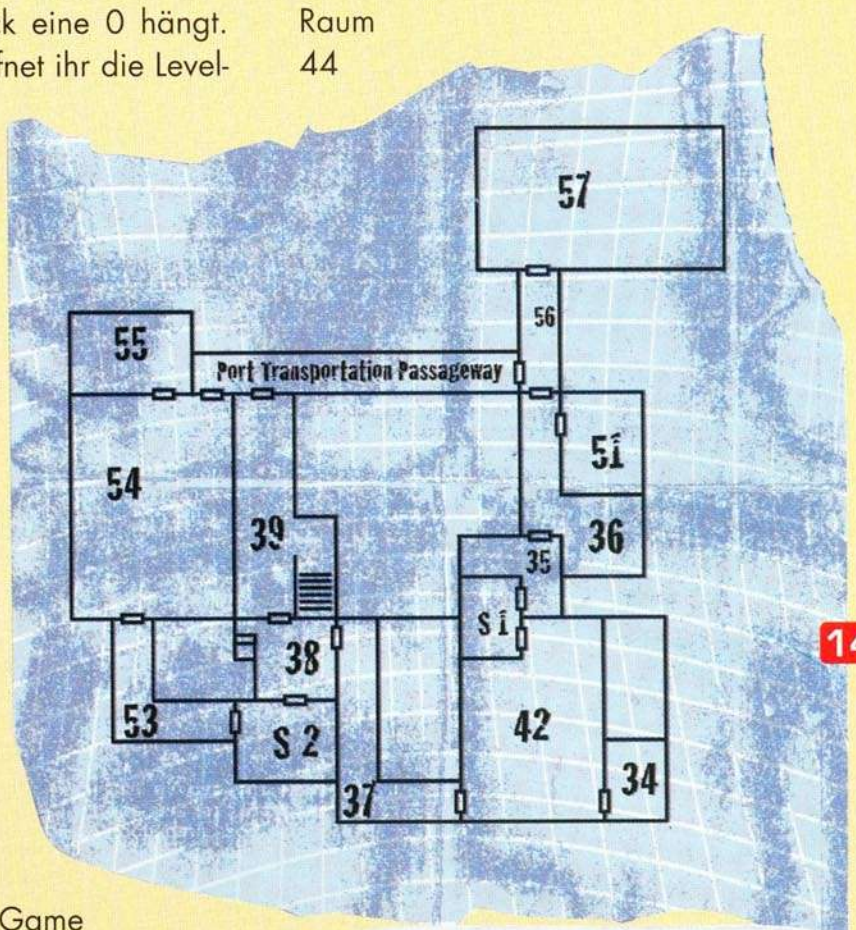
Wenn ihr Ricks Meinung seid, erhaltet ihr von ihm eine Diskette. Geht in Raum 43 und öffnet die Level-A-Tür. Benutzt die Diskette am Computer. Den richtigen Code erfahrt ihr, wenn ihr das Regal verschiebt und den dahinterliegenden Knopf drückt. Um die Sache einfacher zu machen: die richtige Nummer ist 367204. Schnappt euch anschließend die beiden Teile. In Raum 40 aktiviert ihr den Computer an der Ostwand mit der Diskette und den Code 0367 und erhaltet so das nächste Bauteil. An der Südwand müßt ihr die selbe Prozedur anwenden (Code: 0204) und bekommt hier noch zwei weitere Stücke. Die beiden Codewörter erhält man, wenn man den allgemeinen Zugangscode 367204 teilt und vor jedes Teilstück eine 0 hängt. Zurück in Raum 44 öffnet ihr die Level-A-Tür. Benutzt die Diskette mit dem „Glasschrank" in der Südwestecke und nehmt euch das letzte Bauteil. Schaltet jetzt den Computer nördlich von euch an. Nach einem simplen Puzzle erhaltet ihr den zusammengebauten Stabilizer und Initalizer.

Der folgende Weg gilt wieder für beide Entscheidungen. Begebt euch zurück zum Save Game Room auf der zweiten Kellerebene, um die ID-Card am Computer mit der Leiche umzuprogrammieren. Der Zugangscode ist 31415 (Code von Dr. Kirk, findet man in Raum 48). In Raum 47 aktiviert ihr den Computer vor der Südtür. Über der Brücke in Raum 46 drückt ihr den grünen Knopf und setzt den Stabilizer ein. Geht zu den beiden Türen an der Ostwand, lauft von dort nach Süden und fahrt mit dem Fahrstuhl nach unten. Folgt einfach den Weg, bis ihr einen weiteren grünen Schalter seht. Drückt diesen und setzt den Initializer ein. Etwas weiter westlich ist ein Computer, den ihr einschalten müßt. Geht zurück, fahrt mit dem Fahrstuhl wieder hoch, geht über die Brücke und aktiviert den Computer.

Die nun folgende letzte Entscheidung im Spiel bestimmt, welche der Endsequenzen ihr sehen werdet.

Möglichkeit A: Stimmt Gail zu (Dr. Kirk wird gefasst, Gail stirbt)

Abhängig von Euren letzten Entscheidungen müßt ihr zu Raum 44



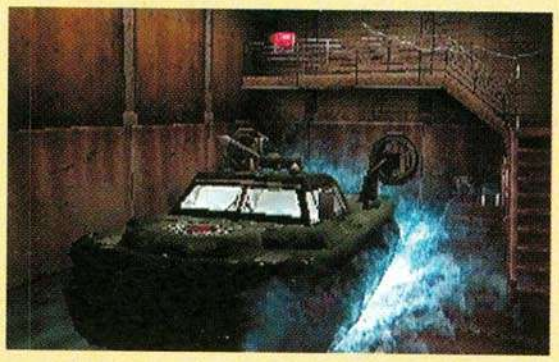
Facility B3

Raum 34	Backup Generator Room B3
Raum 35	General Weapons Storage
Raum 36	Transport Passageway
Raum 37	Passageway to the Carrying out Room
Raum 38	Rest Station
Raum 39	Central Stairway
Raum 42	Carrying out Room B3
Raum 51	Special Weapons Storage
Raum 53	Passageway to the Port
Raum 54	Port
Raum 55	Hovercraft Storage
Raum 56	Heliport Transport Passageway
Raum 57	Underground Heliport
Save Game Room 1	Control Room B3
Save Game Room 2	Disembarkation Immigration Room

DINO CRISIS

Player's Guide

oder 51 (die genaue Position wird im Spiel auf der Karte markiert). Weiter geht's über Raum 53 und 54 zum Hovercraft (Raum 55). Verlaßt das Boot, um einige Schüsse (vorzugsweise mit dem Granatwerfer) auf euren Verfolger abzugeben. Nach einer kur-



zen Zeit könnt ihr euch die Abschlußsequenz ansehen.

Möglichkeit B: Stimmt Rick zu (Dr. Kirk entkommt, Gail überlebt)

Geht zum Hovercraft (Raum 55) und steigt die Stufen hinab. Den Kanister füllt ihr an den Behältern in der Südostecke von Raum 54 und bringt den Kraftstoff zurück zu Rick. Vergeßt die Munition nicht und verlaßt den Raum wieder. Der T-Rex ist kein großes Problem. Bleibt einfach immer in Bewegung und lauft vor ihm her. Sobald das Wort „Fire" erscheint, schickt ihr einige Granaten in seine Richtung und lauft dann schnell weiter. Nach fünf bis sechs Schüssen ist das Spiel vorbei und ihr könnt das FMV genießen.

Es gibt noch eine dritte Endsequenz in Dino Crisis (Dr. Kirk gefaßt, Gail überlebt).

Diese seht ihr, wenn ihr folgendermaßen vorgeht.

Wenn ihr Gail zugestimmt habt, geht nicht gleich zum markierten Gebiet, sondern erst in Raum 57. Es gibt drei Wege dorthin. Der einfachste davon führt über Raum 38, 39 (geht durch die Level-A-Tür) und 56. Geht auf den Helikopter zu und lauft erst jetzt zur rot markierten Stelle. Nach der Sequenz fahrt ihr mit dem „Transportschlitten" und schießt einige Granaten auf Euren Verfolger. Das war's.

Wenn Ihr Rick zugestimmt habt, geht nicht zum markierten Gebiet, sondern benutzt den Tracer, um Dr. Kirk zu lokalisieren. Er ist in Raum 57. Es gibt drei Wege dorthin. Der einfachste davon führt über Raum 38, 39 (geht durch die Level-A-Tür) und 56. In Raum 57 seht ihr Dr. Kirk, der versucht mit dem Helikopter zu entkommen. Nach einer Sequenz verlaßt ihr den Raum und kämpft zum letzten Mal gegen den T-Rex. Nach drei bis fünf Schüssen ist alles vorbei.

Folgende Boni können in Dino Crisis ergattert werden:

- **Army & Battle Costume: Spielt das Spiel unter 8 Stunden durch**
- **Ancient Costume: Spielt das Spiel ein zweites mal unter 8 Stunden durch**
- **Unendlich Granaten: Erspielt alle drei Endings**
- **Operation Wipe Out: Beendet das Spiel unter 4 Stunden**

Operation Wipe Out

In diesem Minigame könnt ihr nicht speichern und habt keinen Zutritt auf die Kartenfunktion. Wir geben euch nur die jeweiligen Räume an und wie viele Dinos dort warten.

Mission	01
Zeitlimit:	05:00
Ziele:	10
Schauplatz:	B1

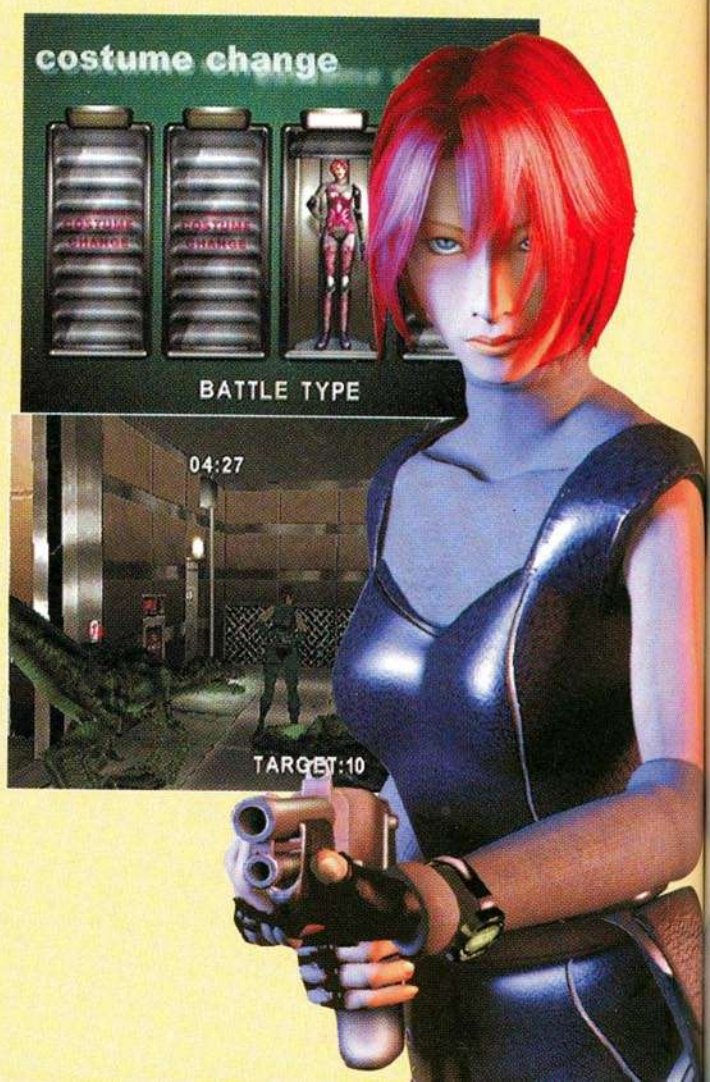
Der Weg beginnt in Raum 15(0) und geht weiter über 16(2), 17(1), 22(2), 23(2), 24(2), 25(0), 26(1). Geht zurück in Raum 15 und steigt die Treppe hinab.

Mission	02
Zeitlimit:	04:00
Ziele:	6
Schauplatz:	B2

Der Weg beginnt in Raum 58(1) und geht weiter über Save(0), 43(0), 59(2), 40(1), 41(1), 45(1). Geht zurück in Raum 58 und steigt die Treppe hinab.

Mission	03
Zeitlimit:	03:00
Ziele:	7
Schauplatz:	B3

Der Weg beginnt in Raum 39(2) und geht weiter über 38(0), 37(2), 42(0), Save(0), 35(2), 36(1). Geht zurück in Raum 39 und steigt die Treppe hoch.



NHL CHAMPIONSHIP 2000

MARTIN WEIDNER

Genre	Sportsimulation
Spieler	Fox Sports Interactive
Hersteller	Radical Entertainment
Entwickler	Activision
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	Mitte November

Eine rauhe Sportart: So kann es schon einmal geschehen, daß ein Spieler durch die Bandenscheibe in die Zuschauermenge befördert wird. Faustkämpfe sind ebenfalls an der Tagesordnung.

Die etwas langsamere Gangart erlaubt es einem, Spielzüge vorausschauend aufzubauen.

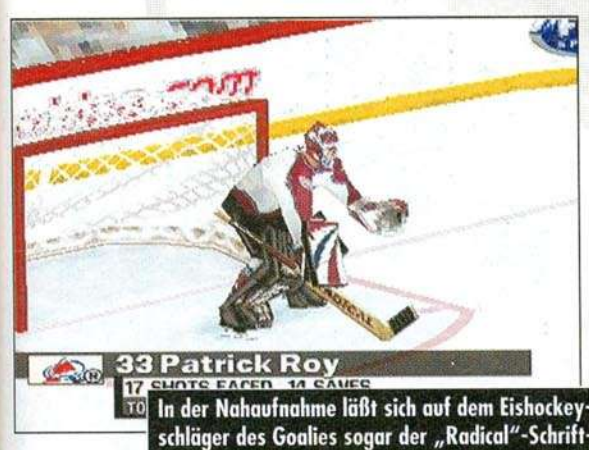
Auch wenn Radical Entertainments NHL Powerplay ('96) im Juni '97 den Weg für Polygoncharaktere in Eishockeysimulationen ebnete, so schlitterten die Kufencracks seinerzeit doch relativ langsam über das Eis. Die 989 Studios und EA Sports zogen sehr bald nach und überflügelten die Powerplay-Reihe nicht nur, was die Anzahl der Polygone betrifft, sondern vor allem in der Spielgeschwindigkeit. Das Sequel NHL Powerplay '98 war zwar ebenfalls hervorragend spielbar, aber in technischer Hinsicht bereits nicht mehr up to date.

Nach 1 1/2jähriger Ruhepause melden sich die Kanadier nun mit NHL Championship 2000 für Fox Sports Interactive zurück. Nur ist auch diese Inkarnation nicht viel schneller geworden. Zum Vergleich: In NHL Face Off '99 läßt sich die Spielgeschwindigkeit inzwischen fast stufenlos den eigenen Bedürfnissen anpassen. Die etwas langsamere Gangart erlaubt es einem zwar, Spielzüge vorausschauend aufzubauen, was aber nicht unbedingt in der Natur des Eishockeysports liegt.

In grafischer Hinsicht hat NHL Championship 2000 mit überarbeiteten Motion Capturing-Animationsphasen und detaillierteren Texturen aber enorm zugelegt. Selbst auf weiter Entfernung wirken die Spieler noch erstaunlich realitätsnah. Auf den Trikots der Spieler lassen sich deren Namen und Nummern eindeutig zuordnen. Noch dazu tragen die beiden Fox Sports Net-Kommentatoren John Davidson und Kenny Albert mit lockeren Sprüchen das übrige zu der durchaus gelungenen Atmosphäre bei. Nur die Front End-Screens fallen wie bereits in NBA Basketball 2000 etwas spartanisch aus.

Die umfassenden Managementoptionen, die bereits die beiden Vorgänger auszeichneten, sind natürlich wieder mit vertreten. Gerade die Vielzahl an Angriffs-, Powerplay-, Verteidigungs- und Penalty Killing-Strategien sind hier als sehr lobenswert zu erwähnen, aber auch das Roster Management mit Optionen wie Spieler erstellen, Handeln und einer Free Agent-Liste. Natürlich befinden sich in NHL Championship 2000 sämtliche Teams der US-Profiliga, aber auch 18 internationale Mannschaften, darunter 2 All Star-Teams. Für einen unkomplizierten Einstieg empfiehlt sich der Arcade-Modus. Eishockeyfans wählen den Menüpunkt Simulation an oder ändern das Regelwerk kurzerhand selbst ab.

▶ *Die Steuerung ist intuitiv wie eh und je. Innerhalb kürzester Zeit lassen sich die schönsten Spielmanöver ausführen, was sich natürlich auch auf die Spielgeschwindigkeit zurückführen läßt. Die CPU-Kufencracks erweisen sich in den beiden höheren Schwierigkeitsstufen sogar als ausgesprochen spielstark und die Kameraführung ist insbesondere in der Classic-Variante sehr gut gelungen. Es stehen einem sogar insgesamt sechs Perspektiven zur Auswahl, die sich noch dazu manuell nachjustieren lassen. Für Eishockeyfans, denen Übersichtlichkeit wichtiger ist als ein hektisches Gameplay, ist NHL Championship 2000 eine gute Wahl.*



In der Nahaufnahme läßt sich auf dem Eishockeyschläger des Goalies sogar der „Radical"-Schriftzug erkennen, aber auch aus einer weiten Distanz heraus wirken die Kufencracks sehr realitätsnah.

POSITIV

- eingängig spielbar
- saubere und äußerst detaillierte Engine
- umfassende Managementoptionen
- gute (amerikanische) Kommentatoren

NEGATIV

- niedrige Spielgeschwindigkeit

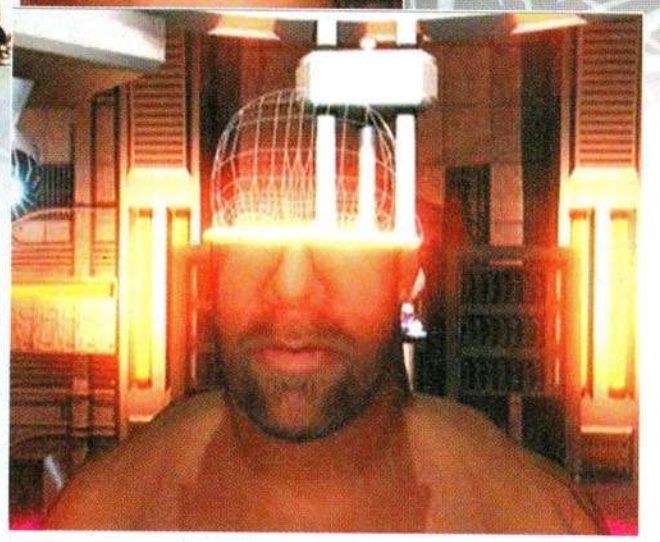
GRAFIK	9
SOUND	7
RATING	8

1-8 SPIELER · 1-6 MEMORY CARD · TEXTE DEUTSCH · SPRACHAUSGABE ENGLISCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · MULTITAP

TONI OPL

WCW MAYHEM

Genre	Wrestling-Simulation
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Kodiak Interactive
Testmuster	play PLAYSTATION
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	November



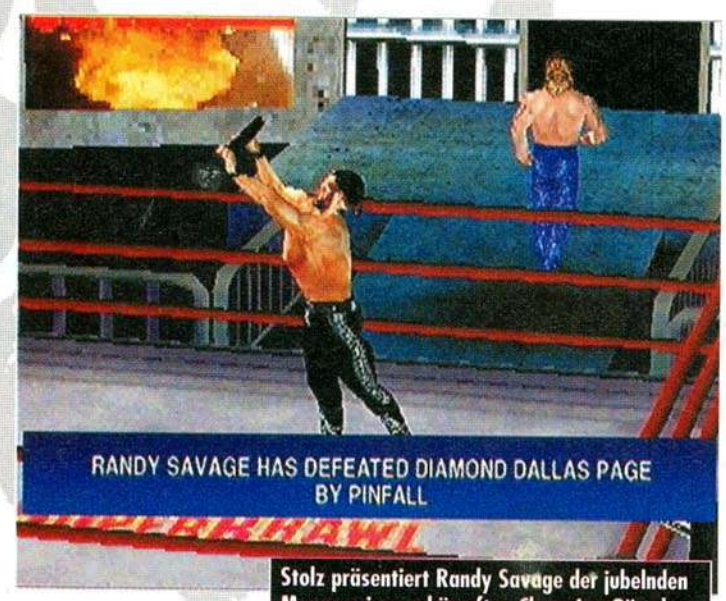
Es gibt zwar einen Player-Editor, eine derart große Menüvielfalt wie in WWF Attitude dürft Ihr hier allerdings nicht erwarten.

Auf dem Sektor der Wrestling-Spiele gab es in letzter Zeit ein leichtes Gerangel um die verschiedenen gewinnversprechenden Lizenzen. Acclaims Vertrag für die Rechte an der WWF verliert gegen Ende dieses Jahres seine Gültigkeit und auch THQ (bisher für Umsetzungen aus der WCW verantwortlich) mußte sich um eine neue Wrestling-Lizenz kümmern. So sicherte sich THQ kurzerhand die WWF-Lizenz für das nächste Jahr und Electronic Arts schnappte sich die frei gewordenen Rechte an der WCW. Das erste Werk aus dem Hause Electronic Arts, das auf dieser frisch erworbenen Lizenz basiert, heißt WCW Mayhem, das uns für diese Ausgabe zum finalen Test vorlag.

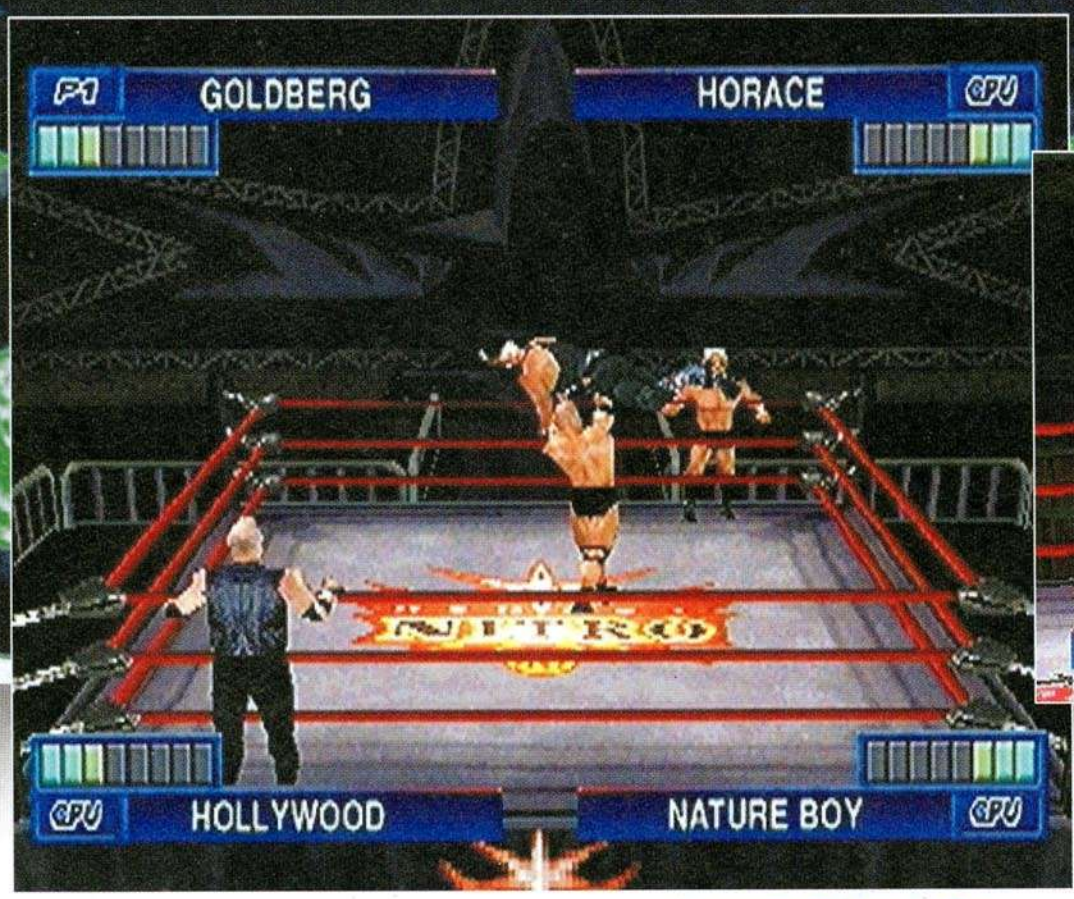
Auch in der Welt der WCW hat es in den vergangenen Tagen und Wochen einige Turbulenzen gegeben. Der uns allen wohl bekannte Altmeister des Wrestlingsports Hollywood Hogan, früher auch als Hulk Hogan bekannt, ist neuer Heavyweight-Champion der WCW und Ric Flair wurde in seinem bisherigen Posten als Präsident der WCW von keinem geringeren als Sting abgelöst.

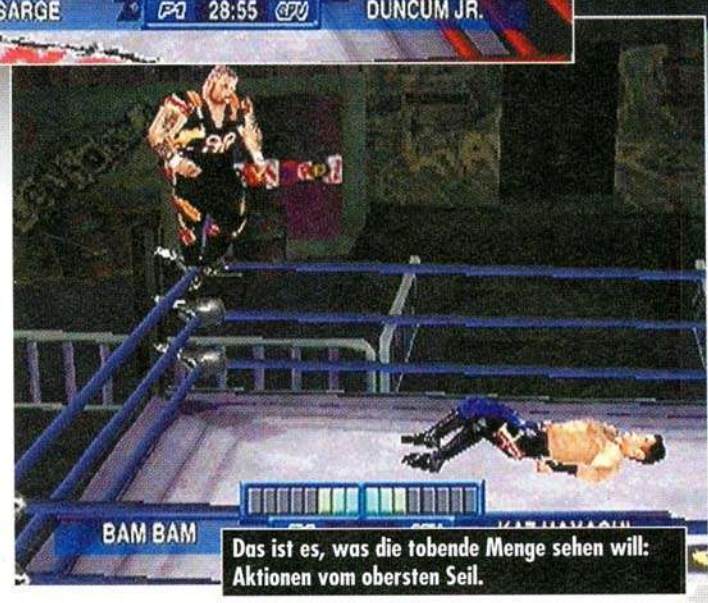
Nachdem die WCW über viele Jahre hinweg im Schatten der WWF stand, sind die Geschehnisse und Kämpfe rund um diese Liga nun mindestens genauso interessant, spannend und actiongeladen wie die Shows der World Wrestling Federation und erfreuen sich dank der Fernsehübertagungen des DSF eines ähnlich hohen Bekanntheitsgrades. Diese Entwicklung läßt sich in groben Zügen auch bei den PlayStation-Adaptionen erkennen. Während die bisher erschienen Titel aufgrund ihrer mangelnden Qualität kaum zu überzeugen wußten, taten die Entwickler von Kodiak Interactive einen Schritt in die richtige Richtung und stellten eine grundsolide, wenn auch arcade-lastige Wrestling-Simulation auf die Beine.

Die Kämpferschar in WCW Mayhem besteht insgesamt aus über 50 Athleten und ist in mehrere, auch in der Realität existierende Gruppierungen unterteilt. Zu den Hauptakteuren zählen Stars wie Sting, „Macho Man" Randy Savage, Booker-T, Wrath, Barry Windham und natürlich auch Goldberg. Unter den Splittergruppen nWo Black and White, nWo Wolfpac und den Horsemen finden sich so bekannte Namen wie Ric Flair, Dean Malenko, Steve Mc Michael, Horace Hogan, Lex Luger, Disco Inferno und Scott „Big Poppa Pump" Steiner. Hinzu kommen noch die Sportler der Abteilung „Cruiserweight" wie beispielweise Rey Mysterio jr., Psychosis oder Chris Jericho und die Abteilung „Hardcore", hinter der sich neben Raven, Saturn und Kanyon zunächst nur versteckte Charaktere befinden. Über entsprechende Erfolge während des Spiels lassen sich allerdings noch eine Menge anderer Stars wie Bam Bam Bigelow, Jimmy Hart, Sonny Onoo oder der Referee „Mean" Gene Okerlund freispielen und in den Ring schicken.



Stolz präsentiert Randy Savage der jubelnden Menge seinen erkämpften Champion-Gürtel.





Das ist es, was die tobende Menge sehen will: Aktionen vom obersten Seil.

Aufgrund dieser immens großen Zahl an wählbaren Muskelmännern wird wohl jeder noch so eingefleischte WCW-Freak sein persönliches Idol vorfinden.

Der Hauptunterschied von WCW Mayhem zu anderen Wrestling-Spielen liegt in der Möglichkeit, den Ring verlassen zu können und sich sodann in einem von insgesamt 13 Außenbereichen wie etwa dem Parkplatz vor der Halle, dem Ticket-Verkaufsraum, der Umkleide, der Toilette oder dem Erste-Hilfe-Raum ungestört weiterzuprügeln. Diese Areale sind, wie auch der Bereich um den Ring herum mit den verschiedensten nützlichen Objekten ausstaffiert, die sich hervorragend dazu verwenden lassen, den Opponenten gnadenlos zu malträtieren. Mit Klappstühlen, Baseballschlägern, Stahlgittern und Elektroschockern macht Wrestling gleich doppelt so viel Spaß! Hin und wieder „versteckt" sich in diesen Arealen außerhalb der Halle ein weiterer Kämpfer, der Euch sowohl freundlich als auch feindlich gesinnt sein kann - Überraschungen sind also garantiert.

Gesteuert werden die muskelbepackten Ringkämpfer in WCW Mayhem ausschließlich mit dem digitalen Steuerkreuz, auf eine analoge Lenkmöglichkeit wurde seitens der Entwickler leider wieder einmal gänzlich verzichtet. Ansonsten sind sämtliche Tasten sinnvoll mit den verschiedensten Funktionen belegt. Dreieck-, Kreis- und X-Taste dienen zum Austeilen verschiedener Tritte und Schläge und durch Betätigen des Quadrat-Buttons kann der Gegner festgehalten und dann geworfen werden. Selbstverständlich könnt Ihr den Mitstreiter auch attackieren, wenn dieser am Boden liegt und besonders spektakuläre Aktionen vom oberen Seil ausführen. Sämtliche anderen Moves wie das Blocken oder Sprinten wurden auf die Schultertasten gelegt. Anstelle einer Energieleiste für Gesundheit oder Ausdauer integrierte man in WCW Mayhem ein sogenanntes Momentum-Meter. Diese Anzeige pendelt ständig zwischen den beiden Rivalen hin und her - und zwar immer zu Gunsten desjenigen, der gerade die besseren Aktionen zeigt oder es versteht, das tobende Publikum durch angeberisches Posen auf seine Seite zu ziehen. Werdet Ihr nämlich von den Zuschauern mit Buh-Rufen bedacht, sinkt die Anzeige auf Eurer Seite, feuern sie Euch an, so klettert auch das Momentum-Meter in die Höhe. Sobald die Anzeige Vollausschlag erreicht hat, könnt Ihr den Antagonisten mit einem speziellen Finishing-Move auf die Bretter donnern und den Kampf beenden.

In punkto Spielmodi stehen Euch der Quickstart, das Main Event und der Quest For The Best zur Verfügung. Ersterer eignet sich besonders für unge-

duldige Spieler, die, ohne jegliche Einstellungen vorzunehmen, direkt mit dem Gegner konfrontiert werden wollen. Hier ist lediglich der Schwierigkeitsgrad (Easy, Medium oder Hard) und der gewünschte Kämpfer auszuwählen - schon steht Ihr einem per Zufallsgenera-

Sobald das Momentum-Meter vollständig zu Euren Gunsten ausschlägt, könnt Ihr einen Finishing-Move ansetzen.

Die Match-Typen im Überblick

Singles
Das Standard-Match - zwei Opponenten kämpfen bis zum bitteren Ende.

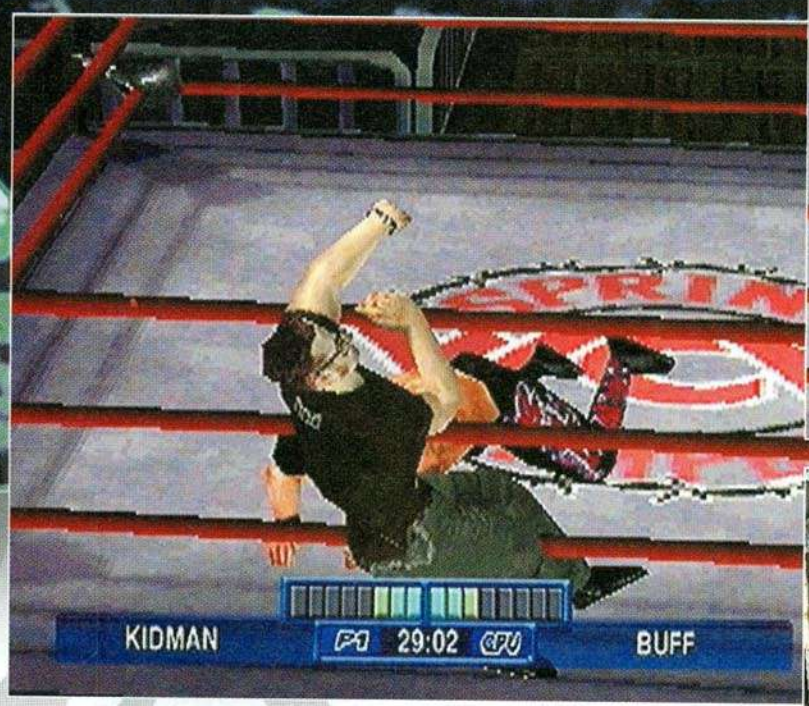
Handicap
Ein Wettstreiter muß sich gegen zwei verbündete Athleten behaupten.

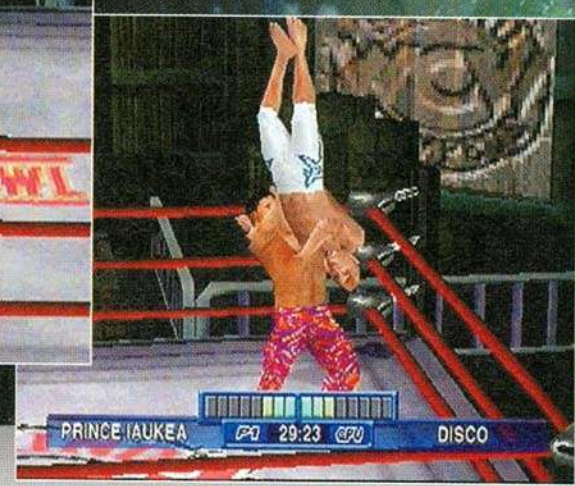
Triangle
Hier treten ebenfalls drei Kämpfer an - jeder gegen jeden. Wer den ersten Pin erzielt, beendet das Match und siegt.

Four Way Dance
Vier Wrestler - keine Gnade. Wer gepinnt wird, muß den Ring verlassen. Sieger ist der „last man standing".

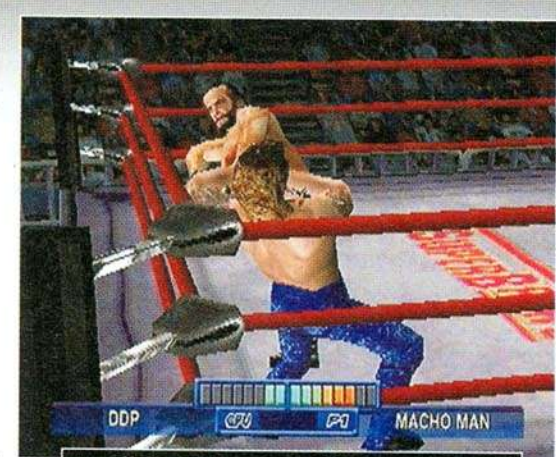
Battle Royal
Beim Battle Royal versuchen zwei bis vier Sportler, die Mitstreiter über das oberste Seil aus dem Ring zu befördern. Berührt ein Kämpfer den Boden, so scheidet er aus.

Tag Team
Ein Fight zwei gegen zwei, wobei sich immer nur ein Wrestler pro Team im Ring befindet und der andere nur durch Abklatschen zum Einsatz kommt.





Auf der Toilette wartete ein befreundeter Wrestler, der uns nun tatkräftig hilft, den Crippler aufzumischen.



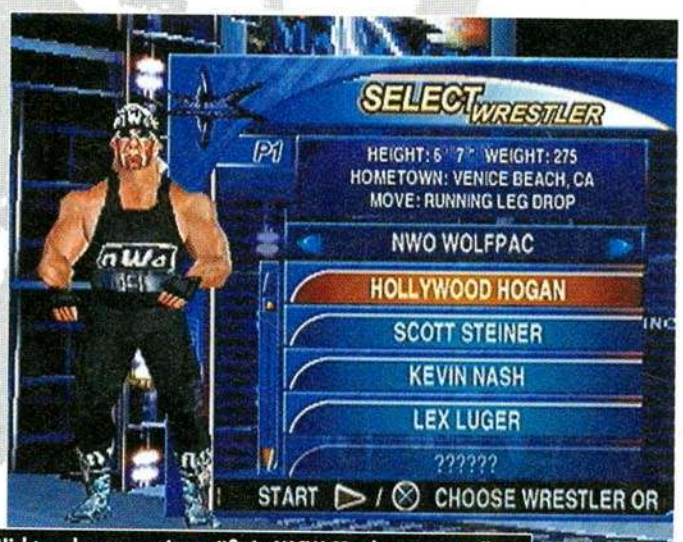
Angriffe in der Ringecke sind für den Kontrahenten besonders schmerzhaft.

tor ausgewählten Kontrahenten im Ring gegenüber. Wer gerne die etwas umfangreicheren Modifikationsmöglichkeiten in Anspruch nehmen möchte, ist mit dem Main Event bestens beraten. Hier erwartet den Spieler ebenfalls ein Einzelkampf, der jedoch ganz nach den eigenen Wünschen umgestaltet werden kann. Ihr bestimmt neben der Art des Matches (siehe Kasten), der Dauer und dem Schwierigkeitsgrad auch den Typ der Veranstaltung - wobei Ihr die Qual der Wahl zwischen 15 verschiedenen Events habt - und die geltenden Regeln bezüglich Disqualifikation und Pingültigkeit außerhalb des Rings. Abhängig vom gewählten Event findet die Auseinandersetzung jeweils vor einer anderen Kulisse in einer mit den entsprechenden Logos verzierten Arena statt. So ziert beim „Bash On The Beach" beispielsweise ein gemütliches Strandambiente die Einmarschzone, während die Halle beim „Superbrawl" von einem düsteren Endzeitszenario geprägt ist.

Aber was wäre eine anständige Wrestling-Simulation ohne spannende Title-Matches? Nichts - und genau deshalb wartet auch WCW Mayhem mit einem Career Mode auf, in dem man sich als unbekannter Nobody beginnend auf der Karriereleiter nach oben kämpft und einen Titel nach dem anderen erobert. Je öfter Ihr im „Quest For The Best" als Sieger aus dem Ring steigt, desto höher klettern Eure Chancen auf ein Titelmatch. Hat man auch diese Begegnung für sich entschieden, darf der begehrte Gürtel in Empfang genommen und in die nächste Klasse aufgestiegen werden, bis schließlich im finalen Event um den Titel des WCW World Champions gekämpft wird.

In allen Spielmodi könnt Ihr natürlich auch auf die im Create Wrestler-Modus erschaffenen und auf Memory Card abgespeicherten Kampfmaschinen zurückgreifen. Diese Editierfunktion ist zwar bei weitem nicht so umfangreich ausgefallen wie das aus WWF Attitude bekannte Pendant, läßt Euch aber dennoch einen gewissen Spielraum, um dem eigenen Star ein individuelles Outfit und bestimmte Fähigkeiten zu verleihen. Des Weiteren enthält WCW Mayhem eine Paßwort-Funktion, die es dem Spieler zum einen erlaubt, Cheats zu aktivieren und zum anderen aktuelle und im Fernsehen übertragene Live-Events auf virtuelle Art nachzuspielen. Hierzu erhält man auf den Homepages von Electronic Arts und der WCW bestimmte Codes, die bei Eingabe die gesamte Konfiguration einer solchen Veranstaltung auf die PlayStation übertragen und automatisch die jeweiligen Einstellungen vornehmen.

▶ *Aufgrund des arcade-lastigen Kampfsystems gestaltet sich WCW Mayhem doch wesentlich einsteigerfreundlicher als WWF Attitude. Die digitalen Kraftprotze reagieren äußerst flink auf alle über das Joypad eingegebenen Kommandos und die Tastenbelegung ist simpler ausgefallen als dies im ersten Moment den Anschein hat - schon nach kürzester Eingewöhnungs-*

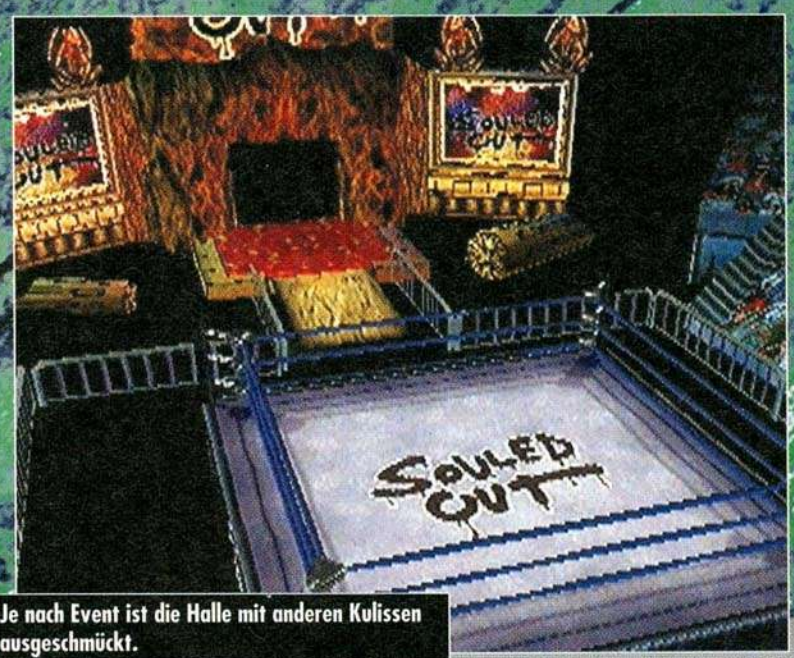


Nicht mehr ganz zeitgemäß: In WCW Mayhem tritt Hulk Hogan noch mit seinem alten nWo-Outfit auf.

DIE ALTERNATIVE

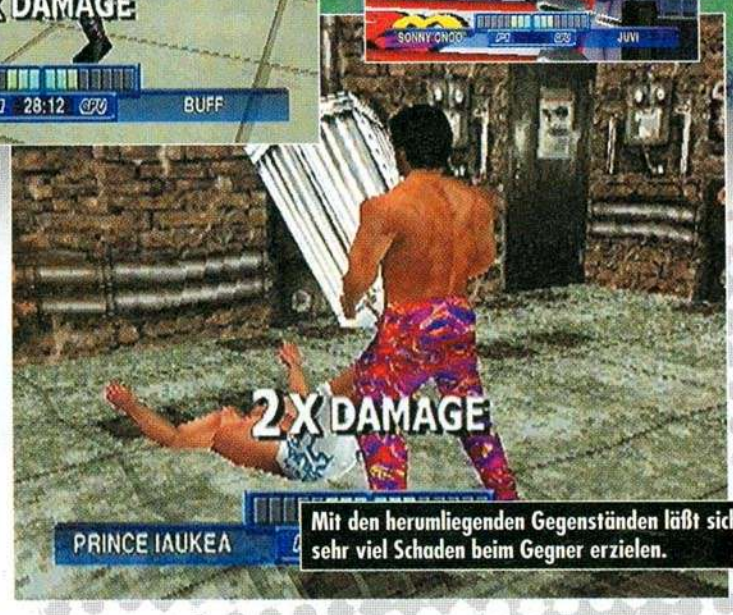
WWF Attitude – Acclaim Sports
Acclaim Entertainment

Der unangefochtene Champion in der Gewichtsklasse der Wrestling-Spiele besticht durch eine gigantische Options- und Menüvielfalt. Dutzende von selektierbaren Match-Variationen, unzählige Charaktere und der umfangreichste Editiermodus, den man bis dato in einem PlayStation-Titel gesehen hat, sprechen für sich. Allerdings läßt WWF Attitude speziell bei der Gestaltung der verschiedenen Arenen zu wünschen übrig, die viel zu trist und eintönig ausgefallen sind.



Je nach Event ist die Halle mit anderen Kulissen ausgeschmückt.

Die Einmärsche in die Arena werden stets von den Original-Songs der Wrestler begleitet.



Mit den herumliegenden Gegenständen läßt sich sehr viel Schaden beim Gegner erzielen.

zeit vollführt Ihr problemlos die atemberaubendsten Aktionen. Dank des EA-typischen Einsatzes der Motion-Capturing-Technik sehen alle Moves der Wrestler überaus realistisch aus - diese werden zudem von den dynamischen, actiongeladenen Kameraschwenks perfekt eingefangen. Im Hinblick auf die akustische Untermalung gibt es ebenfalls keinen Anlaß zur Kritik. Die individuellen Einmarsch-Songs der Superstars sorgen in Verbindung mit der tosenden Zuschauermenge und den permanenten bissigen Kommentaren der beiden Sportreporter Tony Schiavone und Bobby „The Brain" Heenan für eine gelungene Atmosphäre - und das mit der geeigneten Anlage sogar in feinstem Dolby Surround.

Jedoch verwehren dem Titel einige Mankos den Aufstieg in den Wrestling-Olymp. Aufgrund der Tatsache, daß auf eine Energie-Anzeige gänzlich verzichtet wurde, ergibt sich vor allem in den Multiplayer-Matches hin und wieder ein absolut unlogischer und nicht nachvollziehbarer Spielverlauf. Selbst nach dem zehnten Bodyslam befreien sich die Athleten manchmal noch problemlos aus einem Pin, wenn das Momentum-Meter nicht vollständig auf die Seite des Überlegenen zeigt. Oft gehört einfach eine gehörige Portion Glück dazu, einen Three-Count zu erreichen. Tritt man statt dessen gegen die CPU-Gegner an, macht sich auch auf der höchsten Schwierigkeitsstufe deren niedrige KI bemerkbar. Teilweise ist es möglich, schon in den ersten 30 Sekunden das Match für sich zu entscheiden. Darüber trüben die an den Protagonisten häufig auftretenden Polygonfehler und die flachen, nicht animierten Zuschauertribünen die ansonsten durchweg gelungene Optik.

Insgesamt schafft es WCW Mayhem daher nicht, den Referenztitel WWF Attitude vom Thron zu stoßen, zumal zwischen den beiden Genre-Vertretern schon im Bezug auf den Umfang ein himmelgroßer Unterschied besteht. Schließlich kann man in keinem vergleichbaren Spiel die Halle komplett verlassen und den Kampf im Heizraum fortsetzen.

„Abhängig vom gewählten Event findet die Auseinandersetzung jeweils vor einer anderen Kulisse in einer mit den entsprechenden Logos verzierten Arena statt. So ziert beim „Bash On The Beach" beispielsweise ein gemütliches Strandambiente die Einmarschzone, während die Halle beim „Superbrawl" von einem düsteren Endzeitszenario geprägt ist."

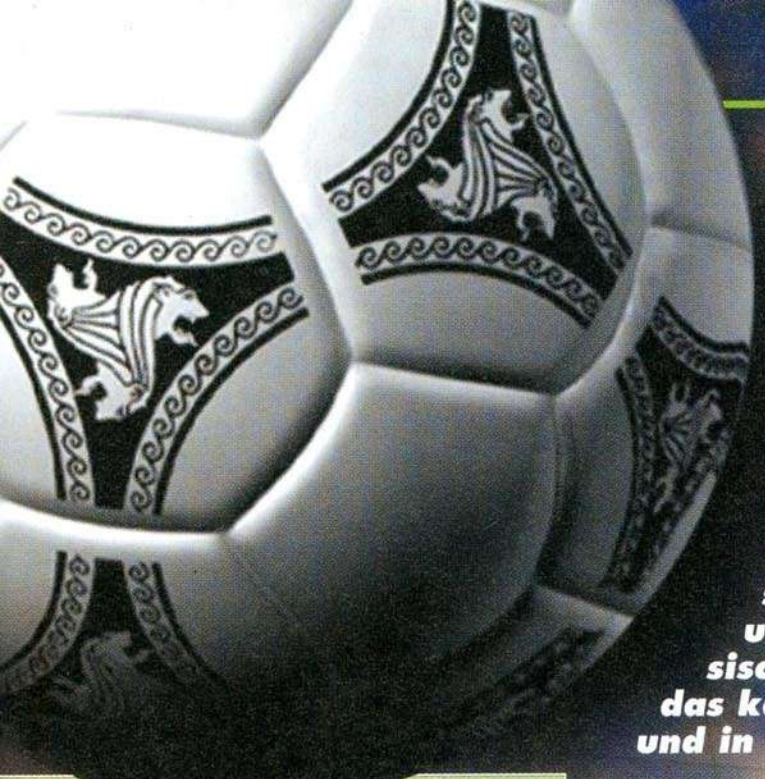
POSITIV
- dynamisches Kampfsystem
- abwechslungsreiche Arenen
- gute Kameraführung
- große Kämpferriege
- starke Lizenz

NEGATIV
- häufig auftretende Grafikfehler
- keine Trainingsoption
- starre Zuschauertribüne
- schwache KI

GRAFIK	7
SOUND	8
RATING	8

1-4 SPIELER · 1 MEMORY CARD · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · DOLBY SURROUND · MULTITAP · 03B 013 PASSWORT · ab 12 USK EMPFEHLUNG

Die Klassik-Teams ähneln ihren Vorbildern nicht nur äußerlich, sondern verwenden auch dieselben Taktiken. Holland '74 beispielsweise spielt nur mit einer Sturmspitze und setzt dafür auf einen kompakten Abwehrblock.



mArk Liebold

Kein Fußballfan muß traurig sein, wenn sich gegen Ende November die Tore des heimischen Stadions schließen. Rechtzeitig zur Winterpause kehrt Electronic Arts FIFA-Serie auf die PlayStation zurück, um die schönste Nebensache der Welt auch in der kalten Jahreszeit weiterleben zu lassen. Doch FIFA 2000 ist nicht der einzige Anwärter auf ein Plätzchen unter dem Weihnachtsbaum. Neben Sony und Konami rüttelt in diesem Jahr auch Infogrames an EA Sports bis dato unumstößlichem Fußballthron. Zum Schrecken des französisch-englischen All-Star Teams ließen wir UEFA Striker und das kanadische FIFA 2000 auf dem play-Testgelände auflaufen und in einem gnadenlosen Vergleichstest gegeneinander antreten.

Die Schnelligkeit der Spieler richtet sich nach Teamstatus, Skill Level, Sprint-Button und Ausdauer. Computergesteuerte Teams sind meist schneller, da die künstliche Intelligenz stets die rechte Waage zwischen Erschöpfung und Geschwindigkeit hält.

FIFA 2000

Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	4. November

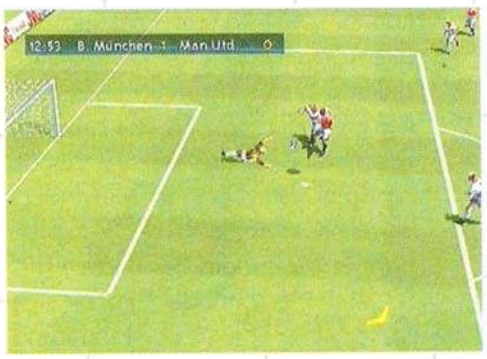
FIFA 2000

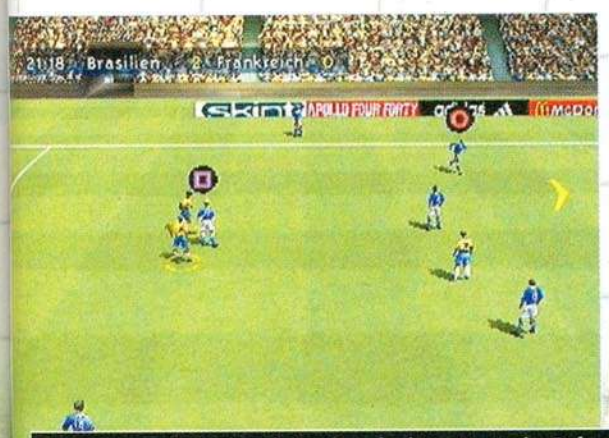
Das Jahr 2000 stellt auch für die Softwareindustrie einen Schritt in ein neues Zeitalter dar. EA Sports blickt auf ein Jahrhundert des Fußballs zurück. Seit 1904, dem Gründungsjahr der FIFA, hat sich rund um den beliebtesten Sport der Welt viel getan. Vorbei sind die Zeiten, in denen man ein Fußballspiel einzig und allein im Stadion oder via Radioübertragung miterleben konnte. Fußball ist schon lange mehr als „nur" eine Sportart - es ist ein Lebensgefühl, das die Menschen rund um den Erdball miteinander verbindet. Dies zeigt auch die gänsehauttreibende Introsequenz von EAs neuestem FIFA-Sproß. Begleitet von der gewaltigen Stimme des talentierten Robbie Williams, der den Song eigens für FIFA 2000 schrieb, treten die altgedienten Veteranen von damals gegen die Spieler von morgen an und läuten mit ihrem Duell der Generationen ein neues Zeitalter des Fußballs ein.

Man mag es zwar kaum glauben, doch die Jungs von EA Sports haben es wieder einmal geschafft, das Konzept vom letzten Jahr komplett zu überarbeiten. Vor allem fällt die Zahl der Mannschaften auf, die im Vergleich zur letzten Saison von 260 auf sage und schreibe 348 Teams erhöht wurde. Unter den nationalen und internationalen Größen des Fußballsports finden sich auch 41 Klassik-Teams wie etwa die ungarische Nationalmannschaft aus dem Jahre 1954 oder Bayern München aus der Zeit von 1974-1976 wieder. Neben dem Saison Modus, bei dem man in 15 Ligen, darunter nun auch der israelische, griechische und türkische Verband, einsteigen kann, bietet FIFA 2000 auch die Möglichkeit, um den Europa-Cup, den Europäischen Champions-Pokal oder gar die Weltmeisterschaft zu kicken. Entscheidet Ihr Euch für ein Team, das sich während der letzten Saison für eine der beiden europäischen Meisterschaften qualifiziert hat, so müßt Ihr neben den wöchentlichen Ligaspielen auch an internationalen Wettkämpfen teilnehmen.

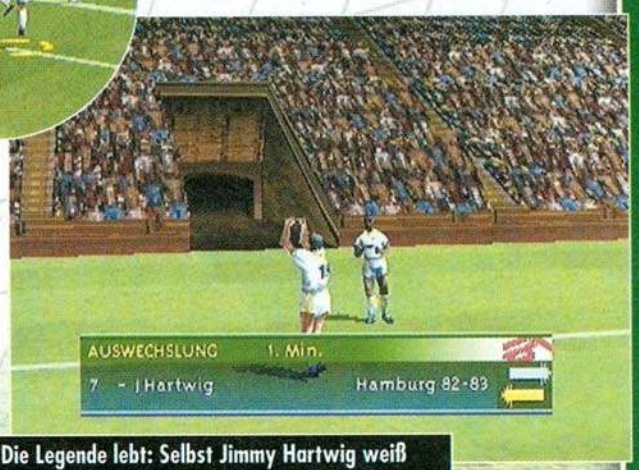
Die Steuerung wurde deutlich vereinfacht, was jedoch nicht heißen soll, daß das ganze Spiel an sich simpler geworden ist. An der Grundbelegung (Rennen, Schießen, hoher und flacher Paß bzw. Grätschen und Pressing) wurde nichts verändert. Lediglich die komplizierten Tastenkombinationen und ein Großteil der daraus resultierenden Tricks wurden Opfer des Rotstifts. Nur vier Specialmoves (Drehung, Überheber, Springen, Austanzen), die nun ausschließlich per L2- und R2-Taste aktiviert werden, sind nach wie vor im Game enthalten. Allerdings sind diese bei weitem nicht mehr so spielentscheidend wie im letzten Jahr. EA Sports hat sich aber auch noch ein paar andere Gimmicks einfallen

Die wahre Pracht der herrlich animierten Spieler bekommt man im Replay zu sehen.





Befindet man sich während einer Standardsituation in der Defensive, kann man die markierten Spieler, durch einen Druck auf den entsprechenden Button mit zwei Kickern in die Zange nehmen.



Die Legende lebt: Selbst Jimmy Hartwig weiß immer noch eine gute Partie Fußball zu schätzen.

Interview mit Marc Aubanel - Leitender Produzent von FIFA 2000

play: Welche Vor- und Nachteile hat Ihrer Meinung nach FIFA 2000 gegenüber FIFA 99?
Marc Aubanel: Ich mag das Icon-Passing bei den Standardsituationen und die flüssigere und einfache Steuerung. Ich glaube, daß FIFA 2000 unser bestes Spiel bis jetzt ist. Man hat nun ein viel direkteres Gefühl, wie das Spiel überhaupt abläuft und der Mehrspieler-Mode ist phantastisch. Ihr könnt stundenlang spielen und entdeckt immer wieder neue Tricks und Taktiken.

play: Sind Sie mit FIFA 2000 vollkommen zufrieden? Wenn Sie die Möglichkeit hätten etwas zu verbessern oder zu verändern, was würde dies sein?
Marc Aubanel: Die Menüführung könnte etwas ausführlicher und übersichtlicher sein. Ich wünschte, wir hätten mehr Zeit gehabt, um die Fähigkeiten der Abwehr, besonders bei Standardsituationen zu verbessern. Wir möchten, daß die Spieler mehr Wert auf das Paßspiel legen, FIFA ist kein reines „Rennen und Schießen"-Game. Dies soll vor allem bei zukünftigen Titel noch mehr zum tragen kommen.

play: Uns ist aufgefallen, daß sich gegen einen menschlichen Gegenspieler die Teams nicht so eng decken wie gegen eine Computermannschaft. Die Bälle können schneller gespielt werden (fast so wie in FIFA 99) und das gesamte Gameplay ist actionlastiger. Ist dies beabsichtigt oder nur Zufall?
Marc Aubanel: Das liegt daran, daß der Computer einen größeren Überlick über das gesamte Spielfeld hat und sich deshalb insgesamt besser positionieren kann. Menschliche Spieler müssen dies selbst machen. Wir möchten auf keinen Fall, daß der Computer uns die ganze Arbeit abnimmt, oder?

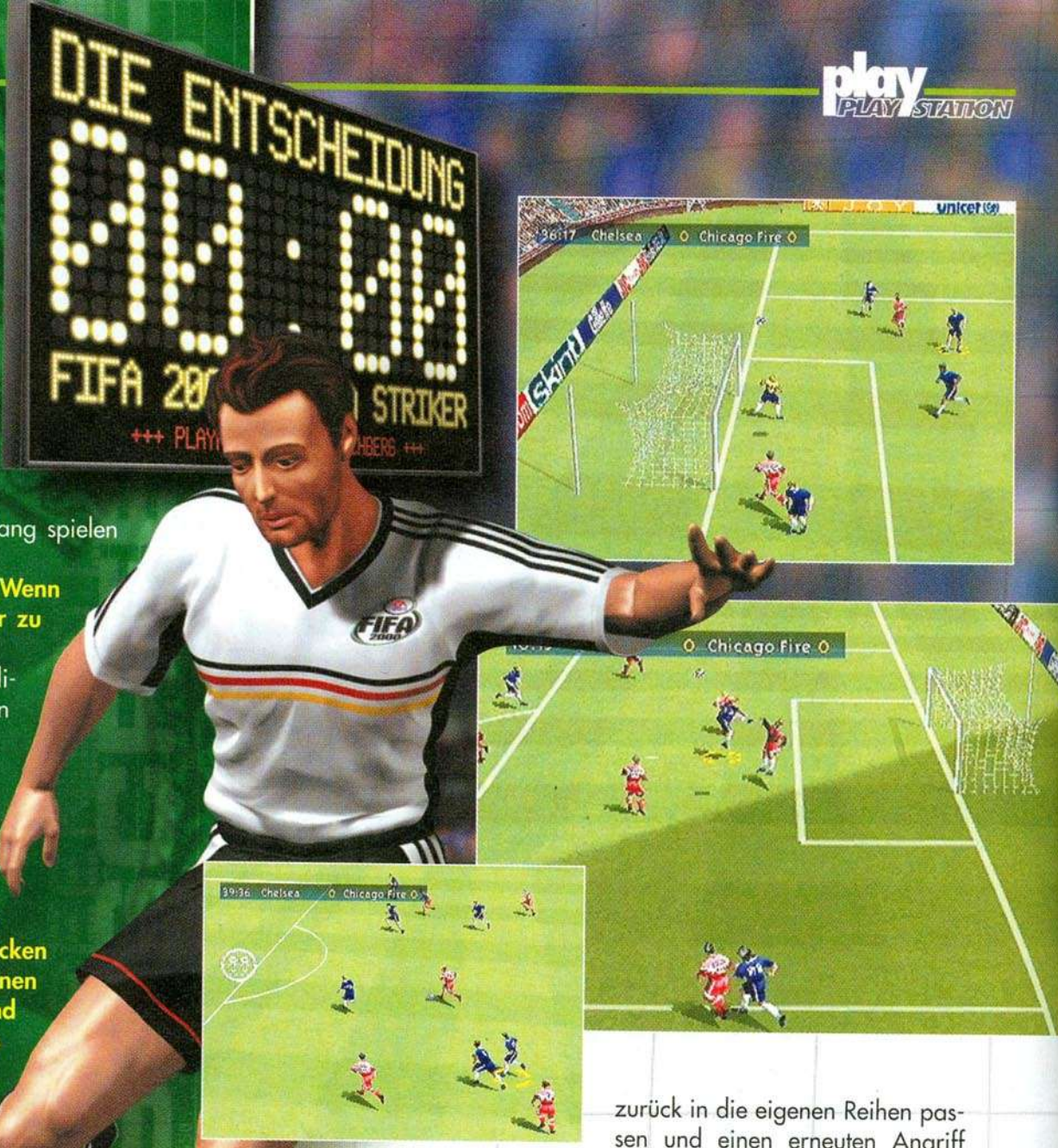
play: Wir sind alle große Fans von Paul Breitner. Allerdings mußten wir bis jetzt sowohl bei FIFA: Frankreich 98 als auch bei FIFA 2000 mit Schrecken feststellen, daß Paul Breitner nicht mit seinem typischen Afro ausgestattet wurde. Können wir damit rechnen, daß er in kommenden Teilen der FIFA-Serie, insofern diese wieder Klassik-Teams beinhalten werden, endlich mit der richtigen Frisur über das Spielfeld drippelt?
Marc Aubanel: Wir versuchen alle Spieler so orignialgetreu wie möglich im Spiel zu zeigen. Unsere Datenbank beinhaltet über 12.000 Spieler, von denen es nicht einmal alle bis ins endgültige Spiel schaffen. Wir freuen uns über jegliches Feedback und versuchen Probleme zu beseitigen, sobald wir sie entdeckt haben.

play: Was sind Ihre persönlichen Lieblingsteams?
Marc Aubanel: Fußball: Arsenal London, Hockey: Montreal Canadians, Baseballs, Montreal Expos, American Football: New England Patriots, Basketball: Vancouver Grizzlies

play: Bestehen bereits Pläne für FIFA 2001? Wird uns EA Sports damit noch auf der PlayStation oder schon auf der PS2 beglücken?
Marc Aubanel: Wir beginnen mit der Entwicklung der Spiele immer ca. zwei Jahre vor dem geplanten Release. Wir arbeiten sogar schon an Prototypen für FIFA 2003! Ich überlasse es Eurer Phantasie, auf welchen Plattformen die Nachfolgetitel erhältlich sein werden.

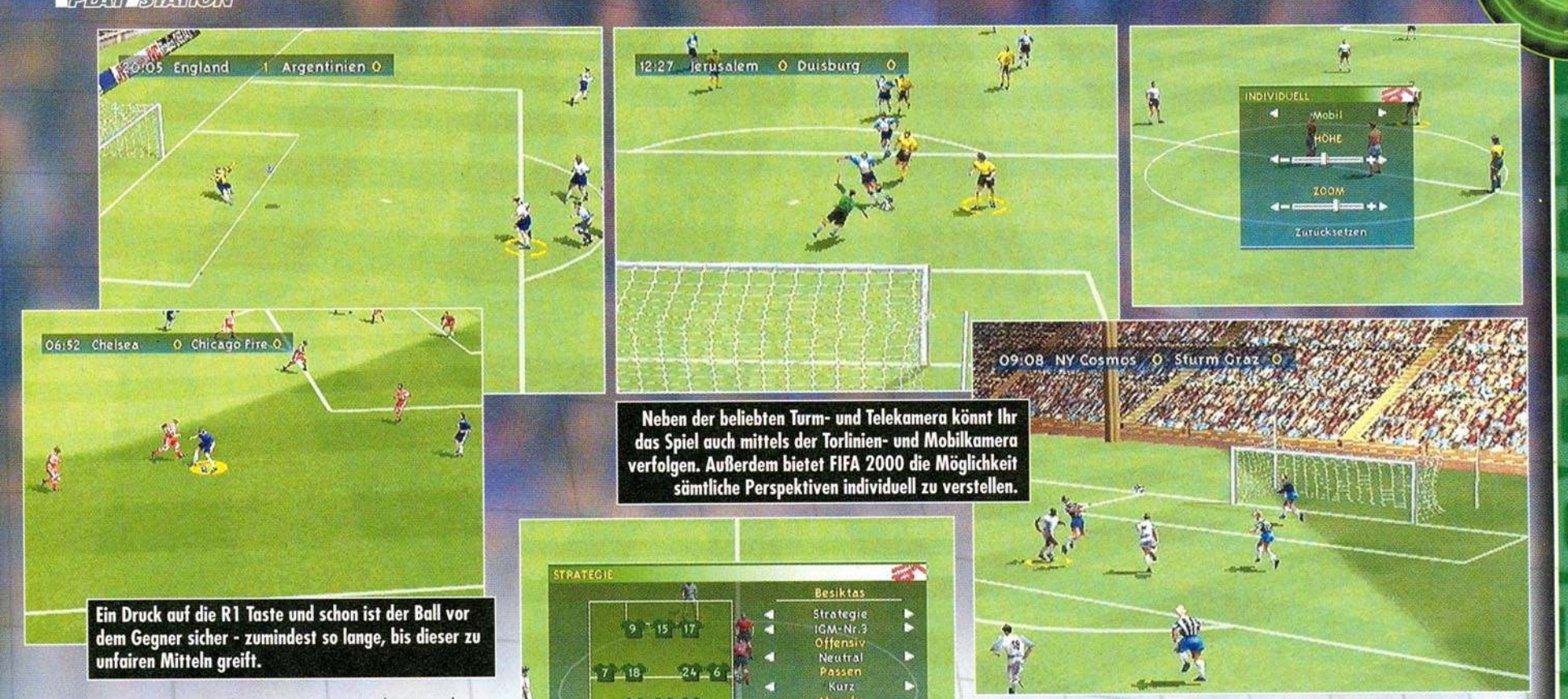
play: Haben Sie vielleicht noch ein paar Tips für unsere Leser?
Marc Aubanel:
- Benutz das Abschirmen als Ablenkungsmanöver. Sobald Euch ein Gegner tacklen will, drückt kurz R1 (weicht damit dem Angriffsversuch aus) und rennt was das Zeug hält.
- Nutzt die 360° Drehung um Euren Gegnern auszuweichen.
- Übt das Defensivspiel! Nichts ist wichtiger als eine gute Abwehr.
- Holt den Torwart stets aus seinem Kasten. Stürmt ein Gegner vor Euer Tor, drückt L1 und schnappt ihm den Ball vom Fuß weg.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



lassen. Mittels des R1 Shoulder Buttons seid Ihr nun in der Lage, das Leder vor einem heranstürmenden Gegner abzuschirmen. Hält man den Taster gedrückt, bleibt der Kicker stehen und deckt mit seinem Körper den Ball. Hat man erst einmal Blut geleckt, möchte man dieses Feature nicht mehr missen. Jede Situation bietet somit vollkommen neue Möglichkeiten - da man erst einmal den Ball abschirmen und Ruhe ins Spiel kommen lassen kann. Ein kurzer Blick über die Schulter. Wie soll man reagieren? Entweder den freistehenden Mannschaftskameraden im Strafraum mittels eines Hakentricks anspielen, sich selbst durch eine geschickte Drehung am wild nach dem Ball stochernden Gegenspieler vorbeistehlen oder lieber doch kein Risiko eingehen und das Rund wieder zurück in die eigenen Reihen passen und einen erneuten Angriff wagen? Fragen über Fragen, die dem Spieler während jeder Sekunde der Begegnung durch den Kopf schießen. Und das nicht ohne Grund. FIFA 2000 ist bei weitem realistischer als das Prequel. Das Gameplay ist zwar nicht so schnell wie bei FIFA 99, dafür jedoch weitaus anspruchsvoller. Paß für Paß müßt Ihr das Rund durch die gegnerischen Abwehrreihen bugsieren und zwar nicht unkontrolliert und auf gut Glück, sondern taktisch durchkalkuliert bis zum finalen Torabschluß. Anfänglich bedarf dies einer gewissen Zeit der Umstellung, Übung und Verzweiflung, doch kommt Zeit, kommt Rat und vor allem Spielspaß. Eine kleine Hilfestellung bietet ein neuartiger kleiner Pfeil, der dem Spieler anzeigt, wie gefährlich das bevorstehende Paßspiel ist. Dies ist besonders hilfreich, wenn sich der Anspielpartner außerhalb des Bildschirms befindet. Färbt sich die Markierung grün, droht keine Gefahr, ist sie jedoch gelb oder

Ist der Gegner im Ballbesitz, könnt Ihr mit den L2 und R2 Buttons ein extrem aggressives Pressing, bei dem der ballführende Kontrahent von gleich drei Spielern angegriffen wird, oder eine Abseitsfalle aktivieren.



Neben der beliebten Turm- und Telekamera könnt Ihr das Spiel auch mittels der Torlinien- und Mobilkamera verfolgen. Außerdem bietet FIFA 2000 die Möglichkeit sämtliche Perspektiven individuell zu verstellen.

Ein Druck auf die R1 Taste und schon ist der Ball vor dem Gegner sicher - zumindest so lange, bis dieser zu unfairen Mitteln greift.

Während der Begegnung könnt Ihr via Select-Button Eurem Spiel eine Taktik, die Ihr auch nach Euren eigenen Vorstellungen verändern könnt, zuweisen.

gar rot, so steht ein gegnerischer Kicker zwischen Euch und Eurem Mannschaftskameraden und Ihr solltet Euch gut überlegen, ob sich das Risiko eines drohenden Ballverlustes wirklich lohnt. Gewöhnungsbedürftig ist das Anspiel bei Standardsituationen (Freistoß, Einwurf, Eckball). In FIFA 2000 werden vom Computer drei Spieler mit einem Buttonsymbol (Viereck, Dreieck, Kreis) markiert. Ein Druck auf den entsprechenden Knopf und schon fliegt das Rund in die Richtung des anvisierten Ballakrobaten. Mittels des Select-Buttons könnt Ihr in Standardsituationen Euer Team sogar umstellen.

Kein Spiel ist vor dem Fehlerteufel gefeit und auch EAs FIFA 2000 ist mit einigen kleinen und größeren Macken behaftet. Das größte Manko ist wohl der Torwart. Zwar hält er auf der Schwierigkeitsstufe Weltklasse seinen Kasten relativ sauber, doch läßt auch er hier so machen Gurkenschuß gnadenlos an sich vorbeisausen. Da mag man kaum glauben, daß laut Entwicklerteam lediglich 5% der nicht gehaltenen Bälle auf das Konto von sog. „dummen Zufällen" gehen. Auf der anderen Seite ist es genauso unvorstellbar, daß z.B. Oliver Bierhoff ganze zehnmal alleine vorm Tor steht und der Keeper jeden Ball hält. Einen weiterer Minuspunkt verdient sich das Game durch die „Leistung" der Abwehr. Diese verhält sich meistens zu offensiv, auch wenn das Team durch einen Platzverweis bereits in Unterzahl spielt. Schade ist auch, daß man die Stadien nicht mehr direkt vor der Begegnung auswählen kann. Dies liegt aber daran, daß die Austragungsorte nun vor dem Anstoß per Baukastensystem zusammengesetzt werden. All die unzähligen Stadien würden einfach nicht in ein kleines Auswahlmenü passen.

Zu unser aller Überraschung hat EA Sports die technische Meßlatte noch einmal ein gutes Stück nach oben geschraubt. Vor allem auf dem grafischen Sektor zieht FIFA 2000 sämtliche Register. Die Athleten bestechen in dieser Saison durch geglättete, nicht mehr ganz so kantige Körper, die sich nun im Schein des Flutlichts noch realistischer bewegen. Selbst unbeabsichtigte Kollisionen mit dem Ball werden nicht mehr einfach so hingenommen. Ein deftiger Schuß in die Magengegend oder an den Kopf, und schon liegt der Kontrahent am Boden. Nicht nur die Animation an sich, sondern das gesamte Verhalten der Protagonisten erinnert inzwischen frappierend an die Live-Übertragungen aus dem TV. Im Strafraum wird unter den Kickern gedrängelt und gestoßen. Selbst die ballführenden Spieler versuchen, mit ihrem Arm den sie beharkenden Angreifer vom Ball fernzuhalten. Bei all der Action können die minimalen Slow-Downs durchaus (wenn auch schmerzlich) in Kauf genommen werden. Auch unter akustischem Aspekt konnte EA die Leistung vom letzten Jahr toppen. Erstmals griffen die Kanadier nicht nur auf einen oder zwei berühmte Musiker zurück, sondern nahmen ein ganze Riege an bekannten Gruppen wie Real Big Fish, Apollo Four Fourty oder Robbie Williams unter Vertrag. Das Publikum fiebert in bis dato ungeahnten virtuellen Ausmaßen mit den Teams mit und bildet so einen soliden zwölften Mann auf dem Platz. Fast jede Aktion der Spieler wird von den Rängen begleitet. Bei besonders spektakulären Szenen (Torlattenkracher oder Fouls) hält die Fans nichts mehr auf den Sitzen. Je nach Abschluß bringt das Publikum seine Emotionen anders zum Ausdruck. Während ein Tor fast unendlichen Jubel nach sich zieht, wird ein Fehlschuß lediglich mit einem enttäuschten „OOOHHHH...." abgetan. Leider hat sich der Ruhrpottkönig Werner Hansch vom FIFA-Team verabschiedet und seinen Stuhl für Jörg Dahlmann, der von nun an mit Wolf Dieter „Poschie" Poschmann die Übertragungen live kommentieren wird. So gut eingespielt wie das 99er Traumgespann sind Jörg Dahlmann und Wolf Dieter Poschmann (noch) nicht, gerade weil Jörg D. im Gegensatz zu „Poschie" ein eher abgeklärter und nicht so aufbrausender Sportreporter ist.

„Zu unser aller Überraschung hat EA Sports die technische Meßlatte noch einmal ein gutes Stück nach oben geschraubt. Vor allem auf dem grafischen Sektor zieht FIFA 2000 sämtliche Register."

Im Edit-Mode kann man seiner Phantasie freien Lauf lassen.

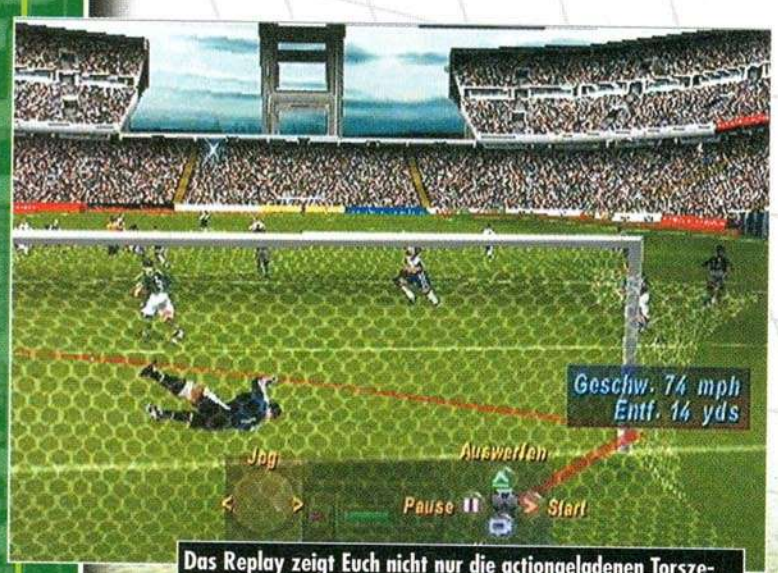
Die Feiersequenzen sind nun noch ausgiebiger und spiegeln dank der animierten Gesichter, die gesamte Freude des Torschützen wider.

UEFA STRIKER

Genre	Sportspiel
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Rage
Testmuster	Infogrames
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	22. Oktober

UEFA Striker

Europa ist der Fußballkontinent schlechthin. Infogrames konzentriert sich deshalb bei ihrem neuesten Werk ausschließlich auf europäische Teams, Ligen und Meisterschaften. Leider umfaßt die UEFA-Lizenz weder alle Teams noch alle Ligen; geschweige denn die Originalnamen der selbigen. Dafür stehen allerdings die 45 besten Mannschaften, die Crème de la Crème des europäischen Fußballs auf dem Platz parat. Besonders penible und authentizitätsliebende Spieler können im Edit-Mode in mühevoller Kleinarbeit sämtliche imaginären Namen der Balljongleure, die durchaus auf die Identität der Polygonkicker schließen lassen, in deren Originalzustand verwandeln.

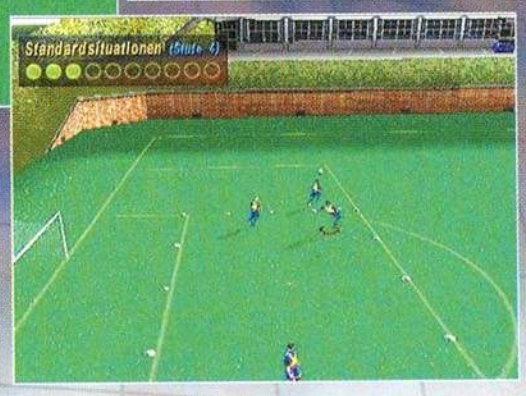


Das Replay zeigt Euch nicht nur die actiongeladenen Torszenen noch einmal, sondern gibt auch Aufschluß über die Entfernung und die Geschwindigkeit des geschossenen Balls.

Vor dem eigentlichen Spielbeginn ist ein Besuch im Trainingslager unabdingbar. Hier wird man nicht nur mehr oder weniger mit der Steuerung vertraut gemacht, sondern kann beim Absolvieren der sechs Trainingseinheiten (Schießen, Passen, Abwehr, Strafstöße, Standardsituationen, freies Spiel), die jeweils 10 verschiedene Übungen umfassen, gleich die noch gesperrten Spielmodi freischalten. Normalerweise stehen anfänglich nur die Euro Super Trophy, der Liga- und der KO-Mode sowie die historischen Spiele zur Auswahl. Am Ende des Trainings erhält der Spieler eine Auszeichnung (UEFA-Spieler, -Trainer, -Teamchef), die ihn bevollmächtigt, an den EM-Qualifikationsspielen, der EM-Endrunde, dem Nationalpokal oder dem Internationalen Pokal teilzunehmen. Hier sind von Frankreich über Marokko bis Liechtenstein alle großen und kleinen 49 Fußballnationen der Europäischen Union und auch ihrer Nachbarn vertreten.

Sind erst einmal alle Einstellungen getroffen und das Lieblingsteam gewählt, geht es ans Eingemachte. Bevor sich die Mannschaften auf den Platz begeben, könnt Ihr neben Aufstellung, Formation und Taktik auch die Spielbedingungen (Wetter, Stadien, Tageszeit, Spiellänge usw.) nach Lust und Laune verändern. Besonders wichtig hierbei ist die Spielgeschwindigkeit, die in acht Abstufungen anwählbar ist.

Im Trainings-Mode können sämtliche wichtigen Spielzüge geübt werden.



Geschichte der UEFA

Die UEFA (Union des Associations Européennes de Football) wurde am 15. Juni 1954 in Basel (Schweiz) gegründet. Der Grundstein wurde allerdings schon vier Jahre zuvor von einer Handvoll Vertreter der europäischen Fußballnationen gelegt. Darunter waren beispielsweise der Vorsitzende des italienischen Fußballbundes Dr. Ottorino Barassi sowie seine belgischen und französischen Kollegen Josè Crahay und Henri Delaunay. Die UEFA bildet zusammen mit der AFC (Asian Football Confederation), der CAF (Confédération Africaine de Football), der CONMEBOL (Confederación Sudamericana de Fútbol), der CONCACAF (Confederation of North, Central American and Caribbean Association Football) und der OFC (Oceania Football Confederation) die sechs Stützpfeiler des Weltfußballverbandes FIFA (Fédération Internationale de Football Association).
Damals zählte die UEFA nur 25 nationale Verbände. Inzwischen hat sich diese Zahl auf sage und schreibe 51 Mitglieder erhöht. Aus einer fixen Idee entwickelte sich in den letzten 45 Jahren ein gigantisches Unternehmen. Ihren ersten Sitz hatte die UEFA zusammen mit dem französischen Fußballverband in Paris. Seit 1995 wird das europäische Fußballgeschehen von Nyon, einer kleinen Stadt in der Nähe von Genf, aus gelenkt. Die UEFA richtet ihr Augenmerk aber nicht nur auf den Fußball, sondern setzt sich beispielsweise auch für humanitäre Zwecke, wie etwa die Bekämpfung von Landminen, ein.

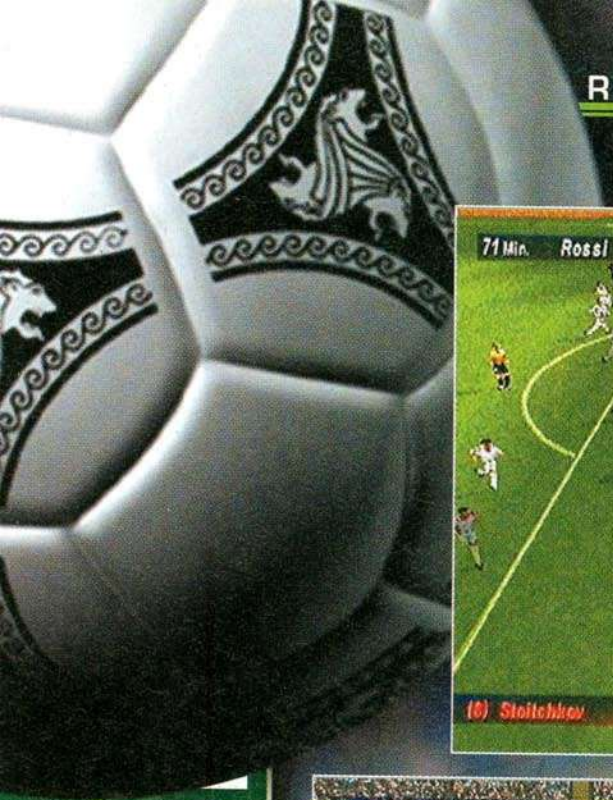
Am Anfang empfiehlt es sich, erst einmal einen oder zwei Gänge zurückzuschalten und sich in aller Ruhe an das Gameplay zu gewöhnen. Das Joypad ist zwar bis zum letzen Knopf ausgelastet, trotzdem ist die unkomplizierte Tastenbelegung relativ schnell verinnerlicht. Für das offensive Spiel dienen die Action-Buttons, um die Teamkollegen mit flachen, hohen oder direkten Pässen in den Lauf nach vorne zu schicken bzw. den Torwart mit einem kräftigen Schuß aus der Reserve zu locken. Je nachdem, wie lange man die Taste gedrückt hält, wird der Schuß stärker oder schwächer. Doch Vorsicht - stramme Zuspiele fliegen zwar weiter, sind aber auch um Längen ungenauer als kurze Pässe. Befindet sich das Leder nicht in den eigenen Reihen, könnt Ihr entweder in die Blickrichtung des Spielers oder in Richtung des Balles grätschen bzw. hakeln. Mit Hilfe der beiden R-Shoulder-Buttons kann man den Kicker das Rund enger am Mann führen oder sprinten lassen. Für besonders geschickte Fingerakrobaten besteht noch die Möglichkeit, mittels Tastenkombination kleine Tricks wie etwa Heber oder angetäuschte Schüsse zu vollführen. Die gegenüberliegenden Taster dienen Euch dazu, einen anderen Spieler der Mannschaft anzuwählen oder den eigenen Torwart aus dem Kasten zu holen.

Im Gegensatz zu EA Sports' Fußballsimulation will Infogrames mit UEFA Striker in eine ganz andere Richtung des Genres vorstoßen. Der Spielfluß ist weitaus zügiger und nicht ganz so realistisch wie bei der Konkurrenz. Wieselflink jagen die Fußballer dem Ball hinterher. Manchmal sind es etwas zu viele auf einem Fleck, aber die Pulks lösen sich meist recht schnell wieder auf. Das Getümmel ist auf das engagierte Spiel der Kicker zurückzuführen. Stets versuchen die Athleten an das Leder zu kommen. Besonders die Abwehr beherrscht ihren Job extrem gut. Bei jedem gegnerischen Angriff verschiebt sich die Defensiv-Reihe schnell nach hinten, was

„Im Gegensatz zu EA Sports Fußballsimulation will Infogrames mit UEFA Striker in eine ganz andere Richtung des Genres vorstossen."

Jede festgelegte Formation kann durch kleine Verschiebungen in den Reihen minimal variiert werden.

Die Gesichter der Spieler sind zwar abwechslungsreich gestaltet, wirken aber recht statisch und steril.



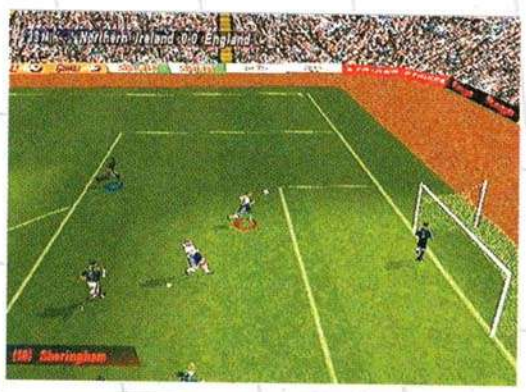
Ihr könnt das Spiel entweder von der Seite, von oben oder von hinter der Torlinie aus beobachten.

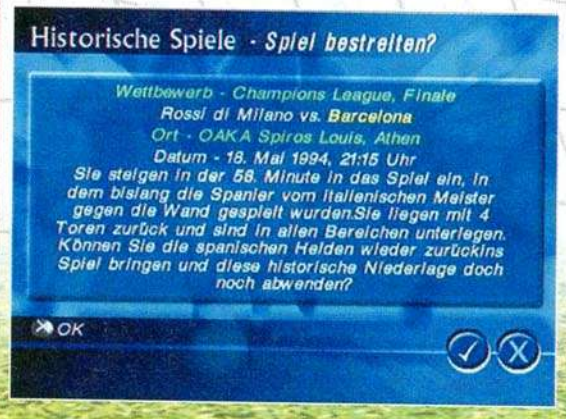
Eine plazierte Flanke auf den Fuß des anvisierten Feldspielers war schon der Auslöser, für so manches Traumtor.

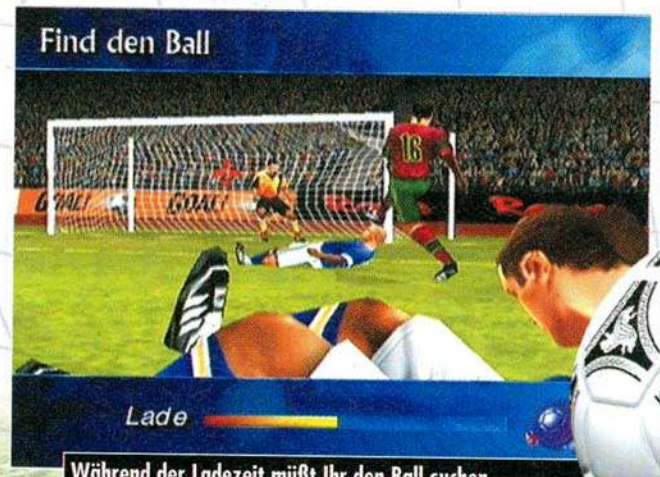
einen Durchbruch seitens der Angreifer äußerst schwierig macht. Sollte ein rivalisierender Stürmer doch einmal durch die Abwehr tänzeln oder durch einen glücklichen hohen Querpaß plötzlich mitsamt dem Ball vor dem Tor stehen, kann man sich voll und ganz auf die Qualitäten des Keepers verlassen. Ob Fernschuß, fieser Heber oder ein kurzer, aber heftiger Schuß aus einem unmöglichen Winkel: Der Torwart hält seinen Kasten sauber - in den meisten Fällen jedenfalls. Ist der Torschuß extrem schwierig zu halten, läßt der Schlußmann das Rund einfach an seinen Händen abprallen - jedoch nicht einfach in eine zufällige, sondern in die Richtung seiner Teamkameraden. Timing hat bei UEFA Striker oberste Priorität. Drückt man bei einer Direktabnahme zu früh den Schuß- oder einen der Paßbuttons, so schlägt der Kicker unweigerlich am Ball vorbei. Auch bei Befreiungsschlägen spielt der richtige Zeitpunkt eine wichtige Rolle. Verpaßt Ihr den richtigen Augenblick, so dreht sich der Spieler zwar um den Ball herum, trifft allerdings dabei nicht das Leder und plumpst, ohne die drohende Torgefahr beseitigt zu haben, hilflos auf den Hosenboden. Flanken, Einwürfe und Freistöße bringt man entweder mit Hilfe eines Richtungspfeils wieder aufs Feld oder spielt ein Mannschaftsmitglied direkt an.

In technischer Hinsicht steht UEFA Striker nicht ganz so gut da. Die Protagonisten wurden nicht besonders aufwendig in Szene gesetzt. Der einzige großartige Unterschied zwischen den Spielern ist die Gestaltung des Gesichtes und der Frisur. Der klotzige, einheitliche Körperbau ist nicht gerade eine Offenbarung. Für kleine optische Patzer sorgen die schlichten Animationsphasen der Kicker sowie kleine Interferenzen bei deren Abläufen. Legt man sich beispielsweise das Rund ein wenig vor und hält den Schußbutton gedrückt, setzt der Balljongleur mit einem Bein zum Abschlag an und gleitet die wenigen Meter bis zum Leder auf seinem anderen Bein weiter - ein Schönheitsfehler, der zwar nicht besonders tragisch ist, aber durchaus zu vermeiden gewesen wäre. Für die richtige Stadionatmosphäre sorgen neben Tausenden von tobenden Fans die beiden Sportmoderatoren Dieter Nikles und Mark Wilkins. Ihre Kommentare wirken zwar ab und zu etwas abgehakt und mitunter auch etwas eintönig und lustlos, doch sind sie damit stets auf der Höhe des Geschehens.

In den historischen Begegnungen wird man direkt ins Spiel geworfen, meist wenige Minuten vor Schluß, um das Ruder im letzten Moment noch herumzureißen.







Während der Ladezeit müßt Ihr den Ball suchen. Findet Ihr ihn, bekommt Ihr zur Belohnung Cheat-Codes.

FIFA 2000

Grafik	10
Sound/FX	10

Positiv
- über 300 Teams mit Originalnamen
- vereinfachtes, anspruchsvolles Gamplay
- atemberaubende Animation der Feldspieler
- bombastische Stadionatmosphäre

Negativ
- die Ausrutscher des Torwarts
- relativ lange Eingewöhnungszeit

play PLAY STATION BEST BUY!

UEFA STRIKER

Grafik	8
Sound/FX	8

Positiv
- hohe Torwart KI
- rasantes, unkompliziertes Gameplay
- perfekt für den schnellen Einstieg
- viele Cups und Meisterschaften

Negativ
- fehlende Originalnamen
- grafisch nicht besonders üppig in Szene gesetzt

play PLAY STATION BEST BUY!

Während bei UEFA Striker eine schnelle und actiongeladene Spielweise vorherrscht, ist FIFA 2000 sowohl im Vergleich zu Infogrames Kicker als auch zum Prequel weitaus realistischer gestaltet. Sicherlich mag dies einigen FIFA-Fans nicht besonders schmecken und auch wir hatten Probleme uns mit dem veränderten Gameplay und den neu gesetzten Ansprüchen anzufreunden. Der Einstieg in UEFA Striker ist hingegen einfacher - Team wählen, vielleicht noch die Spielgeschwindigkeit etwas heruntersetzen und los geht's.

Weitaus intuitiver als beim kanadischen Konkurrenzprodukt dribbelt und paßt Ihr den Ball über das satte Grün, auch wenn die etwas hakelige Steuerung dies nicht immer ganz perfekt zuläßt. Beide Spiele haben ihre Vor- und Nachteile. FIFAs Tormänner, bekleckern sich im Gegensatz zu den UEFA Keepern nicht gerade mit Ruhm. Dagegen wird bei EA Sports' Fußballsim die optische und akustische Inszenierung des Titels groß geschrieben. Im Großen und Ganzen sind beide Games herausragende Titel, jedes auf seine ganz spezielle Art und Weise. Doch FIFA 2000 hat die Nase, wenn auch nur um wenige Zentimeter, vorne. In Sachen Spielspaß haben beide gleich viel zu bieten - wenn auch jeweils in anderer Form. EAs Titel ist jedoch technisch ausgereifter und wartet mit mehr Ligen und Teams auf, von der Originallizenz einmal ganz abgesehen.

Geschmäcker sind bekanntlich verschieden und beim Thema „Fußball" trennten sich schon seit jeher die Geister. Kaum anders verhält es sich bei UEFA Striker und FIFA 2000. Wer lieber ein schnelles, actionorientiertes und unkompliziertes Game möchte oder gerade den Einstieg in die weiten Gefilde des virtuellen Fußball wagt, sollte zu Infogrames' Fußballspiel greifen. Zocker, die sich nicht davor scheuen, ihren Liebingssport auch einmal als eine Art Rasenschach zu betrachten, nichts dagegen haben, einige Umgewöhnungszeit (Steuerung, Gameplay) in Kauf zu nehmen und einfach mehr „Fußball" wollen, denen sei FIFA 2000 ans Herz gelegt.

„Geschmäcker sind bekanntlich verschieden und beim Thema „Fußball" trennten sich schon seit jeher die Geister. Kaum anders verhält es sich bei UEFA Striker und FIFA 2000."

Sowohl in FIFA 2000 als auch UEFA Striker könnt Ihr einen Radar aufrufen, der Euch die genau Position der restlichen Feldpieler aufzeigt.

Vergleichstabelle	FIFA 99	FIFA 2000	UEFA Striker
Internationale Teams	42	45	61
Nationale Teams	228	262	45
Teams insgesamt	270	358	106
Ligen	12	14	2
Cups	Champion's League	Weltmeisterschaft Europa-Cup Europäischer Champions Pokal	KO System EM-Quali EM-Finalrunde Nationenpokal Internationaler Pokal
Besondere Features			
	Golden Goal	Klassik Teams 16 internationale, 25 nationale) Europäische Dream Liga	Historische Spiele versteckte Teams und Spielmodi
Original Spieler- und Teamnamen	ja	ja	nein
Edit-Mode (Spieler, Ligen, Cups)	ja	ja	ja
Trainigsoption	ja	ja	ja
Spielertransfer	ja	ja	nein
Allgemeine Features			
Spieler	1-8	1-8	1-8
Texte	deutsch	deutsch	deutsch
Sprachausgabe	deutsch	deutsch	deutsch
Memory Card	2 Blocks	2 Blocks	1-2 Blocks
Analog	ja	ja	ja
Dual Shock	ja	ja	ja
Mulittap	ja	ja	ja

SVEN LIEBOLD

PAC-MAN WORLD

Genre	Jump'n Run
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco US
Testmuster	SCED
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	17.November

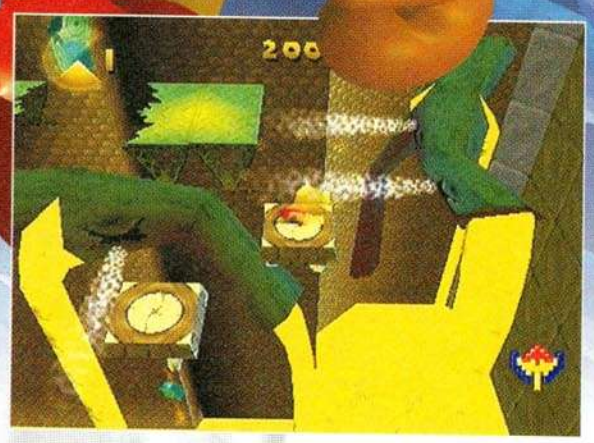
Retro-Wahn ohne Ende. Nachdem Urvater Pong bereits exhumiert wurde, muß sich nun ein weiterer klassischer Vertreter der Videospielhistorie dem Publikum des neuen Milleniums stellen. Der punkteschluckende gelbe Ball mit Knopfaugen wurde im Jahre 1980 von Namco in die Spielhallen geschickt und für den Rest der Welt von Midway lizenziert. Nur wenig später entwickelte sich eine wahre Hysterie (Ms. Pac-Man, Pac-Man jr., Pac-Land, Pac-Mania usw...), deren Nachwirkungen auch zwei Jahrzehnte danach noch deutlich spürbar sind. Pünktlich zum zwanzigsten Pac-Geburtstag feiert nämlich Namco seinen Sprößling mit einem flotten Jump'n Run Abenteuer in modischem Polygongewand.

Dabei hatten wir schon fast nicht mehr mit einem tatsächlichen Erscheinen des neuen Abenteuers gerechnet, da die ersten Bilder des Jump'n Runs bereits vor ca. drei Jahren die Runde machten. Seitdem begleitete uns Pac zuverlässig über einige E3s und wurde ebenfalls auf einer Handvoll Tokyo Game Shows immer wieder am Namco Stand präsentiert. Ob es nun gut geplante Absicht oder zweckdienlicher Zufall war, daß gerade zu Pac's zwanzigstem Geburtstag das Spiel nun endlich fertiggestellt ist, sei einmal dahingestellt. Jedenfalls hat Pac-Man World mit dem Ur-Genre nicht mehr allzuviel gemein; denn anstatt in Magergrafik-Labyrinthen nach gelben „Dots" zu jagen, wurde das Areal merklich in die dritte Dimension erweitert.

Wer's klassisch mag...

Trotz 3D Jump'n Runs bemühten sich die Designer immer wieder, den Grundgedanken von Pac-Man einzuflechten.

Die Geschichte dreht sich um die Geburtstagsparty Pac-Mans, die durch die unerwartete Entführung aller Partygäste gesprengt wird. In den Ruinen seines Wohnzimmers stehend wird ihm schnell klar, daß kein anderer als der böse Toc-Man den Partycrasher mimt. Pac-Man nimmt also allen Mut zusammen und macht sich auf den Weg zur Geisterinsel, um Ms. Pac-Man, Baby Pac, Prof. Pac, Pooka und Chomp Chomp aus ihren Gefängnissen zu befreien. Toc-Man ist übrigens ein Bösewicht mit starken Identitätsproblemen, da er sich für den wahren Pac-Man hält.



Nach einem bestandenem Abschnitt kann man an dieser Maschine um Extraleben spielen.

Nach einem hochkarätigen, in der von Namco gewohnten Qualität gehaltenen FMV-Intro offenbart sich dem Spieler der erste Menü-Screen. Den Kern formt der sogenannte Quest-Mode, der Pac-Mans gefährlichen Rettungsversuch beschreibt. Ferner kann man sich im „Maze" an einer aufgepeppten Variante des Ur-Pac-Mans erfreuen. Die Labyrinthe müssen jedoch zunächst im Quest entdeckt werden, damit sie später gespielt werden können. Schafft der Spieler es auf seiner Reise alle Irrgärten freizuschalten und nacheinander im Maze-Mode zu knacken, wird man mit einer versteckten Art-Gallery belohnt. Nostalgieanhän-

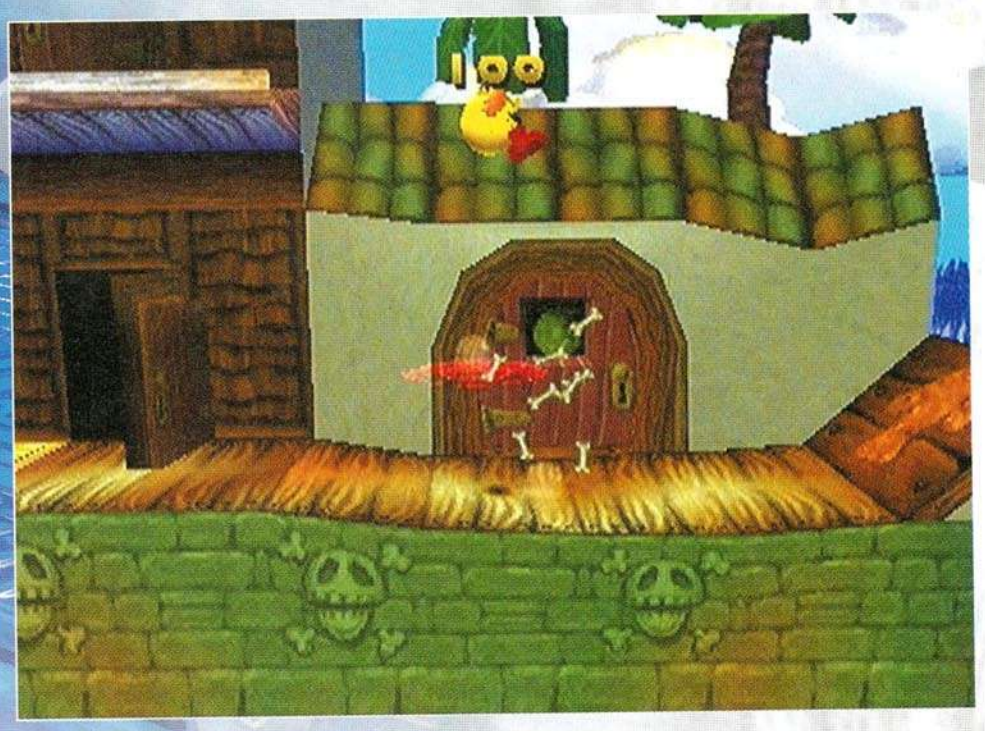
DIE ALTERNATIVEN

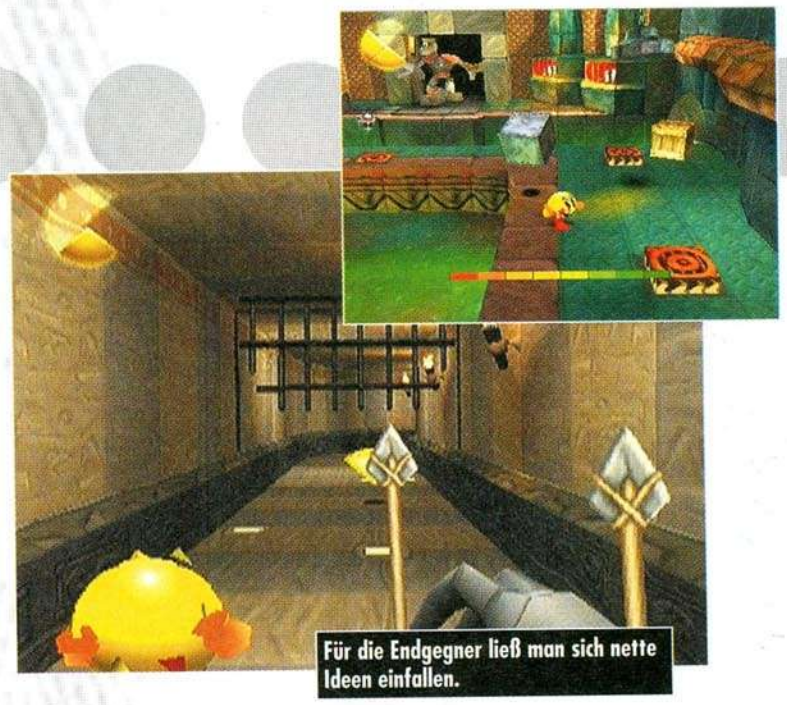
Chrash Bandicoot – SCEE, NaughtyDog
Spyro – SCEE

Crash Bandicoot 3

Spyro

Das Doppelpaket von Sony bietet Unterhaltung und Spielspaß pur - auch wenn die Crash Serie vorerst ein Ende gefunden hat, da der Vertrag mit Naughty Dog über drei Spiele abgelaufen ist. Spyro 2 hingegen überzeugt in dieser Ausgabe mit brillanter Optik und sagenhaftem Gameplay. Ein Titel, der seinen Vorgänger bei weitem übertrifft.




Für die Endgegner ließ man sich nette Ideen einfallen.

Sonic läßt grüßen!

Es darf geschwommen werden.

ger finden in einer zusätzlichen „Classic" Option ihren alten Pac-Man, wie er auch schon vor 20 Jahren über die Spielhallenschirme flimmerte.

Der Weg zum Geisterschloß führt durch fünf unterschiedliche Gebiete, die jeweils in ihrer Thematik variieren - angefangen von einem Piraten-Szenario, über atztekische Ruinen im Indiana Jones Stil und einen Weltraumbesuch bis hin zu einem verrückten Zirkuslevel und der aus allen Rohren dampfenden Fabrik.

Da sich der „Neue" jetzt durch virtuelle 3D-Welten bewegen muß, spendierten ihm die Designer Arme und Beine sowie eine sehr seltsame Nase. Allerdings versuchte Namco trotz des neuen Jump'n Run Charakters das Flair des Urvaters miteinzuflechten. So trefft Ihr immer wieder auf Situationen, in denen sich eine plane Fläche plötzlich in ein typisches Pac-Labyrinth verwandelt - inklusive Geister und „Dots". Jene sind übrigens ein fester Bestandteil des Gameplays, da sie zusammen mit allerlei Obst fleißig gesammelt werden müssen, um am Ende eines Abschnitts entsprechend Punkte und Extraleben abzustauben. Eine nette Idee ist übrigens auch die Möglichkeit, die gesammelten Früchte in einer Art Glückspiel in verschiedene Gewinne umsetzen zu können. Jedes Szenario ist in zwei bis drei Level untergliedert, danach folgt ein zusätzlicher Abschnitt mit dem obligatorischen Endgegner.

▶ *Obgleich sich die Entwickler wirklich Mühe gegeben haben, ein zeitgemäßes 3D-Abenteuer auf die Beine zu stellen, mag der Funke einfach nicht so richtig überspringen. Ein wenig Sonic hier, ein bißchen Mario da - das Spieldesign und vor allem die Fähigkeiten des Hauptcharakters wirken im Grunde sehr zusammengeschustert und lassen etwas Kreativität vermissen. Große Ausnahme sind hier nur die sechs Endgegner, welche mit viel Phantasie geschaffen wurden. Das größte „Manko" ist allerdings der hammerharte Schwierigkeitsgrad, der vor allem jüngeren oder unerfahrenen Zockern sauer aufstoßen wird. Trotz der guten Steuerung schätzt man waghalsige Sprünge sehr gerne falsch ab - eine gerade in diesem Moment versagende Kamera erledigt dann ihr übriges, um den Frustpegel harsch nach oben zu schrauben. Selbst Freaks dieses Genres könnten sich hier die Zähne ausbeißen. Pac-Man World ist aber dennoch ein grundsolides Jump'n Run, dem man einen gewissen Charme auch nicht absprechen kann. Gegen technisch und spielerisch brillante Titel wie Spyro 2 oder die Games der Crash Bandicoot Reihe sieht Pac-Man World leider etwas überholt aus.*

„Da sich der „neue" jetzt durch virtuelle 3D-Welten bewegen muß, spendierten ihm die Designer Arme und Beine sowie eine sehr seltsame Nase."

Für diesen Obermotz sollte man schon einmal Feuerknöpfe ölen und die Fingermuskulatur stärken.

POSITIV
- schön animierter Pac-Man
- gutes Bonusmaterial
- unkomplizierte Steuerung

NEGATIV
- kann bei Einsteigern sehr schnell frustig werden
- grafisch solide, aber nicht up to date
- mehr Feinschliff hätte gut getan

EXTREME HARDCORE

GRAFIK	8
SOUND	7
RATING	7

1 SPIELER · 1 MEMORY CARD · 6 LEVEL · TEXTE DEUTSCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · ohne Altersbeschränkung USK EMPFEHLUNG

SPYRO 2
GATEWAY TO GLIMMER

ROBERT BANNERT

Märchenhafter Überflieger:

Gerade die Strapazen von seinem ersten Abenteuer verdaut, muß Drachen-Dreikäsehoch Spyro wieder ran. Entwickler Insomniac holt seinen Teenie-Star ganz frech aus dem Urlaub, weil in der Fabeltierwelt Avalar die Hölle los ist! Grund der Aufregung: Ekelpaket Ripto und seine Dino-Gang haben den Herrscher-Palast der mythologischen Dimension besetzt. Gut für das Staatsoberhaupt, daß sich seine drei treuesten Diener prompt an die Rettung machen: Faunen-Mädel Elora (...Danan?), Pussikatze Jäger und der kauzige Hof-Wissenschaftler stricken einen gewagten Befreiungsplan - gemeinsam will man die einzige Bestie beschwören, die den fiesen Gangster-Boss ins Kittchen bringen kann. Na, könnt Ihr raten, um wen es dabei geht?

Genre	Jump'n Run
Hersteller	SCEE
Entwickler	Insomniac Games
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	3. November

Kein Platz an der Sonne: Die Eskimos wurden in handliche Eiswürfel verpackt. Ihr befreit die Bande.

Richtig: Laut Legende kann Ripto nur von einem Drachen besiegt werden; denn der ist, wie jeder Fabeltier-Kundler weiß, nicht nur enorm monströs, geflügelt, gehörnt, doppelt-bis dreifach verzahnt und von den Nüstern bis zur Schwanzspitze mit magischen Kräften gespickt - nein, Mutter Natur hat die legendären „Schreckensechsen" auch noch mit kolossaler Größe und dem berüchtigten Drachenodem gesegnet. Letzterer hat in der jüngsten Stiftung „Märchentest" sogar das Prädikat „ganz besonders furchteinflößend" bekommen: Ein herzhafter Nieser, und selbst der schwärzeste Ritter wird zum leckeren Eintopf (Alu-Frischhaltefolie inklusive). Kurzum: Die famosen Viecher sind vielleicht nicht als Undercover-Agenten geeignet, aber DIE Lösung, wenn's um lästige Schloßbesetzer geht!

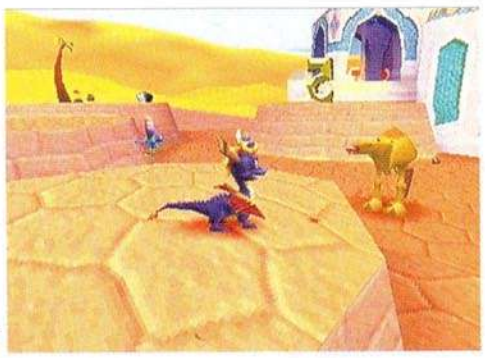
Umso enttäuschter sind unsere drei Widerständler, als bei der Beschwörung nur eine Miniatur-Ausgabe des Erhofften auf die Rasen-Textur purzelt - und furchteinflößend ist die schon gar nicht... Vielmehr lädt der schuppige Gast zum ausgiebigen Knuddeln ein... Aber was soll's - in der Not darf man bekanntlich nicht wählerisch sein. Schließlich reagiert Euer cooles Reptil gewohnt souverän: Was? Rettungsmission? Kein Problem - wo geht's lang?

Womit wir auch schon fast beim Kern der Sache sind: Elora und Jäger geben Euch noch ein paar gutgemeinte Tips mit auf den Weg (von Steuerung bis Menüführung - alles drin, alles dran), und schon gleitet Euer fabulöses Flügeltier in den ersten Level. Gleiten? Ja - Ihr habt richtig gelesen: So richtig flügge ist Euer vorpubertäres Monsterchen nämlich noch immer nicht. Bis aus dem kleinen Frechdraco ein ausgewachsener Flugdrachen wird, gehen noch ein paar PlayStation-Episoden ins Land... Deshalb wird wie in Teil 1 verfahren... äh... verflogen: Ein Hopser am Boden, noch ein Hopser in der Luft - und klein Spyro trudelt in aller Gemütsruhe durch den 3D-Äther. Wer einen richtig ausgiebigen Flug genießen will, sucht sich also eine besonders luftige „Startbahn". Aber aufgepaßt: Selbst wenn man die polygonale Märchenkulisse schön weitläufig gehalten hat - für Manövrierfehler ist auch in Spyro 2 kein Platz. Die meisten Sprünge und Gleitflüge müßt Ihr pixelgenau kalkulieren und nicht selten auch mal um die Ecke gleiten - im „Blindflug" sozusagen.

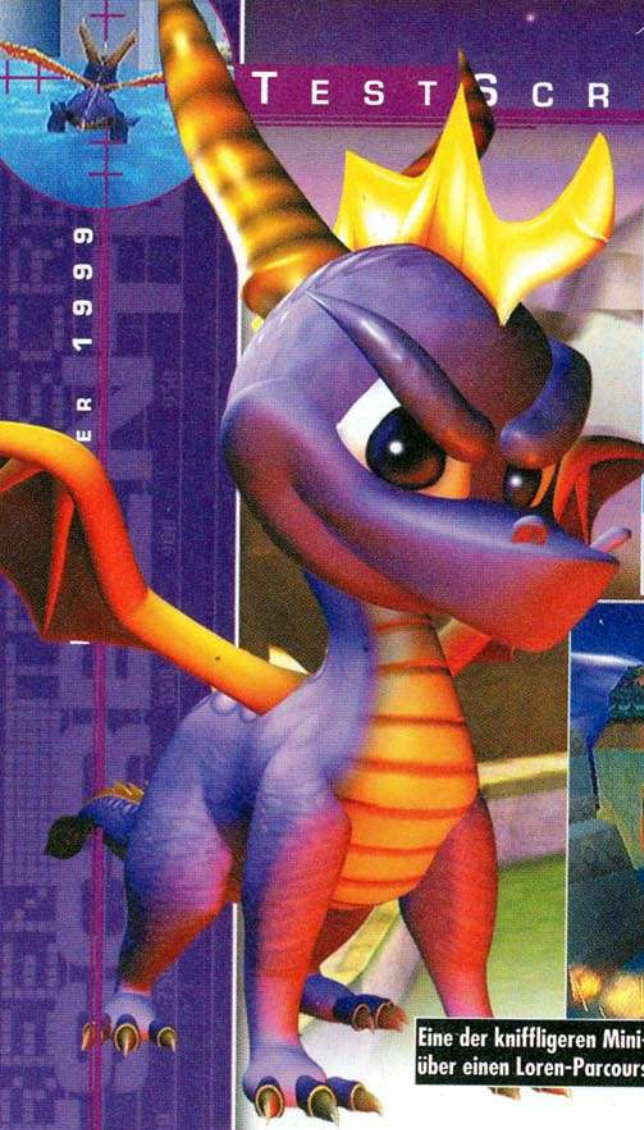
Aber keine Angst: Euer Drachen-Youngster lernt die nötigen Manöver Hupfer für Hupfer - und so ähneln die ersten paar Level auch eher freizügigen Spielplätzen als vollwertigen Spiel-Szenarien. Besonders der Einsteiger dankt's: Ihr und Euer Konterfei habt jede Menge Zeit, Euch aneinander zu gewöhnen - Schwierigkeitsgrad und Lernkurve wurden noch vorsichtiger aufeinander abgestimmt als im Vorgän-

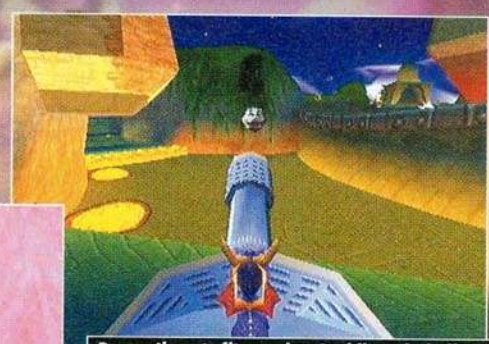
Schiff ahoi! Ihr sollt das Luftschiff der Pelikane wieder in Gang bringen!

Spyro in seinem ersten Boß-Gefecht: Keulenschwinger Crush will Chef Ripto verteidigen.



Na, erkennt Ihr sie? Die Miniechse auf dem Totenschädel müßt Ihr mit einem Steinwurf runterholen.





Bevor Ihr mit fliegenden Stahlkugeln ballert, müßt Ihr den Geschützturm einschwenken

Um das Kätzchen vom Eskimo-Schamanen zu fangen, röstet Ihr mit einem Flammenstoß Fische.

Eine der kniffligeren Mini-Missionen: Ihr rattert in halsbrecherischem Tempo über einen Loren-Parcours und stellt mit Kanonenfeuer die Weichen um.

Beinhart: Spyro verfolgt den Bonuskurs-Champion Jäger durch Ringe und Gebäude-Komplexe.

ger. Immerhin ist Insomniacs Geschicklichkeits-Exkurs durch's Märchenreich auch kein Simpel-Gehupfe vom Schlage Bandicoot: Wo sich der australische Springinsfeld streng an die Jump'n'Run-Traditionen der 16-Bit-Epoche hält und vor allem über geradlinige Kurse kreiselt, da muß sich Euer Drache in einer Spielwelt zurechtfinden, wie sie dreidimensionaler kaum sein kann. Dreidimensional und rundum interaktiv: Spyro trabt, galoppiert oder wetzt in jede Himmelsrichtung - und dank Gleitflug geht's sogar nach oben bzw. unten! Resümee: Euer verspieltes Alter-Ego gebärdet sich wie ein „echter" Drache, macht auch in Spielpausen noch eine putzige Figur (Stichwort Pausenanimation) und ist überhaupt der lebendigste Titelheld im gesamten 3D-Reich. Wen wundert's da, daß Insomniac ihrem lila Schuppentier jede Menge neuer Fähigkeiten spendiert haben? Talente wie Klettern und Tauchen gibt's allerdings nur gegen bare Münze, denn: Die gemeinen Besatzer haben Avalars Staatsschatz kreuz und quer über sämtliche Welten verteilt - jetzt ist die Kasse leer, und der alte Kanzler nagt buchstäblich am Hungertuch. Hilfsbereit ist der Herr mit dem fürstlichen Monokel zwar wie eh und je, aber mit der Verarmung des Reiches sind auch die Preise für neue Fähigkeiten und erste Hilfe ins Astronomische gestiegen. Brücke ausfahren? 400 Juwelen! Tauchkurs? 500 Juwelen Minimum! Lehrgang im Klettern? Kein Problem - heute besonders günstig: Nur 300 Klunker! Wer dann immer noch ein paar bunte Steinchen zu viel hat, für den öffnet der alte Knabe auch gerne den einen oder anderen Geheimgang...

„Kleiner Drache ganz gross - Spyro ist wieder mal König im Jump'n Run-Reich!"

Was? Ob er gemeinsame Sache mit Ripto macht, fragt Ihr? Keine Spur... aber in Krisensituationen muß eben jeder sehen, wo er bleibt...

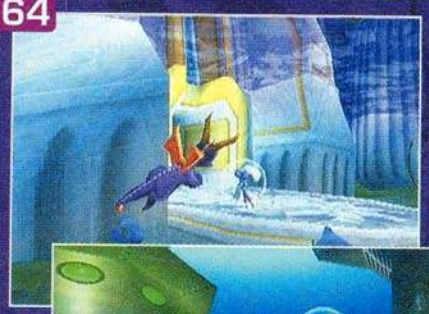
Was die hochkarätige Inflation für Euren Helden bedeutet? Ganz klar: Juwelen sammeln, was das Zeug hält!

Spyro, wir haben Dich lieb! Zum Dank für ihre Befreiung helfen Euch die Eskimos nach oben.

Kleiner Flitzer: Euer Drachen-Dreikäsehoch nimmt Anlauf für einen heiklen Sprung.

Autsch! Crush erledigt sich selbst: Seine Keulenschläge bringen das Gewölbe zum Einsturz!

SPYRO TAUCHT AB!



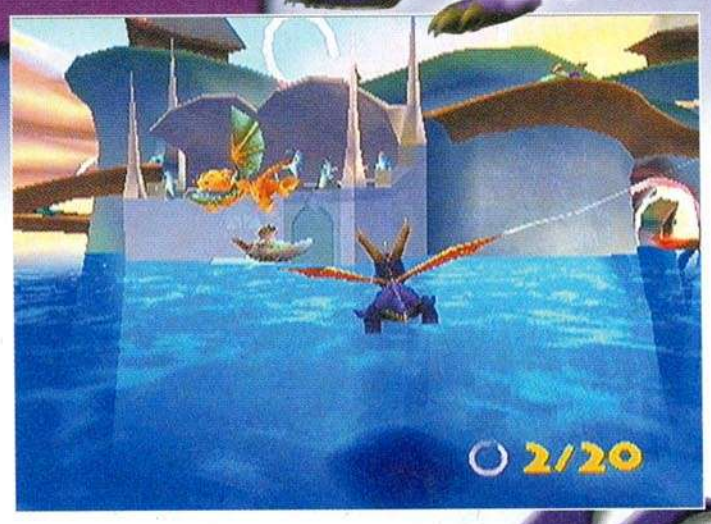
Drache voraus! Spyro geht baden... und nach einem kleinen Tauschgeschäft mit dem geldgierigen Kanzler geht er sogar auf Tauchkurs! Die Kontrolle Eurer „Wasserratte" geht vorbildlich leicht von der Hand, die Animation ist gleich doppelt so niedlich wie auf dem Trockenen - Euer Drachen-Teenie fühlt sich pudelwohl im kühlen Naß! Der Feuerstrahl funktioniert zwar nicht, aber dafür habt Ihr ja noch Eure Horn-Attacke! Ebenfalls erfreulich: Nerviges Sauerstoffsammeln hat man Euch erspart. Spyro ist auch Unterwasseratmer! Spyro ist also endlich ein Drache der alten Schule: Zu Wasser, zu Lande und in der Luft.

KLETTERN

Kraxeln, was die Schuppen-Sohle hergibt: Spyro klebt wie eine Spinne an den steinernen Krampen und wechselt mit einem kurzen Hopser sogar von Leiter zu Leiter. Der Kanzler verkauft Euch die Fähigkeit nach dem Eintritt in die zweite Welt: Grund genug für den besonders eifrigen Drachen, auch in der ersten Welt einige Level noch einmal zu besuchen... denn ohne Kletter-Fertigkeit sind Euch dort einige Geheimnisse durch die Lappen gegangen!

MEINE LIBELLE UND ICH!

Gutartiges Getier wie Schafe, Seesterne und Eidechsen machen müde Drachen munter! Oder? Halt: Eigentlich ist es Eure treue Libelle, die anstelle von Spyro jeden Treffer einsteckt. Zunächst noch in gesundem Gelb unterwegs, wird dem liebenswürdigen Insekt nach dem ersten Treffer ziemlich blau zumute...und erwischt's Euren „Little Helper" noch einmal, wird ihm ganz grün vor Elend. Dann ist Eure Libelle (engl. „Dragonfly") nur noch eine Flügelspannweite vom Exitus entfernt: Ein Treffer und der kleine Freund ist futsch - und Spyro selber völlig hilflos! Die Rettung: Rennt mit gesenkten Hörnern durch die Weltgeschichte und räumt in der ansässigen Tierwelt mal so richtig auf! Schafe, Eidechsen und Frösche geben ihren Geist nämlich nicht ganz auf, sondern verwandeln sich nach dem Treffer prompt in proteinreiche und vitaminhaltige Fliegen. Genau das Richtige für Euer geschlauchtes Insekt: Ein Haps und Eure Libelle ist wieder fit!



Wie im ersten Teil steht Sammelleidenschaft ganz oben auf dem Programm. Kristallkugeln, Talismane sowie Juwelen in allen Größen, Formen und Farben - wenn es um zauberhaftes Zierwerk und bunte Sammlerobjekte geht, kennt die Fantasie von Insomniacs Grafikern keine Grenzen. Übertroffen wird deren Einfallsreichtum nur noch vom dem der Level-Designer; denn bis Ihr alle Diamanten, Kristalle, Smaragde und magischen Artefakte beisammen habt, geht so manche Woche ins Land. Die erforderlichen Mindestmengen habt Ihr zwar schnell aufgestöbert - aber was ein Drache aus echtem Schrot und Schwefel ist, der gibt sich erst zufrieden, wenn im magischen „Handbuch von Avalar" über jedem Level-Namen die 100%-Marke prangt. Doch bis Ihr so weit seid, müßt Ihr jeden Winkel durchstöbert, alle Zinnen umflogen, sämtliche Gegner gegrillt und auch das letzte Mini-Spiel (siehe Kasten) geknackt haben! Und weil Euer Drache bei so viel geballter Gefahr das eine oder andere Bildschirmleben läßt, hat der Videospielgott seine neue Hupf-Welt nicht nur mit Feinden bevölkert: Außer wild gewordenen Polygon-Bestien und Riptos Handlangern treiben sich in den Städten, Wüsten und Wäldern von Avalar auch jede Menge guter Geister herum.

„Wenn es um zauberhaftes Zierwerk und bunte Sammlerobjekte geht, kennt die Fantasie von Insomniacs Grafikern keine Grenzen."

Ob dick vermummte Eskimos, barbäuchige Steinzeitmenschen oder hutzelige Elektro-Gnome: Insomniacs Fauna hält für jeden Geschmack die passende Spezies bereit - und fast jede hat unter Riptos Gangster-Schar zu leiden. Motivation genug für die geplagten Burschen, Euch mit Rat und Tat zur Seite zu stehen: Der eine erklärt Euch bislang verborgene Pad-Kontrollen, der nächste weiht Euch in die Geheimnisse seines Heimat-Levels ein und wieder ein anderer lädt Euch zu einem kniffligen Mini-Spiel ein. Hockey-Partie (auf spiegeln-

Geplättet: Die Steingolems sind...naja...steinhart eben. Hier helfen weder Hörner noch Feuer!

Die Dinos wollen Eure Steinzeit-Freunde auffuttern! Versengt ihnen ordentlich den Schuppen-Po!

Sightseeing leichtgemacht: Mit dem Dreieck-Button schaut Ihr Euch in aller Gemütsruhe um.

DER TRICK MIT DER TEXTUR

1. Weit entfernt: Textur ist ausgeschaltet.

Gut versteckt, ist halb gelöst: Wer bereits den Vorgänger gespielt hat, der kennt auch den bis dato konkurrenzlosen Spyro-Weitblick. Wo die meisten 3D-Entwickler das eingeschränkte Sichtfeld ihrer Helden mit Nebel oder Weichzeichner kaschieren müssen, da dreht ihnen der kleine Drache eine lange Nase. Anstatt schon nach ein paar Metern gegen eine weiße Wand oder ins Nichts zu glotzen, könnt Ihr auch im zweiten Spyro den ganzen Level auf einen Blick genießen. Egal, wie weit ein Objekt entfernt ist - nichts ist zu weit, um noch im Blickfeld Eures Helden zu liegen. Ob Bauwerke, Gegner oder Gegenstände: Ihr könnt zwar nicht die gleichen Details ausmachen wie aus der Nähe (im echten Leben seht Ihr ja auch mit zunehmender Entfernung unschärfer), aber immerhin könnt Ihr die Truhe noch als solche identifizieren. Der Trick dabei: Ab einer bestimmten Distanz werden langsam und kaum merklich die Texturen ausgeblendet - was bleibt, sind kolorierte und mit speicher-sparenden Shading-Effekten veredelte Polygon-Konstruktionen. Euer Auge nimmt den Unterschied übrigens kaum wahr: Die meisten Objekte sind im Augenblick der Ausblendung ohnehin zu klein, um noch die Details einer Textur erkennen zu können. Der technische Kniff beinträchtigt den optischen Genuß also nicht, spart aber wertvollen Speicher, der ab sofort für Animationen und neue Bitmap-Flächen im Vordergrund frei ist!

2. Mittlere Entfernung: Textur wird allmählich eingeblendet.

3. Aus der Nähe: alle Details sichtbar.

BEWEGUNGSVARIATIONEN

Euer kleiner Drache hat jede Menge auf dem Kasten - besonders dann, wenn es um akrobatische Einlagen und Angriffsmanöver geht. Oben seht Ihr die wichtigsten Aktionen im Überblick: Rennen, Laufen, Fliegen, Feuer speien oder gemütlich durch die 3D-Landschaft traben - sämtliche Manöver gehen kinderleicht von der Hand. Und: Alle Bewegungen, die wir abgebildet haben, beherrscht Euer Reptilien-Junker schon zu Spielbeginn. Links seht Ihr, wie Spyro von einem Felsvorsprung abspringt. Leider endet der Gleitflug ziemlich schmerzhaft - Euer Teenie landet mit dem Dickschädel zuerst! Aber keine Angst: Spyro hat seine Libelle dabei, deshalb ist er schnell wieder oben auf, spaziert - via Analog-Stick - unbeschwert einher und verfällt dann allmählich über den Laufschritt in Rammgeschwindigkeit! Wie gehabt bestimmt die Intensität Eurer Analog-Kontrolle das Tempo des dreidimensionalen Konterfeis.

Und ehe wir's vergessen: Flugmanöver, Tauchgänge sowie die Super-Ramm-Attacke bringt Euch der dicke Kanzler bei - gegen eine angemessene Entlohnung. Gezahlt wird nur in bar, versteht sich! Juwel für Juwel!

dem Textur-Eis!), Lorenfahrt, Schützenfest, Dino-Fangen und Weitspucken: Nur vier von unzähligen Mini-Questen - und für jede Lösung kassiert Spyro eine magische Kugel! Auch wenn viele Mini-Spiele so beinhart sind, daß Ihr der Spyro-CD am liebsten mit dem Bunsenbrenner auf die Beschichtung rücken wollt - haltet durch! Die mystischen Kleinodien sind Eure Rückfahrkarte in die Heimat! Selbst wenn Ihr Ekel Ripto bezwungen und seine Truppe auf kleiner Flamme geröstet habt - ohne ausreichenden Kugelvorrat nimmt das Spiel kein gutes Ende! Also: In Geduld üben, auch nach dem hundertsten Anlauf noch ruhig durchatmen und dann auf ein Neues! Außerdem:

Malerische Orte wie den Palast schaut Ihr Euch am besten aus der Ego-Perspektive an.

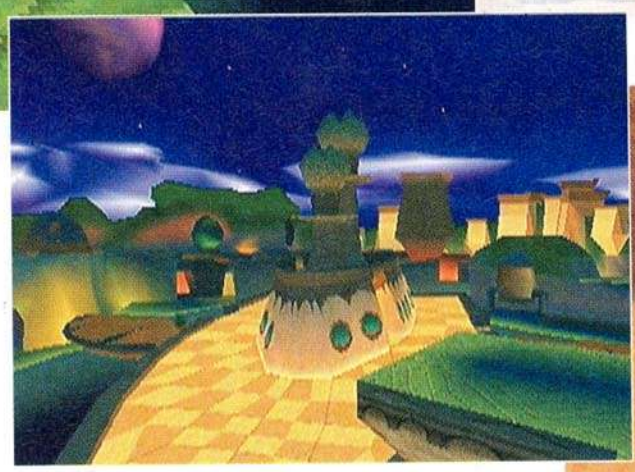
Wirklich frustig werden die Intermezzi nie. Selbst beim schwierigsten Zwischenspiel habt Ihr zu jeder Zeit die ruhige Gewißheit: Wenn hier was schief läuft, dann liegt's an mir! Ergo: Spyro hat's nicht immer leicht, aber unfaire Stellen muß er keine meistern. Stattdessen könnt Ihr jedes Juwel finden, alle Mini-Spielchen mit der nötigen Übung lösen und auch den dicksten Obermotz schlußendlich in die Knie zwingen. Alles nur eine Frage der richtigen Taktik... und die findet Ihr mit ein bißchen Geduld auf alle Fälle. Nur ordentlich herumforschen, nicht zu schnell in Panik verfallen - und alles wird sich finden. Wie der erste Teil ist auch der neue Spyro ein ruhiges und beschauliches Spiel. Wobei „beschaulich" das Zauberwort ist: Nur wer die kolossalen Level-Aufbauten ordentlich „beschaut", der entdeckt auch alle Details. Hier eine Spalte im Boden, dort eine Aussparung im Mauerwerk, da drüben ein kaum merkliches Glitzern auf dem Boden des Sees: All diese und ähnliche Hinweise können Euch verraten, wo Insomniacs Level-Konstrukteure die Edelsteine versteckt haben. „Bestaunen, beschauen und dann bewandern" ist hier die Devise, die spätestens zum Einstand in den zweiten Level einer Aufforderung gleichkommt - einer Aufforderung, gegen die sich niemand wehren kann, der sich auch nur halbwegs für 3D-Optik begeistern kann. Ausladende Baumkronen, verworrene Prachtbauten und atmosphärisch ausgeleuchtete Dungeons, wohin Ihr schaut: Ein dreidimensionales Märchenbuch...nur viel spannender.

▶ *Was hab' ich mich darauf gefreut: Als einer der wenigen Verrückten, die bereits im Vorgänger jedem Prozent-Punkt einzeln nachgejagt sind, konnte ich die Fortsetzung kaum erwarten. Umso größer war die Enttäuschung, als der Funke zunächst nicht überspringen*

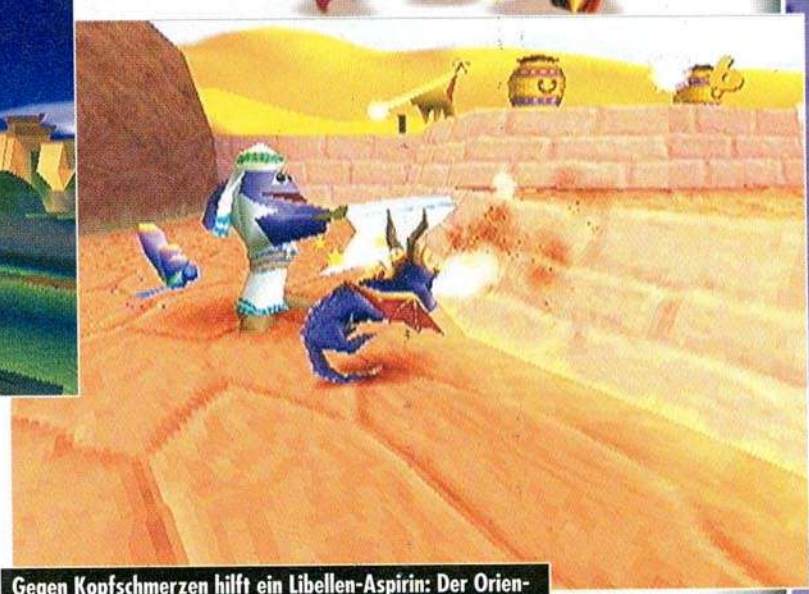
Auf der Kippe: Steuert Ihr Spyro zu dicht an einen Abgrund heran, lugt der ängstlich in die Tiefe.

SPYRO RÄUMT AUF

Spyro tötet seine Gegner nicht, aber von der Bildfläche putzen muß er sie trotzdem - und wenn sich wieder mal ein garstiger Genosse in geflügeltes Ungeziefer verwandelt oder als Sternschnuppe in Richtung Himmel entfleucht, dann zählt irgendwo im Level jemand mit - und zwar der inoffizielle Spyro-Kill-Count. Eigentlich ist's ja ein magisches Portal, aber das Resultat ist so ziemlich dasselbe: Erledigt ordentlich miese Monster und Ihr bekommt eine fette Belohnung, denn nur wer die vorgegebene Mindestzahl ins 3D-Nirvana befördert, der aktiviert die mystische Pforte. Das Resultat: Wetzt hindurch und kassiert für befristete Zeit ein famoses Power-Up. Beispiele: Spyro sprengt mit verstärktem Feueratem Stahlkisten, fliegt für kurze Zeit wie ein alter durch die Lüfte oder zerdeppert in vollem Galopp eine Reihe Götzenköpfe.



Ihr heizt den Dampfkesseln ein (oben) und bringt so die Luftflotte der Pelikane zum Auslaufen!



Gegen Kopfschmerzen hilft ein Libellen-Aspirin: Der Orientale hat Euch mit seinem Krummsäbel erwischt.

wollte: Level-Design und gegnerische Cleverness erschienen mir zu sehr auf das jüngste PlayStation-Publikum zugeschnitten, komplexe Labyrinthe oder die gewohnt vertrackten Paläste suchte ich zunächst vergebens. Aber wir können Euch beruhigen: Zwei, drei Level - dann kommt die Drachenmär in Schwung. Auch die optischen Leckerbissen hat man sich für später aufgehoben. Verständlich: Eine grafische Steigerung gegenüber dem Vorläufer war kaum drin, lediglich bei Größe und Komplexität der Terrains konnte man noch zulegen. Hier ein Baum mehr, dort ein zusätzlicher Turm und als Innovations-Bonus noch ein paar neue Effekte wie Spiegelungen oder weich gezeichnete Unterwasserwelten - die Neuerungen sind spärlich gesät, aber hübsch. Trotzdem ist die zweite Spyro-Episode mehr als eine teure Mission-CD: Die neuen Fähigkeiten und zusätzlichen Interaktions-Elemente hätten schon dem Vorgänger gut zu Gesicht gestanden... und wer die Verbesserungen einmal genossen hat, der mag Spyro 1 eigentlich gar nicht mehr anrühren... Spyro: Gateway To Glimmer - Fortsetzung oder logische Weiterentwicklung? Weder noch: Vielmehr zeigt uns Insomniac all das, was man sich schon für den ersten Teil vorgenommen hatte. Besonders erfreulich: Der Dialog mit den Bewohnern der einzelnen Spielwelten. Jetzt, da wir ihn kennen, möchten wir ihn nie mehr missen: Scherzende Schamanen, palavernde Neandertaler und aristokratische Seepferdchen - hier ist eine Kreatur liebenswerter als die andere, hat fast jeder Gesprächspartner einen Witz auf den texturierten Lippen und selbst der am unschuldigsten dreinblickende Kerl einen irreparablen Sprung in der Schüssel. Will heißen: Die Bande hat Charme - so unglaublich viel Charme, daß alleine ihre aberwitzigen Missionen das Game spielenswert machen. Selbst wenn der Auftrag noch so verzwickt, die Lorenfahrt noch so selbstmörderisch und der Blindflug noch so weit ist - für die Suchterscheinungen gibt es kein Gegenmittel. Spyro 2 ist eine Droge, wie sie im Märchenbuch steht - und wer das Pad aus der Hand legt, dem wachsen Flügel...

Riesengroß, wunderschön und kolossal knuffig: Kleiner Drache ganz groß - Spyro ist wieder mal König im Jump'n Run-Reich! Fazit: Wer keine ernsthafte Antipathie gegen zuckersüße Kulissen und dreidimensionale Kuscheltiere hat, für den führt auch am neuen Spyro kein Weg vorbei. Und wer die angesprochenen Aversionen hat, der sollte sie schleunigst ablegen - ihm entgeht sonst ein Meilenstein des Genres...

play PLAY STATION BEST BUY!

Dickschädel vor! Unten zerdeppert Spyro mit seiner Ramm-Attacke einen Juwelenkrug, oben allerdings hat er sich verrechnet - und läuft schnurstracks in die Schußlinie!

POSITIV

- fast grenzenlose Bewegungsfreiheit
- konkurrenzlose 3D-Optik
- komplexe Level
- fantasievolle Charaktere
- einsteiger-freundliche Lernkurve

NEGATIV

- dürftige Synchronstimmen
- Musikstücke wiederholen sich zu oft

GRAFIK	10
SOUND	7
RATING	10

1 SPIELER · 1 MEMORY CARD · TEXTE DEUTSCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG · ohne Altersbeschränkung USK EMPFEHLUNG

WORMS ARMAGEDDON

DIRK GEMEINHARDT

Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Team 17
Testmuster	Hasbro Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	29.Oktober

Armageddon - ein mystischer Ort, an dem ein großer Krieg beginnen soll. Zwar ist bei Team 17 der Ort des Geschehens nicht ganz so rätselhaft, aber genauso kriegerisch. Denn nach einer vier Jahre anhaltenden Dürreperiode darf die Worms-Fangemeinde zum zweiten Mal in den „Krieg der Würmer" ziehen. Anhänger des Spiels, die einen PC ihr Eigen nennen durften, konnten sich mit „Worms 2" neuen Nachschub ins Haus holen. Doch aufgrund der zu hohen Speicherintensität sah man sich leider gezwungen, das Spiel nicht auf der PlayStation zu veröffentlichen. Um endlich ein Sequel des Topsellers auf den Markt zu bringen, mußte der jüngste Titel „Worms Armageddon" für Sonys grauen Wunderkasten komplett neu programmiert werden.

Im Gegensatz zum Vorgänger, der vor allem zusammen mit Freunden als Party-Game für Furore sorgte, soll auch der Ein-Spieler-Modus mehr ins Rampenlicht gerückt werden. Unerfahrene Denksport-Krieger können sich ihre ersten Lorbeeren im Übungsmodus verdienen, wo in sechs verschiedenen Trainings-Gebieten aus rosa Kreaturen richtige Wurm-Helden geformt werden. Ist man der Ausbildung überdrüssig, so stehen Euch drei verschiedene Modi als Einzelkämpfer bereit. Neben dem überaus amüsanten Death-Match-Spiel sticht vor allem der Mission-Modus ins Auge. In vorgegebenen Szenarios muß teilweise innerhalb eines harten Zeitlimits eine gestellte Aufgabe mit der Hilfe von annähernd sechzig Waffen, Werkzeugen und Utensilien gemeistert werden. Ferner können sich ungeduldige Joypad-Artisten - nach dem langen Warten ist es überaus verständlich - mittels dem Schnellstart-Spiel ins Kampfgeschehen beamen. Da es sich in geselliger Runde am schönsten spielt, spendierten die Entwickler dem Spiel einen wahren Multi-Spieler-Segen. Bis zu vier Spieler erhalten die Möglichkeit, sich gegenseitig eins auszuwischen. Das Sprichwort: „Schadenfreude ist die schönste Freunde" drückt wahrscheinlich hier das Worms-Feeling am besten aus. Wenn beispielsweise ein Mitbestreiter aufgrund der Fehleinschätzung der Geschoßflugbahn seines Geschützes ungewollten Suizid begeht, und Euer gerade noch zum Sterben verdammtes Pixel-Geschöpf im Gegensatz dazu noch quietschfidel umherwuselt.

Nicht in der Rolle des Bazooka-Joe, sondern eines mickrigen Wurms werden die explosiven Gefechte ausgetragen. Mit der Panzerfaust lassen sich immense Schäden anrichten. Man muß aufpassen, sich nicht selbst zu eliminieren.

Mit Worms Armageddon leben wieder historische Seeschlachten auf. Wer hier Mast- und Schotbruch erleidet, zieht den Kürzeren.

Mit Worms Armageddon wurde ein würdiger Nachfolger für den leicht angestaubten Titel der Platinum-Reihe ins Rennen geschickt. Neben seinen Verbesserungen im Solospieler-Bereich bereitet das Spiel durch die riesige Optionsvielfalt Spielspaß für viele Stunden. Hervorzuheben ist besonders die Sprachdatenbank, die neben verschiedenen Fremdsprachen auch Dialekte bzw. den momentan sehr angesagten - bei einigen Wenigen zumindest - „Ultrakorrekt-Vollkrass-Alter"-Slang vorweist. Anlaß zur Kritik geben eigentlich nur die nahezu hunderdprozentige Erfolgsquote bei Treffern und die zu langen, nervenden Bedenkzeiten der CPU-Kriechtiere.

POSITIV

- witzige Sprachsamples
- Level-Design-Option
- übersichtliche Menüs

NEGATIV

- übertriebene Zielsicherheit der CPU
- zu lange Bedenkzeiten der CPU

GRAFIK	7
SOUND	6
RATING	8

1-4 SPIELER · 2 MEMORY CARD · TEXTE DEUTSCH · SPRACHAUSGABE DEUTSCH · SONY ANALOG CONTROLLER · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG

MARTIN WEIDNER

WORMS PINBALL

Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Team 17
Testmuster	Infogrames
Preis	ca. 89 DM
Erhältlich ab	November

Je nach Leistung des Spielers beschleunigt der Wagen auf dem LED-Display, legt sich mit quietschenden Bremsen in die Kurve oder baut einen Unfall.

Worms Pinball enthält gleich zwei Titel aus Team 17s Back catalogue, die nun als Flipper „recyclet" werden - Worms (sic!) und World Rally Fever. Team17 entwarf für Addiction Pinball, so der Titel des ursprünglich für den PC erschienenen Spiels, sogar noch einen dritten Flipper namens Alien Breed. Dieser fiel jedoch aus Zeitgründen unter den Tisch. Eine lukrative Zweitvermarktung? Der Gedanke, erfolgreiche Charaktere in anderen Genres zu verwerten, scheint auf den ersten Blick gar nicht abwegig zu sein, wurde Worms doch für insgesamt zehn Plattformen veröffentlicht, darunter im Dezember '95 für die PlayStation. Eine Platinum-Edition folgte im Juni '97. Womit wir auch schon bei einer Crux von Worms Pinball angelangt wären. Der Wiedererkennungswert ist freilich sehr hoch, aber man sollte nicht außer Acht lassen, daß sich Team17 gerade deshalb nicht auf bestehende Arcade-Flipper berufen konnte, sondern nicht umhin konnte, eigene Fantasy-Tische zu konstruieren.

Drei Aufgaben warten in Worms auf den Spieler. Zum einen gilt es, innerhalb der fünf Gebiete (Mars, Arctic, Hell, Jungle, Desert) jeweils zwei Missionen erfolgreich zu beenden. Sei es Mars Attax!, Super Sheep, Uzi Spinner oder Defuse Dynamite - mit Combos und Skill Shots sammelt man die für die nächste Welt erforderliche Anzahl an „Kills". Darüber hinaus sollte man sämtliche sechs Waffen einsammeln. Wer auch das dritte Ziel - auf der Siegesrampe zum Vier-Sterne-General befördert zu werden - erfüllt, landet in der Total Wormage.

Rampen, Loops und Ball Locks allerorten - der zweite Tisch World Rally Fever wurde auf High Speed Multi Ball-Action getrimmt. Skill Shots schalten Euren Wagen einen Gang höher, im Shop deckt Ihr Euch mit Boni ein und in den LCD-Missionen bekommt Ihr es u.a. mit 4 Wheel Drive, Police Chase und Redline Mania zu tun. In letzterer Variante schalten die Verkehrsampeln jeder Rampe durch. Wer bei rot die Rampe trifft und die Kugel durch den Loop jagt, erhält den Jackpot.

Zweifellos kann man den beiden Tischen einen gewissen Charme nicht absprechen. World Rally Fever gefällt durch die Vielzahl an Rampen und Loops, die gelungenen Missionen und die anfeuernde Sprachausgabe. Die militaristischen Würmer sind ohnehin stets für einen Lacher gut. Besonders das tollkühne Schaf auf dem Kriegspfad hat es uns angetan. Die Grafik und die FX wurden dem originalen Spiel sehr gut nachempfunden. Team17 schien jedoch in erster Linie auf die magische Anziehungskraft der Würmer gesetzt zu haben, denn das Layout der beiden Tische ist recht unübersichtlich. So geschieht es des öfteren, daß man im Eifer des Gefechts die Kugel aus den Augen verliert. Erschwerend kommt hinzu, daß für beide Tische lediglich ein Neigungswinkel zur Auswahl steht und Worms Pinball entgegen Addiction Pinball nicht in einer Auflösung von 640x512 Pixeln abläuft. Die sechs Perspektiven der Originalversion fielen ebenfalls dem Rotstift zum Opfer. Empire Interactive ging in dieser Beziehung einen entscheidenden Schritt weiter und konvertierte ihre Pro Pinball-Reihe 1:1. Zudem lassen sich hier die drei bestehenden Ansichten manuell nachjustieren und sämtliche Details des Tisches optional unter die Lupe nehmen. Apropos Optionen - „rudimentär" wäre wohl das richtige Wort, um die Optionen von Worms Pinball zu beschreiben. Ein Blick ins Optionsmenü „enthüllt" Tastenbelegungen (4), Anzahl der Spieler (1-4), Schwierigkeitsgrade (3), Turnier (ein/aus), Selbsttest (ein/aus), Vibrationseffekte (ein/aus), Schärfe des LED-Displays (3), Position des Bildschirms und des LED-Displays sowie die Lautstärke für Musik und FX. Pro Pinball hingegen wartet mit einer fast unglaublichen Fülle an Möglichkeiten auf. Selbst an das Alter, d.h. an den äußerlichen Zustand des Tisches und ein Operator's-Menü wurde hier gedacht. Wenn wenigstens der Kugellauf immer nachvollziehbar und die Flipper sensibler reagieren würden... - „Oh dear!".

Exaktes Timing vorausgesetzt, ist es möglich schon zu Spielbeginn Bonuspunkte zu scheffeln. Schießt die Kugel ab, wenn sich der Zeiger auf dem Tacho kurz vor dem roten Bereich befindet.

POSITIV

- bekannte Charaktere und FX
- einfallsreiche LCD-Missionen

NEGATIV

- niedrige Auflösung
- nur ein Neigungswinkel
- zum Teil etwas fragwürdiger Kugellauf
- träge Flipper
- Optionen!?

GRAFIK	4
SOUND	6
RATING	6

1-4 SPIELER · 1 MEMORY CARD · TEXTE ENGLISCH DEUTSCH · SPRACHAUSGABE ENGLISCH · DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG

Britischer Humor: Die Würmer versprühen auch auf fremdem Terrain ihren Charme.

play charts

Die play PLAYSTATION TOP 5

In dieser Ausgabe weihen wir Euch in unsere tiefsten Geheimnisse ein und präsentieren die fünf Dinge, die uns während der Produktion dieser Ausgabe durch die langen Nächte geholfen haben.

Sven

1. Guitar Freaks - Sessions
2. neue Misfits und Stereolab CD
3. kochendes Wasser auf dem Arm (sponsored by mArk)
4. die Mädels von Makkaroni & Co
5. ACE und M&M's

Martin

1. Zigaretten
2. Gummibärchen
3. Snickers
4. Kaffee
5. Pizzaservice

mArk

1. Misfits - Famous Monsters
2. Schreiduelle mit Fränk und Burk
3. Karaokestunde mit Dirk
4. ACE + Mais mit Joghurtdressing
5. Pete Steele

Toni

1. Die gesamte Kellogg's-Produktpalette
2. Pizzen mit 55 Zentimeter Durchmesser
3. literweise Coca Cola
4. Center Shock Kaugummis
5. www.ebay.de

Wonz

1. Herzog von Franken (Gerstensaft)
2. Airport-Clubnacht bei Radio Gong (bis zum Hörsturz)
3. Kaffee
4. Frühstück
5. Böhse Onkelz

Fränk

1. Ein guter Stern (Würzburger Hofbräu)
2. Madeleine
3. Böhse Onkelz
4. Brotzeitmuckels
5. Hass

Burk

1. Volksmusik auf Radio Melodie
2. Kaffee
3. warme Gedanken
4. Idealismus
5. Der Baseballschläger des Art Directors

Dirk

1. Misfits - Famous Monsters
2. Coca Cola Light-Infusionen
3. Gemüse-Lasagne von „Alberto"
4. YPS Urzeit-Krebse-Farm
5. Modell „Fritz"

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.

Händlercharts – Theo Kranz Versand

1.	Stars Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	THQ
2.	Tony Hawk's Skateboarding	Activision
3.	South Park	Acclaim
4.	Carmageddon - Fahr zur Hölle	Virgin Interactive
5.	NHL 2000	Electronic Arts
6.	Driver	GT Interactive
7.	Legacy of Kain - Soul Reaver	Eidos Interactive
8.	Tekken 3 - Platinum	SCED
9.	X-Files - the Game	SCED
10.	V-Rally 2	Infogrames

Japan

1.	Bio Hazard 3 - Last Escape	Capcom
2.	World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4	Konami
3.	Derby Stallion 99	ASCII
4.	Front Mission Third	Square
5.	Winning Post 4	KOEI

Amerika

1.	Final Fantasy VIII	Square EA
2.	Dino Crisis	Capcom
3.	Madden NFL 2000	Electronic Arts
4.	WCW Mayhem	Electronic Arts
5.	Nascar 2000	Electronic Arts

Leser Top-5
..schickte uns diesmal
Mone
aus Ludenburg

1. Tony Hawk´s Skateboarding
2. Soul Reaver
3. Pop'n Pop
4. Spyro 2
5. Crash Team Racing

...und was wird in der Industrie gespielt?

Diesmal mit Marc Aubanel
Lead Producer FIFA 2000

1. indizierter Titel (PC)
2. Soul Calibur (DC)
3. Pacman (Neo-Geo Pocket)
4. Bust-a-Move (Neo-Geo-Pocket)
5. Parrapa the Rapper (PSX)

MP3 Player

ACTIVATED

Mit dem psΔmp könen Sie CD-ROMs mit Musik im MP3-Format abspielen. Durch die enorme Verbreitung der PlayStation kann damit erstmalig MP3 für jeden Verbraucher nutzbar werden. MP3 CDs können an jedem Computer mit CD-Brenner erstellt werden; es passen über 10 Stunden Musik auf eine herkömmliche CD. Die Musiktitel können vor herkömmlichen CDs konvertiert werden, oder direkt aus dem Internet geladen werden. Zum Abspielen ist die PlayStation geradezu ideal. Sie kann in die Stereoanlage eingebunden werden und wird zum eigenständigen MP3-CD-Player. Eine Infrarot-fernbedienung ist als Zubehör erhältlich.

psΔmp³ PLAYSTATION MP3 PLAYER

- Plug and Play - Einstecken und fertig !
- MP3-CD-Roms können sofort abgespielt werden
- Weit über 100 Titel pro CD möglich

- WinAMP-Oberflächen (Skins) können über die Memorycard nachgeladen werden

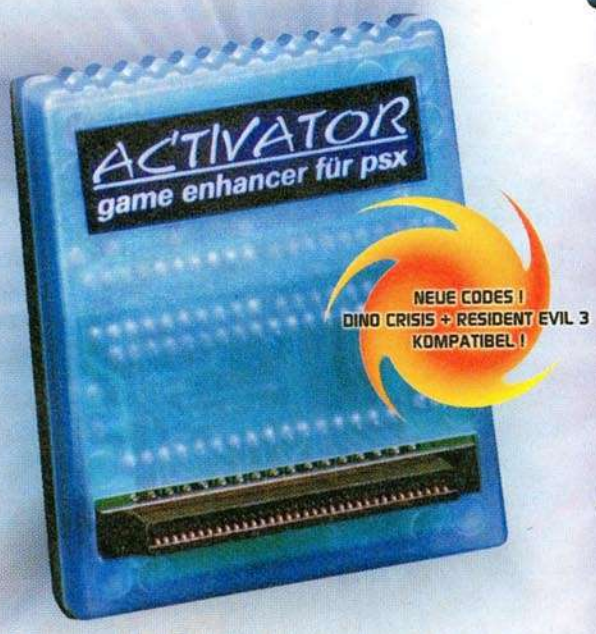
- Professionelle Qualität durch Micronas MP3 Decoderchip (Made in Germany)
- Vorbereitet für Infrarotfernbedienung (seperat erhältlich)
- Formschönes Gehäuse

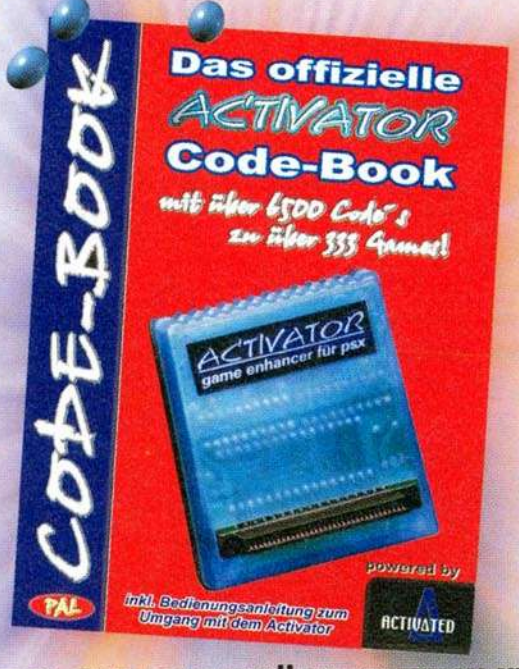
- ID TAG Informationen werden dargestellt - Incl. Titel, Künstler usw.
- Abspiellisten können erstellt werden und über Memorycard gesichert werden
- Übersichtliche Oberfläche auf dem Fernseher

unverbindliche Preisempfehlung 149,99 DM

NEU STEALTHCHIPS LIEFERBAR: JETZT RESIDENT EVIL 3 (J) UND DINO CRISIS (US) KOMPATIBEL - INCL. FARBANLEITUNG+EINBAUPLATINE 17 DM

SCHUMMELN BIS DER ARZT KOMMT





DER ACTIVATOR IST EIN VOLLWERTIGES SCHUMMELMODUL, MIT DEM ZUSÄTZLICH AUCH IMPORTSPIELE ABGESPIELT WERDEN KÖNNEN. 500 DEUTSCHE CODES SIND BEREITS PROGRAMMIERT, NEUE KÖNNEN ÜBER JOYPAD EINGEGEBEN WERDEN. IM OFFIZIELLEN CHEATHEFT BEFINDEN SICH CA. 6500 CODES FÜR DEN ACTIVATOR. ALS BONUS LEGEN WIR NOCH EIN RGB-KABEL BEI, DAMIT SIE DIE IMPORTSPIELE AUCH IN FARBE BEWUNDERN KÖNNEN.

ORIGINAL ACTIVATOR
OFFIZIELLES CHEATHEFT
RGB-KABEL

KOMPLETT IM SET NUR 49,99 DM

ACTIVATOR CHEATHEFT UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG 19,95 DM

KOMPLETTSORTIMENT UNTER WWW.ACTIVATED.DE
BESTELLHOTLINE 030 399 918 - 0

NACHNAHME 15 DM - ES GELTEN UNSERE AGBS

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT - VERSANDKOSTENPAUSCHALE 10 DM, BEI NACHNAHME

Back Forward Reload Home Search Netscape Images Print Security Stop

Netsite:

WINNIE FORSTER

play.net

Man spricht deutsch: Spiele-Majors im WWW

Im letzten Monat besuchten wir die PlayStation-Händler-Szene im Internet, diesmal schauen wir bei den ganz dicken Fischen vorbei: Wie präsentieren sich die wichtigsten Spielekonzerne im WWW, was bieten Euch ihre Seiten?

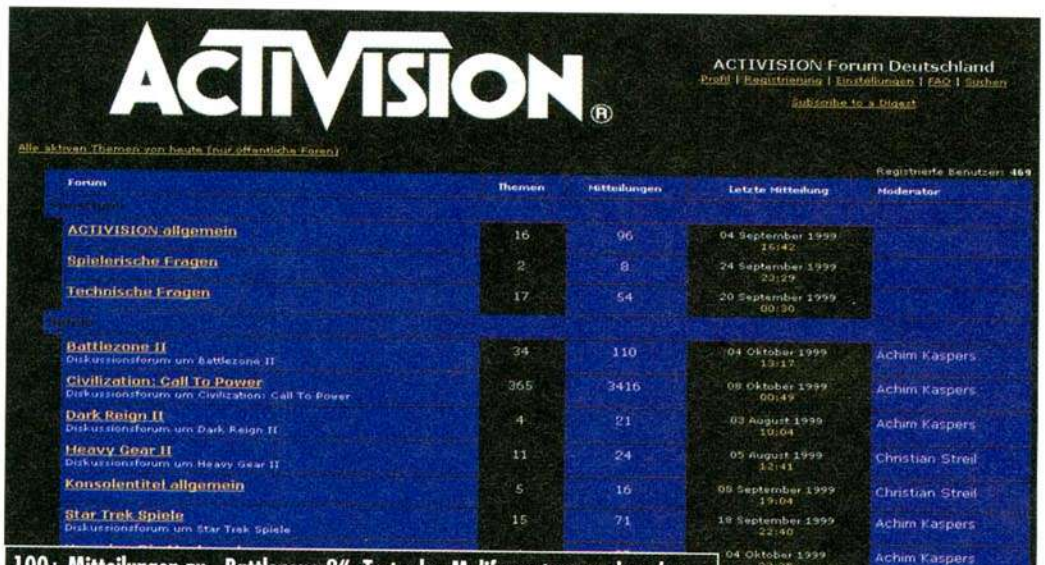
Zielsetzung und Intention unseres Online-Klientels im letzten Monat waren klar ersichtlich: Die Spielehändler, die wir Euch in Play.net 10/99 vorstellten, wollen in erster Linie verkaufen - und zwar Software, Zubehör und Lösungsbücher. Doch neben den Händlern tummeln sich auch die Hersteller und Distributoren im Netz der Netze: Lohnt sich der Site-Besuch auch bei den Spiele-Majors?

Erfreulich ist, daß rund die Hälfte der großen PlayStation-Publisher eigene Seiten mit dem Domain-Kürzel „.de" unterhalten. Im Vergleich zu den letzten Jahren haben die wichtigsten Firmen deutsch gelernt - lediglich EA und Interplay, GT und Hasbro unterhalten bislang nur englischsprachige US-Sites, Virgin wiederum zwar eine hübsche (absturzgefährdete) Verkaufsseite für England, aber nicht für den deutschen Markt.

Bleiben Acclaim und Activision, Crave, Eidos, Infogrames, Konami und Ubisoft: Wer sich für bestimmte Titel dieser Hersteller interessiert, sollte als erstes die offizielle Seite aufsuchen, wo er knappe Infos und meist auch Screenshots findet. Kaufen könnt Ihr die Titel auf den Sites der Publisher jedoch nicht - hier sind die kleinen Händler logistisch und technisch viel weiter. Wer in Erwartung eines zünftigen Software-Schnäppchens z.B. den Punkt „Store" bei Activison anklickt, landet nicht im Spielelager, sondern auf einer Bestellseite für Merchandise wie z.B. dem „offiziellen Civilization Wecker". Bei anderen Herstellern gibt's den betreffenden Punkt überhaupt nicht: Die meisten Spielehersteller wollen im Internet lediglich informieren und nicht verkaufen.

Auch wer Lösungshilfen zu aktuellen Spielen erwartet, ist bei den Major-Sites an der falschen Adresse: Viele Seiten sind voll mit Patch- und Updatefiles für neue PC-Spiele, enthalten aber kaum Nützliches für den PlayStation-Fan. Wer z.B. Spielstände für seine Memory-Cards sucht, der surft zu „Interact Europe", aber nicht zu einer offiziellen Publisher-Page.

Schlampig und wenig durchdacht wirkt meist auch der Rest einer solchen offiziellen Seite: Es wimmelt von toten Links und Under-Construction-Entschuldigungen - peinlich, daß sich der Fachhandel im WWW-Bereich weit professioneller und ernsthafter engagiert als die „Großen". Echten Service bietet kaum eine der Publisher-Sites, auch wenn mit vereinzelten Spieletips und Lösungshilfen (z.B bei Acclaim und Ubisoft) ein vorsichtiger Anfang gemacht ist. Wer mehr sucht als ein Firmenprofil und eine Aufzählung bisher veröffentlichter Spiele, ist bei den hier vorgestellten WWW-Seiten also an der falschen Adresse: Die Sites der wichtigsten Hersteller sind zum Großteil langweilig, unfertig und kaum auf die Bedürfnisse des Endkunden abgestimmt.



100+ Mitteilungen zu „Battlezone 2": Trotz des Muliformatanspruches der Hersteller werden die meisten offiziellen Foren nur von PC-Spielern besucht.

Einige Spiele-Majors verzichten bis heute auf eine deutsche Info-Site: Um Electronic Arts oder Hasbro im WWW zu erreichen, müßt Ihr zur entsprechenden .com-Domäne surfen.

Einem Hobby-HTML-Programmierer mag man „Under Construction"-Unpäßlichkeiten noch verzeihen, für einen großen Anbieter sind inhaltslose Seiten und vergessene Versprechen aber peinlich.

Vor der Frage nach deutschen Sites großer Spielehersteller kapituliert die Suchmaschine: Statt acclaim.de oder eidos.de spuckt Yahoo nur die WWW-Adressen von Händlern und Zubehör-Bastlern aus.

Acclaim Entertainment
www.acclaim.de

Mit ihren deutschsprachigen Web-Pages wendet sich Acclaim nicht nur an die verspielte Kundschaft, sondern auch an Presse und Handel - die entsprechende Sektion ist selbstverständlich Paßwort-geschützt. Aber auch der offene Bereich ist im Vergleich zu den WWW-Auftritten anderer PlayStation-Spielehersteller noch gut gefüllt: Neben Bildern und Quicktime-Filmchen zu allen Acclaim-Spielen findet Ihr auch Tips, die leider (noch?) in englischer Sprache gehalten sind. Sensationelle News und Einblicke in die Industrie bietet Euch Acclaim somit nicht - trotzdem lohnt sich der Besuch, wenn Ihr nach Infos zu einem bestimmten Titel sucht.

play-Nutzwert: ★★★

Eidos Interactive
www.eidos.de

Der englische Spieleriese mit dem Lara-Bonus tut nicht viel, um Kunden auf die eigene Site zu locken. Neben spärlichem Material zu jedem Spiel (Textinfos, wenig Bilder, keine Tips) und einer Seite mit gesammelten Firmennachrichten besitzt nur der Release-Kalender einen gewissen Nutzwert. Auch wer auf der verzweifelten Suche nach brisantem PlayStation-Material den Link-Button anklickt, wird enttäuscht: Hier finden sich keine Hyper-Verweise auf die schönsten Lara-Fan-Sites oder zu einem „Soul Reaver"-FAQ, sondern nur die Symbole der schnarch-langweiligen deutschen Softwareverbände - wir haben die Links gar nicht erst angeklickt.

play-Nutzwert: ★

Activision
www.activision.de

Gemäß der Activision-Produktpalette ist auch der Online-Auftritt des amerikanischen Traditionsherstellers recht PC-lastig. Seinen Wintel-Kundenkreis unterstützt Activision sogar durch eine Seite zu den besten Activision-Fan-Sites - leider sind die meisten Links längst tot und führen zu frustrierenden „Not Found"-Meldungen. Besser gepflegt sind die Activision-Foren, auch wenn sich hier nur alle paar Wochen mal ein PlayStation-Fan hineinverirrt. Für den Sony-Fan bleibt ein Sammelbereich, den er sich mit Nintendo- und Sega-Fans teilt: Hier findet Ihr Bilder, Infos und ein paar dezente Spieletips (z.B. zu Tony Hawk's Skateboarding).

play-Nutzwert: ★★

Infogrames
www.infogrames.de

Etwas an die Titelseite einer Tageszeitung erinnert die deutsche Seite des Software-Riesen Infogrames. Leider kommen PC-User hier zwar voll auf ihre Kosten (vor allem im gut frequentierten Forum), die PlayStation-Kunden werden dagegen nebenbei abgefertigt. So ist im FAQ zu „Lucky Luke" zwar explizit von der PC-, nicht jedoch von der PlayStation-Fassung die Rede. Zu komplexen PlayStation-only Titeln (z.B. Breath of Fire) spart sich die Firma wiederum jede Hilfestellung. Eine Enttäuschung erwartet auch all jene Besucher, die sich auf der Suche nach einem Ratschlag bis zum Punkt Lösungen voranklicken: Statt kleine Hilfestellungen bietet Euch Infogrames die Bestellung schriftlicher Tips zu den einzelnen Spielen an - zum Preis von 10 bis 30 Mark.

play-Nutzwert: ★★

Crave Entertainment
www.crave.de

Die US-Firma mit internationaler Produktpalette (zuletzt Killer Loop und Jade Cocoon) ist das jüngste Mitglied im Kreis gewichtiger Euro-Publisher, dementsprechend jung und aufgeräumt wirkt der WWW-Auftritt. Bisher verbirgt sich hinter der ästhetisch gelungenen Fassade nicht viel, was Ihr zum Spielspaß benötigt: Neben vereinzelten Firmen- und Markt-News hält Crave lediglich ein paar Infos zu neuen Spielen sowie je eine Handvoll Screenshots in guter Qualität für Euch bereit. Unser Eindruck: Ausbaufähig.

play-Nutzwert: ★

Ubi Soft
www.ubisoft.de

Vorbildlich und zukunftsweisend ist die seit der IFA neue Site des französischen Publishers und Distributors Ubi Soft, auch wenn dieser im Vergleich zum riesigen PC-Angebot nur wenige PlayStation-Spiele verkauft. Für sein Multiformat-Klientel bietet Ubi Soft die ganze Palette von Infos und Hilfestellungen, und das technisch einwandfrei realisiert: Neben Spielbeschreibungen, Bildern und Release-Terminen findet Ihr bei Ubi Soft auch Spieletips und FAQ-Files, auch Platz für Vorstellung, Prämierung und Links zu Ubi Soft-Fansites hat der Hersteller auf seiner Site reserviert. Doch selbst die beste der Publisher-Sites ist nicht völlig frei von Under Construction-Unannehmlichkeiten - der Shop folgt angeblich in Kürze.

play-Nutzwert: ★★★★

Konami
www.metal-gear.de

Statt einer ausgewachsenen Seite präsentiert Konami seinen deutschen Fans ein Rumpfprogramm zu Metal Gear Solid. Die Download-Area lockt mit den Punkten Soundtrack und Game's Guide, doch wer auf Ohrenschmaus und Lösungshilfe zum Nulltarif hofft, wird enttäuscht. Der Soundtrack entpuppt sich als einsamer Track, unter Game's Guide soll eigentlich ein Ausschnitt aus dem offiziellen Lösungsbuch liegen - tut er aber nicht, und letztendlich wird man gebeten, später (im Jahr 2001?) nochmal vorbeizuschauen. Zumindest besitzt www.metal-gear.de einen Order-Button, der Erwartungen weckt, hier vielleicht ein Premium Pack kaufen zu können. Leider nicht! Ihr lest nur die belanglose Aussage, daß Spiel und Buch Euch beim Fachhändler erwarten. Möchte der Japano-Hersteller seine Kunden vera...en?

play-Nutzwert: ★

Schlüssel für den Nutzwert

★	Zeit- und Bandbreitenverschwendung
★★	schwach
★★★	solide, aber kaum aufregend
★★★★	nützlich
★★★★★	für surfende PlayStation-Spieler unverzichtbar!

COMPUTER KUDAK
CTK AUSGEZEICHNET
Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. m. Analogpad	dtDM	239,00
Control Pad Dual Shock farbig	dtDM	59,95
Interactor Rucksackvibrator	dtDM	69,95
Leerhülle 1/2CD´s,schwarz,stabil	DM	2,00
Lösungshefte für PSX-Spiele	abDM	9,95
Memory Card 15 Blocks farb.	DM	19,95
Memory Card 2x15 Blocks farb.	DM	29,95
Memory Card 120 Blocks	dtDM	39,95
Multi Tap (4-Spieleradapter)	dtDM	59,95
Space Station	dtDM	49,95
X-Ploder Pro	dtDM	119,95
Baldur´s Gate*	dtDM	84,95
Barbie Race & Ride*	kpl.dtDM	89,95
Billard Nights*	dtDM	79,95
Box Champions 2000*	kpl.dtDM	89,95
Buster&the Beanstalk*	kpl.dtDM	79,95
Centipede*	dtDM	89,95
Chocobo Racing*	kpl.dtDM	89,95
Crash Team Racing*	kpl.dtDM	89,95
Cyber Tiger*	kpl.dtDM	89,95
Die Schlümpfe*	dtDM	89,95
Dino Crisis*	dtDM	84,95
Discworld Noir*(2CD´s)	kpl.dtDM	84,95
Disney´s Magical Tetris*	kpl.dtDM	79,95
Dune 2000*	kpl.dtDM	89,95
Earthworm Jim 3D*	dtDM	84,95
EPGA Golf*	dtDM	89,95
FIFA 2000*	kpl.dtDM	89,95
Fighting Force 2*	dtDM	89,95
Final Fantasy VIII (5CD´s)	kpl.dtDM	99,95
Final Fantasy VIII Special (5CD´s)	kpl.dtDM	129,95
Formel 1´99	kpl.dtDM	89,95
Formel 1´99 + Lenkrad	kpl.dtDM	149,95
Fußball Live	kpl.dtDM	89,95
Fußball Live + Multi Tap	kpl.dtDM	124,95
Gran Turismo 2*	kpl.dtDM	89,95
Gran Turismo 2+Lenkrad*	kpl.dtDM	149,95
GTA 2*	dtDM	89,95
Hot Wheels*	kpl.dtDM	89,95
Jade Cocoon*	kpl.dtDM	89,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)*	dtDM	89,95
Kingsley´s Adventure	kpl.dtDM	79,95
Lego Rock Racers*	dtDM	89,95
Le Mans*	dtDM	89,95
Metall Gear Solid Special M.*	dtDM	44,95
Missile Command*	kpl.dtDM	79,95
Mission Impossible*	dtDM	89,95
Nascar 2000*	kpl.dtDM	89,95
NBA Live 2000*	kpl.dtDM	89,95
Official Formula 1 Racing*	dtDM	99,95
Point Blank 2+G-Con45	kpl.dtDM	139,95
Pong*	kpl.dtDM	79,95
Premier Manager 2000*	kpl.dtDM	89,95
Railroad Tycoon 2*	dtDM	89,95
Rainbow Six*	dtDM	89,95
Ready 2 Rumble Boxing*	dtDM	89,95
Saboteur*	dtDM	99,95
Spyro 2*	kpl.dtDM	89,95
Submarine Commando*	dtDM	89,95
Supercross 2000*	kpl.dtDM	89,95
Tarzan*	kpl.dtDM	89,95
Techno Mage*	dtDM	89,95
Tekken 3 Platinum	kpl.dtDM	44,95
The Next Tetris*	kpl.dtDM	79,95
The Nomad Soul-Omikron	dtDM	89,95
Tomb Raider 4*	kpl.dtDM	99,95
Tomorrow never dies*	kpl.dtDM	89,95
Vigilante 8: 2. Teil*	dtDM	89,95
WipEout 3	kpl.dtDM	89,95
Worms Armageddon*	kpl.dtDM	79,95
Worms Pinball*	dtDM	89,95
Wu Tang Clan*	dtDM	89,95
Xena: Warrior Princess*	dtDM	89,95
X - Files (4CD´s)	kpl.dtDM	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
Inklusive Garantie, Schnellservice,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

PLAY COMPETITION

play PLAYSTATION verlost in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Europe:

1. PREIS: 1 PlayStation inkl. Final Fantasy VIII, Memory Card und der Actionfigur Squall.

2. PREIS: Final Fantasy VIII inkl. der Actionfigur Cifer.

3. PREIS: die Actionfigur Rhinoa.

Was Ihr tun müßt, um einen dieser Preise zu gewinnen? Beantwortet uns einfach folgende Frage:

Worin unterscheidet sich die Special Edition von Final Fantasy VIII von der üblichen PAL-Version?

Schreibt die Antwort(en) auf eine Postkarte, Stichwort: FF8, und ab damit an den:

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

oder Ihr nehmt per Fax (0931-40691-23) oder per E-mail (mailus@playplaystation.com) an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 9. November 1999.

SQUARESOFT®

You'll get over it. One day.

www.square-europe.com/ff8

www.playstation.de

All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Square Co., Ltd.
All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd.

TECHNIK ECKE

MARTIN WEIDNER

Parallelport zum Nachrüsten

Testmuster	The Next Generation
Bezugsquelle	The Next Generation
(Tel.: 0209/778811, URL:http://tng.to)	
Erhältlich ab	Mitte November
Preis	ca. 69,- DM (Umbau)
	ca. 49,- DM (Kit)

Seit 1. Juni liefert Sony Computer Entertainment Deutschland ausschließlich ihre neue Bauserie der PlayStation (SCPH-9002C), bei der der Parallelport wegrationalisiert wurde, an den Handel aus. Ob diese Maßnahme gegen Raubkopierer greift, sei dahingestellt. Findige User sind im Besitz der neuen 900x-MOD-Chips oder greifen auf eine Lösung über den Memory Card-Schacht zurück. Besitzer eines Gamebuster Deluxe von Datel oder eines Xploder Pro von Blaze schauen hingegen in die Röhre, da sich die beiden Schummelmodule (vorerst) nicht mehr an die neue Baureihe anschließen lassen.

The Next Generation hat sich jedoch des Themas angenommen und bietet ab Mitte November einen Umbau der SCPH-9002C-Serie an, der vorerst nur von der Firma direkt durchgeführt wird. Ein Lötkit für Bastler soll später aber ebenfalls angeboten werden. Zum Test stand uns ein voll funktionsfähiger Prototyp zur Verfügung.

Der I/O-Stecker unseres Prototyps wird sich in der endgültigen Version natürlich in einem kleinen Kunststoffgehäuse befinden, das an der Rückseite der PlayStation befestigt wird. Aus diesem Gehäuse wird ein 35poliges Flachbandkabel herausgeführt, das auf der anderen Seite oben auf der Hauptplatine angelötet wird.

Für PlayStation-Fans, die einen Gamebuster Deluxe oder Xploder Pro nicht missen wollen, ist dieser Umbau zweifellos empfehlenswert, allerdings sollten Neueinsteiger bedenken, daß durch ein Öffnen des Gerätes die einjährige Herstellergarantie von Sony Computer Entertainment Deutschland erlischt.

Ramnet

Testmuster	Activated
Bezugsquelle	Activated
(Tel.: 030-399918, URL: http://www.activated.de)	
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 49,- DM

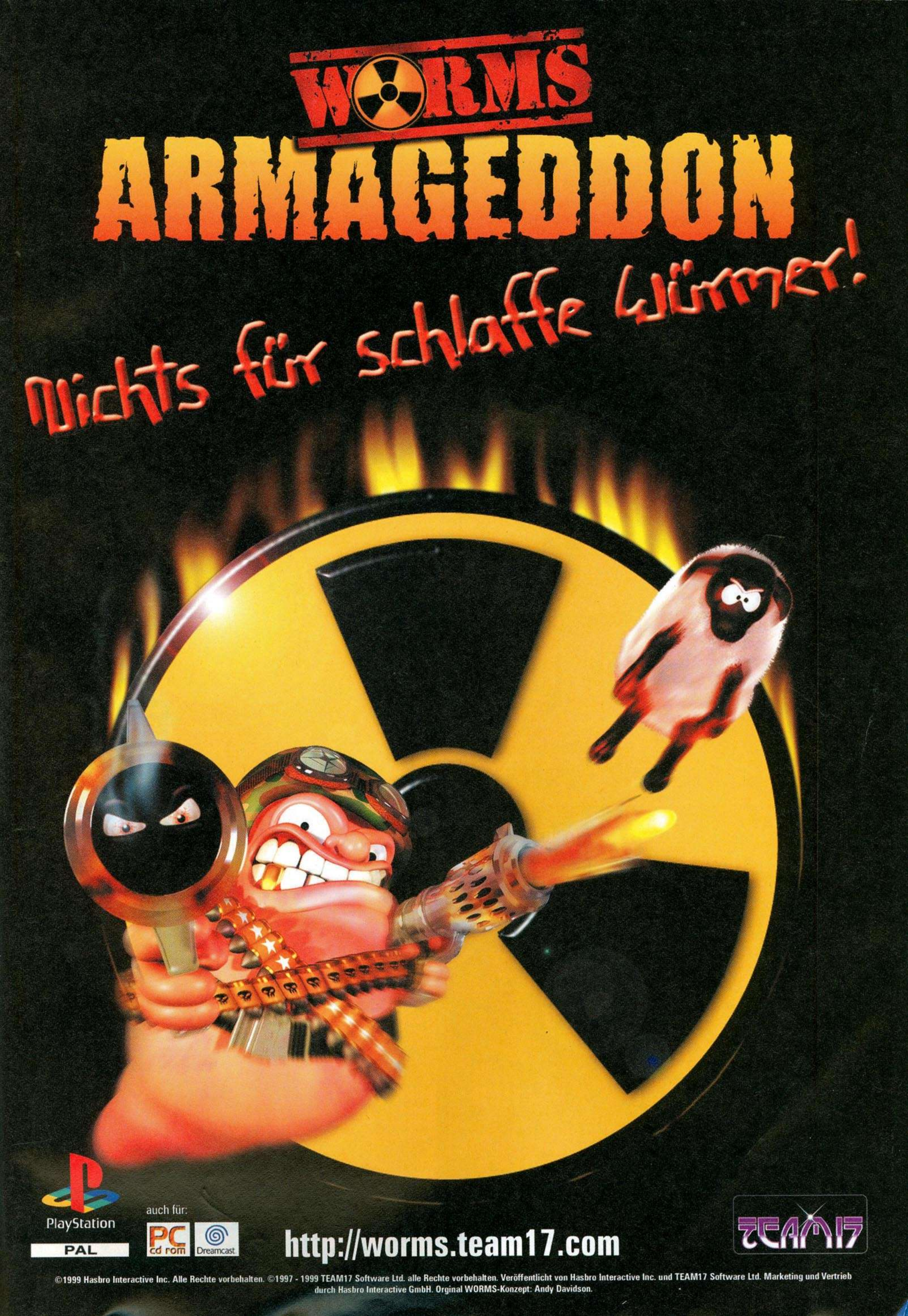
Activateds Ramnet stellt eine weitere Möglichkeit dar, Spielstände preiswert auf den PC zu überspielen und per Diskette oder E-mail an andere PlayStation-User zu versenden. Der um-gekehrte Weg, Spielstände aus dem Internet (z.B. http://www.cheat-cc.com/psx/sgf/index.html) im DexDrive-.GME-Format herunterzuladen und auf die eigene Memory Card zu überspielen, geht natürlich ebenfalls problemlos vonstatten. Wer Gamebuster Deluxe- oder Xploder Pro-Dateien herunterladen möchte, kommt allerdings nicht umhin, deren .PSX-Files zuerst mit dem PSXGameEdit (http://moberg-dybdal.dk/psxge) ins DexDrive-übliche Format (und/oder in die entsprechende Landesversion) zu konvertieren.

Die Software Ramnet v1.0 wird auf einer Diskette ausgeliefert, Anschluß an den PC findet das Gerät über die parallele Schnittstelle. Im wesentlichen erlaubt es Ramnet, einzelne Spielstände oder den vollständigen Inhalt einer Karte zu kopieren oder zu löschen. Neben „echten" Memory Cards können aber auch virtuelle Karten auf dem PC-Laufwerk eingerichtet werden. Der Umfang der Software beschränkt sich aber auf das Notwendigste. Funktionen wie Spielstände und Länderkennungen zu konvertieren, eine gesamte Memory Card zu formatieren, Save Games direkt per E-mail zu versenden, ein Hex- oder ein Iconeditor, und die Möglichkeit, Spielstände zu vergleichen und zu patchen - dies alles fehlt in Ramnet v1.0. Wer guter Hoffnung die neueste Version aus dem Netz fischen möchte, wird ziemlich alleine gelassen. Lediglich die E-mail-Adresse des taiwanesischen Herstellers CCL (ccltw@ms21.hinet.net) findet sich im Credits-Bildschirm, die Anleitung beschränkt sich auf eine DIN-A4-Seite. Lars Ole Dybdals arbeitet allerdings bereits an einer neuen Version seines PSXGameEdit, die auch das Ramnet unterstützen soll. Technischer Support wird von Seiten des Herstellers CCL nicht gerade großgeschrieben, Trittbrettfahrermentalität dagegen um so mehr.

Nichtsdestoweniger erfüllt Ramnet seinen Zweck, und dies sogar gut. Das bemerkenswerteste Feature an der Hardware ist aber die Möglichkeit, durch Batteriebetrieb völlig unabhängig, d.h. ohne PlayStation und PC Spielstände oder ganze Memory Cards zu kopieren und im Freundeskreis auszutauschen. Das Backup einer Karte dauert ca. 20 Sekunden. Ein Netzteil ist optional erhältlich. Die japanischen PocketStation-Fans werden sicherlich ihre helle Freude an dem kleinen, grauen Kasten haben.

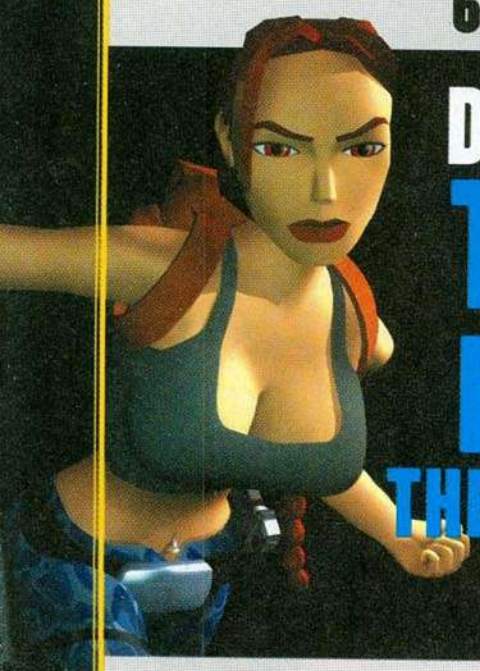
WORMS ARMAGEDON

Nichts für schlaffe Würmer!



©1999 Hasbro Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. ©1997 - 1999 TEAM17 Software Ltd. alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Hasbro Interactive Inc. und TEAM17 Software Ltd. Marketing und Vertrieb durch Hasbro Interactive GmbH. Orginal WORMS-Konzept: Andy Davidson.

Dicke Schlitten
GRAN TURISMO 2
20 Strecken! 33 Automobilhersteller! 60 Lizenztests!



Dicke Dinger
TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION
Ist ein Ende in Sicht?

Dicke Crashs
DEMOLITION RACER
Crush! Kill! Destroy!

und Championship Motocross featuring Ricky Carmichael, Micro Machines 4, ISS Pro Evolution, Dune 2000, NBA Live 2000, Puchi Carat, Overblood 2, Supercross 2000, Speedball 2100, Suikoden II, Final Fantasy Anthology, NHL Face Off 2000, Jet Moto 3, Jumping Flash 3 ...

umfassende und informative 1:):) Seiten -

die nächste play
ist ab 24. November überall erhältlich

IMPRESSUM

CyPress Verlagsgesellschaft mbH

play PLAYSTATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektropost: mailus@playplaystation.com

Chefredakteur:
Sven Liebold

stellv. Chefredakteur:
Martin Weidner

Redaktion:
mArk Liebold, Toni Opl
Dirk Gemeinhardt

Art Direction:
Wolfgang Müller

Layout:
Wolfgang Müller, Fränk Bogon,
Burkhard Weiss

Textkorrektur:
Barbara Strobel, Markus Strobel

Freie Mitarbeiter:
Mathias Neuman,
Andreas Binzenhöfer, Philipp Noack
Marco Spörl, Winnie Forster,
Oliver Ehrle, Robert Bannert

Titel:
Infogrames, Rage Software,
SCEE, Naughty Dog, Capcom
play PLAYSTATION

Redaktionsdirektor Konsolentitel
Stephan Girlich

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:
Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION abonnieren:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1999 by play PLAYSTATION,
Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Special Thanx:
Der Pate, Jaffar, Mone, Reef Girls, Toom Girls

Verlag:
CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): 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.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. 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 ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet 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 PLAYSTATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

© copyright by play PLAYSTATION, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND

Der Versandspezialist**

& LADEN

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

** AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

SONY PLAYSTATION PF
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK
PORTOFREI*
249,-

PLAYSTATION

[redacted]
CONTROL PAD BLAZE - CYBER SHOCK . . . 59,95
[redacted]
CONTROL PAD DUAL SHOCK . . . 34,95
[redacted]
GAMEBUSTER DELUXE -SCHUMMELMOD. 89,95
[redacted]
EQUALIZER . . . 44,95
ANTENNENKABEL . . . 24,95

DINO CRISIS (NOV) 89,95

RGB-KABEL . . . 14,95
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK . . . 119,95
[redacted]
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL . . . 119,95
[redacted]

inkl. Multi-Tap orig. 139,95
nur solange Vorrat reicht !

Fussball Live PF 99,95 | L.o.K.: Soul Reaver 99,95
Killer Loop (Y.A.R.G.) 89,95 | Star Wars Ep.1:d.D.B. 89,95

[redacted]
PISTOLE FALCON LIGHTGUN . . . 89,95
[redacted]
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) . . . 24,95
[redacted]
MEMORY CARD 120 BLOCKS . . . 44,95
[redacted]
MULTI TAP LOW BUDGET . . . 49,95
SPACE STATION . . . 44,95

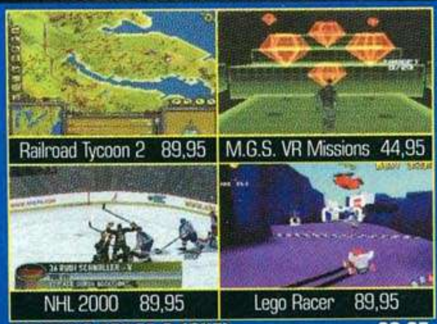
Mission Impossible 89,95 | Rainbow Six 89,95
Le Mans 24 Std. 89,95 | UEFA Striker 84,95

A BUG'S LIFE PF . . . 99,95
[redacted]
AKUJI THE HEARTLESS . . . 89,95
[redacted]
ASTERIX & OBELIX GEGEN CÄSAR (OKT) . 94,95
[redacted]
BALDUR'S GATE (DEZ) . . . 89,95

die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!

TOMB RAIDER 4 PF (NOV) 99,95

BARBIE RACE & RIDE (DEZ) . . . 99,95
BASEBALL EDITION 2000 (OKT) . . . 89,95
[redacted]
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE . . . 84,95
[redacted]
CAESARS PALACE 2000 (NOV) . . . 89,95
[redacted]
CENTIPEDE PSX (OKT) . . . 89,95
[redacted]
CHESSMASTER MILLENIUM . . . 89,95
[redacted]
COMMAND & CONQUER 2:GEGENSCHLAG 89,95
[redacted]
CUEBALL (OKT) . . . 74,95
CYBER TIGER (NOV) . . . 89,95
[redacted]
DESTREGA PF (OKT) . . . 99,95
[redacted]
EARTHWORM JIM 3D (DEZ) . . . 89,95
[redacted]
EXTREME 500 (OKT) . . . 89,95
[redacted]



Railroad Tycoon 2 89,95 | M.G.S. VR Missions 44,95
NHL 2000 89,95 | Lego Racer 89,95

FIGHTING FORCE 2 (OKT) . . . 89,95
[redacted]
FISHERMAN'S BAIT (OKT) . . . 89,95
[redacted]
GLOVER (NOV) . . . 79,95
[redacted]
GRAND THEFT AUTO - LONDON . . . 44,95
[redacted]
HELL NIGHT (NOV) . . . 89,95
HOT WHEELS: TURBO RACING . . . 89,95
INT. TRACK & FIELD 2 (JAN) . . . 89,95
[redacted]
KINGSLEY'S WILD ADVENTURE PF . . . 89,95
[redacted]
LE MANS 24 STUNDEN (NOV) . . . 89,95
[redacted]
SPIELEBERATER SOUL REAVER . . . 19,95
[redacted]

inkl. Memory Card orig. 109,95
nur solange Vorrat reicht !

inkl. CD-Case orig.
nur solange Vorrat reicht !

WipEout 3 PF 99,95 | Tarzan PF 99,95
FIFA 2000 (Nov) 89,95 | X-Files PF 99,95

JETZT AUCH PORTOFREI!*

Ab sofort bieten wir für unsere Kunden portofreie Lieferung bei ausgewählten Produkten an: Sendungen mit Artikeln, die mit PF bzw. PORTOFREI* gekennzeichnet sind, 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 EUROCARD MasterCard und VISA) bezahlen!

MADDEN NFL 2000 . . . 89,95
[redacted]
MILLENIUM SOLDIER - EXPENDABLE(NOV)79,95
MISSILE COMMAND (NOV) . . . 79,95
[redacted]
NASCAR 2000 (NOV) . . . 89,95
[redacted]

Xena (Nov) 89,95 | Grand Theft Auto 2 89,95
Rechtzeitig vorbestellen voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!
Jade Cocoon 89,95 | Tomorrow Never Dies 89,95

NFL BLITZ 2000 (NOV) . . . 89,95
[redacted]
NO FEAR MOUNTAINBIKING (NOV) . . . 89,95
PLANE CRAZY (NOV) . . . 89,95
[redacted]
PONG (OKT) . . . 79,95
[redacted]

die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!

FINAL FANTASY VIII PF 119,95

[redacted]
READY 2 RUMBLE BOXING (NOV) . . . 89,95
[redacted]
RENEGADE RACING (NOV) . . . 89,95
[redacted]
RISING ZAN (OKT) . . . 89,95
RONIN BLADE (NOV) . . . 89,95
[redacted]
SHADOWMAN . . . 84,95
SHAO LIN (NOV) . . . 89,95
[redacted]
SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG. . . . 24,95
[redacted]
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS PF . . . 99,95
SPEED FREAKS-INKL.ORIG.MULTI-TAP PF. 139,95
[redacted]
SUBMARINE COMMANDO (NOV) . . . 89,95
SUPERCROSS (NOV) . . . 89,95
[redacted]
TRICK'N SNOWBOARDER . . . 89,95
[redacted]
URBAN CHAOS (DEZ) . . . 89,95
[redacted]
WCW MAYHEM (NOV) . . . 89,95
[redacted]
WORMS PINBALL (NOV) . . . 89,95
[redacted]

inkl. Lenkrad PF 169,95
nur sol. Vorrat reicht !

FORMEL 1 '99 PF 99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ABE'S EXODDUS . . . 49,95
ATLANTIS . . . 49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 . . . 29,95
MEGA 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 ODDYSEE . . . 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 . . . 49,95
CROC . . . 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 . . . 49,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION . . . 49,95
FINAL FANTASY VII . . . 49,95
FORMEL 1 '97 . . . 49,95
G-POLICE . . . 49,95
GRAN TURISMO . . . 49,95
GRAN THEFT AUTO . . . 44,95
HEART OF DARKNESS . . . 44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO . . . 49,95
JURASSIC PARK . . . 49,95
LUCKY LUKE (OKT) . . . 49,95
MEDIEVIL . . . 49,95
MICRO MACHINES V3. . . . 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES . . . 49,95

Colin McRae R.- Pt. 49,95 | MediEvil - Plat. 49,95
Final Fantasy VII - Pt 49,95 | Tekken 3 - Plat. 49,95

MOTO RACER . . . 44,95
RAYMAN . . . 44,95
RESIDENT EVIL 1 . . . 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION . . . 49,95
ROAD RASH . . . 44,95
STREETFIGHTER EX PLUS α . . . 44,95
TEKKEN 3 . . . 49,95
TOCA TOURING CAR . . . 44,95
TOMB RAIDER 2 . . . 49,95
TRUE PINBALL . . . 49,95
V-RALLY . . . 49,95
WIPEOUT 2097 . . . 49,95
WORMS . . . 44,95

AUSTRIA EXPRESS

SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
0049 931 3545288
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM-7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME 9.00-20.00 UHR, SA. 10.00-16.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 35 45 222

Fax: 0931/571602

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

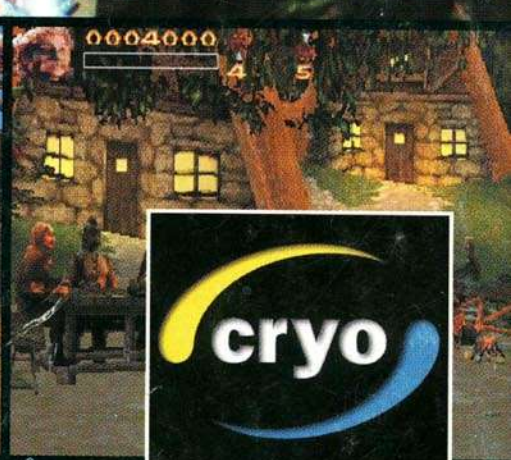
Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. PF: Sendungen mit diesem Spiel werden portofrei verschickt (lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahme-Gebühr an).

BEIM TEUTATES! IN JEDEM LEVEL FRISCHE RÖMER.

Jetzt ist es so weit, endlich darfst du auch Römer verhauen. Also greif zum Zaubertrank und zeig den Römern, was du draufhast. Hier zählen deine Geschicklichkeit und dein Reaktionsvermögen.
Ab 25. Oktober 1999 im Handel:
das Jump-'n'-Run-Erlebnis zum Kinohit „Asterix & Obelix gegen Cäsar" mit Gérard Depardieu und Christian Clavier.

www.cryo-interactive.de

PlayStation®



cryo INTERACTIVE