

64
SEITEN!

NTSC-TEST: ARMY MEN AIR ATTACK – RUNABOUT 2

01/2000 Januar

DM 6,50



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

play PLAYSTATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

6 SEITEN TIPS & TRICKS

PLAYER'S GUIDE ZU DISCWORLD NOIR (TEIL 1) – CHEATS
UND GAMEBUSTER-CODES ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

 **THRASHER:
SKATE & DESTROY**

WIRD TONY HAWK
VOM THRON GESTOSSEN?

 **DUNE 2000**
ECHTZEITSTRATEGIE
VOM FEINSTEN

 **MEDIEVIL II**
DIE RÜCKKEHR DES
SIR DAN FORTESQUE

**RALLY
2000**
ALLE NEUEN RALLYSPIELE
IM ÜBERBLICK!

SPIDER-MAN

DAS NEUE GRAUEN:
THE PLAY
WITCH PROJECT!

DIE SPINNE EROBERT DIE PLAYSTATION!

3 SEITEN SPECIAL

JAHRESRÜCKBLICK 1999 – ALLE SPIELE DER LETZTEN 12 MONATE • MUNCH'S ODDYSEE – ODDWORLD ENTHÜLLT SEIN
PLAYSTATION 2 PROJEKT • GROSSER LENKRADTEST – WAS BEKOMMT MAN FÜR SEIN GELD? • THEME PARK WORLD –
BULLFROG PRÄSENTIERT DAS SEQUEL DER VERGNÜGUNGPARKSIMULATION • RALLY 2000 – ALLE NEUEN RALLYSPIELE
TWISTED METAL 4 +++ SUPERCROSS CIRCUIT +++ SAGA FRONTIER 2 +++ TEST DRIVE 6 +++ ROAD RASH 4 +++ EAGLE ONE +++ TOMB RAIDER 4

expert

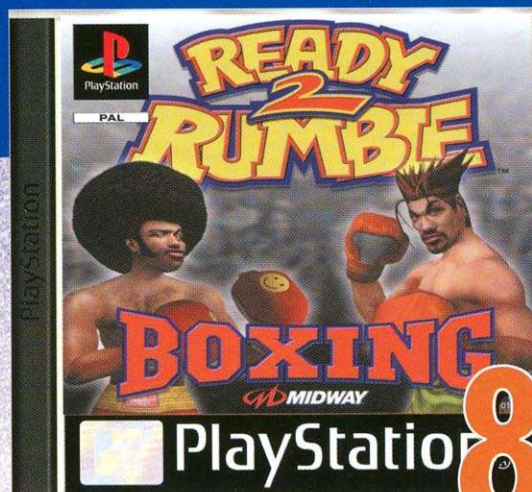
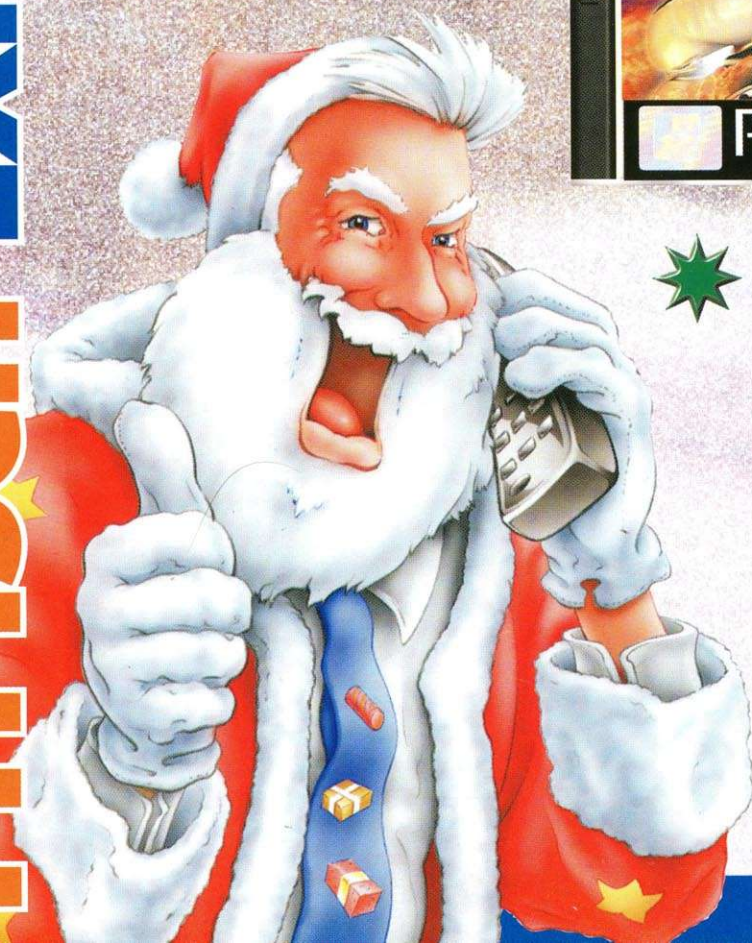


600mal in Deutschland,
3000mal in Europa.

EXPERT
TYPISCH

X-MAS DREAMS

COME TRUE!



Ready 2 Rumble

89.-DM
€45.⁵⁰



NFL Blitz 2000

99.-DM
€50.⁶²



Ronin Blade

99.-DM
€50.⁶²

preiswert und kompetent!



Metal Gear Solid
Special Missions
(nicht alleine lauffähig!)

DM 44.-
€ 22.50



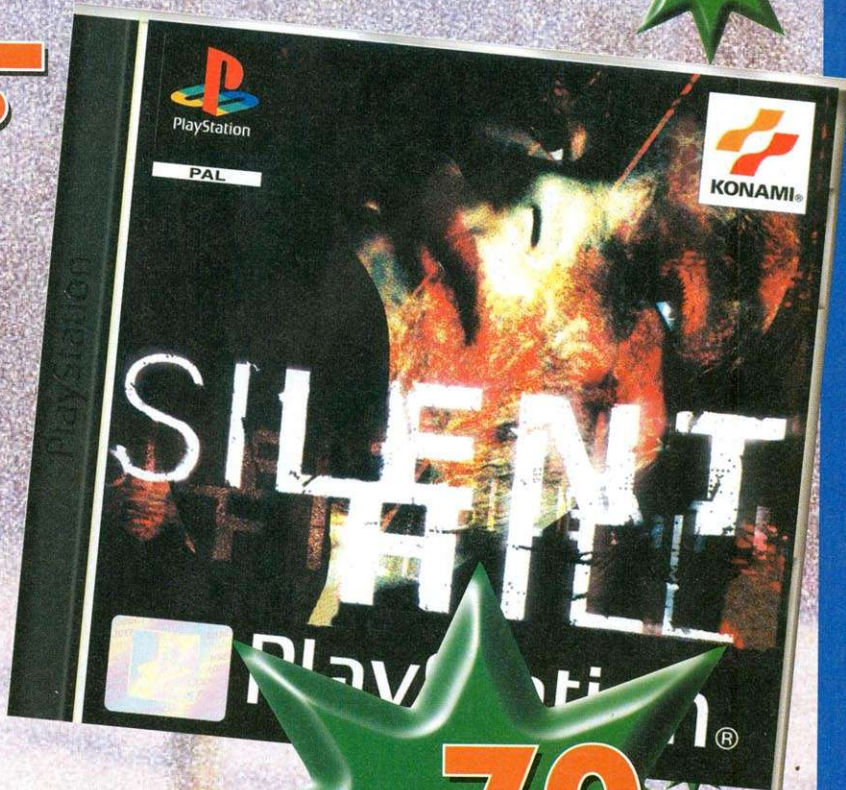
Hell Night

DM 99.-
€ 50.62



Metal Gear Solid

DM 89.-
€ 50.62



DM 79.-
€ 45.50

GAMIX Sonderband #1

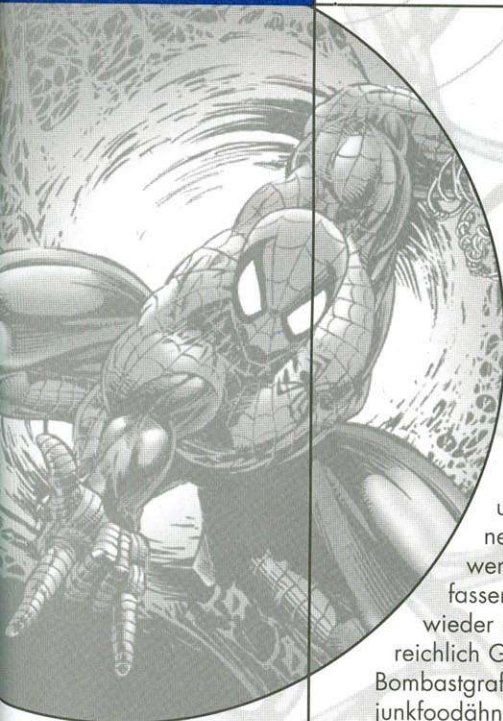


56 Seiten geballte Action:

- Comic „Saat des Bösen“
- Comic „Turoks Ursprung“
- Neuvorstellung des Spiels „Turok – Legenden des Verlorenen Landes“

SR 7,90 - 05 60 - 11
LUF
GAMIX.COM
4 395 11
1
DEZEMBER 99
DM 7,95

Ab 15. Dezember im Handel!



Liebe Leser!

Wir stehen an der Schwelle zu nächsten Jahrtausend. Keine Angst - wir werden jetzt bestimmt nicht im Millennium-Hype schwelgen, sondern einfach andächtig auf 30 Jahre Videospiegelgeschichte zurückblicken. Was Anfang der 70'er als nettes Experiment abgetan wurde, hat sich zu einem immer größer werdenden Industriezweig entwickelt. Besonders in den letzten fünf Jahren erlebte die gesamte Branche einen gewaltigen Wachstumsschub, der nicht zuletzt auf den überwältigenden Erfolg unserer Lieblingskonsole zurückzuführen ist. Auch im nächsten Jahr erwarten uns mit Sicherheit viele neue Trends und Spielideen, die hinsichtlich der uns bevorstehenden Veröffentlichung der neuen Sony Hardware hoffentlich die versprochene neue Dimension annehmen werden. Allerdings sollten sich viele Hersteller einige Vorsätze für das neue Jahr fassen, um ihre Spieler weiterhin glücklich zu stimmen. Wir wünschen uns vor allem wieder mehr kreative Ideen und weniger Sequels. Es müssen einfach weiterhin reichlich Games mit "Seele" entstehen - keine Hoppla-Hop Titel für die schnelle Mark mit Bombastgrafik. Sind wir doch mal ehrlich, wer möchte denn noch weiterhin Geld für junkfoodähnliche Produkte ausgeben?

Bis zum europäischen Release der PlayStation 2 im Herbst 2000 werden jedoch noch einige Monate ins Land ziehen, die uns allerdings sicherlich mit weiteren brillanten Titeln versüßt werden und somit die Wartezeit mehr als angenehm überbrücken. Allein die großartige Resonanz seitens der Leser bezüglich der Raubkopiergeschichte in den Leserbriefen der letzten Ausgabe zeigt uns, daß die PlayStation-Community unabdingbar hinter ihrer Konsole steht. Schwarze Schafe bilden zum Glück nur die leidliche Ausnahme. Ebenso erreichten uns sehr viele schöne Statements zum Thema: Gewalt in Videospielen und deren inkompetente Beurteilung in den Boulevardmedien, die Ihr wie gewohnt in einer diesmal leicht erweiterten play Mail nachlesen könnt.

Auf diesem Weg wünscht Euch das gesamte play Team ein frohes Fest mit möglichst vielen Geschenken unter dem heimischen Christbaum sowie einen genialen Start ins neue Jahrtausend. Laßt es richtig krachen, denn wir tun's auch!

Wir sehen uns dann auf der anderen Seite...
Ever play Team

**„Liiiiiiiiiaaaaaa Kuh! Liiiiiiiiiaaaaaa Kuh!
Nachts träum ich nur von Duuuuu...“**

Alles was Toni in den letzten drei Wochen zu sagen hatte

1999

Who was hot
and who was not...

Seite 34 - 44

20 **4** 00
RALLY-GAMES
Colin McRae Rally 2 - Rally Championship
Rally Masters Race of Champions - Konami Rally



Seite 29 - 33



Seite 68 - 73



Toy Story 2

Seite 48 - 49



Tomorrow never dies

Seite 110 - 111



MediEvil II

Seite 64 - 65



Test Drive 6

Seite 120 - 121



**Thrasher -
Skate & Destroy**

Seite 112 - 113



Dune 2000

Seite 56 - 57



**Army Men
Air Attack**

Seite 114 - 115



Der grosse Lenkradtest

Seite 46 - 47



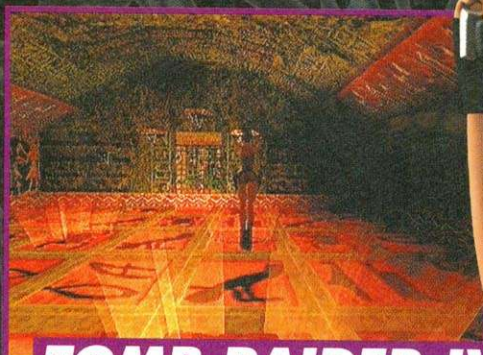
EAGLE ONE - Harrier Attack

Seite 134 - 135



WARPATH - Jurassic Park

Seite 108 - 109



TOMB RAIDER IV -

The Last Revelation Seite 116-117

Player's Guide Discworld Noir

Seite 83 - 90

Gamebuster Codes

Seite 81 - 82

Inhalt

01/2000

Play Mail

8-11

Play News

PlayStation 1	12-15, 18-22
PlayStation 2	16-17
Play Release Schedule	24

Play Charts

158

Play Net

Spielehilfe aus dem Net	154-155
-------------------------	---------

Play Tech

Spielstandzentrale im Eigenbau	152
--------------------------------	-----

Next Play

Impressum	162
Wertungssystem	99
Hefte nachbestellen	94

Play Cover

Spider-Man	68-73
------------	-------

Special Screen

1999: Who was hot and who was not?	34-44
Oddworld Munch's Oddysee	26-27
Play Witch Project	160-161
Rally Games 2000	29-33
Steuer-Tips: Der große Lenkradtest	46-47
Theme Park World - A walk in the park	52-55

Work in Progress

MediEvil II	64-65
Resident Evil Gun Survivor	96
Titanium Angels	62

Pre Screen

Alundra 2	60
Dune 2000	56-57
Grandia	50
Road Rash Jailbreak	92-93
South Park Rally	66
Space Debris	58-59
Tomba The Wild Adventure	74
Toy Story 2	48-49

Test Screen

Arcade Party Pack	129
Army Men Air Attack - Import	100-101
Eagle One Harrier Attack	134-135
Fighting Force 2	138-139
Glover	127
LEGO Racers	125
Pro Pinball Fantastic Journey	124
Rugrats Studio Tour - Import	126
Runabout 2 - Import	136
SaGa Frontier II	128
South Park Chefs Luv Shack	118
Supercross 2000	114
Supercross Circuit - Import	132
Tail Concerto - Import	140
Test Drive 6 - Import	120-121
Thrasher Skate & Destroy	112-113
Tiny Tank	122
Tomb Raider IV The Last Revelation	116-117
Tomorrow Never Dies	110-111
Twisted Metal 4 - Import	104-105
Vigilante 8 Zweite Herausforderung	130-131
Warpath Jurassic Park	108-109

Play Nachlese

142

Play Tips

Action Man Mission Xtreme, Jet Moto 3 - Import, Mission Impossible, NBA Showtime NBA on NBC - Import, NHL 2000 - Import, Pac-Man World, Ready 2 Rumble Boxing, Reel Fishing, Shadowman, Space Invaders, South Park, Star Wars Episode I - Die dunkle Bedrohung, Test Drive 6, Tomorrow Never Dies, Twisted Metal 4 - Import, WCW Mayhem, Wu Tang Shaolin Style, Xena Warrior Princess	75-80
Gamebuster Codes	81-82

Player's Guide Discworld Noir - Teil 1	83-90
--	-------

Play Competition

Acclaim Entertainment	106
Joytech	156
Konami	13





PLAY MAIL

FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play PLAYSTATION

Play Mail

Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

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

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

Der Umkehrschluss



Hallo, Ihr Schwerverbrecher!

Danke für Euer Editorial in der play 12/99, gut bebrüllt!

Hört man sich all die Statements über die Gefährlichkeit von Videospielen an, wünscht man sich angesichts dieses Grades an Heuchelei und Realitätsferne - die ja gerne den Spielern vorgehalten wird - in eine mit Zombies bevölkerte Welt, um wenigstens ein paar ehrliche Gestalten zu sehen. Ginge es der Gesellschaft denn wirklich besser, wenn die Kids und auch die älteren Spieler (ich selber habe die Vierzig überschritten) in Zukunft nur noch ein für die PlayStation umgesetztes „Sandmännchen“ zocken würden?! Vielleicht bedeutet das im Umkehrschluss ja, dass sich steuerhinterziehende Politiker vermutlich von „Theme Hospital“ zu ihrem Tun animieren lassen, Unfallflüchtige „Demolition Racer“ im Handschuhfach liegen haben, „Tekken 3“ die Inspirationsquelle für prügelnende Väter ist, die Militärs dieser Welt ihre ethnischen Säuberungstheorien beim guten alten Duke abkupfern und in den Tierversuchslabors der Industrie nur Laboranten eingestellt werden, die „Dino Crisis“ ohne abzuspeichern durchballern können. Klare Sache, dass bei solchen Vorbildern aus der heutigen Jugend nichts Gescheites werden kann. Findet auch mein ständig alkoholisierte Nachbar, der nichts so sehr hasst, wie diese herumlungenden Drogenabhängigen ... Im Ernst: solche Billig-Theorien sind nicht das alleinige Kind der Boulevardpresse, die ja nicht die Wahrheit, sondern ihre Schundblätter verkaufen will. Und dazu muss sie es eben ihren Lesern recht machen. Solange es entsprechende Leser gibt, die sich ihr selbstgerechtes Weltbild nicht durch Nachdenken und Differenzieren zerstören lassen, geht auch die Verteufelung sogenannter Jugend- bzw. Trivialekultur nicht unter. Das war damals der Rock 'n Roll, dann lange Haare und Mini-Rock, später Punk und Heavy Metal, und jetzt eben Techno, Resident Evil

& Co...Nur: die Konsolen, die den ultimativen Weltkrieg auslösen können, stehen nicht in bundesdeutschen Kinderzimmern, liebe BPJS! Ein Ego-Shooter hat noch niemanden zum Psychopathen gemacht, Unverständnis und Gleichgültigkeit des sozialen Umfelds schon...

Michael Kupper, Rösraht

Willkommener Verlust



Ich habe hier gerade die Play 12/99 mit den Leserbriefen von Eis Tee und dem Typen, der Euch bescheuert findet, vor mir liegen. Dazu kann ich nur sagen: selber schuld! Wenn die meinen, sie müssten sich strafbar machen, um 100 Mark zu sparen, sollen sie es tun - da kann man sowieso nichts dagegen machen. Aber wie kann man nur so blöd sein und das auch noch groß in einer Zeitschrift verkünden? Aber mal ehrlich, habt Ihr nicht Angst davor, ein paar Leser dadurch verloren zu verlieren?

Markus Schnauer, Nordhastedt



Ja - Und zwar genau zwei. So arrogant das auch klingen mag, aber wir legen wirklich keinen Wert darauf, dass sich Raubkopierer über neue Games bei uns informieren. Wir machen für Euch in erster Linie dieses Magazin, damit das sauer verdiente Geld nicht in potentielle Softwaregurken investiert wird. Außerdem ist doch einfach der Bezug zu einem Gegenstand, für den man mehr als 100 Marker hingeblättert hat, sehr viel größer, zumal die Alternative in einem lausigen Rohlings ohne Packung, Handbuch oder sonstige Feinheiten besteht. Angst haben wir nur um unseren Job, der durch diese Plage mehr als gefährdet wird.

Hohecker sie sind raus



Ein großes Hallo an das play-Team,
Ich bin über dreißig Jahre alt und vom C64 über den PC zur PlayStation gekommen. Eure Zeitschrift hat es als einzi-

ge geschafft, mich zu einem Leserbrief zu bewegen. Der Grund: play 12/99, zwei Herren haben einen Fehler gemacht. Sie haben - vielleicht als langjährige Abonnenten - vertrauensvoll einen Leserbrief an Ihre Redaktion geschrieben, wo sie dummerweise zugeben, nicht immer 100 Mark für ein Spiel auszugeben (da stellt sich die Frage, ob jedes Spiel soviel wert ist ...). Nein, sie brennen - diese Verbrecher. Man hätte diese Briefe einfach in den Papierkorb werfen können, aber nein, Eure Leser werden bei Nichtgefallen der Polizei und der Staatsanwaltschaft ausgeliefert. Ihr seid aus moralischer Sicht zum Kotzen, Ihr Saubermänner. Leserbriefe behandelt man vertrauensvoll. Und Ihr seid noch stolz drauf, andere anzuschreiben. Ach noch was: Ich habe als Kind meiner Mutter Bonbons geklaut. Und, lauft Ihr jetzt zu den Bullen und zeigt mich an? Und Tschüss, wir sehen uns vor Gericht...

Michael W. Pier, Rhade



Von vertrauensvoll kann in diesem Fall doch absolut keine Rede sein und Moralapostel sind wir schon gleich zweimal nicht. Was ist eigentlich so schwer daran zu kapieren, dass diese Leute an dem Ast sägen, auf dem wir Zocker alle sitzen? Natürlich ist nicht jedes Spiel sein Geld wert. Genau aus diesem Grund informieren ja auch die Fachmagazine, wo man bedenkenlos zugreifen kann oder um welchen Titel man lieber einen Bogen macht. Den Sachverhalt, Deiner Mami Bonbons aus der Tasche geklaut zu haben, mit einer oft Millionen von Mark teuren Entwicklung eines Spiels zu vergleichen, ist absolut lächerlich. Aber genau diese Denke rotiert eben in viel zu vielen Köpfen, weshalb die Tatsache, ein Spiel zu kopieren, einfach als Lappalie abgetan wird. Wir werden allerdings nicht tatenlos zusehen, wie erneut ein System totkopiert wird und weiterhin mit aller Härte gegen Raubkopierer vorgehen.



www.acmeonline.de

versandkostenfrei*



0221 - 240 88 00

0221 - 240 88 03 oder 0221 - 240 00 89



0221 - 240 00 81



info@ACMEonline.de

PlayStation

SOFTWARE dt

5th Element (Adventure) ©	79.90
A Bug's Life (Jump'N Run) ©	89.90
Abe's Exodus (Jump'N Run) ©	69.90
Akuji - The Heartless (Adventure) ©	89.00
Ape Escape (Jump'N Run) ©	79.90
Azure Dreams (RPG) ©	69.90
B-Movie (Action) ©	69.90
Bombberman World (Strategy) ©	69.90
Dark Stalkers 3 dt (Diverse) ©	79.90
Devil Dice dt (Diverse) ©	69.90
Everybody's Golf (Sports) ©	69.90
Fighting Force 2 (Beat) 10.12.99	99.90
Final Fantasy 8 (RPG)	109.90
Fluid (=Depth) (Diverse) ©	59.90
Formel 1 '99 (Racing)	99.90
G-Police: Weap.o Justice(Action)©	69.90
G-Police Platinum (Action)	49.90
Grand Stream Saga (RPG) ©	69.90
Hell Night (Adventure) 05.11.99	99.90
Kensei: Sacred Fist dt (Beat) ©	79.90
Kick Off World (Sports) ©	59.90
Killer Loop (Racing) 12.99	99.90
Legend of Kartia (Adventure)	99.90

Metal Gear Solid Missions	49.90
Metal Gear Solid (Adventure) ©	88.00
Mission Impossible (Adventure)	99.90
Music 2000 (Diverse) 10.12.99	99.90
NBA Live 2000 (Sports) 09.12.99	99.90
NHL 2000 (Sports)	99.90
Omega Boost (Action) ©	69.90
Ready 2 Rumble Boxing	99.90
Resident Evil-Nemesis (Adv)01.00.	99.90
Resident Evil (Action)	49.90
Ridge Racer Type 4 (Racing) ©	79.90
Rising Zan-Samurai (Action)	99.90
Ronin Blade (Adventure) 26.11.99	99.90
Shadow Gunner (Action) ©	29.90
ShaoLin (Beat'em up) 15.10.99	99.90
Silent Hill (Adventure)	99.90
TOCA Touringcar 2 (Racing) ©	49.90
Tomb Raider 4 (Adventure) 03.12.	99.90
Tomorrow never dies (Action)	99.90
WCW Mayhem (Sports)	99.90
Wild Arms (RPG) ©	69.90
WWF: Attitude (Sports)	99.90
Xenocracy (Action) ©	29.90

☺ = feine Preise

SOFTWARE us

Azure Dreams (RPG)	79.90
Bass Landing m. Contr. (Sports)	189.90
Black Bass w. Blue Marlin (Sports)	139.90
Clock Tower 2 (Adventure)	129.90
Echo Night (Adventure)	129.90
Final Fantasy Anthologies (RPG)	169.90
Grandia (RPG)	129.90
Jade Cocoon (RPG)	139.90
Juggernaut (Adventure)	129.90
Legend of Legaia us (RPG)	129.90
Lunar 2 Eternal Blue (RPG)	139.90
Lunar The Silverstar CE (RPG)	169.90
Parasite Eve (Adventure)	139.90
Saboteur (Adventure)	139.90
Saga Frontier neuer Preis! (RPG)	89.90
Suikoden 2 (RPG)	139.90
Thousand Arms (RPG)	139.90
Xenogears (RPG)	139.90

SOFTWARE jp

Arc the Lad 3 (RPG)	159.90
Arkanoid R2000 (Diverse)	89.90
Assault Suit Valken2 (Strategy)	144.90
Astro Trooper Vanark (Action)	139.90
Brightis (Adventure)	139.90
Chokobos Myst. Dung.1+2(RPG)	199.90
Chrono Cross (RPG)	159.90
Chronotrigger (RPG)	139.90
Dance Dance Rev.2nd (Action)	129.90
Densha de Go! 2 (Simulation)	139.90
Dewprism (RPG)	149.90
Fire Pro Wrestling G (Beat'em up)	144.90
Fox Junction (Strategy)	59.90
Gran Turismo (Racing)	49.90
Guitar Freaks (Diverse)	139.90
Internal Section (Action)	119.90
Koudelka (Adventure)	149.90
Metal Slug (Jump'N Run)	89.90
Midnight Run (Racing)	99.90
Moon (Adventure)	109.90
Option Tuning Car 2 (Racing)	129.90
Parasite Eve 2 (Adventure)	149.90
Racing Lagoon (Racing)	139.90
Shadow Tower (Adventure)	89.90
Shien Ryu - Geki Oh (Action)	49.90
Silent Bomber (Action)	149.90
Star Ixiom (Action)	139.90
Vandal Hearts 2 (Strategy)	149.90

SOFTWARE jp 2nd Hand

Arc The Lad (RPG)	59.90
Beat Mania 3rd Mix (Simulation)	59.90
Beat Mania 4th Mix (Simulation)	59.90
Biohazard 3 (Adventure)	129.90
Deep Freeze (Adventure)	89.90
Dracula X (Castlev.) (Action)	129.90
Echonoight 2 (Adventure)	109.90
Enigma (Adventure)	39.90
Evangelion Iron (Adventure)	89.90
Fatal Fury RB Sp. (Beat'em up)	89.90
Final Fantasy IV (RPG)	69.90
Final Fantasy Int. (RPG)	99.90
Front M. Alternative (Strategy)	69.90
Front Mission 2 (Strategy)	69.90
Galerians (Adventure)	109.90
Legend of Mana (RPG)	109.90
Metal Gear Integral (Action)	99.90
NekoSamurai (Adventure)	59.90
Policenauts (Adventure)	69.90
Princess Maker (Diverse)	39.90
Rally de Africa (Racing)	49.90
Raystorm (Action)	49.90
Samurai Spirits III (Beat'em up)	29.90
Samurai Spirits RPG (RPG)	59.90
Soukaigi (Action)	89.90
Spriggan Lunar Verse (Adv)	119.90
Tobal 2 (Beat'em up)	129.90
Wild Arms 2nd Ign. (RPG)	149.90

ANIME VHS-Video

Baoh - der Besucher	39.90
Dark Side Blues	49.90
El Hazard Vol. 1-4	je 39.90
Evangelion Reedit Vol.1-4	je 49.90
Ghost in the Shell	39.90
Iczer One Vol. 1-2	je 29.90
Record of Lodoss War 1-4	je 49.90
Sol Bianca	49.90
Tenchi Muyo Vol.1-2	je 39.90
The Hakkenden Vol. 1-4	je 49.90
Wedding Peach TV Box 1	je 59.90

Dreamcast

Dreamcast incl. Modem dt	499.00
Dreamcast incl. Modem us	639.00
Controller	59.90
JoyStick	99.90
Gun	99.90
Padverlängerung	24.90
RGB-Kabel incl. A/V	29.90
RGB-Kabel org. SEGA	49.90
Keyboard	59.90
Lenkrad	129.90
Vibration Pack	49.90
Memory Card VMU	59.90

SOFTWARE PAL

Blue Stinger (Adventure)	119.90
Fighting Force2 (Beat'em up)	119.90
Formula 1 (Racing)	119.90
Hydro Thunder (Sports)	119.90
NBA 2000 (Sports)	99.90
NFL Blitz 2000 (Sports)	99.90
Plasma Sword (Beat'em up)	119.90
Ready 2 Rumble (Sports)	119.90
Sega Bass Fishing (Sports)	199.00
SEGA Rally 2 (Racing)	119.90
Shadow Man (Adventure)	119.90
Snow Surfers (Sports)	99.90
Sonic Adventure (J'n Run)	99.90
Soul Calibur (Beat'em up)	119.90
Soul Fighter (Beat'em up)	119.90
UEFA Striker (Sports)	119.90
Virtua Fighter 3 (Beat'em up)	99.90
Virtua Striker 2 (Sports)	99.90
World League Soccer (Sports)	99.90
WWF Attitude (Sports)	109.90

SOFTWARE us

Air Force Delta (Action)	139.90
Carrier (Adventure)	139.90
Dark Angel (Action)	139.90
Flag to Flag Cart (Racing)	139.90

Slave Zero (Diverse)	139.90
----------------------	--------

SOFTWARE jp

Aero Dancing (Simulation) J	79.90
Biohazard 2 (Action)	149.90
Climax Landers (RPG)	129.90
D2 (incl. Veronica Demo) (Adv.)	139.90
Death Crimson 2 (Action)	149.90
King of Fighters (Beat'em up)	99.90
Maken X (Action)	159.90
Redline Racer (Racing) J	79.90
Toukon Retsuden 4 (Beat)	139.90
Virtual on (Action)	149.90
Virtual Striker 2 (Sports)	149.90
Zombie Revenge (Beat)	149.90

SEGA SATURN jp 2nd Hand

Assault Suit Leynos2 (Action)	49.90
Burning Rangers (Beat'em up)	39.90
Dragonball Z (Beat'em up)	49.90
El Hazard (Adventure)	49.90
Evangelion (Adventure)	49.90
Fatal Fury Real Bout (Beat'em up)	79.90
Fighters Megamix (Beat'em up)	29.90
Fighting Vipers (Beat'em up)	29.90
Fire Pro Wrestling S (Beat'em up)	29.90
King of Fighters 97 (Beat'em up)	29.90
Langriss 3 (Strategy)	29.90
Lunar (RPG)	29.90

Bestellen
bei ACME

wie's
funktioniert

wir sind
Montag - Freitag
von 10⁰⁰ - 19⁰⁰ Uhr

Samstag
von 11⁰⁰ - 16⁰⁰ Uhr
telefonisch und im
Internet und per
Fax erreicht Du uns
tätiglich rund um
die Uhr.

Alle Bestellungen die
bis 18⁰⁰ Uhr eintreffen
werden am gleichen Tag
bearbeitet und versandt.
kostenfrei ausgeliefert!
(inkl. NN-Gebühr von DM 5,-)
Für Bestellungen unter
DM 50 werden mit einer
versandkostenpauschale
in DM 10 berechnet!
In der Regel ist Deine
Lieferung innerhalb von
4 Stunden bei Dir!

Mitbestellen!

1000
Soundtracks
kostenlos!!!

1x StreetFighter Alpha
oder
1x CyBall Zone

Jubiläumssprei

399,-*

*im Paket mit
2 Spielen (dt)
1 VMU
1 zus. Controller
2 Verlängerungen
1 RGB-Kabel
ab DM 798.30

ACME
the game company

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Wir übernehmen keine Haftung für die Richtigkeit der Angaben. Rücksendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Verwendete Waren sind Eigentum von ACME und werden hiermit anerkannt.

Zülpicher Str. 17 - D-50674 Köln - Tel: 0221 - 240 88 00
Trevellsestraat 13 - NL-6291 AK Vaals - Tel: 0177 - 240 88 00

3 Jahre ACME



PLAY MAIL

Deutschland braucht Rollenspiele



Hallo, playPlaystation -Team.

Ich ärgere mich schon seit geraumer Zeit über den Deutschlandrelease diverser Rollenspiele. Ich verstehe das nicht. In Deutschland bringen sie jeden erdenklichen Softwaremüll, nur keine gescheiten Rollenspiele auf dem Markt.

Zum Beispiel Squaresoft. Die haben so geile Softwareperlen wie Xenogears, Parasite Eve, Legend of Mana und nicht zuletzt die geniale Final Fantasy-Saga. Wieso glauben die, dass solche Games in Nippon und in den Staaten Erfolg haben, nur nicht in good old Germany? Meinen die, wir Germany-Gamer sind total bescheuert und geben uns mit solchem Mist wie Jade Cocoon oder Shadow Madness zufrieden? Und eurer Kritik zu Final Fantasy VIII (war ja nicht so toll im Hinblick auf die Story) muß ich kräftigst widersprechen. Wir können froh sein, daß solche audiovisuellen Meisterwerke überhaupt ins Deutsche übersetzt werden. Ok, Suikoden 2 bringen sie wahrscheinlich (sogar bei solchen Games müssen wir bangen), aber wie steht es mit Final Fantasy Anthology? Die Grafik ist bestimmt nicht schlechter als die von Suikoden 2. Wenn die Verantwortlichen sagen würden, es läge an der altbackenen Grafik, könnte man es ja noch verstehen, aber daran liegt es anscheinend nicht. Ich könnte noch stundenlang meiner Wut freien Lauf lassen, aber das ist nicht mein Anliegen. Ich hoffe und glaube, dass es in Zukunft besser wird, da Square endlich einen Sitz in Europa hat, aber das bringt die „alten“ Spiele auch nicht nach Deutschland. Wenn FFA nicht zu uns kommt - und so sieht es momentan aus - werde ich Square-Europe eigenhändig einen Brief schreiben. Sagt mir bitte, wie steht die Chance, dass FFA nach Deutschland kommt?

Onur, Obernburg



Rollenspiele in Deutschland führen nun mal ein Nischendasein.

Es gibt einfach nicht viele Spieler, die sich die von Dir gewünschten Spiele tatsächlich kaufen würden. Deshalb rechnen die Publisher nicht mit ausreichend hohen Verkaufszahlen, welche aber dringend notwendig wären, um die aufwendigen Lokalisierungen zu finanzieren. Die Industrie ist darauf bedacht, ihre Produkte möglichst an das Verlangen der breiten Masse anzupassen. Rollenspiele sind zwar bei uns noch

keine Software-Exoten, aber eben schwerer zu finden als ein Sport- oder Actionspiel. Leider müssen wir Dir auch mitteilen, daß es bis jetzt ziemlich schlecht um eine Veröffentlichung der FFA in unseren Landen steht. -Tja, japanisch müsste man können.

Liebe auf den ersten Blick



Hallo playPlayStation-Team, ich halte gerade eure November-Ausgabe in den Händen, die ich mir gestern von meinem Kumpel geliehen habe. Als ich gerade den Artikel über Sqauresoft durchlas, ist mir auf Seite 36 dieses ziemlich geniale Bild von Aya Brea (aus Parasite Eve) ins Auge geschossen!! Nun meine Frage: Woher kann ich dieses Bild bekommen?? Von euch?? Wär ganz cool, wenn ihr mir weiterhelfen könntet, vielleicht mit ihrer Adresse etc.!!??

Stefan Fascher per E-Mail



Wahnsinn. Das Artwork der schönen Aya hat uns eine ganze Flut an Zuschriften beschert. Manche von Euch Verrückten wollten sich das Motiv sogar als Tattoo verewigen. Die Adresse des schönen Mädels haben wir zwar nicht, aber vielleicht hilft Dir das weiter:

www.thegia.com/psx/peve2/art2/pe2-aya.jpg

Klare Worte Teil 1



Hallo play(boys)!

Ach ja, da lese ich mich munter durch euer Heft....gucke mir zuerst den genialen Medal of Honor-Test an und gehe dann zu den Leserbriefen weiter. Und was erblicken meine geschundenen Augen da: Die geistigen Ergüsse zweier kopierender *PIEEP*, die nichts besseres zu tun haben, als ihre lustigen Einstellungen zum Kopieren breitzutreten. Der krumme René sagt: „(...) ich bin doch nicht so bescheuert wie ihr und kaufe mir ein Spiel für 100 DM. Lieber zahl ich 2 DM...“. Und dieses (dämliche) Argument habe ich schon öfters gehört, ich sei doch bekloppt mir ein Vollpreisspiel zu kaufen und will doch nur angeben - (!) witzig, dass heutzutage (früher in den Nintendo Tagen, das waren noch Zeiten) Leute gemacht werden, die ihr Spiel „ehrlich“ kaufen wollen. Wer kein Geld für ein Spiel hat, der soll sich ein Platinum-Spiel kaufen oder ein Gebrauchtspiel kaufen, bei www.ebay.de gibt's für jeden etwas. Dass die Raubkopierer

den Entwicklern schaden, ist ihnen wohl völlig egal. Und dieses Raubkopierproblem ist wohl nur zu lösen, wenn ein Konsolen-eigenes nicht im Handel käufliches Medium rauskommt. Wenn die DVD richtig durchstartet, werden auch die Brenner erschwinglich und somit ist auch das Problem mit der neuen Konsolengeneration nicht gelöst. Einen richtig wirksamen Kopierschutz gibt es nicht, im Internet gib'ts in Rekordgeschwindigkeit Cracks von irgendwelchen Underground-Seiten. Es gibt auch deutsche Händler, die obskure Hardware aus Hongkong anbieten (wie z.B.: den N64 Doctor). Manchmal denke ich, ich bin (leider) der einzige, der seine Spiele „normal“ kauft. Deshalb werden auch dieses Jahr bei mir zwei Topspiele unter dem Weihnachtsbaum liegen, nämlich FF VIII und CTR.

Ralf Herzel, Warsingsfehn

Klare Worte Teil 2



Geschätztes Play-Team, ich (30 J.)kaufe seit 1 1/2 Jahren Ever Mag, da ich seit ca.20 Jahren ein nahezu süchtiger Computer- und Videospiel-Freak bin und bei Euch die nötige Kompetenz zur Unterstützung meiner Spielleidenschaft finde. Trotz meiner relativ hohen Meinung von Euch möchte ich zum Editorial der Dezemberausgabe kritisch Stellung beziehen.

Sicherlich habt ihr recht, daß man nicht jeden Nutzer von Ego-Shooter-Spielen zu einem potentiellen Amokläufer abstempeln kann, trotzdem halte ich es als Pädagoge für meine Pflicht, darauf hinzuweisen, daß sich in den letzten Jahren vieles verändert hat.

Das nachweislich gestiegene Gewaltpotential von Kindern und Jugendlichen resultiert doch aus dem, was ihnen vorgelegt wird. Hier beziehe ich mich selbstverständlich nicht nur auf die mediale Vorbildfunktion, sondern auch auf die der Eltern. Wenn so offen und freizügig mit gewaltverherrlichenden Spielen, Filmen, Sendungen etc. umgegangen wird, verschwimmen die Grenzen von Erlaubtem und Verbotenem zunehmend, wodurch sehr wohl der von Euch beschriebene „minimale Unterschied“ zwischen virtueller und realer Welt immer undurchsichtiger wird.

Sicherlich mache ich bei mir keine Ausnahme, wenn ich sage, dass bestimmte Ego-Shooter ihren Reiz haben, dennoch finde ich, dass besonders die gesellschaftlichen und familiären Vorbilder ihre Funktion auch gewissenhaft wahrnehmen sollten, damit wir hier dem Vormarsch „amerikanischer Verhältnisse“ entgegenwirken können. Denn härtere juristische Strafen ersetzen nicht unsere pädagogische Pflicht, unseren Kindern den Wert menschlichen Lebens und ethischen Grundstrukturen zu verdeutlichen, denn sie sind es, die unsere Verhaltens-, Denk- und Lebensweisen übernehmen und deshalb sollten wir uns wirklich „an die eigene Nase fassen“.

Thomas Nohlen, Duisburg





Dem ist wohl nicht viel hinzuzufügen. Ihr sprecht uns beide aus der Seele.

Bang your Heads



Hi Leute!
Jetzt habt ihr mich aber hängen lassen. Aufgrund Eures Tests in der letzten Ausgabe (und weil ich das Game vor 3 Wochen während eines Las Vegas Aufenthaltes gesehen hatte) habe ich mir natürlich sofort Guitar Freaks zugelegt. Den Preisaufschlag für Importspiele habe ich mittlerweile verdaut. Doch wo bekomme ich nun die Gitarre her? Auf Mailanfragen beim Versender hab ich noch keine positive Antwort bekommen.

Bitte helft mir, die nächste Party kommt bestimmt. Habe übrigens schon seit zwei Jahren ein Abo bei Euch und bin immer noch begeistert von Eurem Heft. Ihr werdet tatsächlich immer besser. Nur für Eure Statistik: Ich bin 38 Jahre jung und besitze natürlich auch einen PC. Durch die Anschaffung der PSX hab ich aber eine Menge Geld in die Aufrüstung gespart, ohne meinen Spieltrieb bremsen zu müssen. In Zukunft würden mich auf jeden Fall mehr Tests über Spiele, die etwas abseits vom Mainstream liegen, interessieren. Guitar Freaks und Beatmania sind schon ganz gut in dieser Hinsicht.

Dirk Lahn, per E-Mail



Die Gitarren sind in der Tat sehr schwer zu bekommen. Bei vielen Importhändlern in Deutschland wirst Du mit Sicherheit auf Granit beißen. Auch wir mussten unsere Exemplare mühsam aus Japan importieren. Deswegen muss aber die nächste Party noch lange nicht ohne den Rocker-Spaß auskommen. Versuch es einfach bei www.tronixweb.com, einem sehr zuverlässigen Händler aus New York, der die begehrten Controller fast immer vorrätig hat. Erfreulich ist ebenfalls, dass Konami, falls sich die europäische Version von Beatmania durchsetzen sollte, auch über eine Veröffentlichung der Headbanger-Simulation in unseren Gefilden nachdenkt - was dann auch das Gitarrenproblem lösen würde.

Über den Wolken



Hi play-Players
Ich gehöre mit meinen 38 sicher

auch schon zu den Playstation-Grufties, jedoch sind viele meiner Freunde Playstation-Freaks, jeder mit seiner Spezialität (Formel 1, Eishockey, Fussball, Adventures). Nun, meine Leidenschaft ist die Fliegerei und zu meinen Favoriten gehören Ace Combat 2 und Wing Over 2. Vor allem das eher verschmähte WO 2, weil es zum erstenmal eine Simulation und nicht nur eine sinnlose Ballerei ist, auch wenn die Grafik stark zu wünschen lässt. Manchmal frage ich mich, ob ich auf einen PC umsteigen soll, um in den Genuß wahrer Simulation zu kommen?

Roger A. Bruggmann, Schweiz



Wenn Deine Leidenschaft bei Flugsimulationen liegt, solltest du allerdings die Anschaffung eines PCs überdenken. Komplexe Simulationen dieser Art sind einfach nicht konsolentauglich. Das fängt bereits bei den Eingabemöglichkeiten an, da eine Tastatur in jedem Falle fast unumgänglich ist. Was auf der Playstation in diesem Genre Mangelware ist, findest Du im Bereich der PC-Games wie Sand am Meer. Vor allem in einer spielerischen und graphischen Qualität, die Dich vom Glauben abfallen lassen wird. Die große Hoffnung liegt wiederum in der Playstation 2, die im Prinzip alle Schnittstellen und die technische Power eines hochgezüchteten PCs mitbringen wird.



Evolution-Pad

Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.

empf. VK DM 99,95

evolution

Evolution Control System (PSX)

Endlich: Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar.

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

SX 2000
TECHNOLOGY



Dual Force™ PSX-Lenkrad

Das brandneue Dual Force-Lenkrad mit hochsensibler SX 2000-Technik für programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, 8 Action-Buttons, Doppel-Fingertip-Rennschaltung, gummierte ergonomische Griffflächen, X-tra-starke Dual-Shock™ Vibrationseffekte, rutschfeste Gas- und Bremspedale. Funktionales Design für Knieauflage, alternative Tischbefestigung über mitgelieferte Tischklammern. 12 Monate Garantie.

empf. VK DM 129,95

Evolution Control System

Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar

empf. VK DM 149,95

Ein- und beidhändig spielbar ...



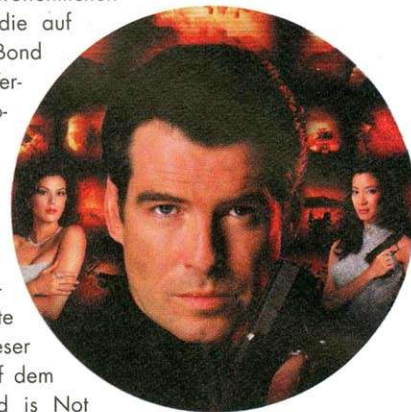
PLAY NEWS

E3 PRESS KIT CD #1
ARTWORK BY
LIFE OF
PLAY STATION
MARTIN WEIDNER

EA sichert sich Lizenz zum Töten

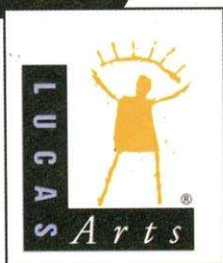
Electronic Arts und MGM Interactive gingen am 18. November eine exklusive, weltweite Lizenzvereinbarung ein, interaktive Unterhaltungssoftware zu entwickeln, zu veröffentlichen

und zu distribuieren, die auf dem Charakter James Bond beruht. Als Teil dieser Vereinbarung wird Electronic Arts mehrere, von James Bond inspirierte Titel für unterschiedliche Plattformen veröffentlichen, darunter PCs und Next Generation-Konsolen. Das erste Bond-Spiel aus dieser neuen Allianz wird auf dem neuen Film *The World is Not Enough* basieren und 2000 erscheinen.



STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

Nachdem die PlayStation-Adaptionen von *Indiana Jones* und der *Turm von Babel* und *Star Wars Episode I Racer* von ihren Veröffentlichungsplänen gestrichen worden waren, kündigte LucasArts Entertainment am 23. November das *Beat'em Up Star Wars Episode I Jedi Power Battles* an. Der Spieler wird hier in die Rolle der Jedi Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon oder Adi Gallia schlüpfen und gegen Droiden, Söldner, Assassine und nicht zuletzt Darth Maul antreten können. *Jedi Power Battles* stellt nicht LucasArts' ersten Versuch dar, im Prügelspiel-Genre Fuß zu fassen. Virgin Interactive veröffentlichte im März 1998 LucasArts' mittelpträchtiges *Star Wars Masters of Teräs Käsi*. *Jedi Power Battles* soll im Frühjahr 2000 erscheinen.



Silent Hill Comic

Konami of Europe veröffentlicht im Dezember ihr lange erwartetes Comic zu *Silent Hill*. Auf ca. 60 Seiten widmen sich die Macher der Suche von Harry Mason nach seiner in *Silent Hill* verschwundenen Tochter. Gezeichnet wurde das *Silent Hill* Comic von Neil „2000AD“ Googe.

Bezugsquelle: gut sortierter Fachhandel.
Preis: ca. 29,- DM.
Erhältlich ab: sofort.



Square verschiebt Erscheinungstermin von Final Fantasy IX

Square gab am 29. November im Rahmen einer Aktionärsversammlung bekannt, den Erscheinungstermin ihres RPGs *Final Fantasy IX* von diesem Geschäftsjahr, das am 31.03.2000 endet, auf das nächste zu verschieben. Hintergrund: Enix gab vor kurzem bekannt, den *Street Date* ihres lange erwarteten *Dragon Quest VII* von 29. Dezember auf „Frühjahr 2000“ zu verlegen.

WEIHNACHTEN IN SILENT HILL

Harry Masons Abenteuer wurden endlich zu Papier gebracht. Neil Gaiman zeichnete ein 60 Seiten starkes Comic, rund um die sonderbaren Ereignisse in der schaurigen Kleinstadt. Anlässlich der großen Comicpremiere des schaurigen Horror-Adventures Silent Hill verlosen wir in Zusammenarbeit mit



10 x Das Silent Hill Comic

10 x Silent Hill



Ihr wollt gewinnen? Einfach eine Postkarte an uns abschicken.

STICHWORT: HARRY'S STAHLROHR CLUB
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 30. Januar 2000.

PLAY
NEWS

Gamebuster CDX

GAME
BUSTER
CDX

Seit 01. Juni befindet sich eine neue Bauserie der PlayStation (SCPH-9002C) im Handel, bei der der Parallelport wegrationalisiert wurde. Von Sony Computer Entertainment eigentlich als Maßnahme gegen Raubkopierer gedacht, schauten allerdings auch die Fans von Schummelmodulen in die Röhre, da sich der bisherige Gamebuster Deluxe nicht mehr daran anschließen ließ. Dataflash hat sich des Problems angenommen und liefert seit Dezember ihren Gamebuster CDX aus, der an den Memory Card-Schacht der PlayStation angeschlossen wird. Darüber hinaus liegt der neuen Version ein serielles Kabel für den Anschluß an den PC bei, um selbst Codes herauszufinden, und ein 15minütiges VHS-Video, das einen Schritt für Schritt in die hohe Kunst des Schummelns einführt. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe der play.



Testmuster: Dataflash.
Bezugsquelle: gut sortierter Fachhandel.
Erhältlich ab: sofort.
Preis: ca. 99,- DM.

Errata

In unserem Feature über Lösungsbücher in der play 12/99 haben sich leider einige inhaltliche Fehler eingeschlichen. Das Trickwerk und Prima Deutschland erstellen ihre Lösungsbücher selbst, beim Trickwerk sind darüber hinaus Bewerbungen von Autoren möglich. piggyback interactive ist kein reiner Buchverlag, sondern ein Softwarepublisher, der als eines von seinen Geschäftsfeldern auch offizielle Lösungsbücher auf den Markt bringt.

Acclaim erwirbt
ECW-Lizenz

Nachdem Acclaim Entertainments World Wrestling Federation-Lizenz am 15. November ausgelaufen war, ging das amerikanische Unternehmen eine Minderheitsbeteiligung an der Extreme Championship Wrestling (ECW) ein. Als Teil der Vereinbarung erwarb Acclaim die ausschließlichen interaktiven Rechte an der ECW. Acclaim wird ihr erstes ECW-Spiel - ECW Hardcore Revolution - am 17. Februar ausliefern. Hardcore Revolution wird neben ECW-Stars wie Mike Awesome, Mr. Pay-Per-View Rob Van Dam, Sabu, Tommy Dreamer, Raven und „The Queen of Extreme“ Francine noch 40 andere ECW-Wrestler beinhalten. Entwickelt wird ECW Hardcore Revolution von Acclaim Studios Salt Lake City.



Gib' Gummi!

PSX ★ Micro Wizard

- Richtungstasten mit Microschalter
- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

DM 59.95*



BLAZE

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

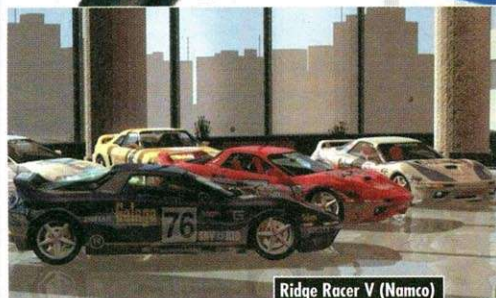


Alle genannten Marken und
Varenzeichen sind Eigentum

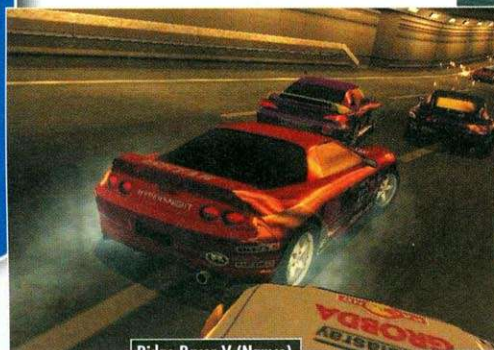
BLAZE

PLAYSTATION 2

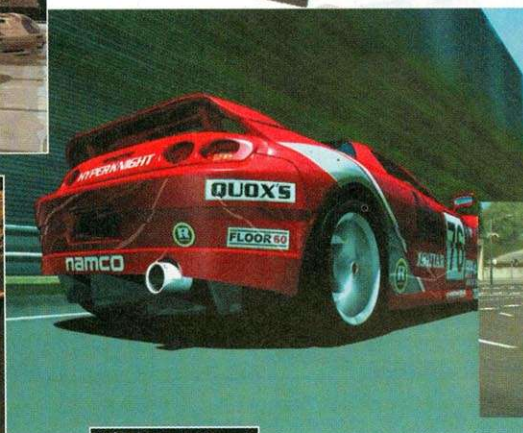
++UPDATE++



Ridge Racer V (Namco)



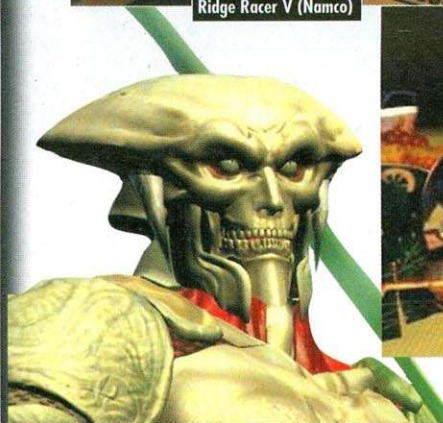
Ridge Racer V (Namco)



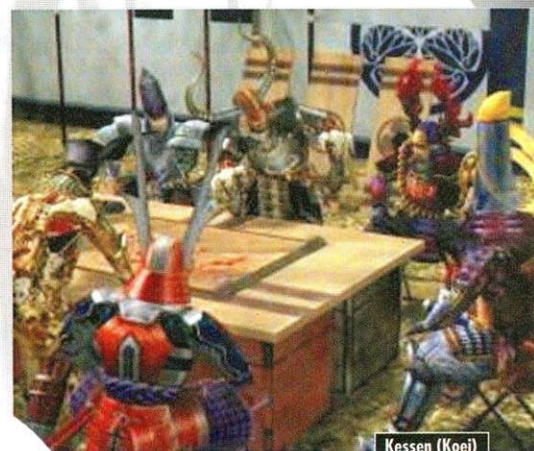
Ridge Racer V (Namco)



Ridge Racer V (Namco)



Kessen (Koei)



Kessen (Koei)



Tekken Tag Tournament (Namco)



Tekken Tag Tournament (Namco)



Tekken Tag Tournament (Namco)



Tekken Tag Tournament (Namco)

A
GLIMPSE
OF
THE
FUTURE



Konamis PlayStation2- Lineup

Konami plant, zur Veröffentlichung der PlayStation2 am 4. März

vier Titel auszuliefern: Jikkyou World Soccer 2000 (International Superstar Soccer 2000), Gradius III & IV Resurrection, Drum Mania, Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 und Mahjong Yaroze 2.

Evergrace



Ursprünglich für die PlayStation1 geplant, entschied sich From Software, Evergrace nun doch für die PlayStation2 zu veröffentlichen. Als Gründe gibt From Software grafische Effekte wie z.B. die Darstellung von Mimik an, die auf der aktuellen Hardware in der gedachten Art und Weise nicht realisiert werden konnten.

Evergrace ist zur Zeit zu etwa 20% fertiggestellt und soll in Japan im Sommer 2000 erscheinen.



THQs Launch-Titel

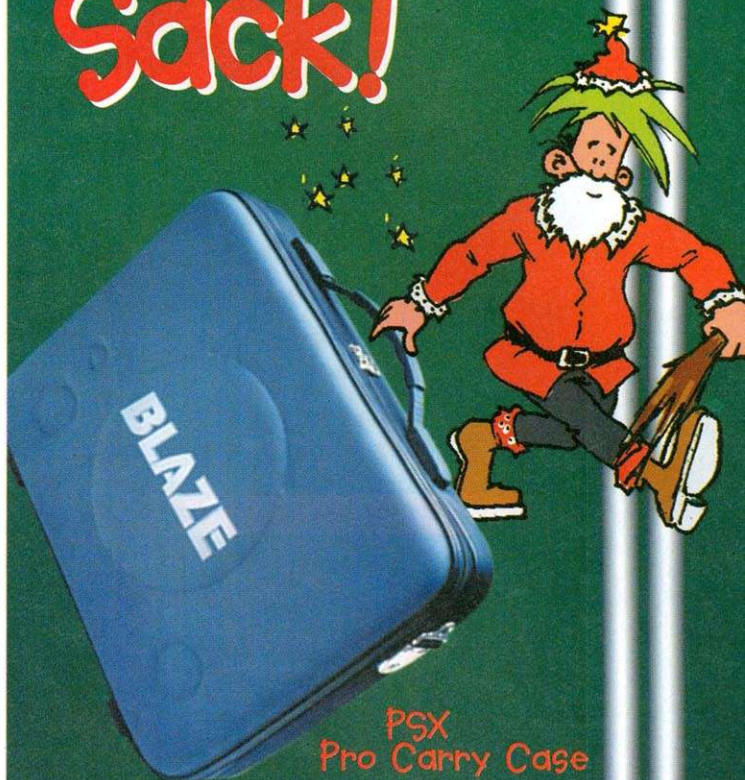
THQ beabsichtigt, mit vier Titeln parallel zum Launch der neuen Hardware in den Vereinigten Staaten und Europa präsent zu sein, darunter ein Sequel zu Championship Motocross featuring Ricky Carmichael, das von Pacific Coast Power & Light erstellt wird, aber auch ein auf ihrer WWF-Lizenz basierendes Wrestlingspiel.

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

+++ Climax kündigt das Rennspiel **Stunt Driver** an. Design wird Stunt Driver von Climax Brighton unter der Führung von Tony Beckwith, der früher als Development Director bei Probe Entertainment beschäftigt war. +++ Nach der Übernahme durch **Rage Software** soll sich das auf Flugsimulationen spezialisierte Studio **Digital Image Design (DID)** laut Rage Softwares Managing Director Paul Finnegan vor allen Dingen auf die Next Generation PlayStation konzentrieren. +++ Havas zieht eine PlayStation2-Adaption von **Half-Life 2** in Erwägung. +++ Das von der PlayStation1 bekannte Nummerngirl Reiko Nagase wird in **Ridge Racer V** von Ai abgelöst. +++ Codemasters' US-Niederlassung arbeitet an dem Squad-Titel **Navy SEALs**. +++ **Take 2** erwirbt von 3D Realms Entertainment die Publishingrechte an einem **Duke Nukem-Titel** für die PlayStation2. Design wird das Spiel von n-Space, die bereits **Duke Nukem Time to Kill** entwickelt hatten. +++

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

Besser als jeder Sack!



PSX Pro Carry Case

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

DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun

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

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*

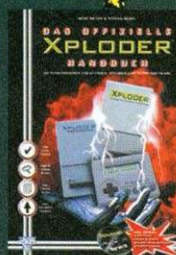


Das offizielle XPLODER Buch

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

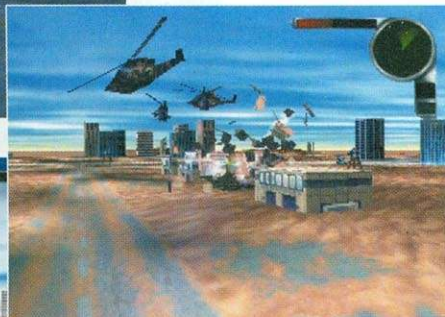
PLAY
NEWS

Iron Soldier 3

Genre Shooter
 Spieler 1-2
 Hersteller Telegames
 Entwickler Eclipse Software
 Erhältlich ab Frühjahr 2000

Neben CyberMorph, BattleMorph, Alien Vs. Predator und Tempest 2000 zählte Eclipse Softwares Iron Soldier-Reihe wohl zu den besten Titeln für Ataris ausgestorbene Raubkatze Jaguar - der erste Teil erschien auf Modul, Iron Soldier 2 wurde sowohl auf CD als auch auf Cartridge veröffentlicht. Neben einer NUON-Variante arbeitet Eclipse im Auftrag von Telegames an dem dritten Teil der Serie für die PlayStation und hat sich dafür etliche neue Features einfallen lassen. Der zweite Mech, ein Satyr, kommt z.B. um einiges schneller voran als die klassische Variante, ist dafür aber auch etwas weniger gut gepanzert. Das Waffenarsenal wird um zwei neue Waffen, einen

Flammenwerfer und Rauchgranaten auf insgesamt 15 erhöht. Ein Jetpack erlaubt es einem nun sogar, für kurze Zeit zu fliegen. Auch ein Two Player Head to Head Mode ist vertreten. Insgesamt soll der dritte Teil 25 Ein-Spieler-Missionen beinhalten. Für die PlayStation-Version kündigt Eclipse viele Special Effects wie Polygon Subdividing, Shading- Nebel-, und Transparenzeffekte, und Dolby Surround-FX an.

Hotline-Service ohne
Kompromisse!

Chase The Express

Genre Action-Adventure
 Spieler 1
 Hersteller SCEI
 Entwickler Sugar & Rockets
 Erhältlich ab 27. Januar 2000 - Japan

Das Sugar & Rockets-Team um Tetsuji Yamamoto, ein Satellitenstudio von Sony Computer Entertainment Inc., arbeitet an einem Action-Adventure im Stil von Metal Gear Solid. Chase The Express spielt in dem europäischen Zug

Blue Harvest, in dem ein Einsatzkommando der NATO den französischen Botschafter und dessen Familie aus der Hand von Terroristen befreien soll. Zu Beginn des Spiels steuert Ihr Jack Morton, einen 29-jährigen US-Veteranen, der von der Französin Christina Wayborn und dem Russen Boris Zugoski begleitet wird. Chase The Express soll über 50 Minuten CGI-Material beinhalten und am 27. Januar mit englischen Dialogen und japanischen Untertiteln erscheinen. Zu den bisherigen Werken von Sugar & Rockets zählen u.a. Ghost In The Shell, I.Q., die Jumping Flash!-Trilogie und Philosoma.



Endlich sind wir 16 Stunden täglich (8.00 bis 24.00 Uhr) für Euch da - auch am Wochenende. Einfach 0190/824668 wählen - und Ihr werdet (für 3,63 DM/Min.) mit einem unserer Spiele-Spezialisten verbunden. Die haben immer die aktuellsten Tips, Tricks, Cheats oder Lösungshilfen für Euch parat. Und das Beste: Wir übernehmen volle Garantie dafür, daß Ihr auch den Tip bekommt, den Ihr braucht. Sonst kriegt Ihr Eure Telefongebühren zurück.



SPEEDMASTERCUP

+++ Das internationale HighScore-Ranking für GranTurismo-Driver +++

+++

Abreißen...

...anmelden...

...abfeiern!

+++

+++ Mit **10,- DM Startgeld*** bist du dabei. Dafür kannst du uns **so oft du willst**, deine **aktuellen HighScores** per Post oder online zusenden. Unter **www.speedmastercup.com** kannst du täglich vergleichen, auf welchem Platz du in der Ranking-Liste stehst. Und ob du zum **Qualifying (Start: 03.01.00)** zuhause noch ein paar Trainingsrunden drehen solltest. +++

+++ Die TopScorer messen sich live auf einer **Megaparty im März 2000** und ermitteln die Sieger. Es geht um den **Hauptpreis, einen MERCEDES-BENZ DER A-KLASSE**, mehrere **SMARTS** und **60 weitere rasante Preise**. +++

+++ Noch Fragen? Infos hier: **www.speedmastercup.com** oder unter der Info Hotline **01805 - 966 966 (0,24 Pf/Min.)**.

*Startgeld für playPlayStation-Leser gesenkt!



Einer ist deiner?

Sports Media 2000 GmbH & Co.KG • Daimlerstraße 19-21 • 48703 Stadthoorn



Soul FIGHTER 2

魂



FASZINIEREND WIE EIN GEMÄLDE. TÖDLICH WIE EINE GUILLOTINE.

"MIT TOKAS SOUL FIGHTER KÜNDIGT SICH EIN POTENTIELLES GENRE-GLANZLICHT ANI CURE MISSION FÜHRT EUCH DURCH DIE DUNKLE WELT DES MITTELALTERS - IN BESTER FINAL FIGHT MANIER INSPIZIERT IHR DIE EINDRUCKSVOLLE 3D-UMGEBUNG UND DAS KOMBO-SYSTEM STEHT DEM EINES TEKKEN IN NICHTS NACH." (FUN GENERATION 11/99)

SOUL FIGHTER – GESCHAFFEN FÜR DREAMCAST™

DIESE COLLAGE VERWENDET SCREENSHOTS, DIE WENIGER ALS EIN PROZENT VON SOUL FIGHTER ZEIGEN.

© 1999 TILC Multimedia Inc., and its affiliates and licensors, and © TOKA S.a.r.l. 1999. Under license from Piggypix Interactive Limited. All rights reserved. Miniscopes is a trademark of TILC Multimedia Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

PLAY
NEWS

Parasite Eve II

Genre Cinematic Adventure
 Spieler 1
 Hersteller Square
 Entwickler Square
 Erhältlich ab 16. Dezember - Japan

4. September 2000, drei Jahre nach den blutigen Ereignissen in New York. Im Acropolis Tower von Los Angeles ist wieder die gleiche Brut am Werk. Der Kontakt zu einem SWAT-Team des FBI bricht ab. Der Versuch, über das Dach in das Gebäude einzudringen, endet in einem in Flammen aufgehenden Helikopter. Aya Brea, die Leiterin des Mitochondria Investigation and Suppression Teams (MIST) steigt aus ihrem Wagen, um den Tatort zu besichtigen... Der Auftakt zu Parasite Eve II. Zu den neuen Features soll u.a. die Möglichkeit gehören, in Kampfsituationen die Flucht zu ergreifen, woraufhin Eure Bounty Point-Anzeige abnimmt (in Schlafphasen nimmt sie wieder zu), ein Sensorendetektor, Shops und ein Radar in der oberen rechten Ecke des Screens. Insbesondere die Kamerafahrten sollen rasanter gestaltet werden. Zu den einzelnen Charakteren werden neben Aya Brea u.a. Kyle Madigan, Eve, No. 9, Jodie Bouquet, Gary Douglas, Pierce Carradine und Rupert Broderick zählen. Das Waffenarsenal wird um Combat Shotguns AS12, Grenade Launchers MM1, Handguns 93R und Assault Rifles M4A1 erweitert. Parasite Eve II soll in Japan am 16. Dezember auf 2 CDs ausgeliefert werden



Genre Rennspiel
 Spieler 1-2
 Hersteller Eidos Interactive, Video System
 Entwickler Lankhor
 Erhältlich ab Januar 2000

F1 World
Grand Prix

Video System und Eidos Interactive sind einen Dreijahresvertrag eingegangen, der Eidos die Vermarktungsrechte für eine von der FIA offiziell lizenzierte Formel 1-Simulation einräumt, d.h. F1 World Grand Prix beinhaltet sämtliche offiziellen Daten der '99er Saison, alle 11 Teams und 22 Fahrer. Video Systems Formel 1-Spiel soll neben einem Arcade- und Simulationsmodus auch einen Szenariomodus beinhalten,

in dem man seine Lieblingsrennen erneut fährt und diese mit Freunden austauscht. Zu den weiteren Features zählen u.a. umfassende Einstellungsmöglichkeiten an den Boliden, unterschiedliche Kameraperspektiven einschließlich einer Cockpitan-sicht, ein Regiemodus für Wiederholungen und zuschaltbare Fahrhilfen. Entwickelt wird F1 World Grand Prix von dem französischen Studio Lankhor, das zuvor u.a. Dmarks 16-Bit-Titel F1 designat hatte.

Speedmaster
Cup

Das Qualifying des Online-Wettbewerbs für Gran Turismo-Spieler startet am 3. Januar 2000. Unter www.speedmastercup.com können sich Gran Turismo-Piloten noch anmelden und am Wettbewerb mitmachen. Auf der Homepage veröffentlicht die virtuelle Rennleiterin Brenda Boxx täglich das aktuelle Ranking. Wer beim Qualifying die besten High Scores erreicht hat, tritt Ende Februar live an. Als Preis winkt dem Sieger ein Smart. Mitte März soll bereits der zweite von insgesamt vier Cups starten. Der Gesamtsieger aller vier Wettbewerbe wird beim Speedmaster Mega-Event ermittelt. Dem besten Gran Turismo-Fahrer winkt ein Mercedes Benz A-Klasse. Wer mitmachen möchte, benötigt eine ID-Nummer. Beantragen kann man diese im Internet unter www.speedmastercup.com. Oder komplette Anschrift mit 15 DM Startgeld an: Sports Media 2000, Daimlerstraße 19-21, 48703 Stadthoorn.



FEATURING: RZA • METHOD MAN • GZA • OL' DIRTY BASTARD • RAEKWON
MASTA KILLA • U-GOD • INSPECTAH DECK • GHOSTFACE KILLAH

SCHÄRFEN SIE IHRE SINNE

HÖREN SIE DEN BEAT
FÜHLEN SIE DIE HITZE
SEHEN SIE DER ANGST
INS AUGE
SCHMECKEN SIE
DEN SCHMERZ



SHAOLIN STYLE™



Stellen Sie sich bis zu drei Gegnern gleichzeitig und lassen in zahlreichen Arenen Kriegerrecht herrschen.



Meistern Sie die Angriffe und Waffen aller neun Wu-Tang-Mitglieder wie GZAs tödlichen Overhead Smash.



Packende Videosequenzen ziehen Sie in ihren Bann. Erkennen Sie die wahren Ausmaße der epischen Schlacht.

ACTIVISION

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Wu-Tang: Shaolin Style ist ein Warenzeichen von Queen Ruby Holdings, Inc. © 1999 Activision, Inc. Lizenziert zur Verwendung auf der PlayStation. 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.

PARADOX
THE WU-TANG COMPANY

QUEEN
RUBY
HOLDINGS

PlayStation

PLAYLIST

Vorbei ist es mit der Qual der Wahl beim Spielekauf. Als Abhilfe zielt ab sofort eine Referenztiteliste unsere Seiten. Das Ziel: Für den Hardcorezocker bis hin zum Neueinsteiger soll einen klarer Durchblick im ständig anwachsenden PlayStation-Spieledschungel geschaffen werden. Viel Spass beim Durchforsten der Hitparade.

Die Besten PlayStation-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgestellt in Ausgabe:
Jump 'n Run:			
1. Spyro 2 - Gateway To Glimmer	SCEE	10/10	play 11/99
2. Ape Escape	SCEE	8/10	play 07/99
3. Gex 3D Return Of The Gecko	BMG Interactive	10/10	play 04/98
Beat 'em Up:			
1. Ehrgeiz - Japan-Import -	Square	10/10	play 02/99
2. Tekken 3	Namco	10/10	play 08/98
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	9/10	play 04/99
Shooter/3D-Shooter:			
1. Medal of Honor - dt. Version -	Order in Time	10/10	play 12/99
2. Forsaken	Acclaim Entertainment	10/10	play 04/98
3. R-Type Delta - Japan-Import -	Irem	9/10	play 01/99
Rennspiel:			
1. Gran Turismo	SCEE	10/10	play 05/98
2. Colin Mc Rae	Codemasters	10/10	play 06/98
3. Toca 2 Touring Cars	Codemasters	10/10	play 11/98
Fun Racer:			
1. Crash Team Racing	SCEE	10/10	play 11/99
2. Speed Freaks	SCEE	8/10	play 09/99
3. Chocobo Racing - Japan Import -	Square Soft	7/10	play 05/99
Space-Racer:			
1. Wipeout 2097	Psygnosis	10/10	play --/--
2. Killer Loop	Crave Entertainment	9/10	play 09/99
3. Rollage	Psygnosis	9/10	play 2/99
Sportspiel:			
1. FIFA 2000	Electronic Arts	10/10	play 11/99
2. UEFA Striker	Infogrames	9/10	play 11/99
3. NBA Live 2000	Electronic Arts	9/10	play 12/99
Funsport Games:			
1. Tony Hawk's Skateboarding	Activision	10/10	play 09/99
2. Cool Boarders 3	SCEE	9/10	play 11/98
3. No Fear - Downhill Mountain Biking	SCEE	8/10	play 12/99
Wrestling:			
1. WWF Attitude	Acclaim Entertainment	9/10	play 08/99
2. WCW Mayhem	Electronic Arts	8/10	play 11/99
3. WWF Warzone	Acclaim Entertainment	8/10	play 08/99
Lightgun-Shooter:			
1. Indiziert	Namco	--/--	--/--
2. Point Blank 2	Namco	7/10	play 07/99
3. Point Blank	Namco	7/10	play 04/98
Adventure:			
1. Parasite Eve - US-Import -	Square Electronic Arts	9/10	play 11/98
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	9/10	play 12/97
3. Discworld Noir	GT Interactive	8/10	play 12/99
Action-Adventure:			
1. Soul Reaver	Eidos Interactive	10/10	play 07/99
2. Metal Gear Solid	Konami Of Europe	10/10	play 03/99
3. Tomb Raider III	Eidos Interactive	10/10	play 12/98
Strategie/Echtzeitstrategie:			
1. Warzone 2100	Eidos Interactive	9/10	play 05/99
2. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	10/10	play 03/98
3. Command & Conquer	Westwood Studios	10/10	play 12/97
- Alarmstufe Rot -			
Rollenspiel/Action-RPG:			
1. Final Fantasy VIII	Square Europe	10/10	play 10/99
2. Final Fantasy VII	Squaresoft	10/10	play 11/97
3. Brave Fencer Musashi			
- US Import -	Square/Electronic Arts	9/10	play 01/99
Wirtschaftssimulation:			
1. Civilization II	Activision	9/10	play 04/99
2. Theme Hospital	Electronic Arts	9/10	play 04/98
3. Theme Park	Electronic Arts	—/—	—/—
Denkspiel/Geschicklichkeit:			
1. Worms Armageddon	Hasbro Interactive	8/10	play 11/99
2. Bust-A-Move 3DX	Acclaim Entertainment	8/10	play 03/98
3. Devil Dice	SCEE	8/10	play 01/99
Exoten:			
1. Grand Theft Auto 2	Take 2 Interactive		
	Rockstar Games	9/10	play 11/99
2. Music 2000	Codemasters	10/10	play 12/99
3. Parappa The Rapper	SCEE	—/—	play —/—

ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	GENRE	VORR. RELEASE
Acclaim		
Armorines	Shooter	April 2000
Jeremy McGrath Supercross 2000	Racing	April 2000
Plane Crazy	Racing	Januar 2000
South Park Rally*	Racing	Januar 2000
Tunguska	Action-Adventure	Januar 2000
Activision		
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Action	Januar 2000
Toy Story 2	Jump 'n Run	Januar 2000
Codemasters		
Colin McRae Rally 2	Racing	1. Quartal 2000
Fußball Manager (Arbeitstitel)	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 2000
Micro Machines 4	Racing	1. Quartal 2000
Prince Naseem Boxing	Sportsimulation	1. Quartal 2000
TOCA WTC	Racing	1. Quartal 2000
Eidos Interactive		
Fear Effect	Action-Adventure	März 2000
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Februar 2000
UEFA 2000	Sportsimulation	März 2000
Electronic Arts		
Alien Resurrection	Action	02. März 2000
Die Hard Trilogy 2	Action	10. Februar 2000
Dune 2000	Strategie	10. Februar 2000
Superbike 2000	Racing	10. Februar 2000
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	02. März 2000
Tiger Woods PGA Tour 2000	Sportsimulation	27. Januar 2000
Empire Interactive		
Ford Racing	Racing	1. Quartal 2000
Sheep!	Shear 'em Up	1. Quartal 2000
Speedball 2100	Arcade	April 2000
The Golf-Pro	Sportsimulation	1. Quartal 2000
GT Interactive		
Discworld Noir	Adventure	21.01.2000
Infogrames		
Army Men - Air Attack	Action	Januar 2000
Army Men - Sarge Heroes	Action	März 2000
BattleTanx - Global Assault	Action	Februar 2000
Eagle One - Harrier Attack	Flugsimulation	Januar 2000
Gekido	Beat 'em Up	März 2000
Might & Magic Crusaders	Action	März 2000
N-Gen	Flug-Action	März 2000
Premier Manager 2000	Wirtschaftssimulation	Februar 2000
Radical Bikers	Racing	April 2000
Rallymasters	Racing	Februar 2000
Ronaldo V-Football	Sportsimulation	März 2000
Test Drive 6	Racing	April 2000
Vegas Games	Denkspiel	März 2000
World Tour 4x4	Racing	April 2000
Konami		
Beatmania - European Edit	DJ-Simulation	1. Quartal 2000
Bishi Bashi Special	Mini Game Sampler	tba
International Track & Field 2	Sportsimulation	Februar 2000
ISS Pro Revoution	Sportsimulation	Februar 2000
Konami Rally (Arbeitstitel)	Racing	1. Quartal 2000
Magical Stones	Geschicklichkeitsspiel	tba
Suikoden 2	Rollenspiel	2. Quartal 2000
Vandal Hearts 2	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Mindscape Entertainment		
Panzer General IV-Western Assault	Strategie	1. Halbjahr 2000
Sony Computer Entertainment		
Shadow Madness	RPG	19.01.00
Space Debris	Shoot' em Up	26.01.00
Tiny Tank	Action	26.01.00
Take 2 Interactive		
Grudge Warriors	Action	Januar 2000
GTA 2 Berlin (Add On)	Crime-Simulation	März 2000
Martian Gothic	Action-Adventure	März 2000
Railroad Tycoon II	Wirtschaftssimulation	März 2000
Silicon Valley	Geschicklichkeitsspiel	März 2000
Spec Ops	Action/Strategie	Januar 2000
Thrasher: Skate and Destroy	Skateboardsimulation	Januar 2000
THQ		
Championship Motocross	Racing	3. Quartal 2000
Evil Dead: Ashes to Ashes	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Rugrats: Studio Tour	Genre-Mix	Februar 2000
Star Wars: Episode I Obi Wan	Shooter	tba
Verfolgungsjagd (Arbeitstitel)	Racing	Mai 2000
WWF Wrestlemania 2000	Sportsimulation	Mai 2000
Ubi Soft		
Grandia	Rollenspiel	Februar 2000
Rayman 2	Action/Adventure	tba

Liebe play-Leser, endlich soll auch eine kompetente Releaseliste als fester Bestandteil unserer Seiten zieren. Viel Spaß beim Durchstöbern der voraussichtlichen Veröffentlichungstermine. Wie ihr wisst, kann sich der eine oder andere Termin verschieben, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.

DExplore the world

Verbinde
Deine Sony
PlayStation™
mit PC und
Internet!

DexDrive



PSX

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

PC

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

WWW

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

INTERACT

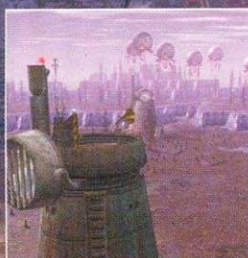
INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

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

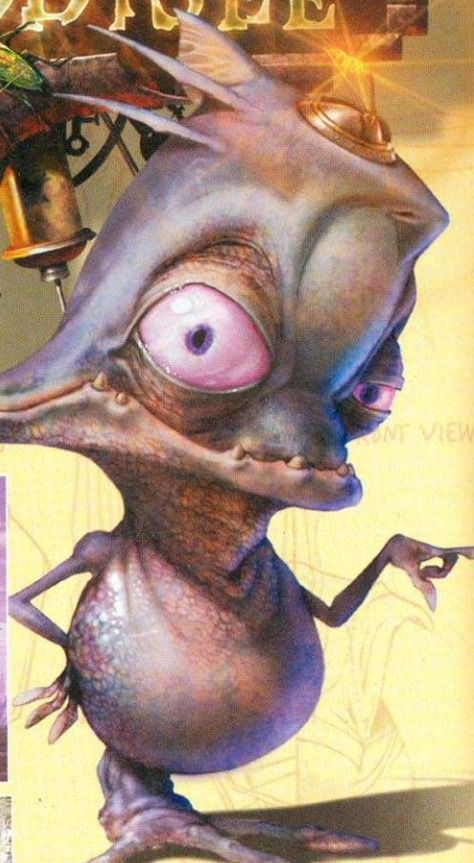
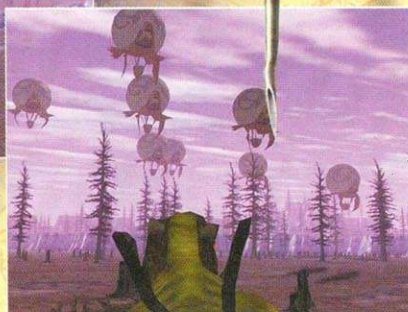
Im Vorfeld der E3-Messe erstmals angekündigt, enthüllte Oddworld Inhabitants nun weitere Details zu Munch's Oddyssey und Hand of Odd für die PlayStation2. play warf einen ersten Blick auf Oddworld Munch's Oddyssey und läßt Lorne Lanning, den President & Creative Director von Oddworld Inhabitants, zu Wort kommen.

MARTIN WEIDNER

ODD WORLD MUNCH'S ODDYSEE

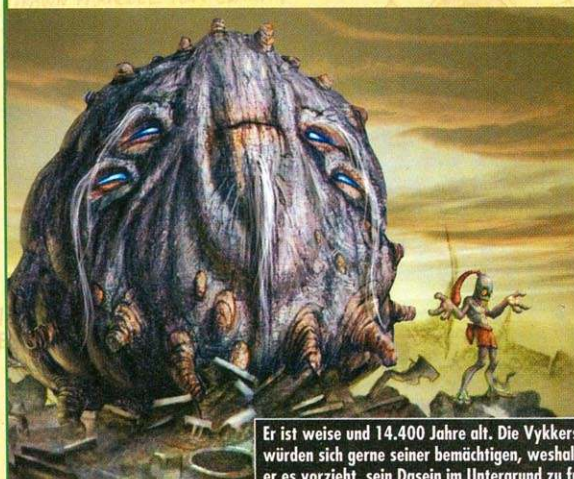


Aus der Sicherheit ihrer Bunker heraus beobachten die Sligs das Grenzgebiet.



Latamire Munch, der letzte Überlebende seiner Art, lebte in der Tierversuchsabteilung einer pharmazeutischen Forschungsfabrik, bis er von Abe kurzerhand entführt wurde.

Nach dem „Bonusgame“ Oddworld Abe's Exoddus stellt Munch's Oddyssey nun den offiziellen zweiten Teil der Oddworld-Quintologie dar - Hand of Odd ist ebenfalls als Ableger gedacht. Munch's Oddyssey ist jedoch nicht bloß als erster A.L.I.V.E.2-Ausflug in die dritte Dimension zu verstehen, sondern soll dem Spieler eine lebendige Oddworld vermitteln. Diese wartet mit differenzierten Charakteren, die eigene Lebenszyklen durchlaufen, einem simulierten Sozialgefüge und unterschiedlichen Ökosystemen auf.



Er ist weise und 14.400 Jahre alt. Die Vykkers würden sich gerne seiner bemächtigen, weshalb er es vorzieht, sein Dasein im Untergrund zu fristen: Raisin, der König der Ratten.

Gerade Gamespeak, d.h. das Interface zwischen dem Spieler und den Spielfiguren, soll deutlich erweitert, aber auch unkomplizierter gestaltet werden. Während Abe im ersten Teil nur mit einem Mudokon und in Exoddus mit einer Gruppe sprechen konnte, wird man nun deutlich mehr Charaktere gleichzeitig steuern können. Es soll unterschiedliche Sprachen geben, aber auch einige Tricks, um die ganze Angelegenheit etwas zu erleichtern. Anstatt seine Gegner gleich umzunieten, empfiehlt es sich, sich (zuerst) mit ihnen zu unterhalten.

Auch die Kameraführung und die Steuerung, die sich bei einem 3D-Titel oft als Crux erweisen, sollen auf die Bedürfnisse des Spielers zugeschnitten

werden und den filmischen Aspekt von Munch's Oddyssey herausstellen. Items aufzusammeln soll bspw. genauso schnell vonstatten gehen wie bei einem klassischen 2D-Spiel. Der Eindruck, daß die Figur erst einige Sekunden braucht, um zu realisieren, daß sich ein Gegenstand in ihrer Nähe befindet, soll auf jeden Fall vermieden werden.

Darüber hinaus beabsichtigt Oddworld Inhabitants, Vehikel in das Gameplay zu integrieren, die vom Spieler gesteuert werden können, sei es, um eine Herde von Kreaturen zu transportieren oder Items aufzusammeln. Munch besitzt sogar die Fähigkeit, Besitz von mechanischen Geräten wie Robotern zu ergreifen. Die Beziehung zwischen Abe und Munch ist übrigens völlig dysfunktional. Munch wird von Abe zu Beginn des Spiels entführt, muß nach seiner Pfeife tanzen und haßt ihn natürlich dafür. Erst nach der Hälfte des Spiels ändert sich die Beziehung

Munch's Oddysee stellt einen Mix aus Action-, Adventure-, RPG-, Strategie- und Emulationselementen dar. Es ist eigentlich sehr schwierig zu umschreiben, welche Art von Spiel wir als Referenz für Munch's Oddysee heranziehen, weil bisher noch nichts Vergleichbares produziert wurde. Erst wer Munch's Oddysee erlebt, wird dies verstehen. Wir haben Abe und Oddworld in 2D angelegt, strebten aber stets an, in die dritte Ebene zu wechseln, sobald die Technologie uns dies erlauben würde. Die Kreativität und das Konzept stehen mit dem Universum, das wir bisher erschaffen haben, vollkommen im Einklang. Ich glaube sogar, daß die „Sonderbarkeit“ der Oddworld in 3D den Fans noch viel mehr gefallen wird. Ich kann mir nicht vorstellen, daß jemand sagen wird, daß ihm die alten 2D-Titel besser gefallen hätten. Die 3D-Oddworld auf der PlayStation2 kommt unserem Konzept der Oddworld sehr viel näher.

LORNE LANNING, PRESIDENT & CREATIVE DIRECTOR ODD WORLD INHABITANTS, IN HIS OWN WORDS

„In Munch's Oddysee gibt es so viele Dinge zu erforschen und zu erleben, daß ein Spiel nur einen kurzen Besuch der Oddworld darstellt.“

Fast alle Gegner aus den beiden ersten Oddworld-Titeln werden natürlich auch im dritten Abenteuer zu finden sein, aber auch viele neue. Nur verfügen sie diesmal über einen Lebenszyklus und wirken viel realitätsnäher. Einige der neuen Kreaturen werden um einiges größer sein, andere scheinen zueinander in einer seltsamen Beziehung zu stehen, wieder andere sind Meeresbewohner. Die Vykkers-Wissenschaftler und -Ärzte sind wohl die bösartigsten unter diesen. Was die Landschaften betrifft, beabsichtigen wir, einen ähnlichen Stil wie in den beiden anderen Abenteuern zu verfolgen, da der Spieler sich nämlich auch in der neuen 3D-Welt gleich heimisch fühlen soll.

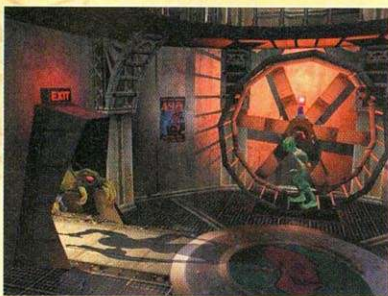
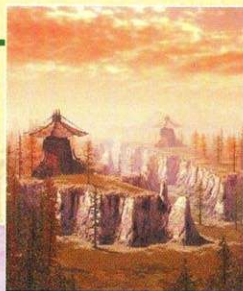
Die PlayStation2 erlaubt es uns, mehr Charaktere auf dem Bildschirm darzustellen, ihre Verhaltensmuster sorgfältiger herauszuarbeiten, umfangreichere Welten mit einer besseren KI zu designen und mehr Variationen anzubieten, was die GameSpeak-Befehle und -Antworten betrifft. Der Gedanke, wie ein Spiel aufgebaut sein sollte und wie es aussehen und sich spielen sollte, wird auf der PlayStation2 völlig neu überdacht werden.

Munch's Oddysee wird auf einer 4,5 Gigabyte DVD ausgeliefert werden. Wir erwarten, daß sich viele Spieler auch für die untergeordneten Missionsziele und Handlungsstränge interessieren und anfangen, das Oddworld-Universum als Heimstätte lebendiger Kreaturen anzusehen. Deshalb werden sich viele Leute sehr lange mit gewissen Dingen beschäftigen oder sich nur in bestimmten Leveln aufhalten, über Tage oder Wochen hinweg, wer weiß? Wenn sich jemand nur dem „eigentlichen“ Handlungsverlauf widmen möchte, wird dieser ihn dennoch etwa 50-60 Spielstunden beschäftigen. In Munch's Oddysee gibt es so viele Dinge zu erforschen und zu erleben, daß ein Spiel nur einen kurzen Besuch der Oddworld darstellt.

Das Echtzeitstrategiespiel Hand of Odd ist nicht als ein offizieller Teil der Oddworld-Quintologie zu verstehen, sondern ähnlich wie Abe's Exoduss als Ableger. „In

Hand of Odd konzentrieren wir uns auf die ideologischen Auseinandersetzungen innerhalb der Oddworld-Quintologie, die Konflikte zwischen ehrgeizigen Industrialisten und rivalisierenden Ökoextremisten. Die dafür zugrunde liegende Idee erinnert sehr an ein klassisches Strategiespiel. Man erschafft die Charaktere im Spiel, errichtet für sie zuerst eine Bleibe und eine Arbeitsstätte, um sie später als Schachfiguren auf dem Spielfeld einzusetzen. Es ist zwar möglich, die natürlichen Ressourcen hemmungslos zu plündern, man kann aber auch sorgsam mit ihnen umgehen. Das Spiel wird sämtliche Figuren des Oddworld-Universums, aber auch einige neue beinhalten. Die Storyline wird sich übrigens sehr von den üblichen Schemata entfernen. Sie handelt nämlich nur von einigen wenigen Charakteren, die in den Konflikt zwischen den beiden Ideologien hineingezogen werden. Wir wollten ein Spiel designen, das deutlich komplexer als traditionelle Strategiespiele sein sollte. Die Benutzerführung sollte dennoch auf eine Videospielkonsole zugeschnitten werden. Angesichts der technischen Daten der PlayStation2 und derjenigen von PCs können wir Hand of Odd für beide Plattformen entwickeln, ohne bei einer Plattform Kompromisse eingehen zu müssen.“, so Lorne Lanning, President & Creative Director von Oddworld Inhabitants. Hand of Odd soll Ende 2001 fertiggestellt werden.

Die Handlungen des Spielers wirken sich unmittelbar auf die Oddworld aus.



der beiden zueinander. Im Grunde ist Munch aber ein ähnlicher Antiheld wie Abe, der auch am Ende der Nahrungskette steht. Als letzter Überlebender seiner Spezies lebte der Gabbit in der Tierversuchsabteilung eines pharmazeutischen Forschungslabors. Weshalb? Die Lungen von Gabbits eignen sich hervorragend für Glukkons, die an Lungenkrebs leiden. Außerdem besteht zur Zeit eine sehr hohe Nachfrage nach dem Gericht „Gabbigare“, das aus Gabbit-Eiern hergestellt wird (mit Champagner und Crackern schmeckt dies wirklich vorzüglich). Gabbigare hat maßgeblich dazu beigetragen, daß die Gabbits heute fast ausgestorben sind.

Oddworld Munch's Oddysee soll parallel zur Veröffentlichung der PlayStation2 in den Vereinigten Staaten und Europa erscheinen.



27



Ein vom Pech verfolgter Mudokon wird „umerzogen“.

FERNSEHEN DER GENERATION @

www.bnew.de

www.giga.de

freemail

community win!

chat

stars

netbase game sport & fun

help

G GIGA



netzreporter
stars

kerstin@giga4u.de



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

2004

RALLY-GAMES

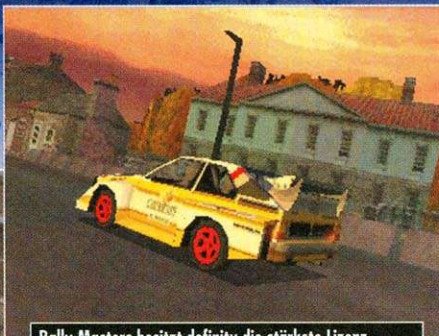
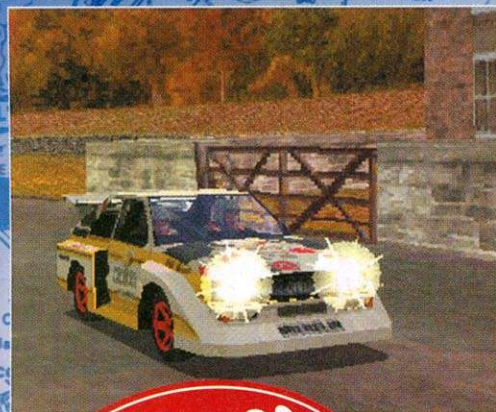
Colin McRae Rally 2 – Rally Championship
Rally Masters Race of Champions – Konami Rally

Sven Liebold

Colin McRae und V-Rally waren die Vorreiter für einen stetig wachsenden Rally-Boom, der seit dem Erscheinen dieser Games immer mehr um sich greift. Fast zeitgleich werden im nächsten Jahr vier dieser Genrevertreter auf die hungrigen Fans losgelassen. Wir geben Euch schon jetzt erste Fakten und einen Einblick in das Starterfeld. Favorisieren sollte man von vornherein noch niemanden, denn jeder der vorgestellten Titel könnte ein Anwärter auf den neuen Referenz-Thron sein. In diesem Sinne.....

Haarnadel rechts, über Kuppe!





Rally Masters besitzt definitiv die stärkste Lizenz.

auch Tommi Mäkinen schlüpfen wollte, ist hier an der richtigen Adresse. Neben über 30 original Fahrern stehen Euch außerdem 17 unterschiedliche Wagenfabrikate aus drei Rally Gruppen (F2, WRC, Gruppe B) zur Verfügung. Alle Boliden sind mit einem komplexen Schadensmodell ausgestattet, welches die Karosserie mit Echtzeit-Beulen verschönert. Darüber hinaus kann man optional darüber entscheiden, ob sich die verursachten Beschädigungen auf die Fahreigenschaften des Wagens auswirken sollen.

vier Spielmodi in fünf Schwierigkeitsstufen beschäftigen, die allesamt unterschiedliche Cup-Varianten und drei Divisionen beinhalten. Ferner wird es natürlich auch alle anderen obligatorischen Optionen wie Einzelrennen, Time-Trials oder Multiplayer-Duelle geben. Für besonders Wissenshungrige gibt es eine integrierte Datenbank, in der detaillierte geschichtliche Angaben zu Piloten und Fahrzeugen nachgeschlagen werden können. Untermalt von jubelnden Zuschauern und aggressiven Motorgeräuschen, die man eigens von den echten Fahrzeugtypen sampelte, kommt echte Rallye-Atmosphäre auf.

Mit über 40 Strecken und eindrucksvollen technischen Daten kann eigentlich nichts mehr schief gehen. In der nächsten Ausgabe werden wir für Euch herausfinden, ob Digital Illusions ihre angepreisenen Features wirklich in die Tat umsetzen wird.

2001 RALLY-GAMES

Rally Masters Race of Champions

Genre:Racer
Spieler:2
Hersteller:Infogrames
Entwickler:Digital Illusions CE
Erhältlich ab:29. Februar

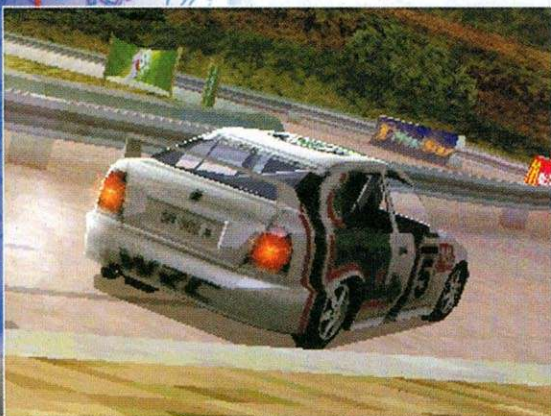
Aus dem Hause Infogrames steht uns nach dem mäßig erfolgreichen V-Rally 2 ein weiteres Rennspiel der „dreckigen“ Sorte ins Haus. Die in Schweden ansässigen Digital Illusions machten sich vor allem mit dem damals auf dem Amiga erschienenen brillanten Flipper Pinball Dreams und dessen Sequels einen großen Namen. Seit ihrem PlayStation-Einstand mit dem futuristischen Motorhead ist es jedoch etwas ruhiger um die Schweden geworden, was jedoch auch mit Sicherheit an der Entwicklung einiger PC-only Titel lag. Jetzt sind sie auf jeden Fall wieder da und wollen ebenfalls kräftig im Rally-Zirkus mitmischen.

Einer der interessantesten Aspekte ist die Tatsache, daß sich dank des Erwerbs der offiziellen F.I.A. Lizenz alle original Fahrer in Rally Masters tummeln werden. Wer also schon immer einmal in die Rolle von Armin Schwarz, Walter Röhrl, Ari Vatanen, Colin McRae, Stig Blomqvist oder



Alle Wagen röhren mit authentischem Motorensound über die Piste.

Die technischen Eigenschaften hören sich mehr als beeindruckend an: 800 Polygone pro Fahrzeug sowie 40.000 Polygone pro Strecke sollen zum Einsatz kommen. Verschönert wird das Ganze durch zahlreiche Effekte wie beispielsweise die üblichen Lensflares, transparente Scheiben oder auch Schmutzspuren auf der Karosserie. Damit das eigentliche Gameplay nicht zu kurz kommt, wird man den Spieler mit



Die hohe Polygonzahl der Fahrzeuge macht sich deutlich bemerkbar.

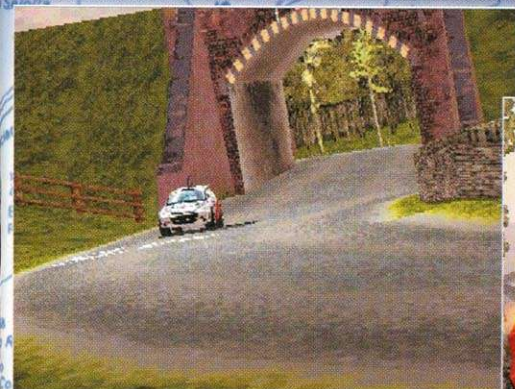




Colin McRae Rally 2

2000
RALLY-GAMES

Genre:Racer
Spieler:2
Hersteller:Codemasters
Entwickler:Codemasters
Erhältlich ab:April 2000



Vom Impreza zum Focus: Colin macht auch in seinem neuen Gefährt eine gute Figur.

Colin McRae Rally 2 steht selbstredend ganz oben auf der Wunschliste vieler Fans, die sich bereits mit dem ersten Teil die Finger wund spielten bzw. sich immer noch nicht von diesem brillanten Stück Software lösen können und vor allem wollen. Nicht ohne Grund wird es gerne als das „Gran Turismo-nur besser“ des Rallysports bezeichnet. Allein in Europa wurden von dem Referenztitel satte 1,7 Millionen Einheiten verkauft - eine Zahl, die für sich spricht.

Aber was kann man an einem derart perfekten Titel noch verbessern? Nach Aussage des Produzenten Guy Wilday ein ganze Menge: „Wir wollten kein simples Update mit neuen

Strecken. Wir haben uns besonders der Grafik, Spielmodi und dem Handling angenommen, denn der Standard in der Spieleindustrie ist natürlich höher geworden. Die Leute wollen atemberaubende Optiken, perfektes Handling und jede Menge Spezialeffekte - einfach alles in einem.“ Genau diesen Anforderungen stellt sich das Entwicklungsteam schon seit geraumer Zeit, da die Planung des Nachfolgers fast unmittelbar nach dem Abschluß des ersten Teils in Angriff genommen wurde.

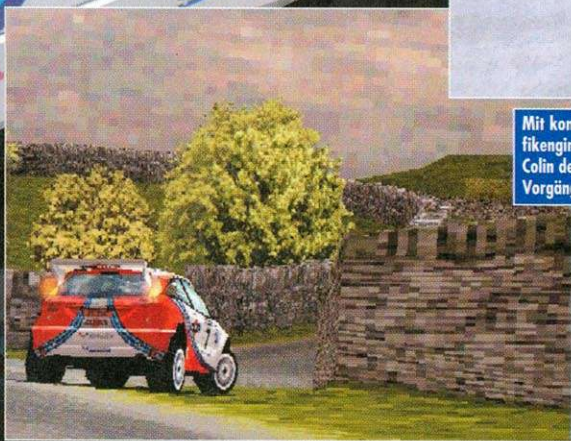
Erste Fakten beweisen bereits, daß Codemasters' Ankündigungen mehr als nur heiße Luft sind. Beispielsweise erhöhte man die Polygonanzahl der Wagen von 400 auf satte 700, was dem Erscheinungsbild des Auto-Modells eindeutig zugute kommt. Damit auch die Umgebung noch realistischer wirkt, fuhr man mit einer Digitalkamera ausgestattet echte Rallykurse ab und verwertete die Aufnahmen für das Gestalten der Texturen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Vorbei sind die leidigen Zeiten eines verpixelten Horizonts, der sich jetzt sogar perspektivisch richtig bewegt. Stimmungsvolle Wetterübergänge lassen die Wahl der richtigen Bereifung oft zu

einem echten Pokerspiel werden, da die Witterung innerhalb einer Etappe von strahlendem Sonnenschein zu gewaltigem Gewitter umschlagen kann. Selbst der richtige Schattenwurf auf den einzelnen Abschnitten wird entsprechend des Sonnenstands angepaßt.

Um diesem gewaltigen Zuwachs an Daten Herr zu werden, schnitzten sich die Programmierer eine nahezu komplett neue Grafiken-gine, die nur noch Fragmente des Vorgängers besitzt. Da McRae bekannterweise von Subaru zu Ford gewechselt hat, gibt es im Sequel den neuen Focus zu bestaunen, dessen Fahrphysik mit Hilfe des Ford Rally Teams bis ins letzte Detail ausgearbeitet wurde. Alle vier Radaufhängungen werden einzeln berechnet und ebenso die korrekte Darstellungsweise des Drehens der Räder berücksichtigt. Schon nach wenigen zurückgelegten Metern merkt man bereits in der frühen Version, daß es den Entwicklern scheinbar wirklich gelingen wird, den Vorgänger zu über-treffen.



Mit komplett überholter Grafik-engine übertrifft der neue Colin deutlich die Optiken des Vorgängers.



2000
JAN. 2000
300
RALLY-GAMES

Konami Rally

Genre:Racer
Spieler:2
Hersteller:Konami
Entwickler:Konami
Erhältlich ab:April 2000



Replays werden aus spektakulären Kamerawinkeln gezeigt.



Hier kann man gut erkennen, daß sich immer nur die im Moment durchfahrene Umgebung in der Heckscheibe spiegelt.



Ein Rennspiel von Konami? Zugegeben - bis jetzt gab es nur selten einen Ausflug in die Konsolenwelt dieses Genres der Japaner. Obwohl in den Spielhallen durchaus viele gute Konami-Automaten dieser Art existieren, scheute man sich anscheinend vor etwaigen Arcade-Umsetzungen. Das bereits auf der E3 angespielte Konami Rally (Arbeitstitel) erinnerte damals noch an einen eher arcadeorientierten Racer mit leichtem Sega Rally-Touch. Seitdem hat sich allerdings viel getan.

Die Entwickler haben sich von der vereinfachten Fahrphysik gelöst und streben nun ein realistisches Verhalten der Wagen an. In der neuesten Beta-Version lenken sich die Boliden zwar noch extrem sensibel über den Schotter, wecken jedoch viel Hoffnung auf das fertige Produkt. Ob es echte Schäden am Fahrzeug zu sehen geben wird, ist noch ungewiß, allerdings experimentierten die Programmierer viel mit einer perfektionierten Technik des Environment Mappings. So ist es gelungen, daß sich immer die tatsächliche Landschaft in der Heckscheibe spiegelt, an der man im selben Moment vorbeirast.

Auch am Streckendesign wurde noch einiges geändert, da dem Fahrer langweilige Vollgas-Strecken erspart bleiben, sondern nun eine rallytypische Straßenführung an der Tagesordnung ist, bei der viel fahrerisches Können vorausgesetzt wird.

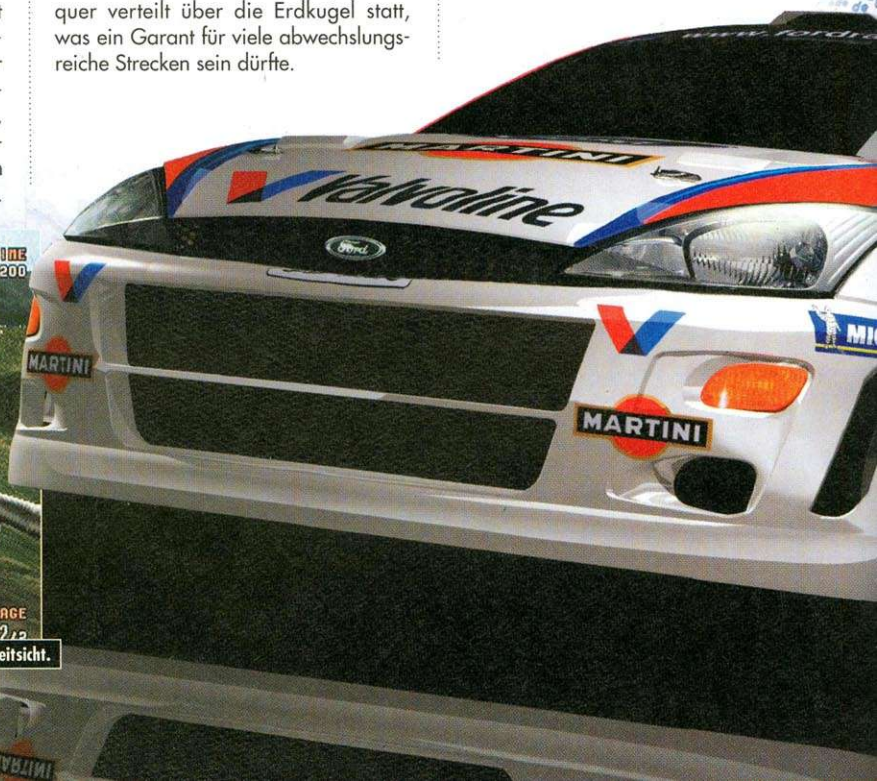
Beim Spielprinzip orientierte man sich ganz am großen Vorbild Colin McRae Rally, da man auch hier keine anderen Fahrzeuge auf der Piste sehen wird. Es entscheiden lediglich die einzelnen Etappenzeiten über Sieg oder Niederlage. Die einzelnen Rallys finden quer verteilt über die Erdkugel statt, was ein Garant für viele abwechslungsreiche Strecken sein dürfte.

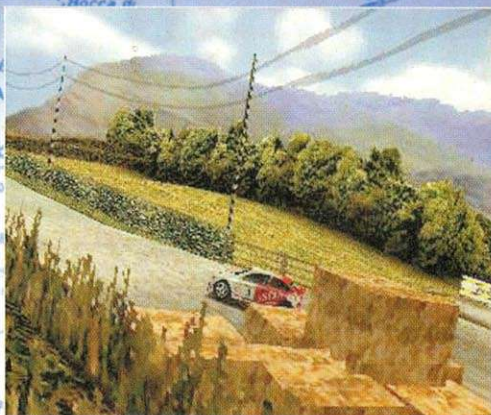
Tuningfetischisten dürfen sich auf zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten freuen, die das jeweils Optimale aus den Wagen herauskitzeln sollen. Außerdem muß das eigene Vehikel regelmäßig gewartet werden, da immer wieder neue Verschleißkomponenten durch Neuteile ersetzt werden müssen. Hier ist jedoch das richtige Haushalten mit den mühsam erfahrenen Preisgeldern gefragt; denn wer allzu fahrlässig den Gewinn in unnötige Extras steckt, wird schon bald erhebliche Probleme bei der Finanzierung essentieller Reparaturen bekommen.

Obwohl die Grafik der Umgebung noch etwas zu wünschen übrig läßt, zeigt Konami Rally echtes Potential, sich als würdiger Gegner der Genrerferenz Colin McRae Rally zu entpuppen. Bis zum angestrebten Release im April 2000 wird jedoch noch eine ganze Menge Zeit ins Land gehen. Wollen wir hoffen, daß die Entwickler ihre guten Ansätze konsequent zu Ende führen.

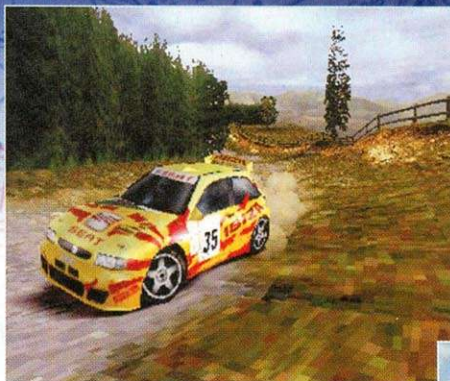


Die Engine bietet eine gute Weitsicht.

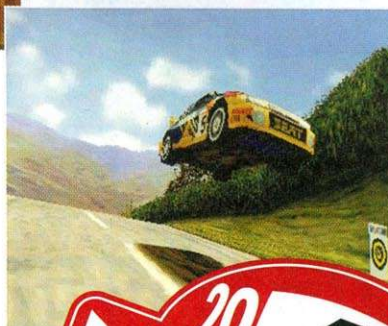
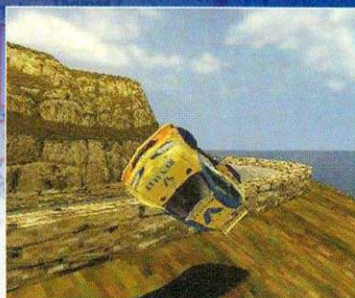




Auch der Spielelegant Electronic Arts will im nächsten Jahr etwas vom großen Rally-Kuchen abhaben. Zu diesem Zweck sicherte man sich exklusiv die Lizenz der englischen Mobil 1 British Rally Championship. Eine Meisterschaft, die sich ausschließlich rund über die Insel erstreckt und jährlich von März bis September stattfindet. Der Weg der Fahrer führt beispielsweise durch Wrexham,



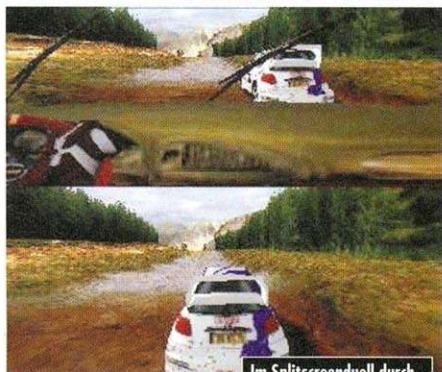
Duns oder auch Belfast. Alle 36 Etappen wurden explizit ihren realen Pendanten nachempfunden. Dies erreichte man durch akribisches Filmen und Fotografieren der einzelnen Stages sowie die Verwendung der offiziellen Landkarten der Fahrer. Tausende von Fotos wurden in 24 Bit Farbtiefe gescannt und zu einer dreidimensionalen Landschaft verwandelt. Um diese gewaltigen Datenmengen unter Kontrolle zu bekommen, werden die Streckendaten während der Fahrt pausenlos von der CD gestreamt - eine Technologie, die beispielsweise auch in Road



2004 RALLY-GAMES

Genre:Racer
Spieler:2
Hersteller:Electronic Arts
Entwickler:Electronic Arts
Erhältlich ab:Frühling 2000

Rally Championship

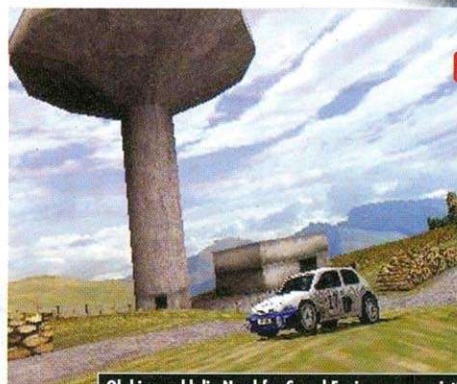


Im Splitscreenduell durch Matsch und Regen.

Rash 3D oder Need for Speed zum Einsatz kommt und extrem detaillierte, lange Tracks garantiert. Praktisch gesehen hat der Spieler fast völlige Bewegungsfreiheit in den Landschaften und kann somit nach Belieben jede Himmelsrichtung erkunden.

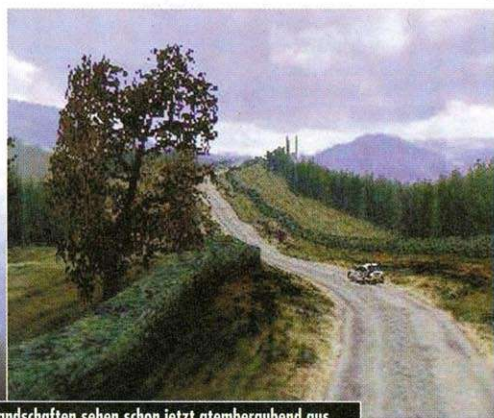
22 lizenzierte Fahrzeugtypen warten darauf, durch den Schotter und Schlamm gejagt zu werden. Wie auch bei den Kursen selbst fotografierte man alle Ansichten der Wagen, um sie danach in bis zu fünf Texturschichten auf das Polygonmodell zu legen. Die herausragende Qualität der Autos ist bereits auf den ersten Screenshots zu bestaunen.

Glücklicherweise bedachten die Entwickler aber nicht nur die Optik ihres Projektes und spendierten den Rally-Boliden vielerlei Möglichkeiten, sich eine zünftige Beule einzufangen. Es können Spiegel und Scheiben zerbrechen, Spoiler verloren gehen und sogar ganze Räder aus ihrer Halterung gerissen werden. Etwas Effekthascherei wie



Ob hier wohl die Need for Speed Engine zugange ist?

Schlamm- oder Wasserspritzer auf dem Wagen dürfen ebenso wenig fehlen wie die unterschiedlichen Wetterkonditionen. Von nebligen Ausflügen durch die Highlands und Regen- oder Schneekursen über fordernde Nachtfahrten wurde die gesamte Witterungspalette abgedeckt. Neben zwei Meisterschaften, dem Mobil 1 BRC und dem A8 Championship werden natürlich auch alle anderen Standard-Spielmodi vorhanden sein. In einem Arcade-Mode darf man sogar in Sega Rally-Manier gleichzeitig gegen vier andere Wagen auf dem Kurs antreten. Für spannende Zweispielerduelle wird eine Splitscreen-Option sorgen. Allerdings wird es noch gut drei Monate bis zur angestrebten Veröffentlichung dauern.



Die Landschaften sehen schon jetzt atemberaubend aus.



81999

WHO WAS HOT AND WHO WAS NOT!

Wie auch im letzten Jahr haben wir uns einmal mehr die Mühe gemacht, alle getesteten Spiele der letzten zwölf Ausgaben in einer umfangreichen Übersicht gegenüberzustellen. Dadurch erhalten sowohl PlayStation-Neueinsteiger als auch versierte Zockerprofis in der von Software überfluteten Weihnachtszeit einen optimalen Überblick über sämtliche Titel dieses Jahres. Selbstverständlich haben wir es uns vorbehalten, das eine oder andere Game gemäß unseres leicht verschärften Wertungssystems geringfügig abzuwerten - das Rad der

(PlayStation-)Geschichte dreht sich schließlich unaufhaltsam weiter! Das hierbei zum Einsatz kommende, vereinfachte 5er-Wertungssystem gliedert sich folgendermaßen:

play Rating 10 = ★★★★★ play Rating 9 = ★★★★★
play Rating 7-8 = ★★★ play Rating 5-6 = ★★
play Rating 1-4 = ★

Genre-Highlights wurden zusätzlich mit dem „Best of '99“-Prädikat ausgezeichnet.

**BEST
OF
99**

TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
 A Bug's Life + gute Grafik und grandioser Sound - nette Story - gelungene Filmumsetzung	SCEE	Travellers Tales	1	99.-DM	play 02/99	★★★
 Ape Escape + superbe Steuerung - viele innovative Ideen - abwechslungsreiche Level	SCEI	SCEI	1-2	99.-DM	play 07/99	★★★★
 Attack Of The Saucerman + passende Musik	SCEE	Psygnosis	1	99.-DM	play 07/99	★★
 Bugs Bunny auf Zeitreise + insgesamt sehr originalgetreu - abwechslungsreicher Spielverlauf - viele Gags	Infogrames	Behaviour Interactive	1	99.-DM	play 07/99	★★★
 Croc 2 + sehr umfangreich - einzeln anwählbare Abschnitte - viele Secrets	Fox Interactive	Argonaut Software	1-2	99.-DM	play 08/99	★★★
 Dreams + atmosphärische Musik - eigentlich gute Spielidee	Cryo Interactive	Cryo Interactive	1	89.-DM	play 06/99	★★
 Gex Deep Cover Gecko + aufwendige Grafik - abwechslungsreiches Leveldesign - viele Verwandlungsmöglichkeiten	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	1	109.-DM	play 04/99	★★★
 Hugo 2 + neue Level	ITE Media	ITE Media	1-2	89.-DM	play 06/99	★
 Kingsley's Adventure + gute Kameraführung - leicht zugängliche Steuerung - putzige Charaktere	SCEE	Psygnosis Camden	1	99.-DM	play 10/99	★★★
 Lucky Luke (Platinum) + unterschiedliche Level - guter Soundtrack	Infogrames	Infogrames	1	49.-DM	play 08/99	★★
 Pac-Man World + gutes Bonusmaterial - unkomplizierte Steuerung	Namco	Namco US	1	89.-DM	play 11/99	★★★

A Bug's Life wurde, genau wie der Film, auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten. Disney-Fans kommen mit Fliks Abenteuer aber trotzdem auf ihre Kosten.

Äußerst ausgewogener und innovativer Jump'n Run-Spaß für Jung und Alt, der immer wieder mit neuen Überraschungen und Gimmicks aufwartet. Absolut empfehlenswert!

Eine nicht ganz gelungene Hommage in bester B-Movie-Manier, die zwar gewisse Reize hat, letztendlich aber aufgrund der miesen technischen Inszenierung kaum zu begeistern weiß.

Ein hervorragendes 3D-Jump' Run, welches nicht nur eingefleischten Looney Tunes-Fans sehr viele vergnügliche Stunden erster Kajüte besorgen wird.

In mancher Hinsicht wirkt Croc 2 sehr eingängig, in mancher Hinsicht läßt es allerdings auch etwas den Charme eines Rayman oder Ape Escape vermissen. Der hohe Knuddelfaktor steht im Widerspruch zu dem zu hoch ausgefallenen Schwierigkeitsgrad.

Wer schon immer einmal ein äußerst bizarres Stück Software spielen wollte, liegt mit Dreams goldrichtig. Man weiß eigentlich zu keinem Zeitpunkt des Spiels genau, was man macht und warum man überhaupt etwas macht.

Solides, wenn auch spielerisch nicht ganz ausgereiftes Jump'n Run, das nach enormen Vorankündigungen dann doch nicht vollends überzeugen konnte.

Hugo 2 ist mit seinen zahlreichen unfairen Stellen und dem stumpfsinnigen Gameplay nicht einmal der jüngsten Generation an PlayStation-Spielern zu empfehlen.

Unterm Strich ein unterhaltsamer, putziger, nicht ganz einfacher und mit einigen Schwächen behafteter Genre-Vertreter für Jung und Alt.

Fans des einsamen Cowboys sollten sich Lucky Luke nicht entgehen lassen. Als bloßes Jump'n Run betrachtet geht dieser Titel allerdings in der Fülle der Konkurrenztitel unter.

Pac-Man World ist ein grundsolides Jump'n Run, dem man einen gewissen Charme nicht absprechen kann. Hoher Schwierigkeitsgrad!



1999

JANUAR 2000

2000							
TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating	
 Ruff & Tumble	GT Interactive	Eurocom	1	99.-DM	play 12/99	★★★	
⊕ - sehr schöne Grafiken - unaufdringliche Soundkulisse - 6 Welten mit insgesamt 18 Leveln	⊖ - auf Dauer recht eintönig - schlechte Kameraführung - etwas schwammige Steuerung	Rein optisch gesehen ist Ruff & Tumble ein wahrer Augenschmaus. Die Aufgaben des Spielers jedoch beschränken sich immer auf die gleichen Aktionen. Im Großen und Ganzen ein schönes Spiel, aber eben nichts Besonderes.					
 Rugrats Auf der Suche nach Reptar	THQ	n-space	1-4	99.-DM	play 06/99	★★	
⊕ - gute Umsetzung der Fernsehserie - witzige Level	⊖ - Grafikfehler	Fans der Pro 7-Serie werden mit diesem Jump'n Run-Abenteuer sicherlich ihren Spaß haben. Allen anderen Spielern ist Rugrats nur bedingt anzuraten.					
 Best 99 Spyro 2 Gateway To Glimmer	SCEE	Insomniac Games	1	99.-DM	play 11/99	★★★★★	
⊕ - fast grenzenlose Bewegungsfreiheit - konkurrenzlose 3D-Optik - komplexe Level	⊖ - dürftige Synchronstimmen - Musikstücke wiederholen sich zu oft	Riesengroß, wunderschön und kolossal knuffig: Kleiner Drache ganz groß - Spyro ist wieder mal König im Jump'n Run-Reich. Ein Meilenstein.					
 Tai Fu Die Rache des Tigers	Activision	DreamWorks Interactive	1	99.-DM	play 03/99	★★★	
⊕ - grandiose audiovisuelle Präsentation - innovatives Kampfsystem - abwechslungsreiches Leveldesign	⊖ - relativ kurze Spieldauer	T'ai Fu ist ein äußerst spaßiges, wenn auch relativ kurzlebiges Jump'n Run-Abenteuer, mit dem so ziemlich jeder Spielertyp auf seine Kosten kommt.					
 Tarzan	SCEE	Eurocom Entertainment Software	1	99.-DM	play 07/99	★★★	
⊕ - Themen des Original-Soundtracks im Spiel - phantastische Grafik	⊖ - schwammige Steuerung - kein stetig ansteigender Schwierigkeitsgrad	Unterhaltsames Disney-Abenteuer passend zum neuen Kinofilm, das aufgrund der ungenauen Steuerung und einiger unfairer Stellen auch für Frusterlebnisse sorgen kann.					
 Bloody Roar 2	Hudson Soft	Raizing	1-2	99.-DM	play 04/99	★★★★	
⊕ - brillante Optik - verbessertes Kampfsystem - hervorragende Animationen	⊖ - nur drei neue Kämpfer - geschmacksabhängiger Soundtrack	Das überaus simple wie geniale Gameplay des Vorgängers konnte durch viele neue Features weiter verbessert werden - ein würdiger Nachfolger.					
 Darkstalkers 3	Virgin Interactive	Capcom	1-2	109.-DM	play 04/99	★★★	
⊕ - viele Spielmodi - ausbalanciertes Gameplay	⊖ - Grafik und Sound eher durchschnittlich - breite PAL-Balken	Für Fans des Genres ist Darkstalkers 3 sicherlich eine interessante Alternative. Das eigentliche Potential, das hinter diesem Titel steckt, ist allerdings etwas schwer zu erkennen.					
 Destrega	Koei	Koei	1-2	109.-DM	play 04/99	★★★	
⊕ - netter Story-Modus - neuartiges Kampfsystem - riesige Kampfschauplätze	⊖ - keine geheimen Charaktere - fehlende Abspänne	Destrega hätte unweigerlich ein weiteres Prügel-Highlight werden können. Zahlreiche innovative Ideen wurden leider nicht konsequent zu Ende geführt. Für Genre-Fans trotzdem ein Geheimtip.					
 Best 99 Ehrgeiz	Square	Dream Factory	1-2	109.-DM	play 02/99	★★★★★	
⊕ - innovatives Kampfsystem - perfekte Steuerung - superbe Grafik	⊖ - schwacher Sound	Die Beat'em Up-Referenz für die PlayStation - unzählige Moves und Combos, realistische Bewegungsabläufe, eine abwechslungsreiche Kämpferriege, vier verschiedene Mini-Games und ein Quest-Mode zeichnen dieses rundum gelungene Kampfspektakel aus.					
 Evil Zone	Titus	Yuke	1-2	99.-DM	play 07/99	★★★	
⊕ - überaus dynamische Kamerafahrten - einsteigerfreundlich	⊖ - niedrige Auflösung - langweilige Hintergründe	Evil Zone ist das ideale Beat'em Up für Anime-Fans und all die Spieler, denen das Erlernen ellenlanger Tastenkombinationen zuwider ist, da alle Aktionen mit nur einem Button ausgeführt werden.					
 Kensei The Sacred Fist	Konami	KCET	1-2	139.-DM	play 01/99	★★★	
⊕ - durchdachtes Kampfsystem	⊖ - nur wenige Features	Konamis 3D-Beat'em Up zeigt solide Technik in ansprechender Form und distanziert sich merklich vom Prügel-Einheitsbrei, läßt in punkto Spielmodi jedoch arg zu wünschen übrig.					
 Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter	Virgin Interactive	Capcom	1-2	99.-DM	play 04/99	★★★	
⊕ - ausgefeiltes Combo-System - geniales Gameplay	⊖ - erneuter Aufuß - fehlende Features des Originals	Capcoms 2D-Prügler brennt ein grafisches Feuerwerk der Sonderklasse ab und stößt somit an die Grenze des technisch Machbaren. Ein weiteres Sequel - aber ein gutes.					
 Pocket Fighter	Capcom	Capcom	1-2	99.-DM	play 02/99	★★★	
⊕ - witzige Animationen	⊖ - keine Neuerungen im Kampfsystem	Pocket Fighter ist ein spaßiges, zugleich aber auch wenig innovatives 2D-Beat'em Up der Marke Capcom mit einem äußerst rasanten Spielablauf.					
 Ready 2 Rumble Boxing	Midway Home Entertainment	Point Of View	1-2	99.-DM	play 12/99	★★★	
⊕ - solides, arcadelastiges Boxspiel - Vielfalt an ausgefallenen Charakteren - fünf Mini-Games	⊖ - träge Steuerung - klare Schwächen im Gameplay - niedrige Dauermotivation	Leider konnte die PlayStation-Version in spielerischer Hinsicht nicht vollends überzeugen. Gravierende Schwächen im ohnehin etwas träge ausgefallenen Gameplay schmälern den Spielspaß teilweise enorm.					
 Rival Schools	Virgin Interactive	Capcom	1-4	99.-DM	play 02/99	★★★	
⊕ - massig Features - ausgefeiltes Combo-System	⊖ - optische Schwächen	Trotz der nicht sehr hochwertigen Optiken besticht Rival Schools vor allem durch die leicht erlernbare Spielmechanik. Durch eine Vielzahl an Spielmodi garantiert es stundenlangen Spielspaß.					
 Street Fighter Collection 2	Virgin Interactive	Capcom	1-2	99.-DM	play 04/99	★★★	
⊕ - wegbereitendes Kampfsystem - Gameplay immer noch genial	⊖ - breite PAL-Balken - niedrige Spielgeschwindigkeit	Alle drei Ur-Street Fighter-Titel zusammen in einem Spiel - für Nostalgiefreunde sicherlich eine Offenbarung.					

JUMP'N RUN

35

SPECIAL SCREEN

BEAT'EM UP

BEAT'EM UP

	TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
BEAT'EM UP	 Street Fighter Alpha 3 (+) - flüssige Animation und gute Grafik - variables Kampfsystem (-) - nervige Ladezeiten	Virgin Interactive	Capcom	1-2	109.-DM	play 03/99	★★★
	 Tekken 3 Platinum (+) - viele Charaktere mit eigenem Kampfstil - wegberaubendes Kampfsystem - gute PAL-Anpassung (-) - minimale PAL-Balken	Namco	Namco	1-2	49.-DM	play 08/99	★★★★★
	 The Last Blade (+) - herrliche Grafik mit riesigen Sprites - starkes Gameplay (-) - miserable Qualität der FX	SNK	SNK	1-2	130.-DM	play 05/99	★★★
	 Wu Tang Shaolin Style (+) - große Kämpferriege - Vier-Spieler-Modus - viele erspielbare Extras (-) - leicht grobpixelige Umgebungsgrafiken - teilweise chaotisches Gameplay	Activision	Paradox Development	1-4	99.-DM	play 11/99	★★★
	 Xena - Warrior Princess (+) - superb animierte, große Protagonisten - cineastischer Soundtrack - gelungene Atmosphäre (-) - zu leicht - teilweise mangelhafte Kameraführung	Electronic Arts	Universal Interactive Studios	1	99.-DM	play 11/99	★★★
SHOOTER / 3D-SHOOTER	 Aironauts (+) - über 60 Level (-) - wenig Orientierung - unausgereiftes Gameplay - Grafik und Sound wenig ansprechend	Take 2 Interactive	Red Lemon Studios	1	99.-DM	play 09/99	★
	 Army Men 3D (+) - Zwei-Spieler-Mode - atmosphärischer Soundtrack - großes Waffenarsenal (-) - monotoner Grafikstil - eintöniges Gameplay	3DO	3DO	1-2	119.-DM	play 05/99	★★★
	 Centipede (+) - Klassik-Mode enthalten (-) - absolut unübersichtlich - technisch miserabel	Hasbro Interactive	Leaping Lizard, Realsports	1-2	89.-DM	play 10/99	★
	 Eliminator (+) - im Zwei-Spieler-Modus unterhaltsam (-) - kümmerliche Gegner-KI - anspruchloses Geballere	Psygnosis	Magenta Software	1-2	99.-DM	play 01/99	★
	 G-Police Weapons Of Justice (+) - filmreife Story - stimmungsvolle Atmosphäre - zahlreiche Waffensysteme und Vehikel (-) - gewöhnungsbedürftiger Grafikaufbau - Slow Downs	SCEE	Psygnosis Studio Stroud	1	99.-DM	play 09/99	★★★
SHOOTER / 3D-SHOOTER	 Gungage (+) - vier verschiedene Protagonisten - abwechslungsreiche Level (-) - viele Grafikfehler - zähe und ungenaue Steuerung - umständliche Speicherfunktion	Konami of Europe	KCET	1	99.-DM	play 10/99	★★★
	 Invasion (+) - ? (-) - wenig intelligente Aliens - technisch enttäuschend	Funsoft	Microids	1	99.-DM	play 01/99	★
	 IS Internal Section Japan-Import (+) - Psycho-Hires-Optik - treibender Soundtrack (-) - fade Spielmechanik	Square	Positron	1	130.-DM	play 05/99	★★
	 Medal of Honor (+) - grandiose Aufmachung - intelligente Gegner - ruckelfreie Grafikengine (-) - teilweise auftretende Grafik-Fehler	Order In Time	DreamWorks Interactive	1-2	99.-DM	play 12/99	★★★★★
	 Millenium Soldier Expendable (+) - einfaches Handling - tolle Grafikeffekte - Zwei-Spieler-Modus (-) - spielerische Alltagskost	Infogrames	Rage Software	1-2	99.-DM	play 11/99	★★★
	 Omega Boost (+) - klasse Sound - herausragende 3D-Engine - konstant hohe Framerate (-) - eintöniger Levelaufbau - magere Hintergrundoptik	SCEI	Polyphony Digital	1	89.-DM	play 07/99	★★★
	 R-Type Delta (+) - umwerfende Optik - liebevolles Leveldesign - geniales Gameplay (-) - keine Speichermöglichkeit - hoher Schwierigkeitsgrad	SCEE	Irem	1	89.-DM	play 01/99	★★★★★
	 Rainbow Six (+) - überdurchschnittlich gute Steuerung - ansprechende Story (-) - fade Grafik - müßiger Sound - unausgewogene Gegner-KI	Take 2 Interactive	Red Storm Entertainment	1	99.-DM	play 11/99	★★
	 Retro Force (+) - Vier-Spieler-Modus - hübsche Grafik (-) - niedrige Gegner-KI - insgesamt zu anspruchslos	SCEE	Psygnosis	1-4	89.-DM	play 03/99	★★
	 Small Soldiers (+) - starker Soundtrack (-) - liebloses Leveldesign - schwache KI - langweiliges Gameplay	Electronic Arts	DreamWorks Interactive	1-2	89.-DM	play 01/99	★★

TITEL

Hersteller

Entwickler

Spieler

Preis

Test

Rating

South Park

Acclaim Entertainment

Appaloosa Interactive

1-2

99.-DM

play 11/99

★

- ⊕ - treche Kommentare
- reichhaltige, witzige Waffenauswahl

- ⊖ - geringe Sichtweite
- miserable Soundqualität
- einfallsloses Spielprinzip

Aus technischer und spielerischer Hinsicht wird eher Magerkost geboten. Liebloser Grafik, schlecht umgesetzte Steuerung, fader Handlungsstrang - insgesamt leider selbst für South Park-Fans enttäuschend.

Space Invaders

Activision

Z-Axis

1-2

99.-DM

play 12/99

★★

- ⊕ - Klassik-Mode
- Zwei-Spieler-Modus

- ⊖ - starre Bitmap-Hintergründe
- akustisch eintönig
- kurze Spieldauer

Versierte Joypad-Kanoniere haben in diesem Remake nach wenigen Spielstunden alles gesehen, was es zu sehen gibt. Pluspunkt: Der etwas reduzierte Preis.

Star Lxion

(Japan-Import)

Namco

Namco

1

99.-DM

play 11/99

★★★

- ⊕ - heroischer Soundtrack
- flüssige Grafik
- Reminiszenz an Galaga

- ⊖ - nicht besonders abwechslungsreich
- wenig Details

Star Lxion ist eine gesunde Mischung aus den klassischen 2D-Shootern der 80er Jahre und Space Operas à la Colony Wars - nicht besonders viel Tiefgang, dafür aber umso mehr Action.

The War Of The Worlds

GT Interactive

Pixelogic

1

99.-DM

play 12/99

★★★

- ⊕ - hervorragender Soundtrack
- gute Umsetzung des Originals

- ⊖ - arges Clipping
- „Learning by Dying“-Spielprinzip

Alles in allem ein solider und vor allem abwechslungsreicher Titel, der mit vielen verschiedenen Aufgaben und einer hervorragenden Atmosphäre aufwartet.

Twisted Metal 3

(US-Import)

989 Studios

989 Studios

1-4

109.-DM

play 01/99

★★★

- ⊕ - Vier-Spieler-Mode
- fetziger Soundtrack

- ⊖ - innovationsloses Sequel

Bis auf zwölf neue Arenen bietet der dritte Teil der Serie keine sonderlichen Neuerungen. Nur für Joypad-Rowdys interessant.

Carmageddon Fahr zur Hölle

Virgin Interactive

SCI

1-2

99.-DM

play 11/99

★★

- ⊕ - realistisches Fahrverhalten
- konstante Framerate

- ⊖ - grafische Mängel
- mager Soundkulisse
- unerklärliche Aliens

Trotz großer Erwartungen konnte dieser Titel nicht in die Fußstapfen des großen PC-Bruders treten. Das Auftreten von nicht dazu passenden Aliens anstelle von Zombies (wie in der englischen Version) verpatzte der deutschen PAL-Version den Todesstoß.

Castrol Honda Superbike Racing

THQ

Interactive-Entertainment

1-2

99.-DM

play 08/99

★★★

- ⊕ - vielfältige Einstellungsmöglichkeiten
- abwechslungsreiche Strecken
- realistisches Fahrverhalten

- ⊖ - kleine Mängel bei Grafik und Sound

Sobald sich der Spieler in die Liga der Profifahrer wagt, kommt der volle Simulationscharakter dieses Superbike-Racers zum Vorschein. Mängel in Grafik und Sound werden durch großen Umfang und Abwechslungsreichtum wieder wett gemacht.

Chocobo Racing

Squaresoft

Squaresoft

1-2

89.-DM

play 05/99

★★

- ⊕ - vielfältige Charaktere

- ⊖ - übermäßiger Einsatz von Extras
- unerlässlich

Bei einer derart hochrangigen Fun-Racer-Konkurrenz wie Speed Freaks oder Crash Team Racing geht dieser Titel mit seinem unausgewogenen Gameplay sang- und klanglos unter.

Colin McRae Rally

(Platinum)

Codemasters

Codemasters

1-2

49.-DM

play 07/99

★★★★★

- ⊕ - extrem authentisch
- Rallye-Schule
- technisch und spielerisch brillant

- ⊖ - keine Gegner

Codemasters legte bei Colin McRae Rally ihr Hauptaugenmerk auf eine möglichst realistische Umsetzung dieser holprigen Sportart - und das ist ihnen auch bravourös gelungen.

Crash Team Racing

SCEE

Naughty Dog

1-4

99.-DM

play 11/99

★★★★★

- ⊕ - perfekte Optik
- rundum ausgewogen
- viele abwechslungsreiche Kurse

- ⊖ - Joypad nicht frei konfigurierbar

Die absolute Referenz in Sachen Fun-Racer - dreimal die Höchstwertung spricht für sich. Besser geht's kaum noch. Absoluter Pflichtkauf!

Demolition Racer

Infogrames

Pitbull Syndicate

1-2

99.-DM

play 12/99

★★★

- ⊕ - rasantes Gameplay
- abwechslungsreiche Strecken
- super Handling

- ⊖ - zu niedriger Umfang
- unausgereiftes Kollisionssystem

Demolition Racer ist ein überdurchschnittlicher Titel à la Destruction Derby, der mit Sicherheit für einige Stunden Spielspaß sorgen wird. Fans klassischer Rennspiele wagen eine kurze Probefahrt.

Die 24 Stunden von LeMans

Infogrames

Eutechnyx

1-2

99.-DM

play 12/99

★★★

- ⊕ - breitgefächter Schwierigkeitsgrad
- gutes Streckenlayout
- grandioses Fahrverhalten

- ⊖ - kein echtes 24 Stunden-Rennen im Zwei-Spieler-Modus
- wenig Optionen

Durch die Möglichkeit, den eigenen Boliden zentimetergenau über den Asphalt zu manövrieren, erreicht Eutechnyx' 24 Stunden-Spektakel spielerische Höhenflüge, die durchaus in den Regionen eines TOCA 2 oder Colin McRae anzusiedeln sind.

Driver

GT Interactive

Reflections Interactive

1

89.-DM

play 06/99

★★★★★

- ⊕ - spektakuläre Inszenierung
- innovative Spielidee
- hohe KI

- ⊖ - schwache Zwischensequenzen
- laue Story
- grafische Mängel

Die spielerische Mischung aus Anspruch und Action zieht einen mit magischer Kraft vor den Screen; die völlige Bewegungsfreiheit erledigt den Rest. Nie waren Verfolgungsjagden spannender als mit den Muscle-Cars von Driver.

Extreme 500

Ascarn

Ascarn

1-2

99.-DM

play 12/99

★★★

- ⊕ - gute Gegner-KI
- hoher Simulationsanspruch

- ⊖ - teilweise starkes Ruckeln
- nervige Ladezeiten

Genre-Fans mit Hang zur anspruchsvollen Simulation lassen sich von der vergebenen Wertung bitte nicht abschrecken, action-süchtige Spieler sind bei Extreme 500 an der falschen Adresse.

Formel Eins 99

SCEE

Studio 33

1-2

99.-DM

play 11/99

★★★★★

- ⊕ - sehr realistische Gesamtaufmachung
- gelungene Lokalisierung
- umfangreiches Streckenrepertoire

- ⊖ - teilweise leichtes Ruckeln
- neGcon-Unterstützung nicht optimal

Anspruchsvolle Simulation des Formel 1-Zirkus, die sich gewaschen hat. Sowohl spielerisch als auch optisch gibt sich der Titel keine Blöße.

Gran Turismo

(Platinum)

SCEE

Polyphony Digital

1-2

49.-DM

play 07/99

★★★★★

- ⊕ - 290 Fahrzeuge
- immens viele Cups
- geniales Handling

- ⊖ - nichts wirklich Auffälliges

Mit Gran Turismo hat Sonys Entwicklerteam wirklich ein kleines Stück Softwaregeschichte geschrieben. TV-reife Replays, bombastische Grafik und klasse Sound, GT hat alles, was ein gutes Rennspiel braucht.

Hot Wheels Turbo Racing

Electronic Arts

Stormfront Studios

1-2

99.-DM

play 11/99

★★

- ⊕ - großer Fuhrpark
- abgedrehtes Streckenlayout

- ⊖ - niedrige Framerate
- stellenweise eintönige Optik
- lange Ladezeiten

Eigentlich innovatives, aber technisch hinterherhinkendes Rennspiel mit teilweise höchst chaotischem Gameplay. Für Hot Wheels-Sammler unverzichtbar, allen anderen raten wir ausgiebiges Probespielen.

Jet Moto 3

(US-Import)

989 Studios

Pacific Coast Power & Light

1-2

99.-DM

play 12/99

★★★

- ⊕ - innovatives Streckendesign
- sehr adrenalinfördernd

- ⊖ - frustigende Aussetzer der Kamera
- Engine könnte flüssiger sein
- gewöhnungsbedürftige Steuerung

Alles in allem vereint Jet Moto 3 die Stärken seiner Vorgänger, ohne dabei sonderliche Experimente zu wagen. Obere Mittelklasse.

Killer Loop

Crave Entertainment

Team FEB

1

99.-DM

play 09/99

★★★★★

- ⊕ - geniales Streckendesign
- ausgekochte Gegner
- perfekte Steuerung?

- ⊖ - kein Mehr-Spieler-Modus
- Tripods wirken leicht statisch

Was Team FEB hier aus der PlayStation herauskitzelt, ist schon fast nicht zu glauben. Irrsinnige Geschwindigkeiten und eine Streckenführung, bei der sich auch der beste Magen umdreht.

Motocross Championship

feat. Ricky Carmichael

THQ

Funcom

1-2

99.-DM

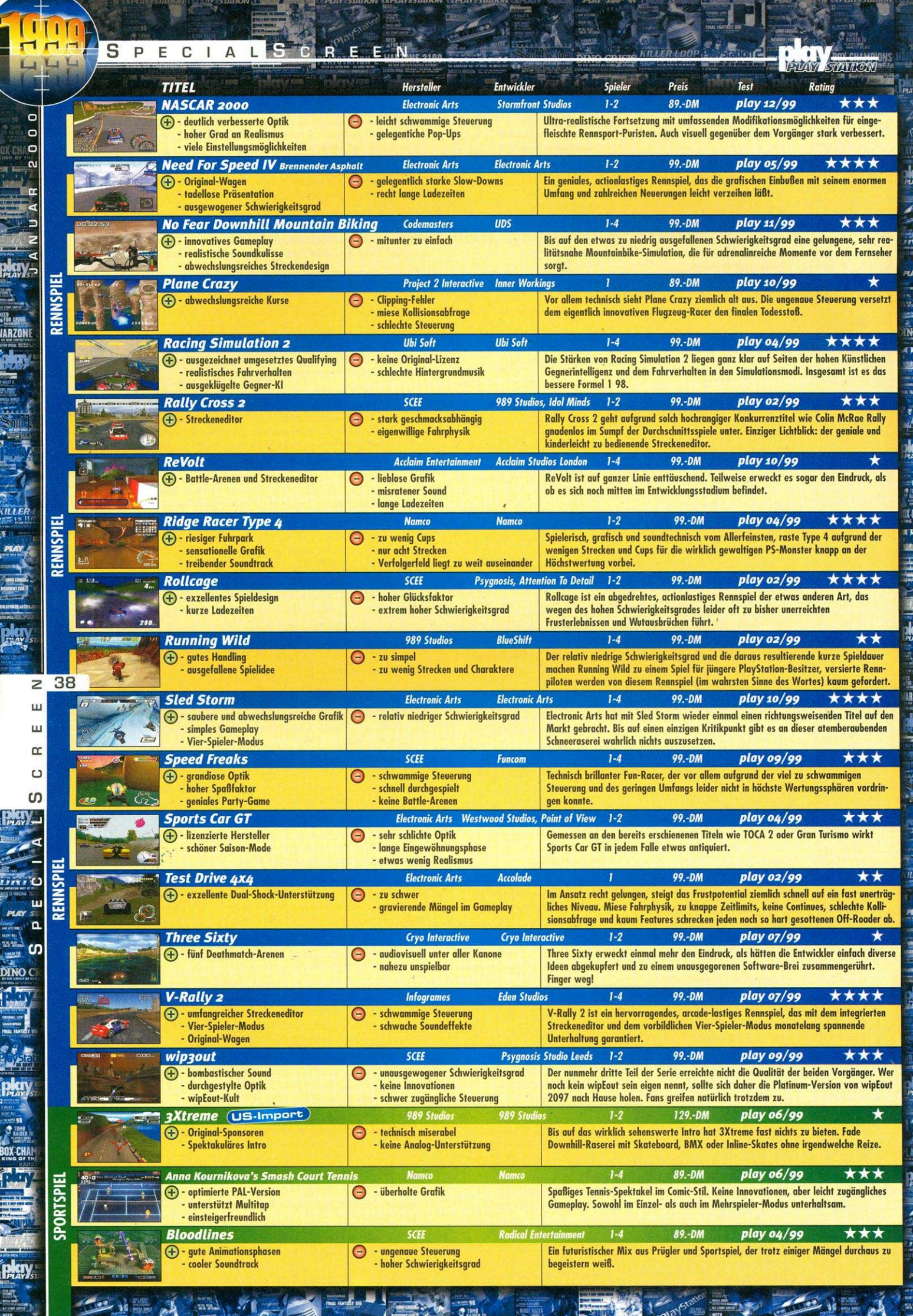
play 12/99

★★★

- ⊕ - treibender Soundtrack
- gutes Handling der Bikes
- technisch solide

- ⊖ - etwas antiquierte Optik
- an der Grenze zur Unfairness
- leichte Patzer in der Physik

Insgesamt gesehen werden nicht nur Anhänger des Motocross-Sports Gefallen an THQs Biker finden.



TITEL

Hersteller

Entwickler

Spieler

Preis

Test

Rating

NASCAR 2000

Electronic Arts

Stormfront Studios

1-2

89.-DM

play 12/99

★★★★

- ⊕ - deutlich verbesserte Optik
- hoher Grad an Realismus
- viele Einstellungsmöglichkeiten

- ⊖ - leicht schwammige Steuerung
- gelegentliche Pop-Ups

Ultra-realistische Fortsetzung mit umfassenden Modifikationsmöglichkeiten für eingefleischte Rennsport-Puristen. Auch visuell gegenüber dem Vorgänger stark verbessert.

Need For Speed IV Brennender Asphalt

Electronic Arts

Electronic Arts

1-2

99.-DM

play 05/99

★★★★

- ⊕ - Original-Wagen
- tadellose Präsentation
- ausgewogener Schwierigkeitsgrad

- ⊖ - gelegentlich starke Slow-Downs
- recht lange Ladezeiten

Ein geniales, actionlastiges Rennspiel, das die grafischen Einbußen mit seinem enormen Umfang und zahlreichen Neuerungen leicht verzeihen läßt.

No Fear Downhill Mountain Biking

Codemasters

UDS

1-4

99.-DM

play 11/99

★★★★

- ⊕ - innovatives Gameplay
- realistische Soundkulisse
- abwechslungsreiches Streckendesign

- ⊖ - mitunter zu einfach

Bis auf den etwas zu niedrig ausgefallenen Schwierigkeitsgrad eine gelungene, sehr realitätsnahe Mountainbike-Simulation, die für adrenalinreiche Momente vor dem Fernseher sorgt.

Plane Crazy

Project 2 Interactive

Inner Workings

1

89.-DM

play 10/99

★

- ⊕ - abwechslungsreiche Kurse

- ⊖ - Clipping-Fehler
- miese Kollisionsabfrage
- schlechte Steuerung

Vor allem technisch sieht Plane Crazy ziemlich alt aus. Die ungenaue Steuerung versetzt dem eigentlich innovativen Flugzeug-Racer den finalen Todesstoß.

Racing Simulation 2

Ubi Soft

Ubi Soft

1-4

99.-DM

play 04/99

★★★★

- ⊕ - ausgezeichnet umgesetztes Qualifying
- realistisches Fahrverhalten
- ausgeklügelte Gegner-KI

- ⊖ - keine Original-Lizenz
- schlechte Hintergrundmusik

Die Stärken von Racing Simulation 2 liegen ganz klar auf Seiten der hohen Künstlichen Gegenintelligenz und dem Fahrverhalten in den Simulationsmodi. Insgesamt ist es das bessere Formel 1 98.

Rally Cross 2

SCEE

989 Studios, Idol Minds

1-2

99.-DM

play 02/99

★★★★

- ⊕ - Streckeneditor

- ⊖ - stark geschmacksabhängig
- eigenwillige Fahrphysik

Rally Cross 2 geht aufgrund solch hochrangiger Konkurrenztitel wie Colin McRae Rally gadenlos im Sumpf der Durchschnittsspiele unter. Einziger Lichtblick: der geniale und kinderleicht zu bedienende Streckeneditor.

ReVolt

Acclaim Entertainment

Acclaim Studios London

1-4

99.-DM

play 10/99

★

- ⊕ - Battle-Arenen und Streckeneditor

- ⊖ - lieblose Grafik
- misratener Sound
- lange Ladezeiten

ReVolt ist auf ganzer Linie enttäuschend. Teilweise erweckt es sogar den Eindruck, als ob es sich noch mitten im Entwicklungsstadium befindet.

Ridge Racer Type 4

Namco

Namco

1-2

99.-DM

play 04/99

★★★★

- ⊕ - riesiger Fuhrpark
- sensationelle Grafik
- treibender Soundtrack

- ⊖ - zu wenig Cups
- nur acht Strecken
- Verfolgerfeld liegt zu weit auseinander

Spielerisch, grafisch und soundtechnisch vom Allerfeinsten, raste Type 4 aufgrund der wenigen Strecken und Cups für die wirklich gewaltigen PS-Monster knapp an der Höchstwertung vorbei.

Rollcage

SCEE

Psygnosis, Attention To Detail

1-2

99.-DM

play 02/99

★★★★

- ⊕ - exzellentes Spieldesign
- kurze Ladezeiten

- ⊖ - hoher Glücksfaktor
- extrem hoher Schwierigkeitsgrad

Rollcage ist ein abgedrehtes, actionlastiges Rennspiel der etwas anderen Art, das wegen des hohen Schwierigkeitsgrades leider oft zu bisher unerreichten Frustrationen und Wutausbrüchen führt.

Running Wild

989 Studios

BlueShift

1-4

99.-DM

play 02/99

★★

- ⊕ - gutes Handling
- ausgefallene Spielidee

- ⊖ - zu simpel
- zu wenig Strecken und Charaktere

Der relativ niedrige Schwierigkeitsgrad und die daraus resultierende kurze Spieldauer machen Running Wild zu einem Spiel für jüngere PlayStation-Besitzer, versierte Rennpiloten werden von diesem Rennspiel (im wahrsten Sinne des Wortes) kaum gefordert.

Sled Storm

Electronic Arts

Electronic Arts

1-4

99.-DM

play 10/99

★★★★

- ⊕ - saubere und abwechslungsreiche Grafik
- simples Gameplay
- Vier-Spieler-Modus

- ⊖ - relativ niedriger Schwierigkeitsgrad

Electronic Arts hat mit Sled Storm wieder einmal einen richtungsweisenden Titel auf den Markt gebracht. Bis auf einen einzigen Kritikpunkt gibt es an dieser atemberaubenden Schneeraseri wahrlich nichts auszusetzen.

Speed Freaks

SCEE

Funcom

1-4

99.-DM

play 09/99

★★★★

- ⊕ - grandiose Optik
- hoher Spaßfaktor
- geniales Party-Game

- ⊖ - schwammige Steuerung
- schnell durchgespielt
- keine Battle-Arenen

Technisch brillanter Fun-Racer, der vor allem aufgrund der viel zu schwammigen Steuerung und des geringen Umfangs leider nicht in höchste Wertungssphären vordringen konnte.

Sports Car GT

Electronic Arts

Westwood Studios, Point of View

1-2

99.-DM

play 04/99

★★★★

- ⊕ - lizenzierte Hersteller
- schöner Saison-Mode

- ⊖ - sehr schlechte Optik
- lange Eingewöhnungsphase
- etwas wenig Realismus

Gemessen an den bereits erschienenen Titeln wie TOCA 2 oder Gran Turismo wirkt Sports Car GT in jedem Falle etwas antiquiert.

Test Drive 4x4

Electronic Arts

Accolade

1

99.-DM

play 02/99

★★

- ⊕ - exzellente Dual-Shock-Unterstützung

- ⊖ - zu schwer
- gravierende Mängel im Gameplay

Im Ansatz recht gelungen, steigt das Frustrationpotential ziemlich schnell auf ein fast unerträgliches Niveau. Miese Fahrphysik, zu knappe Zeitlimits, keine Continues, schlechte Kollisionsabfrage und kaum Features schrecken jeden noch so hart gesotteten Off-Roader ab.

Three Sixty

Cryo Interactive

Cryo Interactive

1-2

99.-DM

play 07/99

★

- ⊕ - fünf Deathmatch-Arenen

- ⊖ - audiovisuell unter aller Kanone
- nahezu unspielbar

Three Sixty erweckt einmal mehr den Eindruck, als hätten die Entwickler einfach diverse Ideen abgekupfert und zu einem unausgegorenen Software-Brei zusammengewürfelt. Finger weg!

V-Rally 2

Infogrames

Eden Studios

1-4

99.-DM

play 07/99

★★★★

- ⊕ - umfangreicher Streckeneditor
- Vier-Spieler-Modus
- Original-Wagen

- ⊖ - schwammige Steuerung
- schwache Soundeffekte

V-Rally 2 ist ein hervorragendes, arcade-lastiges Rennspiel, das mit dem integrierten Streckeneditor und dem vorbildlichen Vier-Spieler-Modus monatelang spannende Unterhaltung garantiert.

wipEout

SCEE

Psygnosis Studio Leeds

1-2

99.-DM

play 09/99

★★★★

- ⊕ - bombastischer Sound
- durchgestylte Optik
- wipEout-Kult

- ⊖ - unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- keine Innovationen
- schwer zugängliche Steuerung

Der nunmehr dritte Teil der Serie erreichte nicht die Qualität der beiden Vorgänger. Wer noch kein wipEout sein eigen nennt, sollte sich daher die Platinum-Version von wipEout 2097 nach Hause holen. Fans greifen natürlich trotzdem zu.

3Xtreme (US-Import)

989 Studios

989 Studios

1-2

129.-DM

play 06/99

★

- ⊕ - Original-Sponsoren
- Spektakuläres Intro

- ⊖ - technisch miserabel
- keine Analog-Unterstützung

Bis auf das wirklich sehenswerte Intro hat 3Xtreme fast nichts zu bieten. Faded Downhill-Raserei mit Skateboard, BMX oder Inline-Skates ohne irgendwelche Reize.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

Namco

Namco

1-4

89.-DM

play 06/99

★★★★

- ⊕ - optimierte PAL-Version
- unterstützt Multitap
- einsteigerfreundlich

- ⊖ - überholte Grafik

Spaßiges Tennis-Spektakel im Comic-Stil. Keine Innovationen, aber leicht zugängliches Gameplay. Sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus unterhaltsam.

Bloodlines

SCEE

Radical Entertainment

1-4

89.-DM

play 04/99

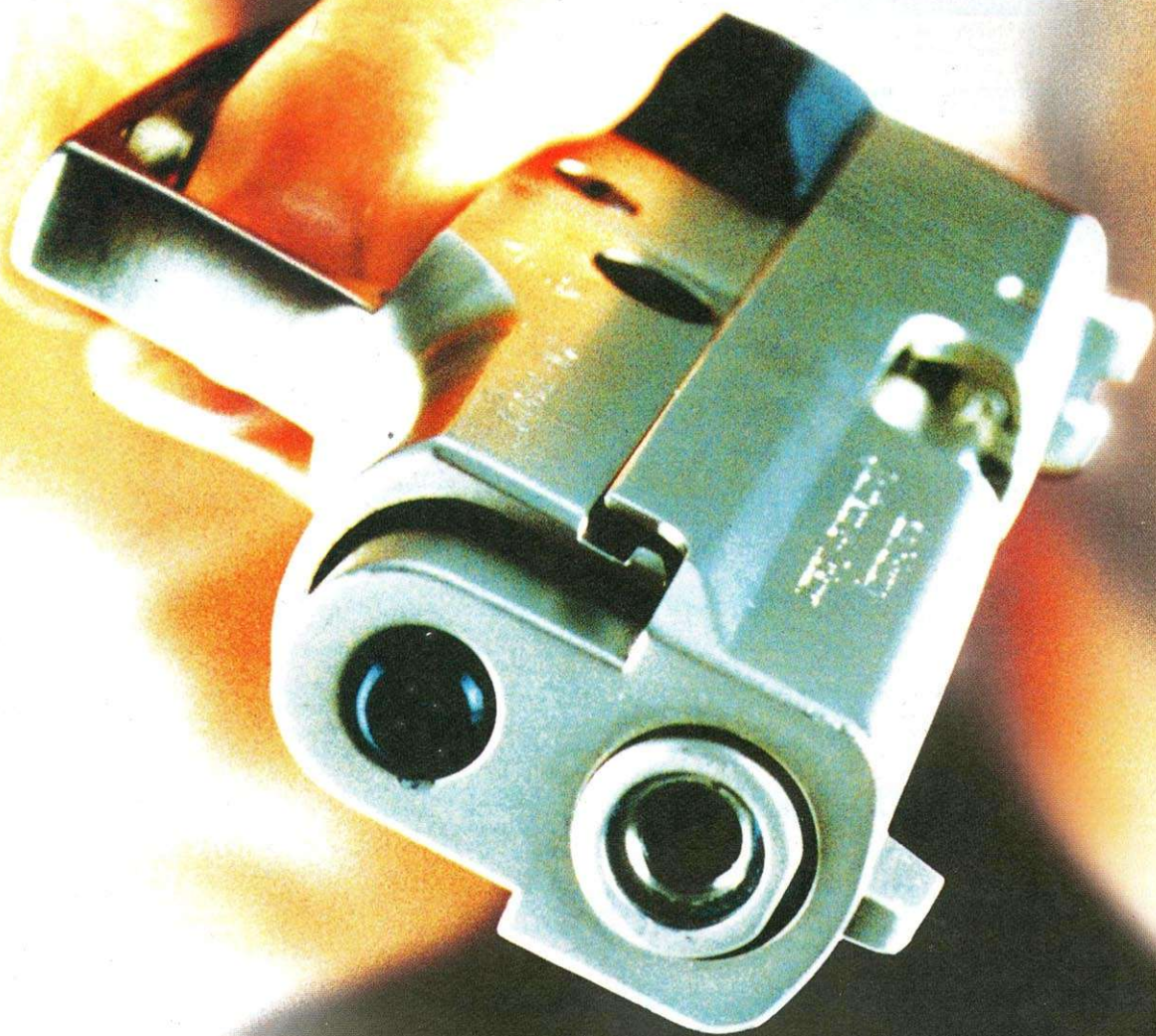
★★★★

- ⊕ - gute Animationsphasen
- cooler Soundtrack

- ⊖ - ungenaue Steuerung
- hoher Schwierigkeitsgrad

Ein futuristischer Mix aus Prügler und Sportspiel, der trotz einiger Mängel durchaus zu begeistern weiß.

**ES IST IMMER
WIEDER SCHÖN,
DICH ZU TREFFEN.**



FIGHTING FORCE 2



EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.com

SPORTSPIEL

SPORTSPIEL

40

SPORTSPIEL

SPORTSPIEL

TITEL	Hersteller	Entwickler	Spiele	Preis	Test	Rating
 Box Champions	Electronic Arts	EA Sports	1-2	99.-DM	play 01/99	★★★
+ 38 enthaltene Box-Legenden - hübsche Grafik	- Mängel im Gameplay	Eigentlich eine gelungene, grafisch einwandfreie Boxsimulation mit auffälligen Schwächen im Karriere-Modus, die jedoch von ihrem Nachfolger Box Champions 2000 vom Referenz-Thron gestoßen wurde.				
 Box Champions 2000	Electronic Arts	EA Sports	1-2	99.-DM	play 12/99	★★★★
+ hoher Grad an Realismus - 48 Weltklasse-Boxer - intuitives Gameplay	- langweilige Kommentare - kleine Grafikfehler	Bei Electronic Arts hat man dazugelernt und die Fehler des Prequels gnadenlos ausgemerzt. Selbst Ottonormal-Zocker werden binnen kürzester Zeit mit Freude in die glamouröse Welt des Boxsports eintauchen.				
 Brunswick Circuit Pro Bowling	Konami	THQ	1	99.-DM	play 01/99	★★
+ Trainingsmodus	- nur für eine sehr kleine Zielgruppe wirklich interessant	Für Hobby-Bowler die Referenz, für den Ottonormal-Zocker ein eher unzugängliches Stück Software ohne besonderen Reiz.				
 Bundesliga Stars 2000	Electronic Arts	Electronic Arts	1-8	99.-DM	play 09/99	★★
+ original Bundesliga-Lizenz - atmosphärische Fangesänge - Starpunktesystem	- unausgereiftes Gameplay - Slow Downs - viele Ladepausen	Noch vor einigen Monaten war Bundesliga Stars 2000 eigentlich als ein grundsolides Fußballspiel anzusehen; durch das Erscheinen von FIFA 2000 allerdings wurde es zu durchschnittlicher Alltagskost degradiert.				
 Cool Boarders 4	SCEE	Idol Minds	1-4	99.-DM	play 12/99	★★★★
+ technisch solide - sehr viele Strecken und Modi - gute Steuerung dank Analog-Controller	- nur geringfügige Neuerungen - stark übertriebene Tricks - emotionsloser Soundtrack	Cool Boarders 4 ist ein sauber programmiertes und abwechslungsreiches Snowboard-Spektakel, das puren Spielspaß garantiert und dauerhaft zu motivieren weiß - allerdings kann man das auch vom dritten Teil der Serie behaupten.				
 Cyber Tiger	Electronic Arts	Electronic Arts	1-4	89.-DM	play 12/99	★★★★
+ lustige Aufmachung - viele Spielmodi	- ruckelnde Grafik - fehlende Übersichtskarte	EA Sports verläßt mit dem aufgepeppten Sequel das knochentrockene Simulations-Genre und erfreut uns mit einem lecker gemixten Golf-Cocktail, bei dem auch der Spaß nicht zu kurz kommt.				
 Dodg'em Arena	Project 2 Interactive	Project 2 Interactive	1-4	99.-DM	play 01/99	★★
+ als Multiplayer-Game unterhaltsam	- monotonen Gameplay	Futuristisch angehauchter „Ballblazer“-Verschnitt, der auf Dauer kaum zu motivieren weiß. Einziger Lichtblick: die Unterstützung des Linkkabels.				
 FIFA 2000	Electronic Arts	EA Sports	1-8	99.-DM	play 11/99	★★★★★
+ über 300 Teams mit Originalnamen - simples, aber anspruchsvolles Gameplay - bombastische Stadionatmosphäre	- die Ausrutscher des Torwarts - relativ lange Eingewöhnungszeit	Die absolute Fußball-Referenz! Sehr realistisch und leicht gewöhnungsbedürftig, aber insgesamt total ausgereift.				
 FIFA 98 Die WM-Qualifikation	Electronic Arts	EA Sports	1-4	49.-DM	play 07/99	★★★★
+ exzellente Spielbarkeit - hohe Gegner-KI - aufwendige Präsentation	- leicht ruckeliges Scrolling	Ein Klassiker zum Vorteilspreis - wer kann dazu schon nein sagen? Trotz der 99er/2000er-Edition immer noch überaus spaßig.				
 Fußball Live	SCEE	SCEE Studio London	1-8	89.-DM	play 10/99	★★★★
+ realistisches Gameplay - zahlreiche Spielmodi	- keine Eigeninitiative der computer-gesteuerten Spieler - Torwart-KI zu unausgewogen	An sich bodenständiger Kicker, der aber bei weitem nicht an den Referenz-Titel FIFA 2000 heranreicht. Eine wahre Flut an verschiedenen Spielmodi sorgt dennoch für Kaufargumente.				
 Madden NFL 2000	Electronic Arts	EA Sports	1-8	99.-DM	play 10/99	★★★★
+ exakte Steuerung - schneller, realistischer Spielablauf - hohe Gegner-KI	- NFL-Trainerlizenz ist von Vorteil	EA Sports liefert mit Madden NFL 2000 ein Spiel, das in Sachen Komplexität und Detailreichtum für einen Sporttitel neue Maßstäbe setzt.				
 MTV Sports Snowboarding	THQ	Radical Entertainment	1-2	99.-DM	play 12/99	★★★
+ sehr realistisch - genialer Soundtrack - grandiose Optik	- Slow Downs - umständliche Steuerung - zu wenig Fahrer und Strecken	Als einziges Snowboard-Game wartet MTV Sports Snowboarding mit einem kinderleicht zu bedienenden Streckeneditor auf. Cool Boarders 4 macht aber längerfristig mehr Spaß.				
 NBA Basketball 2000	Fox Sports Interactive	Radical Entertainment	1-8	89.-DM	play 11/99	★★★★
+ sehr detaillierte Optik - umfangreiche Features	- etwas schwammige Steuerung - gelegentliche Slow Downs	Als Auftakt für eine später folgende Serie aus dem Hause Fox Sports Interactive ist NBA Basketball 2000 wirklich gut gelungen, an die überragende Spielbarkeit eines NBA Live 2000 kommt es jedoch nicht heran.				
 NBA Live 2000	Electronic Arts	EA Sports	1-8	89.-DM	play 12/99	★★★★
+ ausgefallene Spielmodi - einfache Steuerung	- mittelmäßiger Kommentator	Dank vieler Updates und neuen Spielmodi ist das 2000er Sequel ein würdiger, empfehlenswerter Nachfolger. Die intuitive Tastenbelegung erleichtert Rookies den Einstieg ins Spiel.				
 NBA Live 99	Electronic Arts	EA Sports	1-8	89.-DM	play 01/99	★★★★
+ überragende Präsentation - vorbildlicher Statistik-Teil - intuitives Gameplay	- Soundeffekte noch verbesserungsbedürftig	Die 99'er Edition stellt einen würdigen, in punkto Grafik und KI stark verfeinerten Nachfolger dar.				
 NBA Pro '99	Konami of Europe	KCET	1-8	99.-DM	play 06/99	★★★
+ leicht verbesserte Grafik - überarbeitete KI - vorbildliches Gameplay	- kaum spielerische Neuerungen - lieblose Präsentation	Neueinsteiger greifen natürlich zu, während Besitzer von NBA Pro '98 getrost auf diesen Titel verzichten können - bemerkenswerte Neuerungen sucht man nämlich vergebens.				
 NHL 2000	Electronic Arts	EA Sports	1-8	89.-DM	play 10/99	★★★★
+ verbessertes Gameplay - neue Features - für Anfänger und Profis geeignet	- lange Ladezeiten	In technischer und spielerischer Hinsicht besser als der Vorgänger. Für Neueinsteiger sicherlich interessant, Besitzer des Prequels jedoch können auch Verzicht üben.				
 NHL Championship 2000	Fox Sports Interactive	Radical Entertainment	1-8	89.-DM	play 11/99	★★★★
+ eingängig spielbar - saubere und äußerst detaillierte Engine - umfassende Management-Optionen	- niedrige Spielgeschwindigkeit	Für Eishockey-Fans, denen Übersichtlichkeit wichtiger ist als ein hektisches Gameplay, ist NHL Championship 2000 eine gute Wahl.				
 NHL Face Off 99	989 Studios	989 Studios, Killer Game	1-8	89.-DM	play 03/99	★★★
+ schnelle und sehr detaillierte Grafik-Engine - umfassende Features	- kaum spielerische Neuerungen - KI könnte noch besser sein	In spielerischer Hinsicht hat sich im Vergleich zum Vorgänger recht wenig getan, ansonsten erhält man mit NHL Face Off 99 eine solide Eishockey-Umsetzung.				
 PGA European Tour Golf	Infogrames	Infogrames Studio Sheffield	1-4	99.-DM	play 12/99	★
+ nette musikalische Untermalung	- unverständliches Ballverhalten - schlechte Animationen - optisch schlampig	Trotz der europäischen PGA-Lizenz haben es die Entwickler nicht geschafft, diese elitäre Sportart gekonnt umzusetzen. Fazit: Enttäuschend.				

TITEL

Hersteller

Entwickler

Spieler

Preis

Test

Rating

Pool Hustler

Infogrames

Sunsoft

1-2

90.-DM

play 03/99

★★★

⊕ - sehr detailverliebt
- mehrere Spielmodi
- durchdachte Steuerung

⊖ - nervige Begleitmusik

Insgesamt eine gelungene, sehr realistische Simulation des Spiels rund um die Gesetze der Physik.

Pro 18 World Tour Golf

SCEE

Psygnosis, Intelligent Games

1-4

99.-DM

play 03/99

★★

⊕ - Trainingsoption
- reale Golfer enthalten

⊖ - schlecht gelöste Steuerung
- sehr unübersichtliche Bahnen

Wenig innovative und überaus unbefriedigende Golfsimulation ohne besondere spielerische Reize. Genrefans greifen besser zu den qualitativ hochwertigeren Konkurrenzprodukten.

Puma Street Soccer

Infogrames

Sunsoft, Pixelstorm

1-8

99.-DM

play 06/99

★

⊕ - offizielle Lizenz

⊖ - ungenaue Steuerung
- rätselhaftes Ballverhalten
- nerviger Sound

Ungewogenes und nicht ausgereiftes Gameplay und eine miese technische Inszenierung - da kann selbst der Multi Player-Modus für bis zu acht Spieler nichts mehr zurechtrücken.

Street Sk8er

Electronic Arts

Micro Cabin

1-2

89.-DM

play 04/99

★★

⊕ - genialer Soundtrack

⊖ - anspruchlose Steuerung
- maßlos übertrieben
- grobpixelige Optik

Unspektakuläres, wenig forderndes Fun-Sport-Game, das aufgrund der viel zu simpel geratenen Steuerung nur absoluten Neueinsteigern zu empfehlen ist.

Tony Hawk's Skateboarding

Activision

Neversoft Entertainment

1-2

99.-DM

play 09/99

★★★★★

⊕ - ausgefeiltes Tricksystem
- superbes Leveldesign
- enorme Suchtgefahr

⊖ - teilweise leicht übertrieben

Nicht nur für Skater eine Offenbarung - auch allen anderen Zockernaturen beschert dieser Titel selten erreichten Spielspaß. Wenn es einen Pflichtkauf gibt, dann ist es dieses Game!

Triple Play 2000

Electronic Arts

EA Sports

1-2

89.-DM

play 05/99

★★★★

⊕ - gut umgesetztes Regelwerk
- herrliche Grafik
- bombastische Soundkulisse

⊖ - unpräzise Steuerung

Triple Play 2000 zaubert authentisches Baseball-Flair ins heimische Wohnzimmer. Bis auf die etwas ungenaue Steuerung ein echtes US-Sport-Highlight.

UEFA Champions League Saison 1998/99

Eidos Interactive

Silicon Dreams

1-4

99.-DM

play 04/99

★★★

⊕ - UEFA-Lizenz
- Erstklassige Soundkulisse
- Fiktive, aber gute Kommentatoren

⊖ - leichte spielerische Mängel

Für echte Fußball-Fans ist UEFA Champions League eine höchst interessante Alternative. Die FIFA-Konkurrenz bleibt allerdings in Führung.

UEFA Striker

Infogrames

Rage Software

1-8

99.-DM

play 11/99

★★★★

⊕ - hohe Torwart-KI
- rasantes, unkompliziertes Gameplay
- perfekt für den schnellen Einstieg

⊖ - fehlende Originalnamen
- grafisch nicht besonders üppig in Szene gesetzt

Wer ein schnelles, actionorientiertes und unkompliziertes Game möchte, sollte zu Infogrames' Fußballspiel greifen, das nur knapp die direkte Auseinandersetzung mit FIFA 2000 verlor.

WCW/nWo Thunder

THQ

THQ

1-2

99.-DM

play 04/99

★

⊕ - eigentlich nichts, was andere Wrestling-Games nicht auch bieten

⊖ - unpräzise Steuerung
- veraltete, lieblose Optik

Grafisch und spielerisch absolut nicht tragbar - ein Paradebeispiel für miserable Sequels.

WCW Mayhem

Electronic Arts

Kodiak Interactive

1-4

99.-DM

play 11/99

★★★

⊕ - dynamisches Kampfsystem
- abwechslungsreiche Arenen
- große Kämpferriege

⊖ - häufig auftretende Polygon-Fehler
- keine Trainingsoption
- starre Zuschauertribüne

Insgesamt schafft es WCW Mayhem 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.

WWF Attitude

Acclaim Entertainment

Acclaim Entertainment

1-4

99.-DM

play 08/99

★★★★

⊕ - Options- und Menüvielfalt
- riesige Kämpferschar
- Editiermodus für eigene Wrestler

⊖ - Hallen und Arenen wirken zu steril
- kein Trainingsmodus
- keine Dual Shock-Unterstützung

WWF Attitude ist die bis dato realistischste Umsetzung des Sports rund um die Zweimetermänner und deren Verrenkungen. Die mannigfaltigen Variationsmöglichkeiten sorgen über Monate hinweg für lang anhaltenden Spielspaß.

WWF Warzone Platinum

Acclaim Entertainment

Acclaim Entertainment

1-4

49.-DM

play 08/99

★★★

⊕ - Vier-Spieler-Modus
- viele Features

⊖ - Optik mitunter zu eintönig

Zwar ist WWF Warzone durch dessen direkten Nachfolger bereits abgelöst, für den halben Preis ist es allerdings immer noch mehr als interessant.

X-Games Pro Boarder

SCEE

Radical Entertainment

1-2

99.-DM

play 01/99

★★★

⊕ - starker Soundtrack
- originale Fahrer und Equipment

⊖ - zeitweise niedrige Framerate
- wenig Streckenvielfalt

Nicht so gut wie die letzten beiden Titel aus der Cool Boarders-Serie, aber dennoch unterhaltsam.

Point Blank 2

Namco

Namco

1-8

99.-DM

play 07/99

★★★

⊕ - viele neue Level
- hoher Suchtfaktor
- lang anhaltender Spielspaß

⊖ - Grafik und Sound immer noch weit unterdurchschnittlich

Das Sequel zu einem der genialsten Party-Games in Sachen Lightgun-Shooter mit immensem Spielspaßpotential und Multi Player-Modus für bis zu acht Spieler.

Action Man Mission Extreme

Hasbro Interactive

Interactive Studios

1

89.-DM

play 11/99

★★★

⊕ - für Einsteiger ideal
- farbenfrohe Grafik
- zahlreiche Waffen und Vehikel

⊖ - Rätsel wiederholen sich
- zu wenig Stages

Action Man ist das ideale Einsteiger-Adventure für ein jüngeres Klientel. Nicht allzu schwierige Rätsel, eine agentenlastige Story und all die originalgetreuen Gadgets machen dieses Game zu einer anständigen Lizenz-Usenzaugung.

Akuji The Heartless

Eidos Interactive

Crystal Dynamics

1

99.-DM

play 02/99

★★★★

⊕ - detailverliebte Optiken
- ausgewogenes Gameplay
- akkurate Steuerung

⊖ - etwas zu knapper Umfang

Eine überaus packende Story gibt diesem Mix aus Jump'n Run und Action-Adventure den letzten Kick. Auch beim erneuten Durchwandern der finsternen Voodoo-Welten wird der Spieler gnadenlos in den Bann der finsternen Höllencreaturen gezogen.

Das Grab des Pharaos

Ravensburger Interactive

Cryo Interactive

1

89.-DM

play 06/99

★★

⊕ - dichte Atmosphäre
- viel Hintergrundinformation zur ägyptischen Geschichte

⊖ - nur Standbilder

Wer sich schon immer einmal intensiv mit dem Pharaonenkult beschäftigen wollte, liegt mit diesem Point & Click-Adventure goldrichtig. Alle anderen Spielernaturen werden von den aufeinanderfolgenden Standbildern eher abgeschreckt.

Dino Crisis

Virgin Interactive

Capcom

1

99.-DM

play 11/99

★★★

⊕ - sehr gute Engine
- dichte Atmosphäre
- „lebendige“ Dinos

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

Wer es gerne spannend und blutig mag, wird mit Dino Crisis seine helle Freude haben. Leider wurde dem Titel durch die relativ kurze Spieldauer und die nicht unbedingt sehr abwechslungsreich ausgefallene Dino-Schar eine höhere Wertung verwehrt.

Discworld Noir

GT Interactive

Perfect Entertainment

1

99.-DM

play 12/99

★★★

⊕ - sehr gut ausgearbeitete Storyline
- bezeichnende Charaktere
- verzwickte Rätsel

⊖ - in grafischer Hinsicht manchmal etwas blaß
- nicht mit Analog Controller spielbar

Die Noir-Geschichte stellt eine willkommene Abwechslung zu den bisherigen Interpretationen auf der PlayStation dar - ein kniffliges Adventure mit viel britischem Humor.

Diver's Dream

Konami

Konami

1

99.-DM

play 06/99

★★

⊕ - netter Genremix

⊖ - unpräzise Steuerung
- schlechte Kameraführung

Eine etwas eigenartige, wenn auch halbwegs gelungene Mischung aus Tauchsimulation und Einzelbild-Adventure, an der wohl nur Hobby-Taucher so richtig Gefallen finden werden.

SPORTSPEL

SPORTSPEL

SPORTSPEL

LIGHTGUN SHOOTER

ADVENTURE / ACTION-ADVENTURE

TITEL

Hersteller

Entwickler

Spieler

Preis

Test

Rating

Populous The Beginning

Electronic Arts

Bullfrog, Climax

1

89.-DM

play 03/99

★★★★

- ⊕ - stimmungsvolle Atmosphäre
- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Spielstand jederzeit sicherbar

- ⊖ - massive Slow Downs

Populous The Beginning ist ein gutes Echtzeitstrategiespiel mit ausgefeilter Gegnerintelligenz und stimmungsvoller Atmosphäre, wirkliche Innovationen sucht man allerdings vergebens.

Warzone 2100

Eidos Interactive

Pumpkin Studios

1

109.-DM

play 05/99

★★★★

- ⊕ - hohe Gegner-KI
- innovatives Baukastensystem
- gute Storyline

- ⊖ - teilweise zu unübersichtlich
- Level müssen mehrmals gespielt werden

Die Referenz in Sachen Echtzeitstrategie. Wer das eintönige Gameplay der C&C-Serie leid ist, liegt hier genau richtig.

Brave Fencer Musashi

Square & Electronic Arts

Square

1

119.-DM

play 01/99

★★★★

- ⊕ - spannende Story
- stimmungsvolle Präsentation
- viele humorvolle Einlagen

- ⊖ - relativ kurze Spieldauer

Eine exquisite Mischung aus Jump'n Run, Adventure und RPG, die mit einer nahezu tadellosen audiovisuellen Präsentation aufwartet. Leider etwas zu kurz.

Final Fantasy VII

Square Europe

Square

1

49.-DM

play 07/99

★★★★

- ⊕ - überragende Optik
- lange Spieldauer

- ⊖ - unförmige Charaktere

Eines der meistverkauften und beliebtesten Rollenspiele hat seinen Weg als Platinum-Version in die Regale der Videospielhändler gefunden. Wer hier nicht zuschlägt, ist selbst schuld.

Final Fantasy VIII

Square Europe

Square

1

99.-DM

play 10/99

★★★★

- ⊕ - grandiose und fesselnde Story
- phantastische Grafik
- atemberaubende FMVs

- ⊖ - zu locker übersetzte Texte
- pixelige Charaktere mit gelegentlichen Grafikfehlern

Was soll man dazu noch sagen? Das genialste Rollenspiel aller Zeiten - nahezu perfekt, fesselnd wie noch nie.

Final Fantasy Anthology

Square Electronic Arts

Square

1

129.-DM

play 12/99

★★★★

- ⊕ - über 100 Stunden Spielzeit
- geniale Storylines
- Soundtrack-CD

- ⊖ - störendes Nachladen während der Kämpfe
- technisch veraltet

Rollenspiel-Freunde kommen um diese geniale Spiele-Compilation nicht herum. Final Fantasy V und VI plus Soundtrack auf einer Extra-CD - was will man mehr?

Granstream Saga

SCEE

Shade

1

89.-DM

play 02/99

★★

- ⊕ - stimmungsvolle Hintergrundmusik
- „moderner“ Look

- ⊖ - viel zu einfach
- Grafik wirkt leblos
- schlechte Story mit flachen Charakteren

Als Anfänger-Rollenspiel macht Granstream Saga eine gute Figur, fortgeschrittene Spieler weiß es jedoch auf Dauer nicht zu fesseln. Zu leicht sind die gestellten Rätsel, zu simpel ist das Strickmuster der Geschichte, zu statisch ist der optische Gesamteindruck.

Guardian's Crusade

Activision

Tamsoft

1

99.-DM

play 04/99

★★

- ⊕ - ideal für Einsteiger
- ansprechende Grafik

- ⊖ - enttäuschender Sound

Das Grundprinzip eines Rollenspiels wird hier leicht verständlich vermittelt. Der niedrige Schwierigkeitsgrad sorgt zudem dafür, daß zu keiner Zeit Frusterlebnisse aufkommen.

Jade Cocoon

Crave Entertainment

Genki

1

89.-DM

play 10/99

★★

- ⊕ - gute Monster-KI
- Arena-Modus
- audiovisuell gelungen

- ⊖ - dünne Geschichte
- keine Spieltiefe
- zu kurz und zu leicht

Überraschend kam nach knapp 20 Stunden Spielzeit das Ende - für ein Rollenspiel eine lächerlich kurze Zeit. Von einem potentiellen FF-Killer ist hier nichts zu spüren.

Lunar Silver Star Story Complete

Working Designs

Game Arts

1

159.-DM

play 07/99

★★

- ⊕ - dichte, spannende Geschichte
- fordernder Schwierigkeitsgrad
- Sprachausgabe

- ⊖ - veraltete Grafik
- magerer Sound

Von der Grafik einmal abgesehen erhält man mit diesem Titel ein hochkarätiges, klassisches Konsolenrollenspiel, dessen Geschichte nicht nur kurzzeitig ans Joypad fesselt.

Monkey Hero

Take 2 Interactive

Blam!

1

99.-DM

play 05/99

★

- ⊕ - eigentlich nichts

- ⊖ - so ziemlich alles

Die großen Vorbilder Zelda und Landstalker lassen sich in diesem Action-RPG zwar erkennen, aber Monkey Hero reicht nicht im entferntesten an diese heran.

Shadow Madness

SCEE

Crave Entertainment

1

99.-DM

play 07/99

★★

- ⊕ - stimmungsvolle Musik
- schwarzer Humor
- Minigames zur Rätsellösung

- ⊖ - grobe, unförmige Charaktere
- eintöniger Kampf

Bedingt durch den extrem niedrigen Schwierigkeitsgrad und die massive Überlegenheit der Spielercharaktere ist Shadow Madness für Anfänger ideal, für RPG-Profis jedoch zu leicht.

Star Ocean The Second Story

SCEA

Enix

1

139.-DM

play 08/99

★★★★

- ⊕ - unlineare Handlung mit vielen Endings
- ausgefeilte Spielmechanik
- technisch up to date

- ⊖ - Geschichte verzettelt sich in Nebenplots
- unnötig langgestreckte Dialoge
- Kämpfe mitunter etwas eintönig

Mit Star Ocean warf Enix das innovativste Rollenspiel des Jahres auf den Markt. Opulente Grafik, sage und schreibe 87 verschiedene Endsequenzen und eine fesselnde Atmosphäre bannen selbst Rollenspiel-Experten längerfristig vor den Screen.

Suikoden II

Konami

Konami Japan

1

119.-DM

play 12/99

★★★★

- ⊕ - stimmige Lernkurve
- flüssiger Spielablauf
- abwechslungsreiche Charaktere

- ⊖ - grafisch überholt

Charaktere, Charaktere und nochmal Charaktere: Ein RPG der alten Schule - mit Charme, Witz, gigantischem (Rollenspiel-)platz und größerem Heldenaufgebot als irgendein anderes 32-Bit-Abenteuer.

Civilization 2

Activision

Activision

1

99.-DM

play 04/99

★★★★

- ⊕ - komplexes Gameplay
- einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- intelligente Gegner

- ⊖ - schlechte Grafik
- mißlungene Hintergrundmusik

Sid Meyers Kultspiel zieht den Spieler heute wie damals in seinen Bann und besticht durch das sehr komplexe Gameplay und die spielerische Herausforderung.

Player Manager '99

Anco

Anco

1

89.-DM

play 06/99

★★

- ⊕ - vier Ligen
- unzählige Aktionsmöglichkeiten

- ⊖ - sehr lange Ladezeiten
- unübersichtliche Menüs

Ein grundsätzlicher Fußballmanager, der den direkten Konkurrenten Premier Manager 99 durchaus in seine Schranken verweisen kann. Trotzdem trüben auch hier einige Mängel das ungestörte Management.

Premier Manager 99

Gremlin Interactive

Gremlin Interactive

1-4

89.-DM

play 03/99

★

- ⊕ - Lizenzen der englischen und italienischen Ligen

- ⊖ - keine Bundesliga-Lizenz
- eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten

Aufgrund fehlender Spieltiefe, der eingeschränkten Aktionsmöglichkeiten und der nicht enthaltenen deutschen Ligen ist Premier Manager 99 leider nur ein enttäuschender Fußballmanager.

Asterix & Obelix gegen Caesar

Cryo Interactive

Tek 5

1-2

99.-DM

play 12/99

★

- ⊕ - nichts!

- ⊖ - das Gameplay ist eine schiere Frechheit
- technisch unter aller Kanone

So ziemlich das schlechteste Spiel, das die gute alte PlayStation jemals ertragen mußte. Neben der miesen technischen Inszenierung schlägt vor allem das stumpfsinnige Gameplay dem Fuß den Boden aus.

Bust-A-Move 4

Acclaim Entertainment

Taito

1-2

69.-DM

play 05/99

★★

- ⊕ - 640 Level plus Editor

- ⊖ - keine bahnbrechenden Neuerungen

Kleine Drachen und Blasen die Vierte. Ein weiterer Aufguss der beliebten Serie, der nach wie vor höllisch süchtig macht.

Devil Dice

SCEE

SCEE, Shift

1-5

99.-DM

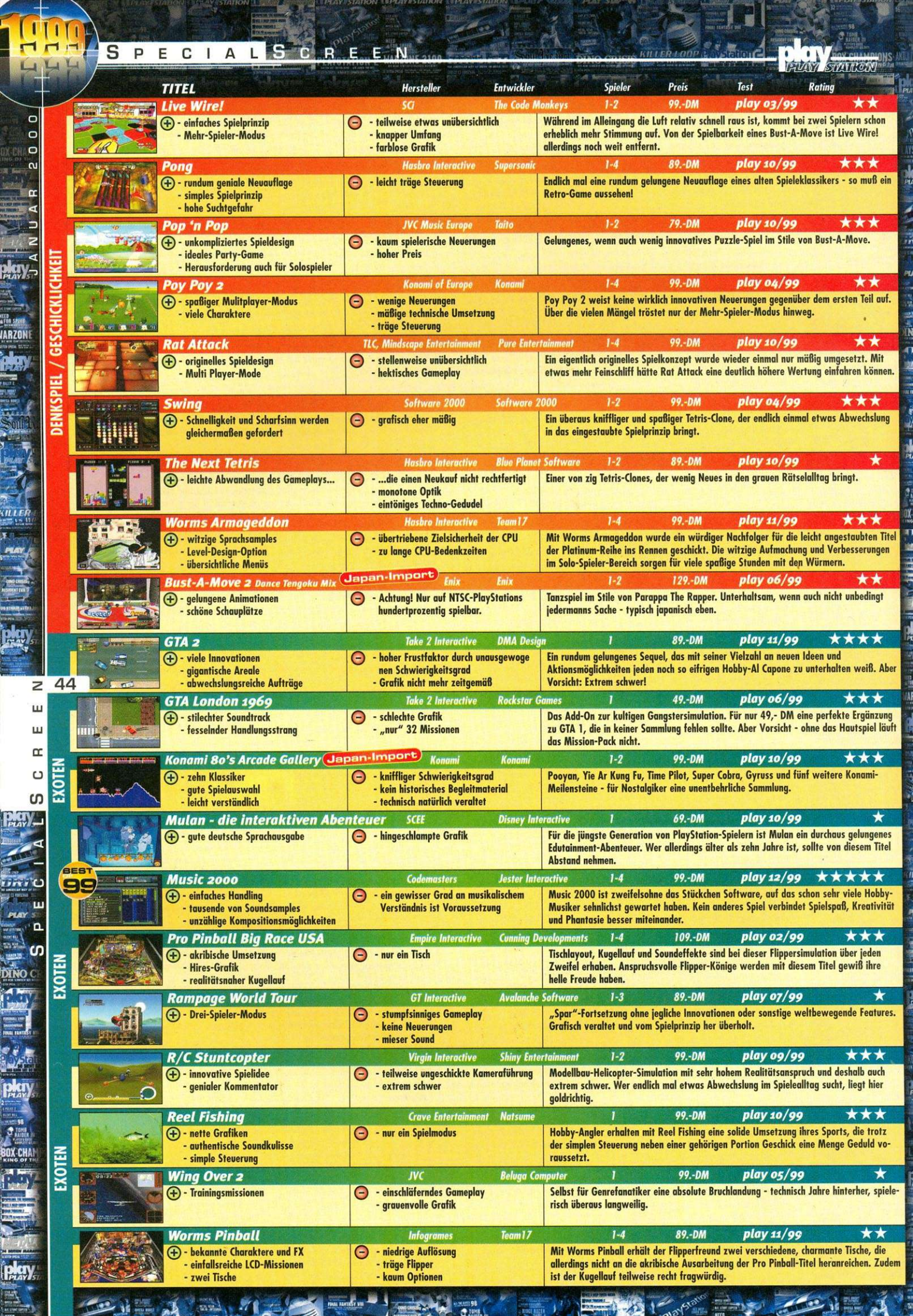
play 01/99

★★

- ⊕ - hohe Dauermotivation
- innovative Spielidee

- ⊖ - nerviger Technosound

Devil Dice ist ein höchst innovatives Denkspiel mit hohem Suchtfaktor. Grafisch eher schlicht, jedoch ungemein herausfordernd.



TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
 Live Wire! + - einfaches Spielprinzip - Mehr-Spieler-Modus	SGI	The Code Monkeys	1-2	99.-DM	play 03/99	★★
- teilweise etwas unübersichtlich - knapper Umfang - farblose Grafik	Während im Alleingang die Luft relativ schnell raus ist, kommt bei zwei Spielern schon erheblich mehr Stimmung auf. Von der Spielbarkeit eines Bust-A-Move ist Live Wire! allerdings noch weit entfernt.					
 Pong + - rundum geniale Neuauflage - simples Spielprinzip - hohe Suchtgefahr	Hasbro Interactive	Supersonic	1-4	89.-DM	play 10/99	★★★
- leicht träge Steuerung	Endlich mal eine rundum gelungene Neuauflage eines alten Spieleklassikers - so muß ein Retro-Game aussehen!					
 Pop 'n Pop + - unkompliziertes Spieldesign - ideales Party-Game - Herausforderung auch für Solospieler	JVC Music Europe	Taito	1-2	79.-DM	play 10/99	★★★
- kaum spielerische Neuerungen - hoher Preis	Gelungenes, wenn auch wenig innovatives Puzzle-Spiel im Stile von Bust-A-Move.					
 Poy Poy 2 + - spaßiger Multiplayer-Modus - viele Charaktere	Konami of Europe	Konami	1-4	99.-DM	play 04/99	★★
- wenige Neuerungen - mäßige technische Umsetzung - träge Steuerung	Poy Poy 2 weist keine wirklich innovativen Neuerungen gegenüber dem ersten Teil auf. Über die vielen Mängel tröstet nur der Mehr-Spieler-Modus hinweg.					
 Rat Attack + - originelles Spieldesign - Multi Player-Mode	TLC, Mindscape Entertainment	Pure Entertainment	1-4	99.-DM	play 10/99	★★
- stellenweise unübersichtlich - hektisches Gameplay	Ein eigentlich originelles Spielkonzept wurde wieder einmal nur müßig umgesetzt. Mit etwas mehr Feinschliff hätte Rat Attack eine deutlich höhere Wertung einfahren können.					
 Swing + - Schnelligkeit und Scharfsinn werden gleichermaßen gefordert	Software 2000	Software 2000	1-2	99.-DM	play 04/99	★★★
- grafisch eher mäßig	Ein überaus kniffliger und spaßiger Tetris-Clone, der endlich einmal etwas Abwechslung in das eingestaubte Spielprinzip bringt.					
 The Next Tetris + - leichte Abwandlung des Gameplays...	Hasbro Interactive	Blue Planet Software	1-2	89.-DM	play 10/99	★
- ...die einen Neukauf nicht rechtfertigt - monotone Optik - eintöniges Techno-Gedudel	Einer von zig Tetris-Clones, der wenig Neues in den grauen Rätselalltag bringt.					
 Worms Armageddon + - witzige Sprachsamples - Level-Design-Option - übersichtliche Menüs	Hasbro Interactive	Team 17	1-4	99.-DM	play 11/99	★★★
- übertriebene Zielsicherheit der CPU - zu lange CPU-Bedenkzeiten	Mit Worms Armageddon wurde ein würdiger Nachfolger für die leicht angestaubten Titel der Platinum-Reihe ins Rennen geschickt. Die witzige Aufmachung und Verbesserungen im Solo-Spieler-Bereich sorgen für viele spaßige Stunden mit den Würmern.					
 Bust-A-Move 2 Dance Tengoku Mix + - gelungene Animationen - schöne Schauplätze	Japan-Import Enix	Enix	1-2	129.-DM	play 06/99	★★
- Achtung! Nur auf NTSC-PlayStations hundertprozentig spielbar.	Tanzspiel im Stile von Parappa The Rapper. Unterhaltsam, wenn auch nicht unbedingt jedermanns Sache - typisch japanisch eben.					
 GTA 2 + - viele Innovationen - gigantische Areal - abwechslungsreiche Aufträge	Take 2 Interactive	DMA Design	1	89.-DM	play 11/99	★★★★
- hoher Frustrationsfaktor durch unausgewogene Schwierigkeitsgrad - Grafik nicht mehr zeitgemäß	Ein rundum gelungenes Sequel, das mit seiner Vielzahl an neuen Ideen und Aktionsmöglichkeiten jeden noch so eifrigen Hobby-Al Capone zu unterhalten weiß. Aber Vorsicht: Extrem schwer!					
 GTA London 1969 + - stilechter Soundtrack - fesselnder Handlungsstrang	Take 2 Interactive	Rockstar Games	1	49.-DM	play 06/99	★★★
- schlechte Grafik - „nur“ 32 Missionen	Das Add-On zur kultigen Gangstersimulation. Für nur 49.-DM eine perfekte Ergänzung zu GTA 1, die in keiner Sammlung fehlen sollte. Aber Vorsicht - ohne das Hauptspiel läuft das Mission-Pack nicht.					
 Konami 80's Arcade Gallery + - zehn Klassiker - gute Spielauswahl - leicht verständlich	Japan-Import Konami	Konami	1-2	99.-DM	play 10/99	★★★
- kniffliger Schwierigkeitsgrad - kein historisches Begleitmaterial - technisch natürlich veraltet	Pooyan, Yie Ar Kung Fu, Time Pilot, Super Cobra, Gyruss und fünf weitere Konami-Meilensteine - für Nostalgiker eine unentbehrliche Sammlung.					
 Mulan - die interaktiven Abenteuer + - gute deutsche Sprachausgabe	SCEE	Disney Interactive	1	69.-DM	play 10/99	★
- hingeschlammte Grafik	Für die jüngste Generation von PlayStation-Spielern ist Mulan ein durchaus gelungenes Edutainment-Abenteuer. Wer allerdings älter als zehn Jahre ist, sollte von diesem Titel Abstand nehmen.					
 Music 2000 + - einfaches Handling - tausende von Soundsamples - unzählige Kompositionsmöglichkeiten	Codemasters	Jester Interactive	1-4	99.-DM	play 12/99	★★★★★
- ein gewisser Grad an musikalischem Verständnis ist Voraussetzung	Music 2000 ist zweifelsohne das Stückchen Software, auf das schon sehr viele Hobby-Musiker sehnsüchtig gewartet haben. Kein anderes Spiel verbindet Spielspaß, Kreativität und Phantasie besser miteinander.					
 Pro Pinball Big Race USA + - akribische Umsetzung - Hires-Grafik - realitätsnaher Kugellauf	Empire Interactive	Cunning Developments	1-4	109.-DM	play 02/99	★★★
- nur ein Tisch	Tischlayout, Kugellauf und Soundeffekte sind bei dieser Flippersimulation über jeden Zweifel erhaben. Anspruchsvolle Flipper-Könige werden mit diesem Titel gewiß ihre helle Freude haben.					
 Rampage World Tour + - Drei-Spieler-Modus	GT Interactive	Avalanche Software	1-3	89.-DM	play 07/99	★
- stumpfsinniges Gameplay - keine Neuerungen - mieser Sound	„Spar“-Fortsetzung ohne jegliche Innovationen oder sonstige weltbewegende Features. Grafisch veraltet und vom Spielprinzip her überholt.					
 R/C Stuntcopter + - innovative Spielidee - genialer Kommentator	Virgin Interactive	Shiny Entertainment	1-2	99.-DM	play 09/99	★★★★
- teilweise ungeschickte Kameraführung - extrem schwer	Modellbau-Helikopter-Simulation mit sehr hohem Realitätsanspruch und deshalb auch extrem schwer. Wer endlich mal etwas Abwechslung im Spielealltag sucht, liegt hier goldrichtig.					
 Reel Fishing + - nette Grafiken - authentische Soundkulisse - simple Steuerung	Crave Entertainment	Natsume	1	99.-DM	play 10/99	★★★
- nur ein Spielmodus	Hobby-Angler erhalten mit Reel Fishing eine solide Umsetzung ihres Sports, die trotz der simplen Steuerung neben einer gehörigen Portion Geschick eine Menge Geduld voraussetzt.					
 Wing Over 2 + - Trainingsmissionen	JVC	Beluga Computer	1	99.-DM	play 05/99	★
- einschläferndes Gameplay - grauenvolle Grafik	Selbst für Genrefanatiker eine absolute Bruchlandung - technisch Jahre hinterher, spielerisch überaus langweilig.					
Worms Pinball + - bekannte Charaktere und FX - einfallsreiche LCD-Missionen - zwei Tische	Infogrames	Team 17	1-4	89.-DM	play 11/99	★★
- niedrige Auflösung - träge Flipper - kaum Optionen	Mit Worms Pinball erhält der Flipperfreund zwei verschiedene, charmante Tische, die allerdings nicht an die akribische Ausarbeitung der Pro Pinball-Titel heranreichen. Zudem ist der Kugellauf teilweise recht fragwürdig.					

Playcom

Software Vertriebs GmbH



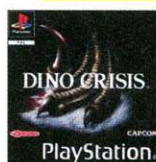
SONY Playstation

SOFTWARE

Autobahn Raser 2	dt	* 84.99
Die Schlümpfe	dt	94.99
Dino Crisis	dt	89.99
Discworld Noir	dt	* 89.00
Fifa 2000	dt	89.00
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt	89.99
Gute Zeiten-Schlechte Zeiten 2	dt	79.00
Jade Cocoon: Story o. t. Tamamayu	dt	* 89.99
James Bond: Tomorrow Never Dies	dt	89.00
Metal Gear Solid-Special Missions	dt	39.99
Mission Impossible	dt	89.99
Ruff & Tumble	dt	84.99
Soul Reaver - Legacy of Kain	dt	89.99
Star Wars Dunkle Bedroh. (Epis.1)	dt	89.99
The Next Tetris	dt	79.99
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	dt	99.00
Worms Armageddon	dt	79.99
WWF Attitude	dt	79.99
Xena: Warrior Princess	dt	89.00

SOFTWARE SONDERANGEBOTE

Azure Dreams kompl.dt	dt	39.99
Box Champions	dt	39.99
C3 Racing	dt	39.99
G.Darius	dt	29.99
Grand Theft Auto (GTA)	dt	39.99
Oddworld Abe's Exoddus	dt	29.99
Tomb Raider 1 feat.Lara Croft Plat.	dt	39.99
Vs.(Versus)	dt	29.99



Dino Crisis
dt DM 89.99



Jade Cocoon
Story o.t. Tamamayu
dt DM *89.99



The Next
Tetris
dt DM 79.99



WWF
Attitude
dt DM 79.99



Worms
Armageddon
dt DM 79.99



Tomb Raider 4
The Last Revelation
dt DM 99.00



GTA
dt DM 39.99



Azure
Dreams
dt DM 39.99



Box
Champions
dt DM 39.99

0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

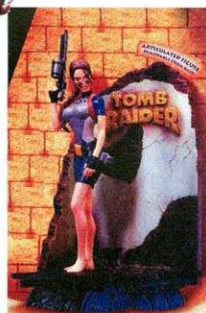
eMail: Info@playcom.de

HARDWARE

Dual Shock Joypad Joytech div.Farb.	dt	34.99
Lenkrad Jordan Grand Prix 1	dt	79.99
Maus PSX Joytech	dt	29.99
Mem. Card Joytech 1 Meg - div. Far.	dt	11.99
Mem. Card Joytech 4 Meg - div. Far.	dt	27.99
Mem. Card Joytech 8 Meg - div. Far.	dt	34.99
Mem. Card Joytech 24Meg - div. Far.	dt	44.99
Mem. Card Joytech 56Meg - div. Far.	dt	54.99
Memo. Card Joytech 1M. Jord.GP Eddt	dt	11.99
Real Arcade Light Gun Silber	dt	89.99
Real Arcade Light Gun standard	dt	89.99
Real Arcade Light Gun tamfarben	dt	89.99
Sony Playstation+Dual Shock Pad	dt	239.00

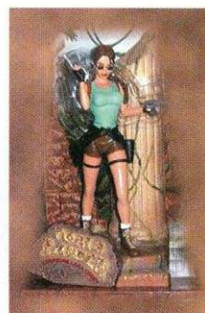
MERCHANDISE

Tomb Raider CD-Case (für 12 CD's)	dt	24.99
Tomb Raider Standfig. (15cm)Jungle	dt	26.00
Tomb Raider Standfig. (15cm)Motorr	dt	26.00
Tomb Raider Standfig. (23 cm)	dt	39.00
Tomb Raider Standfig. (23cm)Jungle	dt	49.99



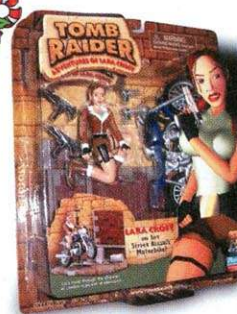
Tomb Raider Standfigur
(23cm)

dt DM 39.00

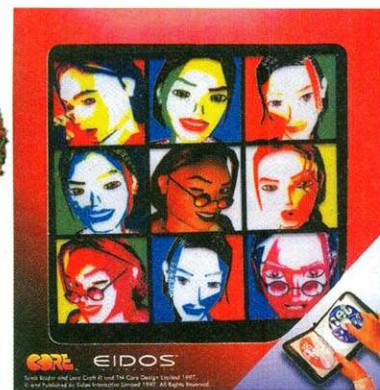


Tomb Raider Standfigur
(23cm) Jungle

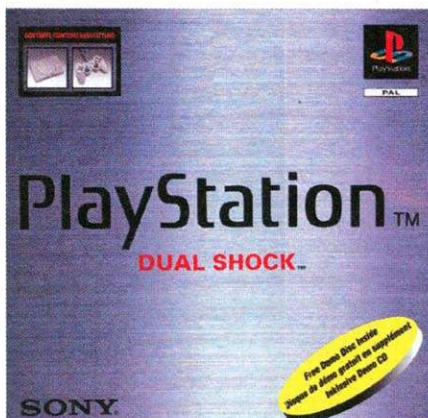
dt DM 49.99



Tomb Raider Standfigur
(15cm) Motorrad
dt DM 26.00



Tomb Raider CD-Case
für 12 CD's
dt DM 24.99



Sony Playstation
Dual Shock
dt DM 239.00



Händler Anfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des **Playcom Magazins** frei Haus geliefert. Das **Playcom Magazin** ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Versand

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

Steuer-Tips:



CONCEPT 4

Hersteller: InterAct

Erhältlich: sofort



Um die Gunst des Käufers zu gewinnen, sendet InterAct das Concept 4 als inoffiziellen Nachfolger des V3-Lenkrads ins Rennen. Für ca. 179 Flocken werden dem Käufer eine kernige Rumblefunktion und ein zweiachsiges Justiersystem geboten.

Dirk Gemeinhardt
Jan Urban

Der große Lenkrad- test

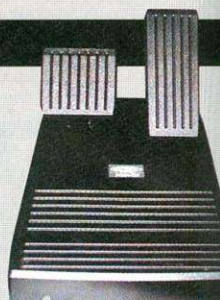
DIE AUSSTATTUNG

Das Concept 4 verfügt auf der Vorderseite über acht Knöpfe und ein digitales Steuerkreuz. Wie unsere Testpiloten berichteten, lassen sich die Buttons auch während der temporeichen Hatz nach der besten Rundenzeit problemlos erreichen. Auf der Rückseite befinden sich zwei Wippschalter, welche die Gangschaltung verkörpern. Die metallenen Buttons, deren Verlässlichkeit durch diverse Mikroschalter unterstützt wird, lassen sich ebenfalls mühelos betätigen. Als ein besonders nützliches Extra stellt sich die frei wählbare Belegung sämtlicher Bedienungsknöpfe heraus. Sollte die Buttonbelegung im Optionsmenü eines Spiels komplett fehlen, lassen sich ohne größeren Aufwand die Funktionen individuell auf die Knöpfe verteilen. Erstaunlicherweise bedarf es keiner Batterien, um in den Genuss der Rumble-Intensität zu kommen. Natürlich harmonisiert das Concept 4 mit allen Spielen, die eine Dual Shock-Funktion aufweisen.

WERTUNG 9

DIE PEDALE

Die Pedale des Concept 4 Lenkrads sind auf einer ausreichend großen Standfläche montiert. Somit ist die Chance gering, dass der Wohnzimmer-Rally-Pilot während der Fahrt ungewollt vom Gaspedal abrutscht und im Straßengraben landet. Einen konstruktiven Schwachpunkt stellt die Stabilität der Pedale dar. Ein harter Tritt und die Pedale sind im Eimer. Letztendlich sind sie zu wackelig konstruiert.



WERTUNG 7

DIE STANDFESTIGKEIT

Die mitgelieferten Klemmen und die extrem starken Saugnäpfe erlauben dem PlayStation-Raser, das Lenkrad hieb- und stichfest zu arretieren. Unter den extremen Fahrbedingungen der Testfahrer verrutschte das Concept 4 keinen einzigen Zentimeter. Die „Lenkrad-zwischen-den-Beinen“-Position konnte ebenfalls überzeugen. Mit Hilfe der zwei verstellbaren Achsen kann man mühelos in dieser Position seine Runden ziehen.

WERTUNG 8

HANDLING

Das Concept reagiert auf die kleinste Richtungsänderung schnell und präzise. Das Lenkrad ist sehr leichtgängig und zentriert sich beim Loslassen genau in der Mitte. Das soll aber nicht zum freihändigen Fahren motivieren. Zudem beträgt der justierbare Einschlagwinkel des Lenkrades 150 Grad. Auf den Punkt gebracht: Durch die haargenaue Steueroption konnte man alle Boliden nahezu unfallfrei über die Strecken bugsieren. Außerdem bereitete kein Game ernsthaft Probleme bei der Abstimmung und Konfiguration des Concept 4-Steuerwades.

WERTUNG 9

FAZIT

Sehr gutes Handling und solide Verarbeitung zeichnen das neue Lenkrad von InterAct aus. Momentan stellt dieses Produkt die Referenz unter den Lenkrädern dar.

WERTUNG 9

Für Mika Häkkinen, Michael Schumacher oder Heinz Harald Frentzen sind sie ein wichtiger Bestandteil ihrer pfeilschnellen Flitzer - die Lenkräder. High Tech-Apparate, die nicht nur dem banalen Richtungswechsel dienen. Übersät mit unüberschaubar vielen bunten Buttons schaltet und verwaltet der Formel 1-Pilot mit seiner Hilfe das hochgezüchtete PS-Monster. Als „Schaltputz“ können sie über Sieg oder Niederlage entscheiden. Schenkt man den Insiderberichten Glauben, steuern die Fahrer damit selbst ihre Getränkezufuhr - kaum zu glauben, aber wahr. Für PlayStation-Freunde, die gerne mal unbekümmert über die Asphaltpisten - abseits gemeiner Radarfallen und Alkoholkontrollen - brettern wollen, gibt es seit einigen Jahren diverse Lenkräder. Allerlei Third-Party-Hersteller buhlen um die Gunst des Rennspiel-Freaks. Diese Accessoires sollen den imaginären Geruch von verschmorten Reifen und stechenden Auspuffabgasen näher bringen. Um die Spreu vom Weizen zu trennen, arrangierte der play-interne Hardware-TÜV den kompetenten Lenkrad-Test.

BEST
BUY

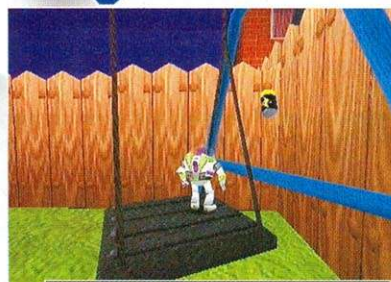
DIRK GEMEINHARDT

TOY STORY 2

Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	Traveller's Tales
Testmuster	Activision
Erhältlich ab	Ende Januar



Buzz Lightyears Freunde fordern ebenfalls die Geschicklichkeit des Spielers heraus. Meistens muss man in einem engen Zeitlimit fünf Gegenstände auffinden und sie zurückbringen.



Die kleinen Batterien füllen die Energieanzeige des Helden Stück für Stück wieder auf.

„Die Toys sind los!“ Mit diesem Leitspruch hat Walt Disney Pictures mit Toy Story, dem ersten komplett computeranimierten Spielfilm, ein neues Zeitalter in der Filmgeschichte heraufbeschworen. Die Chefs von Mickey Mouse & Co. präsentierten hier ein völlig neuartiges Filmerebnis, im dem technische Brillanz und eine herrliche Geschichte mit guter alter Disney Tradition verschmolzen wurden. Unter der Regie von Academy-Awards Gewinner John Lasseter entstand dieser Film, der lebloses Spielzeug zum Leben erweckt. „In

die Unendlichkeit und noch weiter!“ drangen Walt Disney Pictures und die kalifornischen Computergrafik-Experten von den Pixar Animation Studios vor, die mit Toy Story die Kunst der Animation in bislang ungekannte Dimensionen trugen: Toy Story ist der erste Animationsfilm in Spielfilmlänge, der von den kreativen Köpfen nicht auf dem Zeichentisch, sondern komplett im Computer geschaffen wurde. Vier Jahre dauerte es, bis die spannenden Abenteuer vom Cowboy Woody und Buzz Lightyear in Bild und Ton fertiggestellt waren. Toy Story ist ein Meilenstein in der Geschichte des Animationsfilms, der allein durch die wegweisenden Techniken eine Phantasiewelt im Kopf des jeweiligen Betrachters aufbaut. Von der ersten bis zur letzten Minute liefert Toy Story einen visuellen Zaubertrick nach dem anderen. So war es nicht weiter verwunderlich, dass Walt Disney Pictures und Pixar Animation Studios nun eine längere Verschnaufpause brauchen, um den Kinobesuchern einen würdigen Nachfolger rund um die quietschfidelien Spielsachen zu präsentieren. Mit Toy Story 2 wird kein müder Aufguss des Vorgängers dargeboten, sondern

eine eigenständige Story, die mittels ihrer technischen und „schauspielerischen“ Qualität die Begeisterung beim Publikum wecken soll. Im Sequel dreht sich diesmal alles mehr oder weniger um den sanftmütigen Helden Woody. Während der kleine Andy ein paar Tage außer Haus verbringt, sind die Plastikfiguren auf sich selbst gestellt. Diese Gelegenheit packt ein gieriger Spielzeugsammler am Schopf. Im richtigen Augenblick öffnet der untersetzte Mann im Handumdrehen seine Tasche und steckt den wehrlosen Cowboy Woody hinein. Als wäre nichts geschehen, verlässt er den Vorgarten von Andy's Wohnhaus und braust in seiner alten Limousine davon. Die übrigen Mitbewohner des Kinderzimmers versuchen zwar noch das Unheil zu verhindern, aber der Versuch den spindeldürren Cowboy zu retten, schlägt fehl.



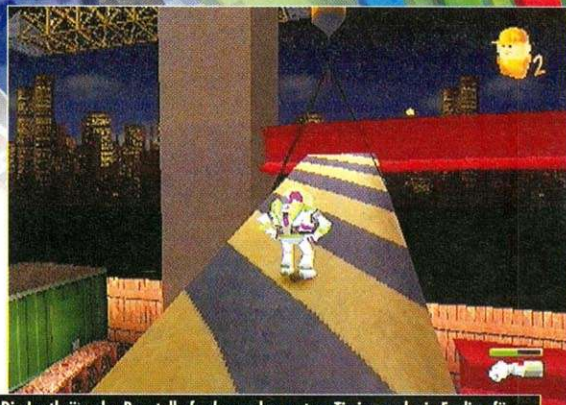
Nur mit genügend Speed lassen sich die mannshohen Hindernisse bezwingen. Hierzu nimmt Buzz alles mögliche zu Hilfe. Seine Freunde geben natürlich auch zu diesem Thema entsprechende Tips.



Manchmal bleibt dem Spacecop nichts anderes übrig als sich an ein Stahlseil zu klemmen, um sich entlanggleiten zu lassen. Nur so kann er unwegsame Terrains überwinden.



Hartnäckige Gegner lassen sich am besten aus der First-Person-Perspektive ins Visier nehmen.



Die Lastkräne der Baustelle fordern neben gutem Timing auch ein Feeling für die nötige Balance. Ansonsten fällt das Spielzeug unweigerlich in die Tiefe.

Genau ab diesem Zeitpunkt bekommt auch der PlayStation-Besitzer die Möglichkeit, gemütlich im Wohnzimmer die Story weiterzuspinnen. In der Rolle von niemand anderem als dem interstellaren Plastikhelden Buzz Lightyear muss man sich auf die Suche nach dem entführten Woody machen, wobei Teamwork und Freundschaft auch im Spiel groß geschrieben werden. Das Sparschwein Hamm, der Spielzeughund Slinky oder auch der überaus ängstliche Dinosaurier Rex stehen dem Spielzeugastronauten mit Rat und Tat zur Seite. Eine besondere Aufgabe wurde dem schusseligen Mr. Potato Head zu Teil, da er Buzz im Laufe des Games mit allerlei hilfreichen und unentbehrlichen Utilities versorgt. Der Ausgangspunkt der gefährlichen Befreiungsaktion, wie kann es auch anders sein, ist Andys elterliches Wohnhaus. Die verschiedenen Räume - vom dunklen Keller übers lichtdurchflutete Erdgeschoss bis hin zum gespenstischen Dachgeschoss des Gebäudes dienen sozusagen als Lehrpfad für den Raumfahrer. Hier muss er sich nicht nur seine ersten Pizza Planet-Chips erspielen,

nein, hier wird dem Spieler explizit Schritt für Schritt die Steuerung von Buzz Lightyear beigebracht. Nachdem der einige Zentimeter große Spielzeugheld seine ersten waghalsigen Sprünge über Wäschestangen und Umzugskartons mit Bravour gemeistert hat, geht es endlich hinaus in die weite Welt, die Andys Haus umgibt. Viele große und kleine Rivalen sowie der eine oder andere Zwischengegner warten förm-

„Viele große und kleine Rivalen sowie der eine oder andere Zwischengegner warten nur förmlich darauf, vom Weltraumpolizisten des Star Commands ins Visier genommen zu werden.“

lich nur darauf, vom Weltraumpolizisten des Star Commands ins Visier genommen zu werden. Um den Strolchen besonders treffsicher entgegenzutreten, könnt Ihr für diese Gelegenheit von der Third-Person-Optik in die Ego-Perspektive wechseln. Nicht nur die hartnäckigen Widersacher stellen eine schwer zu nehmende Hürde in diesem Jump'n Run-Spektakel dar, sondern auch sämtliche Gegenstände und Witterungseinflüsse erschweren den Weg zur Befreiung Woodys aus den Klauen des üblen Schurken. Alles, was für uns Menschen mikroskopisch klein aussieht, ist

für Buzz eine kaum zu überwindende Barriere. Durch eine gesunde Kombinationsgabe und gut getimte Sprungeinlagen lassen sich jedoch auch diese Hindernisse meistern. Obwohl es sich noch um eine Preview-Version handelt, bietet

Toy Story 2 schon jetzt im Ansatz eine gut abgestimmte Mixtur aus Geschicklichkeit, Denksportakrobatik und Shoot'em Up, gepaart mit einem ansprechenden Look. Die 3D-Szenarien sind vollkommen unterschiedlich gestaltet und fordern den Spieler immer wieder aufs Neue heraus. So bleibt nur noch abzuwarten, wie Activisions Filmumsetzung in den play-Testlabors abschneidet. In einer der nächsten Ausgaben werdet Ihr mehr darüber erfahren.



Jeder Zwischengegner hat einen anderen Schwachpunkt. Nur durch die richtige Taktik kann man seine Energieleiste schwächen.



TOBIAS SCHWEIKL

GRANDIA

Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Game Arts
Testmuster	play PLAYSTATION
Erhältlich ab	1. Quartal 2000



Is everyone all right?
The brave adventurer Justin
has come to rescue you!!



Bei Endgegnern darf schon mal etwas härter hingelangen werden. Ohne massiven Zaubersprücheinsatz geht gegen diesen fiesen Fisch gar nichts.



Nach der Arbeit werden die Erfahrungspunkte verteilt - Level Up!

Was lange währt, wird endlich gut. Nach etlichen Jahren erscheint nun auch das auf dem Sega Saturn (Ruhe in Frieden) so erfolgreiche „Grandia“ für die PlayStation, und tatsächlich, der alte Zauber ist sofort wieder da. Der Held des Spiels ist Justin, ein heranwachsender Mächtegegn-Abenteurer. Als ihn die Reiselust packt (schließlich war Papi ein erfolgreicher Abenteurer und Mutti verdient ihre Brötchen früher als Piratin), packt er seine Sachen und verläßt die elterliche Wohnung. Bereits mit den ersten Ausflügen außerhalb der Stadtmauern wird aber deutlich, daß der Alltag eines Rollenspiel-Helden wenig mit den idyllischen Rekrutierungsphotos vom Arbeitsamt gemeinsam hat: Sobald Ihr auf eine Gegnergruppe stoßt (denen man bei „Grandia“ übrigens ausweichen kann), beginnt der Ernst des Lebens. In den rundenbasierten Kämpfen bestimmt eine Aktionsleiste, welcher Held bzw. Gegner als nächstes aktiv wird.



It looks like...
New weapons? Are they chasing us?!

Tiefflieger: Der technische Fortschritt macht auch vor Fantasy-Welten nicht halt.

Erreicht die Anzeige den „Command“-Status, folgt die Wahl zwischen Angriff, Verteidigung, Zauber oder Item (und ein paar anderen Optionen, die aber kein Mensch braucht). Wichtig ist hier, daß nur diejenigen Eigenschaften gesteigert werden, die auch regelmäßig zum Einsatz kommen. Dadurch bietet „Grandia“ die Möglichkeit (wenn auch beschränkt), auf die Charakterentwicklung Einfluß zu nehmen. Wer nur zum Schwert greift, hat bald Oberarme wie Schwarzenegger, sitzt Mana-mäßig aber in Zukunft auf dem Trockenen. Das ist besonders lästig, wenn eines der Partymitglieder aus storytechnischen Gründen eine Auszeit nimmt - dann geht bei Überspezialisierung ganz schnell die magische Feuerunterstützung flöten. Und die kann sich durchaus sehen lassen: Die vier grundlegenden Magiearten Erde, Feuer, Wasser und Luft lassen sich - genügend Erfahrung vorausgesetzt - zu neuen Sprüchen kombinieren. Die Charaktere erlernen die Zauber selbständig im Kampf. Es muß ihnen nur die entsprechende Magieart zur Verfügung stehen.

Storytechnisch hält Entwickler Game Arts die (Feuer-)Bälle flach und verzichtet auf erzählerische Kunstgriffe wie Flashbacks, Zeitsprünge und sonstige Winkelzüge. Justin läuft brav von einem Ort zum anderen, trifft neue Leute,

erhält neue Aufträge und trifft so wieder neue Leute. Nach „Final Fantasy VIII“ (hat die Story wirklich jemand komplett verstanden?) eine echte Wohltat. Wenn „Grandia“ demnächst den Sprung über den großen Teich schafft, steht endlich wieder einmal ein Rollenspiel mit alten Tugenden im Regal (für Leute mit Saturn ist's ja auch ein altes Spiel).



Der rote Pfeil zeigt auf das Opfer. Nach dem „Knife Hurl“ ist der Red Devil gespickt...



...das Kropfzeug dagegen wird gleich abgeholt.



Die

ABOTHEKE

schafft Abhilfe bei

Spiel-Sucht!

LESER WERBEN
LESER!

Die richtige Medizin

für alle Krankheiten

play
DAS KOMPETENTE MAGAZIN
PLAY STATION

LESER WERBEN
LESER!

ERHÄLT
N ABGEBILDETEN
SOFORTMEDIZIN

ST KOMMT

Während der Schwangerschaft doppeltes Lesen notwendig.
Für Kinder und ältere Menschen sind kleinere Dosierungen von Vorteil.
Während der Arbeit und im Straßenverkehr ist der Lesegenuß strengstens untersagt.

Dosierungsanleitung:

Soweit nicht anders verordnet,
1x monatlich mind. 148 Seiten.

Art und Dauer der Anwendung:

Frei Haus und so lange wie möglich.

Haltbarkeit: Nach Ablauf des Verfallsdatums kann bedenkenlos noch einmal nachgelesen werden.

Anwendungsfehler und Überdosierung:

Bisher ist kein Fall einer play PLAY-STATION-Überdosierung bekannt geworden. Leichtes Herzrasen und Bauchkribbeln bei Überdosierung ist normal und erwünscht.

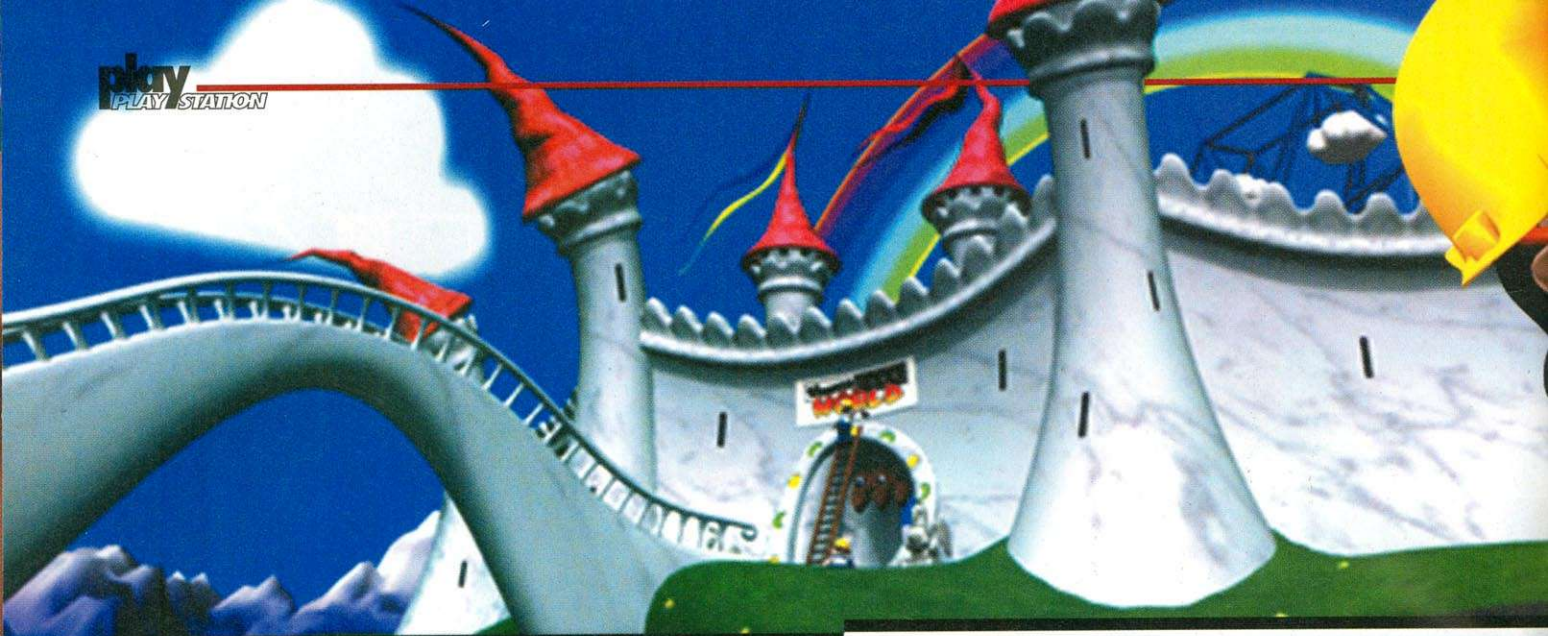


MEDIEVIL



TEKKEN 3

DIESES ARZNEIMITTEL FÜR ALLE ZUGÄNGLICH AUFBEWAHREN!



Martin Weidner

theme PARK WORLD

SPECIAL SCREEN 52

Selbst den Grundstein für ein Disney World-ähnliches Imperium zu legen - mit Theme Park ließ Bullfrog nicht bloß lange gehegte Spielerträume in Erfüllung gehen, sondern meisterte gleichzeitig den kniffligen Balanceakt zwischen Lust und Frust. Einsteigerfreundlich und sehr vielschichtig zugleich, erwies sich ihre Simulation eines Vergnügungsparks als ein breiter Erfolg. Bullfrog stellte nun für Anfang März ein Sequel für die PlayStation in Aussicht. play warf einen Blick auf die Firmengeschichte von Bullfrog und unterhielt sich mit Simon Harris, dem Producer der PlayStation-Adaption von Theme Park World.



Das Studio mit dem Ochsenfrosch im Firmenlogo wurde bereits 1987 im englischen Guildford ins Leben gerufen. Populous, das erste Projekt der beiden Firmengründer Peter Molyneux und Les Edgar, stand allerdings anfangs unter keinem sonderlich guten Stern; denn das Gros der europäischen Publisher verkannte dessen Grundgedanken, gottgleich das Schicksal einer Welt zu lenken. Erst die Firma Electronic Arts war es, die sich zwei Jahre später an das heiße Eisen wagte. Populous wurde ein Millioneneller, Bullfrog begründete das God Game-Genre, und das Spiel war eines der wenigen, dem es gelang, auch in Japan Fuß zu fassen. Somit war der Grundstein für eine fruchtbare Zusammenarbeit beider Partei-

en gelegt, die im Januar 1995 in der Übernahme von Bullfrog durch Electronic Arts ihren Höhepunkt fand.

Peter Molyneux und Les Edgar setzten sich nach der Veröffentlichung von Populous das ehrgeizige Ziel, jedes Jahr einen verkaufsträchtigen Titel zu produzieren, und Bullfrog errang schon bald den Ruf eines der innovativsten Entwicklerstudios der Welt. Auf Populous folgten Powermonger, Populous 2, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet, Hi-Octane, Syndicate Wars, Theme Hospital, Magic Carpet 2, Gene Wars, Dungeon Keeper, Populous The Beginning und Dungeon Keeper II. Für die PlayStation wurden bisher sieben Titel veröffentlicht. Eine PlayStation-Adaption von Dungeon Keeper wurde angekündigt, später aber von Electronic Arts' Veröffentlichungsplänen gestrichen.

Peter Molyneux gilt aber nicht bloß als ein herausragender Spieledesigner, der charismatische Brancheninsider ist auch ein Liebling der Medien und wird gerne als Gastredner zu Entwicklerkonferenzen eingeladen. Erst vor kurzem wurde er in das BAFTA Award-Komitee einberufen. Nach kreativen Differenzen kehrte Molyneux seiner Firma im August 1996 den Rücken und rief Lionhead Studios ins Leben. Ironie des Schicksals: Sein erstes Projekt Black & White wird von Electronic Arts veröffentlicht. Demis Hassabis, der zusammen mit Peter Molyneux Theme Park design hatte, verließ dessen neu gegründete Firma im Februar 1998. Das erste Spiel (Republic) seines eigenen Studios Elixir wird von Eidos Interactive veröffentlicht. Les Edgar, der Mitbegründer von Bullfrog, arbeitet seit September 1999 lediglich in einer beratenden Funktion für die Firma.





Sequel zu schreiben.“, so Jeff Gamon, der Producer der PC-Version von Theme Park World. „Die Technologie und die Möglichkeiten hinsichtlich der Produktion eines Titels haben sich inzwischen weiterentwickelt. Heute können wir ein Spiel schreiben, das nicht bloß die Fans des Originals, sondern auch einen ganz neuen Kundenkreis anspricht, der die alte Version nicht kennt. (...) Theme Park wird aus den unterschiedlichsten Motiven heraus gespielt - die

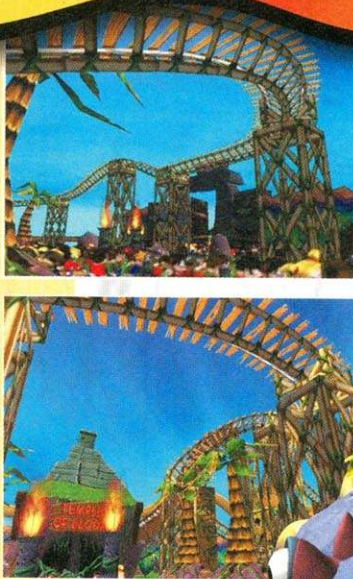


den weiteren Spielverlauf auswirkt. Klassisches Beispiel hierfür wäre der Salzgehalt der Fritten.

a walk in the park

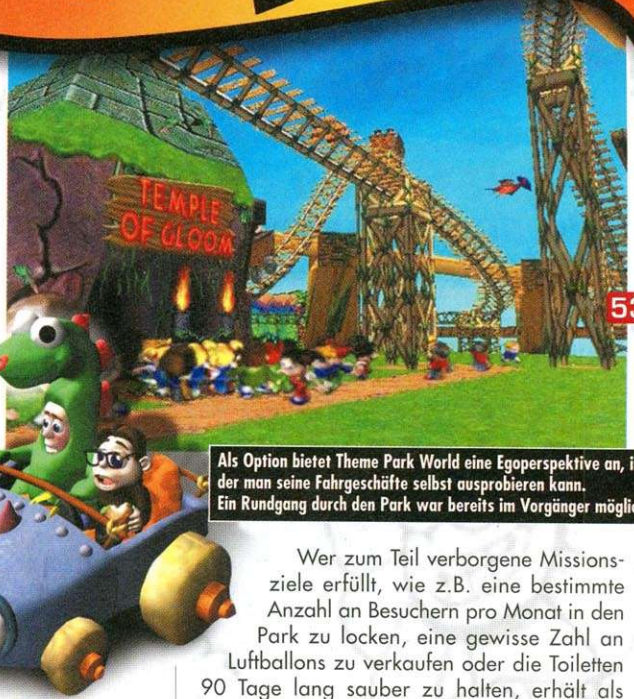
Auch wenn Theme Park zweifellos eine der besten Wirtschaftssimulationen für die PlayStation darstellte, litt Bullfrogs Designer Series-Debütitel doch an zwei Mankos. Die Cartoongrafik war für damalige Verhältnisse zwar sehr ansprechend, letztendlich bestand sie aber nur aus Bitmaps. Noch dazu blieb das Ende des Spiels offen. Man fing damit an, ein paar kleine Fahrgeschäfte, Würstchenbuden und dazugehörige Wege zu errichten, um nach und nach einen richtigen Vergnügungspark entstehen zu lassen. Sobald man aber alle möglichen Fahrgeschäfte, Läden und Shows errichtet, weiterentwickelt und das verfügbare Areal optimal genutzt hatte, klingelten die Kassen fast wie von selbst und man konnte sich nicht bloß, wenn der Aktienkurs gestiegen war, gemütlich im Sessel zurücklehnen. Die Faszination bestand vor allen Dingen darin, den Vergnügungspark zu entwerfen und zu erweitern und zugleich das Treiben der kleinen, durch den Park wuselnden Besucher und Angestellten zu leiten und zu beobachten.

„Die Fans baten uns auch Jahre nach der Veröffentlichung des Spiels noch darum, ein



einen möchten etwas erschaffen und leiten, andere reizt es, ihrem Forscherdrang nachzugehen, wieder andere befriedigen ihre voyeuristischen Gelüste.“

Voller Träume fängt man also an - im Rahmen des natürlich viel zu klein bemessenen Budgets auf einem noch leeren Areal - die ersten Fahrgeschäfte und Buden zu errichten, vergibt Konzessionen und legt Eintrittspreise fest, um schon bald die höheren Weihen dieser Wirtschaftssimulation zu erleben. Nicht nur, daß die Fahrgeschäfte weiterentwickelt werden sollten, strategisch günstig platzierte Sideshows erhöhen auch deren Besucherfrequenz. Die Läden sind nicht bloß dafür da, die Leute bei Laune zu halten, sondern auch, um ihnen möglichst viel Geld aus der Tasche zu ziehen. Personal muß eingestellt und entlassen werden, ein Park ohne stille Örtchen läßt nicht gerade zum Verweilen ein und selbst in Disneyland gibt es jede Menge Bäume, Büsche und Wegweiser - dies alles und noch viel mehr gilt es zu beachten, während die Uhr tickt und sich jede noch so unscheinbare Aktion gnadenlos auf



Als Option bietet Theme Park World eine Egoperspektive an, in der man seine Fahrgeschäfte selbst ausprobieren kann. Ein Rundgang durch den Park war bereits im Vorgänger möglich.

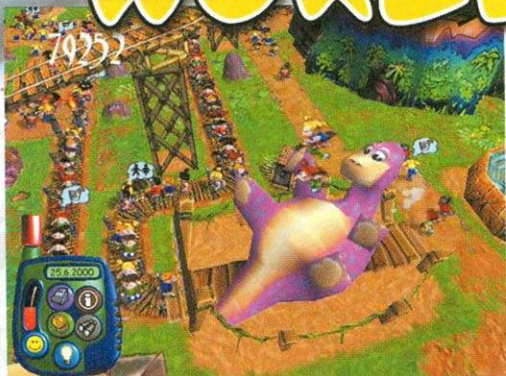
Wer zum Teil verborgene Missionsziele erfüllt, wie z.B. eine bestimmte Anzahl an Besuchern pro Monat in den Park zu locken, eine gewisse Zahl an Luftballons zu verkaufen oder die Toiletten 90 Tage lang sauber zu halten, erhält als Belohnung ein goldenes Ticket. Genug Tickets vorausgesetzt, erhält man einen goldenen Schlüssel, der einem nicht bloß neue Items und Fahrgeschäfte, sondern auch den Zugang zu den weiteren Parks und eröffnet. Wer sämtliche Tickets erwirbt, schaltet am Ende des Spiels einen weiteren Modus frei.

Während Bullfrog bisher ihre PC-Spiele kurzerhand auf die PlayStation portierte, erstellt die Firma für Theme Park World eine eigene, stark optimierte 3D-Engine, die ungeachtet einer hohen Framerate in Hires abläuft. Auch die Steuerung wird auf die Bedürfnisse der PlayStation-User zugeschnitten. Anstatt einen Mauszeiger über den Bildschirm zu bewegen, steuert man in Theme Park World das gesamte Geschehen über die Tasten des Controllers. Die Screenshots stammen noch von der PC-Version, die am 4. November veröffentlicht wurde. Die PlayStation-Adaption, die derzeit zu etwa 75% fertiggestellt ist, soll am 2. März erscheinen.



Im Sequel Theme Park World steht einem erneut ein Berater mit Rat und Tat zur Seite. Börsengeschäfte, Wareneinkauf und Streiks sind hingegen nicht mehr Bestandteil der Spielhandlung. Vom Vorgänger wurden weltweit über 2 Millionen Exemplare verkauft. Selbst in Japan wurde Theme Park ein breiter Erfolg zuteil.

theme PARK WORLD



play: Wie kam es eigentlich zu dem Konzept von Theme Park World, Simon?

Simon Harris: Wir wollten schon seit langer Zeit ein Sequel zu Theme Park machen. Theme Hospital war wohl der Nachfolger im Geiste, aber eigentlich wollten wir schon ein wirkliches Sequel erstellen. Die Technologie im Hinblick auf die Produktion eines Titels hat

Im Gespräch mit Simon Harris, Producer Theme Park World PlayStation, Bullfrog Productions

sich in den letzten Jahren extrem schnell weiterentwickelt. Es war für uns an der Zeit, Theme Park zum zweiten Mal zu besuchen. Unser Schritt in Richtung 3D-Grafik erlaubt es

dem Spieler intensiver, in das Geschehen einzutauchen.

play: Stellte der überwältigende Erfolg von Roller Coaster Tycoon auch einen Grund für Euch dar, ein Sequel zu Theme Park zu machen?

Simon Harris: Als wir zum ersten Mal von Roller Coaster Tycoon gehört hatten, befand sich Theme Park World bereits über ein Jahr in der Entwicklung. Theme Park stellt wohl für beide Titel das direkte Vorbild dar.

play: Erstellt Ihr das gesamte Spiel intern?

Simon Harris: Ja, Theme Park wird komplett in-house entwickelt.

play: Es gab aber auch einige Bullfrog-Titel, deren Adaption für die PlayStation an ein externes Team abgegeben wurde. Populous The Beginning wurde z.B. von Climax konvertiert, Theme Park und Theme Hospital von Krisalis.

Simon Harris: Wir ziehen oft externe Firmen heran, wenn es darum geht, unsere internen Ressourcen zu ergänzen. Unsere Produkte werden jedoch in allen Fällen

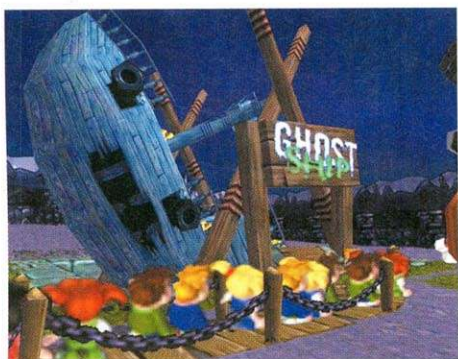
intern designed und produziert, auch wenn die eigentliche Konvertierung außer Haus geschieht.

play: Vor welche Probleme wird man im Verlauf des Spiels gestellt?

Simon Harris: Man wird vor zahlreiche Probleme gestellt. Letztendlich geht es darum, sein Management-Talent unter Beweis zu stellen. Es gilt, darauf zu achten, daß die Besucher guter Laune sind, zu versuchen, ein profitables Unternehmen zu führen, mit unangenehmen Besuchern fertigzuwerden und nicht die Nerven zu verlieren, wenn ein Fahrgeschäft auf einmal zusammenkracht.

play: Welche Einflußmöglichkeiten hat der Spieler, was das Design eines Fahrgeschäfts betrifft?

Simon Harris: Es gibt im Grunde drei Arten von Fahrgeschäften. Zum einen gibt es statische wie den Crazy Ape, den der Spieler erstelt und einfach im Park aufstellt. Darüber hinaus gibt es Fahrgeschäfte mit einer Strecke. Die Crypt Karts in Halloween wären hierfür ein gutes Beispiel. Hier kann man einen richtigen Parcours bauen. Die Rollercoasters, d.h. die Achterbahnen stellen wohl die Krone der Schöpfung dar. Hier wird der Spieler vor die Aufgabe gestellt, Masten zu errichten, welche



Bullfrog for PlayStation - Zeittafel



Theme Park
Oktober 1995



Magic Carpet
März 1996



Theme Hospital

März 1998 Test in play 4/98,
Rating 9 von 10

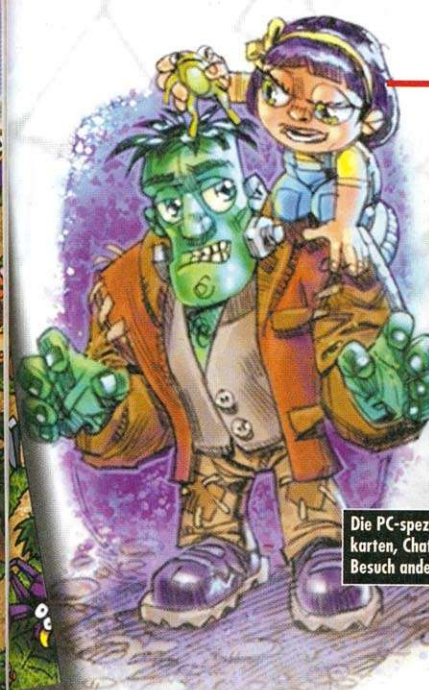


Syndicate Wars
März 1997



Hi-Octane
Dezember 1995





Die PC-spezifischen Features wie das Versenden von Snapshots als Email-Postkarten, Chatten, das Ausstellen eigener Vergnügungsparks im Internet und der Besuch anderer Parks sind auf der PlayStation1 natürlich nicht möglich.

die Achterbahn tragen. Ein Rollercoaster läßt sich beliebig in den Park integrieren, bspw. über andere Fahrgeschäfte hinweg oder auch direkt am Haupteingang.

play: Worin bestehen die wesentlichen Unterschiede zwischen der PlayStation- und der PC-Version?

Simon Harris: Es ist eigentlich einfacher, ihre Gemeinsamkeiten zu beschreiben. Beide Versionen haben zwei Elemente gemeinsam - das Konzept, d.h. die Fahrgeschäfte, und den Programmcode der Simulation. Davon abgesehen wurde die PlayStation-Adaption von Grund auf neu entwickelt, um das Bestmögliche aus der Hardware herauszukitzeln und auch, um einige Änderungen am Design vorzunehmen. Das User Interface wurde z.B. eigens für die PlayStation Controller entwickelt. Unsere Absicht bestand darin, ein

System zu entwickeln, das auf einen Mauszeiger verzichten, aber dessen ungeachtet intuitiv zu bedienen sein sollte. In der oberen rechten Ecke des Bildschirms befinden sich die vier Tasten des PlayStation Controllers (X, Kreis, Quadrat, Dreieck), auf denen zu jedem Zeitpunkt des Spiels ihre Funktion als Text geschrieben steht. Dies ermöglicht uns ein sehr detailliertes Interface, das dennoch unkompliziert zu bedienen ist. Eine weitere Änderung am Design bestand in den zusätzlichen Minispielen. Die PlayStation-Version beinhaltet nämlich einige Minispiele, die erst im weiteren Verlauf des Spiels zugänglich werden. Darüber hinaus haben wir die Spielstruktur abgeändert. Der typische PlayStation User wünscht sich sehr bald ein erstes Erfolgserlebnis. Deshalb enthält Theme Park World PlayStation vier Themen, die sich über insgesamt acht Inseln hinweg abspielen. Wer zu einer der weiteren Inseln gelangen möchte, muß zuerst goldene Tickets einsam-



Theme Park „Classic“

Die Firma Flashpoint erwarb vor kurzem von Electronic Arts die exklusiven Distributionsrechte an Bullfrogs Theme Park und legte den Klassiker in einer Auflage von 8.000 Stück zum Budgetpreis neu auf. Für Fans von Wirtschaftssimulationen wohl die letzte mögliche Gelegenheit, sich ein Exemplar dieses Spiels zu sichern.



Testmuster: Flashpoint

Bezugsquelle: gut sortierter Fachhandel, z.B. Theo Kranz Versand (Tel.: 0931-3545245)

Erhältlich ab: sofort

Simon Harris: Grundlegend neu ist vor allen Dingen die 3D-Welt. Damit geht natürlich die Möglichkeit einher, als Besucher mit einem Camcorder ausgerüstet den Park zu inspizieren und die Fahrgeschäfte selbst zu erleben. Weitere neue Features wären z.B. die bereits erwähnten verborgenen Minispiele, das Auftauchen unliebsamer Besucher, die nichts unversucht lassen einen zu stören und auch vor Stinkbomben nicht zurückschrecken, und die Möglichkeit sein Personal zu schulen.

play: Wird es in Theme Park World auch einige vorgefertigte Szenarien geben?

Simon Harris: Nein. Theme Park World bietet ohnehin sehr viele Variationsmöglichkeiten. Es gibt acht unterschiedliche Vergnügungsparks, von denen jeder für den Spieler eigene Fahrgeschäfte und Herausforderungen bereitstellt.

play: Wie könnte sich das Genre der Wirtschaftssimulationen auf der PlayStation2 weiterentwickeln?

„Populous The Beginning und Theme Park World noch auf der PlayStation1 zu realisieren, erwies sich geradezu als Kraftakt. Die Projekte, die sich zur Zeit bei uns für 2000 in der Entwicklung befinden, lassen sich wohl nur noch auf den Next Generation-Konsolen angemessen verwirklichen.“

Simon Harris, Producer Theme Park World PlayStation, Bullfrog Productions

mel. Wenn man einen Vergnügungspark eröffnet, wird man vor drei Aufgaben gestellt, die es zu bewältigen gilt, um als Belohnung goldene Tickets zu erhalten. Es ist aber auch möglich, an die Tickets heranzukommen, indem man die Minispiele entdeckt und schafft oder verborgene Missionsziele erfüllt. Bis zu drei Parks lassen sich gleichzeitig „öffnen“ und auf Memory Card sichern.

play: Welche Features sind grundlegend neu?

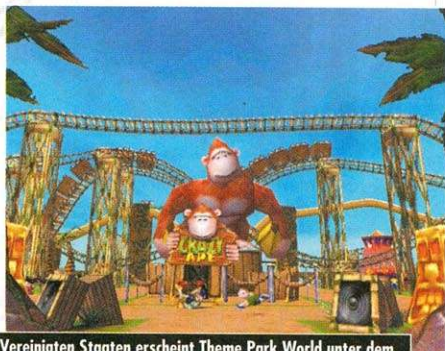


Simon Harris: Zur Zeit sind wir eigentlich so sehr damit beschäftigt, die PlayStation-Version von Theme Park fertigzustellen, daß ich noch gar keine Zeit dafür gefunden habe, mir über die PlayStation2 Gedanken zu machen. Ich könnte mir aber vorstellen, daß wir auf der neuen Konsole von Sony noch viel mehr ins Detail gehen können, was den Simulationsanspruch eines Spiels betrifft.

play: Was erwartet uns als nächstes aus dem Hause Bullfrog für die PlayStation?

Simon Harris: Ich glaube, daß wir mit diesem Spiel das Kapitel PlayStation1 abschließen werden. Populous The Beginning und Theme Park World noch auf der PlayStation1 zu realisieren, erwies sich geradezu als Kraftakt. Die Projekte, die sich zur Zeit bei uns für 2000 in der Entwicklung befinden, lassen sich wohl nur noch auf den Next Generation-Konsolen angemessen verwirklichen.

play: Vielen Dank für das Interview, Simon



In den Vereinigten Staaten erscheint Theme Park World unter dem Titel Sim Theme Park. Bruce McMillan, der Managing Director von Bullfrog hierzu: „Theme (Park) stellt zwar eines der bekanntesten Spielebrands der Welt dar, ist in Europa und Asien aber viel geläufiger als unser Sim-Brand in den Vereinigten Staaten.“

Theme Park World

März 2000



Populous The Beginning

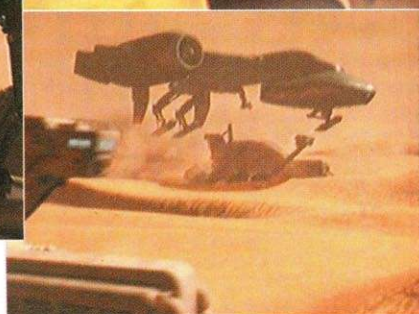
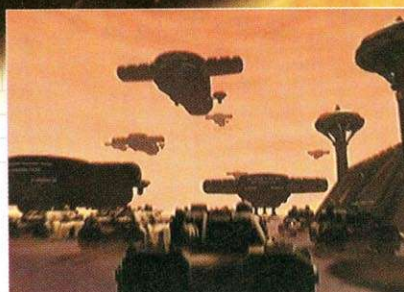
März 1999 Test in play 3/99, Rating 8 von 10



MARK LIEBOLD

DUNE 2000

Genre	Echtzeitstrategie
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Westwood Studios
Testmuster	play PlayStation
Erhältlich ab	10. Februar



Das Spice Melange ist die wichtigste Substanz im gesamten Universum. Nur durch das Spice ist die Raumfahrergilde in der Lage sicher durch den verzweigten Warraum zu navigieren. Auch die Bene Gesserit Schwesternschaft ist auf den geheimnisvollen Stoff angewiesen, denn ohne das Spice hätten sie keine Visionen. Der einzige Planet in der gesamten Galaxie, auf dem das Spice zu finden ist, ist der Wüstenplanet Arrakis. Imperator Padishah sieht den wachsenden Aufständen der einheimischen Fremden, die dem Spice-Abbau ein Ende setzen wollen, mit sehr viel Sorge entgegen. Deshalb hat er eine Art „Wettbewerb“ ausgerufen. Das Haus, das am meisten Spice fördern kann und nebenbei die lästigen Fremden aus dem Weg räumt, erhält die Kontrolle über Arrakis.

Drei Häuser haben sich auf den Weg zu dem Wüstenplaneten gemacht: das noble und ehrenhafte Haus Atreides, das geheimnisvolle und durchtriebene Haus Ordos und das für seine Grausamkeit und Brutalität gefürchtete Haus Harkonnen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Kommandanten, der sich einem der drei Häuser angeschlossen hat. Jede Kampagne ist in zehn Einsät-



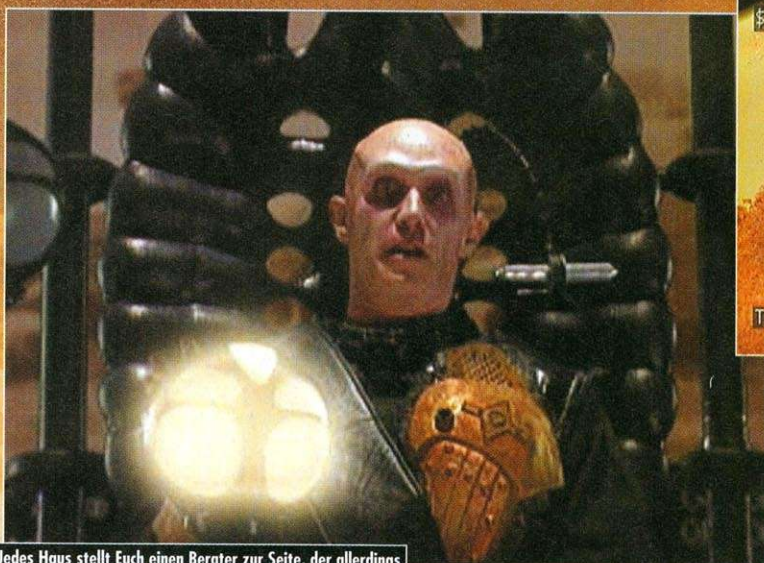
ze unterteilt, wobei sich die einzelnen Missionen der Häuser größtenteils voneinander unterscheiden. Die Vormärche werden zunächst über eine Landkarte, die in zahlreiche Territorien unterteilt ist, bestimmt. Anschließend geht es zur Einsatzbesprechung. Das eigentliche Spielprinzip ist (leider) echtzeitstrategietypisch. Zunächst gilt es, eine Base, die in grundlegender Form einen Bauhof, ein Kraftwerk (zur Energieerzeugung) und eine Raffinerie (zum Fördern des Spice) beinhalten sollte, zu errichten. Durch das gesammelte Spice erhält Ihr Solaris-Crediteinheiten,



Da der staubige Wüstensand nicht gerade den stabilsten Untergrund bietet, empfiehlt es sich, vor dem Bau der Anlagen Betonplatten auszulegen.



Kleine Stoßtrupps sind meist effektiver als eine Großoffensive.



Jedes Haus stellt Euch einen Berater zur Seite, der allerdings alles andere als vertrauenswürdig erscheint.

durch die Ihr Eure Basis erweitern bzw. neue Einheiten konstruieren könnt. Allerdings ist dies meistens nicht so einfach, wie man annehmen mag, da die ganze Einheiten- und Gebäude-Struktur im Baukastensystem realisiert wurde. Will man beispielsweise einen Panzer bauen, benötigt man - ganz klar - eine Fabrik. Um diese errichten zu können, muß allerdings bereits eine Raffinerie auf dem Spielfeld stehen. Jedes Haus hat Zugriff auf dieselben Einheiten

teristen richten schwere Geschütze beispielsweise fast nichts aus, Maschinen-
gewehre hingegen schon.

Erfahrene NOD-, GDI-, Ost- oder Westmacht-Generäle dürfen sich auf zahlreiche Überraschungen freuen. Das Besondere an Arrakis sind neben dem Spice die gigantischen Sandwürmer, die nicht davor Halt machen, unvorsichtige Truppen zu verschlingen. Des Weiteren treibt auch die CHOAM-Händlergilde ihr Unwesen und jeder noch so

„Das Haus, das am meisten Spice fördern kann und nebenbei die lästigen Fremden aus dem Weg räumt, erhält die Kontrolle über Arrakis.“

(leichte Infanterie, Quads, Belagerungspanzer usw.). Hinzu kommen noch hausspezifische Truppen, deren Entwicklung meist noch eine Forschungseinrichtung oder gar einen Palast voraussetzt. Die Atreides können z.B. Ornithopter, leicht gepanzerte Flugmaschinen oder Fremenkrieger bauen, die verschlagenen Ordos greifen lieber auf Saboteure und schnelle Raider-Attack-Trikes zurück, während die grausamen Harkonnen hingegen nicht vor dem Einsatz superschwerer Devastator-Panzer oder Death-Hand Atomraketen zurückschrecken. Obwohl die Schlachten an sich, genau wie C&C, meist in reine Massengefechte ausarten, ist auch bei Dune 2000 taktisches Kalkül gefragt. Die Armee sollte stets ausgewogen sein und für jede drohende Gefahr die richtige Antwort parat haben. Gegen Infan-

blauäugige Kommandant weiß, daß man dem Imperator nicht vertrauen, geschweige denn ihm seinen Rücken zudrehen sollte. Eine weitere Überraschung bietet die Grafik. Im Gegensatz zu C&C sind sowohl die Gebäude als auch die Fahrzeuge keine platten Sprites mehr, sondern es wurden dafür Polygonmodelle verwirklicht. Diese sind zwar nicht besonders farbenfroh, für ihre geringe Größe allerdings recht nett in Szene gesetzt.

Dune 2000 ist ein klassisches Westwood Echtzeitstrategie-Spiel. Die Fangemeinde dieses Genres ist zwar groß, ob sich das Game allerdings gegen seine Kollegen wie beispielsweise Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag oder Warzone 2100 durchzusetzen vermag, bleibt noch abzuwarten.



Nichts geht über einen soliden Verteidigungswall!



Durch einen kurzen Druck auf den R2-Button schwärmt der Truppenverband aus und entgeht so flächendeckenden Angriffen.

Die Häuser

Haus Atreides

Heimatplanet: Caladan.
Anführer: Herzog Leto Atreides.

Militärische Stärke: Das Haus Atreides hat eine recht ausgewogene Armee. Schnelle Luftstreitkräfte und gut trainierte Bodentruppen bilden solide Grundlagen für einen erfolgreichen Feldzug. Der Herzog ist ein ausgezeichneter Stratege, zudem ist das Haus eine Allianz mit den Fremden eingegangen, was ihnen den Kampf auf Arrakis unheimlich erleichtern könnte.



Haus Harkonnen

Heimatplanet: Geidi Prime.
Anführer: Baron Vladimir Harkonnen.

Militärische Stärke: Die einzige Taktik, die die Harkonnen wirklich zu schätzen wissen, ist rohe Gewalt. Die Soldaten fürchten ihren Baron, vor allem fürchten sie, ihn zu enttäuschen. Hinter vorgehaltener Hand wird gemunkelt, daß der Baron das Blut derer trinkt, die ihm schlechte Nachrichten überbringen.



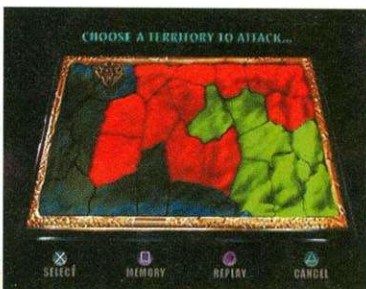
Haus Ordos

Heimatplanet: Unbekannt.
Anführer: Unbekannt.

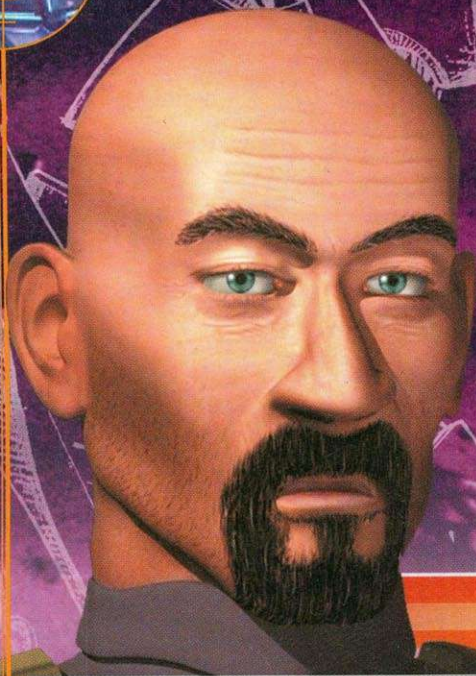
Militärische Stärke: Das Haus Ordos ist unheimlich wohlhabend. So wohlhabend, daß sie sich ohne Probleme verbotene Waffentechnologien, die sie über das Haus Atreides beziehen, leisten können. Ihre Truppen sind größtenteils Söldner, was auch die hohe Anzahl an Deserteuren erklärt.



Eine kleine, aber feine Option erlaubt es Euch einzelne Einheiten zu einem Verband zusammenzufassen.



SELECT MEMORY REPLAY CANCEL



TONI OPL

SPACE DEBRIS

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Rage Software
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	26. Januar



Vor vielen Jahren, als Nintendos Super-NES gerade seine Blütezeit erlebte, machte ein neuartiger Shooter von sich reden, welcher mit Hilfe eines winzigen Zusatzchips, der direkt in das Spielmodul integriert wurde, neue Maßstäbe in Sachen 3D-Grafik setzte. Gemeint ist natürlich der Titel Starwing, an dessen Entwicklung zu einem großen Teil Nintendos Chefdesigner Shigeru Miyamoto beteiligt war. Der für eine derart brillante Grafik benötigte Super-FX Chip wurde von der Firma Argonaut Software beige-steuert, die sich auch für die Programmierung von Star-



wing verantwortlich zeichnete. Das spielerisch wie grafisch ebenfalls hervorragende Sequel für Nintendos 64-Bitter - in Deutschland unter dem Namen Lylat Wars erschienen - führte das damalige Spielkonzept konsequent weiter und überraschte sogar mit einem zusätzlichen Fahrzeug (Panzer) und einem überaus spaßigen Vier-Spieler-Modus.

Viele Leser werden sich jetzt vielleicht fragen, warum hier so viel Rummel um Games fremder Systeme gemacht wird. Ganz einfach - weil Sonys Space Debris (zu deutsch: Weltraumschrott), das sich gerade in den letzten Entwicklungszügen befindet, in nahezu jeder Hinsicht frappierend an die beiden Titel aus dem Hause Big N erinnert. In dem von Rage Software entwickelten Space-Shooter schlüpft Ihr allerdings nicht in das Fell eines cartoon-artigen Fuchses, sondern übernimmt die Rolle des ausgewachsenen Kampfpiloten James Bryant, der wegen einer bevorstehenden Alien-Invasion seine gesamte United Earth Defense-Sternenflotte mobilisieren muß. Doch noch

bevor die Vorbereitungen zum Abschluß gebracht werden können, fällt in den Randbereichen des kolonisierten Weltalls eine gewaltige Armada außerirdischer Raumschiffe über die menschliche Phalanx her. So muß der Spieler gleich im ersten Level nahezu hilflos mit ansehen, wie die gegnerischen Jäger einen Sternkreuzer nach dem anderen in seine Einzelteile zerlegen. Die wenigen Gleiter, die Bryant im Kampfgetümmel vom Himmel holen kann, sind dabei lediglich ebenso wirksam wie der vielzitierte Tropfen auf dem heißen Stein. Schwer angeschlagen treten er und die UED-Flotte den Rückzug an, als Bryants Kommunikator plötzlich den Notruf einer nicht allzu weit entfernten Forschungsstation empfängt, die von den Aliens angegriffen wird. Dort lernt James im späteren Verlauf des Spiels den mysteriösen Doctor Band kennen, der ein rätselhaftes Geheimnis birgt,



Riesige Endgegner setzen Euch alles an verfügbarer Waffenkraft entgegen. Zudem sind diese oft nur mit der richtigen Taktik zur Strecke zu bringen.



Im gesamten Verlauf des Spiels klemmt sich der tapferste Pilot hinter den Steuerknüppel von sechs unterschiedlichen Raumjägern.



Spektakuläre Explosionen sind in Space Debris wahrlich keine Seltenheit.



das sich sowohl auf seine Zukunft als auch auf die der gesamten Menschheit auswirken könnte. Als sich die Alien-Schwadronen schließlich der Erde nähern, scheint das Schicksal von James' Heimatplanet ein für allemal besiegelt. Doch die feindselige Brut hat die Rechnung ohne James Bryant und seine Verbündeten gemacht, die nichts unversucht lassen, die drohende Ausrottung der Menschheit abzuwenden.

James' Abenteuer entführt Euch in die abgelegensten Regionen des Sonnensystems. Mal kämpft Ihr auf der Oberfläche eines gigantischen Asteroiden, mal durchquert Ihr längst verlassene und verwinkelte Raumstationen, mal bahnt Ihr Euch den Weg durch einen mit ausrangiertem Almetall angehäuften Weltraumfriedhof. Die angreifenden Alien-Schiffe fallen hierbei äußerst unterschiedlich aus. Neben den verschiedensten Dronen und Jagdfliegern versuchen auch Ufos von größerem Kaliber, Bryants Schiff zu Weltraumschrott zu verarbeiten. Am Ende jeder der insgesamt etwa zehn Missionen wartet ein monströser und furchteinflößender Endgegner darauf, Euer Schiff zwischen seinen kolossalen Stahlträgern zu zerquetschen oder mit seinen übermächtigen Lasersalven zu zerstören. Genau wie in Starwing folgt

man in den meisten Stages einer vorgegebenen Flugroute, die dem Spieler nur eine eingeschränkte Bewegungsfreiheit läßt und hin und wieder mit alternativen Wegen aufwartet. Manche Level ähneln jedoch einer Art Gefechtsarena, in der Ihr Euch frei bewegen könnt. Sobald der eigene Jäger an die Grenze der Arena gelangt, fliegt er automatisch einen halben Looping und somit wieder hin zur Spielfeldmitte.

Um der zahlenmäßig stark überlegenen Alien-Macht Herr zu werden, stehen Eurem Raumgleiter selbstverständlich verschiedene Waffensysteme zur Verfügung. Dieser ist prinzipiell mit einem Laser und einer unbegrenzten Menge an Lenkraketen ausgestattet. Durch das Aufsammeln bestimmter Pick-Ups läßt sich deren Schußfrequenz und Intensität noch verstärken. Smart-Bombs, die ebenfalls eingesammelt werden müssen, fegen zudem sämtliche Aliens mit einem Streich vom Screen.

Sowohl technisch als auch spielerisch macht Sonys Weltraum-Odyssee schon jetzt enorm viel Lust auf mehr.

„Um der zahlenmäßig stark überlegenen Alien-Macht Herr zu werden, stehen Eurem Raumgleiter selbstverständlich verschiedene Waffensysteme zur Verfügung.“

Dank der hervorragenden Grafik-Engine, die das Auge mit abwechslungsreichen Schauplätzen und in Echtzeit berechneten Lichteffekten verwöhnt, gleiten auch majestätische Raumkreuzer supersmooth an Euch vorbei. Damit der Spieler auch richtig in die Handlung eingebunden wird, spinnen FMV-Sequenzen mit der In-Game-Grafik den Handlungsfaden konsequent weiter. Damit auch während der atemberaubenden Dogfights die richtige Stimmung



An vielen Stellen müßt Ihr nicht nur ballern, was das Zeug hält, sondern auch noch Eure fliegerischen Fähigkeiten unter Beweis stellen.



aufkommt, läßt Euch der rigorose Support der Dual Shock-Funktion jeden noch so kleinen gegnerischen Treffer am

eigenen Leib spüren. Akustisch gibt sich Space Debris mit heroisch klingenden Orchesterkompositionen ebenso imposant wie epische Leinwandspektakel à la Star Wars. Insgesamt also ein Titel, den sich Ballerfreunde und angehende Starsheriffs unbedingt vormerken sollten.



Wahlweise kann während des Spiels auch auf eine Egoperspektive umgeschaltet werden. Besser spielbar ist allerdings die Verfolgeransicht.



Die finale Fassung soll auch einen Deathmatch-Mode enthalten, der heiße Splitscreen-Duelle ermöglicht.



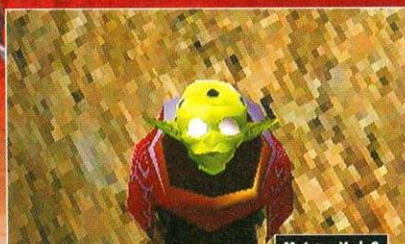
MARCO SPÖRL

ALUNDRA 2

Genre	Action-RPG
Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	Matrix/Contrail
Testmuster	play PLAYSTATION
Erhältlich ab	Frühling 2000

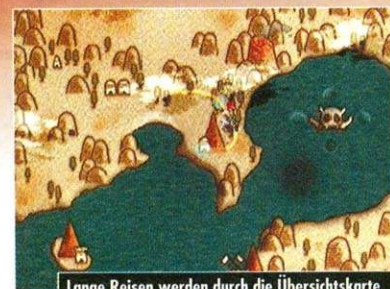


Das große Buch dient zum Speichern. Der magische Zirkel heilt unseren Helden wieder.



Meister Yoda?

der Kleine auf den Weg, um seine Mutter zu rächen und auch seinen Vater zu suchen, der auf See verschollen ist. Die Wege unseres Helden werden sich auch mit einer weiblichen Hauptdarstellerin, namens Aisha Shaba, kreuzen, die wiederum auf der Suche nach ihrem Vater ist. Doch nicht nur durch die geänderte Rahmenhandlung setzt sich Alundra 2 von seinem Vorgänger ab. Während der erste Teil der Serie noch ganz im 16-Bit Stil von Spielen wie Zelda gehalten war, so geht die Grafik jetzt vollkommen andere Wege. Sowohl die verschiedenen Charaktere als auch die gesamte Spielwelt werden nicht mehr als simple Sprites, sondern in zeitgemäßer Polygontechnik dargestellt. Das Spielfeld kann dabei aus drei verschiedenen Winkeln der Vogelperspektive betrachtet werden und lässt sich fast vollkommen frei drehen. Wenn ein besonders interessantes Gespräch stattfindet oder ein wichtiger Punkt in der Handlung erreicht wird, so wird auch diese Zwischensequenz mit der spieleigenen Grafikeinheit gezeigt. Firi erkundet seine Welt in der üblichen Action-Rollenspielart rennend, hüpfend, kletternd und schwimmend, muss die eine



Lange Reisen werden durch die Übersichtskarte ermöglicht.

oder andere Kiste verschieben bzw. Truhe öffnen und natürlich ordentlich Monster vermöbeln. Um im Spiel voranzukommen, muss er auch die Kraft der vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft unter Kontrolle bringen, um dadurch seine Fähigkeiten zu erweitern. Besonders interessante Gegenstände kann unser Held auch in zehn Mini-Games ergattern, die in die eigentliche Haupthandlung integriert sind. Während der Vorgänger noch von Psygnosis veröffentlicht wurde, übernimmt diesmal Activision diese Aufgabe. Ob das Spiel den Erwartungen der Spieler gerecht werden und an den Erfolg des ersten Teils anknüpfen kann, wird ein Test der lokalisierten Version in einer der nächsten Ausgaben zeigen.

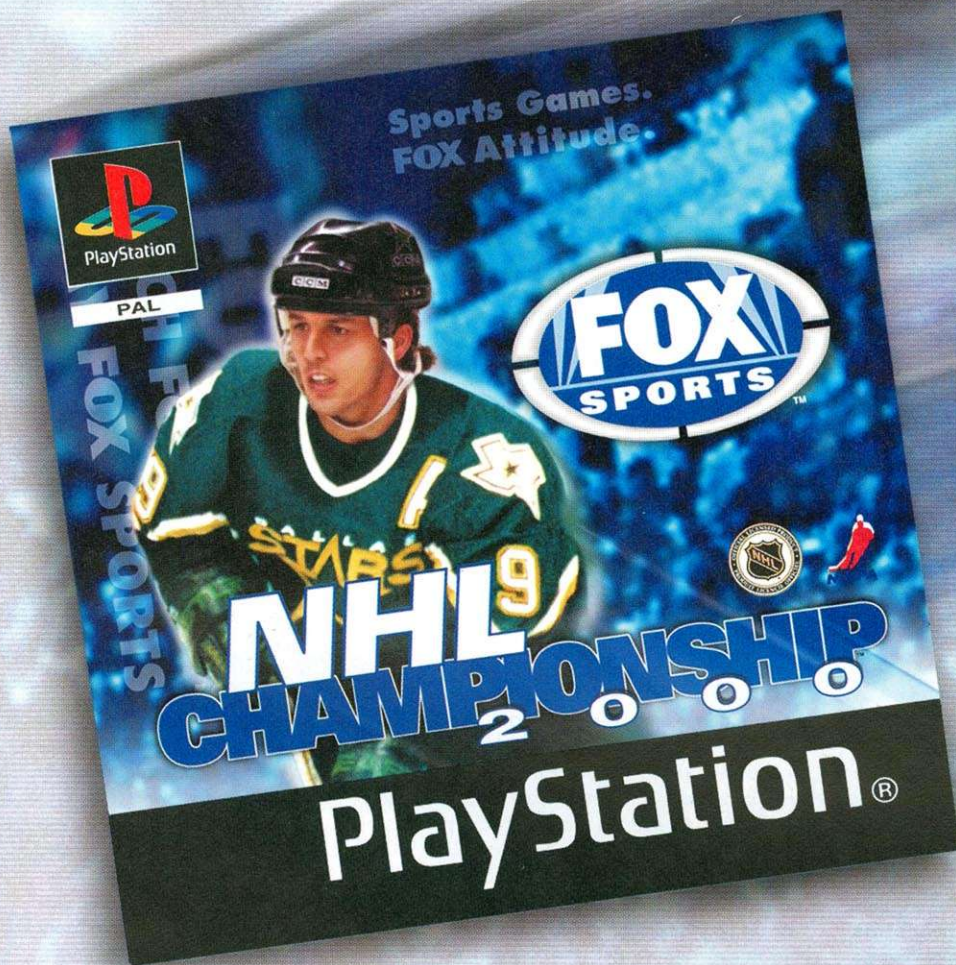


Die Stadtwache lässt Firi nicht ohne eigenes Schwert ins Abenteuer ziehen.



Schöne Licht- und Schatteneffekte erhöhen die Stimmung.

SO RASANT WAR EISHOCKEY NOCH NIE!



Authentische Grafiken von
FOX Sports Net, inklusive
FOX TRAX™



Kamerawinkel, die Sie direkt
ins Geschehen bringen

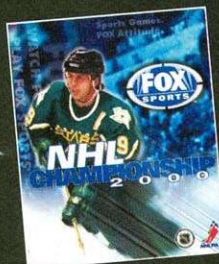


Adrenalintreibendes,
blitzschnelles Gameplay

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsports.com

Hier erhalten Sie weitere Infos,
Screenshots und Downloads.



Auch für
Windows®
95/98

PC
CD-ROM
Windows® 95/98

FOX
SPORTS
INTERACTIVE

© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox", "Fox Sports", "Fox Sports Net", "Fox Trax", "Fox Sports Interactive", "Fox Interactive", "Twentieth Century Fox" und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen und Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von FOX Interactive, Inc. unter Lizenz verwendet. © NHLPA. NHL Championship™ ist ein Warenzeichen der National Hockey League. NHL und das NHL-Wappen sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League. Alle NHL-Logos und -Markenzeichen sowie alle Team-Logos und -Markenzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen nicht ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch NHL Enterprises, L.P. reproduziert werden. © 1999 NHL. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist offiziell von der National Hockey League lizenziert. Windows und die Windows-Logos sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

TONI OPL

TITANIUM ANGELS

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCi
Entwickler	SCi
Erhältlich ab	4. Quartal 2000



Eine frei justierbare Kamera erleichtert auf offenem Gelände die Übersicht.

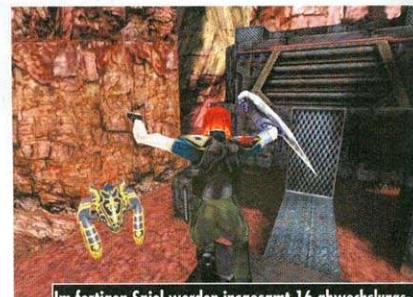
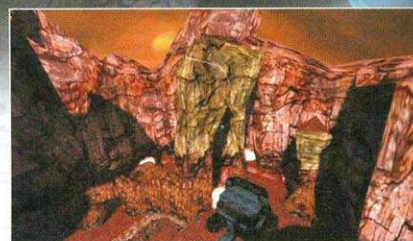
Weg vom Rennspiel und hin zum Action-Adventure - nachdem sich die Entwickler von SCi zuletzt für die PlayStation-Umsetzung von Carmageddon verantwortlich zeichneten, arbeitet das britische Softwarehaus derzeit an einem neuen Spiel namens Titanium Angels. Dieses futuristische Sci-Fi-Abenteuer erzählt die Geschichte von drei außerirdischen Rassen, die im Kampf ums Überleben auf schicksalhafte Weise zusammengeführt werden. Der Spieler übernimmt dabei den aktiven Part von Carmen Blake, die zur menschenähnlichen Gattung der Kindred gehört. Zusammen mit einigen Gleichgesinnten erledigt sie als Kopfgeldjägerin Geheimaufträge der Regierung, bei denen der Gefahrenfaktor zu hoch oder ein diskretes Vorgehen vonnöten ist. Da Carmen weder Tod noch Teufel fürchtet und die Worte Angst und Gefahr in ihrem Wortschatz nicht existieren, kommt ihr ein neuer Auftrag gerade



Die Klinge am rechten Unterarm gehört zur Standardausrüstung der ruchlosen Söldnerin.

recht - es geht um die Eliminierung eines gefährlichen Diktators namens Elegia Furie, der auf einer kleinen, jedoch sehr einflussreichen Insel sein Unwesen treibt. Doch trotz des hohen Risikos ist dies genau die Art von Mission, die die ruchlose Killerin am meisten schätzt - nicht zuletzt wegen der horrenden Prämie, die auf Furies Kopf ausgesetzt ist. So startet Carmen Hals über Kopf einen Kamikazeangriff auf das Hauptquartier des Tyrannen, wird aber von der immensen Feuerkraft der auf dem Eiland stationierten Abwehrstellungen völlig überrascht und kann nur knapp dem sicheren Tod entgehen. Mit letzter Kraft erreicht sie das Hauptgebäude - eine Flucht ist unmöglich und vor ihr liegt eine Armee von Kämpfern, die nur darauf wartet, die Spionin in die Finger zu bekommen. Im Kampf bietet sich ihr die einzige Überlebenschance.

Auf dem Weg bis zum finalen Show-down durchwandert der Spieler sodann insgesamt 16 verschiedenartige Level. Düstere Höhlen, glühend heiße Lava-gruben und aus Eis gebaute Schlösser hoch oben im Himmel sind nur einige der Locations, die Euch in Titanium Angels erwarten. Selbstredend verfügt die smarte Söldnerin über ein ansehnliches Waffenarsenal, um sich der übermächtigen Alien-Brut zu erwehren.



Im fertigen Spiel werden insgesamt 16 abwechslungsreiche und frei begehbare 3D-Level enthalten sein.

Unter anderem werden darunter neben den Standard-Goodies wie automatischen Schnellfeuerwaffen auch ein Scharfschützengewehr und diverse Arten von Minen zu finden sein. Waffengewalt ist jedoch nicht immer das passende Mittel, um in den riesigen, verzweigten Stages voranzukommen, da an vielen Stellen auch knackige Rätsel und haarige Sprungpassagen auf den Spieler zukommen. Wie ihre schießwütige Kollegin Lara Croft kann auch Carmen Blake an bestimmten Wänden und Felshängen emporklettern und damit die junge Heldin nicht ganz auf sich allein gestellt ist, wird sie von einem insektenähnlichen, biomechanischen Reittier namens Titan begleitet. Mit diesem kann sich die Auftragskilerin schneller fortbewegen, höher springen und allerlei schwere Waffen abfeuern.



Lahra Soft-Versand

**Sony Playstation + Dualshock Pad
mit Universalumbau**

mit Spezialumbau (auch für Res.Evil 3 (jap) u.a.)

**249,99 DM
269,99 DM
279,99 DM**

Universal Bootchip*

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

3,99 DM

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

Spezial Bootchip auch für Res.Evil 3 (jap), u.a. **9,99 DM**
14,99 DM

Einbauplatine (vorlötent entfällt
Chip wird einfach aufgesteckt)
mit bebildeter Anleitung

PSX - Doctor

Parallel-Port-Umbauten auf Anfrage,
Playstation-Reparaturen aller Art: z.B. Reparatur von
Lötunfällen, defekte Netzteile, Memorykarten oder
Controller werden nicht mehr erkannt, kein Rumblen.
Ruft an: 02171 - 404172

PSX-Design-Gehäuse

(verschiedene Farben)

49,99 DM

nicht für
SCPH-1002

Memory-Cards

(mit LCD-Displays)

24 MB (360 Blocks) **34,99 DM**

40 MB (600 Blocks) **44,99 DM**

Preishit
8 MB Memory-Card
(120 Blocks)
24,99 DM

Memory-Cards (unkomprimiert):

1 MB (15 Blocks)

8,99 DM

2 MB (30 Blocks)

16,99 DM

4 MB (60 Blocks)

26,99 DM

Alternative für Preisbewußte:

Game Enhancer+ wie links

(auch in deutsch) jedoch nur **39,99 DM**

Preishit:

ExpActivator (PS Hacker/Bootmaster/o.ä.)

gleiche Funktion wie Activator

-mit deutscher Anleitung-

für schlappe

29,99 DM

PAL-BOOSTER

(NTSC/PAL-
Converter)

Importe
in Farbe!

29,99 DM

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

ACTIVATOR

45,99 DM

Schummelmodul
mit Bootchipfunktion
ohne Garantieverlust (kein löten!)
Menüführung + Bildschirmtext in
deutsch

+ RGB-Kabel **nur 49,99 DM**

+ off. Act-code-book **55,99 DM**



Game-Buster

deluxe 89,99 DM

Schummelmodul mit Code-
Selbstfinder

Game-Buster CDX 9002

Schummelmodul für die SCPH-9002 mit

Code-Selbstfinderfunktion per PC-Link, inkl.

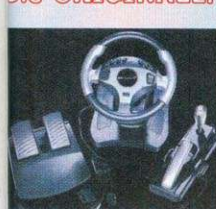
How-to-do-Video **89,99 DM**



89,99 DM

Zum Überbrücken der Formel Eins Winterpause (von Weltmeistern empfohlen)

Die ORIGINALE:



McLaren-Racing-Wheel
mit Pedalen, Schalthebel
und Handbremse

nur 139,99 DM

+ F1 97

174,99 DM

oder + GT2

229,99 DM

Ferrari Racing Wheel Shock 2

das echte Formel Eins Feeling, mit
Schaltwippe, Pedalen und Rumble

129,99 DM

+ F1 97

164,99 DM

oder + GT2

219,99 DM



Official Jordan Grand Prix

fühlt dich wie Harald
Schaltwippe, Pedalen und Rumble

119,99 DM

+ F1 97

154,99 DM

oder + GT2

209,99 DM



Saitek RX150

stabilste Tischbefestigung, die es je
gab, Momo-Optik
Schaltwippe, Pedalen und Rumble

99,99 DM

+ F1 97

134,99 DM

oder + GT2

189,99 DM



Dreamcast-Umbau für Importoption (und es geht doch) nur

89,99 DM

Dreamcast Console

499,99 DM

Dreamcast Console mit Importoption

569,99 DM

DC RGB-Kabel + Audio

19,99 DM

Padverlängerung

14,99 DM

DC VGA-Box (DC läuft auf PC-Monitor)

129,99 DM

VMS (DC Memory Card)

54,99 DM

Vibrationpack

49,99 DM

Skandalöser Preis

International

Superstar

Soccer 98

nur 19,99 DM

Bleem

PC - PSX Adapter

Dex-Drive/Ramnet

Infrarot-Controller

RGB-Kabel

RGB-Kabel+Audioanschluß (mit Lightgunanschluß)

Bleem

PC - PSX Adapter

Mem-Card Copy-Station + PC-Link

49,99 DM

2 Pads 1 Empfänger

69,99 DM

8,99 DM

10,99 DM

89,99 DM

69,99 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

MB Scorpion/Panther
(Optik & Funktion wie Scorpion)

29,99 DM

+ GCon-Kabel **35,99 DM**



Virtual Gun

mit absolut realistischem
Rückschlag (beweglicher
Schlitten) GCon tauglich mit
Pedal **119,99 DM**



MB Dual-Shock Controller
(mit Rumble)

29,99 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

Xploder FX 84,99 DM

mit Codeselbstfinder und 8 MB Memory-Card

Xploder Classic 59,99 DM



Analog/Digital Controller

(mit Rumble), im Top-Design **49,99 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



Micro Wizard

(mit Rumble) **49,99 DM**

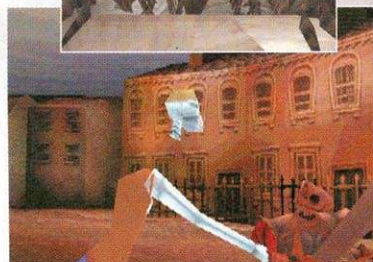
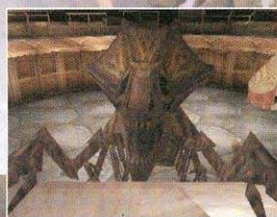
Bestell-Hotline 0 21 71 - 40 41 72

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

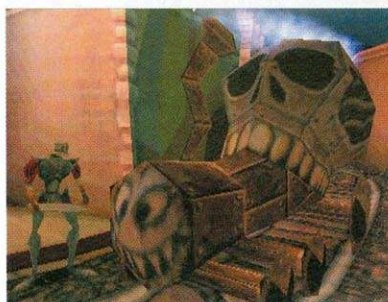
MARTIN WEIDNER

MEDIEVIL II

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEE Studio Cambridge
Erhältlich ab	Frühjahr



MediEvil II soll insgesamt 17 Level beinhalten. Die Screenshots wurden den ersten drei Abschnitten (The Great Museum, Tyrannosaurus Wrecks, Kensington) entnommen.



Die abwechslungsreichen Landschaften und bizarren Kreaturen wurden nur noch durch die Titelfigur selbst, den untoten Sir Daniel Fortesque, aber auch durch die Full Motion Videos und den Soundtrack in den Schatten gestellt. Laut Herstellerangaben wurden von MediEvil weltweit über 800.000 Exemplare verkauft. Auf der Londoner ECTS-Messe stellte SCEE erstmals ein Sequel in Aussicht und enthüllte nun weitere Details zu MediEvil II.

Zur Geschichte von MediEvil: Im ersten Teil versuchte der Zauberer Lord Zarok, das Land Gallomere in

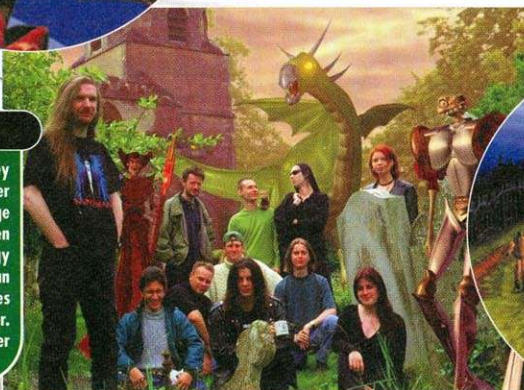
seine Gewalt zu bringen. Der Zauberer „Eternal Darkness“ erweckte jedoch nicht bloß viele finstere Geschöpfe zu neuem Leben, sondern versehentlich auch den ewigen „Helden“ Sir Daniel Fortesque. Sir Daniel hatte zwar bereits ein Auge und seinen Kieferknochen verloren, war aber dessen ungeachtet bereit den Kampf aufzunehmen. Nachdem er Lord Zarok gegen Ende des ersten Teils gemeicht hatte und sein Schloß zerstört worden war, gerieten seine Heldentaten jedoch bald in Vergessenheit. 500 Jahre später berichteten nur noch Legenden von den Mächten, die Lord Zaroks Zauberbuch innewohnten, das im Nebel der Zeit verloren gegangen zu sein schien. Palethorne, einem weiteren Zauberer, der unerwartet einige Seiten des Buches entdeckte, gelingt es nun jedoch, diese zu entschlüs-

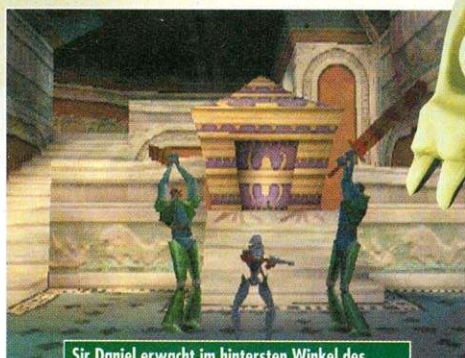
Als 3D-Variante von Capcoms Ghouls'n'Ghosts-Reihe konzipiert, gelang Sony Computer Entertainment Europas internem Studio in Cambridge mit MediEvil eine vortreffliche Hommage an Tim Burtons A Nightmare before Christmas.



Studio Cambridge im Detail

Neben ihrer R&D-Abteilung im Londoner Waverley House das zweite interne Studio von Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). Das Studio in Cambridge war vor der Übernahme durch SCEE im Juli 1997 unter den Labels Millennium Interactive und CyberLife Technology bekannt. Seit ihrer Gründung durch Michael Hayward und Ian Saunter im Jahr 1989 entwickelte Millennium u.a. die James Pond-Reihe, Creatures, Defcon 5, Beast Wars und Frogger. MediEvil, ihr erstes Projekt für SCEE, wurde im September '99 als Platinum-Edition wiederveröffentlicht.





Sir Daniel erwacht im hintersten Winkel des Museums zu neuem Leben. Ein dienstbarer Geist steht ihm mit Rat und Tat zur Seite, was die Ausrüstung betrifft, und schon bald macht er sich auf den Weg durch das Museum, in dem er u.a. auf einen Sword Zombie und Bonasaurier trifft, die durch ein Loch in einer Wand in das Museum strömen.

net im Verlauf seiner Streifzüge u.a. einer ägyptischen Prinzessin und einem exzentrischen Professor, und verwandelt sich beizeiten in DanHand, HeadlessDan und Dan-kenstein.

Das erweiterte Aktionsrepertoire soll sehr in den Vordergrund des Geschehens gestellt, aber auch die Interaktion

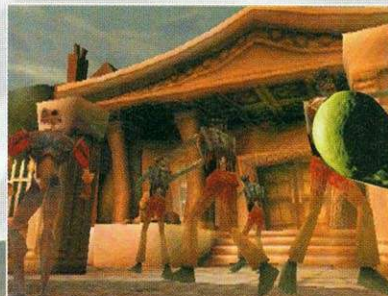


seln und beschwört erneut eine Armee der Untoten, aber auch Sir Daniel Fortesque hervor.

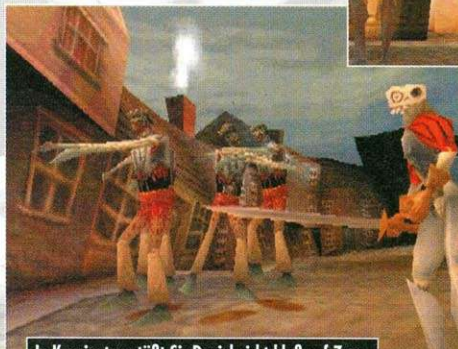
Für den inzwischen 640 Jahre alten Ritter erweist sich das zweite Abenteuer als ein Wettlauf gegen die Zeit, noch vor Lord Palethorne die restlichen Seiten des Zauberbuches aufzuspüren. Zu Beginn des Spiels noch ein verstaubtes Skelett in einem Museum, warten auf Sir Daniel 17 frei erkundbare 3D-Level. Als Schauplatz wählten die Designer diesmal das viktorianische London im Jahre 1888, angefangen bei den Kew Gardens über Kensington bis hin zu den Docks in Greenwich. Sir Daniel begeg-

„Die abwechslungsreichen Landschaften und bizarren Kreaturen wurden nur noch durch die Titelfigur selbst, den untoten Sir Daniel Fortesque, aber auch durch die Full Motion Videos und den Soundtrack in den Schatten gestellt. Laut Herstellerangaben wurden von MediEvil weltweit über 800.000 Exemplare verkauft.“

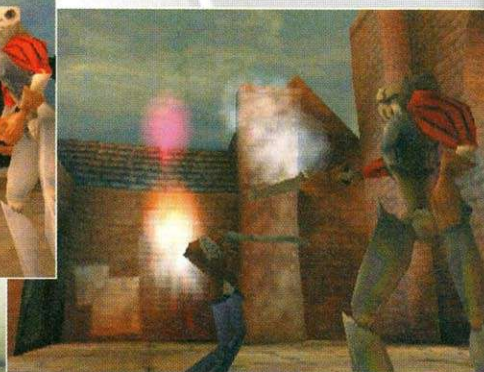
mit anderen Charakteren betont werden, und die einzelnen Szenarien deutlich umfangreicher und die Puzzles etwas kniffliger ausfallen. Sobald uns eine erste spielbare Version vorliegt, werden wir eingehender über Sonys neues Action-Adventure berichten.



Skeletal Dinosaur Attack: Nachdem man ein einfaches Puzzle gelöst und schon geglaubt hatte, den Ausgang zu finden, findet man sich in einer Arena wieder, in der ein Dinosaurier Sir Daniel mit Flammenstößen und seinen Klauen, später aber auch aus der Luft attackiert.



In Kensington stößt Sir Daniel nicht bloß auf Zombies und Mander, d.h. eine Mischung aus Mensch und Reptil, sondern erhält, als er ein kleines Mädchen rettet, auch die ersten Hinweise für seinen weiteren Weg.



TONI OPL

SOUTH PARK RALLY

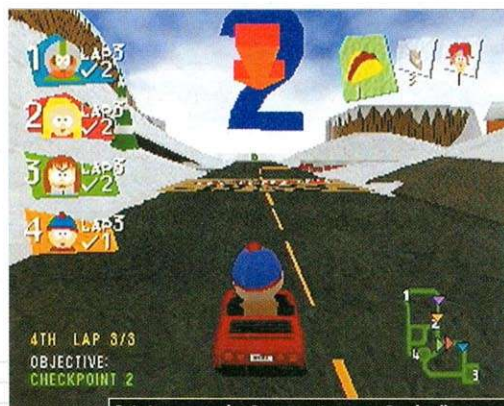
Genre	Fun-Racer
Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim Entertainment
Entwickler	Tantalus Interactive
Testmuster	Acclaim Entertainment
Erhältlich ab	Anfang Januar



Der große Richtungspfeil weist dem Spieler den Weg zum nächsten Zielobjekt.

South Park und kein Ende! Nachdem die kultige Comic-Serie der beiden South Park-Erfinder Matt Stone und Trey Parker nun auch ihren Weg ins deutsche Abendprogramm bei RTL gefunden hat, erwartet uns nunmehr schon das dritte PlayStation-Spiel rund um die ungezogenen Rabauken der kranken Kleinstadt.

Selbstverständlich gehen in South Park Rally nahezu alle aus der TV-Serie bekannten Charaktere an den Start. Zu Beginn des Spiels ist aber nur ein kleiner Teil der Figuren anwählbar. So kann der Spieler anfangs nur auf Stan, Kyle, Cartman, Kenny, Wendy, Chef, Officer



Bei einem normalen Rennen müssen pro Runde alle vier Checkpoints überquert werden. Eine kleine Karte rechts unten im Bildschirm erleichtert hierbei die Orientierung.



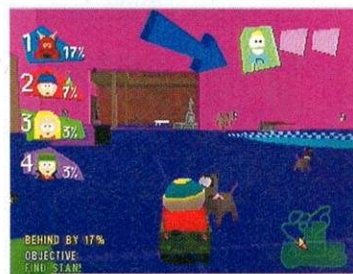
Vor jedem Rennen werdet ihr über das Ziel der Stage informiert. Beim Frühjahrsputz etwa gilt es, alle Unterhosen einzusammeln.

Barbrady und Uncle Jimbo zurückgreifen. Mit den entsprechenden Erfolgen im Championship-Mode lassen sich allerdings noch jede Menge weitere „Rennfahrer“ erspielen. Zu den versteckten Charakteren zählen unter anderem Big Gay Al, Death, Mr. Garrison, Jesus, Starvin' Marvin, Satan, Scuzzlebutt und der Visitor. Entgegen manch anderen Piloten kommen die South Park-Protagonisten jedoch nicht alle mit demselben Vehikel daher, sondern verfügen alle über ein ganz individuelles Gefährt, welches die persönlichen Charakterzüge nochmals unterstreicht. Egal ob Grandpa im Turbo-Rollstuhl, Cartman im US Army-Jeep, Mr. Garrison im VW Käfer oder Jesus auf einer flauschigen Wolke - die enthaltenen Fortbewegungsmittel werden sicherlich für den einen oder anderen Lacher sorgen.

Drei unterschiedliche Spielmodi (Championship, Arcade Race und 2-Player Race) hat South Park Rally zu bieten, wobei der Championship-Modus die umfangreichste Spielvariante darstellt. Als Schauplatz für die lustigen Platzierungskämpfe dienen logischerweise mehrere Locations in und um den Ort South Park. Allerdings muss nicht in jedem Level einfach nur eine festge-



4 A STILL TO SHOOT
OBJECTIVE:
FIND MR. CARTMAN!
(BE CAREFUL!)



Mit vielerlei abgedrehten Pick-Ups wie diesen Hunden kann man die Kontrahenten ärgern - oder diese den Spieler.

legte Anzahl an Runden absolviert werden. Vielmehr steht jedes Event unter einem gewissen Motto, wobei sich die Bestimmungen für den Sieg jedes Mal ändern. Bei einem Rennen am Erntedankfest beispielsweise müsst ihr schneller als alle Kontrahenten 20 Truthähne aufsammeln und zu einem bestimmten Zielpunkt bringen. Am Weihnachtsabend hingegen gewinnt derjenige, der zuerst das versteckte Geschenk aufstöbert und damit vier über den gesamten Kurs verteilte Checkpoints passiert. Die anderen Fahrer können diesem das Präsent jedoch durch einen geschickten Rempel entreißen und ihrerseits auf die Jagd nach den Kontrollpunkten gehen. Durch die vielen Variationen ist sicherlich für genügend Abwechslung gesorgt. Durch unzählige Sprachsamples und die authentische Darstellungsweise wird South Park Rally ohne Zweifel den typischen, makaberen Humor der Serie widerspiegeln. Ob Acclaims Fun-Racer jedoch auch technisch und spielerisch mit der Konkurrenz mithalten kann, bleibt wie immer bis zur finalen Version abzuwarten.



Um an die begehrten Waffen zu gelangen, müßt ihr durch die verschiedenfarbigen Kisten hindurchbrettern.

play
PLAY STATION





MARK LIEBOLD

SPIDER-MAN

GENRE	ACTION-ADVENTURE
SPIELER	1
HERSTELLER	ACTIVISION
ENTWICKLER	NEVERSOFT
ERHÄLTICH AB	SOMMER 2000



SEINEN ERSTEN GROSSEN AUFTRIFF HATTE SPIDER-MAN IN DER AUGUST-SEPTEMBER AUSGABE DES "AMAZING FANTASY"-COMICS NR. 15 IM JAHRE 1962. DER GEISTIGE VATER DES FLINKEN FASSADENKLETTERERS IST STAN LEE, DEM WIR SOLCHE HELDEN WIE IRON MAN, SILVER SURFER ODER DIE X-MEN ZU VERDANKEN HABEN. DIE KREISE RUND UM SPIDER-MAN ZIEHEN SCHIER UNENDLICH WEITE BAHNEN. TONNEN VON MERCHANDISINGARTIKELN WIE T-SHIRTS ODER ACTION FIGUREN FINDEN SICH IN FAST JEDEM AMERIKANISCHEN HAUSHALT WIEDER, UND WENN NICHT, DANN LOCKEN ZUMINDEST DIE CARTOON-ADVENTURES DES NETZSPINNERS VIELE KLEINE UND GROSSE ZUSCHAUER VOR DIE HEIMISCHE FLIMMERKISTE. AUCH DIE VIDEOSPIELINDUSTRIE IST NICHT VOR DEM CHARME DES SPIDER-MAN GEFEIT. NACH ZAHLREICHEN AUFTRIFFEN AUF DEN INZWISCHEN AUSGEMUSTERTEN 8- UND 16 BIT KONSOLEN SOWIE EINIGEN INTERMEZZI IN DEN BERÜHMTEN 2D-PRÜGLERN DER FIRMA CAPCOM, SETZT SPIDEY NUN SEINE ABENTEUER AUF DER PLAYSTATION FORT.

Peter Parker war ein ganz einfacher, schüchterner Junge, der bei seiner Tante und seinem Onkel in Forest Hills im Stadtteil Queens/New York aufgewachsen ist. Als er während seiner Studien von einer radioaktiv verstrahlten Spinne gebissen worden war, änderte sich sein bisheriges Leben schlagartig. Noch ahnte Peter Parker nichts von seinen neuen übermenschlichen Fähigkeiten. Als er jedoch nur durch Einsatz seiner mysteriösen Kräfte einer Kollision mit einem Auto entgeht, bemerkt er, daß mit ihm etwas nicht stimmt. Fortan nutzt er seine neuen Stärken in zweifacher Hinsicht. Zum einen kämpft er als Spider-Man gegen fiese Verbrecher, böse Superhelden und Monster und zum anderen verdient er sich durch Photos, die er während seiner Abenteuer schießt, seinen Lebensunterhalt.

Seine bisherigen virtuellen Einsätze auf dem NES, Mega Drive & Co beschränkten sich meist auf recht simple Prügelorgien à la Final Fight, Streets

of Rage oder Fighting Force. Kaum ein Entwicklerteam ging auf die vielen Talente und Fähigkeiten der Spinne wirklich ein. Dies kann man von Neversoft, die sich durch Apocalypse und Tony Hawk's Skateboarding einen recht



Der schnellste Weg, sich eines Gegners zu entledigen, ist, diesen mit dem Webspinner zu verschnüren.

SPIDER MAN

Bürgerlicher Name:	Peter Parker
Größe:	1,68 m
Gewicht:	80 kg
Augenfarbe:	braun
Haarfarbe:	braun
Bekannte Verbündete:	Black Cat, Daredevil, Superman, The Wasp
Bekannte Feinde:	ca. 80 der meistgesuchten Verbrecher der Welt
Augenblickliche Gruppenzugehörigkeit:	keine
Frühere Gruppenzugehörigkeit:	Avengers
Ersterscheinung:	Amazing Fantasy #15

**DR. OCTOPUS**

Bürgerlicher Name:	Otto Octavius
Größe:	1,95 m
Gewicht:	123 kg
Augenfarbe:	braun
Haarfarbe:	braun
Bekannte Verbündete:	Stunner
Bekannte Feinde:	Spider-Man
Augenblickliche Gruppenzugehörigkeit:	keine
Frühere Gruppenzugehörigkeit:	Sinister Six
Ersterscheinung:	Amazing Spider-Man #3



Gleich drei Gegner auf einmal? Das muß nun wirklich nicht sein!



Hängt der Klettermaxe seitlich an der Wand, dreht sich die Kamera einfach in die entsprechende Richtung.

beachtlichen Namen in der Szene gemacht haben, nicht behaupten. Genau wie man es von den Comics und Cartoons gewohnt ist, springt, schwingt, klettert und schlägt sich der agile Superheld über den Bildschirm. Bereits bei seinem ersten Einsatz, bei dem es einen Überfall auf die Nationalbank zu vereiteln gilt, zeigt der Klettermaxe sein ganzes Können. Es gibt nur einen Weg zur Bank: über die Häuserdächer Manhattans - für einen geübten Freeclimber wie Spidey kein Problem. Dank seiner Webspinner, die an seinen

Handgelenken befestigt sind und durch einen Druck auf die Handinnenflächen bzw. auf den R2 Button aktiviert werden können, schwingt die Spinne tanztanglich von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer. Immer darauf bedacht, nicht von den Gangstern entdeckt zu werden, krabbelt man an den Fassaden der Hochhäuser entlang, hangelt sich über Vorsprünge und Ecken hinweg oder schwingt sich auf das Dach, um dort Extras (Lebensenergie und kleine Kartuschen an Netzflüssigkeit) aufzusammeln oder ein paar patrouillierenden Schurken das Handwerk zu legen. Durch den Spinnenbiß kann Peter Parker nicht nur an Wänden entlang klettern. Er wurde auch

schneller, stärker und verfügt seither über eine Art siebten Sinn, der ihn vor Gefahren aller Art warnt. Hängt die Spinne beispielsweise unter einer Brüstung und kann nicht ganz über die Kante sehen, um zu erkennen, ob sich dort vielleicht ein paar Gegner verstecken, warnt ihn sein Spinnensinn vor dem Hinterhalt. Bei einer direkten Konfrontation muß sich Spider-Man ausschließlich auf seine Fäuste und Füße verlassen. Ein paar heftige Schläge und





VENOM

Bürgerlicher Name:	Edward „Eddie“ Brock
Größe:	2,08 m
Gewicht:	130 kg
Augenfarbe:	blau
Haarfarbe:	rotblond
Bekannte Verbündete:	Spider-Man, Morbius, Vengeance
Bekannte Feinde:	Spider-Man, Carnage, Life Foundation, Juggernaut, Scarlet-Spider
Augenblickliche Gruppenzugehörigkeit:	keine
Frühere Gruppenzugehörigkeit:	keine
Ersterscheinung:	Secret Wars #8 (als Alien Kostüm), Amazing Spider-Man #299 (als Venom)

Tritte, die auch zu wirkungsvollen Kombinationen aneinandergereiht werden können, und schon liegen die meisten Kontrahenten reglos am Boden. Unvorsichtige Schurken könnt Ihr auch von

„IM GEGENSATZ ZU DEN PLATTEN ZEICHNUNGEN DER COMICS PRÄSENTIERT SICH SPIDER-MAN AUF DER PLAYSTATION VOLLKOMMEN IN 3D.“

hinten packen und sie entweder mit einem kräftigen Stoß vom Dach schleudern oder auf deren Schultern springen und ihren Dickschädel mit der Faust bearbeiten. In den Gängen und Hallen der Nationalbank ist eine etwas andere Vorgehensweise gefragt. Wird man von den Wachen entdeckt, beginnen diese sofort ihre Geiseln zu erschießen. Von daher sollte sich Spidey hauptsächlich unbemerkt an den Decken - über die Köpfe der Gauner hinweg - bewegen. Ein Feature, das besonders in solchen Sneek-Abschnitten unheimlich weiterhilft, ist der Target-Mode. Durch einen Druck auf die L1 Taste wechselt die Kamera von der 3rd Person- in die 1st Person Perspektive. Mittels eines kleinen Fadenkreuzes kann man die Gegner anvisieren und sie entweder durch einen gezielten Schuß aus dem Web-Spinner zu einem handlichen Paket verschnüren oder auf ihre Köpfe springen und sie so direkt in das Reich der Träu-



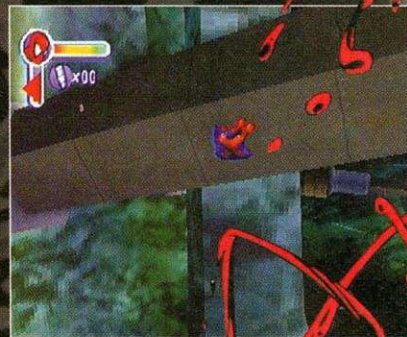
Klettert Spider-Man an einer Decke entlang, so wird diese der Übersicht halber einfach transparent.

me verfrachten. Des Weiteren dient die Zieleinrichtung dem Spinnenmann, um Mauerabschnitte direkt anzuschwingen - anvisieren, R2 drücken und schon klebt der Spieler an dem gewünschten Fleck.

Spider-Mans Aktionsbereich beschränkt sich nicht ausschließlich auf die luftigen Höhen Manhattans. Bei seinem Kampf gegen die Unterwelt von New York schlägt es den Netzspinner unter anderem in den Bürokomplex des Daily Buckle oder die verwinkelten Tunnelsysteme der Kanalisation. Dort trifft er nach und nach auf seine Erzri-



Ein paar deftige Schläge auf den Hinterkopf haben noch niemandem geschadet.

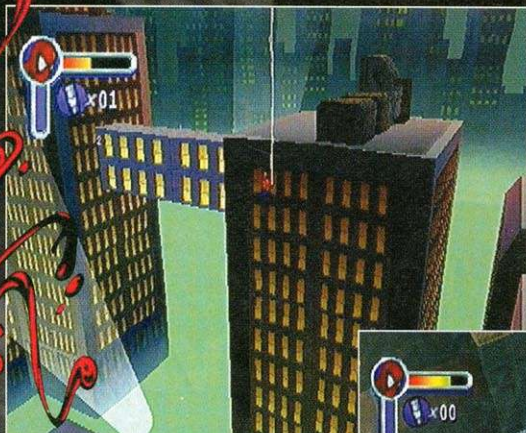


Der gewaltige Scorpion hat es auf den armen Jonah Jameson abgesehen. Gegen den massigen Körper des Antihelden vermag selbst Spider-Mans Netz nichts auszurichten. Da muß man eben auf eine härtere Gangart umschalten.



Nur noch die Beine ausstrecken und schon lernt das Verbrechergesindel (gezwungenermaßen), wie man fliegt.





CARNAGE

Bürgerlicher Name:	Cletus Kasady
Größe:	2,01 m
Gewicht:	95 kg
Augenfarbe:	grün
Haarfarbe:	rot
Bekannte Verbündete:	Shriek, Doppeltgänger, DemoGoblin
Bekannte Feinde:	Spider-Man, Venom, Cloak & Dagger
Augenblickliche Gruppenzugehörigkeit:	keine
Frühere Gruppenzugehörigkeit:	keine
Ersterscheinung:	Amazing Spider-Man #224 (als Cletus Kasady), Amazing Spider-Man #361 (als Carnage)



Ganz vorsichtig stiehlt sich der Fassadenkletterer an dem Wachposten vorbei. Ist dieser für einen kurzen Moment unaufmerksam, kann man ihn einfach über die Brüstung treten.

"GENAU WIE MAN ES VON DEN COMICS UND CARTOONS GEWOHNT IST, SPRINGT, SCHWINGT, KLETTERT UND SCHLÄGT SICH DER AGILE SUPERHELD ÜBER DEN BILDSCHIRM."

valen. Nicht alle Oberbösewichte wie etwa der Green Goblin, Kraven oder Kingpin sind mit von der Partie. Dafür muß sich Spidey allerdings mit Scorpion, Rhino, Mysterio, Lizard, Dr. Octopus, Carnage und unser aller Liebling Venom herumärgern. Aber nicht nur die Crème de la Crème der Antihelden will Peter Parker an das Superheldenkostüm. Auch deren Handlanger, Kleinkriminelle und seltsame Mutanten, die in den Abwasserkanälen ihr Unwesen treiben, sind nicht besonders gut auf den Fassadenkletterer zu sprechen.

Im Gegensatz zu den platten Zeichnungen der Comics präsentiert sich Spider-Man auf der PlayStation vollkommen in 3D. Dies macht die riskanten Kletterpartien, die atemberaubenden Jagden durch die Häuser-schluchten und die verwegenen Kämpfe noch um einiges spektakulärer. Neversoft hat bereits mit ihren beiden letzten PlayStation Games gezeigt, wie man die grafische Meßlatte der PlayStation immer wieder ein Stückchen weiter nach oben schraubt. Spider-Man setzt diesen Weg ungehindert fort. Bereits

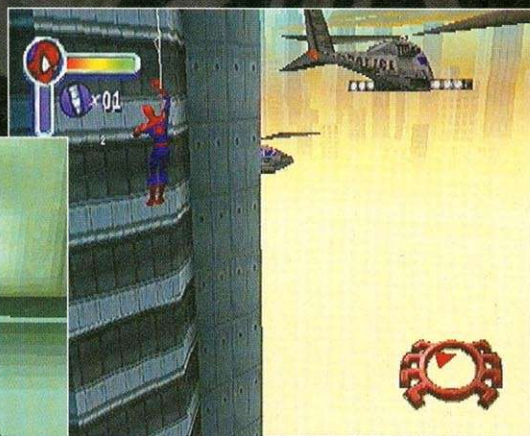
jetzt, in dieser relativ frühen Version, ist schon das beachtliche grafische Potential des Titels zu erkennen.

Inwiefern der Spieler mit knackigen Rätseln und haarigen Sprungpassagen an den Rande eines Nervenzusammenbruchs getrieben wird, vermag man bis dato noch nicht zu sagen. Mit Sicherheit werden sich die Entwickler noch einiges einfallen lassen; denn schließlich ist Peter Parker ein Hochschulabsolvent,

dessen Gehirnwindungen man durchaus etwas beanspruchen kann. Eines ist schon jetzt relativ sicher: Spider-Man wird, trotz des bevorstehenden Booms der PlayStation2, noch für sehr viel Furore sorgen.



Wird Spideys siebter Sinn geweckt, erkennt man das an den zackigen Strahlen rund um seinen Kopf.



MARK LIEBOLD

TOMBA

THE WILD ADVENTURE

Genre	Jump'n Run/Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEI
Entwickler	Whoopee Camp
Testmuster	play PLAYSTATION
Erhältlich ab	sofort (Japan)



In den Levels sind zahlreiche Gimmicks (wie hier eine Weste, mit deren Hilfe unser Held durch die Lüfte gleiten kann) versteckt.



Tomba, der in unseren Gefilden besser unter dem Namen Tombi bekannt ist, ist wieder da. Kaum hat er das böse Oberschwein, das seinerzeit seinen

goldenen Armreif gestohlen hatte, in die schwarze Schweinetasche gepackt, droht ein neues Übel. Die fiesen Rüssel-tiere gönnen dem armen Tomba nämlich keine Ruhe und entführen kurzerhand seine Freundin.

Während Whoopee Camp beim Prequel 3D Polygonlandschaften und 2D Sprites miteinander kombinierte, setzt das japanische Entwicklerteam bei Tombas zweitem großen Abenteuer ausschließlich auf 3D Grafik. Der animalische Held präsentiert sich jetzt in einem schön modellierten Polygonkörper. Mit mehr optischer Tiefe und einer unglaublichen Weitsicht kann die Umgebungs-

grafik aufwarten. Während man im Vorgänger nur ein paar kleine Schritte in den Hinter- bzw. Vordergrund treten konnte, kann sich der Spieler in Tomba - The Wild Adventure seinen Weg mehr oder weniger frei durch die Level bahnen. Zwar könnt Ihr trotzdem meist nur entweder nach links oder rechts bzw. nach vorne oder hinten laufen, jedoch bieten sich weitaus mehr Möglichkeiten den eigentlichen Pfad zu verlassen und eine neue Richtung einzuschlagen.

Während sich an der optischen Inszenierung einiges getan hat, werden Besitzern des Vorgängers am eigentlichen Spielprinzip keine Veränderungen auffallen. Nach wie vor rennt, klettert, springt, hangelt oder flitzt (auf allen Vieren) der pinkhaarige Held durch fünf Welten. Kommt ihm dabei ein Schweinesoldat oder eine andere garstige Kreatur in die Quere, muß er ihm lediglich einen kräftigen Schlag mit seinem Morgenstern oder einer anderen Waffe versetzen und ihn anschließend weg-schleudern - schon kann die Rettungsaktion weitergehen. Um Tombas Freundin aus den Klauen der gemeinen Schweinebande zu befreien, müßt Ihr einige

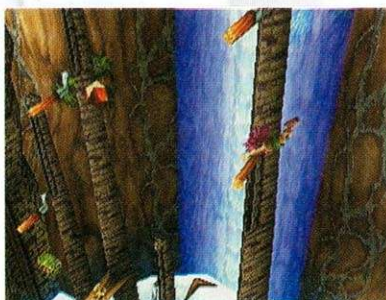
kleine und große Aufgabe meistern. Beispielsweise gilt es gleich zu Beginn des Abenteuers, dem Dorfältesten beim Löschen seines brennenden Hauses zur Seite zu stehen oder einem Freund drei entlaufene goldene Krebse wiederzubeschaffen. Als Belohnung erhält man meist einen Hinweis, einen magischen Gegenstand oder darf einen versperrten Weg passieren.

Trotz der Sprachbarriere, die bei einem Adventure-angehauchten Jump'n Run nicht zu unterschätzen ist, kann man jetzt schon sagen, daß das Sequel ein würdiger Nachfolger des putzigen Tombi ist. Das Game kann nicht nur mit demselben Charme und Witz, sondern auch mit einer gehörigen Portion Liebe zum Detail aufwarten. Leider werden sich deutsche Fans des wilden Zappelphilipp noch eine Weile gedulden müssen, da Tomba, bevor er die hiesigen Wohnzimmer zum zweiten Mal erobern kann, erst einmal in seinem Heimatland Japan ein Kassenschlager werden muß.



これなら 水も 運べそうだね! (Target icon)

Tombas geflügelter kleiner Freund steht Euch immer mit bis jetzt noch unverständlichen Tips und Ratschlägen zur Seite.



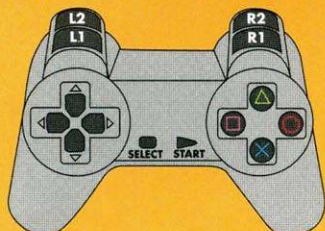
Den gefährlichen Lavamonstern kann nur mit Hilfe eines Eissterns Einhalt geboten werden.



Tips & Tricks

inFormation

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



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

INHALT 01/2000

Mission Impossible	75-76
Ready 2 Rumble Boxing	75-76
Tomorrow Never Dies	76
Xena Warrior Princess	77
Space Invaders	77
Twisted Metal 4 - US-Import	77-78
Jet Moto 3 - US-Import	77-78
NBA Showtime: NBA on NBC - US-Import	78-79
Star Wars: Episode I - Die dunkle Bedrohung	79
Shadowman	79
Wu Tang Shaolin Style	79
South Park	80
NHL 2000 - US-Import	80
Test Drive 6	80
Pac-Man World	80
Reel Fishing	80
WCW Mayhem	80
Action Man Mission Xtreme	80
Gamebuster Codes	81-82

Player's Guide

Discworld Noir - Teil 1	83-90
-------------------------------	-------

Philipp Noack, Andreas Binzenhöfer

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...

Mission Impossible

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Geheim

Gibt „**GOFIRSTFRAME**“ als Passwort im „Load Game“-Menü ein und ignoriert die folgende „Bad Password“-Meldung. Lasst Euch überraschen!



Super Sprünge

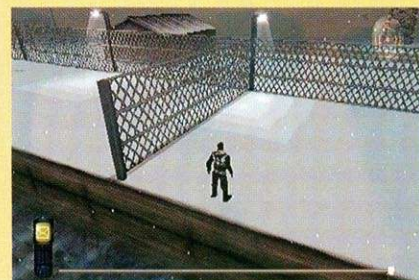
Geht wieder in den „Load Game“-Bildschirm und gebt „**BIONICJUMPER**“ als Passwort ein. Ignoriert erneut die „Bad Password“-Anzeige und Ihr könnt ab sofort unmenschliche Sprünge an den Tag legen.

Dumme Gegner

Selektiert den „Load Game“-Bildschirm und tippt „**SCAREDSTIFF**“ als Passwort ein. Nachdem Ihr wie üblich die „Bad Password“-Meldung ignoriert habt, verlieren die Gegner ihre Künstliche Intelligenz.

Turbo Modus

Wie immer gebt Ihr im „Load Game“-Menü das Passwort „**GOOUT-TAMYWAY**“ ein und überseht anschließend die „Bad Password“-Anzeige. Habt Ihr alles richtig gemacht, läuft das Spiel bedeutend schneller ab.



>>>>>

Ready 2 Rumble Boxing

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Bronze-Klasse

Wählt zunächst den „Meisterschafts-Modus“ im Hauptmenü. Dann entscheidet Ihr Euch für ein „Neues Spiel“ und gebt „**Bronze**“ als Hallen-Name ein, um alle Boxer der Bronze-Klasse im „Meisterschafts Modus“ freizuschalten. Als Nebeneffekt erhaltet Ihr zusätzlich Kemo Claw im Arcade-Modus.



Silber-Klasse

Selektiert erneut den „Meisterschafts Modus“ im Hauptmenü. Dann wählt Ihr wieder ein „Neues Spiel“ und gebt diesmal „**Silber**“ als Hallen-Name ein, um alle Boxer der Silber-Klasse im „Meisterschafts Modus“ freizuschalten. Als Nebeneffekt erhaltet Ihr zusätzlich Bruce Blade - im Arcade-Modus.



Gold-Klasse

Wählt zunächst den „Championship Mode“ im Hauptmenü. Dann entscheidet Ihr Euch für ein „New Game“ und gebt „**Gold**“ als Hallen-Name ein,

>>>>>

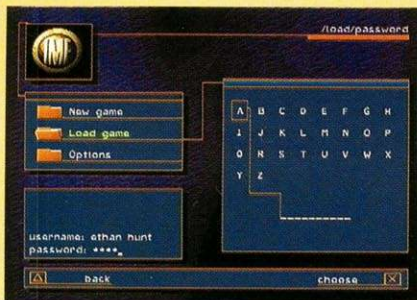
✂ CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Mission Impossible

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Zeitlupe

Im „Load Game“-Menü gebt Ihr diesmal das Passwort **„IMTIREDTODAY“** ein. Nach der zu ignorierenden „Bad Password“-Meldung sollte das Spiel wie in Zeitlupe ablaufen.

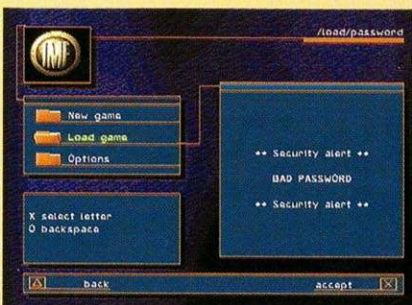


Filmsequenzen

Um an die versteckten Filmsequenzen zu gelangen gebt Ihr wie gewohnt im „Load Game“-Menü das Passwort **„SEECOOOLMOVIE“** ein und ignoriert anschließend die „Bad Password“-Warnung.

Credits

Im „Load Game“-Bildschirm gebt Ihr diesmal das Passwort **„TTOFSECRETT“** ein und ignoriert erneut die überflüssige „Bad Password“-Meldung. Als Effekt erscheinen hier Credits.



Ready 2 Rumble Boxing

play CheatCard
PLAY STATION page 2

um alle Boxer der Gold-Klasse im „Meisterschafts Modus“ freizuschalten. Als Nebeneffekt erhaltet Ihr zusätzlich Nat Daddy im Arcade-Modus.

Champ-Klasse

Selektiert ein weiteres mal den „Meisterschafts-Modus“ im Hauptmenü. Danach wählt Ihr wieder ein „Neues Spiel“ und gebt diesmal **„Champion“** als Hallen-Name ein, um alle Boxer der Meister-Klasse im „Meisterschafts-Modus“ freizuschalten. Als Nebeneffekt erhaltet Ihr zusätzlich Damien Black im Arcade-Modus.



Alternative Outfits

Drückt im Charakter-Auswahlmenü O + □. Habt Ihr alles richtig gemacht, sollten die alternativen Kostüme der einzelnen Kämpfer anwählbar sein.

Red Bull

Nachdem Ihr zu Boden gegangen seid solltet Ihr möglichst oft und schnell X + □ + △ + O gleichzeitig drücken, um frische Energie zu tanken und Euch vor dem sicheren Aus zu bewahren.



Tomorrow Never Dies

Cheat-Modus

Pausiert das Spiel und drückt Select, Select, O, O, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Anschließend gebt Ihr einen der folgenden Cheats ein.



Unbesiegbarkeit

Pausiert das Spiel, geht in den wie oben beschriebenen Cheatmodus und gebt △, Select ein, als Effekt erhaltet Ihr zahlreiche Medipacks und seid damit so gut wie unbesiegbar.

Alle Waffen

Geht erneut wie oben beschrieben vor und drückt dann L1, L1, R1, R1. Habt Ihr alles richtig gemacht, stehen Euch sofort alle Waffen zur Verfügung.

Mission beenden

Diesmal hängt Ihr Select, O an obigen Cheat-Modus, beendet danach sofort erfolgreich die aktuelle Mission und gelangt auf diese Weise komfortabel in die nächste Welt.

Geisterhaft

Aktiviert den Cheat-Modus und gebt danach △, △, △, △ ein, um unsterblich zu werden und zusätzlich die Fähigkeit zu erhalten, durch Objekte wie z.B. Wände gehen zu können.





Xena Warrior Princess

Volles Schild und Attack

Im Hauptmenü einfach die folgende Kombination eingeben:

△, □, △, □, □, ○, ○, ○

Habt Ihr alles richtig gemacht, ertönt ein Sound.



Unverwundbarkeit

Im Hauptmenü einfach die folgende Kombination eingeben:

○, ○, ○, ○, □, ○, ○, ○

Habt Ihr alles richtig gemacht, ertönt ein Sound.



Space Invaders

Levelauswahl

Im Hauptmenü wählt Ihr entweder Ein- oder Zwei-Spieler aus und drückt anschließend ○ (statt X), um das Spiel zu beginnen. So gelangt Ihr in einen Auswahlbildschirm, der Euch problemlos alle Level selektieren lässt, selbst Planet Mercury und eine außerirdische Welt, die mit den hübschesten Backgrounds glänzt.

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...



Twisted Metal 4

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Unendlich Specials

Als Paßwort gebt Ihr einfach die folgende Kombination ein:

△, L1, ○, △, ○

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, dann hört Ihr ein Lachen und Ever Charakter verfügt über eine unendliche Menge seines Specials.

CPU schießt nur auf den ersten Spieler

Als Paßwort gebt Ihr einfach die folgende Kombination ein:

○, △, ○, △, L1

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, dann hört Ihr ein Lachen.

Alle Waffen-Pick-Ups sind Napalms

Als Paßwort gebt Ihr einfach die folgende Kombination ein:

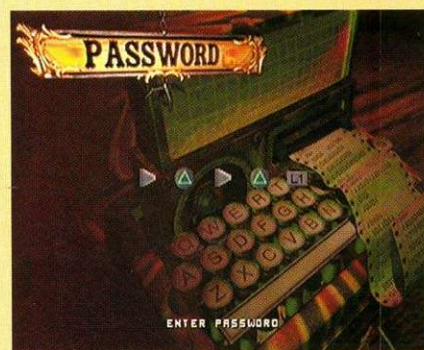
○, ○, R1, ○, ○

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, dann hört Ihr ein Lachen.

Als Bosse spielen

Beendet das Spiel einmal mit jedem Charakter. Nachdem Sweet Tooth besiegt ist, speichert Ihr ab und seht Euch die Endsequenz Eures aktuellen Charakters an. Nun habt Ihr Zugriff auf alle Endbosse:

Crusher, Moon Buggy, Super Thumper, RC Car, Super Axel, Super Slamm, Super Auger, Minion, und Sweet Tooth.



>>>>>

Jet Moto 3

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Fernsehkamera

Drückt mitten im Spiel ○, L1 + △, L1 + X, △, R1 + ○. Habt Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben, ändert sich die Perspektive der Kamera.



Hochgeschwindigkeitsrennen

Gebt folgende Kombination während eines Spiels ein: L1 + ○, R1 + ○, □, L1 + △, R1 + ○, L1 + ○. Alle Rennen finden jetzt in einer höheren Spielgeschwindigkeit statt.

Als Granny fahren

Um den versteckten Charakter Granny zu erhalten, müsst Ihr im Schwierigkeitsgrad Professional als Erster ins Ziel gelangen.

Stunt-Modus

Sammelt alle zehn Strecken-Münzen im Saison-Modus, um den versteckten Stunt-Modus freizuschalten, der sogar einen Zwei-Spieler-Modus beinhaltet.



>>>>>

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Twisted Metal 4

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Bonus Deathmatch-Levels

Beendet ein beliebiges Turnier-Level, speichert ab und es wird ein Deathmatch-Level freigeschaltet. Mit jedem durchgespielten Turnier-Level wird ein neuer Deathmatch-Level zugänglich.

Bonus Audiotracks

Legt die CD einfach in einen herkömmlichen CD-Player und springt sofort zum zweiten Track (Vorsicht, wer seine Boxen zu lange mit dem ersten Track, also den Daten, quält, kann sie dabei beschädigen!!!).

Hier finden sich Stücke von Rob Zombie, Cirrus, Cypress Hill, Skold, Goulspoon, One Minute Silence.

Special Moves

Freeze

○, ○, ○, ○

Rear freeze

○, ○, ○, ○

Massive attack

○, ○, ○, ○, ○

Rear massive attack

○, ○, ○, ○, ○

Rear attack

○, ○, ○, ○

Jump

○, ○, ○

Shield

○, ○, ○

Invisibility

○, ○, ○, ○

Hyperspace

○, ○, ○, ○

Memory Card aktivieren

Gebt Start, Start, Start, Start, Start als Paßwort ein. Modifiziert nach Belieben die Einstellungen und beginnt ein Spiel. Beim Verlassen der Optionen wird das Spiel nun nachfragen, ob es speichern soll.

Jet Moto 3

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Beste Racer

Um möglichst einfach den ersten Platz zu erreichen und diesen dann auch zu halten, solltet Ihr entweder „The Max“, „Wild Ride“ oder „Spirit“ als Fahrer auswählen.



Olympic Trick track

Nehmt auf der „Olympic Trick“-Strecke gleich den ersten Sprung vor Euch. Dieser Sprung gelingt allerdings nur mit einem Turbo. Drückt **○** oder **○** und L1, R1 während Ihr springt, um eine Rolle auszuführen. Dadurch erhaltet Ihr Extra-Punkte auf die eingesammelten Münzen.

Versteckte Münze

Direkt am Anfang des Spiels findet Ihr eine Sprungschanze, benutzt wie oben einen Turbo, um den Sprung zu schaffen. Nach dem Sprung fahrt Ihr nach rechts. Dort solltet Ihr ein Loch finden, das Ihr benutzen könnt, um ordentlich Tricks zu zeigen. Mit Hilfe eines Turbos gelangt Ihr durch die Öffnung nach oben, wo Ihr sofort abbremst, um eine versteckte Münze zu finden. Was sich hier so leicht schreibt, ist tatsächlich ziemlich schwer auszuführen.

NBA Showtime: NBA on NBC

US-Import

Als Maskottchen spielen

Um in die Rolle des Maskottchens der nachfolgenden Teams zu schlüpfen, müßt Ihr die folgenden Namen und PINs eingeben:

Maskottchen

Name

PIN

Toronto Raptors

RAPTOR

1020

Seattle Sonics

SASQUA

7785

Denver Nuggets

ROCKY

0201

Charlotte Hornets

HORNET

1105

Atlanta Hawks

HAWK

0322

Chicago Bulls

BENNY

0503

Hornets

HORNET

1105

Houston Rockets

TURBO

1111

Indiana Pacers

BOOMER

0604

Minnesota Timberwolves

CRUNCH

0503

New Jersey Nets

SLY

6765

Phoenix Suns

GORILA

0314

Utah Jazz

BEAR

1228

Create-A-Player

Gebt die folgenden Namen und PINs ein, um an die versteckten Charaktere zu gelangen:

Spieler

Name

PIN

Kerri the Female Player

KERRI



0220
Kerri in Alternate Uniform
KERRI
1111
Lia the Female Player
LIA
0712
Lia in Alternate Uniform
LIA
1111
Retro Rob
RETRO
1970
Pinto Horse
PINTO
1966
White Horse
HORSE
1966
Small Alien
SMALLS
0856
Large Alien
BIGGY
0958
Nikko the Devil Dog
NIKKO
6666
Old Man
OLDMAN
2001
Clown
CRISPY
2084
Pumpkin
JACKO
1031
Wizard
THEWIZ
1136
Referee
THEREF
7777

Universal Monster

Gebt die folgenden Namen und PINs ein, um in den Genuß der versteckten Monster zu kommen:

Monster

Name
PIN

Frankenstein

FRANK
1931

The Mummy

MUMMY
1932

The Bride of Frankenstein

BRIDE
1935

The Wolf Man

WOLFMN
1942

The Creature From The Black Lagoon

CREATR
1954

Midway Mitarbeiter

Gebt die folgenden Namen und PINs ein, um Zugriff auf die versteckten Midway-Mitarbeiter zu erhalten:

Mitarbeiter

Position
Name
PIN

Mark Turmell

Midway Lead Programmer
TURMEL
0322

Rob Gatson

Midway Programmer
GATSON
1111

Mark Guidarelli

Midway Programmer
GUIDO
6765

Dan Thompson

Midway Programmer
DANIEL
0604

Jeff Johnson

Midway Programmer
JAPPLE
6660

Jason Skiles

Midway Programmer
JASON
3141

Sal DiVita

Midway Lead Artist
SAL
0201

Jennifer Hedrick

Midway Artist
JENIFR
3333

Jennifer Hedrick

Alternate Uniform
JENIFR
1111

Star Wars Episode I - Die dunkle Bedrohung

Debug Modus

Markiert im Hauptmenü den Schriftzug Options, ohne ihn dabei bereits anzuwählen. Drückt jetzt Δ , O, $\bullet$, L1, R2, $\square$, O, $\bullet$. Wenn Ihr diesen Code richtig eingegeben habt, solltet ihr einen kurzen Ton hören. Dann haltet Ihr L1 + Select + Δ , um an ein verstecktes Menü zu gelangen. Dort findet Ihr einen Level-Select, sämtliche FMV-Sequenzen, einen Sound-Test und Unverwundbarkeits-Optionen. Um in einem neuen Level zu starten, verlaßt Ihr einfach das Cheat-Menü und startet ein neues Spiel, das automatisch im selektierten Level beginnt. Die Videos und Sounds startet man wie üblich mit X. Außerdem könnt Ihr das Cheat-Menü jederzeit wieder mit L1 + Select + Δ verlassen.

Lichtschwert unter Wasser

Es ist tatsächlich möglich sein Lichtschwert unter Wasser zu benutzen. Dazu müßt Ihr lediglich unter Wasser kurz Start drücken und im Menüpunkt Waffen Euer Lichtschwert selektieren.

ShadowMan

Das Geheimnis des Baton

Stellt Euch vor einem der Altare auf, die aus ihrer Mitte Feuer spucken. Genau vor der Sorte, die scheinbar keinem Zweck dient. Aktiviert das Baton und Ihr werdet zu einer Gegend gebeamt, die zuvor nicht erreichbar war.

Wu Tang Shaolin Style

Extra Optionen

Gebt als Paßwort die folgende Kombination ein:

Δ , O, X, X, $\square$, Δ , O, $\square$

Nun sind alle versteckten Blut- und Fatality-Möglichkeiten aktiviert.

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

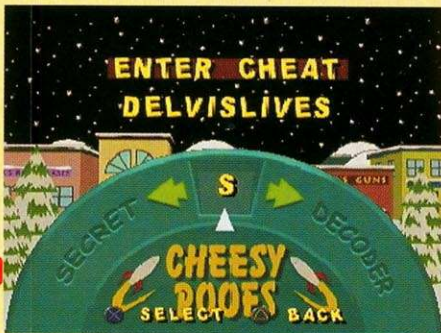
Resultat

„DELVISLIVES“

Officer Barbrady

„TMAJESTIC“

Alien Visitor



NHL 2000

US-Import

Anderes Team auslachen

Drückt Δ , nachdem Ihr ein Tor erzielt habt, um Eure Gegner so richtig fies auszulachen.

Neue Trikots

Vor jedem Spiel müßt Ihr Euch für ein Trikot entscheiden. Wählt „Home“ für das weiße Trikot, „Away“ für das farbige, „Alternate“ für das dritte Trikot der Mannschaft (falls vorhanden) oder „Inaugural“ für das alte Trikot der Mannschaft (ebenfalls nur, falls vorhanden.)

Test Drive 6

US-Import

Bomber Modus stoppen

Hierzu müßt Ihr alle Geschwindigkeitssünder in Paris, Rom, New York, Hongkong und London im Verfolgungsmodus dingfest machen.

Pac-Man World

Zusätzliche Continues

Wählt den Classic-Modus an. Dann drückt Ihr einfach so oft Ihr wollt auf Select, ehe Ihr das Spiel mit Start beginnt. Auf diese Art erhaltet Ihr bis zu 99 Continues und solltet kein Problem mehr haben das Spiel zu bezwingen.



Reel Fishing

Fische fangen leicht gemacht

Wenn Ihr einen Fisch am Haken habt und dieser gerade dabei ist schnell nach rechts zu schwimmen, müßt Ihr sofort X drücken. Jetzt wartet Ihr lediglich, bis er abbrems, und zieht ihn dann langsam an Land. Der Fisch sollte sich dabei kaum wehren. Im Lake-Level macht diese Taktik allerdings gelegentlich Probleme.

WCW Mayhem

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:

Ric Flair

QFTB auf Hard mit einem non-cruiserweight Wrestler

Arn Anderson

QFTB auf Hard mit einem cruiserweight Wrestler

Doug Dellinger

QFTB auf Hard mit einem cruiserweight Wrestler

Chris Jericho

In QFTB in allen 13 Backstages kämpfen

„Mean“ Gene Okerlund

QFTB auf Hard mit einem non-cruiserweight Wrestler

Eric Bischoff

QFTB auf Hard mit einem non-cruiserweight Wrestler

Action Man Mission Xtreme

Alle Optionen, Level und Powerpoints

Geht in das „Apartment Powerpoint“-Menü und gebt folgenden Cheat ein:

L1 x 3, R1, L1 x 3, R1 x 2, L1 x 4, R1, L1 x 9, R1, L1, R1, O

Danach sollten Euch alle Optionen, Level und Powerpoints zur Verfügung stehen.





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

Demolition Racer

P1 kann nicht sterben
.....8004 A54E 3C00
.....8006 1114 0000
P1 max. Punkte
.....D006 1158 0000
.....8006 1158 00FF
P1 Auto springt
.....8006 1052 0000
P2 kann nicht sterben
.....8006 14CC 0000
P2 max. Punkte ..D006 1510 0000
.....8006 1510 00FF
Alles freischalten
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....5000 1802 0000
.....8005 3894 0000
.....5000 0304 0000
.....8005 ED58 0000
Screen Y8005 EE24 ????
Turbo Boost P1 ..8006 0FE0 9160
Turbo Boost P2 ..8006 1398 9160
Schaden bei 99 P1 (Note) -
Select drücken
.....D005 F790 0001
.....3006 1115 0000
Schaden bei 99 P2 (Note) -
Select drücken
.....D005 F794 0001
.....3006 14CD 0000

Note: In einigen Modi sollte man auch zu Schaden kommen können. Diese Codes benutzen, um im Spiel zu bleiben...

Glover

Unendlich Leben .300D 2E7D 0003
Unendlich Energie
.....8004 B736 3C00
Unverwundbar ..800D 2E84 3C00
Moon Jump
L2 gleich nach dem Sprung drücken
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E00C 2801 0001
.....800C 2A14 C300
Habe alle Karten
GameBuster 2.8 oder höher nötig
.....C20C 2C94 0001
.....300C 2C70 0000
Max Punktzahl ..800C 2B82 0098
PAL2NTSC8009 C036 3C00

Libero Grande

Anzahl Tore Heimmannschaft
.....8012 87A0 00??
Anzahl Tore Gastmannschaft
.....8012 87A4 00??
Alle Extra-Spieler freigeschaltet
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....5000 0502 0000
.....800E 4B08 0101
Alle Challenges freigeschaltet
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....5000 031A 0000
.....800C 4850 03FF

Mighty Hits Special

P1 Unendlich Leben
.....800F 0600 0005
P2 Unendlich Leben
.....800F 0604 0005

No Fear Downhill Mountain Biking

Man beachte, dass Code 1 und 4 gleich sind, nur mit anderen Werten hinten. Also nur den einen oder anderen auf einmal aktivieren.
Zeit 0:00:00/Erster
.....800C C644 0000
Energieleiste immer voll
.....800D 772C EBBF
Trick Trail-Modus 9999 Punkte
.....800C C648 270F
Zeit einfrieren
.....800C C644 6000

Pac-Man World

PAL2NTSC800D EB86 3C00
Max Punkte Missions- und
Irrgarten-Modus
.....D015 3C62 0000
.....8015 3C62 0098

Original-Modus

Max Punkte
.....801B DE22 0098
Unendlich Leben
.....801A 9C10 003C
Weniger Krach ..D01F 53F0 0002
.....801F 53F0 0003

Missions-Modus

Unendlich Leben
.....8015 4394 003C

Unendlich Energie

.....8015 4388 0003
Max Pac-Punkte ..8015 4398 00FF
Habe PAC-MAN (Select drücken)
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E014 D223 0001
.....5000 0602 0000
.....8015 4588 0001
100 Kirschen nach Aufnahme
.....8015 4546 0063
100 Erdbeeren nach Aufnahme
.....8015 4548 0063
100 Orangen nach Aufnahme
.....8015 454A 0063
100 Äpfel nach Aufnahme
.....8015 454E 0063
100 Bananen nach Aufnahme
.....8015 4550 0063

Irrgarten-Modus

Alle Irrgärten komplett und Galerie offen
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....5000 0802 0000
.....8015 4456 00FF
.....5000 1C02 0000
.....8015 44D2 00FF
Alle Level freigeschaltet
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....5000 0804 0000
.....8015 4598 00FF
.....5000 0F04 0000
.....8015 4418 00FF
100 Melonen nach Aufnahme
.....8015 4552 0063
100 Zitronen nach Aufnahme
.....8015 4554 0063
100 Pfirsiche nach Aufnahme
.....8015 454C 0063
100 Glocken nach Aufnahme
.....8015 4558 0063
100 Galaxien nach Aufnahme
.....8015 4556 0063
100 Schlüssel nach Aufnahme
.....8015 455E 0063

Rainbow Six

Unendlich Zeit
.....8004 CB3A 3C00
Unendlich Gesundheit
.....8005 5146 3C00
Unendlich Granaten/Munition
(gilt beinahe für alle Waffen)
.....8005 2B6A 3C00



GAMEBUSTER CODES

Unendlich Magazine
.....8002 675A 3C00

Tony Hawk's Skateboarding

Unendlich Zeit 1 (Note 1)
.....800D 18CC 001C
Max Special (Alle Sk8er, Levels)
.....800D 1888 0001
Music Track Modifizierer
.....800D 17A4 00??
Kein Timer800D 1800 0002
P1 Skater Modifizierer
.....300D 2170 00??
P1 Board Modifizierer (Note 2)
.....300D 242C 00??
P2 Skater Modifizierer
.....300D 1834 00??
P2 Board Modifizierer
.....300D 2430 00??
Unendlich Zeit 2 (Note 1)
.....8002 55CE 3C00
PAL2NTSC
.....8009 7382 3C00
Y-Position des Screen
(versuche 00 - 30)
.....3008 CDBC 00??
Viele Punkte für jeden Trick
.....8006 EA7A 2463
.....8006 EA78 0FFF
Tony Hawk:
Habe 99 Bänder
.....300A 69A8 0063
Alle Level anwählbar
GameBuster 2.2 oder höher
notwendig
.....5000 0502 0000
.....800A 69AA FFFF
SPECIAL in Warehouse
.....801F 28E8 02EE
SPECIAL in School 801E E97C 02EE
SPECIAL in Mall801E BC94 02EE
SPECIAL in Contest 1
.....801F 4254 02EE
SPECIAL in Downtown1
.....801E 9748 02EE
SPECIAL in Downhill Jam
.....801E E9F8 02EE

Bob Burnquist:
Habe 99 Bänder
.....300A 69B6 0063
Alle Level anwählbar
GameBuster 2.2 oder höher notwen-
dig
.....5000 0502 0000
.....800A 69B8 FFFF
Geoff Rowley:
Habe 99 Bänder
.....300A 69C4 0063
Alle Level anwählbar
GameBuster 2.2 oder höher
notwendig
.....5000 0502 0000
.....800A 69C6 FFFF
Bucky Lasek:
Habe 99 Bänder
.....300A 69D2 0063
Alle Level anwählbar
GameBuster 2.2 oder höher
notwendig
.....5000 0502 0000
.....800A 69D4 FFFF
Chad Muska:
Habe 99 Bänder
.....300A 69E0 0063
Alle Level anwählbar
GameBuster 2.2 oder höher
notwendig
.....5000 0502 0000
.....800A 69E2 FFFF
Kareem Campbell:
Habe 99 Bänder
.....300A 69EE 0063
Alle Level anwählbar
GameBuster 2.2 oder höher
notwendig
.....5000 0502 0000
.....800A 69F0 FFFF
Andrew Reynolds:
Habe 99 Bänder
.....300A 69FC 0063
Alle Level anwählbar
GameBuster 2.2 oder höher
notwendig
.....5000 0502 0000
.....800A 69FE FFFF
Rune Glifberg:
Habe 99 Bänder
.....300A 6A0A 0063
Alle Level anwählbar

GameBuster 2.2 oder höher
notwendig
.....5000 0502 0000
.....800A 6A0C FFFF
Jamie Thomas:
Habe 99 Bänder
.....300A 6A18 0063
Alle Level anwählbar
GameBuster 2.2 oder höher
notwendig
.....5000 0502 0000
.....800A 6A1A FFFF
Elissa Steamer:
Habe 99 Bänder
300A 6A26 0063
Alle Level anwählbar
GameBuster 2.2 oder höher
notwendig
.....5000 0502 0000
.....800A 6A28 FFFF
Officer Dick:
Habe 99 Bänder
.....300A 6A34 0063
Alle Level anwählbar
GameBuster 2.2 oder höher
notwendig
.....5000 0502 0000
.....800A 6A36 FFFF
Digits zum einsetzen bei Skater- und
Board-Modifizierer-Codes
.....00 - Tony Hawk
.....01 - Bob Burnquist
.....02 - Geoff Rowley
.....03 - Bucky Lasek
.....04 - Chad Muska
.....05 - Kareem Campbell
.....06 - Andrew Reynolds
.....07 - Jamie Thomas
.....08 - Elissa Steamer
.....09 - Officer Dick

Note 1:

Mit Code Nummer 1 gibt es so eine Art falscher unendlicher Zeit. Es funktioniert so lange, bis Start gedrückt wird - dann wird die wirklich noch verbliebene Zeit angezeigt. Aber das ist auch ganz gut so, kann doch das Spiel auf die richtige Art beendet werden. Code Nummer 9 ist ein echter Code für unendlich Zeit.

Note 2:

Diese Board-Modifizierer-Codes lassen Dich auch andere Boards von anderen Charakteren einsetzen. Einfach den entsprechenden Digit vom gewünschten Boardbesitzer eintragen.

DISCWORLD

NOIR

Player's Guide



Discworld Noir? Den Bücherregalen bleibt das neue Scheibenwelt-Abenteuer vorbehalten, denn Terry Pratchett legte das Script für dieses neue Adventure ausschliesslich als PC- und Videospiel an. Urkomische Dialoge, skurrile Dramaturgie und chaotische Charaktere - dies alles und noch viel mehr im Stil des Film Noir „auf der geologischen Pizza ohne Sardellen“, wie die Scheibenwelt von ihrem Schöpfer beschrieben wird.

In dem ersten Teil unseres Player's Guides widmen wir uns den ersten drei Kapiteln des Spiels, das vierte folgt in der nächsten Ausgabe der play. Nach einer Beschreibung der Aufgabenstellungen für jeden Schauplatz findet Ihr eine Liste der Orte, Kontakte, Hinweise und Gegenstände, die Euch nun zur Verfügung stehen sollten.

Kapitel I

Lutons Büro

Nach Eurer ersten Unterhaltung mit Carlotta solltet Ihr im Besitz der folgenden Hinweise sein: Mundy (Ihr Geliebter) und Milka (das Schiff, mit dem Mundy in Ankh-Morpork eingetroffen ist). Eure Kontaktliste beschränkt sich auf Eure Auftraggeberin Carlotta, das Inventar auf eine leere Geldbörse - die besten Voraussetzungen also, um dem Fall Mundy nachzugehen. Zu Beginn könnt Ihr auf der Karte lediglich Lutons Büro und den Kai anwählen.

Orte: Lutons Büro, **Kai;** **Kontakte:** Carlotta; **Hinweise:** Mundy, Milka; **Inventar:** Geldbörse.

Der Kai

Der Erste Offizier, Herr Skoplett, ist nicht so feindselig, wie Luton befürchtet hatte, aber auch nicht sonderlich hilfsbereit. Wählt das Gesprächsthema „Die Passagiere der Milka“ aus und Ihr erhaltet den Hinweis „Geheimnisvolle Passagiere“. Luton ist nicht der einzige, der sich für Mundy interessiert. Ohne Erlaubnis des Kapitäns Jenkins möchte Skoplett Luton jedoch nicht an Bord lassen. Der Milka-Hinweis aus dem Notizbuch beschert Euch eine neue Location, das Café Ankh, in dem sich Kapitän Jenkins aufhält.

Ort: Café Ankh; **Hinweis:** Geheimnisvolle Passagiere.

Café Ankh

Wer etwas neugierig ist und sich nicht gleich auf ins Café macht, sondern erst einmal nach Osten geht, trifft auf einen Golem, der Fässer auf einen Karren lädt. Durch die Falltür lässt Euch der Geselle zwar nicht, wer den Karren allerdings etwas genauer

inspiziert, entdeckt ein Brecheisen, das dem Golem gehört - für Luton kein Hindernis, es zu stehlen. Kapitän Jenkins selbst erweist sich als ausgesprochen wortkarg, Nobby hingegen, ein ehemaliger Kollege Lutons, berichtet ihm, als er von der Milka, ihren geheimnisvollen Passagieren und seinem Kommandeur Mumm hört, von einigen sonderbaren Morden und seiner Arbeit in der Wache am Pseudopolisplatz.

Ort: Pseudopolisplatz; **Hinweis:** Geheimnisvolle Morde; **Inventar:** Brecheisen.

Der Kai

Begeht Euch nach Westen. Falls der Seemann partout nicht von seiner Arbeit lassen kann, wechselt auf die Karte und wählt noch einmal den Kai an. Öffnet mit dem Brecheisen die Kiste und versteckt Euch darin. Der Seemann kehrt zurück und befördert Euch, die Kiste und eine Ratte an Bord. Im Frachtraum findet Ihr in all dem Durcheinander ein Etikett, dessen Schriftzeichen jedoch ohne Bedeutung für Euch sind. Nördlich von Euch (im Bau) befindet sich herzlich wenig aufzusammeln, also wieder zurück nach Süden und noch einmal nach Süden - und Ihr seid auf einmal auf dem Hauptdeck. Den Ersten Offizier solltet Ihr lieber nicht ansprechen und auch nicht die dreckige Brühe, genannt Ankh, untersuchen. Schaut doch lieber in den Passagierräumen nördlich von Euch nach, ob Ihr etwas Interessantes findet. Und siehe da, in einer Kojette findet Ihr ein Stück Pappe. Auf der Rückseite steht eine Zahl: 6 oder 9, schwer zu sagen. Sobald Luton die Passagierräume verlässt, wird er unweigerlich von dem Ersten Offizier entdeckt und zieht es vor, in den Ankh zu springen, als dieser sein Messer zieht.

Inventar: Etikett, Pappe.

Lutons Büro

Nichts Neues in Lutons Büro - eine gute Gelegenheit, um bei Eurem alten Freund Nobby vorbeizusehen.

Pseudopolisplatz

Falls Nobby noch nicht da ist, wählt einfach ein zweites Mal den Pseudopolisplatz an. Nobbys Ohren scheinen vor lauter Arbeit fast zu qualmen, nichtsdestoweniger unterhält sich Luton mit ihm über die geheimnisvollen Passagiere der Milka. Nobby ist zwar nicht gerade der sorgfältigste Ermittler, diesmal hat er jedoch etwas herausgefunden. Das sei jedoch eine Angelegenheit der Wache und nicht für Zivilisten bestimmt. „Finde Therma! Du musst sie finden!“ - viel mehr bringt der Troll Malachit, dem Luton vor der Wache über den Weg läuft, nicht heraus. Zumindest ist er so intelligent, Luton mitzuteilen, dass sie früher im Oktarinen Papagei gesungen hat. Luton möchte dem kräftigen Troll nicht widersprechen und wagt nicht, nach einer Bezahlung für seinen nun zweiten Fall zu fragen.

Ort: Oktariner Papagei; **Kontakte:** Malachit, Therma; **Hinweise:** Malachit, Therma.

Oktariner Papagei

Eine miese Spelunke - die Ratten sitzen nicht nur an den Wänden, sondern auch an den Tischen. Mit dem Barkeeper Mankin versteht sich Luton überhaupt nicht. Saphir scheint etwas gesprächiger zu sein, also unterhält sich Luton mit ihr über Malachit und Therma. „Er sein Troll weniger Worte, weil er nicht viele kennt.“, so Saphir über Malachit. Auf der Suche nach Therma verweist sie ihn an das Leichenschauhaus. Madame Magnefit, so ihr Künstlername, sei schon lange tot,

DISCWOR

Malachit in Rodans Werkstatt zu finden.

Ort: Rodans Werkstatt; **Hinweis:** Madame Magnetit.

Pseudopolisplatz

Nobby ist gesprächig wie eh und je. Der Hinweis „Madame Magnetit“ entlockt ihm, dass sie bei einem Unfall gestorben sei. Er wisse aber nicht, was umgefallen sei. Sie sei im Selachii-Mausoleum bestattet worden, einer für einen Troll äusserst exklusiven Ruhestätte. Einer der „geheimnisvollen Passagiere“ scheint sich zur Zeit im Café Ankh aufzuhalten.

Ort: Mausoleum.

Café Ankh

Ilsa! Eine alte Flamme von Luton. Luton hatte eigentlich zu den Göttern der Scheibewelt gebetet, sie nie wiederzusehen. Sie scheint wohl mit der Milka in Ankh-Morpork angekommen zu sein. Zur Zeit ist sie mit einem Mann namens Zwei Kastanien zusammen. Damit scheint das Geheimnis um die geheimnisvollen Passagiere gelüftet zu sein. Ergo wird der Hinweis „Geheimnisvolle Passagiere“ durchgestrichen und durch „Ilsa und Zwei Kastanien“ ersetzt. Das Etikett, das Luton auf der Milka findet, kann Ilsa sogar lesen. In achatischer Schrift steht darauf „Pier 5“ geschrieben. Voilà, ein neuer Schauplatz auf der Karte.

Ort: Pier 5; **Hinweis:** Ilsa und Zwei Kastanien.

Lutons Büro

Wohin als nächstes? In das Mausoleum oder zu Pier No. 5? Luton ist sich etwas unschlüssig. Ausserdem ist es schon Abend. Er beschliesst, zurück in sein Büro zu gehen. Ein ungebetener Besucher, der Zwerg Al Khali, hat sich eingeschlichen und warnt Luton davor, sich in den Fall Mundy einzumischen. Dadurch wird er, d.h. der Fall, für Luton nur noch interessanter, Al Khali hingegen immer uninteressanter. Kurzerhand setzt er ihn an die frische Luft.

Kontakt: Al Khali.

Pier 5

Der Wächter des Lagerhauses am Pier 5 hat echt Grips im Kopf. Luton widersteht der Versuchung, seine Brechstange einzu-

setzen und kehrt unverrichteter Dinge in sein Büro zurück.

Mausoleum

Die Selachii-Familie pflegt gute Beziehungen zur Assassinen-Gilde - ein böses Omen. Luton versucht, Thermas Grab zu finden - alleine Zeitverschwendung.

Hinweis: Selachii-Mausoleum.

Lutons Büro

Ein Zettel: „Luton, ich würde gerne mit Dir sprechen und erfahren, wie es um die Ermittlungen steht. Komm zur Villa von Überwald am Mondteichweg. Carlotta von Überwald.“. Carlotta ist eine Adelige?!

Ort: Villa von Überwald; **Inventar:** Einladungskarte.

Villa von Überwald, Mausoleum

Luton überreicht dem Diener seine Einladungskarte, woraufhin dieser Carlotta holt. Während er wartet, nimmt er ein Gemälde in Augenschein. Die Frau auf dem Bild scheint Carlotta auffallend ähnlich zu sein. Als Carlotta von Überwald eintrifft, bittet er sie, ihm zu helfen, das Grab im Mausoleum zu finden. Carlotta willigt ein, möchte sich aber vorher noch umziehen. Der Hausherr, Graf Henning von Überwald, bittet ihn in der Zwischenzeit zu sich und zeigt auffallendes Interesse am Mundy-Fall. Luton lässt sich darauf ein, sich nicht nur von Carlotta, sondern gleichzeitig auch vom Grafen für seine Nachforschungen bezahlen zu lassen. Carlotta begleitet Luton zu dem Mausoleum der Selachii-Familie und findet das Grab von Madame Magnetit. Es scheint, als ob Lutons zweiter Fall bereits gelöst wäre. Luton sollte Malachit Bescheid geben, dass er Therma gefunden hat, wenn auch tot.

Kontakt: Graf von Überwald; **Hinweis:** Therma im Mausoleum.

Rodans Werkstatt

Malachit befindet sich im ersten Stock. Er glaubt Lutons Worte nicht und möchte Thermas Leiche sehen. Luton begleitet Malachit also zum Mausoleum. Der Troll öffnet das Grab und meint nur „Nicht Therma! Weitersuchen!“. Luton fragt sich, ob Malachit übergeschnappt ist, ist jedoch im Austausch für einen Haken bereit, die Suche fortzuset-

zen. Hat Saphir ihn etwa angelogen? Nachdem der Troll fort ist, untersucht Luton die Leiche gründlich, aber die einzigen interessanten Dinge sind ihre glänzenden, aus Diamanten bestehenden Zähne. Alle seine Instinkte warnen ihn davor, einen diamantenen Zahn zu nehmen, aber er achtet nicht auf sie.

Hinweis: Saphir gelogen?; **Inventar:** Enterhaken, diamantener Zahn.

Villa von Überwald

Jetzt ist es an der Zeit, den Diener etwas über seinen mysteriösen Herrn, Graf Henning von Überwald, auszuquetschen. Seit dem Verlust seines Gefährten scheint es dem Grafen immer schlechter zu gehen. Luton macht sich also auf ins Konservatorium im Westen der Villa und unterhält sich ein zweites Mal mit dem Grafen. Sein Vertrauter, der Kutscher Regin, wird seit drei Tagen vermisst. Luton meint, er könnte auch ihn suchen, woraufhin er im Austausch ein Ikonograph Regins erhält.

Hinweis: Vermisster Begleiter; **Inventar:** Ikonograph.

Pier 5

Nur, wo sollte Luton mit seiner Suche beginnen. Der einzige Ort, an dem er noch nichts entdeckt hatte, war Pier 5. Den wortkargen Wächter lässt Luton links liegen und begibt sich stattdessen auf die westliche Seite der Lagerhalle. Das Dachfenster fällt ihm hier gleich ins Auge. Mit dem Enterhaken schwingt sich Luton auf das Dach hinauf und bricht mit dem Brecheisen kurzerhand ein. Das Einzige, was er in der stockfinsternen Lagerhalle findet, ist allerdings ein zerrissenes Streichholzheft, auf dessen Rückseite das Wort „Fischbeinweg“ steht. Das zerrissene Streichholzheft passt aber genau zu dem Stück Pappe, das er auf der Milka gefunden hatte. Die Adresse auf dem vollständigen Streichholzheft lautet nun „Fischbeinweg 9“ - die Adresse des Oktarinen Papagei!

Inventar: Streichholzheft.

Oktariner Papagei

Saphir scheint zu einem Treffen unterwegs zu sein, so berichtet jedenfalls Mankin. Auf die Frage, weshalb auf der Rückseite des Streichholzhefts die Adresse des Papageien

LD NOIR

Player's Guide

steht, meint Mankin nur, dass er dies nicht wisse. Nur scheint Mankin Mundy doch begegnet zu sein, schliesslich stammt die Handschrift auf dem Streichholzheft eindeutig von Mundy. Nach einigen Lügen rückt Mankin mit der Wahrheit heraus. Mundy befindet sich oben. Lutons Ziel, den Fall zu lösen, scheint in greifbare Nähe gerückt. Als er die Tür zum Gästezimmer öffnet, wird er jedoch hinterrücks bewusstlos geschlagen.

Kapitel II

Oktariner Papagei

Es sieht gar nicht gut aus für unser „Private Eye“. Luton findet sich auf dem Bett wieder, umringt von Kommandeur Mumm und Mobby von der Wache. Mundy wurde bestialisch ermordet und mit Lutons Seil gefesselt. Die Wache verdächtigt ihn, mehrere seltsame, rituelle „Gegengewicht“-Morde verübt zu haben, muss Luton jedoch vorerst aus Mangel an Beweisen wieder laufen lassen. Luton betrachtet das vom Dachgebälk herabhängende zerfranste Seil und begreift: Jemand hatte Mundy die Beine zusammengebunden und ihn dann von der Decke herabhängen lassen. Eine Untersuchung von Mundys Stiefeln ergibt zunächst nichts. Wer aber den Hinweis „Zerfranstes Seil“ mit den Stiefeln kombiniert, erhält den neuen Hinweis, dass Mundy wohl mit dem Kopf nach unten aufgehängt und dann ermordet wurde. Die Sache wird immer seltsamer. Nach dazu scheint sich etwas in den Stiefeln befunden zu haben. Jemand, entweder Mundy oder der Mörder, hatte ausserdem mit Blut „Azile“ an die Wand geschrieben. Vermutlich war es Mundys Blut. Wenn Mundy mit dem Kopf nach unten aufgehängt worden war und die Nachricht von ihm stammte, so standen die Schriftzeichen gewissermassen auf dem Kopf. Es handelte sich also gar nicht um ein unverständliches Wort, sondern um eine unverständliche Kombination aus Buchstaben und Zahlen: 3712V. Zurück an der Theke, setzt Luton Mankin, der als Erster am Tatort war und die Wache gerufen hatte, erneut unter Druck. Als Mundy umgebracht wurde, hing er an der Decke, als die Wache ihn fand,

lag er auf dem Boden. Jemand befand sich also in dem Raum und holte Mundy herunter. Mankin holte Mundy herunter, um ihn zu durchsuchen, und fand, wie er zugibt, eine kleine Münze von einer Art, die Luton noch nie zuvor gesehen hatte. Widerwillig händigt Mankin ihm die Münze aus, damit er ihn nicht an die Wache verrät.

Hinweise: *Mundy Kopf nach unten, Azile, 3712V, Gegengewicht-Morde; Inventar: Münze.*

Der Kai

Der Erste Offizier, Herr Skoplett, erkennt Regins Bild. Er glaubt, dass dies der Zwerg war, der kurz nach ihrer Ankunft mit einer Kutsche kam und einen Teil der Fracht abholte.

Hinweis: *Regins Kutsche.*

Pseudopolisplatz

Vielleicht konnte Mobby ihm weiterhelfen. Schliesslich untersuchte die Wache auch den Fall. Vor drei Tagen war der Feldwebel Colon fast von einer Kutsche überrollt worden, die zur Sentimentalen Brücke unterwegs war. Es scheint, als ob es sich um Regins Kutsche handelte.

Ort: *Sentimentale Brücke.*

Der Kai

Nur hat die Milka bereits abgelegt - keine Chance also, sich mit dem Ersten Offizier über die Fortschritte in dem Fall Mundy zu unterhalten. Eine Vertäuungsleine ist jedoch übriggeblieben. Manche Leute stehlen alles, was offenbar auch für Luton gilt. Die Vertäuungsleine bietet sich nämlich geradezu dafür an, aus dem Haken wieder einen Entenhaken zu machen (das Seil verwendete bekanntlich Mundys Mörder).

Inventar: *Enterhaken.*

Sentimentale Brücke

Zumindest hatte Luton einen neuen Schauplatz auf der Karte bekommen, die Sentimentale Brücke, die vor allem bei Selbstmördern hoch in der Gunst steht - so ziemlich die einzige Möglichkeit, an einen neuen Hinweis heranzukommen. Auf der Brücke war offensichtlich etwas ausser Kon-

trolle geraten. Etwas mit Rädern. Noch dazu war das Geländer beschädigt. Luton findet einige Stoffetzen daran. Es deutet alles darauf hin, dass die Kutsche in den Ankh gestürzt ist. Dort unten befindet sich etwas. Luton ist sich dessen ganz sicher, aber er hat nicht die Kraft, es mit dem Entenhaken heraufzuziehen.

Hinweis: *Etwas im Fluss.*

Oktariner Papagei

Es war an der Zeit, sich wieder etwas dem Fall Therna zu widmen, schliesslich wollte Luton den Troll nicht enttäuschen. Ausserdem hatte ihn Saphir offensichtlich angelogen. Mankin erzählt ihm mehr oder weniger bereitwillig, dass sie sich in ihrer Garderobe aufhält, die allerdings nicht ganz so einfach zu finden ist. Ohne anzuklopfen, betritt er ihre Garderobe und erwischt Saphir, als sie gerade einen Haufen Geld zählt. Sie beteuert, es im Kasino Saturnalien ehrlich gewonnen zu haben. Ein Troll mit einem Haufen Geld ist Luton aber ebenso suspekt wie die heissen Würstchen von Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin-Schnapper. Sein bevorzugtes Opfer Mankin steht ihm diesbezüglich Rede und Antwort. Bestimmt hat die Sache etwas mit dem Treffen zu tun, durch das sie einen Auftritt versäumte.

Ort: *Saturnalien; Hinweise: Saphirs Geld, Geheimes Treffen.*

Saturnalien

Im Kasino vereitelt Luton einen Mordversuch an Ilsas Freund Zwei Kastanien und trifft auf seine überraschend aufgebrachte Auftraggeberin. Carlotta erkundigt sich danach, wer die Frau war, der Luton das Leben gerettet hatte. „Sie ist nicht wichtig.“, so die lapidare Antwort. Luton kommt sofort zur Sache. Mundy ist tot, aber vielleicht möchte Carlotta erfahren, wer Mundy ermordet hat und vor allem weshalb. Carlotta willigt ein. Luton kann also seine Ermittlungen fortsetzen. Der Croupier am Knüppel-Tisch ist ein Mann namens Wirbel. Bei Wirbel gibt es nichts umsonst, d.h. Luton sieht sich gezwungen, ihn zu bestechen, um mehr über Saphirs unerwarteten Reichtum in Erfahrung zu bringen. Sie ist ein guter Kun-



DISCWOR

de, so Wirbel, spielt immer mit Barem und gewinnt nie. Manche Trolle haben einfach kein Glück. Sie verlässt das Kasino immer als Verlierer. Ausserdem lernt Luton den Zauberer Wurzel kennen, der nicht, wie man annehmen sollte, in der Unsichtbaren Universität arbeitet, sondern okkulte Sicherheitssysteme herstellt.

Hinweis: *Pechsträhne.*

Oktariner Papagei

Saphir leugnet zunächst sowohl das geheime Treffen als auch ihre Pechsträhne im Kasino. Luton bleibt so lange hartnäckig, bis Saphir gesteht, dass Therma es war, die ihr so viel Geld gegeben hatte. Sie wollte nicht gefunden werden. Saphir erklärt sich bereit, ein Treffen mit Therma zu arrangieren und Luton in seinem Büro aufzusuchen, wenn er nicht erzählt, auf welche Art und Weise sie zu so viel Geld gekommen ist.

Rodans Werkstatt, Sentimentale Brücke

Eine Hand wäscht die andere. Luton erklärt sich bereit, weiter nach Therma zu suchen, wenn Malachit ihm hilft, etwas aus dem Fluss zu ziehen. Gemeint ist natürlich das Etwas im Ankh bei der Sentimentalen Brücke. Malachit nimmt den Enterhaken und zieht das Objekt aus dem Fluss, als wenn es aus Papier wäre. Die Kutsche! Eine kleine Kiste erweckt nicht nur Lutons Aufmerksamkeit, sondern auch die des Trolls, der sie als Beweisstück ansieht, dass Therma noch am Leben ist. Luton wagt nicht, ihm zu widersprechen, als er die Kiste an sich nimmt, und fängt an, die Kutsche und dessen Fahrer Regin zu untersuchen, findet jedoch nur zwei kleine Bissmale an Regins Fussknöchel. Doch halt! War das wirklich Regin? Er vergleicht den toten Kutscher mit dem Bild, das er von dem Grafen erhalten hatte. Es war wirklich derselbe Mann, nur hatte Regin auf dem Bild eine Glatze, während die Leiche sehr viele Haare hatte. Hinter der scheinbaren Haarpracht verbirgt sich in Wirklichkeit ein Toupet, unter dem der Zwerg einen kleinen Schlüssel verborgen gehalten hatte. Er ist am Kopf festgeklebt, deshalb nimmt Luton an, dass er für ihn sehr wichtig war.

Hinweis: *Regins Ermordung; Inventar: Schlüssel.*

Saturnalien

Luton hat keine Lust mehr, dieses blöde Spiel mit dem Croupier zu spielen und fragt Wirbel gerade heraus, was es mit dem Schlüssel auf sich hat - ein Bluff natürlich, der Schlüssel hätte genauso gut nicht zu einem der Schliessfächer im Westen des Kasinos gehören können. Doch er passte genau zu dem Schliessfach No. 39. Der Umschlag, den Luton darin findet, stellt eine echte Überraschung dar. Er enthält nämlich überhaupt nichts. Auch mit dem Zauberarmband kann er nicht viel anfangen.

Inventar: *Umschlag, Zauberarmband.*

Lutons Büro

Vielleicht wartet Saphir inzwischen in seinem Büro... Nein, bloss Al Khali, der Luton axtschwingend nötigt, ihn zum Troll Jasper Horst zu begleiten. Jasper Horst glaubt, dass Luton im Besitz der Münze aus Tsorta ist (was auch der Fall ist) und auch im Besitz des goldenen Schwertes. Goldenes Schwert? Luton wird hellhörig und lässt sich zum Schein auf einen Deal ein, um mehr darüber herauszufinden. Es bestand die Möglichkeit, dass sich das goldene Schwert irgendwo bei der Fracht der Milka befand. Die Frage war bloss, wo sich die Fracht der Milka jetzt befand. Zumindest nicht im Besitz von Regin, denn der war tot und seine Kutsche leer, genauso wie das Lagerhaus. Hatte Carlotta ihn in Wirklichkeit nur benutzt, um das goldene Schwert zu bekommen? Und was hat es eigentlich mit seiner Münze aus Tsorta auf sich? Fragen über Fragen, die Carlotta ihm gefälligst beantworten sollte.

Ort: *Horsts Quartier; Kontakt: Jasper Horst; Hinweise:* *Das Schwert, Goldenes Schwert, Fracht der Milka.*

Villa von Überwald

Carlotta ist nicht zuhause. Wo steckt sie bloss? Vielleicht ist sie im Kasino?

Saturnalien, Villa von Überwald

Tatsächlich. Luton bittet Carlotta um ein Gespräch unter vier Augen und stellt sie in ihrer Villa zur Rede. Luton bietet ihr einen Deal an, zusammen nach dem Schwert zu suchen und sich den Gewinn zu teilen. Carlotta lässt sich darauf ein und erzählt ihm, dass Mundy nicht ihr Geliebter, sondern ihr

Verbindungsmann auf der Suche nach dem Schwert war. Zusammen mit Regin machte sie sich auf den Weg zum Kai, um Mundy und vor allem dessen Fracht abzuholen. Nur hatte sich dieser bereits aus dem Staub gemacht und die Kiste, die das goldene Schwert beherbergen sollte, war ebenfalls verschwunden. Vielleicht helfen ihm die Frachtpapiere der Milka weiter, die Mundy per Kurier geschickt hatte?

Ort: *Tempel der Geringen Götter; Inventar: Frachtbrief.*

Pier 5

Luton weiss zwar, dass das Lagerhaus leer ist, aber vielleicht kann ihm der Wächter dennoch Auskunft über den Verbleib der Fracht geben. Schliesslich ist er nun im Besitz der Frachtpapiere. Der Wächter weiss jedoch nichts über den Verbleib der Kiste und zeigt Luton als Beweisstück dafür bereitwillig das Hauptbuch. Zumindest erfährt Luton, was die Milka an Fracht mit sich geführt hatte. Ein Teil der Milka-Ladung hatte aus Weinfässern bestanden, die zum Café Ankh gebracht worden waren. Der andere Teil bestand aus sogenannten Warberg-Kisten, die sich nun bei der Gilde der Archäologen befanden. Carlottas Kiste verschwand also irgendwo auf dem Weg zwischen der Milka und dem Lager in Pier 5.

Ort: *Archäologengilde; Hinweise:* *Weinfässer, Die Von-Überwald-Kiste, Die Warberg-Kisten.*

Villa von Überwald

Doch der Reihe nach. Zunächst stattet Luton dem Grafen einen erneuten Besuch ab, um ihn über den Stand seiner Ermittlungen zu unterrichten. Schliesslich möchte er auch eines Tages Bares sehen. Der Graf hatte gehofft, ihn wiederzusehen und schlägt vor, gleich zum Geschäftlichen zu kommen. Luton konfrontiert ihn mit dem Tod Regins. Regin ist ertrunken oder erstickt. Beim Ankh ist das schwer zu sagen. Der Graf erkennt Regins Zauberarmband, mit dem leeren Umschlag kann er natürlich genauso wenig anfangen wie Luton selbst. Luton bringt Regins Tod mit Therma in Verbindung und erhält vom Grafen daraufhin den Auftrag, seine Ermittlungen fortzusetzen.



LD NOIR

Player's Guide

Café Ankh

Wohin als nächstes? Zum Café Ankh oder gleich zur Gilde der Archäologen? Und vor allem - wer könnte ihm mehr über den Verbleib der Weinfässer erzählen? Einer der Angestellten, der Pianist Samael, macht gerade eine kleine Pause. Eine willkommene Gelegenheit, ihn vollzuzulzen. Samael erzählt ihm bereitwillig, dass sich die meisten Weinfässer im Keller befänden. Einige davon seien aber auch verkauft worden. Vertrauensselig gibt Samael ihm den Schlüssel dafür. Luton ist versucht, einen Drink an der Bar zu nehmen, verkneift es sich dann aber doch. Hoffentlich ist der Golem gerade nicht bei der Arbeit. Glück gehabt! Äh... Nicht ganz, denn im Weinkeller trifft er auf seine alte Flamme Ilisa und ihren Freund Zwei Kastanien. So sieht man sich also wieder. Ilisa und Zwei Kastanien sind auf der Suche nach einem vergoldeten Juwel. Ilisa (Warberg) gehören auch die Warberg-Kisten, die sich im Gildenhaus der Archäologen befinden. Sie bietet ihm ihre Hilfe an, in das Gildenhaus zu gelangen, verlangt jedoch als Gegenleistung dafür, dass Luton ein Versteck für Zwei Kastanien findet, der nach wie vor von dem Assassin Remora verfolgt wird. Luton willigt ein, zumal seine Versuche, die Weinfässer mit dem Brecheisen zu öffnen, kläglich scheitern.

Hinweise: Vergoldetes Juwel, Versteck.

Lutons Büro

Saphir hatte eine Karte mit der Nachricht unter der Tür durchgeschoben, dass sie ein Treffen mit Therma auf den Dächern über der Salisstrasse und Fleissigen Strasse arrangiert hat. Dies hört sich gut an.

Ort: Dächer über der Salisstrasse und Fleissigen Strasse; **Hinweis:** Treffen mit Therma.

Rodans Werkstatt, Dächer über der Salisstrasse und Fleissigen Strasse, Patrizierpalast, Pseudopolisplatz

Luton sucht Malachit auf, um mit ihm über das Treffen mit Therma zu sprechen. Malachit möchte ihn natürlich begleiten. Erneut wird Luton hinterrücks bewusstlos geschlagen. Als er wieder zu sich kommt, wird er von der Wache verhaftet, die ihn beschuldigt, Malachit mit einem Brecheisen ermor-

det zu haben. Völlig unabhängig davon, wie sich Luton in dem Verhör verhält, landet er ohne sein Inventar in einer Zelle des Patrizierpalastes. Durch einen Spalt in der Mauer gelangt er in die Nachbarzelle und trifft auf den Erfinder Leonard von Quirm, der es sich in seiner Zelle richtig gemütlich gemacht hat. Zur Zeit arbeitet er an einem Schlagende-Flügel-Flugapparat. Gerade in dem Moment, als Luton ein grosses Loch in die Freiheit entdeckt, erscheint Mobby auf der Bildfläche und lässt ihn frei. Der Beschreibung eines Augenzeugen zufolge kann Luton nämlich nicht der Mörder gewesen sein. Das Brecheisen behält die Wache, d.h. Mobby, als Beweismaterial.

Ort: Patrizierpalast; **Hinweis:** Malachits Ermordung.

Patrizierpalast

Leonards Zelle wäre doch eigentlich ein ideales Versteck für Zwei Kastanien und gemütlich noch dazu. Hier, direkt vor der Nase des Patriziers, würde ihn das Mitglied der Assassinengilde mit Sicherheit nicht vermuten. Es war verrückt genug, um zu funktionieren. Luton beschliesst, Leonard einen Besuch abzustatten. Mangels Brecheisen kann sich Luton den Fässern vor dem Palast nicht widmen, aber mit seinem Enterhaken schwingt er sich locker zu Leonards Zelle empor. Sonderlich gesprächig ist der geniale Wissenschaftler ja nicht gerade, aber egal. Hauptsache, seine Zelle erfüllt ihren Zweck. Kombiniert den Hinweis „Versteck“ mit der Palastmauer.

Café Ankh, Patrizierpalast, Archäologengilde

Zurück im Café Ankh erzählt Luton Ilisa, dass er es geschafft hat, ein geeignetes Versteck zu finden und begleitet Zwei Kastanien in den Patrizierpalast. Zwei Kastanien und Leonard verstehen sich prächtig. Umso besser, gilt es doch jetzt, Ilisa an ihre Abmachung zu erinnern. Luton erhält also Zutritt zur Archäologengilde. Dort lernt er die leibhaftige Grabräuberin Lara Croft, äh... Laredo Cronk kennen, die im letzten Jahr zweimal auf dem Titelbild des „Monatlichen Archäologen“ zu sehen war. Sie hatte einen Reiz, den Luton nicht leugnen konnte.

Nichtsdestoweniger erkundigt er sich nach Al Khali, den die Grabräuberin natürlich kennt. Auch Jasper Horst ist ihr kein Unbekannter. Horst und sie haben eine gemeinsame Vergangenheit - und dies nicht gerade im positiven Sinne. Sie sind Rivalen.

Kontakt: Laredo Cronk.

Horsts Quartier

Als Jasper Horst erfährt, dass Laredo in Ankh-Morpork ist, möchte er sie unbedingt wiedersehen und bittet Luton, ein Treffen zu arrangieren. Als Gegenleistung verspricht er, ihm mehr über das goldene Schwert zu erzählen.

Archäologengilde

Mit der Aussicht, Horst zu treffen, ist Laredo erst einmal abgelenkt. Luton kann sich in aller Ruhe in der Gilde der Archäologen umsehen. Eines von den Büchern im Regal verfügt über ein Scharnier, das den Kamin dreht. Der Weg in die Schatzräume der Gilde scheint frei zu sein. Luton kommt allerdings nicht an dem okkulten Sicherheitssystem von Raum No. 51 vorbei und wird als Kröte vor die Tür gesetzt. Zaubern müsste man können.

Saturnalien

Aber wozu hat man schliesslich Freunde? Wurzel, ein Zauberer, der vom Pech verfolgt zu sein scheint. Nur, was könnte Luton ihm für ein Tauschgeschäft anbieten? Das Zauberarmband könnte Wurzel vielleicht helfen, zur Abwechslung etwas Glück zu haben. Wurzel ist interessiert und gibt ihm einen Runentafel-Code. Alle okkulten Sicherheitssysteme haben nämlich eine Hintertür, d.h. eine Möglichkeit, sie mit Hilfe eines Codes, der über eine Runentafel eingegeben wird, zu überlisten.

Hinweis: Hintertür.

Archäologengilde, Friedhof

Luton befolgt Wurzels Rat und gibt an





DISCWOR

der Tafel ein X ein. Der Schatzraum 51 enthält Kisten und Vitrinen in allen nur erdenklichen Grössen und Formen. Die Kisten sind mit einer vierteligen Zahl markiert und scheinen in einem ganz bestimmten Muster aufgestellt worden zu sein. Es waren tausende. Im Grunde sucht Luton aber nur eine davon: 3712V, d.h. die Kiste bzw. Vitrine mit den Ziffern, die Mundy unmittelbar vor seinem Tod mit Blut in die Wand gekritzelt hatte. Nur mit etwas sehr Scharfem, wie z.B. dem diamanten Zahn aus dem Mausoleum, würde er ein Loch in die entsprechende Vitrine schneiden können. In der Urne verbirgt sich das goldene Schwert, das Luton gleich voller Stolz, aber auch etwas enttäuscht an sich nimmt. Sollte der Fall so einfach gewesen sein? Nicht ganz, denn auf dem Rückweg in sein Büro wird Luton verfolgt und schliesslich mit seinem eigenen, goldenen Schwert ermordet. Doch Luton ist nicht wirklich tot. Als Werwolf schleicht er zunächst bei Vollmond durch die Strassen Ankh-Morporks. Erst auf dem Friedhof verwandelt er sich wieder in einen lebendigen Menschen zurück. Gaspode, ein Wunderhund, ist es auch, der ihm dort erklärt, wie er sich in einen Werwolf und zurück verwandeln kann, und ihm auch seine neue Fähigkeit, Gerüche zu sehen, vor Augen führt.

Ort: Friedhof.

Kapitel III

Friedhof, Saturnalien

Wie war das noch mit den Gerüchen? Der hellgrüne Dunst war der Ankh, die dunkelrote Spur stammt von jemand, der über den Friedhof gelaufen ist. Nur wer? Neben Lutons Grab liegt ein nasser Brief - ein Liebesbrief von Ilsa, die Ankh-Morpork verlassen hatte, nachdem Zwei Kastanien sicher untergebracht war. Luton verfolgt als Werwolf die dunkelrote Spur bis nach Saturnalien, den Ort seines Todes. Neben dem Kreideumriß findet er eine Art Moos auf dem Boden, das nicht in Ankh-Morpork wächst. Es stammt also von einem anderen Ort. Von wo, lautet die Frage.

Inventar: Moos.

Lutons Büro

Nobby macht sich an Lutons Sachen zu

schaffen und ist entsprechend entgeistert, als der vermeintlich tote Luton auf einmal zur Tür hereinkommt. Verlegen läßt er die Finger von Lutons Schreibtisch und gibt ihm sein Brecheisen zurück. In Sachen Gegengewicht-Morde gibt es wenig Neues zu berichten. Die Wache geht von drei Morden aus, allerdings nicht von Mundy, Regin und Malachit. Vielmehr handelt es sich um den Mord an einem Sekretär des Patriziers, an einem Leser von esoterischem Okkultismus und an einem Kaufmann. Als Werwolf findet Luton den gleichen rötlichbraunen Geruch in seinem Büro, den er bereits auf dem Friedhof und in Saturnalien gespürt hatte.

Hinweise: Ermordung des Sekretärs, Ermordung des Zauberers, Ermordung des Kaufmanns; Inventar: Brecheisen.

Villa von Überwald

Luton bittet den Diener um ein Gespräch mit Carlotta. Während er auf Carlotta wartet, verwandelt er sich in einen Werwolf und spürt Carlottas Duft im gesamten Saal. Doch da ist noch etwas anderes. Etwas an dem Geruch scheint vertraut. Carlotta ist ebenfalls ein Werwolf. Sollte sie für seinen Zustand verantwortlich sein? Als er hört, daß Carlotta nicht zuhause ist, bittet er den Diener, ihr auszurichten, daß er sie heute abend im Café Ankh treffen möchte. Der Graf ist bereits sehr verwirrt, seine Zeit ist schon fast gekommen. Kein Wunder, daß Luton neben sich Tod erblickt. Tod meint, daß es an Luton liegt, wieviel Zeit dem Grafen noch bleibt. Außerdem scheint er auf unnatürliche Art und Weise mit den Gegengewicht-Morden und dem Goldenen Schwert in Verbindung zu stehen. Als Luton auf das eigenartige Moos zu sprechen kommt, schafft es der Graf, einige Worte zu stammeln und gestattet Luton den Zutritt in seine Libraris Apocrypha, eine Bibliothek seltener, okkultur Bände aus dem gesamten Kontinent. Luton findet mit Hilfe des Karteikastens ein Buch, das auch auf das Moos, die Fatale Flechte eingeht. Sie wächst nur in der Kanalisation. Luton muß also einen Weg in die Kanalisation finden, um seinem Mörder auf die Spur zu kommen. Er wühlt erneut im Karteikasten und blättert in einigen Bänden über die Kanalisation nach, um den Ort etwas einzugrenzen.

Ort: Kanalisation; **Hinweise:** Carlotta ist ein Werwolf, Kanalisation.

Kanalisation

Unweit der Messingbrücke beginnt Luton mit seiner Suche. Geht durch den linken Ausgang und folgt der purpurroten Spur mit funkelnden Punkten. In einem Bau in einer Nische findet Luton unter lauter Abfällen einen verzierten Anhänger, der den Eindruck erweckt, als ob er hohl sein könnte, und trifft auf den Schnitter im Miniaturformat, der außer ein paar Quiekgeräuschen nichts von Bedeutung von sich gibt. Wer könnte Luton in Sachen Anhänger weiterhelfen? Ein Mitglied der Archäologengilde. Nur, Laredo Cronk war auf dem Weg zu Jasper Horst, und den wollte Luton nicht unbedingt wiedersehen. Ilsa war abgereist. Es blieben also nur Zwei Kastanien und Carlotta übrig. Carlotta würde er erst abends im Café Ankh wiedersehen. Ungeduldig wie er nun einmal ist, stattet er Zwei Kastanien einen Besuch ab.

Inventar: Anhänger.

Patrizierpalast

Zwei Kastanien erkennt das Pendant. Es stellt das Siegel am Tempel von Anu-Anu in Al-Khali dar, vorausgesetzt es ist keine Imitation.

Hinweis: Tempel von Anu-Anu.

Oktariner Papagei

Auf dem Schwarzen Brett befindet sich ein Aushang der Unsichtbaren Universität, die jemand sucht, der die Betten macht und sich um die Wäsche kümmert. Vielleicht findet Luton dort einen Hinweis über den Mord an dem Leser von esoterischem Okkultismus. A propos: Mankin, Lutons alter Freund! Er kennt als alter Kaufmann sicherlich einige Leute aus der Kaufmannsgilde. Vielleicht weiß er auch etwas über den Mord an dem Gildenmitglied. Saphir scheint ausgeflogen zu sein. Eine gute Gelegenheit, um als Werwolf etwas in ihrer Garderobe herumzuspüren. Dunkles Cyanblau ist der dominierende Geruch in der Garderobe. Er erinnert Luton an einen donnernden Bass. Der Geruch kommt aus einer Parfümflasche. Luton verwandelt sich wieder zurück und nimmt die Flasche mit. Man weiß ja nie.



LD NOIR

Player's Guide

Orte: Kaufmannsgilde, Neuer Saal; **Hinweis:** Betten- und Wäschemann; **Inventar:** Parfüm.

Neuer Saal

Das Oberste Zimmermädchen der Unsichtbaren Universität gibt Luton sogar den Job. Vielleicht weiß sie etwas über den Mord an dem Zauberer. Todesfälle scheinen zur normalen Universitätspolitik zu gehören, spitze Stiefel jedoch nicht. Macht Euch an die Arbeit, aber macht nicht die Betten, sondern untersucht die Unsicherheitsfächer der Studenten. Im dem robusten Unsicherheitsfach befinden sich einige Bücher. Aus einem der Fächer kommt ein sehr beunruhigender Geruch. Mit seinen Wolfssinnen untersucht Luton die oktarine Tafel. Vielleicht stehen die okkulten Zeichen auf der Tafel mit dem Siegel des Anu-Anu-Tempels in der Stadt Al-Khali in Verbindung. Luton ändert das Thema des nächsten Tages entsprechend ab. Vielleicht kann ihm auch der Pförtner etwas weiterhelfen. Scheinbar wurde der alte Mathom, der Leser von esoterischem Okkultismus, im Umgekehrten Flügel der Universität vergiftet. Der Pförtner erklärt ihm auch, was es mit dem Ausdruck „Des toten Mannes spitze Stiefel“ auf sich hat. Motham wurde aus dem Weg geräumt. In die Bibliothek läßt der Pförtner Luton jedoch nicht. Hier hätten nur Zauberer Zutritt. Luton erinnert sich an Wurzel, der ihm schon einmal geholfen hatte. Vielleicht könnte er mit ihm ein neues Tauschgeschäft aushandeln.

Hinweise: Des toten Mannes spitze Stiefel, Mathom vergiftet.

Patrizierpalast

Wohin nun? Allmählich verliert Luton den Überblick. Vielleicht sollte er erst einmal alle Locations mit seinen Wolfssinnen erforschen. Schließlich hatte er schon acht verschiedene Gerüche mehr oder weniger gut identifiziert. Der Müll am Patrizierpalast war in eine grasgrüne Wolke gehüllt. Bei einem der leeren Weinfässer bemerkt Luton eine schwache, dunkelrote Spur. Er vergleicht diese Spur mit der seines Mörders. Es war der gleiche Geruch, was bedeutete, daß sich der Unbekannte in einem Weinfäß versteckt hatte, um in den Palast zu gelangen. Weshalb? Fragen über Fragen. Viel-

leicht wurden einige der Weinfässer, die an das Café Ankh geliefert wurden, an den Palast verkauft? Vielleicht befand sich in einem der Fässer gar kein Wein? Dies galt es herauszufinden.

Café Ankh, Patrizierpalast, Lutons Büro

Luton macht sich also auf den Weg zurück zum Weinkeller (östlich des Cafés). Zeit, sein altes Brecheisen einzusetzen. Luton wird tatsächlich in den Lagerraum des Palastes transportiert. Im Korridor hört er Stimmen hinter einer verschlossenen Tür. Seine Wolfssinne geben ihm ebenfalls recht, und Luton belauscht die nicht gerade hilfreiche Unterhaltung. Etwas weiter den Korridor entlang wird es schon interessanter. Luton vermutet, daß eine der Türen ins Rechteckige Büro führt, das Allerheiligste des Patriziers Lord Vetinari. Lord Vetinari und Mumm unterhalten sich dort. Saipha, einer von Lord Vetinaris Sekretären, wurde ertränkt in einem Weinfäß aufgefunden, und Mumm hat bis heute nicht eine richtige Spur entdeckt, was den Mörder betrifft. Sein Hauptverdächtiger (Mundy) wurde ermordet. Lord Vetinari wird allmählich ungeduldig und drängt Mumm zur Eile, damit die Bürger nicht beunruhigt werden. Just in dem Moment wird Luton bei seiner Lauschaktion ertappt, setzt sich aber wie ein reißender Wolf zur Wehr und kommt erst in seinem Büro wieder zu Sinnen. Lord Vetinari ist unterdessen immer mehr beunruhigt. Ein reißender Wolf in seinem Palast? Ein Assassin soll den Schuldigen zur Strecke bringen, d.h. Luton bekommt ungebeten Besuch.

Hinweis: Saipha in Wein ertränkt.

Kaufmannsgilde

„Des toten Mannes spitze Stiefel“ - diese Art und Weise, unliebsame Kollegen loszuwerden, scheint auch bei der Kaufmannsgilde üblich zu sein. Der Torwächter jedenfalls streitet ab, in den Tod von Gamin verwickelt zu sein. Gamin? Zumindest hatte Luton nun seinen Namen herausgefunden. Gamin starb scheinbar, als er allein im Gildenhaus war. Nur wie starb er? Tod sollte dies eigentlich wissen.

Villa von Überwald

Tod fällt auf einen kleinen Trick herein und gibt zu, daß Gamin erdrosselt wurde. Damit wären alle drei Opfer der Gegengewicht-Morde und auch die Tathergänge identifiziert.

Hinweis: Gamin erdrosselt.

Neuer Saal

Es scheint, als ob sich die Studenten auf die nächste Vorlesung vorbereiten. Luton findet in dem robusten Unsicherheitsfach nämlich ein Buch über Tempel. Er kombiniert das Buch mit dem Hinweis über das Siegel des Anu-Anu-Tempels in der Stadt Al-Khali und findet in dem Buch einen Hinweis darüber, wie der Öffnungsmechanismus des Amuletts funktioniert. Luton probiert dies gleich bei seiner „Imitation“ aus und findet eine Liste mit acht Namen: Mondkalb, Satrap, Therma, Coom, Kühl, Wurzel, Foid und Kondo. Die Frage lautete, was hatten diese Personen gemeinsam? War Therma eine Zauberin? Und weshalb versteckte jemand diese Liste in gerade diesem Amulett?

Inventar: Liste.

Café Ankh

Es wird spät. Zeit, Carlotta im Café Ankh zu treffen. Carlotta gibt zu, Luton infiziert zu haben, beteuert aber, es sei in seinem Interesse gewesen. Er wäre sonst nicht mehr am Leben, nachdem ihn das Schwert durchbohrt hatte. Luton fragt sich, ob vielleicht Carlotta Mundy umgebracht hat. Carlotta hat allerdings ein Alibi. Sie war im Tempel der Geringen Götter. Carlotta scheint sich überhaupt recht oft dort aufzuhalten, denn auch zu der Tatzeit, als Regin und Malachit ermordet wurden, befand sie sich dort, um zu Errata zu beten.

Hinweis: Errata.

Tempel der Geringen Götter, Friedhof, Lutons Büro, Sanktuarium

Weshalb hatte Luton eigentlich noch nicht den Tempel der Geringen Götter aufgesucht? Luton hielt nicht viel von Göttern, schon gar nicht viel von geringen. Malaklyps scheint jedoch etwas verrückter als die anderen zu sein, zumindest wird er von ihnen in Frieden gelassen. Grund genug,



DISCWORLD

Player's Guide

NOIR

sich mit ihm über die Liste zu unterhalten. Malaklyps kennt sogar die Namen auf der Liste als Anhänger von Anu-Anu. Malaklyps bezeichnet sich selbst als Diener und Kirche von Errata. Luton fällt auf, daß Carlotta ebenfalls zu Errata betet. Malaklyps sieht sich jedoch als den einzigen wahren Anhänger. Im zentralen Atrium erblickt Luton jede Menge Buntglasfenster. Die reicheren Religionen konnten es sich leisten, ihre Götter dadurch zu ehren. An einem von den Fenstern trifft er auf Mondkalb. Luton bringt ihn mit seiner Liste etwas außer Fassung. Mondkalb ist dennoch nicht bereit, näher auf die einzelnen Namen einzugehen. Vielleicht gab es noch eine andere Möglichkeit, an ihn heranzukommen. Über den Hintereingang, d.h. den Friedhof, gelangt Luton zu einem Buntglasfenster des Tempels, das eine Art Engel zeigt - das gleiche Fenster, vor dem sich vorhin Mondkalb befand. Er sieht die Silhouette von zwei Personen auf der anderen Seite des Fensters. Es wäre interessant zu erfahren, wer sie sind. Seine Wolfssinne leiten ihn. Eine dunkelrote Spur mit funkelnden Punkten führt zu dem Fenster und den beiden Personen. Die eine ist tatsächlich Mondkalb, die andere der Troll Al-Khali, der von seinem Meister beauftragt wird, Luton weiterhin im Auge zu behalten, während Mondkalb ein Treffen der Wahren Gläubigen im Allerheiligsten einberuft. Im Allerheiligsten? Malaklyps gibt Luton bereitwillig Auskunft darüber und gewährt ihm sogar Zutritt. Dort entdeckt er bei einer Untersuchung einen Hohlraum im Inneren des Pults. Darunter gibt es erstaunlich viel Platz, aber nicht genug für Luton. Er steckt fest - während Mondkalb mit seiner Predigt beginnt! Luton sprüht Saphirs Parfüm auf Mondkalbs Füße. Dadurch sollte es ihm leichter fallen, Mondkalb heimlich als Werwolf zu seiner außerordentlichen Sitzung im Sanktuarium zu folgen. Bis auf Therma sind auch alle Anhänger Mondkalbs da. Hier erfährt Luton zum ersten Mal von Nylonathatep. Nylonathatep? Vielleicht kann ihm die Bibliothek des Grafen später diesbezüglich weiterhelfen. Als die Sitzung aufgelöst wird, schleicht sich Luton in das Sanktuarium. Das sonderbare Fresko an der Wand beunruhigt ihn. Als er es genauer inspiziert, erkennt er ein Symbol, das mehrmals im Fresko erscheint und aussieht

wie ein verzerrter Stern mit einem Auge in der Mitte. In seinem Notizbuch fertigt er eine Zeichnung des Symbols an. Aus irgendeinem Grund haben die Kultanhänger auch eine Karte von Ankh-Morpork in ihrem Sanktuarium.

Ort: Sanktuarium; **Hinweise:** Wahre Gläubige Treffen, Nylonathatep, Seltsames Symbol.

Villa von Überwald

In der Libraris Apcrypha findet Luton tatsächlich einen Hinweis, um nicht zu sagen ein ganzes Buch über den Dämon Nylonathatep, auch „Zerreißender Schrecken“ genannt. In der Vergangenheit war ein perfektes Oktogramm aus acht Morden bei der Beschwörung von Nylonathatep verwendet worden. Das seltsame Symbol stellt das uralte Jungaal-Zeichen dar, das offenbar vor den dunklen Göttern der Scheibenwelt schützen sollte.

Hinweis: Oktogramm aus Mördern, Jungaal-Zeichen.

Sanktuarium

Wenn sich in der Stadt ein Oktogramm aus Morden bildete, so ergaben sich vielleicht weitere Informationen durch die Feststellung, wo genau jeder Mord verübt worden war. Luton zeichnet einen Kreis um die Tatorte auf der Karte ein und bildet ein Oktogramm. Nun kennt er die Tatorte von zwei weiteren bevorstehenden Morden.

Orte: Unheilsstraße, Das Theater „Scheibe“, Lustgarten der Zauberer.

Das Theater „Scheibe“

Auf einem der Sitze im Theater liegt ein Flugblatt, das für die Stücke des Zwergenautors Hwel wirbt.

Inventar: Flugblatt.

Villa von Überwald

Luton sucht in der Bibliothek ein Buch über Hwels Stücke und findet seine vollständigen Werke. Darin befindet sich auch eine Besprechung der Acht Großen Tragödien, Hwels blutige Werke. Acht Bühnenstücke, jedes mit mehreren Morden, die Luton zum Teil verdächtig vertraut scheinen.

Hinweis: Acht Große Tragödien.

Das Theater „Scheibe“

Mit seinen Wolfssinnen spürt Luton unmittelbar vor der Bühne einen vertrauten Geruch auf. Sein Mörder war hier gewesen. Wo sich der Geruch aufgelöst hatte, erschienen Male. Luton kann sie nicht genau erkennen, aber sie scheinen eine Form anzunehmen. Das Zeichen des Aals scheint Luton in diesem Fall angebracht. Plötzlich sieht er einen Gang unter der Bühne. Der Gang führt zu einem Tempel mit einem Altar. Luton vergleicht die Acht Großen Tragödien mit der Altkarte vom runden Meer. Welche von den Tragödien würde als nächstes geschehen? Jemand vom Lustgarten der Zauberer wird zu Tode geschleift werden und irgendein armer Teufel wird in der Unheilsstraße an einer Mahlzeit teilnehmen, bei der er selbst der Hauptgang sein wird.

Unheilsstraße

Al Khali folgt Luton noch immer... Einer der Läden in der Straße heißt „Dreimal Glücklicher Fischimbiß“. Der Fischimbiß ist jedoch mit Brettern vernagelt. Mit dem Brecheisen öffnet Luton das zugenagelte Fenster und tritt ein. In dem Durcheinander findet er einen Knochen, der ein wenig fehl am Platz wirkt. Es ist ein menschlicher Oberschenkelknochen. Das bedeutet, daß nur noch der Mord im Lustgarten der Zauberer fehlt, um das Oktogramm zu vervollständigen.

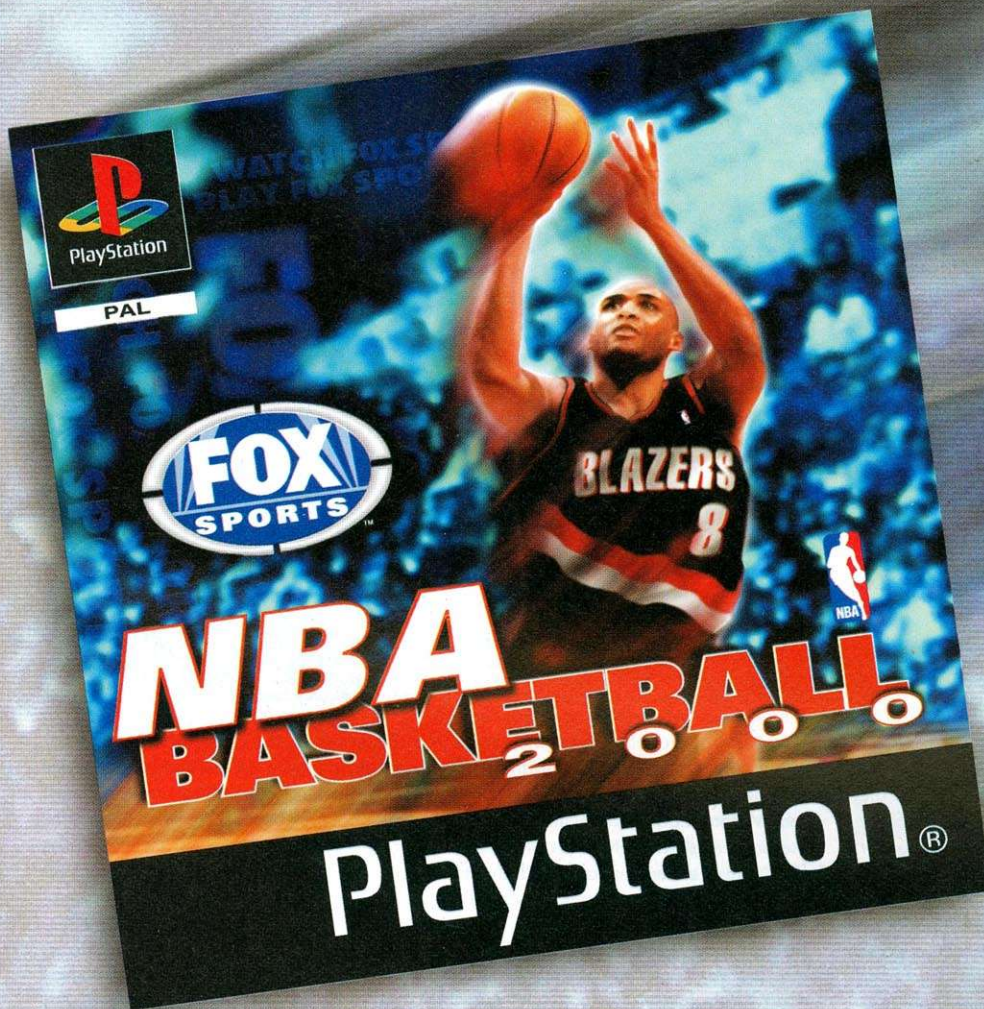
Lustgarten der Zauberer

Luton verbirgt sich hinter den Büschen, bis sein Verfolger Al Khali auftaucht und bestialisch ermordet wird. Carlotta erscheint und klärt Luton über so manches auf, d.h. nicht nur darüber, daß sie in Wirklichkeit Therma ist!

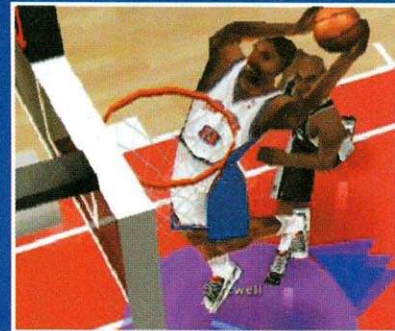
Fortsetzung folgt.



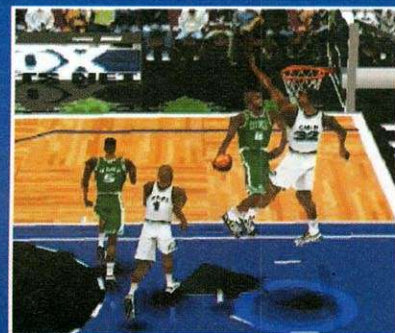
BASKETBALL SO LIVE WIE NOCH NIE!



Professionelle
Sofortwiederholungen



Unglaublich viele
verschiedene Dunks



Stehen Sie als NBA-Profi
im Rampenlicht der FOX-
Übertragungen

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsports.com

Hier erhalten Sie weitere Infos,
Screenshots und Downloads.

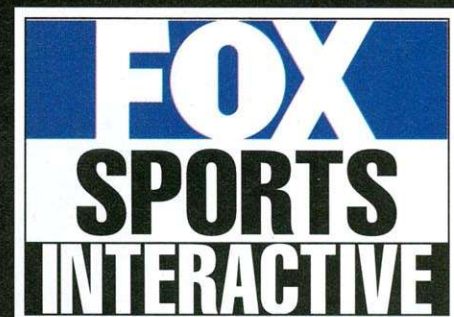


Auch für
Windows®
95/98

PC
CD-ROM
Windows® 95/98



nba.com



© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox", "Fox Sports", "Fox Sports Net", "Go-To-Guy", "Fox Sports Interactive", "Fox Interactive", "Twentieth Century Fox" und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen und Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. NBA und einzelne NBA-Team-Attribute, die in diesem Produkt verwendet werden, sind eingetragene Warenzeichen und urheberrechtlich geschützte Entwürfe bzw. geistiges Eigentum anderer Art. Sie sind ausschließlich Eigentum von NBA Properties, Inc. und der jeweiligen Mitgliedsteams und dürfen nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch NBA Properties, Inc. ganz oder teilweise verwendet werden. © 1999 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und die Windows-Logos sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

MARK LIEBOLD

ROAD RASH JAILBREAK

Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	Fühjahr 2000



Der starke Arm des Gesetzes trifft die rüpelhaften Verkehrssünder stets mit voller Wucht.

Motorradrowdies und Rollerjäger aufgepaßt! Electronic Arts' beliebte Road Rash-Serie geht auf der PlayStation in die dritte Runde. Deshalb ist es für alle Freunde des gepflegten motorisierten Straßenkampfes wieder einmal an der Zeit, die Ketten zu ölen und den Schlagstock unter dem Bett hervorzu-kramen.

In Road Rash 3D heizte man anschließend über die Landstraßen, um den eigenen Geldbeutel zu füllen. Bei Jailbreak ist der Hintergedanke der gefährlichen Rennen ganz anderer Natur. Spaz, der berühmteste und gefürchtetste Motorradrocker sitzt im Gefängnis. Eure Aufgabe ist es, ihn so

schnell wie möglich wieder aus dem Knast herauszuholen. Da man dies alleine nur sehr schwer schafft, muß sich der Spieler einer der beiden größten Motorradgangs anschließen. Zur Auswahl stehen entweder die Kaffe Boys, die in erster Linie auf windschnittige Super Sport-Bikes setzen, oder die DeSades, die eine Vorliebe für Leder, Ketten und schwere Cruiser hegen. Leider hat man als Neueinsteiger noch nicht besonders viel zu melden. Anerkennung und Ruhm unter den Bandenmitgliedern erlangt Ihr nur durch gewonnene Rennen und viele verursachte Knochenbrüche, Quetschungen und blaue Flecken. Dabei ist es egal, ob man einen Fahrer der eigenen oder der rivalisierenden Gang vom Sattel schubst. Im Gegensatz zum Prequel stehen die Kämpfe in Road Rash Jailbreak wieder im Vordergrund. Neben den drei Standardattacken (schneller Punch, harter Punch und Kick) gibt es noch zahlreiche Kombinationen und einige

Supermoves, bei denen sich die Speedfreaks beunruhigenderweise nicht mehr auf die Straße, sondern nur noch auf den bevorstehenden Angriff konzentrieren. Wer eine etwas härtere Gangart an den Tag legen möchte, kann auf elf verschiedene Nahkampfwaffen zurückgreifen. Der Haken hierbei ist allerdings, daß man sich die Brecheisen, Holzknüppel, Elektrotaser und Ketten entweder erst erspielen oder sie einem anderen Biker stibitzen muß.

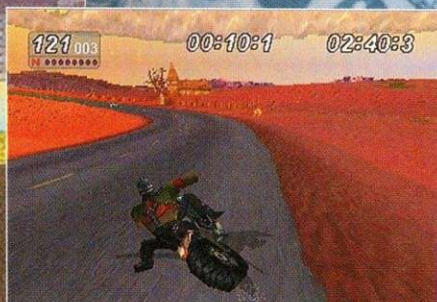
Der Rennverlauf ähnelt dem des Prequels. Die Strecken werden aus einem insgesamt 80 Meilen großen Straßennetz zusammengesetzt. Dadurch entstehen bis zu 100 verschiedene Tracks, die je nach Rank des Spielers (Grunt, Lieutenant, Captain) in Länge und Schwierigkeitsgrad (Kurvenverhältnis, Verkehrsaufkommen usw.) variieren. Das Territorium, auf dem Road Rash Jailbreak ausgetragen wird, umfaßt sowohl



Die Kurse führen die Fahrer durch die unterschiedlichsten Landschaften, die durch viele Details (wie z.B. hier eine langgezogene Brücke) sehr abwechslungsreich gestaltet sind.



Im Fahrerlager der Gangs stehen Euch jeweils drei Fahrer zur Auswahl.



Der Weg nach einem unfreiwilligen Abstieg zurück zum Bike ist meist mühsam und gefährlich.



Städte und Wälder als auch Berge und Wüsten - für Abwechslung ist also auf jeden Fall gesorgt. Nach einem Lauf erhält man sowohl für seine Platzierung, die möglichst unter den ersten Dreien liegen sollte, als auch für die Anzahl der niedergeknüppelten Gegner Punkte gutgeschrieben. Räumt man besonders viele Zähler ab, erhält man entweder eine Extrawaffe oder einen Nitro-Boost, der dem motorisierten Drahtesel heftig die Sporen gibt. Sobald man eine Stufe aufgestiegen ist, erhält man Zugriff auf zwei neue Motorradmodelle. Die Bikes unterscheiden sich kaum in ihrer Form, sondern nur durch ihre Eigenschaften (Beschleunigung, Gewicht, Höchstgeschwindigkeit, Handling) und die Lackierung voneinander.

Neben dem Jailbreak-Mode bietet Electronic Arts noch ein paar weitere Spielvarianten wie das klassische Zeit-

rennen oder Five-O, in dem man die Rolle eines Polizisten übernimmt, der versucht, einem ganz bestimmten Rowdie innerhalb eines Zeitlimits das Handwerk zu legen. Ein besonderes Augenmerk gilt den fünf Mehr-Spieler-Modi. Entweder man liefert sich ein klassisches Duell, wobei einer der beiden Biker auch in die Haut eines Cop schlüpfen kann, oder Ihr schwingt Euch zusam-

Für alle Freunde des gepflegten motorisierten Straßenkampfes ist es wieder einmal an der Zeit, die Ketten zu ölen und den Schlagstock unter dem Bett hervorzukramen."

men mit bis zu drei Freunden auf eines der sechs, mit einem Beiwagen versehenen Motorräder. Hierbei ist wahrer Teamgeist gefragt, da der Steuermann nur mit Hilfe seines Partners heil die Kurven kratzen kann. Dieser muß nämlich bei jeder Kehre sein Gewicht in die entsprechende Richtung verlagern. Nicht weniger treibend als beim Vorgänger ist der exzellente Soundtrack

des Games, der nicht etwa von den Entwicklern, sondern von begeisterten Zockern zusammengestellt wurde. Jeder Besucher der Road Rash-Homepage

konnte einen oder mehrere Vorschläge machen. Die besten Tracks finden sich nun im Spiel wieder und können sich durchaus hören lassen.



Legt sich der zweite Spieler nicht richtig in die Kurve, so macht das Gespann unweigerlich einen Abflug in die rechts gelegene Baumreihe.



Position und Windrichtung stimmen. Wollen wir nur noch hoffen, daß das Brechsen auch sein Ziel findet.

EINFACH BESTELLEN

und die Sammlung ist komplett!



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

10/99 Player's Guide

Syphon Filter (Teil 2)

X-Files

11/99 Player's Guide

Dino Crisis

12/99 Player's Guide

Medal of Honor

- | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| play 03/98 ☐ | play 11/98 ☐ | play 06/99 ☐ |
| play 04/98 ☐ | play 01/99 ☐ | play 07/99 ☐ |
| play 06/98 ☐ | play 02/99 ☐ | play 08/99 ☐ |
| play 07/98 ☐ | play 03/99 ☐ | play 10/99 ☐ |
| play 08/98 ☐ | play 04/99 ☐ | play 11/99 ☐ |
| play 09/98 ☐ | play 05/99 ☐ | play 12/99 ☐ |
| play 10/98 ☐ | | |

pro Heft 6,50 DM =

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

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

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

LOS, DU WURM! SPIEL MIT MIR!



WORMS pinball & ARMAGEDDON



Geballte Worm Power jetzt endlich für Deine Konsole. Den Strategie-Knüller WORMS ARMAGEDDON gibt's erstmals für N-64 und Game Boy Color. Langzeitspielspaß mit absolutem Suchtpotential.

Gib dem Wurm die Kugel! Mit WORMS PINBALL, der ultimativen Flipper-Simulation mit jeder Menge Spiel-Modi, durchdachten Spielflächen und Video-Mode. In über 20 Missionen ist klassisches Spielhallen-Feeling für Deine PlayStation angesagt.



DIRK GEMEINHARDT

RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR

Genre Lightgun-Shooter/Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller Capcom
Entwickler Capcom
Erhältlich ab Januar 2000 (Japan)



Zombies On The Rampage - bei so einer riesigen Gegnerzahl muss jeder Schuss ein Treffer sein.



um aus der Holztruhe die angestaubte GunCon für Capcoms jüngsten Streich herauszukramen. Zwar ist das Lightgun-Genre eher mager in den heimischen Kaufhausregalen vertreten, dennoch beschreibt die Klassifizierung 08/15 die Qualität jener Spiele vortrefflich. Die Entwickler von Gun Survivor erhoffen sich mit Hilfe des innovativen Gameplays nicht in die Fahrbinne der Quantität abzudriften. Weg vom dumpfen Arcade-Geballere - hin zum Lightgun-Action-Adventure-Game - dieses Ziel setzen sich anscheinend die Leute von Capcom. Erstmals darf der Pistolero nicht nur seine Schießkünste unter Beweis stellen, sondern er muss auch seinen Grips anstrengen, um den Auftrag zu meistern. Neben altbekannten Widersachern wie hungrigen Krähen, glibberigen Lickern, pfeilschnellen Hunttern, halb angefaulten Hunden oder auch mutierten Spinnen erschweren Puzzle-Aufgaben und versteckte Items das Abenteuer. Schlüssel und andere spielentscheidende Gegenstände müssen von Euch im Laufe der Mission ins Inventar aufgenommen und am richtigen Ort zur richtigen Zeit herausgekratzt werden. Hinsichtlich der Steuerung sorgt das Game für eine weitere Überraschung, da Adventure- und Shooting-Passagen ausschließlich mit

der Knarre gesteuert werden. Sämtliche Richtungsanweisungen im Erkundungsmodus erfolgen durch das gewohnte Umherschwenken der Pistole auf dem Bildschirm. Im Gegensatz dazu werden folgende Movements außerhalb des Screens ausgeführt: 180-Grad-Sichtwechsel erfolgen durch zweimaliges Drücken der A- und B-Buttons. Feuert einmal, um einen Schritt nach vorne zu laufen, feuert zweimal, um einen Schritt nach hinten zu laufen, oder haltet den Abzugshebel der Pistole zum Springen gedrückt. Zurück zu den Kampfhandlungen. Schuss für Schuss zerpflücken gewissermaßen Pistole oder Shotgun die Gegner. Von lahmen Bewegungen bis hin zu verlorenen Gliedmaßen reicht das Schadensrepertoire am Gegner. Letztendlich bleibt nur noch abzuwarten, wann dieses Spiel den Sprung nach Deutschland schafft und in welchem soundtechnischen Gewand es sich präsentiert. Ein Soundtrack, der die gleiche beklemmende Atmosphäre wie bei den Third-Person-Teilen erzeugt, wäre wohl auch im Sinne der unzähligen „Resi“-Anhänger.



Von der Sohle bis zum Scheitel Resident Evil pur. Die Health-Anzeige rechts unten im Bild wurde originalgetreu aus den Action-Adventures übernommen. Die Patronen symbolisieren die vorhandene Munition. Darüber hinaus zeigt das Display in der linken unteren Ecke die gewählte Waffe an. Die dazugehörige Munition findet man in den weitverbreiteten Arealen von Raccoon City und Umgebung.



Nicht schon wieder diese Krähen! Scharenweise versuchten sie in den vorangegangenen Teilen die Gesundheitsanzeige von Chris Redfield und Kollegen zu schröpfen. Mit etwas Zielwasser und ausreichend Munition kann man sich von dieser Plage befreien.



Im Handumdrehen gewonnen!

Nimm' die Zukunft in die Hand! Mit dem PSX™-Controller der nächsten Generation: das Airpad™ von Joytech! Steure links, rechts, hoch oder runter, nur mit einer leichten Bewegung aus dem Handgelenk – ohne Richtungs-Buttons oder Steuerknüppel! Die patentierte **Motion Reflex Control Sensor Technologie** des Airpads™ ermöglicht Dir sofortige und exakte Reaktion – völlig verzögerungsfrei. Gleichgültig in welchem Game Du es verwendest, das superergonomische Airpad™ bringt einfach mehr Action im „Handumdrehen“!



Weltneuheit!



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***



The 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

FASTEN YOUR SEATBELTS

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

DM 79,-

NEU

EQUALIZER

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

DM 69,-

DELUXE

DM 69,-

NEU

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN

- MIT TAUSENDEN NEUESTER SCHUMMELCODES
- VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER. FINDET SELBST SCHUMMELCODES HERAUS
- SICHERT TAUSENDE Eurer LIEBLINGS-CODES.

GAME BOY COLOR

DM 99,-

NEU

DELUXE

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELFREAKS 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,-

DELUXE

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN

- 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
- 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

PLAYSTATION

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,-

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

FOR REAL CODE JUNKIES FOR REAL

DM 69,-

DM 29,50

DM 12,-

15 BLOCKS MEMORY CARD

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

TURBO FORMAT
100 STATUS INDICATOR

720-360-120 BLOCKS MEMORY CARD

- 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

V MEMORY 1000

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

1080 SPIELSTÄNDE!

DM 79,-

INTERACTOR

DM 79,-

- 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

POWERFLASH

DM 119,-

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

service@dataflash.com

http://www.dataflash.com

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

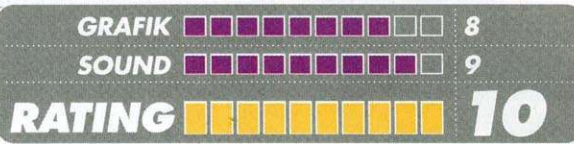
TEST SCREEN

JANUAR 2000

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Das Zehner-Wertungssystem versteht sich als monatliche Entscheidungshilfe, verzichtet auf den blassen Blick in die Softwarezukunft und gibt dem Leser jetzt und heute die Möglichkeit, aktuelle Spiele den eigenen Vorlieben entsprechend zu selektieren. Das Wertungsschema ist in Grafik, Sound/FX und Rating gegliedert. Während sich Grafik und Sound stets an der Leistungsfähigkeit der PlayStation messen lassen müssen, ist das Rating nicht zwingend mit diesen Wertungen 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.

**EXTREME
HARDCORE**



**play
PLAY STATION
BEST BUY!**

Ausnahmetitel mit Referenzcharakter	10
Herausragender Titel	9
Sehr guter Titel	8
Überdurchschnittlicher Titel	7
Genrefans testen an	6
Nur für Sammler	5
Finger weg	1-4

FEATURES			SOUND		ZUBEHÖR		
 Anzahl der möglichen Spieler	 Levelwahl durch Paßwortabfrage	 Sprache der Bildschirmmenüs	 Dolby Surround	 Analog Controller Sony	 Analog Controller neGcon	 Maus-Unterstützung	
 Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke	 Erstellen bzw. Editieren neuer Strecken möglich	 Sprachausgabe	 Q Sound	 DualShock Unterstützung	 Lenkrad	 Link-Option	
 Anzahl der Level bzw. Strecken	 PocketStation PDA	 USK-Empfehlung		 Analog JoyStick	 LightGun	 Multitap	



Dreamcast Pal



Dreamcast Konsole	489.90 DM
Dreamcast Controller	59.90 DM
Dreamcast Lenkrad	129.95 DM
Dreamcast Memory Card	59.95 DM
Dreamcast Tastatur	59.95 DM
Dreamcast RGB Kabel	39.95 DM
Dreamcast Arcade Stick	99.95 DM
Dreamcast Rumble Pack	59.95 DM
Dreamcast VGA Box	139.90 DM
Dreamcast Light Gun	89.90 DM
SEGA Rally 2	109.95 DM
Speed Devils	89.95 DM
Blue Stinger	99.95 DM
Formula One Racing	109.95 DM
Metropolis Speed Racing	109.90 DM
House of the dead 2	159.90 DM
UEFA Striker	109.90 DM
Soul Fighter	109.90 DM
Ready to Rumble	109.90 DM
Get Bass inkl. Angel	179.90 DM
Power Stone	89.90 DM
Soul Calibur	109.90 DM
Dreamcast Import	
Zombie Revenge	139.90 DM
Carrier	139.90 DM
Resident Evil +	139.90 DM
Virtua Striker 2	139.90 DM

Dreamcast Multin. Umbau

auf Anfrage !!!

PSX Multinorm Umbau

inkl. RGB & Garantie nur 49.90 DM

PSX Multinorm Paket

inkl. 2 x Dual Shock - Memory Card
RGB Kabel & Garantie nur 329.90 DM

PlayStation Boot Chip

neuste Technologie alle Modelle alles läuft !!
ab 12.95 DM

Galaxy Mega Play
Tel : 02323 991056

Ladenlokale

Düsseldorf - Oststr. 156 - 0211 3694243
Herne - Bochumerstr. 190 - 02323 451885

DIRK GEMEINHARDT

ARMY MEN

AIR ATTACK



Genre	Shooter
Hersteller	3DO
Entwickler	3DO
Testmuster	play PLAYSTATION
Preis	ca. 109,- DM
Erhältlich ab	sofort (US-Import)



„Guten Tag! Liebe Green Plastic-Bürger, entschuldigen Sie, dass wir das reguläre Fernsehprogramm für eine GPN-Sonderreportage abrupt unterbrechen. Dem Anschein nach hat der militärische Geheimdienst bedrohliche Machenschaften unseres Erzfeindes, des arglistigen Generals Plasto, aufgedeckt. Eine geplante Großoffensive der Tan Army bedroht den Frieden zwischen beiden Völkern. Ein Krieg ist unvermeidbar. Um mehr zu erfahren, werden wir jetzt direkt zu

GREEN PLASTIC NEWS

Air Cavalry Loses New Weapon



Siege und Niederlagen werden Schwarz auf Weiß in den Green Public News abgedruckt.



Nach geglückter Mission werden funkelnde neue Passwörter freigegeben. Als Alternative zur Memory Card öffnen sie den Weg in alle freigespielten Level.

einem Reporter ins Krisengebiet schalten... Hallo Ladies und Gentlemen. Soweit ich diese heikle Angelegenheit überblicken kann, sind wir nur noch Sekundenbruchteile vom Kriegsszenario entfernt. Gerade bekommt das neu formierte Alpha Wolf Bataillon von Colonel Grimm die letzten Ratschläge für den Ernstfall erteilt. Lassen Sie uns doch alle selbst an dieser Besprechung teilhaben... Ok! Aufgepasst, Soldaten! Die Tan-Aggressoren sind auf dem Vormarsch, doch WIR werden sie in die Schranken weisen. Leider sind unsere Spähtruppen, die alle feindlichen Truppenbewegungen aufklären sollten, spurlos verschwunden. Wir können nur beten, dass sie nicht über einer lodernen Kerze gefoltert werden. Ihr Auftrag ist schnell erklärt - finden Sie die Tan-Truppen und fegen Sie alle von der Landkarte. Auf, Kameraden! Lasst uns die Tans zerschmelzen!" (Original-Mitschnitt einer Green Plastic-Nachrichtensendung).

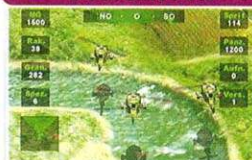
Der Kampf Green Army vs. Tan Army geht in die nächste Runde. In der



Uniform von Captain William „Bill“ Blade schwingt Ihr Euch dieses Mal in die Luft, um den heroischen Kampf gegen die Tan-Truppen aufzunehmen. Dem Offizierssohn stehen drei Co-Piloten - allesamt Haudegen mit ausreichender Kampferfahrung - mit Rat und Tat zur Seite. John Lawless, Dave Parker oder James Marshall bringen ihre Erfahrungen in den 16 Missionen zu genüge ein. Vom Raketenspezialisten über den Luft-Boden-Raketen-Crack bis hin zum Rocket Launcher-Experten sind gefechtsproben Recken mit von der Partie. Je nach Kampfeinsatz muss man sich für den richtigen Begleiter entscheiden. Um den erdfeindlichen Polymer-Kriegern richtig Dampf unterm Hintern zu machen, stehen fürs Alpha Wolf-Mitglied vier verschiedene Helikopter im Hangar bereit. Die Chopper unterscheiden sich neben der Form vor allem in der Panzerung, Wendigkeit und letztendlich in der Geschwindigkeit. Der träge Chinook eignet sich beispielsweise exzellent für Einsätze unter enormen Feindbeschuss, da seine schwer gepanzerte Außenhülle der feindlichen Luftabwehr am längsten stand hält. Der Huey wiederum zeichnet sich in eng verschlungenen

DIE ALTERNATIVE

Nuclear Strike - Electronic Arts - 1997



Beweist militärischen Kampfgeist und eine große Portion Taktik, um mit Euren Vehikeln durchs feindliche Gelände zu steuern. Der „Soviet Strike“-Nachfolger findet in

dreidimensionalen Landschaften statt, wo der Gegner hinter jedem Gestrüpp lauert. Stürzt Euch mit diversen Helikoptern, Jets, Boden- und Amphibienvehikeln in den Kampf. Rettet beispielsweise Eure Kameraden oder zerstört dutzende feindliche Einrichtungen.



An diesen Schlachtschiffen kann man sich die Zähne ausbeißen. Die monströsen Stahlkolosse stecken mühelos Treffer weg. Nur mit der richtigen Bewaffnung sinken sie auf den „Meeresgrund“.

nen Canyons als wieselflinker Luftakrobat aus. Hört sich alles wie ein Ammenmärchen an - falsch, denn keine Mission gleicht der anderen. Neben dem beharrlichen Einsatz aller Bordwaffen ist das gewiefte Handeln eines grünen Teufels gefragt. Immer mit der Angst im Nacken, die Mission könnte misslingen, ist es William Blades Aufgabe, vorausblickend gegnerische Stellungen auszuschalten. Nur mit dieser Methode kann der routinierte Soldat in den abwechslungsreichen Search and Destroy-, Rescue- oder Eskortierungseinsätzen die Oberhand behalten. Der Trip durch die Tan-Hölle gestaltet sich zäher als in den vagsten Vorstellungen eines Green Army-Soldiers. General Plastos Untertanen versuchen mit allen Mitteln den erbarmungslosen Willen des Oberbefehlshabers durchzuboxen. Die gesamte Kriegsmaschinerie des Tyrannen wird gegen die mutige Luft-Kavallerie aufgeföhren. Beim kleinsten Fehler durchlöchern Chinaböller, umgebaut in durchschlagkräftige Flugabwehrkanonen, Boden-Luft-Abwehrstellungen in Form von Feuerwerksraketen oder klitzekleine Plastikpanzer die Hülle der Green Army-Chopper. Um nicht gleich beim ersten Dauerbeschuss in Rauch und Asche aufzugehen, bietet wider Erwarten Mutter Natur hinreichend Abhilfe. Gemäß dem Lehrbuch der Helikopter-Kampftaktik verschaffen in der Landschaft verankerte Hügel und



Die Map am linken oberen Bildrand ist die Rettung in der Not. Sie schmälert zwar etwas die Gesamtübersicht, bringt aber den Piloten zielsicher an den Bestimmungsort.

Baumstümpfe genügend Deckung, um aus geschützter Position todbringende Raketen gegen feste Bodenziele abzuföhren.

► Die Welt der kleinen grünen und braunen Recken ist eine gekonnte Fusion aus der realen Welt mit all ihren physikalischen Gesetzen und den unbekümmerten Illusionen eines Sandkastenmilitaristen. Das interaktive

weisen ab. Die intuitive Buttonbelegung sowie das authentische Steuerverhalten geben Army Men - Air Attack den letzten Schliff. Während die Shoulder-Buttons ausschließlich dem Hin- und Herschwenken des Luftfahrzeugs unterstehen, darf Blade jede Vorwärts- und Rückwärtsbewegung per Analogstick oder digitalem Steuerkreuz bewerkstelligen. Infolgedessen bleibt auch im heißesten Duell

„Die Welt der kleinen grünen und braunen Recken ist eine gekonnte Fusion aus der Realwelt mit all ihren physikalischen Gesetzen und den unbekümmerten Illusionen eines Sandkastenmilitaristen.“

Milieu sorgt beim ersten Betrachten für offene Münder. Fallobst, Bonbontüten oder Tannenzapfen agieren in der für kleine Soldaten großen Welt als Extra-Waffen im Kampf gegen das aggressive Tan-Volk. Hähnchenkeulen und Donuts stehen als Lockmittel für die Insekten parat. Die zügellosen Monster kennen keinen Unterschied zwischen Gut und Böse. Die Viecher wollen einfach nur mampfen, mampfen und nochmals mampfen. Um die eigene Haut zu retten, bugsiert der Strategie die kulinarischen Leckerbissen ins feindliche Camp, da die vielfüßigen Kollegen mit großem Appetit nicht nur den Schmanckerln hinterher krabbeln, sondern die Baracken und Zelte gleich mitvertilgen. Neben der spielerischen Kurzweil wissen die lustig kreierte Level bei Laune zu halten. Vielgestaltige Lokalitäten fordern dem Spieler ein Gros an Orientierung und kampfgewandten Verhaltens-

die Dominanz im Miniatur-Luftraum souverän. Der zu leicht angesiedelte Schwierigkeitsgrad repräsentiert das größte Manko. Selbst unerfahrene Army Men-Piloten zwingen Plastos treue Untertanen zu rasch in die Knie. Ansonsten kann man über 3DOs neuen Streich nicht meckern.



Angriff ist die beste Verteidigung. Dieses Sprichwort trifft bei Army Men - Air Attack nicht immer zu. Des öfteren gilt es in Abwehrstellung zu gehen, um die eigene Basis ohne Rücksicht auf Verluste zu verteidigen.

POSITIV

- abwechslungsreiche Missionen
- gutes Steuerverhalten
- verschiedene Zwei-Spieler-Modi

NEGATIV

- insgesamt zu kurz geraten

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **8**



Army Men-Air Attack bietet wahlweise einen Krieg für zwei Spieler an. Entweder im Team- oder Capture-The-Flag-Modus könnt Ihr durch die Lüfte schweben.

MARO

VIDEOSPIELE

US DVD VIDEOS

Entrapment (Verlockende Falle)	69,90
Austin Powers 2	69,90
The Thin Red Line	69,90
Saving Private Ryan (Limited)	69,90
The Blairwitch Project	69,90
Existenz	69,90
Carrie 2 - The Rage	69,90
Desert Heat 2 (Van Damme)	69,90
The 13th Floor (Emmerich)	69,90
From Dusk Till Dawn 2	69,90
The Mummy	69,90
The Matrix	69,90
Ravenous	69,90
Corruptor	69,90
Cruel Intentions (Eiskalte Engel)	69,90
True Crime (C. Eastwood)	69,90
Virus (auch DTS)	69,90
Nightmare 1-8 Box (Limited)	299,90



Neo Geo Pocket 99,90
Neo Geo P. Color 199,90

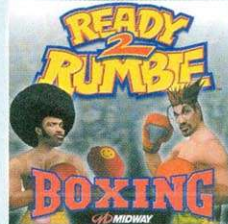
K.O.F. R1 49,90
Tennis 49,90
Baseball Stars 49,90
Neo Geo Cup 98 49,90
Samurai S. 49,90
Puzzled 49,90

PacMan Color 99,90
Turf Masters C. 99,90
Metal Slug 99,90
K.O.F. R2 Color 99,90
Tennis Color 99,90
Fatal Fury Color 99,90
Crush Roler 99,90



SEGA DREAMCAST

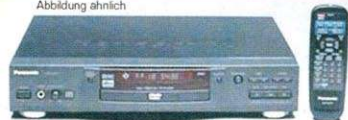
Dreamcast Pal	489,90	Dreamcast Jap	
Aero Wings	79,90	Aero Wings	79,90
Buggy Heat	89,90	Air Force Delta	69,90
Dynamite Cop	89,90	Blue Stinger	99,90
Formel 1 98	109,90	Buggy Heat	99,90
House of Dead		Cool Boarders	69,90
ohne Gun	89,90		
Incoming	99,90		
Pen Pen	99,90		
Powerstone	89,90		
Racing Sim	79,90		
Sega Rally 2	109,90		
Sonic Adventures	89,90		
Soul Calibur	109,90		
Tokyo H. Battle	79,90		
Worldwide Soccer	99,90		
WWF Attitude	99,90		



Gundam	49,90
Marvel v. Capcom	69,90
N.J. Pro Wrestling	49,90
Power Stone	69,90
SF Zero 3	69,90
Tetris	49,90
Tokyo H. Battle	49,90



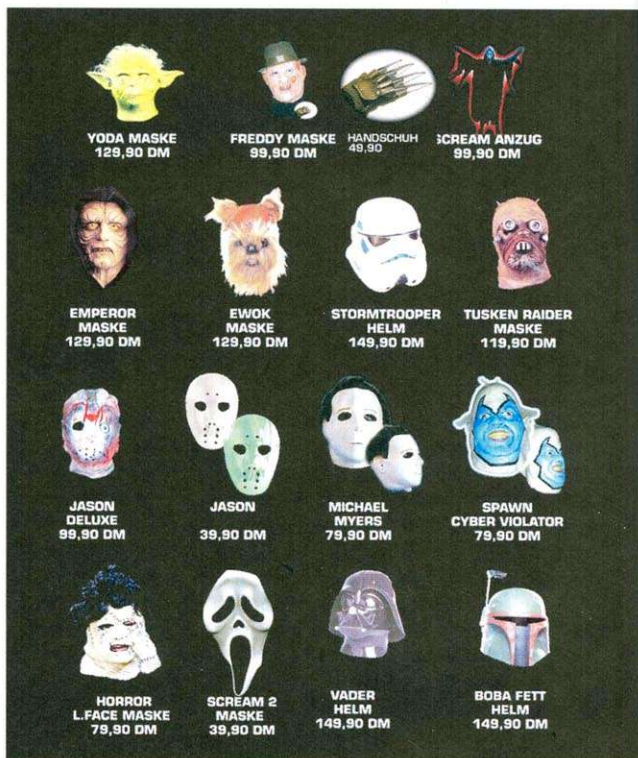
Abbildung ähnlich



DVD VIDEO
699,90 DM

YAMAKAWA AVPhile 715
CODEFREE DVD PLAYER

DTS Digital Output
DVD, VCD, CD, CD-R, SVCD,
MP3 CD PLAYER



DAS MARO TEAM BEDANKT SICH BEI ALLEN KUNDEN & FREUNDEN FÜR IHRE TREUE UND WÜNSCHT IHNEN EIN SCHÖNES WEIHNACHTSFEST UND EIN ERFOLGREICHES JAHR 2000 !

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

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

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

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

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

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

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

Magdeburg
MEGA LAND
Raiffeisenstr. 23
39112 Magdeburg
Tel. 0391 621 2347

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



TECHNO SPAWN - 39,90 DM

TEKKEN 3 - 19,90 DM



CRASH BANDICOOT 3 - AB 29,90 DM

DIDDY KONG RACING - 39,90 DM



X-FILES - 29,90 DM

AB 29,90 DM

19,90 DM



FINAL FANTASY 8 - 39,90 DM

RESIDENT EVIL AB 19,90 DM



RESIDENT EVIL AB 34,90 DM

24,90 DM

34,90 DM



29,90 DM

99,90 DM

149,90 DM

49,90 DM

69,90 DM

29,90 DM

FIGUREN AKTION : 6 FIGUREN NACH WAHL : 189,90 DM



ALLE WEITEREN FIGUREN & STATUEN FINDEN SIE IM INTERNET UNTER : <http://www.maro-gmbh.com>



39,90 DM

69,90 DM

99,90 DM

99,90 DM

99,90 DM

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

NUR NOCH 129,90 DM

WEITERE ACTION FIGUREN IM SORTIMENT !!!
AUSTIN POWERS, CRASH BANDICOOT 2, DARKSTALKERS, KISS,
MARVEL SUPERHEROES, SPAWN 13 & 14, STAR WARS EP 1,
TEKKEN 3 DELUXE, VIRUS, WILD WILD WEST, X-EN vs SF

BESTELLHOTLINE:
07151 - 956 46 46
MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR

MARK LIEBOLD

TWISTED METAL 4



Genre	Race'n Shoot
Hersteller	989 Studios
Entwickler	989 Studios
Testmuster	play PLAYSTATION
Preis	ca. 120,- DM
Erhältlich ab	sofort (US-Import)



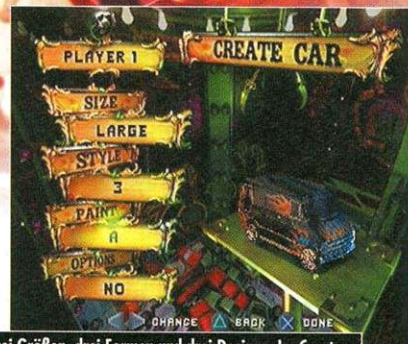
Seit 1996 treibt der verrückte Clown Sweet Tooth gemeinsam mit seinen geschwindigkeitssüchtigen Kumpanen auf der PlayStation sein Unwesen. Jährlich beschert uns 989 Studios ein weiteres Sequel der beliebten Serie, weshalb es auch kaum verwunderlich ist, daß pünktlich vor Weihnachten Twisted Metal 4 auf dem Gabentisch der play landete.

Endlich hat Sweet Tooth es geschafft, endlich ist er der Herrscher des Twisted Metal-Turniers. Er selbst setzte in unzähligen Rennen sein Leben und seine Seele aufs Spiel, um letztendlich den ultimativen Preis von Calypso in Empfang zu nehmen. Der Gewinner sollte



einen Wunsch, sei er auch noch so unvorstellbar, erfüllt bekommen. Calypso konnte nicht ahnen, daß der durchgeknallte Clown selbst der ultimative Champion des Twisted Metal-Imperiums sein wollte. Jetzt ist Sweet Tooth der Meister des motorisierten Zerstörungswahns, welcher unter seiner Herrschaft ein vollkommen neues Ausmaß an Gewalt und Geschwindigkeit angenommen hat.

In der 99/2000 Saison geht im Gegensatz zu den vorherigen Meisterschaften erstmals ein Feld ohne altbekannte Fahrer an den Start. 13 neue Gesichter, inklusive ihrer skurrilen Gefährten, streiten im vierten Anlauf um den Sieg. Zu den kranken Bruchpiloten zählen beispielsweise Meter Maid und sein dreirädriger Polizei-Scooter, General Warthog und sein WW1-Panzer oder Rob Zombie, der mit einem Dracula-Mobil auf die Jagd geht. Die Fahrzeuge sind in drei Größenkategorien unterteilt. Je größer das Vehikel, desto langsamer und schwerfälliger breitet es über den Asphalt. Wem keines der vorgegebenen Gefährten gefällt, kann sich mit wenigen Handgriffen auch seine eigene Kutsche zusammenbasteln. Die



Drei Größen, drei Formen und drei Designs. Im Create-Car-Mode wird dem Spieler nicht gerade sehr viel kreativer Spielraum gelassen.

Fahrer haben Zugriff auf ein reichhaltig gefülltes Waffenarsenal. Neben zahlreichen Raketenvarianten (Fast, Homing, Fire usw.), zündbaren Sprengpaketen und fiesen, recht seltenen Sonderwaffen (Raketenschauer, Blitzattacken usw.) hat jeder Fahrer auch eine ganz persönliche Special-Weapon. Der Pizza-Boy verläßt sich z.B. auf ein paar rasiermesserscharfe runde Pizzamesser, während die Jones' Familie, die eher zufällig in das Turnier geraten ist, auf eine Salve konventioneller Hornet-Raketen setzt. Die Crashkandidaten treffen in acht verschiedenen Austragungsorten aufeinander. Die erste Stage - der Schrottplatz - weist noch eine recht simple Struktur auf. Je weiter man sich im Twisted Metal-Event vorkämpft, desto aufwendiger werden die Level. Hierbei sei besonders Sweet Toths Bedroom, ein gigantisches Kinderzimmer inklusive Rennbahn, oder die Oil Rig, eine verschachtelte, auf mehreren Ebenen ange-

DIE ALTERNATIVE

Rogue Trip - GT Interactive

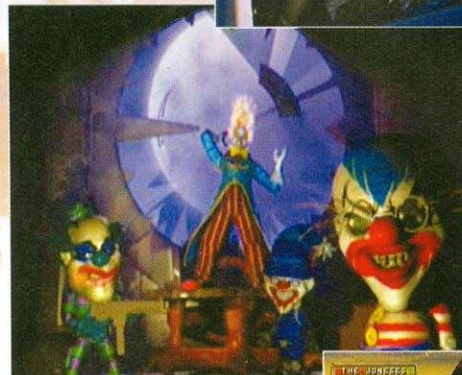
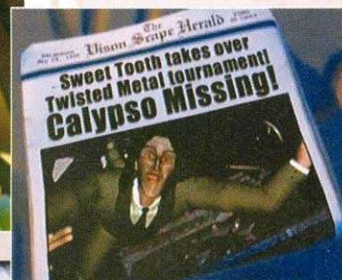


Rogue Trip ist ein Race'n Shoot der etwas anderen Art. Hier geht es nämlich in erster Linie darum, Sight-Seeing-süchtige Touristen an markante Fotospots zu karren. Allerdings ist der Kampf um die dicken

Touries hart und erbittert. Gnadenlos müßt Ihr auf konkurrierende Taxen feuern und natürlich scheuen sich auch Eure Gegner nicht davor, es Euch mit gleicher Münze heimzuzahlen. Ebenso wie bei Twisted Metal oder Vigilante 8 fesselt vor allem der herrliche Soundtrack den Spieler vor den Bildschirm.



Wird der Turbo gezündet, schießen gewaltige Flammen aus den Auspuffrohren.



Die acht speziellen Deathmatch-Arenen erinnern von ihrer Aufmachung her etwas an das Spielraster aus dem Film Tron.



Wie gemein! Sobald Ihr die Kontrolle über den Kran habt, könnt Ihr Eure Gegner mit dem gigantischen Magneten packen und in die Müllpresse schmeißen.

ordnete Ölplattform, erwähnt. Einige der Areale bieten Euch besondere Gimmicks wie etwa Teleporter und versteckte Räume, in denen meist todbringende Waffen und Health-Packs verborgen liegen.

„Normalerweise sind aller guten Dinge drei. Im Falle von Twisted Metal trifft dies allerdings nicht ganz zu, da der vierte Teil mit Abstand der Beste der Serie ist.“

Keine Straßenschlacht wäre perfekt ohne ein paar Freunde an Eurer Seite. In Twisted Metal 4 können via Multi Tap bis zu vier Spieler gleichzeitig auf den Putz hauen. Wer sich in ein Deathmatch-Duel, das man auch gegen mehrere Computergegner bestreiten kann, wagt, hat neben den acht Kampagnen-Level noch acht spezielle Multiplayer-Stages, die Ihr Euch erst erspielen müsst, zur Auswahl.

Normalerweise sind aller guten Dinge drei. Im Falle von Twisted Metal trifft dies allerdings nicht ganz zu, da der vierte Teil mit Abstand der Beste der Serie ist. Die Grafik präsentiert sich aufwendig gestaltet - zumindest im Vergleich zu den Vorgängern und zur Konkurrenz.

Echtzeitlichtreflexe, Spiegelungen und nahezu fehlerfreie Texturen sprechen für sich. Schade ist nur, daß die Fahrzeuge eher Spielzeugautos als vollwertigen Kampfmaschinen ähneln und die Engine bei besonders hohem Verkehrsaufkommen, kombiniert mit vielen Explosionen oder Lichteffekten anderer Art, in die Knie geht. Für die musikalische Untermalung sorgen diesmal Bands wie Rob Zombie, Cypress Hill oder One Minute Silence. Insgesamt

steuerten die Musiker acht Tracks, die man auch mit Hilfe eines herkömmlichen CD-Spielers genießen kann, bei.

Die Steuerung geht leicht von der Hand. Da die Areale nun um einiges größer und nicht mehr ganz so eng gesteckt sind, arten die Straßenschlachten nicht in Hektik und Unübersichtlichkeit aus. Sobald man allerdings die Level erkundet hat und weiß, wo welche Extras und Power-Ups versteckt liegen, wird das Spiel recht einfach. Kommt eine Schar Gegner angebraust, wird einfach einen Gang höher geschaltet, Fersengeld gegeben und so lange die markanten Spots abgegrast, bis die Energieleiste geladen und das Waffenarsenal zum Bersten vollgestopft ist.

Twisted Metal 4 ist zwar nicht die Offenbarung, doch hebt es sich in allen Belangen - außer vielleicht im Stil - deutlich von Vigilante 8 & Co. ab. Jeder Mini-Mad Max, der seine Aggressionen gerne im Straßenverkehr auslebt, sollte unbedingt eine Probefahrt wagen.



Mit einem Blick nach hinten, kann man sich versichern, daß die Gegner zum Zeitpunkt der Detonation einer Sprengladung auch in deren Nähe sind.

POSITIV

- nahezu fehlerfrei Grafik
- passender Soundtrack
- viele unterschiedliche Fahrer und Vehikel

NEGATIV

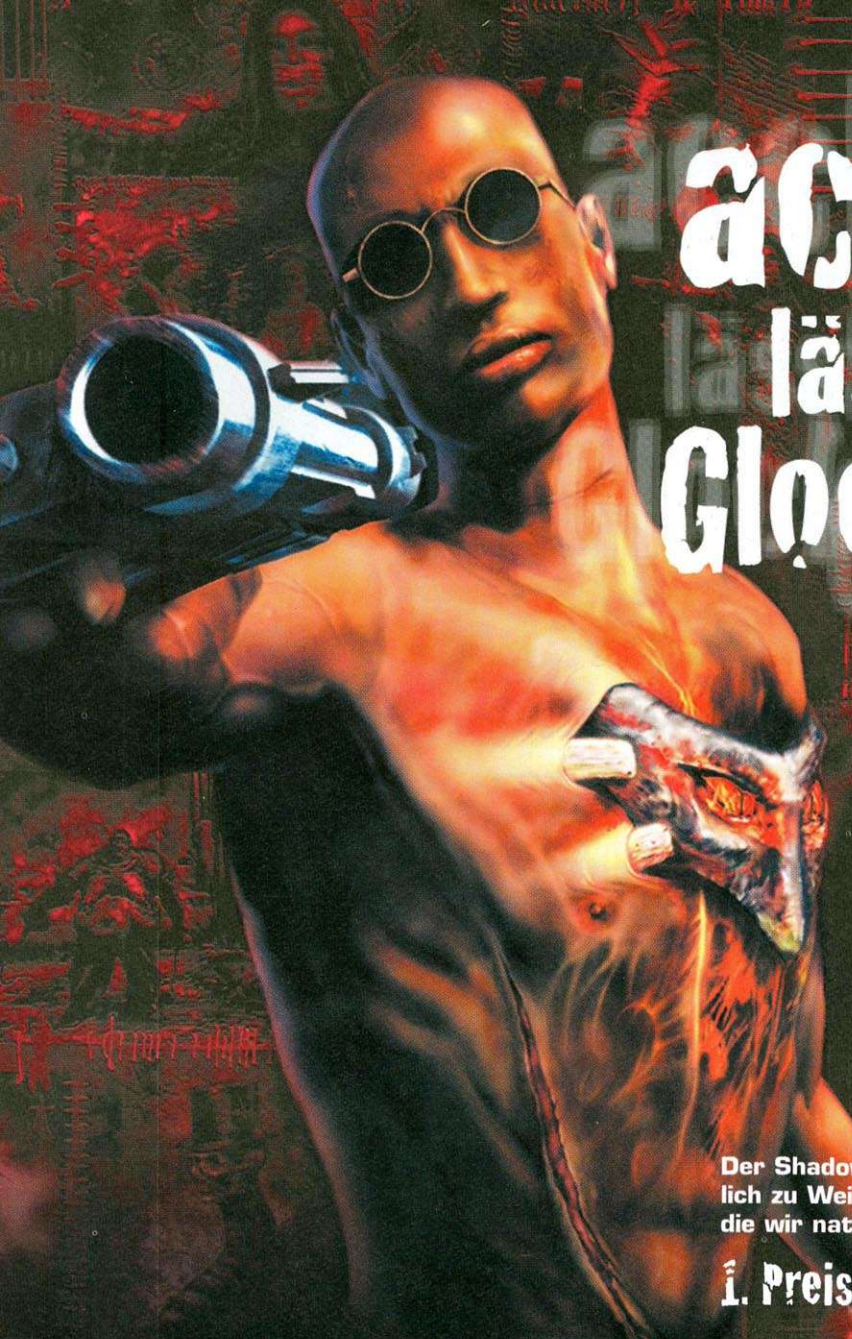
- kleinere Slow-Downs
- zu einfaches Spielschema

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8





acclaim lässt die Glocken läuten!

Der Shadowman höchstpersönlich brachte uns pünktlich zu Weihnachten einige nette Geschenke ins Haus, die wir natürlich nicht für uns behalten wollen.

1. Preis

ein original Kyosho RC-Auto inklusive Fernsteuerung. **KEIN SPIELZEUG!** Eine absolute vierrädrige Waffe die bereits auf den Gängen der Redaktion für Angst und Terror sorgte.

2-3. Preis

je eine original Shadowman-Figur, aus dem Hause Oxmox, die zuletzt die brillante Soul Reaper Statue kreierten. Die Skulpturen sind sehr selten und nicht im freien Verkauf erhältlich.

4.-8. Preis

je ein Softwarepaket bestehend aus:
1 x Shadowman
1 x Re-Volt
1 x WWF Attitude

...und unter dem einsamen Rest verlosen wir noch jede Menge South Park Überraschungspakete.

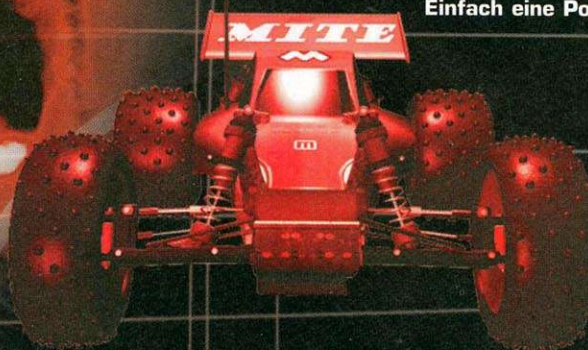
Einfach eine Postkarte an uns schicken und mitmachen.

Redaktion
play PLAYSTATION
Stichwort:

Ich war brav. Ich will Geschenke!

Max Planck Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 4. Januar 2000.



Hol' mehr aus Dir raus!

Image From SALESFORCE



Start Game! NOW!



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.

Atari-Merchandise
exklusiv bei
Nastrovje Potsdam



www.napo.de

Phone: 07720-1000
Fax: 07720-22782
mailorder@napo.de

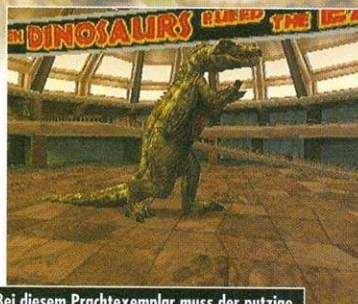
DIRK GEMEINHARDT

WARPATH JURASSIC PARK

Genre	Beat'em Up
Hersteller	EA Dreamworks Interactive
Entwickler	Black Ops Entertainment
Testmuster	play PLAYSTATION
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Knapp gehaltene In-Scene Cinematics bereiten den Spieler auf die bestialischen Fights vor.



Bei diesem Prachtexemplar muss der putzige Yoshi wohl seinen fiktiven Hut ziehen.



Im Hauptmenü könnt ihr die vorgegebenen und frisch erspielten Modi auswählen.

Spielbergs Softwarefirma DreamWorks Interaktive tut erneut, was sie nicht lassen kann. Ein kurzer Rückblick: 1993 war das Jahr von Jurassic Park, ein Park der nie eröffnet wurde, weil seine Attraktionen - die Dinos - ein bißchen verrückt spielten. Steven Spielberg bastelte um die unheimliche Begegnung mit der fossilen Art einen ganzen Film. Basierend auf der Romanvorlage „Dino Park“ des Schriftstellers Michael Crichton lockte er ein Millionenpublikum in die Lichtspielhäuser.

Dass die Saurier wieder aufstehen würden, war nach dem brillanten Erfolg von „Jurassic Park“ zu erwarten. Der Film spielte global fast eine Milliarde Dollar ein und wurde am Ende nur vom „Star Wars Tri-

logy“-Neustart des Spielberg-Kumpels George Lucas auf der ewigen Box-Office-Liste übertrumpft. So etwas lässt Steven nicht auf sich sitzen. Er trommelte 1997 das alte Team zusammen und drehte mit einem Budget von über 70 Millionen Dollar den „kostengünstigsten“ Jurassic Park: The Lost World. Das Ergebnis war atemlose Spannung, erzeugt durch urige Viecher, die das Blut in den Adern gefrieren lassen. Das Spielberg-Imperium entfachte eine regelrechte Merchandise-Welle, die natürlich auch die Videospielebranche erreichte. An den PlayStation-Strand wurde ein kniffliges Retortensaurier-Jump 'n Run gespült, dessen Schwierigkeitsgrad eingefleischte Zocker zur Weissglut brachte.

Vor wenigen Tagen öffnete sich in den USA das Tor zum Videospiele-Jurassic Park ein weiteres Mal. Prähistorisch angehauchte Prügelfreaks können sich in Warpath: Jurassic Park alleine oder zu zweit mit den „Toughest Creatures“ der Sauriersippe auseinandersetzen. Mit ihren ellenlangen Zähnen, messerscharfen Klauen, monströsen Schwänzen und tonnenschweren Kör-

pern versuchen sie in der technologisierten Gegenwart, den König der Steinzeit auszumachen. Ein martialischer Kampf der Giganten, bei dem der Homo Sapiens - der neuzzeitliche Geburtshelfer - immer den Kürzeren ziehen würde. Am Anfang sind lediglich acht der über ein Dutzend auswählbaren Urzeitkrieger erscheinen Beat 'em Up-typisch erst im Laufe des Spiels. Zum Glück werdet ihr mit den Fachbegriffen - und kenntnissen des Paläontologen - der gelehrte Saurier-Fuzzi für alle Fälle - weitgehend verschont. Gigantosaurus, Acrocanthosaurus, Ankylosaurus und all die anderen steinalten Kameraden bekamen ein markantes Namenskürzel zugewiesen. Trotz der „zensierten“ Titel geben sich die Gladiatoren der Fleischfresser-Liga in punkto Aggressivität und Kampfeslust keine Blöße. Mit ohrenbetäubendem Urgeschrei und wildem Getöse stürzen



Für wahre Meister ist der Endurance-Mode gedacht. Zerpfückt solange Gegner, bis Euch die Puste ausgeht.

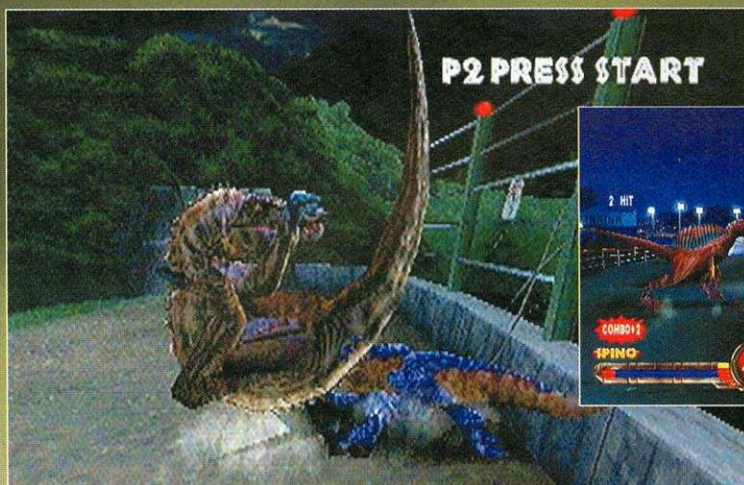
DIE ALTERNATIVE

Primal Rage - Atari Games
Time Warner Interactive - 1995



Mit einem der barbarischen Saurier Vertigo, Chaos und Gefährten beginnt Ihr den Kampf um die Welt Herrschaft. Ihr reißt den Gegner im Arcade-Modus auf, übt fleißig Special-Combos im Practicelevel

und verdrescht einen Freund in der Versus-Variante. Um Eure Ausdauer zu testen, betretet Ihr das „Endurance“-Match und fightet nacheinander mit vier Dinos gegen die vier Ureichen des Gegners.



sich die Saurier von der ersten Sekunde an auf ihr gegenüberstehendes Konterfei, um unter Einsatz von Haut und Knochen den Olymp der Nahrungskette zu besteigen. Euer genmanipulierter Dinosaurier beherrscht verschiedene Schläge, Tritte und Bisse, die Ihr durch bedachtete Bearbeiten des Pads ausführt. Als Basic-Moves stehen vier verschiedene Hieb- und Trittvarianten zur Auswahl. Im Gegensatz zum Viereck- und X-Button richten Dreieck- und Kreis-Button vehemente Schäden an den Kolossen an. Der R1-Button dient als Präventivmaßnahme auf dem Weg ins blanke Verderben, da mit dem Schulterknopf der Verteidigungsreigen eingeleitet wird. Ferner tragen tritt- und bissfeste Combos immensen Anteil dazu bei, nicht schon im Vorfeld auf der „Kriegspfad“-Strecke hängen zu bleiben. Taumelt Euer Kontrahent mit seinem letzten Brocken Energie orientierungslos auf der Stelle, wird's Zeit für einen unappetitlichen Finishing-Move. Das Motto „Wo Jurassic Park draufsteht, da ist auch Jurassic Park drin“ umschreibt die zahlreichen Kampfarenen vorbildlich. Das „Who is Who“ der



Im Museum kann man sich fortbilden. Stammbaum, körperliche Eigenschaften, historische Datierung und die verschiedenen „Outfits“ geben über den einzelnen Dinosaurier mehr Aufschluss.

Kämpferriege vollführt die hierarchischen Auseinandersetzungen an jenen Schauplätzen, an denen schon die Industrial Light & Magic-Kollegen in den beiden Jurassic Park-Movies vor der Kamera Angst und Schrecken verbreiteten.

► Woher kommen die aggressiven Tiere? Was sind sie? Wir wussten die passenden Antworten spätestens nach dem Sequel des Dino-Kassenschlagers. Kräftige Geschöpfe, die ihre Lebensgemeinschaft auf Teufel-komm-raus verteidigen. Und genau diese Verbissenheit

Arena. Es ist verständlich, dass auf Sonys 32-Bit-Konsole die geballte Grafikpower der ILM-Rechner nicht erreicht werden kann, dennoch wirkt die schuppige Texturhaut außergewöhnlich realistisch - angeknabberte Saurier zeigen rohes Fleisch, erfolgreiche Bissattacken bestätigt die blutverschmierte Schnauze. Die postmoderne Steinzeitstimmung wird durch die passende Soundkulisse hervorragend eingefangen, wobei das

„Mit ohrenbetäubendem Urgeschrei und wildem Getöse stürzen sich die Saurier von der ersten Sekunde an auf ihr gegenüberstehendes Konterfei, um unter Einsatz von Haut und Knochen den Olymp der Nahrungskette zu besteigen.“

spiegeln alle Urzeit-Spezies inklusive Polygonosaurus bei EAs Saurierwrestling wieder. Von graziöser Leichtigkeit und Schnelligkeit kann hier nicht die Rede sein. Mit ihren mannshohen Sprüngen und den riesigen Schritten entfachen sie an Ort und Stelle ein Mini-Erdbeben - der Spieler kann die furchteinflößenden Schwingungen mittels Dual Shock am eigenen Leib verspüren. Dennoch warten die grobmotorischen Trampel mit unterschiedlichen Angriffstilen auf. Während ein Raptor seine Vorteile an Wendigkeit und Sprungkraft gebührend auskostet, nutzt der T-Rex im Kampf um die Ehre am liebsten seine riesigen Hauer. Die herrlich animierten Kaltblütler betreten im detailverliebten Kampfgewand die

ohrenbetäubende Röhren der Saurier und der filmreife Soundtrack einen nicht unerheblichen Teil beitragen. Leider werden die Dinosaurier auch wieder trauriger. Die sparsam ausgelegte Dino-Steuerung schmälert den urigen Spielspass. Es ist logisch, dass ein Tier keine 25er-Schlagkombination, den Dragon-Punch oder eine Yoga-Flame aus dem Ärmel schütteln kann. Trotzdem hätte die Schlagvielfalt etwas großzügiger ausfallen dürfen. Zusätzlich raubt die ungenaue Steuerung dem Saurierfreund ab und zu den letzten Nerv, da des öfteren im Eifer des Gefechts die Kontrolle über den tierischen Protagonisten verloren geht. Fazit: Wäre im Moment die Messlatte bei Prügelspielen nicht so hoch angesiedelt, hätte man über eine 8er-Wertung für Warpath: Jurassic Park diskutieren können.

POSITIV

- liebevoll animierte Dinos
- stimmungsvolle Musik und FX

NEGATIV

- zu wenig Schlagvarianten
- leicht chaotische Steuerung

GRAFIK 8

SOUND 8

RATING 7



DIRK GEMEINHARDT

TOMORROW NEVER DIES

Genre	Action
Hersteller	EA/MGM Interactive
Entwickler	Black Ops Entertainment
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Sein Name ist Bond, James Bond. Der smarte Geheimagent hat im Auftrag ihrer Majestät wieder einmal die Lizenz zum Töten bekommen. Bond entdeckt jedoch ein fabrikneues Feindbild: den bitterbösen Kosmos der Massenmedien. Schlug sich der alte 007 bevorzugt mit osteuropäischen Bösewichtern herum, so taucht er bei „Tomorrow Never Dies“ aus seiner surrealen Welt auf, um erstmals einem ernstzunehmenden Gegner ins Auge zu blicken. Elliot Carver, ein selbstgekrönter Medien-Tycoon, ist ein skrupelloser Business-

Man, der am Welfrieden nagt. Um die Auflage seiner kränkelnden Zeitung „Der Morgen“ zu steigern, schürt Carver mit aufwiegenden Headlines eine Kontroverse zwischen der Volksrepublik China und dem British Empire, die militärisch zu eskalieren droht. Aber Carver hat Pech: Jemand beobachtet ihn. Ein Mann durchschaut seine finsternen Machenschaften. Er wird den Plan Carvers durchkreuzen, so dass der Gang der Geschichte zugunsten von Profit und Macht geändert wird. Sein Name? Na, wie kann es auch anders sein: James Bond.

Für Bonds erstes PlayStation-Debüt beginnt alles eher beschaulich bei einem Routinetreffen in den Bergen des Khyber, der auch als das „Ende der Welt“ tituiert wird. Sein Abstecher dorthin endet für 007 dennoch mit einem explosiven Tritt in den Allerwertesten der ortsansässigen Waffenhändler. Auf dem Terroristen-Waffenmarkt soll eine Transaktion mit gestohlenem militärischen Gerät in den kommenden Tagen über die Bühne gehen. Sein Auftrag: Mit einem bond-bastischen Feuerball muss der König aller Agenten das Verhältnis zwischen Gut und Böse wieder

ins Gleichgewicht bringen. Gesagt, getan. Nach diesem Sabotageakt an der russischen Grenze geht's erst so richtig in die Vollen. Versüßt durch das nahezu authentische Movie-Intro, in welchem Pop-Mieze Sheryl Crow den „Tomorrow Never Dies“-Titelsong zum Besten gibt, soll der Walther-PPK-Träger endlich den habgierigen Elliot Carver den Hauch des Todes spüren lassen. Um immer dicht an Carters Fährte zu bleiben, schlägt es den britischen Frauenheld gezwungenermaßen in die verschiedensten Klimazonen dieser Welt. Die ersten Liebesgrüße sendet James Bond aus Hamburg, dem Stammsitz von „Der Morgen“. Außer den Rendezvous mit seiner ehemaligen Gespielin Paris Carver muss er seinen eigentlichen Job

DIE ALTERNATIVEN

Mission Impossible - Infogrames - 1999



Ethan Hunter versucht die Verschwörung gegen sich selbst aufzudecken. Es müssen über 20 schwierige Missionen - aufgepeppt mit Rätseln und Action -

gemeistert werden, um das drohende Unheil abzuwenden! Die Aufgaben führen um die ganze Welt - nach Russland, Tschechien, London und natürlich in die USA.

Syphon Filter - 989 Studios - 1999



Schlüpft in die Rolle von Gabriel Logan alias Gabe und kommt den mysteriösen Vorgängen auf die Schliche. Das tödliche Syphon Filter-Virus droht die Menschheit auszurotten. Kämpft

Euch durch dunkle Straßenschluchten, verschnittene Industrieanlagen oder geheime Militärbasen, um den Sumpf aus Intrigen und Verrat aufzudecken.



Um den Gegner in die Schranken zu weisen, nimmt James Bond alles, was recht ist, zur Hand. Mit dem Kampfjet legt er in Null Komma Nichts alles in Schutt und Asche. Mit seinen Handfeuerwaffen hätte er gegen gepanzerte Fahrzeuge oder militärische Komplexe keine Chance.



Die Terroristen lassen sich auch in der Dunkelheit bestens erkennen. Moderne Nachtsichtgeräte des britischen Geheimdienstes verschaffen dem Agenten einen klaren Vorteil.



Ein Display aus Q's Zauberkiste versorgt den Agenten mit brandneuen Informationen zur anhaltenden Krise. Sämtliche Botschaften sollte man akribisch im Gedächtnis behalten. Das Bestehen der Mission hängt davon ab.



Es ist ratsam im Nahkampf in den Ego-Mode zu wechseln. Nur so kann man zielsicher wie Wilhelm Tell sein.

ausführen. Die Jagd nach Dr. Multimedia entpuppt sich jedoch schwieriger als anfangs gedacht. Carvers aggressive Handlanger versuchen Bond überall ein Bein zu stellen. Kein Wunder, denn Ms Aufträge lauten Sabotieren, Spionieren und Eliminieren, um im Laufe der Zeit ausreichend Licht ins Dunkel dieser prekären Affäre zu bringen. Je mehr

und ins Land der aufgehenden Sonne, Japan. Dem erfinderischen Q sei Dank kann man mit einem raketenbestückten 750er BMW über schweizer Alpenstraßen brausen, was er logischerweise nicht zum reinen Zeitvertreib tut; denn dem Anschein nach lässt Manipulator Carver überall seine garstigen Puppen tanzen. Des Weiteren muss James sein Geschick auf zwei Brettern in den japa-

„Das cineastische Ambiente vermittelt einen Eindruck, wie es sich anfühlt, im Angesicht des Todes leben und sterben zu lassen.“

sich der Edelagent vorankämpft, desto tiefer wird er in die Sache verstrickt. Neben einigen Schauplätzen im Südosten Asiens verschlägt es den cleveren Macho unter anderem in die Schweiz



Ab und zu wird man mit einem hartnäckigen Zwischenboss konfrontiert. Mit gezielten Schüssen aus der Bleispritze beseitigt man auch diesen „Bad Guy“.

nischen Kammlagen unter Beweis stellen. Verfolgt von den unzähligen Gegnern kämpft er sich mit seinen bloßen Händen oder den beiden Skistöcken den Weg ins nächste „Ziel“ frei. Um die Welt vor dem drohenden Untergang zu bewahren, helfen zahlreiche Medipacks und in den Leveln gut versteckte Extraleben, so dass dem Film-Beau nicht vorzeitig die Puste ausgeht. Ein Bond lebt eben nicht nur zwei- oder dreimal.

► „Tomorrow Never Dies“ - alles, was ein gutes Bond-Spiel braucht? Schon vor zwei Jahren kündigte Black Ops Entertainment ein erquickendes Feuerwerk mit Spiel, Spaß und Spannung an.

Doch Bonds erster Auftritt im PlayStation-Agentenlager garantiert nur eingetragten Spieltrieb, beschränkten Spaß und bedingte Spannung. Es ist zwar alles drin, bleibt aber trotzdem sehr nüchtern. Zu häufig wirken jahrzehntelang bewährte Markenzeichen nur lustlos abgespult. Zu selten warten die durchschnittlichen Materialschlachten mit Überraschungsmomenten auf. Zu geschwind wird ein Krisenherd übergangen, der weitläufig mehr zu bieten gehabt hätte. Obendrein sind sämtliche Multimedia-Terroristen mit einer fragwürdigen Künstlichen Intelligenz ausgestattet. Auf der einen Seite treten sie energisch dem charmanten Spion entgegen, auf der anderen Seite schaufeln sich die Bösewichte oft todsicher ihr eigenes Grab. Zudem trüben etliche Grafikschnitzer den Agentenspaß. Aufschlussreiche Sprachsamples und anregende 007-Musikstücke erzeugen zumindest streckenweise den weit und breit bekannten Flair von Männern mit goldenen Pistolen und geschütteltem Wodka Martini. Das cineastische Ambiente vermittelt einen Eindruck, wie es sich anfühlt, im Angesicht des Todes leben und sterben zu lassen.

POSITIV

- cineastische Aufmachung
- typische 007-Musik

NEGATIV

- karge Spielwelten
- etliche Grafikfehler

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7



THRASHER SKATE & DESTROY

TONI OPL

Genre	Skateboard-Sim
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Z-Axis
Testmuster	Take 2 Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Januar 2000



Durch die automatische Zeitlupe sehen sämtliche Stürze äußerst „schmerzvoll“ aus.

Gab es bis vor wenigen Monaten noch keine einzige vernünftige Skateboard-Simulation für die PlayStation, so können Fun-Sport-Fans nun bereits zwischen zwei hervorragenden Titeln wählen. Wer Tony Hawk's Skateboarding bereits vollkommen durchgezockt hat und eine neue Herausforderung sucht, sollte sich Take 2 Interactives Thrasher: Skate & Destroy nach Hause holen.



Die Move-Liste lässt sich jederzeit im Spiel aufrufen.

stroy nach Hause holen. Durch die enge Zusammenarbeit mit Amerikas beliebtestem Skateboarding Magazin Thrasher entstand ein äußerst realistisches, aber dennoch extrem spaßiges Spiel, bei dem hauptsächlich innovatives Street-Skating im Vordergrund steht.

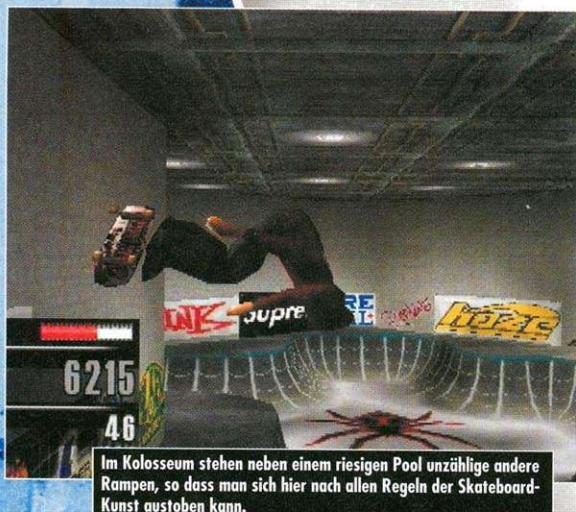
Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines von sechs virtuellen Boardern, die allesamt am Anfang ihrer Skateboard-Karriere stehen und selbstverständlich groß rauskommen möchten. Hierzu ist es wie im echten Leben erforderlich, renommierte Firmen der Skateboard-Industrie wie DVS Shoes, Independent, Anti-Hero oder Converse auf sich und das eigene Können aufmerksam zu machen und somit gewinnbringende Sponsorenverträge an Land zu ziehen. Die anwählbaren Brettartisten unterscheiden sich dabei nicht nur äußerlich, sondern weisen auch unterschiedlich stark ausgeprägte Fähigkeiten auf. Attribute wie Sprungkraft oder Balancegefühl prägen den Fahrstil eines jeden Boarders auf andere Weise.

Auf dem Weg ins Profilage zieht Ihr sodann von einer Stadt zur nächsten und demonstriert dort in mehreren unterschiedlichen Stages, aus welchem



Holz Ihr (und Ever Board) geschnitzt seid.

Der Ablauf ist hierbei jedes Mal der gleiche: Zu Beginn steht dem Spieler unendlich viel Zeit zur Verfügung, um die architektonischen Begebenheiten eines Levels in aller Seelenruhe auszukundschaften und diejenigen Obstacles (Rampen, Geländer, etc.) zu finden, an denen die waghalsigsten Manöver möglich sind. Ein Druck auf die Select-Taste startet daraufhin den Timer und somit den eigentlichen Run. Nun gilt es, innerhalb von zwei Minuten ein vorgegebenes Punktelimit zu überschreiten und sich auf diese Weise für die nächste Runde zu qualifizieren. Als Belohnung „lern“ der angehende Pro-Skater neue Tricks hinzu und kann sich gelegentlich dank der Unterstützung eines Sponsors neu einkleiden oder das alte No-Name-Board gegen ein besseres Markenbrett eintauschen. In einem Großteil der Level



Im Kolosseum stehen neben einem riesigen Pool unzählige andere Rampen, so dass man sich hier nach allen Regeln der Skateboard-Kunst austoben kann.



DIE ALTERNATIVE

Tony Hawk's Skateboarding -
Activision - Neversoft Entertainment



Die absolute Referenz in Sachen Fun-Sport-Game. Dieser Titel ist wirklich jedermann ans Herz zu legen - egal ob Skater, Snowboarder oder Sportmuffel. Die simple, aber durchdachte Steuerung

gewährt selbst absoluten Greenhorns einen schnellen Einstieg ins Spiel - und hat man erst einmal angefangen, kommt man so schnell nicht wieder von THS los. Bis auf die teilweise doch recht übertriebenen Stunts gibt es hier keinerlei Anlass zur Kritik. Spielerisch ein absoluter Knaller!



Je nach Location attackiert Euch entweder ein wildgewordener Officer oder auch ein gewalttätiger Gangster. In manchen Stages ist allerdings auch Skateboarding offiziell erlaubt, so dass Ihr nichts zu befürchten habt.

gibt es zudem kein abruptes Ende, nachdem die Zeit abgelaufen ist. Wie in der Realität liegen auch in Thrasher: Skate & Destroy übereifrige Wachmänner oder zwielichtige Ganoven auf der Lauer, die Euch nur zu gerne das frisch montierte Board entreißen würden. Wer von ihnen erwischt wird, muss die aktuelle Stage von vorne beginnen. Führt man den nervenden „Störfaktoren“ allerdings durch einen der Levelausgänge davon, so kann der Spielabschnitt trotzdem erfolgreich beendet werden - vorausgesetzt, Ihr habt genügend Punkte gesammelt. Dabei werden gestandene Tricks, bei denen Euch die Polizei, der Straßenräuber oder der Wachhund im Nacken hängen, sehr großzügig bewertet. Es lohnt sich also, auch auf der Flucht noch den einen oder anderen Flip hinzulegen. Nachdem Ihr auch die letzte Herausforderung in einer gigantischen Skate-Halle mit einem ebenfalls gigantischen Punktelimit bewältigt habt, dürft Ihr Euch zu Recht als Profi-Skater bezeichnen. Solltet Ihr zu diesem Zeitpunkt immer noch nicht genug haben, könnt Ihr auf der Schwierigkeitsstufe „Extreme“ nochmals alle Spots durchlaufen, um am Ende als „Skater of the Year“ gekürt und auf der Titelseite des Thrasher Magazines abgebildet zu werden. Ein erschwertes Tricksystem und kritischere Punktrichter machen daraus allerdings ein nicht leicht zu bewerkstelligendes Unterfangen.

► Wem THS noch zu unrealistisch ist, der liegt mit Thrasher: Skate & Destroy goldrichtig. Im direkten Vergleich mit Activisions Referenztitel legte man bei Z-Axis noch mehr Wert auf eine realistische Umsetzung dieser action-betonten Sportart. Dementsprechend komplex ist auch die Steuerung und das Tricksystem ausgefallen. Dies bedeutet allerdings auch, dass Thrasher: Skate & Destroy längst nicht so zugänglich und einsteigerfreundlich ist wie Tony Hawk's Skateboarding. Um den Asphalt-Surfen ihre spektakulären Moves zu entlocken, bedarf es schon einer gewissen Eingewöhnungs- und Übungsphase - wie in der Wirklichkeit eben auch. Nach und nach beherrscht man allerdings selbst

„Nach und nach beherrscht man allerdings selbst die kompliziertesten Flip-, Grind- und Slidevariationen intuitiv und kann der eigenen Kreativität freien Lauf lassen“.

die kompliziertesten Flip-, Grind- und Slidevariationen intuitiv und kann der eigenen Kreativität freien Lauf lassen.

Der Zweispieler-Modus kommt, anders als bei THS, ganz ohne Split-screen aus - hier wird grundsätzlich nacheinander geskatet. Zahlreiche Regelvarianten wie „Längster Grind“ oder „Höchster Wallride“ sorgen für die nötige Abwechslung. Am spektakulärsten dürfte jedoch der Modus „Sick Fix“ sein, in dem es darum geht, nicht den kompliziertesten Stunt, sondern den hef-

stigen Slam aufs Parkett zu legen. In grafischer Hinsicht kann Take 2 Interactives Skateboard-Vergnügen nicht ganz mit dem Genre-König mithalten. Zwar wurden sämtliche Locations durchweg abwechslungsreich gestaltet,

stellenweise wirken diese jedoch viel zu steril und leblos - Lichteffekte oder andere visuelle Leckerbissen findet man leider nur selten. An den Animationen der Sportler hingegen lässt sich die enorme Detailbesessenheit der Entwickler erkennen. So ändern die Polygon-Skater für jeden Trick sogar die Fußstellung. Hip-Hop-Fans sollten allein wegen des groovigen Soundtracks einen Blick auf Thrasher: Skate & Destroy werfen, für den viele Veteranen des Old-School-Rap wie etwa Grandmaster Flash, Run DMC, Gang Starr oder Public Enemy ihre Songs beisteuerten. Die authentisch klingenden Soundeffekte geben ebenfalls keinerlei Anlass zur Kritik.



Je mehr Tricks Ihr aneinanderreihet, desto höher wird der Faktor, mit dem die augenblicklich erhaltenen Punkte multipliziert werden.

POSITIV

- sehr realistisch
- viele authentische Sponsoren
- abwechslungsreiche Locations
- guter Soundtrack

NEGATIV

- teils zu sterile Optik
- keine original Fahrer
- umständliche Steuerung

GRAFIK 8
SOUND 9

RATING 9



play
PLAY STATION
BEST BUY!

MARK LIEBOLD

SUPERCROSS 2000

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	23. Dezember



Rechtzeitig zur amerikanischen Supercross Saison 2000, die am 8. Januar im Edison International Field (Anaheim, CA) beginnen wird, bietet Euch EA Sports mit Supercross 2000 die Möglichkeit, selbst am nervenaufreibenden Renngeschehen teilzunehmen.

Jede laufende Saison unterteilt sich in insgesamt 16 Einzelrennen, welche in Hallen und Arenen überall auf dem amerikanischen Kontinent ausgetragen werden. Die Strecken sind meist sehr eng gesteckt und mit zahlreichen Schanzen, Huckeln und halsbrecherischen 90°- und 180°-Kehren versehen. 24 der berühmtesten Supercrossfahrer und ihre Maschinen stehen Euch sowohl für die Meisterschaftsläufe als auch für die Einzelrennen zur Auswahl, darunter solche Größen wie Doug Henry oder Mike LaRocco. Es besteht auch die Möglichkeit einen eigenen Crossfahrer zu kreieren. Diesem kann man dann auch, im Gegensatz zu den vorgegebenen Piloten, entweder eine 250ccm



oder 400ccm Maschine zuweisen. Vor jedem Rennen könnt Ihr das Motorrad einem kleinen Feintuning unterziehen. Je nach Fahrstil kann der Spieler dem Bike ein mehr oder weniger griffiges Paar Reifen, eine andere Übersetzung (entweder mehr Durchzug oder Endgeschwindigkeit) oder andere Federelemente (weich oder hart) verpassen. Während man auf dem Beginner-Schwierigkeitsgrad noch relativ gelassen seine Runden dreht, muß man bei Rookie und Pro schon etwas konzentrierter fahren, da nicht nur die allgemeine Fahrgeschwindigkeit und die potentielle Sturzgefahr nach oben geschraubt, sondern auch die unsichtbaren Begrenzungswände der Strecke und der Kurvenassistent deaktiviert werden. Neben den klassischen Supercross-Rennen bietet das Game auch einen Freestyle-Mode, in dem es gilt, durch atemberaubende Stunts möglichst viele Punkte einzufahren.

► So spektakulär ein reales Supercross-Rennen auch sein mag, Supercross 2000 schafft es nicht, dieses Gefühl auf die PlayStation zu bannen. Für hochgezüchtete Rennbikes zuckeln die giftigen Zwei- und Viertakter zu langsam über die Piste. Hinzu kommt



In der Ego-Perspektive hat man das Gefühl, über die Piste zu gleiten anstatt zu fahren.

noch das äußerst gewöhnungsbedürftige Fahrverhalten der Motorräder. Die Fahrer driften nicht, wie man es eigentlich erwarten würde, aggressiv um die Kurve, sondern zuckeln mit aller Seelenruhe um dieselbige. Man kann zwar nicht richtig um die Kurven shredden, dafür drehen die Räder beim Anfahren fast ständig durch - selbst wenn man mit dem Analogstick ganz vorsichtig am Gashebel dreht. Zudem haben die Zweiräder einen abnorm großen Wendekreis - selbst wenn die Tachonadel kaum ausschlägt.

In technischer Hinsicht ist Supercross 2000 recht ordentlich geraten. Die Grafik fällt zwar im allgemeinen recht grob aus, dafür stört aber auch kein nerviger Grafikaufbau oder andere kleine Fehler (Clipping etc.). Das Motorengeräusch ist zwar nicht ganz so giftig, wie man es sich von einem Rennzweitakter erwartet, dafür sind die englischen Kommentare und vor allem der erfrischend punkige Soundtrack durchaus gelungen.

Supercross 2000 ist zwar ein recht guter Titel, die Erwartungen, die an einen EA Sports Titel gestellt werden, kann er jedoch nicht erfüllen.



Böse Stürze sind im Supercross-Zirkus Alltag.

POSITIV

- original Fahrer und Strecken
- punkiger Soundtrack

NEGATIV

- schwammige Steuerung
- spaßhemmendes Fahrverhalten



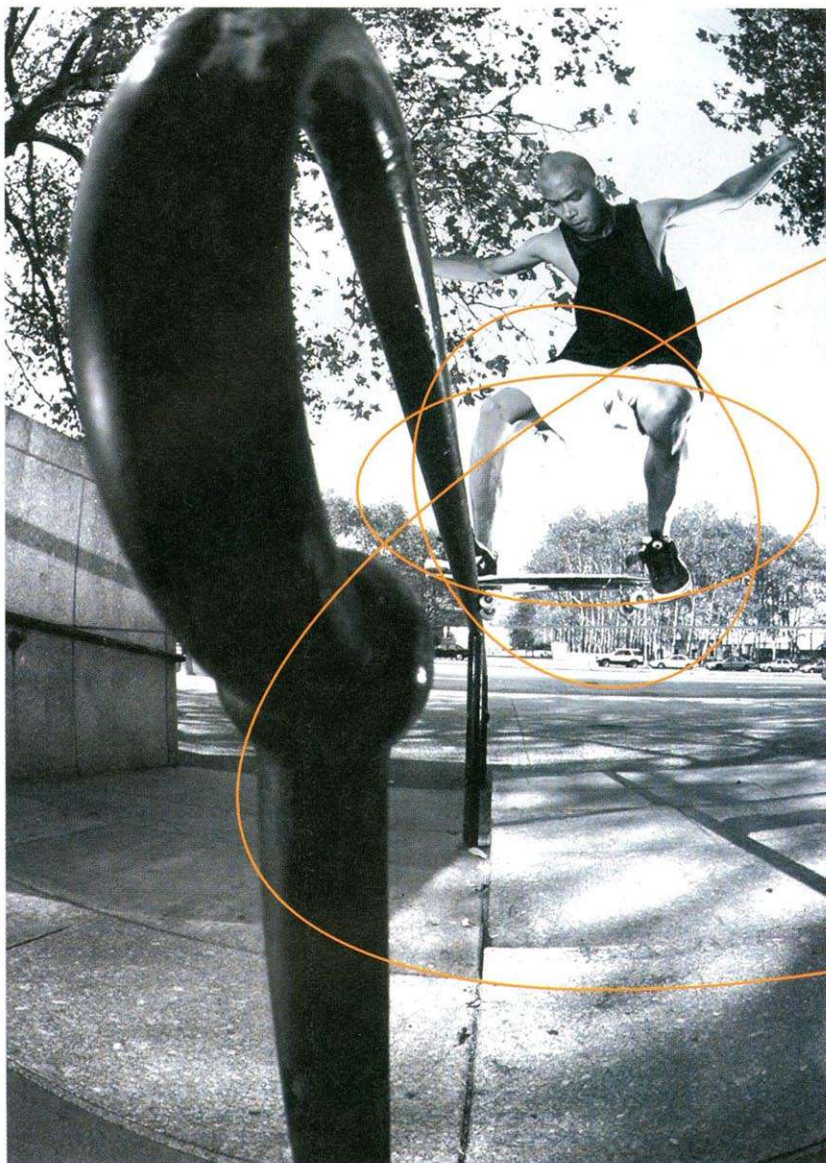
Je weiter und wagemutiger Euer Trick ist, desto mehr Punkte bekommt Ihr gutgeschrieben.

GRAFIK 7

SOUND 8

RATING 6





THRASHER
PRESENTS

SKATE AND DESTROY

defy urban gravity

www.take2.de



12 Level mit vollkommen interaktiver Umgebung



6 Charaktere mit unterschiedlichen Fertigkeiten

Realistische Locations (u.a. New York, Paris, London, Frankfurt/Main)



Multiplayer- und Wettkampf-Modi

Über 100 Skater-Tricks



Super-Soundtrack



skateboard

INDEPENDENT



Supreme



COMING SOON: JANUARY 2000

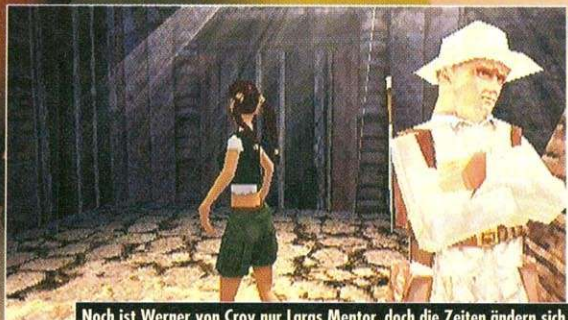


MARK LIEBOLD

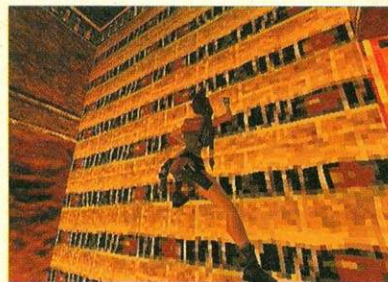
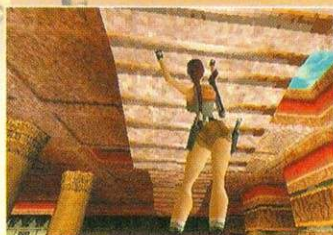
TOMB RAIDER IV

THE LAST REVELATION

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Core Design
Testmuster	Eidos Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Noch ist Werner von Croy nur Laras Mentor, doch die Zeiten ändern sich.



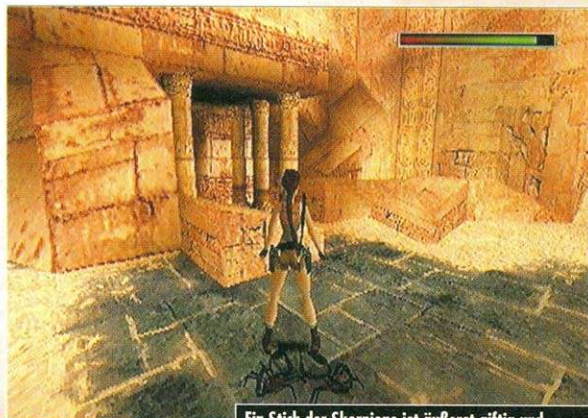
Für viele ist sie ein Fluch, für andere die Hauptdarstellerin ihrer geheimsten Träume und Abenteuer. Die Rede ist von niemand geringerem als Eidos Interactives Vorzeigebabe Lara Croft. Nach ihrem einjährigen Päuschen tritt die wohlsituierte Hobbyarchäologin wieder in Aktion. Diesmal will sie allerdings etwas langsamer machen - schließlich wird auch sie, trotz virtuellen Liftings, nicht jünger - und begnügt sich mit einer kleinen Exkursion ins ferne Ägypten. Für Lara ist der Trip ins heiße Land der Pharaonen aber mehr als nur eine weitere Expedition, es ist eine Reise in die Vergangenheit.

Um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, dreht man in Tomb Raider - The Last Revelation nicht wie gewohnt einige Trainingsrunden in dem ansehnlichen Anwesen, sondern begleitet die junge Lara bei ihrer ersten Forschungstour. Bereits im zarten Alter von sechzehn Jahren erkundete sie, anstatt - wie eigentlich von ihren Eltern geplant - in Begleitung ihrer Tante Europa zu bereisen, zusammen mit dem berühmten Archäologen Werner von Croy die

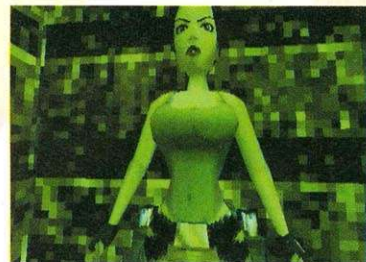
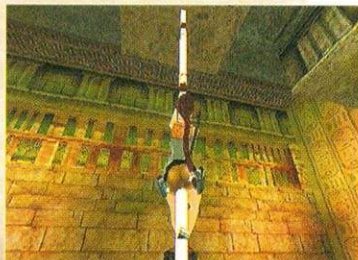
alten Ruinen Kambodschas. Durch seine Unvorsichtigkeit und ungezügelter Gier wurde der Wissenschaftler jedoch verschüttet und nur Lara konnte gerade noch lebend aus den Katakomben entkommen. Ihr aktuelle Expedition steht ebenfalls unter keinem besonders guten Stern. Angetrieben von ihrer unerschöpflichen Sammelleidenschaft bringt sie die Menschheit an den Rand der Vernichtung. Ohne zu überlegen, greift sie nach dem Amulett des Horus, welches in einem reich verzierten Sarkophag eingebettet liegt, und befreit dadurch Set, den Herrscher des Chaos, aus seiner Verbannung. Die Folgen sind katastrophal. Untote Ritter erheben sich aus ihren sandigen Gräbern, halbverweste Mumien befreien sich aus ihren Grabkammern und wandeln fortan wieder unter den Lebenden. Aber nicht nur grausige Skelettkrieger und magische Kreaturen der ägyptischen Mythologie wie etwa Sphinxen oder lebende Götzenbilder wollen Lara an den Kragen, sondern auch der geheime Kult des Set und der verschollene Werner von Croy sind hinter Euch her; denn Lara weiß, dank ihres Freundes Jean-Yves, wie sie den wiedergeborenen Gott und seine Schergen aufhalten kann. Nur durch die Rüstung des Horus, deren Einzelteile über ganz Ägypten verteilt sind, kann den dunklen Mächten Einhalt geboten werden.

Auf ihrer Suche durchstöbert sie neben den Ausgrabungsstätten von Karnak auch Kairo, das alte Alexandria, die Pyramiden von Gizeh und das

sagenumwobene Tal der Könige. Die Kletterpartien durch die düsteren Gräfte ähneln den vorherigen Erkundungstouren. Wände hochklettern, über Abgründe springen, überflutete Wasserkanäle entlangschwimmen, an Kanten entlanghangeln und durch enge Löcher krabbeln - all das kennen eingefleischte Fans der gut bestückten Heldin bereits - nur daß sich Lara diesmal nicht durch subtropische Dschungeltempel, arktische Höhlensysteme oder High-tech-Forschungseinrichtungen des amerikanischen Militärs, sondern ausschließlich durch ägyptische Grabkammern kämpft. Hierfür wurde die Croft mit einigen neuen Moves ausgestattet, die ihr die gefährliche Erkundungstour erheblich vereinfachen. Beispielsweise kann sich das virtuelle Babe nun um Kanten herumhangeln oder an Stangen bzw. Seilen hochklettern und sich mit deren Hilfe zu Vorsprüngen schwingen. Um



Ein Stich der Skorpione ist äußerst giftig und erfordert sofortige Behandlung mit einem Medi-Pack.



SET

(SETH, SETEKH, SETESH,
SETI, SUTEKH, SETECH,
SUTECH)

Der Sohn von Nut und Geb hat viele Namen und steht für das abgründig Böse in der ägyptischen Mythologie. In seiner weltlichen Form kann man den Fürsten der Dunkelheit an seinem langegezogenen, schakalartigen Kopf erkennen. Trotz seines Rufes formte sich in Ombos (Oberägypten) ein geheimnisvoller Kult, der sich bis in das nordöstliche Nildelta ausbreitete. Er erschlug seinen Bruder Osiris, woraufhin dieser zum Gott der Unterwelt wurde. Sein größter Widersacher war Horus, der Sohn von Isis und Osiris. Der Krieg gegen Horus dauerte mehr als acht Jahre, bei dem der Sohn des Osiris sein linkes Auge verlor. Am Ende triumphierte dann doch das Gute und Set wurde verbannt.

sich gegen die aggressiven Angreifer, seien sie nun natürlicher oder wider-natürlicher Art, zur Wehr zu setzen, kann man nicht nur auf die bewährten 9mm Berettas, die großkalibrige Schrotflinte oder die bleispuckenden UZIs zurückgreifen. Neu in dem kleinen Waffenarsenal ist die Armbrust, mit der Lara dank eines integrierten Zielfernrohrs Gegner auch aus großer Entfernung eliminieren kann. Für solch hinterhältige Aktionen kann man aber auch

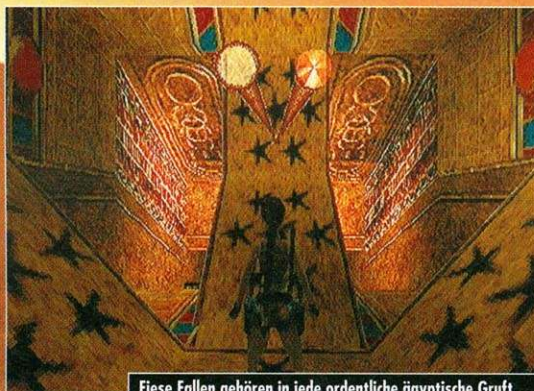
„Ein großer Kritikpunkt der letzten Teile war der zu hohe Schwierigkeitsgrad. Dieser wird, dank der Möglichkeit an jeder Stelle des Abenteuers seinen Spielstand sichern zu können, auf ein erträgliches Maß gesenkt.“

die gewichtige Magnum heranziehen, die mit ein paar simplen Handgriffen schnell mit einem Laserpunktzielgerät aufgerüstet werden kann. Bei der Wahl der Waffen sollte Lara genau überlegen, da sich insbesondere die untoten Kreaturen nicht einfach durch ein paar Schüsse aufhalten lassen. In solchen Situationen hilft meist nur die Flucht.

► Der vierte Teil der erfolgreichen Tomb Raider Serie präsentiert sich in einem optisch aufgepeppten Gewand. Die architektonischen Gegebenheiten sind nun weitaus detaillierter und nicht mehr ganz so klotzig wie bei den Vorgängern gestaltet. Auch Lara wurde einer kleinen Schönheitsoperation unterzogen. Dank der erhöhten Poly-



Neben dem Defender-Jeep steht Lara auch ein, mit einem Beiwagen ausgestattetes Motorrad zur Verfügung.



Fiese Fallen gehören in jede ordentliche ägyptische Gruft. Treffen die beiden Brenngläser aufeinander, schnellen Speerspitzen aus dem Boden und verwandeln Euch in ein Sieb.



Wird der Sauerstoff knapp, sollte man schnellstmöglich die Wasseroberfläche aufsuchen.

gonzahl ist ihr etwas überproportionierter Körper runder, zudem wirkt sie durch mehr Animationsphasen noch lebensechter. Leider konnten bei Tomb Raider - The Last Revelation die altbekannten Polygonfehler und Grafikblitzer nur bedingt ausgemerzt werden und auch die etwas träge und vor allem umständliche Steuerung sowie die fehlerhafte Kameraführung erinnern leider

noch frappierend an die Mankos der Prequels. Trotz der aufgemotzten Grafik hat sich am eigentlichen Spielprinzip nichts geändert. Klettern, Springen, Rätsel lösen, Gegner erschießen - fertig. Vielleicht will die breite Masse auch gar nichts anderes und ist damit durchaus zufrieden, aber bei solch einer tiefgehenden Thematik wie der ägyptischen Mythologie und den zahlreichen, von Fallen durchsetzten Katakomben hätte Eidos durchaus etwas mehr Abwechslung und mehr neue Ideen ins Spiel bringen können.

POSITIV

- verbesserte Grafik
- angepasster Schwierigkeitsgrad
- spannende Story

NEGATIV

- keine großartigen Neuerungen
- nur minimale Verbesserungen bestehender Negativpunkte der Prequels



Die letzte Rettung vor den untoten Kreaturen besteht meist nur in der Flucht.

Ein großer Kritikpunkt der letzten Teile war der zu hohe Schwierigkeitsgrad. Dieser wird, dank der Möglichkeit an jeder Stelle des Abenteuers seinen Spielstand sichern zu können, auf ein erträgliches Maß gesenkt. Zudem ist der Levelaufbau weitaus einfacher gehalten. Keine verworrenen und unübersichtlichen Tunnelsysteme und übermäßig fiesen Sprungpassagen zehren an den Nerven des Spielers. Alles ist klar gegliedert und übersichtlich - manchmal allerdings etwas zu übersichtlich; denn für versierte Spieler werden manche Level und Passagen zum reinsten Spaziergang.

Tomb Raider spaltet schon seit jeher die Videospielgemeinde. Fans werden ohnehin blind zugreifen. Neueinsteiger und Zocker, die Lara durchaus einmal eine Chance geben wollen, sollten zu Tomb Raider - The Last Revelation greifen, da dieser Teil in Sachen Grafik, Schwierigkeitsgrad und Gameplay allen drei Prequels überlegen ist - auch wenn er im allgemeinen sehr wenig Neues zu bieten hat.

GRAFIK 9

SOUND 7

RATING 9

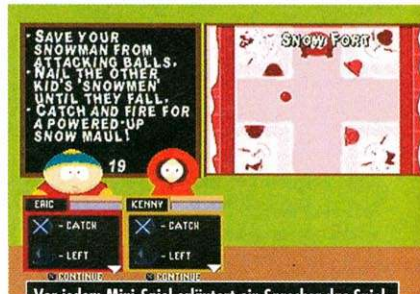
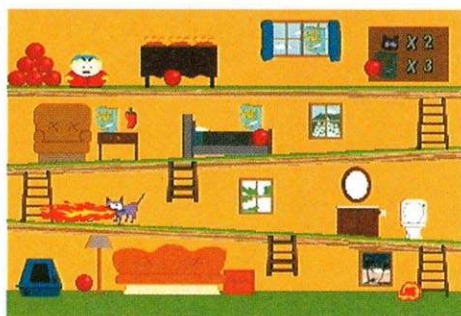


play
PLAYSTATION
**BEST
BUY!**

DIRK GEMEINHARDT

SOUTH PARK CHEFS LUV SHACK

Genre	Trivia
Hersteller	Acclaim Entertainment
Entwickler	Acclaim Studios Austin
Testmuster	Acclaim Entertainment
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Vor jedem Mini-Spiel erläutert ein Sprecher das Spielprinzip. Anbei befindet sich immer eine Anleitung für die Buttonbelegung.

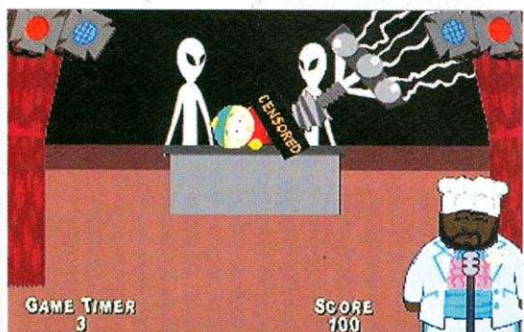
Ein althergebrachtes Sprichwort sagt: Aller guten Dinge sind drei. Acclaim Entertainment holt in Sachen South Park zum nächsten Rundumschlag aus. Während der Funracer um die durchgeknallten Einwohner des schmucken Städtchens noch in den Startlöchern steht, konnte der Ego-Shooter zwei play-Ausgaben zuvor keine Lorbeeren erbeuten. Jetzt dürfen alle South Park-Jünger bei der Quizshow „Chefs Luv Shack“ ihr autodidaktisch angeeignetes Wissen über die Kultserie loswerden. Um als Quizmaster für diese TV-Show ohne Grenzen fungieren zu können, hängt der liebestolle Küchenchef seine Küchenschürze vorübergehend an den Nagel. Die Show kann beginnen.

Im gleißenden Scheinwerferlicht, umgarnt von etlichen Badenixen, eröffnet der Küchenmeister die tabulose

Fernsehsendung. Als Kandidaten stehen, wie kann es auch anders sein, die Hauptdarsteller Eric, Stan, Kyle oder Kenny zur Verfügung. Doch bevor der unerbittliche Kampf um die Moneten in die Vollen geht, können die vier Rabauken am sogenannten Luv-O-Meter die Spielrundenanzahl auswählen. Als Namenspathe fungieren dafür pikante zweideutige Bemerkungen wie etwa „Quickie“ oder „Hot & Heavy“. Jede einzelne Runde besteht aus drei Fragen und einem Geschicklichkeitsspiel. Obwohl alle Kategorien genauso abgedreht sind wie die ganze South Park Welt, entpuppen sich die einzelnen Fragen als relativ harmlos. Neben einigen South Park-spezifischen Themen wird vor allem gesunder Menschenverstand und ausgeprägtes Allgemeinwissen gefordert. Im Actionteil wird der Quizteilnehmer auf Herz und Nieren im Umgang mit dem Joypad getestet. Simple Games, die unverschämte an die Frühzeit der Videospiegelgeschichte erinnern, bringen bei erfolgreichem Abschluss zusätzlich wertvolle Dollars aufs Spielkonto. Und da Party-Games wie Chefs Luv Shack erst in geselliger Runde ihr wahres Potential entfalten, können sich mittels Multitap bis zu vier Quizhungerige am kunterbunten Ratespaß beteiligen. Im Gegensatz zum Single-Play steht Ihr hier mit Euren Freunden gleichzeitig hinter dem Ratepult des zweidimensionalen Fernsehstuhls.

dios. In Anlehnung an reale Ratesendungen verbucht der Spieler mit dem schnellsten Reaktionsvermögen die Punkte für sich. Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben.

► Schlichte 2D-Charaktere hüpfen über den Bildschirm und geben eine Zote nach der anderen zum Besten - für wahre Fans wahrscheinlich die langersehnte Offenbarung. Trotz der abgeknipften Ideen sind alle Mini-Spiele unterhaltsam. Unterhaltsame Musikstücke setzen dazu die passenden Akzente. Country-, Leierkasten- oder Orchesterklänge unterstreichen die einzelnen Szenarien. Doch es ist nicht alles Gold, was glänzt. Anhänger des Cartoons, die der englischen Sprache nicht so mächtig sind, werden ihre Probleme bekommen; denn die PAL-Version wird ohne deutsche Bildschirmtex te und Sprachausgabe in den Verkaufsregalen stehen. Zusätzlich frustrieren die langatmigen Ladezeiten während der Spielphasen. Chefs Luv Shack - ein Spiel für Hardcore-South Park-Fans.



Die Pressure Round ist besonders für schlagfertige Spieler geeignet. Innerhalb von 20 Sekunden müssen sieben von zehn Fragen richtig beantwortet werden. Danach bekommt Eric Cartman eine Analsonde verabreicht.

POSITIV

- 4-Spieler-Modus
- witzige Ideen

NEGATIV

- keine deutsche Lokalisierung
- lange Ladezeiten

GRAFIK 5

SOUND 6

RATING 5



Der Weg zum Herzen eines Mannes
führt durch seinen Brustkorb.



Xena zieht ihr Schwert -
das Abenteuer kann beginnen.





TONI OPL

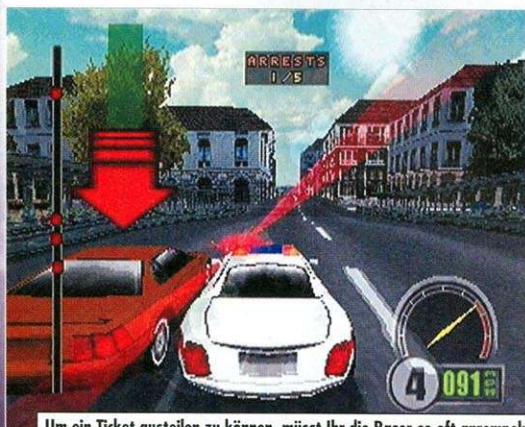
TEST DRIVE 6

Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Pitbull Syndicate
Testmuster	play PLAYSTATION
Preis	ca. 129,- DM
Erhältlich ab sofort (US-Import), April (PAL)	



Es gibt so manche Serien auf der Welt, die trotz mangelhafter Qualität einfach kein Ende nehmen wollen. Dazu zählt wohl auch die Rennspiel-Reihe Test Drive, die seit einem angemessenen zweiten Teil für den Commodore Amiga nur noch unterdurchschnittliche Titel vorzuweisen hat und unter der Obhut des französischen Publishers Infogrames nunmehr in die sechste Runde geht.

Wer in Test Drive 6 alleine an den Start geht, hat die Qual der Wahl zwischen den Modi Single-Race, Challenges, Cop Chases und - den umfangreichsten von allen - den Tournament-Races. Hier beginnt Ihr, ähnlich wie in Gran Turismo oder Need For Speed IV, mit einem begrenzten finanziellen Gut-haben, das natürlich für die Anschaffung des ersten Flitzers verpulvert wird.



Um ein Ticket austreten zu können, müsst Ihr die Raser so oft anrennen, bis sich der grüne Energiebalken über deren Wagen rot färbt.



Mit dem knappen Budget fällt die Auswahl zunächst allerdings nicht sonderlich üppig aus. In der für Euch zugänglichen Wagenklasse 1 finden sich Sportwagen wie beispielsweise der leicht in Verruf gekommene Audi TT, der 82er Lotus Esprit Turbo oder das Modell Lotus Elise. Aber auch ein Pick-Up der Marke Ford und verschiedene Muscle-Cars der Hersteller Plymouth und Dodge bewegen sich in erschwinglichen Preisregionen. Mit dem frisch erstandenen Vehikel könnt Ihr sodann an verschiedenen Einzelrennen und Meisterschaften teilnehmen. Damit sich die Raserei für den Spieler auch auszahlt, wird vor jedem Rennlauf ein Wetteneinsatz festgelegt, den auch die fünf CPU-Fahrer beisteuern müssen. Am Ende eines Laufes wird der Pott sodann unter den drei bestplatzierten Rasern systematisch aufgeteilt. Um im späteren Verlauf des Spiels in den Rennen der höheren Klassen 2 bis 4 mitmischen zu können, müsst Ihr genügend Kohle scheffeln und auf die teuren Boliden umsteigen. Zu den Top-Modellen des virtuellen Autohauses zählen hauptsächlich GT-Varianten wie etwa der 68er Klassiker Ford GT-40, der Lotus GT1 oder die Dodge Viper GTS-R. Mittels einer spartanischen



„Wenn man ein Auto besitzt, das mit 250 km/h angegeben ist, dann möchte man schon auch mal so weit gehen!“

Tuning-Option können sämtliche Super-Karosserien zudem in den Bereichen Motor, Bremssystem, Bereifung und Aufhängung aufgewertet werden. Neben den gewöhnlichen Standardrennen gibt es zusätzlich noch zwei weitere Möglichkeiten, das eigene Konto zu füllen. Zum einen sind dies die sechs Challenges, die eigentlich nichts anderes darstellen als simple Time-Trials, in denen es bei regem „Zivilverkehr“ jeweils eine gewisse Bestzeit zu schlagen gilt. Völlig andere Bedingungen erwarten Euch im Modus Cop-Chase. Wie es der Name vielleicht schon vermuten lässt, nehmt Ihr darin Abschied vom unbeschwernten Leben eines Verkehrsrowdys und wech-

DIE ALTERNATIVEN

Ridge Racer Type 4 - Namco



Der vierte Teil der Ridge Racer Serie besticht durch einen riesigen Fuhrpark, sensationelle Grafiken und einen treibenden Soundtrack. Trotz alledem raste Nancos Vorzeigerennspiel

doch knapp an der Höchstwertung vorbei. Zum einen beinhaltet es nur acht Strecken, zum anderen gibt es keine Special-Cups für die erspielten PS-Giganten. Dennoch eine virtuelle Spritztour par excellence.

Need for Speed - Brennender Asphalt - Electronic Arts



Ein genialer, action-lastiger Racer, der sein wahres Potential allerdings erst nach einigen Spielstunden voll entfaltet. Leichte grafische Einbußen lässt der Titel aufgrund seines enormen

Umfangs und der zahlreichen Neuerungen leicht verzeihen. Durch die tadellose Präsentation und die vielen Hintergrundinfos kommen Sportwagen-Fanatiker voll auf ihre Kosten.



Wahlweise steht dem Spieler auch eine Egoperspektive zur Verfügung. Diese bietet gegenüber der Verfolgeransicht ein erhöhtes Geschwindigkeitsfeeling, jedoch weniger Übersicht.

selt ins gegnerische Lager zu den Gesetzhütern über. Hier nämlich gilt es, auf den verschiedenen Kursen fünf rücksichtslosen Rasern durch massives Abdrängen und Ausbremsen Einhalt zu gebieten. Für jeden ausgeschriebenen Strafzettel erhält man sodann wertvolle Prämien, die automatisch aufs eigene Sparbuch transferiert werden. Selbstverständlich darf diese Variante, wie auch das Einzelrennen und die Meisterschaft, zu zweit bestritten werden, wobei der eine Spieler im Polizeiwagen und der andere hinter dem Steuer des Fluchtautos Stellung bezieht. Interessant - wenn auch von NFS IV abgekupfert - ist die Möglichkeit, einem Freund in einem heißen Duell die teuer erstandenen und aufgemotzten Wagen durch einen Sieg von der Memory-Card zu klauen.

► Nach so vielen mehr oder weniger missglückten Anläufen, ein grundsätzliches Rennspiel auf die Beine zu stellen, sollte man eigentlich meinen, dass es beim sechsten Versuch endlich einmal klappen könnte. Doch was die Entwickler des Pitbull Syndicates mit Test Drive 6 abliefern, ist wohl nur beschränkt als ein Fortschritt gegenüber den Prequels zu bezeichnen. In grafischer Hinsicht nämlich scheint hier wohl jemand das Gaspedal mit der Handbremse verwechselt zu haben. Die Optik ist größ-



Noch mehr als die ständig drängelnden Kontrahenten nerven die vielen Sonntagsfahrer, die in aller Seelenruhe durch die Gegend kutschieren.

tenteils dermaßen grobpixelig gestaltet, dass es an vielen Stellen zur reinen Tortur wird, den Verlauf der Strecke nachzuvollziehen. Lieblos dahingeschluderte Hintergrundbilder setzen dem ganzen schließlich die Krone auf. Selbst Pionier-



permanent wiederholen, hat man sich ziemlich schnell daran sattgehört. Was das nunmehr fünfte Sequel dennoch vor dem Wertungskeller

„Was das nunmehr fünfte Sequel dennoch vor dem Wertungskeller bewahrt, ist die verbesserte und auch durchaus als gelungen zu bezeichnende Fahrphysik.“

Titel der ersten PlayStation-Generation wie Ridge Racer oder wipEout haben in diesem Punkt Besseres vorzuweisen. Positiv zu vermerken ist dabei lediglich die Framerate, die auch im Zweispieler-Modus stets konstant bleibt. Soundtechnisch fällt TD 6 nicht ganz so enttäuschend aus. Zwar protzt der an sich gelungene Soundtrack neben einigen Techno-Stücken mit bekannten Songs von Eve 6, Lunatic Calm und dem Fear Factory-Remake von Gary Numans „Cars“, da die Lieder jedoch „geloopt“ sind, sich also während eines Rennens

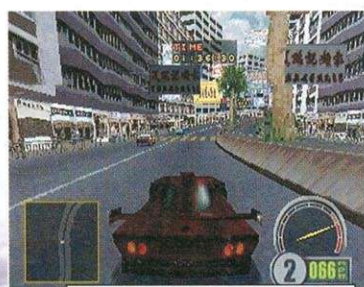
bewahrt, ist die verbesserte und auch durchaus als gelungen zu bezeichnende Fahrphysik, die in Zusammenhang mit der annehmbaren Steuerung und den intelligenten CPU-Piloten durchaus Spielfreude aufkommen lässt. Zudem sorgen die unterschiedlichen Modi für die nötige Abwechslung. Unterm Strich ist Test Drive 6 zwar spielerisch einen Hauch besser ausgefallen als der Vorgänger, im direkten Wettstreit mit solch brillanten Konkurrenztiteln wie Gran Turismo, Ridge Racer Type 4 oder Need For Speed - Brennender Asphalt bleibt Test Drive 6 jedoch schon beim Start wegen technischen Defekts liegen. Genre-Freaks sollten daher vor dem Kauf eine ausgiebige Probefahrt unternehmen.

POSITIV

- verbessertes Fahrverhalten
- gute Steuerung

NEGATIV

- grobpixelige Optik
- schwache Präsentation



Linksverkehr verwirrt: Auch in Hongkong wird auf der „falschen“ Seite gefahren.

GRAFIK 5

SOUND 7

RATING **7**



MARK LIEBOLD

TINY TANK

Genre	Shoot'em up
Hersteller	SCEE
Entwickler	MGM Interactive, AndNow LLC, Appalosa
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	26. Januar 2000



Mit einer schnellen Seitwärtsrolle könnt Ihr Euch aus der Schußbahn Eurer Gegner hechten.

In nicht allzu ferner Zukunft ziehen keine Menschen mehr in den Krieg. Ihren Platz haben Roboter eingenommen. Doch diese sind mit ihrem zugeachteten Schicksal überhaupt nicht glücklich und schließen sich unter dem Roboterführer MuTank zusammen. Tiny Tank, daß Maskottchen des SenTrax Rüstungsgiganten stellt sich gegen seine Maschinenbrüder und wird zerstört. 100 Jahre später kehrt der putzige Panzer, der sich dank der fortschrittlichen Nanometal-Technologie langsam selbst wieder instandsetzen konnte, vom Schrottplatz zurück, um MuTank und seinen Mechanoschergen ein für allemal Einhalt zu gebieten.

Für Tiny gibt es nur einen Weg MuTank in die Knie zu zwingen: er muß um jeden



Im Battle-Mode werden die besten Freunde schnell zu den bittersten Feinden.



Die kleinen Teeny Weeny Tanks (Hunt, Protect, Gather) kreisen meist automatisch um ihren großen Bruder, können aber auch manuell gesteuert werden.

Preis die Zufuhr von Nanometal, dem lebenswichtigen Rohstoff der Robotergesellschaft, kappen. Level für Level sabotiert und zerstört Ihr wichtige Transporte und Industrieanlagen. Während sich Tiny anfangs nur mit der Vernichtung eines Transportschiffes zufrieden gibt, wagt er sich im späteren Verlauf des Spieles immer weiter in die Höhle des Löwen hinein und macht auch vor Angriffen gegen den Nanometal-Mountain, die größte Lagerstätte des Robotimperiums, oder das Recycling Zentrum nicht mehr halt. Natürlich versucht MuTank die Übergriffe des kleinen gelben Panzers mit allen Mitteln zu stoppen. Tonnen seiner metallischen Kampfmaschinen schickt der Diktator gegen den armen Tiny ins Feld, der sich boshaften Robotern, Panzern, Walkern, Gleitern und Hoover Tanks gegenüber gestellt sieht. Anfangs kann man nur auf eine Kanone, die in Tinsys schwenkbaren Turm untergebracht ist, zurückgreifen. Sprengt Ihr damit einen Gegner in seine Bestandteile, bleibt von diesem nichts weiter als seine Waffen und evtl. auch etwas Nanometal oder sein Kopf, mit dessen Hilfe Tiny seine eigenen Offensiv- und Defensivsysteme aufbessern kann, zurück. Bis zu vier Waffenträger

kann man auf dem Rumpf des Panzerchens montieren, wobei zwei nach vorne und die anderen beiden nach hinten zielen. Unter den todbringenden Vernichtungsgerätschaften finden sich Lasergattlings, Raketenwerfer, Mörser, Energiestrahler, Eis-, Flammen- und Plasmawerfer.

► Tiny Tank ist ein ganz besonderer Held. Er ist wohl die einzige Massenvernichtungswaffe die mit einer gehörigen Portion Charme und Witz aufwarten kann, von seiner zu groß geratenen Klappe ganz zu schweigen. Frech wie Oskar rollt der gelbe Panzer durch die bunten und abwechslungsreich gestalteten Level, immer einen lockeren Spruch auf den metallischen Lippen. Durchweg solide ist die grafische Inszenierung, doch leider trüben die heftigen Slow-Downs den Spielspaß. Bei der Rettung der Menschheit kommt es nicht ausschließlich auf glühende Kanonenrohre an. Tiny muß beweisen, daß seine Antriebsketten flink genug sind, um kleine Sprungpassagen zu meistern und sein Prozessor über genügend Arbeitsspeicher verfügt, um kleine Aufgaben zu erfüllen.

Leider schafft es der kleine Tiny nicht, sich in unsere Herzen zu schießen. Trotz seiner lustigen Sprüche und der netten Story bleibt Tiny Tank doch „nur“ ein Shoot'em up, bei dem die Abwechslung und eine konstante Framerate etwas zu kurz kommen.

POSITIV

- humoristische Kommentare des Hauptcharakters
- abwechslungsreicher Soundtrack
- schöne Lichteffekte

NEGATIV

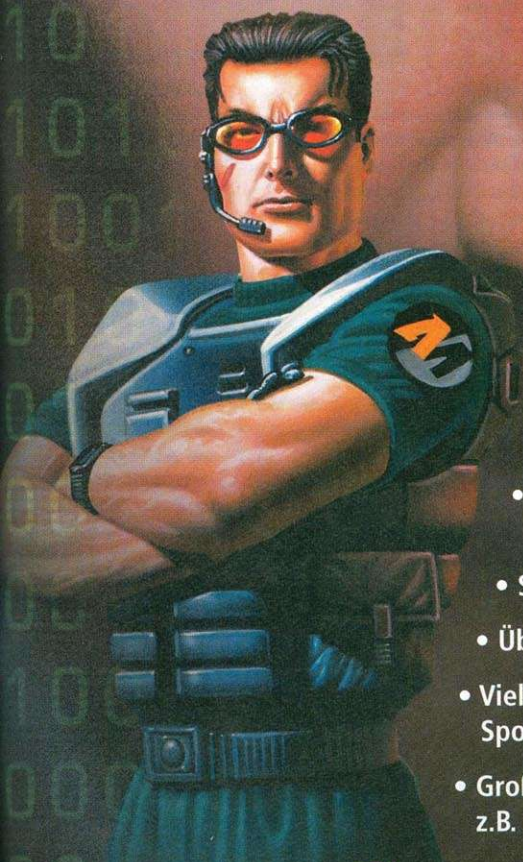
- arge Slow-Downs
- mit der Zeit etwas eintönig

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 6

ACTION MAN

in MISSION XTREME

THE GREATEST HERO OF THEM ALL!



fun generation

8 von 10

PlayStation
Magazin

8 von 10

PLAYSTATION
FUN
MAGAZIN

82 %

PLAY
STATION
ZONE

81 %

Features:

- Attraktiver Genre-Mix aus Action, Racing und Action-Adventure
- Neuartige 3D-Engine mit revolutionären Features in atemberaubender Geschwindigkeit und Detailstufe
- Sechs unterschiedliche Einsatzgebiete, u.a. Großstadt, Wüste, Arktis u.v.a.
- Über 50 vom Spielverlauf abhängige Einsatzaufträge
- Viele verschiedene Fahrzeuge, die alle bestiegen werden können - Sportwagen, Helicopter, Jetpack, Jeep, u.v.a.
- Großes Waffenarsenal und modernste Ausrüstung für jede Kampfsituation, z.B. Präzisionsgewehr, MP, Flammenwerfer, Nachtsichtgerät u.v.a.
- Action-, Geschicklichkeits-, Rätsel- und Nahkampf-Einlagen wechseln sich gekonnt ab

Die Zeit ist reif für einen männlichen Superhelden.



TONI OPL

PRO PINBALL

FANTASTIC JOURNEY

Genre	Flipper-Simulation
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	Cunning Developments
Testmuster	Empire Interactive
Preis	ca. 109,- DM
Erhältlich ab	sofort

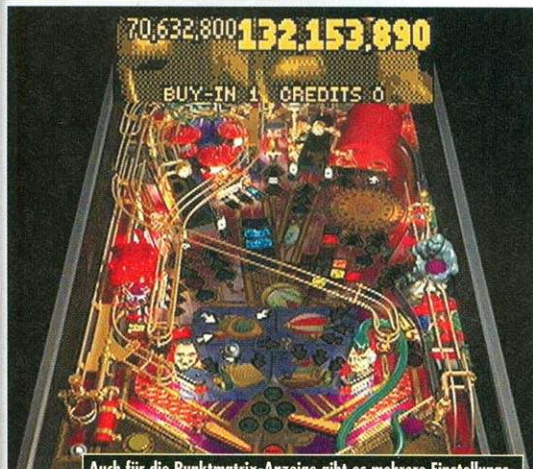


Mit Pro Pinball - Fantastic Journey beschern uns die Flipperexperten von Empire Interactive nach The Web, Timeshock und Big Race USA die nunmehr vierte Flippersimulation für die PlayStation. Wie gewohnt findet sich auf der schwarzen Scheibe nur ein einziger Tisch, der jedoch wieder mit der aus den Vorgängern bekannten Detailtreue akribisch nachgebildet wurde. Die Hintergrundstory eines Flippers ist zwar eigentlich zweitrangig, da jedoch das gesamte Tischlayout darauf basiert, sei sie an dieser Stelle kurz erläutert:

Von einer geheimnisvollen Insel aus hält ein gewisser General Yagov die gesamte Welt in Atem. Der durchgeknallte Diktator droht damit, durch den



Eine kurze Dia-Show zeigt Euch die markantesten Stellen des Tisches.



Auch für die Punktmatrix-Anzeige gibt es mehrere Einstellungsmöglichkeiten. Hier ist diese beispielsweise opak dargestellt.



Unter dem Menüpunkt „Tisch ansehen“ könnt Ihr Euch jeden Ausschnitt der Spielfläche vergrößern lassen.

Abschluss einer Rakete den Mond zu zerstören, sollten seine gestellten Forderungen nicht erfüllt werden - die Folgen für die Menschheit und den blauen Planeten wären fatal. Da niemand den unsichtbaren Schutzschild durchdringen kann, der das entlegene Eiland umgibt, scheint die Situation aussichtslos. Doch Professor Steam hat eine Möglichkeit gefunden, die Energiebarriere zu durchbrechen. Dazu bedarf es allerdings vier magischer Kristalle, die der Spieler durch den Bau von verschiedenen dampfbetriebenen Apparaturen und dem Bestehen von vier aufregenden Abenteuern erst beschaffen muss. Es liegt also an Euch, diese Mission durch geschickten Umgang mit der silbernen Kugel erfolgreich zu beenden und das Vorhaben des verrückten Militaristen zu vereiteln.

► Selbstverständlich legen die Entwickler von Cunning Developments auch beim vierten Pro Pinball-Titel allergrößten Wert auf ein möglichst wirklichkeitsgetreues Flipper-Feeling, was sich vor allem an der stets nachvollziehbaren Kugelfysik, den authentischen Soundeffekten und der unüberschaubaren Fülle an Einstellungsmöglichkeiten erkennen lässt. Die Standardkonfiguration des Tisches ist auf ein möglichst ausgewogenes Gameplay ausgelegt. Wer jedoch gerne selbst etwas Feintuning betreibt, kann nahezu alle Bege-



benheiten des Flippers an die eigenen Wünsche anpassen. Vom allgemeinen Zustand des Tisches (neu, gepflegt, gebraucht, vernachlässigt...) über dessen Neigungswinkel bis hin zu den kleinsten Einstellungen für jedes einzelne Feature - ja sogar die Bilanzinformationen und umfangreiche Testläufe für jedes einzelne Glühbirnchen lassen sich im Bedienungsmenü aufrufen.

Trotz alledem hat uns Fantastic Journey nicht ganz so gut gefallen wie die beiden Vorgänger Timeshock und Big Race USA. Sowohl auf dem Spielfeld selbst als auch im Videomode boten die Prequels ein Quäntchen mehr Möglichkeiten, Abwechslung und Action, was aber nicht heißen soll, dass Fantastic Journey ein langweiliger Flipper ist. Für Sammler ist der Titel ohnehin unentbehrlich.



Beim allseits beliebten Multiball wird's richtig hektisch. Nun gilt es, den Jackpot so oft wie möglich zu knacken.

POSITIV

- Hires-Grafik
- perfekter Kugellauf
- übersichtliches Tischlayout

NEGATIV

- nur ein Tisch
- mittelpträgige Hintergrundmusik

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

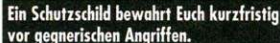
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 6

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7

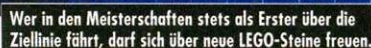


TONI OPL

Erhältlich ab *sofort*



Aus dieser Thematik hätte man weit-
aus mehr machen können.



RATING  **5**

[illegible]

DIRK GEMEINHARDT

play
PLAY STATION

RUGRATS STUDIO TOUR

Genre	Genre-Mix
Hersteller	THQ
Entwickler	n SPACE
Testmuster	play PlayStation
Preis	ca. 129,- DM
Erhältlich ab	sofort (US-Import)
Frühjahr 2000 (PAL-Versionen)	

Große und kleine Menschen lassen sich von amüsanten Attraktionen der Freizeitparks in eine phantastische Welt abseits des tristen Alltags führen. In kunterbunten Umgebungen gaukeln die Betreiber ein naives Eiland mit Friede-Freude-Eierkuchen-Laune vor, in welchen sündhaft teure Rollercoaster, Geisterbahnen und Fahrgeschäfte den zahlungskräftigen Besucher während des ein- bzw. mehrtägigen Aufenthalts bei Laune halten sollen. Weder Six Flag Magic Mountain, Disneyland noch Knotts Berry Farm können den Illusionsfabriken der Universal Studios und Warner Bros. das Wasser reichen. Aus ihren Blockbustern pickten sie die aufregendsten Filmabschnitte heraus und konzipierten darauf basierend Unterhaltungsarenen auf der grünen Wiese für die breite Masse. Jährlich tragen Gäste aus allen Herren Länder schubkarrenweise ihr hart erarbeitetes Geld in solche Themenparks, um einmal den Weißen Hai, King Kong oder E.T. hautnah zu erleben.



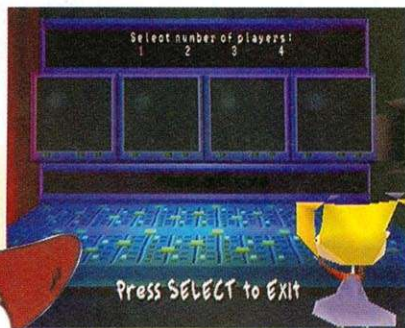
Ebenso dürfen unsere kleinen Wonneproppen aus Nickelodeons megaerfolgreichem Cartoon eine Studio Tour unternehmen, doch schon nach wenigen Minuten kommt Panik auf. Die Kids des Tommy, Chuckie, Phil und Lil haben auf dem Areal der Gigantamongous Studios den kleinen Dil aus den Augen verloren: Dass die Suche auf dem riesigen Gelände für die winzigen Kids kein Zuckerschlecken wird, konnte sich niemand in den kühnsten Träumen ausmalen. An vier verschiedenen Flecken des Parks müsst Ihr Euer Bestes geben, um die notwendigen Schlüssel zusammenzutragen, welche die verriegelte Stahltür zum Erfolg aufschließen. Bei „Captain Cookies“ weht Euch eine steife Brise entgegen; denn neben der mühsamen Schatzsuche muss man im polygonalen Räuber-und-Gendarm-Spiel seine Freunde finden. Wie im Wilden Westen geht es bei „Lazy Saddles“ zu. Cowboy-Mini-Golf - selbstverständlich mit richtiger Scorecard - oder eine heitere Gänsejagd treiben Euch den Schweiß auf die Stirn. Fun-Racer-Enthusiasten dürfen in „Diapies of Thunder“ - welcher Film diente da wohl zumindest beim Titel als Inspiration - gut Stoff geben. Mit niedlichen Rugrats-Mini-Karts legt Ihr Euch in die Kurven -



Ihr müsst alle Schlüssel sammeln, denn ohne sie kann man die Türen nicht öffnen.

der dreifache Champion erhält als Siegesprämie einen Schlüssel. Eher extraterrestrisch geht es in „Outside Space“ ab. Pulverisiert mit der Laserpistole die kleinen grünen Männchen in der kosmischen Schießbude. Meistern die kleinen Racker zum Schluss noch das nicht allzu schwere Plattformgehopse, so ist das Ziel zum Greifen nach. Beeilt Euch, denn vielleicht müssen Dils Pampers gewechselt werden.

Das Potential der Rugrats Studio Tour wurde leider bei weitem nicht ausgeschöpft. In punkto Grafik wäre es sicherlich von Vorteil gewesen, akkurater und liebevoller ins Detail der charakteristischen Cartoon-Grafik zu gehen. Mit Ausnahme der guten Steuerung schmälern Polygonfehler und die nervenaufreibende Musik den Spielgenuss. Die vielen Sublevel und die unterschiedlichen im Spiel implementierten Genres hinterlassen gemischte Gefühle. Schade eigentlich.



Bei dieser Genrevielfalt bietet sich ein Mehrspielermodus regelrecht an. Bis zu vier Spieler dürfen sich abseits der Schlüsseljagd die Zeit vertreiben.

POSITIV

- abwechslungsreiche Sublevels
- Mehrspielermodus

NEGATIV

- Grafikfehler
- Dudel-Sound
- ungünstige Kameraführung



GRAFIK 6

SOUND 5

RATING 6



GLOVER

TONI OPL

Genre	Jump'n Run
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Interactive Studios
Testmuster	Hasbro Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Vom Hof des Zauberschlosses aus gelangt Glover in die einzelnen Welten.

Im Crystal Kingdom lebte einst ein alter Magier, der mit Hilfe von zwei Zauberhandschuhen allerlei hexenhaftes Gebräu zusammenpanschte. Eines Tages jedoch verwechselte der zerstreute Schwarzkünstler zwei Zutaten und verursachte dadurch eine gigantische Explosion, bei der sieben magische Kristalle aus dem Turm des Zauberschlosses geschleudert wurden und beinahe am Boden zerschellten. Glover, einer der beiden lebendigen Handschuhe, konnte jedoch alle Edelsteine kurz vor dem Aufprall in Gummibälle verwandeln und somit das Schlimmste verhindern. Diese sprangen allerdings davon und verteilten sich über das gesamte Königreich. So liegt es nun in der Hand des Spielers, mit dem emsigen Glover loszuziehen und die verlorengegangenen Kristalle wiederzubeschaffen, um den Frieden im Land zu sichern. Mit dem gesuchten Ball in der Hand bahnt man sich durch Jonglieren, Dribbeln und Werfen den Weg bis zum Ausgang und tritt am Ende jeder Welt einem Endgegner entgegen.

Hört sich eigentlich nach einem interessanten Spielprinzip an. Prinzipiell ist es das auch, nur leider stören einige Tatsachen das an sich überaus innovative Gameplay immens. Hauptkritikpunkt ist die nervige Kameraführung, die an den unmöglichsten Stellen ständig manuell nachjustiert werden muss. Hinzu kommen die übersensible Steuerung, die niedrige Framerate, der späte Grafikaufbau und der eintönige Dudelsound. Eingefleischten Jump'n Run-Fans empfehlen wir ein ausführliches Probespiel.



GRAFIK 7
SOUND 5

RATING 7



GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!
Infos unter info@gamerspoint.de
GAMERS POINT 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!!!

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

Neuheiten... ein KLEINER Auszug



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)

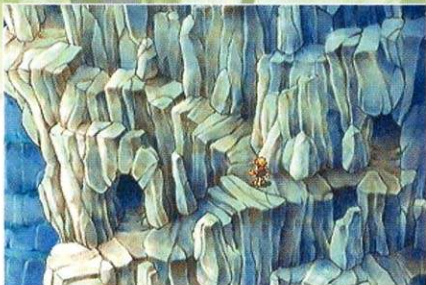
Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

K. u. E. Eckert Schillerstr. 44 74613 Ohringen 07941-33355	Game-Station Duttenstedter Str. 20 31224 Peine 05171-733388	Gamer's Paradise Untergasse 1 34576 Homberg (Efze) 05681-609455
Kriwat Oile Beek 9 46569 Hünne 02858 - 7131	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44	Mobi-Games Leipzig Str. 9 37287 Wehrhah 05658-924973
Musi-X-treme Kirchhorn 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780	Video Playlädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173-2290	World Games Albaxer Str. 1 37671 Hötzer 05271-920932

ROBERT BANNERT

SAGA FRONTIER II

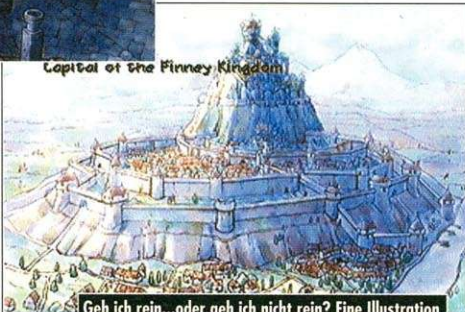
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Square Europe
Entwickler	Squaresoft
Testmuster	SCED
Preis	ca. 109,- DM
Erhältlich ab	Februar



Sie sind klein, sie sind knuffig - und sie kommen aus Japan: Das haben fast alle Rollenspiele gemein - da machen auch Squaresofts Saga Frontier-Helden keine Ausnahme. Damit haben sich die Gemeinsamkeiten zum klassischen Genre-Einerlei aber auch schon erschöpft: Ansonsten wird - endlich mal wieder - von A (wie Abenteuer) bis Z (wie Zauberei) Neues geboten. Saga Frontier 2 bricht mit so ziemlich allen Rollenspiel-Konventionen, die Ihr in den letzten zehn Jahren lieb gewonnen habt: Heiltränke - wer braucht schon Heiltränke? Zaubersprüche und magische Klunkersteine für jede Gelegenheit - mögt Ihr die auch so sehr? Dann vergesst sie! Ebenfalls klassisch: Nach dem Abenteuer erst einen kühlen Humpen Met bechern, anschließend zum Nickerchen im Hotel einkehren - und am nächsten Morgen beim ansässigen Gemischtwarenhändler den Kräutervorrat auffüllen. Genau die Art von Abenteuer-Dasein, die Euch behagt? Na, dann habt Ihr die Wahl zwischen folgenden Entscheidungen: a) Ihr streicht Saga Frontier 2 ganz schnell



Capital of the Finney Kingdom



Geh ich rein...oder geh ich nicht rein? Eine Illustration zeigt Euch die nächste Stadt in der Toten.



Im Dunkeln ist gut munkeln: Königssohn Gustave erforscht auf eigene Faust die Räuberhöhlen.

von der Weihnachts-Wunschliste - oder b) Ihr verabschiedet Euch von den Traditionen und seid offen für Neuerungen der skurrilsten Art. Neu, weil Squaresoft ein digitales „Regelwerk“ auf die Beine gestellt hat, das bisher seines gleichen sucht - und skurril, weil Saga Frontier 2 eher an ein japanisches Bilderbuch als an ein Rollenspiel von den Final Fantasy-Machern erinnert. Dezentente Aquarell-Hintergründe, zuckersüße Knubbelhelden (aus der digitalen Feder von Final Fantasy Tactics und Tactics Ogre-Künstler Tomomi Kobayashi) und Heldenschicksale, die so privat und intim sind, daß Ihr Euch mit dem jeweiligen Konterfei schneller identifiziert als in jedem anderen Rollenspiel: Mehr noch - habt Ihr Euch zur nächsten Handlungs-Etappe (Saga Frontier 2 ist in zahllose Kapitel unterteilt) erst einmal für einen der beiden Hauptcharaktere entschieden, dann wächst Euch der Sprite-Schlawiner so schnell ans Herz, daß Saga Frontier 2 für Euch zur reinen „Privatsache“ wird. Ihr fühlt und fiebert mit Eurem Alter Ego - egal ob Ihr gerade in den Wildlederгалoschen von Fürstenson Gustave durch die Lande stieft oder in der Bitmap-Haut von Dungeon-Forscher Wil Knights nach versunkenen Schätzen stöbert. Saga Frontier 2 ist die logische Weiterentwicklung des guten

POSITIV

- traumhafte Aquarell-Optik
- zwei Handlungsstränge
- massenweise Genre-Neuerungen
- packende Storyline

NEGATIV

- holpriger Einstieg
- dürftige Regel-Erklärung



Kleiner Adventure-Ausflug: In den nächtlichen Gassen spielt Ihr einen Point'n Click-inspirierten Fantasy-Krimi.



So schön wie in einem Märchenbuch: Pilze wohin man sieht... und wo sind die Schlümpfe?

alten 2D-Rollenspiels: Ihr spaziert nach wie vor durch Bitmap-Terrains - aber die wurden nicht in althergebrachter Kastenbauweise konstruiert, sondern liebevoll als bildschirmfüllende Fantasy-Artworks angelegt. Eine verträumte Spielwelt, zwei parallel verlaufende Handlungsstränge und ein stimmiges Spielsystem - Rollenspieler, was willst Du mehr?

► Aller Einstieg ist schwer - aber dafür ist die Belohnung umso reicher! Anfangs geht sich Squares Genre-Neuerung noch ziemlich träge an - aber habt Ihr Euch erst einmal richtig warm gespielt, dann geht Euch Saga Frontier 2 so leicht von der Hand wie kaum ein anderes RPG. Warm spielen heißt hier übrigens, sich von allen Gewohnheiten zu trennen. Weder regeneriert Ihr Eure Hitpoints auf traditionellem Wege, noch gibt's im Kampf das übliche Options-Einerlei. Saga Frontier 2 ist einfach anders - anders und besser! Square hat eindeutig den ersten Schritt in eine neue, schönere Rollenspielwelt getan: dass wir trotz aller Begeisterung „nur“ eine Neun springen lassen, daran sind in erster Linie der träge Einstieg und die fast unverschämte Benutzer-Feindlichkeit schuld. Keine Frage: Squares Designer sind Meister, wenn es darum geht, bahnbrechende Neuerungen auszufüteln. Aber wenn es daran geht, Euch ihre famosen Ideen nahezubringen, dann setzt es aus: Da helfen weder aufmerksames Spielen noch intensives Handbuchstudium weiter. Pfu!

play
PLAY STATION
BEST BUY!

GRAFIK 9

SOUND 7

RATING 9



ARCADE PARTY PACK

TONI OPL

Genre Retro-Collection
Hersteller Midway Home Entertainment
Entwickler Digital Eclipse
Testmuster Konami of Europe
Preis ca. 99,- DM
Erhältlich ab Ende Januar 2000



Retro-Fans können mit dem Arcade Party Pack in Erinnerungen schwelgen und die guten alten Zeiten wieder aufleben lassen. Die Kollektion beinhaltet insgesamt fünf Automatenklassiker, die sich auch auf den Systemen C64 und Amiga größerer Beliebtheit erfreuten. Genreübergreifend ist für jeden Geschmack etwas dabei. Rennspiel-Freaks beispielsweise erfreuen sich an dem Top-Down-Racer Super Sprint, Puzzle-Freunde werden von Ataris Klax begeistert sein, das sich in punkto Gameplay nicht vor den aktuellen Knobelspielen verstecken muss. Zerstörungswütige Spieler genießen die Ur-Version der „Häuserabrisssimulation“ Rampage und Fun-Sport-Anhänger steigen mit 720 aufs virtuelle Skateboard oder stürzen sich in Toobin mit aufblasbaren Autoschlächten in wilde Fluten. Interviews mit den jeweiligen Entwicklern runden das historische Angebot ab.

Da sämtliche Spiele in ihrer Originalversion auf die CD gepreßt wurden, können Grafik und Sound natürlich nicht mehr mit dem heutigen Standard mithalten. Hier steht ausschließlich der Spielspaß im Vordergrund - und der kommt bei dieser Sammlung nicht zu kurz. Eine Handvoll mehr Games hätten es allerdings schon sein dürfen, da die Auswahl mit nur fünf Titeln im Vergleich zur 80's Arcade Gallery nicht gerade üppig ausfällt.



Rampage



720



Klax

GRAFIK entfällt
SOUND entfällt

RATING 6



FAIRPLAY

by BauConTec

Sony Playstation

Memory-Card 1 MB (15 BI.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 BI.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 BI.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 BI.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 BI.)	24,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	9,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker Inkl. Pointer	69,99
Panther Gun	39,95
Shock Rattle Gun	69,95
PSX-Maus	22,99
Jordan Lenkrad	109,99
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
Flashfire Force Feed Back Controller	49,99
Flashfire Power Shock	32,99
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster Deluxe	99,95
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

SEGA DreamCast Software

Blue Stinger	92,99
Buggy Heat	89,99
Cool Boarders	89,99
D 2	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	179,99
Incoming	99,99
Marvel VS Capcom	104,95
Metropolis	109,99
NBA	89,99
Red Dog	89,99
Penpen	95,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
UEFA Striker	95,99
Toy Commander	89,99
Virtua Fighter 3 TB	89,99
World League Soccer	84,99
Worms Armageddon	85,99

Software PSX

Championship Motocross	89,99
Dino Crisis	84,99
Discworld Noir	84,99
Driver	85,99
F-1 World Grand Prix	89,99
FIFA Soccer 2000	85,95
Fighting Force 2	82,99
Final Fantasy VIII	95,90
Formel 1 '99	85,99
Fußball Live	85,99
Grand Turismo 2	85,99
Le Mans 24	89,99
Mission Impossible	89,99
NFL Blitz 2000	79,99
NBA Live 2000	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
South Park	84,99
Spyro the Dragon 2	85,99
Tarzan	81,99
Tomb Raider IV	89,95
Tomorrow Never Dies	85,99
Tunguska	79,99
Worms 2: Armageddon	79,99

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99



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

WESEMANN WA,BS



Shock
Rattle Gun
69,95



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



Flashfire
Power Shock
32,99

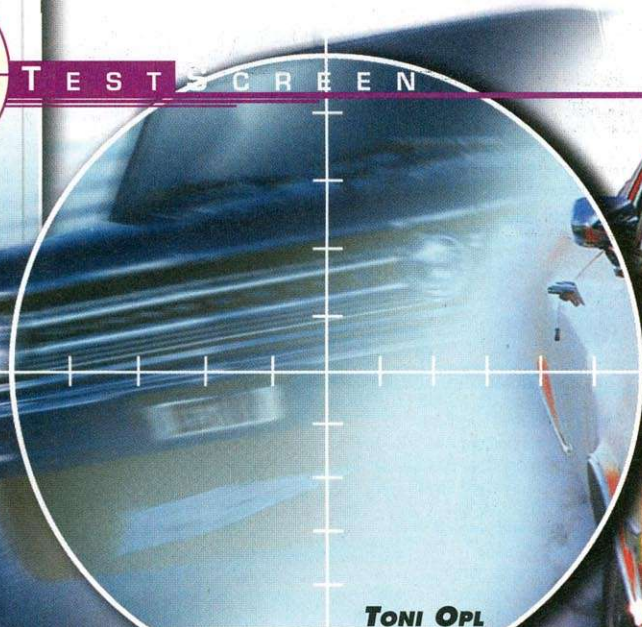
BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. 05331-99590

Fax 05331-995999
http://www.konsole.de
Händleranfragen erwünscht

Riesenauswahl - weitere Artikel auf Anfrage

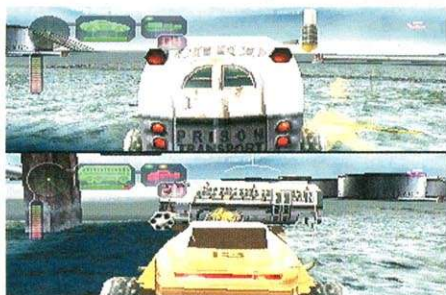


TONI OPL

VIGILANTE 8

Zweite Herausforderung

Genre	Race'n Shoot
Hersteller	Activision
Entwickler	Luxoflux
Testmuster	Activision
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Januar 2000



Freunde der späten 70er werden ihre helle Freude haben, denn Vigilante 8, das Spiel rund um fette Muscle-Cars, groovige Funk-Music, Afro-Frisuren und dicke Koteletten geht mit der „Zweiten Herausforderung“ in die nächste Runde.

Einige Zeit ist vergangen, seitdem die Vigilantes - ihres Zeichens Hüter von Recht und Ordnung - im ersten Teil der Serie der kriminellen Kojoten-Gang das Handwerk legten. Die daraus resultierende Ruhe im Land war jedoch nur von sehr kurzer Dauer. Clyde Slick, einer der damaligen „Kojoten“, schaffte über viele Jahre hinweg einen kometenhaften Aufstieg bis hin zum Präsidenten einer zwielichtigen Ölgesellschaft, der es gelungen war, sämtliche Konkurrenzunter-



nehmen zu schlucken und das Weltmonopol für sich zu beanspruchen. Das einzige Land, das nicht mit der erpresserischen Gesellschaft kooperierte, waren die USA. Als im Jahre 2016 die Regierung der Vereinigten Staaten zusammen mit den Vereinten Nationen die fragwürdigen Vorgehensweisen des Ölkonzerns aufgedeckt hatte, drohte das übermächtige Imperium zu kippen. Clyde ließ daraufhin von einem seiner vertrautesten Mitarbeiter die erste funktionierende Zeitmaschine aus einem Labor in Stanford stehlen und schickte mit Hilfe dieser Errungenschaft einige seiner Leute in die Vergangenheit zurück, wo sie die zukünftigen Ereignisse zu seinen Gunsten verändern und ganz Amerika dem Erdboden gleich machen sollten. Erwartungsgemäß ist es natürlich die Aufgabe der Vigilantes, dieses wahnwitzige Unterfangen zu vereiteln.

Doch die neu formierte Kojoten-Bande ist nicht die einzige Gefahr, mit der sich die militante Bürgerwehr nun auseinandersetzen muss. Die Drifters, ein bunt gemischter Haufen bestehend aus einigen Verrückten und gewalttätigen Umweltterroristen, ist ebenfalls in bester Straßenschlacht-Laune und beteiligt sich rege an den waffenlastigen Auseinan-



dersetzungen. Während einige der aus dem Vorgänger bekannten Charaktere die Fronten gewechselt haben, sind natürlich auch mehrere neue Rowdys anwählbar. Dem Spieler ist es dabei freigestellt, für welche der drei Gangs er Partei ergreifen will. Die verschiedenen Wagen der abgedrehten Piloten, unter denen sich nun auch so futuristische Vehikel wie ein Mondfahrzeug oder eine schwebende Luxuslimousine befinden, unterscheiden sich hauptsächlich in den Attributen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Panzerung und Zielgenauigkeit der Waffensysteme, doch auch das Gewicht des jeweiligen Fahrzeugs wirkt sich immens auf dessen Handling aus. Standardmäßig ist jedes

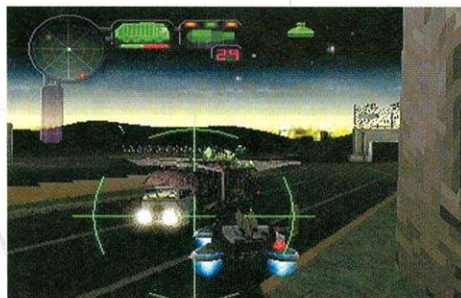
BLICK IN DIE ZUKUNFT

GRUDGE WARRIORS - Take 2 Interactive

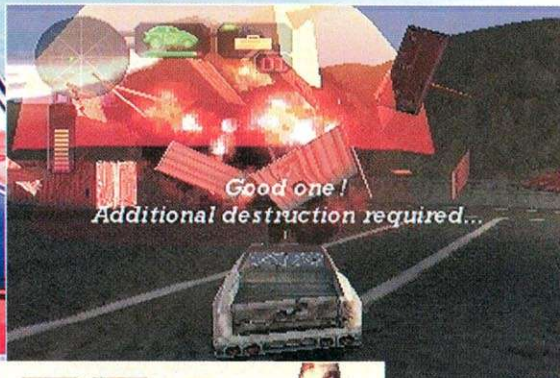


Auf einem ähnlichen Spielprinzip basiert auch das für Januar nächsten Jahres angekündigte Grudge Warriors von Take 2 Interactive, in dem zwölf recht außergewöhnliche Verbrecher-

syndikate mit futuristisch anmutenden Kampfpanzern um die Vorherrschaft auf mehreren Inselgruppen konkurrieren. Jede Gang verfügt dabei über individuelle Vehikel und Waffensysteme. Neu ist, dass in diesem Titel auch Wetter und Tageszeit das Gameplay beeinflussen werden.



Mit dem Schweb-Upgrade können die Gegner aus der Luft angegriffen werden. Die Steuerung wird hierbei allerdings ziemlich ungenau.



Einige der gestellten Aufgaben beschränken sich auf simples Einsammeln bestimmter Objekte.

Fahrzeug mit einem Maschinengewehr ausgestattet. Überall auf den riesigen Arealen verteilte Pick-Ups rüsten die Straßenkreuzer zusätzlich mit Tellerminen, Lenkraketen, Flammenwerfern, Mörsern oder Schutzschilden aus. Darüber hinaus verfügt jeder Schlitten über einen Spezialangriff, der empfindlich an der Energieleiste des attackierten Opponenten nagt. Zu Schrott geschossene Karossen hinterlassen bestimmte Münzen, die jeweils eine der Wageneigenschaften um fünf Punkte aufwerten. Für die immense Summe von 100 gescheffelten Punkten kann der Spieler das gesamte Chassis seines Wagens verändern und diesen in ein mächtiges Superauto verwandeln.

In punkto Spielmodi wurde im Vergleich zum Prequel noch eins draufgepackt. Herzstück der „Zweiten Herausforderung“ ist nach wie vor der Quest-Mode, den man per Splitscreen auch zu zweit durchlaufen kann. Hier reist Ihr mit einem der Charaktere quer durch die USA. In jeder Stage gilt es, zusätzlich zur Zerstörung aller gegnerischen Karren zwei weitere kleine Aufgaben



Mittels spezieller Pick-Ups können die PS-starken Boliden auch in ein Wasserfahrzeug oder ein Schneemobil transformiert werden.

zu erfüllen, die abhängig vom gewählten Gangmitglied unterschiedlich ausfallen. Insgesamt kann der Quest-Mode also auf drei verschiedene Arten (mit einem Vigilante, einem Kojoten oder einem Drifter) durchgespielt und somit stets neue Piloten freigeschaltet werden. Zusätzlich gibt es noch einen Arcade-Modus, in dem Ihr Level und Anzahl der Gegner selbst bestimmen dürft und nur die Eliminierung der Kontrahenten Punkte einbringt. Ähnliches gilt auch für den Survival-Modus, in dem allerdings für jeden außer Gefecht gesetzten Konkurrenten zwei neue erscheinen. Im Zweispieler-Modus steht Euch neben dem Quest-Mode noch eine Kooperations- und ein Deathmatch-Variante zur Verfügung. Hier dürft Ihr Euch wahlweise in einem Duell die Raketen gegenseitig um die Ohren fliegen lassen oder gemeinsam ein CPU-gesteuertes Team nach allen Regeln der Kunst aufmischen.

„Euch erwarten insgesamt 12 gigantische Areale, in denen Ihr frei umherkurven und nahezu die gesamte Umgebung in Schutt und Asche legen könnt.“

► In Vigilante 8: Zweite Herausforderung erwarten Euch insgesamt 12 gigantische Areale, in denen Ihr frei umherkurven und nahezu die gesamte Umgebung in Schutt und Asche legen könnt. Einen derart hohen Grad an Interaktion mit der Umgebung entdeckt man in Videospielen wahrlich nicht oft. Egal ob Schlepplift, Gondel, Skisprungschanze, Raketenabschussbasis oder Pipeline - nahezu jedes Objekt kann in irgendeiner Form zum eigenen Vorteil genutzt werden. Bei der Beschreibung der einzelnen Missionsziele allerdings wären etwas genauere Informationen



Mit Hilfe der Raketen-Startrampe könnt Ihr Euch in schwindelerregende Höhen katapultieren lassen und sodann sanft am Fallschirm zu Boden gleiten.

dringend nötig gewesen, da man stellenweise einfach blindlings umherirrt und überhaupt nicht weiß, was es eigentlich zu tun gilt.

Der optische Gesamteindruck kann wie auch beim ersten Teil der Serie durchaus überzeugen. Allerdings leidet auch das Sequel noch an ständig auftretendem Clipping, zahllosen Polygonfehlern und einem sehr späten Grafik-

aufbau. Während die Framerate im Single-Player-Mode stets konstant bleibt, muss man bei Splitscreen-Duellen leider mit einem permanenten Ruckeln vorlieb nehmen. In musikalischer Hinsicht schöpften die Entwickler einmal mehr aus dem Vollen und implementierten 15 brandneue, abwechslungsreiche Songs, die von Disco-Groove über Country und Western bis hin zu Rock und Techno viele Stilrichtungen abdecken. Die Soundeffekte hingegen erreichen dieses hohe Niveau leider nicht.

Fazit: Grundlegende Änderungen oder bahnbrechende Innovationen sucht man in Vigilante 8: Zweite Herausforderung vergebens. Vielmehr sind es kleine Details, die das Sequel dennoch spielenswert machen. Ob diese allerdings für Besitzer des Vorgängers einen Neukauf rechtfertigen, ist mehr als fraglich.

POSITIV

- riesige Areale
- „groovy“ Sound
- viele versteckte Charaktere
- interaktive Umgebung

NEGATIV

- häufig auftretende Polygon- und Clipping-Fehler
- später Grafikaufbau
- Missionsbeschreibungen teilweise zu ungenau
- Gameplay stellenweise leicht chaotisch

GRAFIK 7

SOUND 8

RATING 7



SUPERCROSS CIRCUIT

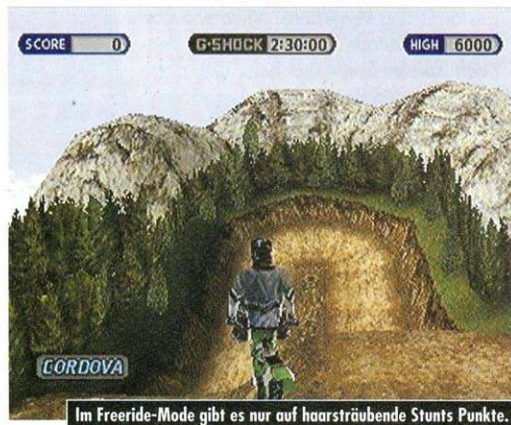
Genre **Racer**
 Hersteller **989 Studios**
 Entwickler **Idol Minds**
 Testmuster **play PLAYSTATION**
 Preis **ca. 139,- DM**
 Erhältlich ab **sofort (US-Import), 1. Quartal (PAL-Version)**



Im dichten Bulk wird es sehr hektisch.

Was haben Snowboards und Motocrossbikes gemeinsam? Richtig. Mit beiden ist es möglich, sich und den eigenen Adrenalinspiegel in ungeahnte Höhen zu katapultieren. Weshalb sich wahrscheinlich auch die Macher des brillanten Cool Boarders 3 dachten die Schneebretter zur Abwechslung in die Ecke zu stellen, um sich der Welt aus Dreck, Staub und knatternder Zweitakter zu widmen.

989 Studios präsentiert uns eine geballte Motocross-Packung, die besonders in punkto Umfang alle bisher erschienen Genrevertreter alt aussehen lässt. Zunächst wäre da eine ganze Menge an original Lizenzen rund um den Motocross-Zirkus. Angefangen von echten Fahrern über authentische Motorrad- und Outfitmarken bis hin zu



Im Freeride-Mode gibt es nur auf haarsträubende Stunts Punkte.



US-IMPORT!



Im sehr komfortablen Track-Editor kann man sich ohne Mühe eigene Strecken zusammenbasteln.

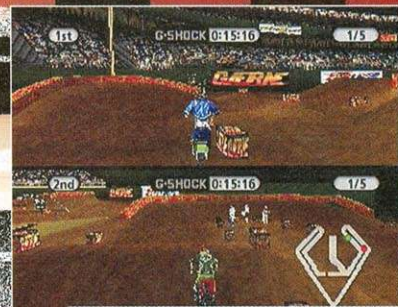
25 Moto- und Supercrossstrecken, die allesamt ihren realen Pendanten nachempfunden wurden. Eine starke Basis, auf der Idol Minds festen Fuß fassen konnte, denn der Spieler wird förmlich mit attraktiven Spielmodi erschlagen. Im Mittelpunkt steht jedoch ein ausgeklügelter Karrieremodus (den man übrigens auch zu zweit spielen kann), der uns in das harte Geschäft eines Profibikers versetzt. Zu Beginn noch mit dem Allernotwendigsten ausgestattet, gilt es, zunächst im Lokal-Turnier genug Geld und Erfahrung zu sammeln, damit man den späteren Ligen gewachsen ist. Besonders die liebe Kohle ist zwingend notwendig, da im Prinzip ein sicherer Sieg nicht nur vom Geschick des Fahrers abhängt, sondern auch am Material, auf dem er sich bewegt. In übersichtlichen Menüs muß man sich immer wieder um den Verschleiß seiner Komponenten wie Reifen, Bremsen oder auch Motor kümmern. Es können neue Teile gekauft und je nach Kursanforderung angepaßt werden. Hieraus ergibt sich schon bald ein wahres Pokerspiel: Kauf ich mir jetzt neue Reifen oder erst eine Runde später, um die doppelte Kohle einzusacken? Steig' ich sofort in die nächste Liga auf oder sollte ich noch mehr Bares hamstern?

POSITIV

- endlich passende Motorgeräusche
- sehr umfangreich
- packender Karrieremodus
- original Lizenzen

NEGATIV

- etwas „steife“ Fahrer
- teils grobe Optik
- nervige Musik-Loops in den Auswahlmenüs



Ob mit oder ohne Computergegner: Zweispielerduelle sorgen für mächtig Laune.



Neben dem extrem süchtigmachenden Career Mode existiert aber auch noch ein komplett anders strukturierter Arcade-Mode, bei welchem alle erspielten Tracks auch im Einzelrennen geheizt werden können. Hat man die erste Liga geknackt, schaltet sich außerdem der Freeride-Mode frei, in dem sich der Spieler völlig ungezwungen in einem abgesteckten Areal seine besten Tricks zur Schau stellen kann.

Obleich die Grafik ein bißchen grobpixelig wirkt hat sie doch allen anderen Motocross-Games etwas voraus: rasante Geschwindigkeit! Lediglich die Animationen der Fahrer hätten etwas lockerer wirken können. Ansonsten technisch solide und kombiniert mit einer durchweg gelungenen Steuerung, die glücklicherweise der Bleifuß-Taktik keine Chance läßt, fühlt man sich in Sekundenschnelle in ein packendes Rennen versetzt, welches dem Fahrer alles an Konzentration abverlangt, um am Ende zum strahlenden Sprung über die Ziellinie anzusetzen. Für Motocross-Fans eine kleine Offenbarung.



GRAFIK 7

SOUND 7

RATING **8**



Glaube, Liebe, Hoffnung*

**) gut zu haben, hilft aber nicht immer!*



Das ultimative Buch zum ultimativen Spiel

196 durchgehend farbige Seiten
für Einsteiger und erfahrene Spieler



- ☐ Eingehende Erklärung des Menüsystems von Final Fantasy® VIII (Kopplungs-System, Guardian Forces, Abilitys und Zauber)
- ☐ Eigene Kapitel für Monster, Items und das Kartenspiel
- ☐ Über 80 Seiten detaillierter Lösungsweg mit qualitativ bestechenden Screenshots
- ☐ Die besten Strategien gegen Monster und alle Hauptgegner
- ☐ Genaue Karten aller wichtigen Schauplätze
- ☐ Hintergrundgeschichte zu allen Verbündeten und Gegnern

☐ Verrät Tips, Geheimnisse und Rätsel



SQUARESOFT®



MARK LIEBOLD

EAGLE ONE HARRIER ATTACK

Genre	Shooter
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Glass Ghost
Testmuster	Infogrames
Preis	99,- DM
Erhältlich ab	Januar



Eigentlich ist der Harrier Jump Jet ein britisches Flugzeug, doch auch das amerikanische Militär weiß die Qualitäten des Senkrechtstarters zu schätzen. Vor allem das United States Marine Corps setzt auf den agilen Alleskönner, der in erster Linie beim Vormarsch von Bodentruppen Rückendeckung geben soll, aber auch im Luftkampf zu überzeugen weiß. Nach erfolgreichen Einsätzen während des Falkland-Konflikts oder des Golfkrieges darf der Harrier nun auch auf der PlayStation zeigen, was er kann.

Bei ihrem virtuellen Einsatz müssen die Jungs der Eagle-Squadron nicht etwa wieder in der Golfregion oder gar im Kosovo aufräumen, sondern quasi direkt vor der eigenen Haustür für Recht



und Ordnung sorgen. Die polynesischen Inselkette (Hawaii, Maui, Molokai, Oahu und Kauai) wurde in einer Nacht und Nebelaktion von der Army of the New Millennium, einer militanten Terrorgruppe, die unter anderem auch für Börsencrashes und weltweiter Systemausfälle verantwortlich ist, besetzt. Eure Aufgabe ist es den Aktivitäten der ANM einen Riegel vorzuschieben und das herrliche Inselparadies wieder zurückzuerobern. Der Harrier, der spätestens seit dem Actionfilm True Lies auch Nichtmilitaristen bekannt sein sollte, mag nicht so schnell sein wie ein herkömmliches Kampfflugzeug, dafür ist er jedoch in der Lage, genau wie ein Hubschrauber senkrecht zu starten und zu landen - eine Fähigkeit, die bei Gefechten in vorwiegend bergigem und zerklüftetem Gebiet unbezahlbar ist. Wofür ein realer Flugzeugpilot Dutzende von Knöpfen und Schaltern braucht, lässt



sich auch wunderbar mit den paar Buttons des PlayStation-Joy pads simulieren. Mittels eines Drucks auf den R1-Taster wechselt ihr von der vertikalen in die horizontale Flugrichtung. Die Action-Buttons (X, Kreis, Dreieck, Viereck) dienen Euch zum Auswählen und Abfeuern der Bordwaffen sowie für die Schub bzw. Höhenkontrolle, je nachdem, in welchem Flug-Modus sich der Senkrechtstarter gerade befindet. Schwebt das Flugzeug auf der Stelle, kann man es dank des zweiten Paares Shoulderbuttons um die eigene Achse drehen.

Insgesamt gilt es fünf Inseln, auf denen wiederum fünf Einzelmissionen bewältigt werden müssen, aus den Klauen der ANM zu befreien. Anfänglich müßt Ihr fast ausschließlich relativ simple „Aufspüren & Eliminieren“-Einsätze bestreiten wie beispielsweise

HARRIER II PLUS

Flügelspannweite	9,25 m
Länge	14,55 m
Höhe	3,55 m
Leergewicht	6.764 kg



Maximales Vertical-Take-off Gewicht	9.413 kg
Maximales Take-off Gewicht	14.061 kg
Durchschnittliches Treibstoffgewicht	3.521 kg
Maximales Treibstoffgewicht	3.662 kg
Maximale Ladekapazität	5.350 kg

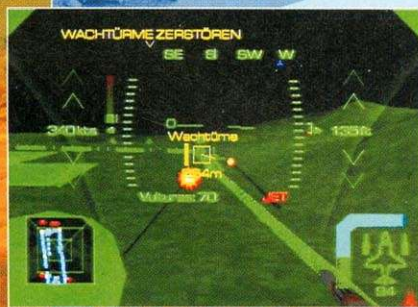
Höchstgeschwindigkeit auf Meeresspiegellhöhe	0,90 Mach
Höchstgeschwindigkeit	0,94 Mach



Reichweite	1600 Meilen
Triebwerk	Rolls Royce Pegasus 11-61 (105,8 kN)
Radar	APG-65 Pulse Doppler Radar

Neigt sich der Panzerwert des Harriers dem Nullpunkt, sollte man schnellstmöglich den Flugzeugträger oder eine Bodenstation anfliegen.





Im Zwei-Spieler-Mode kann man entweder gegen oder miteinander die Lüfte unsicher machen.

„Vernichte Konvoi A“ oder „Eliminiere Luftpatrouille B“. Mit der Zeit jedoch steigern sich sowohl der Anspruch, was in erster Linie damit zu tun hat, daß die Story sehr gut in den Missionsaufbau eingegliedert wurde, als auch der Schwierigkeitsgrad. Vorbei sind die Zeiten, in denen die perfekt gerüstete ANM nur eine SU-27 Flanker oder eine kleine Rote Apache-Kampfhubschrauber gegen die Harrier der Marines ins Feld schickte, die sich mit Bordkanonen, Luft-Luft-Raketen, Luft-Boden-Raketen, Luft-Wasser-Raketen, Mehrfachraketenwerfern und Bomben gegen die Angriffe zur Wehr setzen. Ganze Flottenverbände und Staffeln von B-52 Bomber versuchen, Euch in Eure Einzelteile zu zerlegen. Manche Einsätze finden abseits des eigentlichen Kriegsgeschehens statt bzw. sollen nicht unbedingt publik gemacht werden. Unter anderem muß man beispielsweise einen Piloten eines beschädigten Harriers aus der Luft retten oder eine verdeckte Operation eines Sondereinsatzkommandos, bei der ein geheimer Prototyp eines Kampffjets gestohlen werden soll, unterstützen. Für einige Missionen muß sich der Spieler aus der Kanzel seines Harriers zwängen und dafür hinter dem Steuerknüppel eines Bell Huey-Hubschraubers (bewaffnete und zivile Version), einer

A-10 „Tankbuster“ oder einer F-16 Platz nehmen. Die beiden letzteren sind zwar nicht in der Lage wie der Harrier auf der Stelle zu schweben, dafür ist die F-16 schneller und die A-10 dank ihrer im Rumpf montierten Uranprojektilen spuckenden Gatling, mit einer größeren Feuerkraft ausgestattet.

► Für jeden Freizeitkampfpiloten, der nicht nur Wert auf Action legt, sondern auch auf eine gute Story, saubere Gra-

In grafischer Hinsicht können sich noch so manche Games eine gehörige Scheibe bei Eagle One - Harrier Attack abschneiden - sauber, ohne jegliche Fehler und vor allem äußerst detailliert.

fik und sehr viel Abwechslung, ist Eagle One - Harrier Attack die Erfüllung. Während der Einsätze kommt kaum Langeweile auf, da man sich von Mission zu Mission immer wieder neue taktische Vorgehensweisen überlegen muß. Die Steuerung ist manchmal etwas verzwickelt, da man im Eifer des Gefechtes schnell einmal eine wertvolle Sidewinder-Rakete anstatt einer MG-Salve abfeuert oder während eines Duells gegen einen russischen Hind-Kampfhubschrauber unabsichtlich den Flugmodus ändert.

In grafischer Hinsicht können sich noch so manche Games eine gehörige



Eine zu unsanfte Landung verursacht meist sehr viel Schaden.

Scheibe bei Eagle One - Harrier Attack abschneiden - sauber, ohne jegliche Fehler und vor allem äußerst detailliert. Bei scharfen Kurvenflügen bilden sich beispielsweise Kondensstreifen an den

Flügelspitzen. Nicht minder schön anzusehen sind die herrlichen Explosionen der getroffenen Gegner sowie das perfekte Spiel der Höhen- und Seitenrudern.

Es ist äußerst schwierig das Gefühl zu beschreiben, wenn man mit einem Affenzahn einem Bomber entgegenfliegt, dabei aus allen Rohren feuert und erst im letzten Moment unter dem Rumpf des fliegenden Giganten abtaucht. Wer diese und noch viele andere spektakuläre Szenen und spannende Einsätze miterleben möchte, sollte sich entweder schnell beim United States Marine Corps einschreiben oder lieber auf Eagle One - Harrier Attack zurückgreifen. Wir empfehlen letztere Option.



Leopard Panzer finden sich nicht nur in deutschen und türkischen Kasernen, sondern auch auf dem tropischen Inselparadies wieder.

POSITIV

- abwechslungsreicher, spannender Missionsaufbau
- gut umgesetzte Spielidee
- optisch sauber in Szene gesetzt

NEGATIV

- während der Einsätze etwas hektisch.

GRAFIK 9

SOUND 8

RATING 9



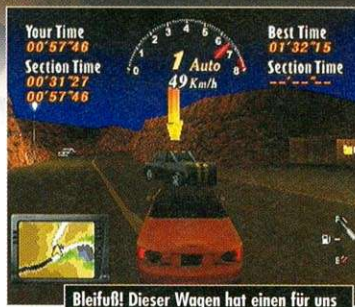
play
PLAY STATION
BEST BUY!



SVEN LIEBOLD

RUNABOUT 2

Genre	Racer
Hersteller	Climax
Entwickler	Active Hearts
Testmuster	play PLAYSTATION
Preis	ca. 139,- DM
Erhältlich ab	sofort (Japan-Import)



Bleifuß! Dieser Wagen hat einen für uns wichtigen Gegenstand dabei.



Terror am Strand: Jedes demolierte Objekt wird auf dem Kontostand gutgeschrieben.

Kennt jemand noch Felony 11-79? Denn Runabout 2 ist nichts anderes als der direkte Nachfolger des bereits vor über zwei Jahren erschienenen Exoten der japanischen Entwickler Climax. Seit dem Erscheinen von Spielen wie Carmageddon, Driver oder auch GTA hat sich eine Art Unter-Genre auf dem Rennspielsektor entwickelt, in welches sich auch dieser Titel hervorragend einordnen läßt. Ihr schlüpft in die Rolle eines motorisierten „Auftragsdiebes“, der mit rasantem Fahrstil durch die Straßen sechs unterschiedlicher Areale heizt. Das Markante an der Sache ist jedoch, daß es sich dabei nicht um in sich geschlossene Rundkurse handelt,

sondern um einen sehr minimierten Ausschnitt eines Straßennetzes, gespickt mit vielen Abzweigungen, Kreuzungen und vor allem versteckten Abkürzungen. Ähnlich des GT-Hits Driver muß sich der Fahrer hier eine möglichst effektive Route für seine Missionen aussuchen, um nicht ein Opfer des strikten Zeitlimits zu werden, welches nahezu alle Aufträge begleitet. Diese wiederum beschränken sich jedoch meistens auf „Bringe-Gegenstand-A-nach-Ort-B“ und sind trotz der Sprachbarriere (das Briefing ist japanisch) ohne große Mühe zu verstehen. Bevor es allerdings auf den Asphalt geht, kann sich der Spieler aus seinem zu Beginn des Spiels vier Wagen großem Fuhrpark das richtige Vehikel aussuchen. Ferner kann man noch in der Tuning-Werkstatt an der optimalen Abstimmung zwischen Beschleunigung und Bremskraft feilen, um jedem Vehikel seinen persönlichen Touch zu verpassen. Im weiteren Verlauf könnt Ihr Euer Gefährt sogar mit nützlichen Dingen wie beispielsweise neuen Lammfell-Sitzbezügen ausstatten. Je nach Auftrag erhält man nach erfolgreichem Abschluß außerdem ein Goodie in Form eines neuen Gefährts- wie einen netten Roadster oder ein harleyähnliches Motorrad, worüber sich die Biker-Fans besonders freuen dürften.

► Leider konnte Runabout 2 jedoch nicht das größte Manko seines Prequels ausmerzen: Es ist einfach viel zu kurz. Nur rund 12 Missionen gilt es zu bewerkstelligen, die obendrein für einigermaßen geübte Rennfahrer kein Problem darstellen. Sicherlich gibt es hier und dort noch einige Items zu finden, mit denen man sein Vehikel aufwerten kann, allerdings schraubt sich auch dadurch nicht die Motivation in ungeahnte Höhen. Gerade diese Tatsache ist mehr als ärgerlich, da wirklich starkes Potential in dem Titel steckt. Es macht einfach einen Heidenspaß, ohne Kompromisse über die Straßen zu heizen und dabei möglichst viele Tische, Stühle, Tankstellen, Telefonhäuschen oder sonstige Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Mit einer anständigen Anzahl an Missionen und etwas mehr als sechs unterschiedlichen Locations hätte Runabout 2 auf jeden Fall einen Platz in höheren Wertungsregionen verdient gehabt. So jedoch bleibt nur ein viel zu teurer Spaß für einen Nachmittag.



Nach fast jedem Crash zoomt die Kamera dramatisch aus dem Geschehen.



Alle sechs Areale sind sowohl optisch als auch technisch gut in Szene gesetzt worden.

POSITIV

- angenehmes Fahrverhalten
- gute Grafik-Engine

NEGATIV

- sehr wenig Spiel fürs Geld
- öde Akustik

GRAFIK 7

SOUND 6

RATING 6





e-mail: info@psx-discounter.de

WWW.PSX-DISCOUNTER.DE

Fon: 040 • 853 73 196

Fax: 040 • 853 73 697

TASTY MEADOW

VIDEO SPIEL DISCOUNTER

Laden - u. Versandanschrift: TASTY MEADOW • Beim grünen Jäger 26 • 20359 Hamburg

Unser Service für Sie

1. Alle unsere Produkte sind Qualitätswaren mit einem Jahr Garantie.
2. Alle Artikel erhalten Sie in Original • Verpackung.
3. Bestellungen bis 15:00 Uhr gehen noch am selben Tag raus.
4. Kein Club oder irgendeine Bindung.
5. Vorbestellungen möglich.
6. Jeder Bestellung liegt eine Überraschung bei.
7. Kostenloser Farbkatalog.
8. Wenn Sie spezielle Wünsche, Anregungen o. Verbesserungsvorschläge haben, lassen Sie es uns wissen.
9. Der Kunde ist bei uns König.

Viel Spaß mit unseren Produkten wünscht Ihnen Ihr

Tasty Meadow

MP3 PLAYER	99.-DM
MULTITAP	39.-DM
TANZ MATTE	49.-DM
INFAROT BOX	39.-DM

Bei Lieferung per Nachnahme berechnen wir 9.50 DM für Porto u. Verpackung.

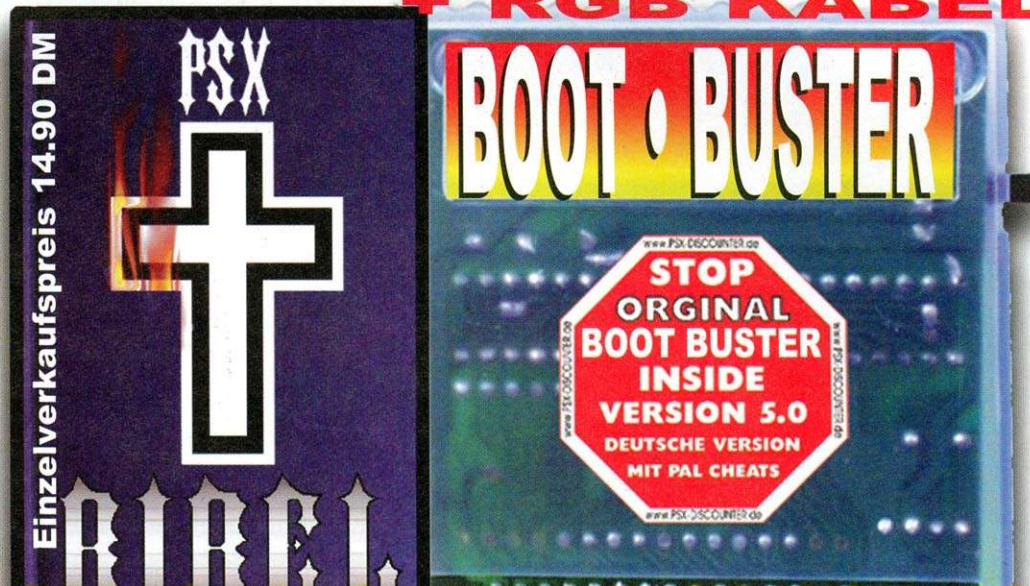
Panther Gun
mit Rückschlag
G•CON
KOMPATIBEL
HAMMERPREIS
29.90 DM

8 M Memorycard
120 Block mit Display
Digital umschaltbar
Versch. Farben **16.90 DM**
1M Versch. Farben **6.90 DM**
2M Unkomprimiert **18.90 DM**
4 MEGA Unkomprimiert **28.90 DM**
24 M **29.90 DM** • 40 M **39.90 DM**
1080 BLOCK **59.90 DM**

CD • TASCHE
SCHWARZER LEDERLOOK
Für ca. 13 000 MB
oder 20 CD's
4.90 DM

LASER POINTER
GLEICH MITBESTELLEN!
10 Batterien
AG 13
4.90 DM
Mit 5 Köpfen
14.90 DM

BOOT BUSTER + PSX BIBEL + RGB KABEL



SENSATIONELLE 29.90 DM

Incl. **DAS ULTIMATIVE CHEAT-BOOK** mit über 6000 Cheat's, Tipp's und Trick's.
KOMPLETT IN DEUTSCH

100 % GLEICHE FUNKTION WIE ACTIVATOOR + BOOTMASDER
WARUM DAS DREIFACHE BEZAHLEN FÜR DAS GLEICHE GERÄT ???

Mit dem BOOT BUSTER können Sie Importe ohne Umbau spielen. Stecken Sie das Modul einfach hinten an den Erweiterungsslot der PLAYSTATION. Schon kann es losgehen! Der BOOT BUSTER kann auch als Schummelmodul verwendet werden. Es sind schon viele CHEAT'S vorab gespeichert.

Special Offer

BOOTMASDER 29.90 DM* ACTIVATOOR 29.90 DM*
NEU! INCL. PSX BIBEL und RGB KABEL NEU!

* NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VGA - JAM BOX
HIERMIT KONNEN SIE JEDE KONSOLE AUF EINEM PC - MONITOR SPIELEN.
119.00 DM

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

RF • UNIT
FÜR TV OHNE SCART
Hammerpreis **14.90 DM**

SCHLÜSSELANHÄNGER
1.90 DM
LENKRAD DUALSHOCK
89.90 DM

Moviecard
SPIELT VIDEO CD'S AUF PLAYSTATION AB
99.00 DM
TRANSPARENT GEHÄUSE
In 4 versch. Farben
49.90 DM

DREAMCAST
HAMMERPREIS
RGB Kabel 14.90 DM

RGB Kabel mit Entstörfilter 4.90 DM

RGB Kabel mit Entstörfilter + Audio + G • CON 5.90 DM

EXTENSION Kabel 4.90 DM

LINK KABEL 4.90 DM

POWER WING
ANALOG
DUAL SHOCK
Transparent **39.90 DM**
STANDARD PAD 8.90 DM

DUALSHOCK PAD
Analog Plus
29.90 DM

PSX • MAUS
19.90 DM
Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren unsere alten Preise ihre Gültigkeit.

DIRK GEMEINHARDT

FIGHTING FORCE 2

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Core Design
Testmuster	Eidos Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort

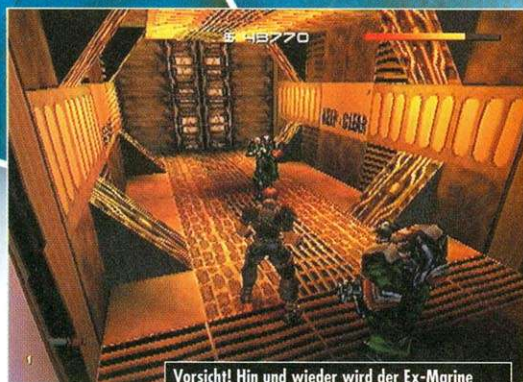


Mein Name ist Hawk Manson. Freunde nennen mich einfach nur Hawk. Zur Zeit übe ich die Tätigkeit eines Waffeninspektors bei den Vereinten Nationen aus. Einige von Euch werden sich vielleicht noch an mich erinnern. Zur Jahrtausendwende spürte ich mit meinen Freunden Mace, Ben und Alana den machtgerigen Dr. Zeng auf. In einem Kampf um Leben und Tod hielten wir den verrückten Akademiker davon ab, die Weltbevölkerung auszurotten. Dr. Zeng ist nun seit einigen Jahren tot. Sein Versuch, die

Apokalypse heraufzubeschwören, schlug fehl. Unverständlicherweise wurde sein unheilbringendes Werkzeug von einigen Leuten aufrechterhalten. Die Nakamichi Corp. kaufte nach

Dr. Zengs Ableben alle Forschungseinrichtungen auf - ein geschickter Schachzug, wie sich später herausstellte. Die mächtige Organisation erhielt dadurch geheime Entwicklungsunterlagen über den ultimativen Cyborg-Soldaten. Skrupellos nutzten sie diese Forschungsergebnisse aus. Nur mit dieser Technologie wären sie imstande, Marktführer in der Raumfahrt- und Rüstungsindustrie zu werden. Aufgrund dieser Hiobsbotschaft trat der amerikanische Geheimdienst CIA an mich heran, um dieser Angelegenheit auf den Grund zu gehen. Als Ein-Mann-Kommando soll ich nun die zwielichtigen Machenschaften der Nakamichi Corp. aufdecken. Von mir aus kann der Kampf David gegen Goliath gleich beginnen.

Eidos' Einzelkämpfer schlägt sich in seinen neun Aufträgen mit allerlei Gesindel herum. Um den aggressiven Handlangern des Bösen eines auf die Mütze zu geben, bedient er sich aus einem mannigfaltigen Waffenpool. Überraschenderweise stürzt sich Hawk nicht bis an die Zähne bewaffnet ins Abenteuer, sondern muß sich vergleichbar einem Überlebenskünstler in der freien Wildbahn von der Hand in den Pistolenholster versorgen. Ein todbringendes Combat-Messer und zwei mickrige Handgranaten zieren zumindest in den ersten Minuten sein privates



Vorsicht! Hin und wieder wird der Ex-Marine auch von mehreren Seiten gleichzeitig attackiert.

Waffenarsenal. Beim Durchschreiten der einzelnen Lokalitäten wächst das Kontingent an primitiven Schlagwaffen und Feuerwaffen stetig an. Dem Manko, daß dem Messer in vielen Spielen wenig Tribut gezollt wird, tritt Fighting Force 2 barsch entgegen. Die scharfe Klinge dient dem Undercover-Cop entweder als verlängertes Attribut von Hawks Arm oder als lautlos eliminierendes Wurfmesser. Diese Variante zeigt ihre eminenten Vorteile, wenn aufgeschreckte Wachen in einem mucksmäuschenstillen Raum auf den Eindringling warten. Dort spioniert Hawk Manson akribisch genau die Verhaltensmuster der Todfeinde aus, im richtigen Augenblick nimmt er dann eines der Messer zwischen Zeigefinger und Daumen, kneift ein Auge zu und wirft. Im Gegensatz zum Messer erschafft das beinahe unüberschaubare Feld an ballistischen Waffen sprichwörtlich apokalyptische Szenarien, da deren Wirkungsgrade streckenweise an einen Atomkrieg im



Die siedende Stahlschmelze schafft ein riesiges Hindernis. Mit Hilfe der an den Decken montierten Leitern werden in Trimm-Dich-Pfad-Manier die über tausend Grad Celsius heißen Becken bewältigt.



DIE ALTERNATIVE

Tomorrow Never Dies -
Electronic Arts, MGM Interactive



Versucht die Welt vor dem drohenden Untergang zu retten! Der charmante Agent 007 darf beim Kampf zwischen Gut und Böse auf das bondtypische Waffenarsenal zurückgreifen. Mit der Unterstützung von Qs fieserem Auto, den vielen hilfreichen Utensilien im Kampf gegen die Technik oder in den Bergen auf simplen Skiern ist Bond seinen Widersachern immer eine Nasenlänge voraus.



Hier herrscht Hochspannung. Ohne genügend Weitsicht würde Hawk ins Verderben springen.



Wohnzimmer erinnern. Sollte der Muskelberg dennoch den einen oder anderen Kratzer abbekommen, schnappt er sich eines der versteckten Medi-Packs. Zusammengestiefelte Holzkisten, Schränke oder technische Einrichtungsgegenstände spucken diese hilfreichen Items aus. In Erinnerung an alte Coin-op-Klassiker - was vom Bezug eher atypisch für ein 32-Bit-Action-Adventure ist - wird man für das Zerschmettern von Gegenständen oder das Ausschalten von Angestellten der Nakamichi Corp. mit zusätzlichen Dollars in der nach oben offenen Zerstörungs-High Score-Skala belohnt. Trotz der vielen Moneten muss sich der ehemalige US-Marine seine ursprüngliche Mission vor Augen halten: die dubiosen Gaunereien des Industrieriesen zu durchleuchten. Aber der alleinige Einsatz von Handkantenschlägen, Fußtritten und diversen Schußwaffen bringt den Heroen nicht ans Ziel. Aus dem Marschgepäck der Widersacher fallen im Laufe des Spiels verschiedenfarbige Magnetkarten heraus. Nur durch diese kleinen High Tech-Scheiben kann Mason tief genug in die Nakamichi-Komplexe eindringen und die Aufgaben mit hundertprozentiger

Genauigkeit ausführen. Blubbernde Säurebecken, extrem heiße Lavaströme oder metertiefe Abgründe können dank seines sportiven Körperbaus im Handumdrehen gemeistert werden. Für diese nervenzerreißenden Drahtseilakte bietet die Steuerung verschiedene Sprung- und Bewegungsvarianten an. Außer dem normalen Sprung in die Höhe kann ein gut getimter Rückwärtssalto vor größeren Schäden bewahren. Ferner rollt sich Hawk blitzschnell hinter schutzbringende Gegenstände, wenn ihn zu viele Gegner unter Dauerbeschuß nehmen. Nur so kann er sein virtuelles Leben bis in die letzte Runde retten. Der Kampf bis zum bitteren Ende ist vorprogrammiert.

► Wie sich schon in der Preview-Version deutlich abzeichnete, besteht nur noch zum Teil durch den Namen und die Titelfigur Verwandtschaft zwischen Fighting Force 2 und seinem Vorgänger.

„Während sich Hawks Firmenkollegin Lara mit einem einzigen Leben durchkämpft, bekommt Eidos' männliches Croft-Pendant, der wahrscheinlich niemals so viele Frauen wie Lara Männer in den Bann ziehen wird, im Double Dragon- oder Final Fight-Stil gleich mehrere Daseinsberechtigungen verpaßt.“

Trotzdem wurde der Arcade-Einfluß bewahrt, um sich aus dem vermeintlich unüberschaubaren Wust an Action-Adventures abheben zu können. Während sich Hawks Firmenkollegin Lara mit einem einzigen Leben durchkämpft, bekommt Eidos' männliches



Auf engstem Raum muß sich Hawk mit seinen Gegnern herumschlagen. Das Verwenden von hochexplosiven Waffen ist hier fehl am Platz, da er sich selbst damit töten würde.

Croft-Pendant, das wahrscheinlich niemals so viele Frauen wie Lara Männer in den Bann ziehen wird, im Double Dragon- oder Final Fight-Stil gleich mehrere Daseinsberechtigungen verpaßt. Der Vergleich mit den alten Arcade-Knüllern ist gerechtfertigt, da das

Spiel allzu oft an ein aufgetüntes „Single Dragon“ erinnert. Es ist logisch, daß die Videospiele-Evolution an solchen Spielen nicht ohne Wirkung vorbeigegangen ist. Durch die Sprungeinlagen und die dreidimensionale Umgebung kommt mehr Abwechslung ins Spiel. Die gute Steuerung trägt ihr übriges dazu bei. Von Vorteil wären aber stimmungsvollere Musikenuntermalungen und detailverliebtere Welten gewesen. Fighting Force 2 bietet letztlich allen Spielern, die nicht besonders viel Wert auf abstruse Rätsleinlagen legen, ein actiongeladenes Abenteuer.

POSITIV

- verschiedene Waffen
- durchdachte Steuerung

NEGATIV

- karge Soundkulisse
- streckenweise zu monotonen Gameplay
- zu wenig Zwischenspeichermöglichkeit



Mit ihren Flammenwerfern heizen die Flameboys Hawk kräftig ein. Hier muß er schnell am Drücker sein, ansonsten endet der Hoffnungsträger gar und knusprig auf dem Fußboden.

GRAFIK 7

SOUND 6

RATING 7



ANDRÉ GÖPFERT

TAIL CONCERTO



Genre	3D Action-Adventure
Hersteller	Atlus
Entwickler	Bandai
Testmuster	play PLAYSTATION
Preis	ca. 109,- DM
Erhältlich ab	sofort - Japan-Import

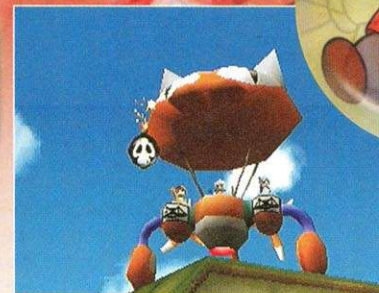


Officer Waffles Luftschiff.

Wer kennt das nicht? Erwartungsvoll freut man sich auf einen verdienten und erholsamen Urlaubstag. Doch kaum aufgestanden, klingelt das Telefon, der Chef ist dran, streicht kurzerhand den Urlaub und schickt einen auf Kätzchenjagd.

Genau das ist der Auftrag von Held und Sunnyboy Officer Waffle. In der sonst so beschaulichen Schwebeinselwelt Prairie treibt die „Black Cats Gang“ ihr Unwesen, und kleine bombenwerfende, panzerfahrende Katzenbabys terrorisieren die Mitbewohner. Sie tun ihr Bestes, um die böse Katzensgang in ihrem Auftrag, Leiden unter das Hundevolk zu bringen, zu unterstützen.

Als Polizeihund Officer Waffle ver-



fügt der Spieler über einen gut gerüsteten Roboter (eine Art dampfbetriebenen Mini-Mech) als Einsatzfahrzeug, welcher mit Fingerspitzengefühl über die vielen Ebenen der Inselwelt gesteuert werden will. Es muß z. B. gerannt, mit Seifenblasen geschossen oder geklettert werden. Und natürlich muß der Roboterarm des Gesetzes immer wieder kräftig zulangen. Sei es, um Kätzchen einzufangen, oder um Mobiliar von friedlichen Hausbewohnern zu zerstören, um an Power-Ups oder wichtigen Utensilien zu kommen. Der eigentliche Auftrag von Waffle besteht im Verhaften der drei Schwestern der Katzensgang. Selbige wollen die legendären Kristalle in ihren Besitz bringen, um eine eigene kleine Katzensnation auf die Beine zu stellen, wissen aber nicht, daß genau dieses Vorhaben den eisernen Titanen, eine Art Riesenroboter von unglaublichen Ausmaßen, zum Leben erwecken wird. Waffle muß in Interaktion mit Bewohnern treten, um an bestimmte Gegenstände zu kommen oder um Kleinaufträge zu erledigen, die zum Voranschreiten unabdingbar sind. Das Leveldesign selbst ist nicht nur vielschichtig und abwechslungsreich, sondern bietet auch Platz zum Austoben

Mit einem Jetpack beflügelt, bekommt Insel-Hopping eine völlig neue Dimension...

auf hügeligen Grünflächen. Das Spielprinzip verlangt eine ruhige Hand an schmalen Berghänge oder eine schnelle Reaktion in Minen und auf gefährlichen Förderbändern.

► Insgesamt ist Tail Concerto ein durchaus gelungenes und kinderfreundliches Anime-Spiel, welches Adventurezüge mit witzigem Plattform-Jump 'n Run verbindet und an Mega Man Legends in verbesserter Form erinnert. Die Zwischensequenzen sind im klassischen asiatischen Zeichentrickstil gehalten und verbinden eine recht kurzweilige Geschichte zu einem interessanten Spiel. Es wird auch nach einer längeren Zeitspanne am Stück unter anderem durch das Vereiteln von Entführungen, Retten von Charakteren und die immer wieder spaßige Jagd auf große und kleine Katzen nie langweilig.



Eines der vielen einfallsreichen Gang Fahrzeuge.

POSITIV

- ausgesprochen hoher Spaßfaktor
- schnell zugängliche Steuerung
- detaillierte Zwischensequenzen

NEGATIV

- oft unübersichtliche Kameraführung
- teilweise abgehackte Sprachausgabe



Fangenspielen mit Katzenbabys.

GRAFIK 7

SOUND 5

RATING **7**


POWERWARE

BOOTMASTER

IMPORTE

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 Erweiterungs SLOT der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. B. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch. Nicht für SCPH-9002.

NUR:
29,99 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: 10,00 DM)
 - bei Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

BOOTMASTER - DAS BUCH

Mit diesem Buch lösen Sie alle Probleme. Über 3000 neue Codes helfen Ihnen bei (fast) jedem Spiel. Mit ausführlicher Anleitung zum Bootmaster.

19,95 DM

MOD CHIP

- f. Importe
- alle Spiele laufen
- mit Anleitung

ab 5 Stk. 7,90 DM - Stealth/Ghost
ab 15 Stk. 5,30 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

1MB **6,99 DM**

8MB **24,99 DM**

24MB **39,99 DM**

72MB **74,99 DM**

MIT LCD DISPLAY

MEMORY CARDS

OHNE KOMPRIMIERUNG

2MB **19,99 DM**

4MB **29,99 DM**

8MB **44,99 DM**

LÖSUNGSHEFTE

- Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)
- | | |
|---------------------|------------------|
| Abe's Oddysee | Kings Field |
| Alien Trilogy | Legacy of Kain |
| Alundra | MDK |
| Alone in t.Dark 1-3 | Medi Evil |
| Ark of Time | Men in Black |
| Atlantis | Nightmare Creat. |
| Baphomets Fl. 1+2 | Pax Corpus |
| Blaze & Blade | Rayman&Gex3D |
| Breath of Fire 3 | Resident Evil 1 |
| Casper | Riven |
| Chron. o.t. Sword | Shadowman* |
| Clock Tower | Suikoden |
| Croc 2 | Syphon Filter |
| Diablo | Tekken 1 & 2 & 3 |
| Discworld 1+2 | The Note |
| Driver & Popolous 3 | The Last Report |
| Excalibur | Tomb Raider 1 |
| Final Fantasy 7+8 | Tomb Raider 2 |
| (16,90 DM) | Tomb Raider 3 |
| Gex 3D & Rayman | Turok |
| Granstream Saga | Turok 2 |
| Hard Edge | Vandal Hearts |
| Heart of Darkness | Wild Arms |
| Guardians Crusade | Warhammer: DO |

LÖSUNGSBÜCHER

- Abe's Exodus (19,95)
GTA 2 (24,95)
Metal Gear Sol. (19,95)
Resident Evil kompl. (19,95)
Soul Reaver (19,95 DM)
Star Wars (24,95)
Tekken 3 (24,80 DM)
Tomb Raider 1 (19,95)
Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Tomb Raider 4 (19,95)
Warzone 2100 (19,95 DM)
- TOP SECRET**
TOP SECRET 2
Cheats & Codes zu über 120 Spielen!

RGB Kabel

8,99 DM

RGB+Audio **11,99 DM**

Padverl. **8,99 DM**

Linkkabel **8,99 DM**

Scorpion Gun **59,00 DM**

Avenger Gun **89,99 DM**

Mc Laren Wheel

144,99 DM

Master Drive **89,99 DM**

X-Ploder Pro **129,99 DM**

Cybershock **59,99 DM**

Bleem **79,99 DM**

X-Ploder Buch **29,99 DM**

PSX STANDARD

239,00 DM

PSX UMGEBAUT

(Mit Mod-Chip (Stealth) für Importe und)

269,00 DM

GAME BUSTER f. SCPH-9002 89,99 DM

PSX SOFTWARE

- | | |
|-------------------------------|----------|
| Bundesliga 2000 | 84,99 DM |
| Carmageddon | 79,99 DM |
| Driver | 88,99 DM |
| Final Fantasy 7 | 44,99 DM |
| Final Fantasy 8 | 99,99 DM |
| FIFA Soccer 2000 | 86,99 DM |
| Formel 1 99 | 88,99 DM |
| GTA 2 | 89,99 DM |
| Killer Loop* | 84,99 DM |
| Legacy of Kain 2: Soul Reaver | 89,99 DM |
| Mission Impossible | 89,99 DM |
| Rainbow Six | 89,99 DM |
| Resident Evil DC | 44,99 DM |
| Resident Evil 3* | 89,99 DM |
| Ridge Racer Type 4 | 84,99 DM |
| Silent Hill | 88,99 DM |
| Spyro the Dragon 2 | 88,99 DM |
| Syphon Filter | 79,99 DM |
| Tekken 3 | 39,99 DM |
| Tomb Raider 4 | 89,99 DM |
| V-Rally 2 | 82,99 DM |
| X-Files | 82,99 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 |

PSX ZUBEHÖR

- | | | |
|---------------|--------------|--------------|
| Maus | X-Ploder | RF Unit |
| -> 29,90 DM | -> 69,00 DM | -> 24,99 DM |
| Blaze Koffer | CD-Leerhülle | Shockhammer |
| -> 69,00 DM | -> 1,99 DM | -> 79,99 DM |
| V3 Wheel | Avenger | Movie Card |
| -> 109,99 DM | -> 89,99 DM | -> 99,00 DM |
| Evolution Pad | X-Ploder Pro | Game Station |
| -> 94,99 DM | -> 129,99 DM | -> 49,00 DM |

04131 / 200580

PAL
NACHLESE

EHRGEIZ

Liebe Leser! In der neuen Rubrik „PAL-Nachlese“ stellen wir jene Titel vor, die in der play als Import-Test auf Herz und Nieren untersucht wurden. Hier stellen wir aussagekräftige Vergleiche zwischen der PAL- und NTSC-Version des Spiels an. Der PAL-Check soll Euch letztendlich informieren, ob sich aufgrund der Konvertierung in spielerischer oder technischer Hinsicht etwas zum Vor- oder Nachteil geändert hat.

Genre	Beat'em Up
Hersteller	SCEE
Entwickler	Dream Factory/Squaresoft
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Januar



Japanische PlayStation-Zocker haben es in mancher Hinsicht einfach besser, denn leider passiert es des öfteren, dass überdurchschnittlich gute Nippon-Software ihren Weg in unsere Gefilde gar nicht erst findet. Umso erfreulicher ist es, dass man sich bei Sony schon vor geraumer Zeit dazu entschlossen hat, Squares Beat' em Up-Highlight Ehrgeiz auch als PAL-Version zu veröffentlichen.

Ehrgeiz bietet entgegen vielen anderen Prügelspielen eine gewaltige Menge an unterschiedlichen Features. Während sich im VS-Mode zwei menschliche Kontrahenten duellieren können, kämpft Ihr Euch im Einzelspielermodus bis zum finalen Obermوت durch. Damit der Spieler dabei nicht schon in den ersten fünf Minuten das Handtuch werfen muss, gibt es einen ausführlichen Trainingsmodus, in dem sich Steuerung und Kampftechnik zunächst in aller Ruhe einstudieren lassen.

Zusätzlich zu den Standard-Modi offeriert Ehrgeiz noch vier kleine Mini-Games, die in das ohnehin schon inno-



Um solch einem monströsen Gegner gegenüberzutreten, solltet Ihr sehr gut ausgerüstet sein.



vative und mannigfaltige Gameplay noch mehr Abwechslung bringen. Wahlweise gegen die CPU oder einen zweiten Spieler dürft Ihr hier an einem Survival-Turnier teilnehmen, im Battle-Runner um die Wette laufen (und prüfen), am Battle Beach in drei lustigen Schnelligkeits - Spielchen konkurrieren oder auf dem Battle-Panel in einem action-betonen Puzzle-Spiel Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen.

Hauptgrund für diesen PAL-Nachtest ist jedoch der Quest-Mode, der aufgrund der englischen Bildschirmtexte nun auch westlichen Zockern zugänglich ist. Dieses überaus umfangreiche Spiel im Spiel entführt zwei der enthaltenen Charaktere in allerbesten RPG-Manier in den düsteren Godless-Dungeon, wo sie sich die Lösung um das Geheimnis des Schwertes Ehrgeiz zu finden erhoffen. Dort stoßen die Protagonisten nicht nur auf zahllose Waffen, magische Objekte, Nahrungsmittel, Heiltränke und andere Gegenstände, sondern auch auf allerlei furchtein-



Der Battle-Beach ist eines der vielen enthaltenen Mini-Games.

- innovatives Kampfsystem
- unzählige Moves und Combos
- geniale Steuerung
- viele Features

- schwacher Sound
- PAL-Anpassung nicht optimal



Bei jedem Neustart wird der Godless-Dungeon nach dem Zufallsprinzip neu aufgebaut. Abwechslung ist somit garantiert.



flößende Monster, die es mit Fäusten oder den eingesammelten Goodies zu erlegen gilt. Raum für Raum, Stockwerk für Stockwerk kämpfen sich die beiden Helden abwechselnd immer tiefer in das Gewölbe hinein. Zwischendurch dürft Ihr zurück an die Oberfläche, um dort mit den Dorfbewohnern zu handeln oder im Hotel die Spielfigur zu wechseln.

► Bis auf die übersetzten Texte hat sich in der Pal-Version keine grundlegende Änderung eingeschlichen. Die Steuerung ist nach wie vor genial, die Grafik immer noch up-to-date und die verschiedenen Arenen abwechslungsreicher als das in vielen anderen Prügeln der Fall ist. Nicht verändert hat sich aber auch der Sound, der gemütlich vor sich hindudelt und bereits nach kurzer Zeit leicht zu nerven beginnt. Allerdings haben wir uns wegen der mäßigen PAL-Anpassung (breite Schwarzbalken und leicht reduzierte Spielgeschwindigkeit) dazu entschlossen, in der Gesamtwertung einen Punkt abzuziehen. Aber nichtsdestotrotz sollte Ehrgeiz in keiner Beat'em Up- und vielleicht auch RPG-Sammlung fehlen. Nur selten gibt's soviel Spiel fürs Geld.

PLAY STATION
BEST BUY!

GRAFIK  9

SOUND 7

RATING **9**

fun generation... die ganze Welt der Videospiele playstation dreamcast
nintendo 64 handhelds tests news fakten trends

fun generation

fun generation

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

CyPress

DM 6,50



0 1

01/00 NUR BEI UNS: POKÉMON- & FINAL FANTASY-RUBRIK
TIPPS TOTAL: 8 SETTEN CHEATS, CODES, LÖSUNGEN
Ausgabe: 48 IHR BEI UNS: LESER SCHREIBEN FÜR LESER

Spanien: 690 pts - Italien: 9400 Lit
Schweiz: 6,50 sfr - Luxemburg: 156 lfr
Belgien: 156,- bfr - Niederlande: 8,50 Hfl



TEST

DISCWORLD NOIR

Das neue Scheibenwelt-Adventure



AKTUELL

CASTLEVANIA 2

Draculas Rache



AKTUELL

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Die Zombies sind zurück!

Software-Lawine
Über 80 Spiele
im Detail!

AKTUELLE TESTS

- GRANDIA (NTSC)
- TOMB RAIDER 4
- SAGA FRONTIER 2
- WWF WRESTLEMANIA 2000
- F1 WORLD GRAND PRIX
- DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

NEW

- ISS PRO EVOLUTION
- CRAZY TAXI
- TOY STORY 2

Exklusive Bilder

HOT

- PERFECT DARK
- ARCATERA



Handheld-Highlights!

16 Game-Boy-Color-Titel im Härtetest

GROSSES MILLENNIUM-SPECIAL:

VIDEOSPIELE 3000

DIE NEUE SOFTWARE-ÄRA

TESTPROBE

hintergründe specials unabhängig unbestechlich kompromisslos
kompetent leidenschaftlich jeden Monat neu beim Zeitschriftenhändler

fun generation Januar 2000

WERTUNGSSYSTEM UND CHARTS

So werten wir!

Alle testfähigen Spiele werden von uns einer knallharten Prüfung unterzogen. Um Euch die monatliche Kaufentscheidung zu erleichtern, bewerten wir nach dem 10 Punkte-System. Dabei testen wir die Software auf folgende Kriterien:

Grafik:



Sind die Animationen fließend? Bleibt die Framerate stabil? Ist die Optik zeitgemäß oder längst veraltet? Wir berücksichtigen bei unserer Wertung sowohl optisches Erscheinungsbild als auch technische Faktoren.

Handling:



Ist die Tastenbelegung sinnvoll? Ist die Menüführung benutzerfreundlich? Gehen Moves und Aktionen sauber von der Hand? Wir bewerten Komplexität und Erlernbarkeit der Steuerung sowie Spielgefühl und Umsetzung der Pad-Kommandos.

Sound:



Heiße Rhythmen oder langweiliges Gedudel? Glasklare Digi-Effekte oder schlechte Kompression? Gibt's brachialen Surround-Sound oder traditionellen Stereo-Background? Hier bewerten wir technische Ausgereiftheit und Kompositionsqualität - sowohl Hintergrundmusik als auch Soundeffekte werden geprüft.

Spiel design:



Wie fantasievoll ist die Level-Architektur? Werdet Ihr auch nach etlichen Spielstunden noch von neuen Ideen überrascht? Stößt Ihr nach der Hälfte des Spiels auf unüberwindbare Hindernisse oder ist's bis zum Ende fair und durchdacht konzipiert? Wir decken Design-Dellen gnadenlos auf!



Spielspaß:

Die wichtigste Wertung von allen. Mickergrafik hin, Stotter-sound her, was zählt, ist der Spielspaß. Seid Ihr auch nach Stunden noch motiviert oder schmeißt Ihr das Pad entnervt in die

Ecke? Holt Ihr den Titel auch noch aus dem Regal, wenn Ihr schon alles gesehen habt? Ist's die Multiplayer-Bombe schlechthin oder das ideale Futter für Solo-Spieler? FUN wird hier groß geschrieben!

Das Hi-Score-Prädikat



Nur die Besten der Besten werden mit unserem begehrten Hi-Score-Prädikat ausgezeichnet. 10er-Titel erhalten das goldene Abzeichen, für 9er-Wertungen gibt's immerhin noch die silberne Variante. In beiden Fällen steht fest: Dieses Spiel dürfte Ihr Euch nicht entgehen lassen!

fun generation-Wertungsskala:

- 10 Nahezu perfekt, absolutes Muß!
- 9 Herausragender Titel, jede Mark wert
- 8 Sehr gutes Spiel
- 7 Genre-Fans greifen zu
- 6 Überdurchschnittlicher Titel
- 5 Solides Mittelmaß
- 4 Potentieller Fehlkauf
- 3 Staubfänger
- 2 Gereifte Gurke
- 1 Totalausfall

Die Charts



GAME BOY COLOR

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Diesen Monat sind die glücklichen Gewinner:

**Thorsten Schäfer aus Hamburg,
Sven Albeu aus Weimar und
Falk Freese aus Trappenkamp.**

Herzlichen Glückwunsch!

Special-Charts

Diesmal: Videospiele-Mythen, die sich bis heute gehalten haben:

1. Es gibt einen Nude-Cheat bei *Tomb Raider*.
2. Es gibt einen Shen-Long-Trick für *Street Fighter II*.
3. David Perry produziert erfolgreiche Spiele.
4. Videospiel-Redakteure zocken den ganzen Tag.
5. Hugo ist ein vollwertiges Videospiel.

Händler-Charts

Theo Kranz Versand Würzburg, Tel.: 0931-3545222

1. Final Fantasy VIII PlayStation
2. FIFA 2000 PlayStation
3. Dino Crisis PlayStation
4. Formel 1 '99 PlayStation
5. Indizierter Lightgun-Shooter Dreamcast
6. Sonic Adventure Dreamcast
7. Pokémon Game Boy Color
8. Soul Calibur Dreamcast
9. Rayman 2 Nintendo 64
10. Der Morgen stirbt nie PlayStation

Leser-Charts

1. Sonic Adventure Dreamcast
2. Virtua Fighter 3tb Dreamcast
3. Blue Stinger Dreamcast
4. Legacy of Kain - Soul Reaver PlayStation
5. Ready 2 Rumble Boxing Dreamcast

Japan-Charts

1. Pokémon Silver-Version Game Boy Color
2. Pokémon Gold-Version Game Boy Color
3. Chrono Cross PlayStation
4. Chrono Trigger PlayStation
5. World Soccer Jikkyou PlayStation

Redaktions-Charts

Robert

1. Jet Force Gemini Nintendo 64
2. Grandia PlayStation
3. Soul Calibur Dreamcast
4. SaGa Frontier 2 PlayStation
5. Discworld Noir PlayStation

Daniel

1. Donkey Kong 64 Nintendo 64
2. Jet Force Gemini Nintendo 64
3. Indizierter Ego-Shooter PlayStation
4. Rayman 2 Nintendo 64
5. Indizierter Lightgun-Shooter Dreamcast

Simon

1. Indizierter Ego-Shooter PlayStation
2. Soul Calibur Dreamcast
3. Dino Crisis PlayStation
4. Discworld Noir PlayStation
5. Indiana Jones & der Turm von Babel PC

Stephan

1. Ready to Rumble Boxing Dreamcast
2. Crash Team Racing PlayStation
3. FIFA 2000 PC
4. Colin McRae Rally PC / PlayStation
5. Soul Calibur Dreamcast

USA-Charts



1. Pokémon Yellow Version Game Boy Color
2. Pokémon Red Version Game Boy Color
3. Pokémon Blue Version Game Boy Color
4. Pokémon Pinball Game Boy Color
5. Pokémon Snap Nintendo 64

fun generation Januar 2000
Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR

GTA

Oliver Ehrle

Genre	Action
Anbieter	Take 2
Entwickler	Rockstar
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



Die Grand Theft Auto-Gangster überrollen den Game Boy: Wie auf der Playstation sprintet Ihr durch die Straßen und Hinterhöfe verschiedener Großstädte und besorgt Euch gut versteckte Extras wie Pistole, MG und kugelsichere Weste. Anschließend klagt Ihre Euch einen Wagen und nehmt einen Einsatzbefehl in der nächsten Telefonzelle entgegen. Natürlich dürft Ihr auch planlos durch die Straßen heizen und friedliche Bürger plätten. Leider könnt Ihr Euren winzigen Schützling kaum erkennen: Erst wenn Ihr lauft oder schießt, enthüllt sich Euch die aktuelle Blickrichtung. Auch die Steuerung ist kompliziert, denn die Tasten sind doppelt belegt: Bis Ihr A und Select für den Autoklau gedrückt habt, ist Euer Zielobjekt schon vorbei gerauscht. Das nervige Gedudel aus dem Lautsprecher hat die Bezeichnung "Musik" nicht verdient: GTA ist eine Schnellschuß-Entwicklung, an die sich nur Hardcore-Fans wagen. ■

GAME BOY COLOR

Turok Rage Wars

Simon Krätschmer

Genre	Action
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Bit Managers
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



Turok Rage Wars auf dem Game Boy – verständlich, daß bei dieser Konvertierung bis auf den Namen der Hauptfigur nicht sonderlich viel überleben konnte (3D-Shooter waren schließlich noch nie eine Domäne von Nintendos Kleinstem). Neben einer obskuren Story und seltsam übersetztem Bildschirmtext (Turok?) hat die Handheld-Version jedoch zumindest optische Qualitäten zu bieten. So sind die Animationen Eures High-Tech-Indianers gut gelungen, Ihr lauft wunderbar flüssig (aus einer isometrischen Perspektive) durch abwechslungsreiche Dschungel-Szenarien. Sobald Euch eines der herumstreunenden Monster dumm kommt, könnt Ihr ihnen nach einem Griff in die Gürteltasche mit allerlei Waffen zeigen, wo der Hammer hängt – vor Bißattacken schützen Euch durch diverse Schilde. Leider wird Turok Rage Wars nach einiger Zeit ziemlich monoton, das ewig gleiche Spielprinzip wird Euch nicht allzu lange vor dem Mini-Schirm halten. Der "Indianer in der Hosentasche" ist also wirklich nur für absolute Turok-Fans zu empfehlen, denen der Name mehr als Spielspaß bedeutet. ■

GAME BOY COLOR

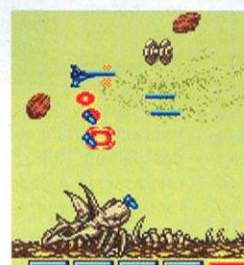
Konami Collection Vol. 1

Oliver Ehrle

Mit der Konami Collection Vol.1 präsentiert Konami vier eingefärbte Game Boy-Klassiker auf einem Modul. *Gradius* bildet den Grundstock zu einer der beliebtesten Ballerspielserien der 80'er Jahre: Aus seitlicher Perspektive düst Ihr mit Eurem Jäger durch Höhlen und über Osterinsel-Planeten und ballert auf angreifende Aliengeschwader. Manche überlassen Euch einen Bonuskristall, mit denen Ihr Extrawaffen, Laser, Bomben und Schutzschild kauft. Gruselig wird's im schweren Jump'n'Run *Castlevania*, in dem Ihr den fiesen Dracula in seinem Schoß besucht: Bis heute kann sich kein Game Boy-Spiel mit den schummrigen Stereo-Orchester des Klassikers messen – spielt unbedingt mit Kopfhörer! Mit *Konami Racing* flitzt Ihr aus der Vogelperspektive über verworrene Formel-1-Strecken. Wer einmal in die Botanik rauscht, kann jede Hoffnung auf den Sieg begraben, denn für eine Aufholjagd beschleunigt Euer Wagen viel zu langsam. Fahrt vorausschauend und vermeidet den Abflug, dann macht "Racing" Laune. Das letzte Spiel der Modul-Compilation ist *Probotector*, viel-



leicht das beste Game-Boy-Jump'n'Shoot aller Zeiten: In abwechselnd horizontal und vertikal scrollenden Levels ballert Ihr auf Soldaten, Aliens und Geschütztürme, sammelt Extrawaffen wie Streuschuß und Flammenwerfer. Vier motivierende Klassiker auf einen Streich – das gabs noch nie. Auch die Mischung ist gelungen: Action, Jump'n'Run und Rennspiel bietet für jeden Spielertyp die richtige Unterhaltung. Somit gehört die *Konami Collection Vol.1* in die Tasche jedes Game Boy-Besitzers. Kenner und Liebhaber des japanischen Edelherstellers freuen sich besonders über den klassischen Konami-Cheat, der in allen vier Spielen funktioniert. Drückt im Titelbild oder Pausemenü die folgende Tastenkombination: ↑, ↓, ←, →, B, A und Start. ■



Genre	Spielesammlung
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



fun generation Januar 2000

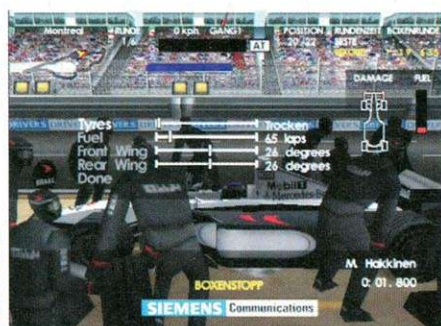
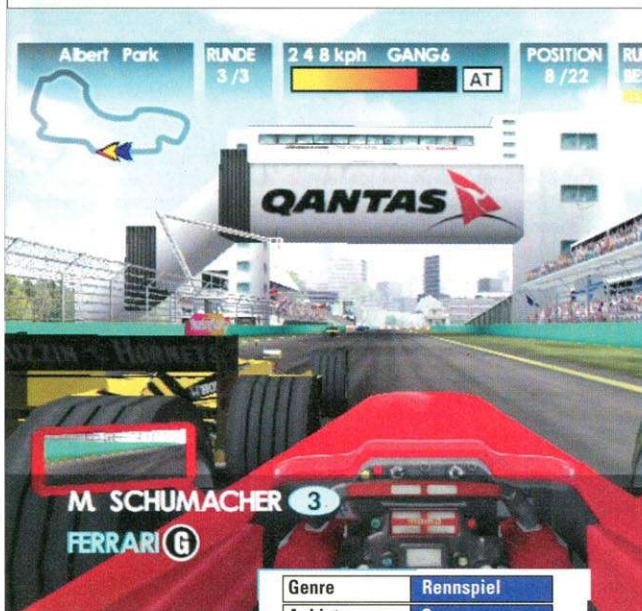
TEST

Winnie Forster



F1 World Grand Prix

Formel 1 für Dreamcast-Spieler: Sega will Euch mit offizieller Lizenz und furioser Streckenoptik von der PlayStation-Piste locken.



← Auch Boxenstops werden in *F1 World GP* simuliert: Eure Crews wechseln Reifen (oder den zerstörten Spoiler) innerhalb weniger Sekunden.

↓ Die sensible Rennphysik macht Euch den Einstieg nicht leicht: Erst mit viel Übung knackt Ihr die Schikane ohne Rauch und Gummiverlust.



Die wichtigsten Einstellungen

In *F1 World Grand Prix* findet Ihr massig Optionen und Einstellmöglichkeiten - zu viele, um sie im Test alle aufzuführen. Damit Ihr einen Eindruck von der Komplexität des Spieles bekommt und einen leichteren Einstieg findet, hat sich fun generation die fünf brisantesten Optionen für Euch herausgepickt und mit Tips versehen.

Bildschirmmodus:

Technik-Fetischisten finden diesen Punkt unter "System Optionen", Submenü "Anzeigen": Ihr schaltet zwischen der NTSC-Darstellung (60 Hz, keine PAL-Balken) und dem europäischen PAL-Format (50 Hz) um - vorausgesetzt Ihr sitzt vor einem geeigneten Fernseher. Schaden: Selbst wenn Ihr nicht jeden erdenklichen Realismus braucht, ist "Schaden" eine witzige und spielerisch sinnvolle Option, die *F1 World Grand Prix* von anderen Rennspielen unterscheidet. Schaltet sie auf jeden Fall zu! Keine Panik, Euer F1-Bolid ist auch mit aktiviertem "Schaden" nicht annähernd so sensibel wie der Wagen einer ernsthaften Win98-Simulation oder gar der "echten" F1-WM.

Session überspringen:

Nur die wenigsten F1-Fans haben Zeit, die Meisterschaft in Echtzeit zu absolvieren. Kennt Ihr eine Strecke bereits, könnt Ihr das freie Training (Frei- und Samstag) folgenlos überspringen. Nur wenn Ihr die dritte Session (Qualifikation am Sonntag) auslaßt, habt Ihr einen spielerischen Nachteil: Ihr startet aus der letzten Position.

Trockenreifen wählen:

Durch ein Window, das kurz vor Quali oder Rennen auftaucht, müßt Ihr Euch vor jedem GP entscheiden. Weiche Reifen mit viel Grip oder harte Schlappen? U.a. spielt Euer Fahrstil, aber auch der Kurvenreichtum der Strecke bei Eurer Entscheidung eine Rolle.

Einstellungen speichern:

Wer seinen Boliden vor dem Rennen im "Fahrzeug Setup" auf die Strecke abgestimmt hat, sollte sich die Idealkonfiguration unter dem Menüpunkt "Einstellungen" speichern. Leider könnt Ihr Euren Konfigurationen keinen vielsagenden Namen geben - "Imola, Regen" wäre als Titel einer Konfiguration besser als ein kryptisches "Save File 03".

Genre	Rennspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Video Systems
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

Mit offiziell lizenzierten F1-Spielen für Game Boy und Nintendo liefert der japanische Hersteller Video Systems die einzig ernsthafte Konkurrenz zur *Formel 1*-Serie von Psygnosis. Nach einem N64-Update vor wenigen Wochen präsentiert Video Systems nun sein bis dato aufwendigstes Grand-Prix-Projekt: *F1 World Grand Prix*, verführerischer Untertitel: "For Dreamcast". Im Gegensatz zu *Racing Simulation 2* von Ubisoft protzt die Video-Systems-Simulation mit echten Teams, Fahrern und Sponsoren. Zumindest in dieser Beziehung ist das Video-Systems-Spiel der bekannten Psygnosis-Serie aber unterlegen: Während sich Play-

Station-Piloten bereits mit den Stars und Teams der 99er-Saison messen, fahrt Ihr auf Dreamcast noch im Feld des Jahres 1998. Da *F1 World GP* keinen reinrassigen Arcade-Modus besitzt, bleiben für den Einstieg frei konfigurierbare Zeit- und Einzelrennen, sowie das Zwei-Spieler-Duell via Splitscreen. Am wichtigsten ist jedoch die "Meisterschaft": Über 16 Kurse versucht Ihr zu punkten, um am Ende des Jahres (nach dem GP von Japan) den WM-Pokal einzusammeln. Welchem der 11 Teams Ihr beitrete, bleibt ebenso Euch überlassen wie die Wahl des Piloten. Mit dem Schumi-Doppel und Heinz-Harald-



↑ Auch der Zwei-Spielermodus ist technisch gut gelöst. Wahlweise auf vertikal oder horizontal geteiltem Bildschirm liefert Ihr Euch wüste Gefechte mit einem menschlichen Gegner. Eine Zwei-Spieler-WM gibt's leider nicht.





Die Hardware-Power des Dreamcast zaubert verblüffend realistische F1-Strecken auf Euren Bildschirm: Hier durchfährt Ihr die Mirabeau-Schikane (links), durch den Tunnel und passiert schließlich den malerischen Hafen von Monte Carlo (unten).



Tolle Optik, aber miserable Sicht: Nur Könnern fahren bei wechselndem Wetter, F1-Anfänger wählen dagegen Sonnenschein.

Mit offizieller Lizenz der FIA: Euch erwarten nicht Teams und Fahrer des letzten Jahres, sondern der Saison 98.

Frentzen in den Teams von Ferrari, Jordan und Williams findet Ihr in der Dreamcast-Simulation gleich drei deutsche Fahrer. Österreicher freuen sich über den (glücklosen) Alexander Wurz auf Benetton. Alle Termine eines Rennwochenendes werden simuliert: Im Freitag- und Samstag-Training lernt Ihr die Strecke kennen und stimmt Reifen und Spoiler, Getriebe und Bremsen auf die aktuelle Anforderung ab. Am Sonntag startet Ihr zur Qualifikation - im Gegensatz zur echten F1 dürft Ihr auch mitfahren, wenn Ihr die Quali schwänzt, startet dann aber vom letzten Platz. Die Rennen gehen über drei,

sechs oder zwölf Runden, die halbe oder gar die gesamte Distanz des echten Rennens. Ob Euch Imola oder Silverstone mit Sonne begrüßen oder

Euch heftiger Regen entgegen schlägt, hängt von Euren Einstellungen ab - wie übrigens fast alles in *F1 World GP*. Anfänger sollten grundsätzlich auf trockener Strecke starten, Profis überlassen die Wahl des Wetters dem Dreamcast und riskieren dramatische Regenrennen. Wie das Wasser werden auch Staub und Rauch authentisch simuliert. Wer mit durchdrehenden Reifen aus der Kurve kreiselt, hinterlässt neben dunklen Gummispuren auch eine dichte Qualmwolke, wer im Acker pflügt, schleudert Dreck durch die Gegend. Die grafischen

FAHRERAUSWAHL

M. Schumacher
Eddie Irvine

Nationalität	Briten
Geburtsdatum	10.11.65
Geburtsort	Newtownards, Irland
Wohnort	Dublin, Oxford (GB, Config)
Marital Status	Unverheiratet
Height	178.0 cm
Weight	75.0 kg
Hobbies	Golf, Schwimmen, Angeln
Debut	1993, italienische Grand Prix
Starts	81
Poles	0
Wins	0

Auswahl Okay Zurück

Partikeleffekte machen auch spielerisch Sinn, verderben Euch die Sicht und schlagen sich in der Optik Eurer Reifen nieder: Solange Euch deutlich sichtbar Gras oder Sand am Gummi klebt, fährt Euer Bolide nicht optimal. Erst nach einigen Metern fällt der

Dreck langsam ab. Am 3D-Boliden kaum visualisiert werden hingegen die Wagenschäden, lediglich eiernde Vorderräder zeigen die Folgen

eines Crashes auch optisch. Über alle anderen Schäden (durch Crashes, Abflüge oder Flug in die Bande) informiert Euch der Blick auf ein 2D-Modell Eures Wagens am rechten Bildschirmrand: Rote Wagenteile sind total hinüber - natürlich nur, wenn Ihr die fiese Schadensoption vorher explizit zugeschaltet habt. In diesem Fall solltet Ihr auch Boxenstop aktivieren: Eure fleißige Crew erneuert beschädigte Teile, wechselt die Reifen und gießt Euch die Wunschmenge Super in den Tank. Das alles in wenigen Sekunden. ■

>> Findet Ihr Euch mit Dutzenden von Übungsrounden ab, erwartet Euch Rennsport mit enormer Langzeitwirkung.<<

fun meint:

„Video Systems macht Euch den F1-Einstieg nicht leicht: Wer zum ersten Mal Gas gibt, landet gleich nach der Startgeraden auf dem Rasen. Obwohl das Fahr- und Schadensverhalten von *F1 World GP* im Vergleich zu einer PC-Simulation primitiv ist, wirkt es auf reine Konsolenspieler erschreckend realistisch und sensibel. Die ersten Rennen fährt Ihr wild schlingend und mehr neben als auf dem Asphalt. Macht nicht den Fehler, deshalb sofort die Bremshilfe zu-, das Schadensmodell aber abzuschalten: *F1 Grand Prix* wird in keiner Konfiguration ein Action-Spiel, sondern sollte als Simulation mit Realitätsanspruch verstanden werden. Findet Ihr Euch mit Dutzenden von Übungsrounden ab, erwartet Euch Rennsport mit enormer Langzeitwirkung: Habt Ihr die Steuerung im Griff, findet Ihr schnell Spaß daran, die Ideallinie für jede Schikane zu erkunden. Sekunde um Sekunde schiebt Ihr Euch an die Bestzeiten der Konkurrenz heran - nach einem ausgedehnten Rennnachmittag habt Ihr das erste Erfolgserlebnis. Ab dann spielt *F1 World Grand Prix* all seine Stärken aus: Realistisches Wettermodell, Konfigurationsmöglichkeiten für alle wichtigen Autoteile, meilenweiter Panoramablick, sowie coole Brems- und Kurvenphysik. Auch der Dreck an Euren Reifen hat längst aufgehört zu nerven, statt dessen freut Ihr Euch über den grafischen und spielerischen Detailreichtum der Beinahe-Simulation.

Die kleineren Mängel von *F1 Grand Prix* (geringe KI im Boxenfunk, wenig Grips unter den CPU-Piloten) verschwinden somit gegenüber der Komplexität, aber auch angesichts der tadellosen Technik und Grafik. Wer neben Interesse an der Königsklasse auch viel Zeit und Geduld mitbringt, kommt mit *F1 World GP* optimal über den Winter.“

1-2 Spieler
VMU 5 Blöcke
Vibration Pak
Texte deutsch
Sprachausgabe deutsch
Lenkrad
Für Fortgeschrittene & Profis
60-Hz-Option

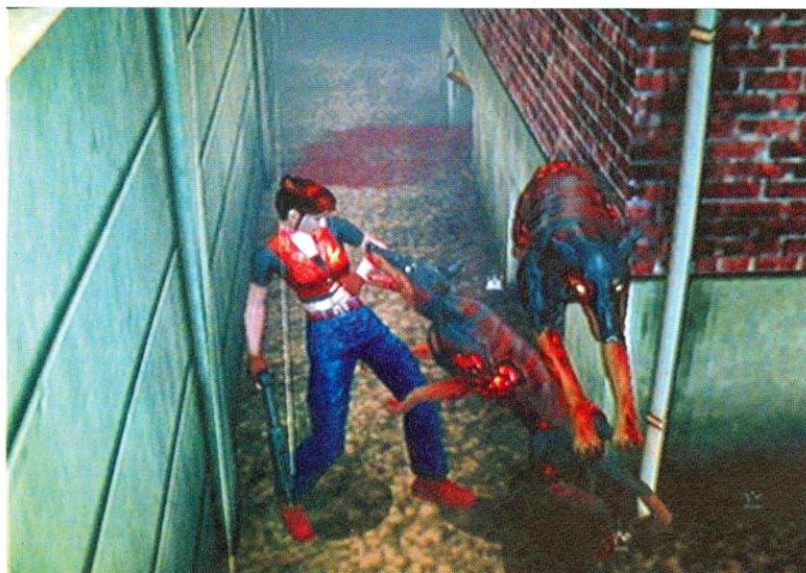
8 GRAFIK
7 HANDLING
8 SOUND
8 SPIELDESIGN
8 SPIELSPASS



Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	Januar

Resident Evil: Code Veronica

Ein Zombie hängt am Sega-Seil: Capcom verspricht allen Dreamcast-Besitzern das exklusive "Resident Evil: Code Veronica" mit "echter" 3D-Grafik und First-Person-Perspektive. fun führt Euch durch die Zombie-Front.



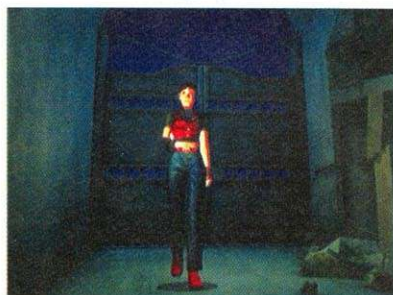
↓ Angriff der Killerkötter: In engen Gängen sind die Biester ein leichtes Ziel für Eure Schrotflinte.

Nach ihren Streifzügen auf PlayStation und PC heulen Capcoms Gen-Zombies bald auch auf dem Dreamcast: Während die ersten drei *Resident Evil*-Episoden (in Japan: *Bio Hazard*) zeitlich nur wenige Stunden versetzt spielen, beginnt die Story von *Resident Evil: Code Veronica* für den Dreamcast drei Monate nach dem Zombie-Overkill in Raccoon City. Deutschen Spielern ist die Heldin noch unbekannt, denn die zweite *Resident Evil*-Episode schmort bei uns auf dem Index: In *Code Veronica* macht sich die vom Pech verfolgte Claire Redfield auf die Suche nach ihrem verschollenen Bruder Chris und reist deshalb zum europäischen Hauptquartier des zwielichtigen Chemiekonzerns Umbrella. Hier trifft sie auf die hübsche Titel-

heldin, die sich der Suche anschließt. Die Umbrella-Fieslinge führen offensichtlich Böses im Schilde: Im weiteren Spielverlauf wird Claire entführt und auf einer einsamen Insel mitten in der Karibik ausgesetzt. Bald steigen die gekenterten Schiffsbrüchigen aus ihren See-

>> Code Veronica beeindruckt durch phantastische Licht- und Schatteneffekte! <<

mannsgräbern und gehen Claire an die Wäsche. Nur einen Umbrella-Mitarbeiter plagt das schlechte Gewissen: Der braungebrannte Südländer Rodrigo hilft Claire in letzter Minute aus der Bedrängnis. *Resident Evil: Code Veronica* erscheint auf zwei GD-Roms: Ihr steuert abwechselnd Claire und Chris Redfield, die sich erst gegen Ende des Abenteuers treffen. Hinzu kommen weitere Helden, die Capcom noch nicht verrät. Die Gruselwelt besteht aus zehn Ortschaften bzw. Levels, die Ihr der Reihe nach durchstöbert: Statt wie in den Vorgängern nur durch düstere Gemäuer zu sprinten, erwarten Euch auf der Insel malerische Landschaftsbilder wie die Aussicht von einer Felsenklippe. Im Gegensatz zu den Vorgängern hat Capcom die Hintergründe diesmal nicht als fertig gerenderte Grafiken auf GD-ROM gebannt, sondern alle Lokalitäten aus Polygonen gebastelt. Die flotte Dreamcast-Optik steht den gerenderten Häusern und Industriegebäuden der PlayStation-Versionen in Bezug auf den Detailreichtum nicht nach, ist



Ausverkauf der Untoten

„*Resident Evil* ist Capcoms dickster Kassenschlager: Nahezu jedes erdenkliche Zubehör ist für Raccoon City-Fans erhältlich. Neben Schlüsselanhängern, Action-Figuren, Soundtracks, Sammelkarten und T-Shirts erwarten den japanischen Zombiejäger komplette Snowboard-Outfits, authentische Luftdruckwaffen und RCPD-Marken. Im englischen PocketBooks-Verlag ist darüberhinaus eine Romanserie von S.D. Perry erschienen, die Ihr über den Buchhandel oder unter www.amazon.de bezieht (je ca. 12 Mark). Die vier Taschenbücher erzählen die Geschichte der ersten PlayStation-Episoden.

Wer das Kino dem Buchladen vorzieht, wartet gespannt auf den *Resident Evil*-Film: *Zombie*-Regisseur George A. Romero führt Regie, das Drehbuch stammt aus der Feder von Andrew Kevin Walker. Für beinharte Action sorgen Ex-Vollkontakter Dolph Lundgren und Bill Pullman. Die Handlung des Films (US-Start: 2001) basiert auf dem ersten Spiel: Das Stars-Team sucht nach den verschwundenen Bravo-Kollegen, die mit ihrem Hubschrauber in der Nähe eines seltsamen Anwesens abgestürzt sind. Dort treiben Zombies und der Umbrella-Konzern ihr Unwesen.

Auch im Vergnügungspark trifft Ihr auf Tote: Capcom kündigte Anfang November eine *Resident Evil*-Attraktion für japanische Vergnügungsparks an. *Bio Hazard 4D* ist ein 3D-Kino mit Gefühlsdimension: Die Spezialsitze schütteln Euch ordentlich durch. Ungerechnet zehn bis fünfzehn Minuten dauert ein Horrortrip.



R.E. - The Umbrella Conspiracy: ISBN-Nr. 0671024-396
R.E. - Caliban Cove: ISBN-Nr. 0671023-40X
R.E. - City of the Dead: ISBN-Nr. 0671024-418
R.E. - Underworld: ISBN-Nr. 0671024-426

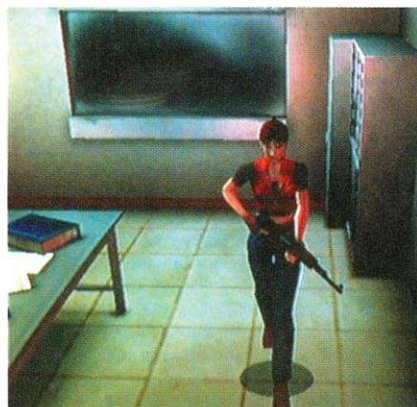
Sammelkarten erfreuen sich in Japan und Amerika großer Beliebtheit: Auf jedem Sammlerstück findet Ihr ein Artwork, auf der anderen Seite Hintergrundinfos zu Helden und Spiel.



Die vierte Dimension steht für das Gefühlsleben: Im 3D-Kino, *Bio Hazard 4D* erwarten den Japaner Sessel mit aufregenden Features.



↑ Claire im Sperrfeuer: Hat Euch die Selbstschußanlage getötet, ballert sie blindlings drauf los.



↑ Wer sucht, der findet: Wie in den PlayStation-Versionen durchstöbert Ihr Büros nach Heilspray und Schlüsseln.



↑ Auf die Knie, Kreatur: Ist die Munition alle, wehrt Ihr Euch mit dem Messer.

finsternen Höhlen. Auch das Mündungsfeuer erhellt Helden und Hintergrund: In finsternen Gemäuern erwartet Euch spektakuläres Ballergewitter.

Allein unter Zombies: Auf dem düsteren Friedhof sprintet Ihr durch prasselnden Regen - habt Ihr Unterschlupf gefunden, hämmern wütende Untote ans Fenster. Für lebensechte Protagonisten sorgt die neue Skin-Technik, die Kanten und Ecken in den Heldenvisagen reduziert. Auch Eure gefräßigen Gegenüber verfügen über schaurige Mimik, bewegliche Augen und einen schnappenden Mund. Ihr Hinken, aber auch Claires Ausweichrolle spielte Capcom im Motion-Capture-Studio ein. Ein Manko der Resident Evil-Spiele war bislang die Energieanzeige, die

Capcom im Item-Menü versteckte: Wer nicht jeden feindlichen Biß mitzählte und die

Puste seines Helden regelmäßig kontrollierte, endete schnell als Zombiefutter. Das neue Dreamcast-Abenteuer nutzt hingegen das LCD-Display des VMU, um Euch stets über den Zustand Eures Schützlings zu informieren. Trotz zukunftsweisender Polygon-Technik will Capcom auf beeindruckende FMV-Sequenzen

an ausgesuchter Stelle nicht verzichten: Neue Charaktere und besonders furchterregende Ungeheuer stellen sich via Filmschnipsel vor. Wer an den ersten drei Resident Evil-Episoden die kurze Spieldauer bemängelte, wird diesmal angenehm überrascht: Laut Capcom seid Ihr mit

>> Internet-kompatibel: Aus der Dreamarena ladet Ihr Euch geheime Extras ins Spiel. <<

aber viel flexibler: Durch rasante Kamerafahrten und -schwünge fühlt Ihr Euch wie im Kino.

Auch Claire steuert Ihr aus laufend wechselnder Perspektive. Im Duell mit Fledermäusen, Höllenhunden und Schuppenmonstern dürft Ihr auf dem Dreamcast auch in die Ego-Perspektive wechseln. Dabei steht jedoch nicht die Massenabfertigung von Monstern und Untoten im Vordergrund, sondern die zahlreichen Rätsel und Kombinationsaufgaben: Nur wer jeden Schlüssel aufammelt, Codeschlösser dekodiert und die richtigen Schalter

drückt, führt Claire auf Chris' Spur. Neue Waffensysteme sorgen für Geschicklichkeitseinlagen: Selbstschußanlagen scannen Räume und Gänge mit Lasern - wer den Strahl unterbricht, kassiert eine Ladung blauer Bohnen. Wie im dritten Teil dreht Ihr Euch per Knopfdruck um 180°, um hinterrücks angreifende Feinde blitzschnell mit Schrot zu empfangen. Fans von Ego-Shootern werden sich auf Resident Evil: Code Veronica besonders freuen, denn zum ersten Mal feuert Ihr aus Waffen in beiden Händen. Dank der neuen 3D-Technik nützt Capcom nun auch Licht- und Schatteneffekte für die Inszenierung dramatischer Schockzenen: Euer Feuerzeug dient z.B. nicht nur zum Zündeln, sondern spendet auch Licht in



↑ Haben Euch die Gegner umzingelt, rettet Euch eine 180°-Drehung das Leben.

Mobile Zombies

Bisher durfte man nur im Wohnzimmer auf Zombiejagd gehen, ab Anfang 2000 durchstöbert Ihr auch via Game Boy die Straßen von Raccoon City: Capcom wagt das Zauberkunststück und setzt Resident Evil für den Game Boy Color um. Statt das Spiel wie Acclaims Turok in ein Jump'n'Run zu verwandeln, soll Resident Evil eine originalgetreue Umsetzung des PlayStation-Vorbilds werden - inklusive aller Lokalitäten, Monster und natürlich dem Blut. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen Chris Redfield und Jill Valentine. Die Entwickler quetschen 750 Hintergründe ins Modul, wobei sich die Polygon-Charaktere der PlayStation-Vorlage in Sprite-Helden verwandeln. Für den räumlichen Eindruck sorgt ein Zoom-Effekt, der die Protagonisten auf jede beliebige Größe schrumpft bzw. aufbläst.

Statt die Gruselei in Japan zu entwickeln, hat Capcom den langjährigen Probe-Chef Fergus McGovern beauftragt. Resident Evil für den Game Boy Color ist das erste Spiel dessen neuer Entwicklungsfirma HotGen. Von der Game-Boy-Konvertierung abgesehen arbeitet HotGen am PlayStation-Rennspiel Championship Rally, einer Brettspielumsetzung (PC und Game Boy) sowie an einem geheimen PlayStation2-Titel.



Code Veronica doppelt so lange beschäftigt wie mit dem dritten Teil. Dem Nachrichtensender Bloomberg versprach Capcom-Präsident Kenzo Tsujimoto obendrein eine umfangreiche Internetoption: Die Spieler dürfen Daten aus der Dreamarena ins Spiel laden, denkbar wären geheime Waffen, Outfits und Gegenstände. Resident Evil: Code Veronica erscheint am dritten Januar in Japan: Für Dreamcast-Besitzer beginnt dort das neue Jahrtausend auf jeden Fall mit einem Superknall. ■

fun generation Januar 2000

SPECIAL

Robert Bannert

Videospiele 3000

Eine neue Konsolen-Ära hat begonnen – und mit ihr ändert sich auch das Bild des Videospieles. fun generation zeigt Euch Technisches bis Obskures – und wagt erste Blicke in die Zukunft.

Wo die Möglichkeiten grenzenlos sind: Endlich ist es soweit – nach fünf Jahren kommt wieder Bewegung in den Konsolenkosmos! Dreamcast ist da (volle Modem-Ausnutzung kommt später), PlayStation 2 steht vor der Tür und bei Big N plantscht ein 128-Bit-"Dolphin" im Hardware-Becken.

Klar, daß Euch alle Systementwickler (nicht zu vergessen auch Microsoft, Bandai und SNK) das Blaue vom Himmel herunter versprechen: Mit den Kraftwerken der neuen Konsolen-Generation soll alles besser werden, vor allen anderen Dingen aber schneller, größer und schöner.

Doch wo bleibt der Faktor Innovation? Muß er wieder mal draußen bleiben? Gehen höherer Polygon-Count und technische Wunder auch mit spielerischen Neuerungen einher?

fun generation ging der Sache auf den Grund: Wie sieht das Videospiel von morgen aus? Wie denken Designer und Techniker?

Welche Trends bestimmen das "Jahrtausend des Videospiels"? Wir haben die Erkenntnisse und Ankündigungen der letzten Jahre Revue passieren lassen – und zeigen Euch auf den folgenden vier Seiten die "Jahrtausend-Bilanz". Und damit Ihr wißt, wie die Designer-Prominenz darüber denkt, stellten wir den Erfinder von *Metal Gear Solid* zum Zukunftsinterview: Hideo Kojima, der gleichwohl Technik- wie Gameplay-begeisterte Stardesigner von Konami steht **fun generation** exklusiv Rede und Antwort!

➔ Muß draußen bleiben: Sonys PocketStation ist die Verschmelzung von Memory Card und Handheld – aber leider gibt's das Schmuckstück bisher nur in Japan. Eine Einführung im Westen wurde wegen Produktions-Engpässen bis auf Weiteres gecancelt. Der Witz dabei: Viele PAL-Spiele (wie z.B. *Final Fantasy VIII* oder *SaGa Frontier 2*) unterstützen die PocketStation. Ein „Wegprogrammieren“ der japanischen Original-Option hat man sich einfach gespart...

Trotz harscher Kritik am langsamen Dreamcast-Modem gilt aber: Wer online spielen will, für den ist nicht die Geschwindigkeit seines Modems, sondern die Entfernung zum jeweiligen Server entscheidend. Müssen die Daten über zig Umwege zum Ort des virtuellen Kampfgeschehens fließen – oder treffen sich die Partizipanten nach kurzer Datenreise und ohne Probleme in der Online-Arena? Das 33,6er-Modem in Segas Dreamcast ist demnach völlig ausreichend – und die Dreamarena für Internet-Schlachten opti-

➔ Findet der multimediale Kick von übermorgen in kontrollierten Traumwelten statt? Die Bilder zeigen Mezires' Comic-Heldin Veronique im „interaktiven Koma“.

➔ Noch mehr Zubehör für Bandais kultigen Game-Boy-Konkurrenten: Mit einem WonderSwan-Adapter hat Bandai dem totgeglaubten Tamagotchi-Clone *Digimon* zu neuem Leben verholfen. Ähnlich wie *Sonic-Chaos* auf Segas VMU könnt Ihr auch die *Digimon*-Monster trainieren, zusammenstecken – und so gegeneinander antreten lassen. Oder ihr stöpselt sie in Euren WonderSwan ein, ladet klein *Digimon* auf den Handheld und verpaßt ihm eine technische Frischzellenkur!

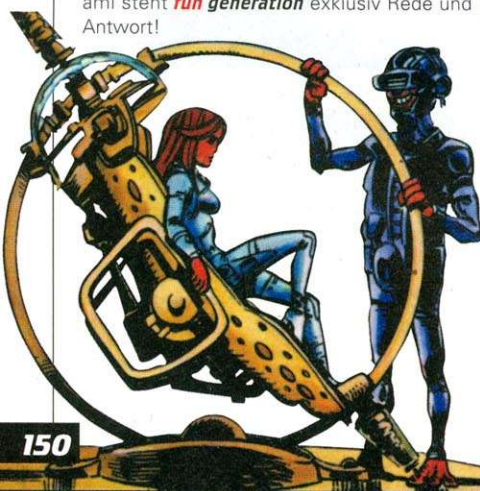
mal. Fehlen nur noch die Online-tauglichen Spiele... Schwieriger wird's dagegen, wenn Ihr auf Info-Suche seid und

Vernetzung

Egal ob im www oder einem firmeneigenen Netzwerk – Internet & Co. sind nicht mehr wegzudenken und werden auch als Möglichkeit zu weltumspannenden Multiplayer-Partien immer wichtiger. Wie sehr auch Konsolen-Spieler nach Internet-Spielen (wie den Online-Welten *Everquest* und *Ultima Online* für den PC) hungern, das beweist die Enttäuschung der Dreamcast-Käufer über Segas Verschiebung der Online-Gaming-Option.

surfen wollt: Dann bewegt Ihr Euch nicht auf irgendeinem lokalen Server, sondern durch den weltweiten Datenstrom – und da hängt Ihr oft hoffnungslos im Stau! Internet-Profis träumen in diesem Zusammenhang von einem Zustand, den sie mit "Flatline" bezeichnen: Der totale Rund-um-die-Uhr-Vernetzung, ganz ohne "Online-Traffic" oder unleidliche Wartezeiten. Mittlerweile bieten findige Internet-Profis gegen horrende Summe "Internet-Karten" an: Besonders große Online-Anbieter wie AOL oder die British Telekom profitieren von den "virtuellen Kartographen" und erfahren so, wie sie ihr Netz-Angebot optimieren oder digitale Staus auflösen können.

➔ Mit dem unlängst in Japan veröffentlichten Handy-Adapter ist Bandais Wonderswan der erste Handheld mit Internet-Zugang. Wer mit seinem WonderSwan online geht (über ein Internet-kompatibles Mobil-Telefon), der kann Spielstände, Cheats und andere digitale Gimmicks downloaden!



➔ Cyber Sex 3000: Sieht so der Geschlechtsverkehr in ein paar Jahrhunderten aus? Die Illustration zeigt die Vorstellungen des französischen Comic-Zeichners Moebius.

Let's get physical: Video- spiel und Simulation vermischen sich

Steht im Zentrum der Entwickler-Aufmerksamkeit: Mit sogenannten "Middleware"-Programmen erhalten zukünftige Spiele echtes Physikverständnis und damit eine gewisse Unabhängigkeit von den Vorgaben menschlicher Designer. Im Klartext: Ab sofort kommt der Felsblock nicht mehr ins Rollen, weil es irgendeine Programmzeile so befiehlt – sondern weil er im Rahmen virtueller Naturgesetze auf einen Impuls (z.B. einen kräftigen Remppler oder ein Erdbeben) reagiert. Die Echtzeit-Simulation physikalischer, aber auch chemischer oder gar biologischer Zusammenhänge spart Entwicklungszeit und Speicherplatz: Als Middleware kaufen Spiel-erfinder die gewünschten Elemente ein (z.B. ein voll funktionstüchtiges Knochen- und Muskelmodell) und können sich wieder auf Dramaturgie und Leveldesign konzentrieren. Was Euch erwartet sind quasi-autonome, digitale Welten – in der Eure Umgebung genauso reagiert wie in der Realität.

Darf's ein bißchen mehr sein? Speichermedien der Zukunft

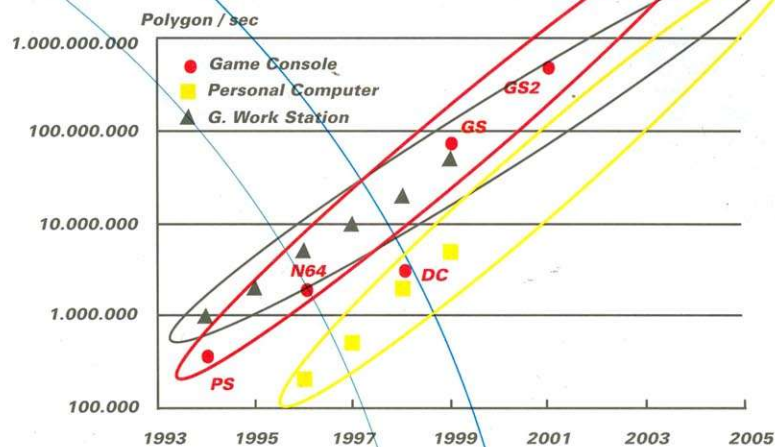
...sind mobil, anwenderfreundlich – und hoffentlich mit möglichst vielen Geräten kompatibel. Zukunftsweisend sind "Memory Cards", ursprünglich nicht von Sony oder Sega, sondern von der japanischen Firma SNK als tragbares Wechselmedium entdeckt: Neo Geo-Automaten waren 1990 die erste Spiele-Hardware, die den Transport und unkomplizierten Austausch von Save-Games und Speicherdaten ermöglichte. Das war viel praktischer als der fest eingelötete, Batterie-gepumpte Speicher auf den Modulen für Mega Drive und Super NES (oder gar in der Hardware des Sega Saturn) – Und hat sich deshalb durchgesetzt.

Mit Segas VMU und Sonys PocketStation kam die zweite Memory-Card-Generation: Speichermedium und Mini-Handheld in einem – ein Konzept, das durch die globale Vernetzung noch an Bedeutung gewinnt.

Ebenfalls denkbar ist das Downloaden von Cheats, Bonus-Vehikeln, Extra-Features, Charakteren, neuen Levels – und kompletter Spiele! Für letzteres sind allerdings mehrere Dutzend oder hundert MB Speicherplatz nötig – wie z.B. auf Nintendos 64DD.

Ebenfalls auf dem Vormarsch: Speicher-Chips auf Polymer-Basis (Lara-Croft-Publisher Eidos hat sich einen entsprechenden Entwickler bereits vor anderthalb Jahren einverleibt). Allerdings haben alle diese Medien einen entscheidenden Nachteil: Die Daten-transfer-Rate ist zu niedrig, und das Medium für die kontinuierliche Verwaltung großer Save-Files (wie z.B. bei Online-Abenteuern der Fall) zu langsam. Wahrscheinlicher ist also die Umorientierung auf Konsolen-interne Festplatten.

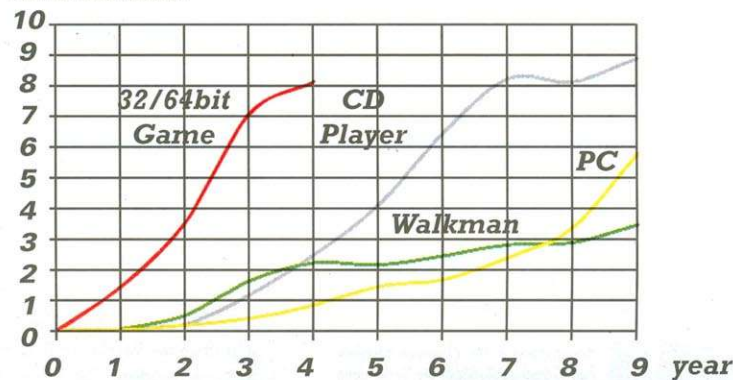
Polygon Rendering



Die Ellipsen zeigen, wie Spielkonsolen (und selbst PCs) die klassische Workstation in Bezug auf Echtzeit-Polygon-Rendering überflügeln. GS bedeutet dabei "Graphic Synthesizer" (der 3D-Chip der PlayStation2). GS2 bezeichnet den Nachfolger dieses Grafikcoprozessors, den Sony 2001 einführen möchte. Quelle: Sony Computer Entertainment, 1999

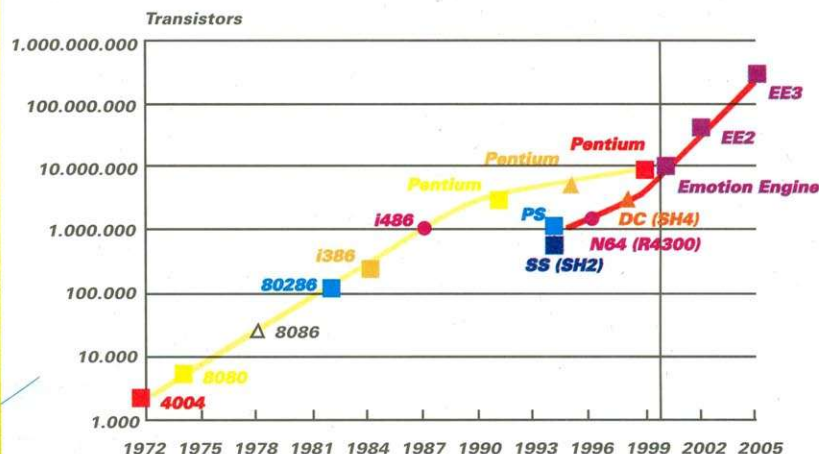
Category Growth (J)

million units



Die Kurve zeigt Verkaufszahlen in den Jahren nach Erstveröffentlichung eines Unterhaltungselektronikgeräts (nur Japan!). Sony zeigt damit, daß sich Videospielkonsolen noch viel schneller ausbreiten als z.B. Walkmen und PCs (verschweigt dabei aber, daß vor der 32/64-Bit-Hardware-Generation bereits 15 Jahre Konsolentechnologie liegen...) Quelle: Sony Computer Entertainment, 1999

CPU Transistors



CPUs werden immer komplexer. Eingezeichnet ist die Anzahl der Transistoren der Saturn-CPU SH2, der N64-CPU MIPS4300, des Dreamcast-Chips SH4 usw.. Die Emotion Engine steckt bekanntlich in der PlayStation2, EE2 und EE3 bezeichnen die nächsten beiden Generationen dieser CPU, von Sony für 2002 und 2005 geplant. Quelle: Sony Computer Entertainment, 1999

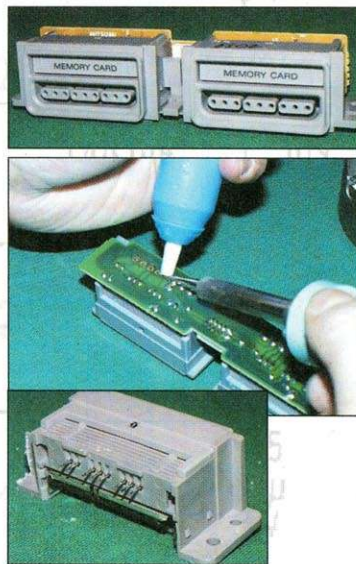
TECHNIKECKE

OLIVER EHRLE

SPIELSTANDZENTRALE IM EIGENBAU

Wer seine Spielstände auf PC auslagern oder im Internet tauschen möchte, benötigte bislang das DexDrive oder das Ramnet. Auch Save Game-Datenbanken im WWW könnt Ihr nur mit diesem Zubehör nutzen. Der japanische Bastler Nissie behauptet, daß es auch anders geht, und stellt die Bauanleitung für seine preiswerte DIY-Lösung Captor ins Internet: Schön für Asiaten, unverständlich für europäische Spieler. Die Software holt Ihr Euch kostenlos bei Nissie, davon abgesehen folgt Ihr unserer Anleitung. Ihr benötigt LötKolben und Lötzinn, Absaugpumpe, Seitenschneider sowie (falls Ihr auch ein schickes Gehäuse wollt) Heißkleberpistole, Schraubenzieher, Feile und Bohrmaschine. Für die Verkabelung von PC- und Memory Card-Slot besorgt Ihr Euch im Elektronikfachhandel eine isolierte Litze. Noch besser ist ein Flachbandkabel. Komplizierter ist's, einen PlayStation-Memory Card-Slot aufzutreiben. Besorgt Euch einen Mehrspieleradapter wie z.B. Sonys Multitap.

Mit dem Seitenschneider zwickt Ihr anschließend die Pins des Joypadanschlusses (die untere Reihe) ab.



Schritt 2: Die Verkabelung

Nach dem Ausbau des Memory Card-Slots ist die Verkabelung ein Kinderspiel: Sieben Pins der PlayStation-Schnittstelle werden mit dem Parallelport verbunden. Zwischen ein Kabel lötet Ihr dabei die Diode, die an einer Seite mit einer schwarzen Markierung versehen ist (siehe Skizze): Die Markierung deutet dabei in Richtung Memory Card-Slot!



Zwischen Pin 5 des Memory Card-Slots und Parallelport lötet Ihr die Diode: Die Markierung deutet auf den PlayStation-Port!



Erst lötet Ihr das Flachbandkabel an den Memory Card-Slot, dann verbindet Ihr es mit dem Parallelport.

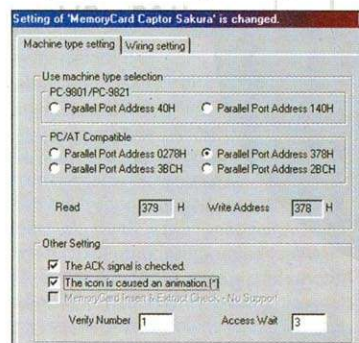
Schritt 3: Die Verkabelung

Sind alle Pins verbunden, paßt Ihr die beiden Schnittstellen ins Gehäuse ein: Mit Bohrer und Feile legt Ihr die nötigen Schächte paßgenau frei. Anschließend befestigt Ihr die beiden Schnittstellen (z.B. mit der Heißkleberpistole) im Gehäuse. Nun schraubt Ihr das Gehäuse zusammen und schließt es mit

dem Parallelkabel an den Druckerport Eures PCs an.

Die Captor Software

Bevor Ihr den Captor in Betrieb nehmt, müßt Ihr die geeignete Software installieren: Stellt den Parallelport Eures PCs im BIOS-Menü auf EPP-Modus (normal SPP). Anschließend ladet Ihr die Software von der Game-Station-X-Homepage auf Eure Festplatte, installiert sie und stellt im Konfigurationsmenü die Option Verify Number auf den Wert eins (oder höher, siehe Bild). Nun seid Ihr startklar: Stöpselt eine Memory Card in den Captor und klickt auf das Slot 1-Icon - der Inhalt der Memory Card erscheint in einem Fenster. Mit den umfangreichen Funktionen kopiert Ihr Eure Spielstände auf die Festplatte und greift auf Speicherkarten-Images (z.B. Dex Drive-Format) zu.



Im Konfigurationsmenü stellt Ihr den Menüpunkt Verify Number auf den Wert eins oder höher.



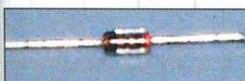
Die komfortable Captor-Software für Win98 läßt keine Wünsche offen.

WWW-Adressen für Captor-User (vgl. PlayTech 12/99)

<http://www1.itiki.ne.jp/~nissie/mccs/index.html>
Über die japanische Homepage könnt Ihr mit dem Captor-Erfinder plaudern.

www.gamesx.com
Auf dieser englischen Hardware-Site findet Ihr die Bauanleitung sowie die englische Captor-Kommunikationssoftware.

www.conrad.de
Praktisch für Bastler: Deutschlands größter Elektronikversand liefert alle nötigen Bauteile.



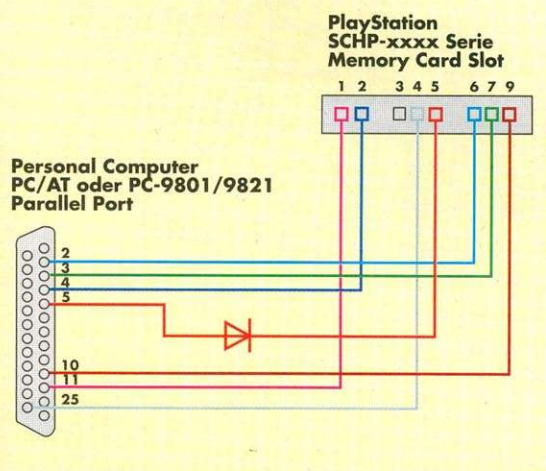
Die Diode wandelt die 5V-Spannung des PC-Ports in die nötigen 3,6V für den Memory Card-Slot.



Kommunikativ: Die 21-polige Parallelport-Schnittstelle stellt die Verbindung zum PC her.

Schritt 1: Ausbau des Memory Card-Slots

Die Memory Card-Schnittstelle ist an eine Platine gelötet. Diese entfernt Ihr, um die Pins des Memory Card-Slots freizulegen. Erhitzt mit dem LötKolben die Kontakte und entfernt das Lötzinn mit der Absaugpumpe. Anschließend könnt Ihr die Platine einfach abnehmen.





MP3 Player

2 in 1 modul

- Plug and Play - Einstecken und fertig!
- MP3 CDs (ISO 9660 Format) können sofort abgespielt werden
- Weit über 100 Titel (>12 Stunden pro CD) möglich
- WinAMP Oberflächen können über Memorycard geladen werden
- Professionelle Qualität durch Micronas Decoderchip
- Vorbereitet für Infrarotfernbedienung
- Formschönes Gehäuse
- ID3 Tag Informationen werden dargestellt (Künstler, Titel usw.)
- Abspiellisten können erstellt werden (Sicherung auf Memorycard)
- Übersichtliche Bedienoberfläche auf dem Fernseher
- Zusätzlichen Kopfhörschluss
- Autostart-Funktion (kein Fernseher nötig)
- Für jede PlayStation mit Parallelport (alle außer SCPH-9002)
- Kompletter ACTIVATOR (Schummelmodul) mit eingebaut!
- Alle ACTIVATOR-Funktionen incl. Importfunktion!
- Lieferung wie beim ACTIVATOR incl. RGB-KABEL und Cheatbuch!

ProMarkt



3349 Unverbindliche Preisempfehlung nur 149,99 DM
3350 ohne Activator-Zusatzfunktionen nur 99,99 DM

ProMarkt

SCHUMMELN BIS DER ARZT KOMMT



DER ACTIVATOR IST EIN VOLLWERTIGES SCHUMMELMODUL, DAS AUCH EINE SPEZIELLE ZUSATZ-FUNKTION MIT 500 DEUTSCHE CODES SIND BEREITS PROGRAMMIERT. NEUE KODIERE 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 BEWAUNDERN KÖNNEN.

ORIGINAL ACTIVATOR+OFFIZIELLES CHEATHEFT+RGB-KABEL

KOMPLETT IM SET NUR 49,99 DM
ACTIVATOR SET + ARPEX NUR 79,99 DM

KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

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



MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

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



1 MB MEMORYCARDS
in 5 Farben lieferbar
Stück nur 9 DM
ab 10 Stück je nur 7 DM



34,99 DM
ACT-PAD

SUPERCHIP®

- SYPOC-Techn. ✓
- spielt Importe ✓
- für alle Modelle ✓
- 100% getestet ✓
- Stealth-Modus ✓
- incl. Einbaupläne ✓
- FinalFantasy8 kompatibel ✓



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

GAME ENHANCER

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



19,99 DM



49,99 DM

ARPEX

- Verbindet Schummelmodule mit PC ✓
- Verbindung mit Intel jedem Modul ✓
- Anschluß an PC-Druckerschnittstelle ✓
- Cheats über PC ✓
- Cheats über PC ✓
- Cheatsmanagement am PC ✓
- Memorycards abspeichern auf PC ✓
- Modul-Updates (BIOS) möglich ✓
- Incl. Software für Win 95 ✓

Ramnet

unsere 1. Wahl für Memorycard-Management



ProMarkt

49,99 DM



Mit dem Ramnet wird die Organisation Ihrer Spielstände zum Kinderspiel. Memorycards können innerhalb von 20 Sekunden 1:1 kopiert werden, und zwar auch ohne PC (Software und Anschlusskabel incl.)! Mit PC (WIN95/98/DOS) eröffnet sich der ganze Komfort. Sie können Spielstände auf Festplatte oder Diskette kopieren und arrangieren, per email verschicken oder neue Spielstände aus dem Internet laden. Das Ramnet arbeitet mit Batterien und ist somit absolut portabel. Netzbetrieb ist möglich. Software und Anleitung sind selbstverständlich auf Deutsch. Die Spielstände sind DexDrive™-kompatibel.



test 9/99
World of
play
station
sehr gut

Virtual Gun

Die Ultimative PlayStation-Waffe mit Rückschlagfunktion. Realistisches Waffenverhalten - Wie in der Spielhalle!
incl. Fusspedal und GCon-Kabel nur 119 DM **3119**

UNSERE PRODUKTE ERHALTEN SIE HIER:

UNSERE PRODUKTE ERHALTEN SIE U.A. BEI FOLGENDEN FACHHÄNDLERN: ACHTUNG: LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN. ALLE HÄNDLER MIT * MACHEN UMBAUTEN & REPARATUREN - ZEIT-WERT 08056 Zwickau Marienstr. 49 Tel 0375-2000706 - ACTIVATED* 10555 Berlin Levetzowstr. 12A Tel 030-3999180 - HOBBY BERLIN 12163 Berlin Schöneberger Str. 11 Tel 030-8526515 - FAIRPLAY* 20488 Hamburg Wandsbecker Marktstr. 145 Tel 040-68914836 - PC-WORLD* 21149 Hamburg Cuxhavener Str. 335 Tel 040-70380817 - CHIP-SHOP* 28309 Bremen Bultstr. 1 Tel 0421-414914 - DATENTECHNIK KELLER* 49201 Dissen Mittlerer Ring 12 Tel 05421-748 - MCS COMPUTER* 50259 Pulheim am Sonnenhang 68 Tel 02238-922808 - PLAY-ECKE* 58089 Hagen Guttenbergstr. 4 Tel 02331-330707 - WORLD OF GAMES* 58636 Iserlohn Unnaerstr. 2 Tel 02371-836663 - BMC-ONLINE* 67659 Kaiserslautern Mülhstr. 20 Tel 0631-3608000 ÖSTERREICH: COMPTEL* A-1100 Wien Troststr. 54-56 Tel 016410545
WOLLEN SIE AUCH HIER MIT IHREM LADENGESCHÄFT ERSCHEINEN? RUFEN UNS AN: 030 399 031 53

TELEFONISCHE BESTELLUNG: 030 399 918-0

MO-FR 10-18 UHR FAX 030 399 031 57 INTERNET: WWW.ACTIVATED.DE

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT - VERSANDKOSTENPAUSCHALE 10 DM, BEI NACHNAHME 15 DM - ES GELTEN UNSERE AGBS



Netsite:

WINNIE FORSTER

play.net

SPIELHILFE AUS DEM NETZ

Im Internet ist guter Rat nicht teuer: Wer am dritten Level verzweifelt, mehr Lebensenergie oder Zeit benötigt, findet im WWW sekundenschnell Auskunft und Lösungshilfen. play besucht die deutschsprachigen Cheat-, Code- und Player's-Guide-Archive und wirft einen Blick auf die besten amerikanischen Seiten.

Wegen der spärlichen Hilfe von professioneller Seite bleiben die Internet-Angebote engagierter Privatleute und Hobby-Zocker die erste Adresse für praktische Soforthilfe. Dabei kann sich die deutschsprachige Szene schon fast mit entsprechenden US-Sites messen. Wer unsere Testkästen beherzigt, findet zu nahezu jedem PAL-Spiel einen praktischen Rat. Wer griffige Cheats oder Gamebuster-Codes sucht, hält dabei nach den Markierungen NTSC und PAL, jp., dt. und US Ausschau. Gerade bei kurzen Pad-Kombinationen und Tricks (von Web-Anbietern unter Cheats

zusammengefasst) sowie Zahlen- und Buchstaben-Codes, für die Ihr ein externes Zubehör benötigt, kann es je nach Version des Spiels zu kleinen, aber gravierenden Abweichungen kommen. Im Test der wichtigsten deutschen Seiten haben wir klare Kennzeichnungen berücksichtigt.

Die neben Cheats und Codes dritte wichtige Tip-Gattung sind umfassende Komplettlösungen, in englisch Player's Guides oder Walkthroughs genannt. Diese findet Ihr teils auch auf normalen Tipsites, besser noch aber auf spezialisierten Seiten. Englisch solltet Ihr dabei verstehen, denn im Vergleich zu Codes und Cheats sind deutschsprachige PAL-Walkthroughs noch selten.

Mit der Internet-Urphilosophie verstehen sich die Spielertip-Seiten prächtig: Das WWW war primär nicht als Werbemedium, sondern als weltweite Hotline gedacht, die kostenlos Ratschläge und Auskunft erteilt. Finanzielle Interessen stecken nur hinter wenigen der hier vorgestellten Seiten, auf Bannerwerbung ganz verzichten kann trotzdem kaum eine der Sites. Die Tips selbst gibt's ohne Ausnahme kostenlos. Mit einem Drucker holt Ihr Euch seitenlange Komplettlösungen ins Zimmer, ohne 30 Mark für ein Offizielles Lösungsbuch zu bezahlen. Nur auf fette Artworks oder erklärende Bilder müsst Ihr dabei verzichten, auch Levelmaps findet Ihr nur auf wenigen Servern (meist in den USA).

Wenn man bedenkt, dass hinter den hier vorgestellten Hilfeseiten keine Firmen, sondern Freaks und private Spieler stehen, ist die Zuverlässigkeit erstaunlich. Klar stösst Ihr manchmal auf falsche Cheats oder Links ohne Ziel, generell sind die Tip-Seiten aber klar aufgebaut, gepflegt und frei von

Die neben Game Sages größte Kapazität im Bezug auf englischsprachige Spielhilfe ist www.gamefaqs.com. In den Multiformat-Archiven dominieren Komplettlösungen (Walkthroughs) für PlayStation und PC.

Aufwendig & technisch versiert: Auf den amerikanischen IGN-Seiten findet Ihr das Quartier der Game Sages (Spielweisen), das neben PlayStation-Tips auch massig Codes und sogar Spielstände enthält.

Frusterlebnissen. PlayStation-Fans, die sowohl zocken als auch surfen, holen sich die besten Mangelverbindungen als Lesezeichen (Bookmarks) auf den Rechner.

Hinter www.spielemarkt.de verbirgt sich eine für deutsche Verhältnisse umfangreiche und aktuelle Player's Guide-Sammlung. Leider sind die seitenlangen Texte quasi nicht redigiert, mal deutsch, mal englisch, manchmal auch aus einer Fachzeitschrift übernommen.

Star Gladiator Codes for PSX
To fight against Kappa you must beat your opponent in the third match with the timer at Zero. Kappa will then be the fourth opponent.
To fight against the Real Biliten you must beat all of the characters before the timer reaches 30 minutes, or else Kappa will be the fourth opponent. You will then fight Biliten a second time, but this time he is the Real Biliten with a lot more power and a lot more weapons.
To get the NEW Wall Mode you must beat the game once and get the best ending. Go to the game mode. A new mode called WALL will be there, which will place a wall around the ring in the versus mode, and this will disable Ring Out.
To fight at NIGHT you must press and hold L1 and R1 and down on the control pad before a round begins. The entire screen will black out, but you will be able to see the player's weapons.
To fight as Biliten you need to be in arcade mode. Press and hold select, move the cursor right to Clear, then enter the following: X, Circle, X, Circle.

Nur wenige Firmen bieten Euch vernünftige Tips zu ihren Spielen. Gibt's Cheats auf einer offiziellen Seite, sind diese spärlich und meist gut versteckt.



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
Gamebuster CDX	kpl.dtDM	89,95
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	kpl.dtDM	119,95
Armorines in Project Swarm	kpl.dtDM	89,95
Barbie Race & Ride	kpl.dtDM	89,95
Billard Nights*	dtDM	79,95
Box Champions 2000	kpl.dtDM	89,95
Bugs Life Activity Centre*	kpl.dtDM	49,95
Caesar's Palace 2000*	dtDM	89,95
Crash Team Racing	kpl.dtDM	89,95
Crash Team Racing-Multi Tap	kpl.dtDM	129,95
Cyber Tiger	kpl.dtDM	89,95
Discworld Noir*(2CD's)	kpl.dtDM	84,95
Disney's Magical Tetris*	kpl.dtDM	79,95
Dune 2000*	kpl.dtDM	89,95
F1 World Grand Prix 99*	dtDM	89,95
FIFA 2000	kpl.dtDM	89,95
Fighting Force 2*	dtDM	89,95
Final Fantasy VIII (4CD's)	kpl.dtDM	99,95
Formel 1 '99	kpl.dtDM	89,95
Gran Turismo 2*	kpl.dtDM	89,95
Gran Turismo 2+Lenkrad*	kpl.dtDM	149,95
Gute Zeiten Schlechte Zeiten 2	kpl.dtDM	79,95
Jade Cocoon*	kpl.dtDM	89,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)	dtDM	89,95
Le Mans	dtDM	89,95
Lego Racers	dtDM	89,95
Lego Rock Racers	dtDM	89,95
Messiah*	dtDM	89,95
Missile Command	kpl.dtDM	79,95
Music 2000*	kpl.dtDM	89,95
Nascar 2000	kpl.dtDM	89,95
NBA Live 2000	kpl.dtDM	89,95
Overblood 2*	kpl.dtDM	89,95
Plane Crazy*	dtDM	89,95
Premier Manager 2000*	kpl.dtDM	89,95
Prince Naseem Boxing*	kpl.dtDM	89,95
Railroad Tycoon 2*	dtDM	89,95
Rainbow Six	dtDM	89,95
Rayman 2	dtDM	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	dtDM	89,95
ShaoLin*	dtDM	89,95
South Park Luv Shack*	dtDM	89,95
South Park Rally*	dtDM	89,95
Spec Obs*	dtDM	89,95
Superbike 2000*	kpl.dtDM	89,95
Supercross 2000*	kpl.dtDM	89,95
Spyro 2	kpl.dtDM	89,95
Tarzan	kpl.dtDM	89,95
Theme Park	kpl.dtDM	49,95
Tiger Woods PGA Tour 2000*	kpl.dtDM	89,95
Tomb Raider 4	kpl.dtDM	99,95
Tomorrow never dies	kpl.dtDM	89,95
Toy Story 2*	kpl.dtDM	89,95
Trasher*	dtDM	94,95
Trick'n Snowboarder	kpl.dtDM	89,95
Tunguska*	dtDM	84,95
Um Jammer Lammy*	kpl.dtDM	79,95
Urban Chaos*	dtDM	89,95
Vigilante 8: 2.Herausforderung*	dtDM	89,95
War of the Worlds	kpl.dtDM	89,95
Warpath:Jurassic Park*	kpl.dtDM	89,95
WCW Mayhem*	kpl.dtDM	89,95
Wu Tang Clan	dtDM	89,95
Xena: Warrior Princess*	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, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Preislisten
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.

www.spieletips.de

Freundliche Farben und eine klare Optik empfangen den hilfesuchenden Konsolen-Fan, auch hinter der Startseite präsentieren sich die Spieletips zuverlässig und seriös. Mit Cheats zu 300 bis 400 Titeln hat die Site nicht das größte Angebot, auch nach Komplettlösungen sucht Ihr hier vergeblich. Dafür gibt's neben PAL-Tips auch vereinzelte Cheats zu Japan- und US-Versionen, die ordentlich als solche markiert sind.

Primär ist Spielteiler keine PlayStation-Zentrale, sondern ein Anlaufpunkt für PC-Spieler: Tests (Report) und Hardware-Artikel, die Top Ten und der Lösungshilfen-Shop kümmern sich ausschließlich um Windows, Pentium & Co., ohne die Playstation zu erwähnen. Die Situation könnte sich in Zukunft ändern, zumindest findet Ihr unter Foren bereits ein eigenes Sony-Areal. Momentan ist diese Diskussionsecke jedoch noch schwach

play-Nutzwert: ★★ ★



>>

[herzlich.willkommen.]



Weihnachtskalender mit **24** Gewinnspielen



Adventskalender-Gewinnspiele

Mit dem Spielertips.de Adventskalender kannst Du jeden Tag verschiedene Produkte gewinnen. So haben wir neben Spielen auch Grafikkarten, Soundkarten und PC-Zubehör im Angebot. Lass Dich überraschen! [weiter...](#)

Hardware-Bereich

Wir haben uns entschlossen, auch über Entwicklungen im Hardware- und Zubehör-Bereich zu berichten und starten mit einem Vergleichstest einiger 3D-Grafikkarten! [weiter...](#)



Amerzone

Bei Amerzone handelt es sich um ein Adventure im Stil von Riven oder Myst. Der Autor, Benoit Sokal, ist ein bekannter französischer Comic-Autor. Was wir an Amerzone positiv und negativ finden, erfährst Du in diesem Review! [weiter...](#)

Newsletter:

Der kostenlose Newsletter von Spieletips.de bringt die neusten Info

www.alphaflight.com/psx

Rundum komplett: Über 4.000 Cheats, mehrere hundert FAQ-Lösungshilfen sowie 2.500 Codes zum amerikanischen Gamebuster-Gegenstück Gameshark findet ihr auf Alphaflight. Dabei ist diese Site kein in sich geschlossenes Archiv, sondern eine gewaltige (trotzdem übersichtliche) Sammlung relevanter Links. Klickt ihr den Namen eines PlayStation-Spiels an, landet ihr meist auf einer englischsprachigen Seite. Damit ist Alphaflight zwar für NTSC-Liebhaber, aber nur eingeschränkt auch für Einsteiger und PAL-Spieler zu empfehlen. Rundum deutsch ist das Zusatzangebot wie z.B. die Tauschbörse oder das Diskussionsforum.

play-Nutzwert: ★★

play-Nutzwert: ★★



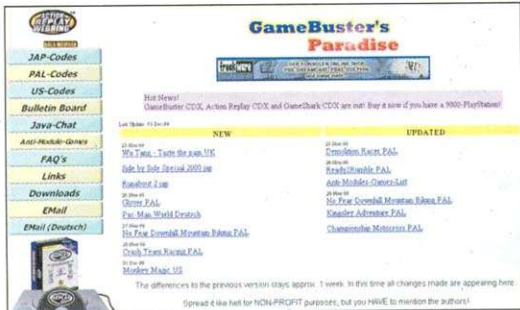
www.gbparadise.de

Das GB steht nicht für Game Boy, sondern für das PlayStation-Zubehör Gamebuster. Tausende von Codes zu mehreren hundert Spielen hat Betreiber Stefan Rodel in sein Paradies aufgenommen, unseres Wissens ist das die grösste Sammlung auf diesem Sektor. Etwas nervig ist dabei der Mischmasch aus deutscher und englischer Sprache, doch zum Glück sind die Codes selbst deutlich in PAL, Japan und US unterteilt.

Wer normale Tips oder Komplettlösungen sucht, hat im Gamebuster-Paradies nichts verloren. Wer bevorzugt mit dem Cheatmodul mögelt, kommt um Stefan Redels Archiv aber nicht herum.

play-Nutzwert: ★★★★★

play-Nutzwert: ★★★★★

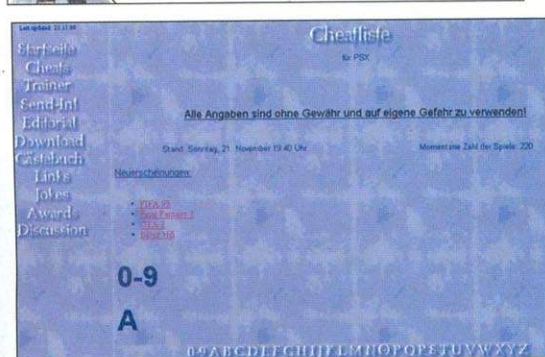


www.cheatersheaven.de

Eine weitere Multi Format-Site, die neben PlayStation-Tips auch Hilfe zu vielen Retro-Plattformen bietet. Optisch ist der blau hinterlegte Schummerhimmel nicht besonders hübsch, ohne grafischen Schmickschnack kommen die Macher zum Kern der Sache. Alle 200 PSX-Cheats sind deutschsprachig - schade, dass Ihr, von Kurztips abgesehen, hier keine ausführlichen Lösungshilfen findet. Auch das Diskussionsforum hilft kaum weiter, ist PC-lastig und schlecht besucht. Das gleiche gilt für die Jokes-Seite, die Euch steinalte, zum Teil immer noch amüsante PC-Witze erzählt. Schade, dass es einen speziellen PlayStation-Humor noch nicht gibt.

play-Nutzwert: ★★

play-Nutzwert: ★★



www.cheatz.de

Ähnlich wie Alphaflight ist auch www.cheatz.de eine gewaltige Links-Sammlung, die zu Tips anderer professioneller oder Amateur-Seiten führt. Da Ihr hier weit über 10.000 Verknüpfungen findet (auch zu exotischen und alten Plattformen wie Mac, 3DO und C64), ist die Unterteilung in Hardware, aber auch deutsche und englische Tips sehr sinnvoll. Davon abgesehen unterscheidet sich Cheatz durch viel Drumherum (das sich aber meist nur an PC-Spieler wendet) sowie ein modernes, sehr professionelles Äußeres. Eine praktische Suchmaschine (PowerSearch) unterstützt die Jagd nach dem gewünschten Tip

play-Nutzwert: ★★★★★

Schlüssel für den Nutzwert:

★ Zeit- und Bandbreitenverschwendung
★★ schwach
★★★ solide, aber kaum aufregend
★★★★ nützlich
★★★★★ für surfende PlayStation-Spieler unverzichtbar!



play **PLAYSTATION**

präsentiert das grosse

JOYTECH - GEWINNSPIEL

mit Preisen im Gesamtwert
von über 1700 DM!



5x Analogue Controller Plus Dual Jolt



5x Blaster Light Gun Pro
mit Force Feedback

5x Airpad mit zwei austauschbaren Covern



5x Jordan Grand Prix Lenkrad Value Edition
mit Dual Shock-Funktion

Was Ihr tun müßt, um einen der Preise zu gewinnen?
Beantwortet einfach folgende Frage:

**Mit welcher Technologie arbeitet
Joytechs Airpad?**

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte,
Stichwort: „Joytech“, 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
(mailto:mailus@playplaystation.com) an der Verlosung teil.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 4. Januar 2000.



In Kooperation mit



www.mountainbiking.co.uk



VERRÜCKT NACH DOWNHILL? DANN KLEMM' DICH HINTER DIESEN LENKER!



Vier Kameraperspektiven

Erlebe den ultimativen Geschwindigkeitsrausch in der Ego-Perspektive



Mehrspieler-Modus

Rasante Downhill Competitions für bis zu vier Spieler



Trick Trail

Beweise Deine Kontrolle über das Bike durch stylische Airtricks



Bike Setup

Verbessere die Fahrphysik Deines Bikes durch 13 weitere Komponenten

DUAL SHOCK™



From the people
who brought you
Colin McRae Rally™

Codemasters®

© 1999 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. "No Fear" is a registered trademark of No Fear, Inc. "No Fear Downhill Mountain Biking" is a trade name for the game. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

playcharts

Die play PLAYSTATION TOP 5

Eigentlich waren wir ja der festen Überzeugung, dass die Welt in der Nacht des Jahrtausendwechsels untergehen wird (hurra! - wird aber auch Zeit!). Die Vorfreude auf die PlayStation 2 allerdings hat diese düstere Ansicht sehr schnell schwinden lassen - schließlich wollen wir uns dieses Wunderwerk der Technik nicht entgehen lassen! Und so haben wir uns auch diesmal vorgenommen, im nächsten Jahr so manches anders oder besser zu machen und präsentieren Euch mit dieser Top 5 unsere guten Vorsätze für 2000.

Sven

1. alle Umzugskartons auspacken
2. mehr Skateboard fahren
3. jeden Spaß im Leben mitnehmen
4. a bisserl weniger Chaos
5. a bisserl weniger Dickkopf

Martin

1. weniger Rauchen
2. mehr Gummibärchen essen
3. immer pünktlich zur Arbeit kommen
4. ein Fahrrad kaufen
5. Russisch lernen

mArk

1. Australien erobern
2. meinen inneren Frieden finden
3. endlich mal den Faust lesen
4. eine Molkerei besuchen
5. Fenster abdichten

Toni

1. gesündere Ernährung - sprich: weniger Pizzen
2. nie mehr Nutella mit dem Löffel essen
3. noch mehr zocken
4. neue Pantoffeln
5. weniger Kohle für unnütze Dinge ausgeben

Dirk

1. ständige Ausgeglichenheit
2. endlich tätowieren lassen
3. die StVO I M M E R beachten
4. schwarzer langer Fiend-Pony
5. Graceland besuchen

Wonz

1. mehr zocken
2. zum Frisör gehen
3. meine Charts schneller ausfüllen
4. weniger essen
5. mehr trinken

Fränk

1. mich definitiv nicht ändern
2. endlich mal ja sagen
3. meine 2 Millionen-Villa zu Ende bauen
4. smokAlot, Trust und HotRod gnadenlos in gewissen Multiplayer-Games den Garaus machen
5. endlich mal mein Moped TÜV-fertig machen

Burk

1. Tomb Raider II zum furiosen Finale bringen
2. PlayStation 2 kaufen
3. mich mehr den schönen Künsten widmen
4. mein Auto bis zum furiosen Finale fahren
5. meine erste Million scheffeln

Habt Ihr Lust Euch 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 - Get Ready - Würzburg

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| 1. Tomb Raider 4 | Eidos Interactive |
| 2. Final Fantasy VIII | SCED |
| 3. 007 Tomorrow never dies | Electronic Arts |
| 4. Dino Crisis | Virgin Interactive |
| 5. Rainbow Six | Take 2 |
| 6. WCW Mayhem | Electronic Arts |
| 7. FIFA 2000 | Electronic Arts |
| 8. Tony Hawks Skateboarding | Activision |
| 9. Worms Armageddon | Hasbro Interactive |
| 10. GTA 2 | Take 2 |

Japan

- | | |
|--|------------|
| 1. Tokimeki Memorial 2 | Konami |
| 2. Chrono Cross | Squaresoft |
| 3. Pachislot Arge Kingdom 2 | Arge |
| 4. Dance Dance Revolution 2nd ReMix Append Club Version Vol. 1 | Konami |
| 5. Medalot R | Imagineer |

Amerika

- | | |
|------------------------------|-----------------|
| 1. NBA Live 2000 | Electronic Arts |
| 2. 007 - Tomorrow Never Dies | Electronic Arts |
| 3. Resident Evil 3: Nemesis | Capcom |
| 4. Spyro The Dragon | SCEA |
| 5. Tony Hawk's Pro Skater | Activision |

Top-5

Die besten Titel des Jahres 1999

Unter der alljährlich anrollenden Flut an PlayStation-Software befinden sich, wie Ihr selbst wisst, viele hervorragende Titel. Doch nur einer handvoll Spielen gelingt es, den Betrieb in unserer Redaktion längerfristig lahmzulegen und wirklich die gesamte Besatzung vor einem Bildschirm zusammenkommen zu lassen. Deshalb prämiieren wir an dieser Stelle genreübergreifend die fünf herausragendsten Games des Jahres 1999, die in keiner Sammlung fehlen sollten.

- | | |
|------------------------------|-------------------|
| 1. Soul Reaver | Eidos Interactive |
| 2. Tony Hawk's Skateboarding | Activision |
| 3. Crash Team Racing | SCEE |
| 4. Metal Gear Solid | Konami of Europe |
| 5. Fifa 2000 | Electronic Arts |



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

FREAK'S SHOP

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

Sonderangebote:

nur solange Vorrat reicht !!!

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------|
| Abe's Exodus JR 39,95 | Moto Racer 2 R 49,95 |
| Actua Golf SP 39,95 | Motor Mash R 44,95 |
| Actua Ice Hockey 39,95 | MTV - Slamscape 29,95 |
| Actua Pool SP 49,95 | NBA Live 99 SP 49,95 |
| Actua Soccer SP 39,95 | Newman H. Racing 49,95 |
| Actua Soccer 3 SP 49,95 | NHL Face Off '98 44,95 |
| Actua Soccer Club E. 19,95 | NHL Hockey '97 39,95 |
| Adidas P. Soccer I. 49,95 | NHL Hockey 99 49,95 |
| Agent Armstrong 44,95 | NHL Pow. Hockey 29,95 |
| Akkuji 49,95 | NHL Powerplay 98 49,95 |
| Alien Trilogy A 49,95 | Ninja A 49,95 |
| a/ungeschnitten | Novastorm SH 49,95 |
| Armored Core A 39,95 | O.D.T. A 49,95 |
| Assault Rigs A 39,95 | Oddworld JR 49,95 |
| Atlantis ADV 49,95 | One A 49,95 |
| Azure Dreams RO 49,95 | Pandemonium JR 44,95 |
| B-Movie <a> A 39,95 | Pandemonium 2 44,95 |
| Ballblazer Champ. 39,95 | PaRappaTheRapper 44,95 |
| Battle Sport A 39,95 | Perfect Weapon A 29,95 |
| Beast Wars A 49,95 | Phat Air Snowboard 49,95 |
| Bedlam STR 39,95 | Pitball A 29,95 |
| Bio Freaks B 49,95 | Populous STR 49,95 |
| Black Dawn A 29,95 | Powerboat Racing 39,95 |
| Blam Machinehead 39,95 | Poy Poy G 44,95 |
| Blast Chamber A 39,95 | Pro Pinball Big Race 49,95 |
| Blast Radius A 44,95 | Psybadek R 49,95 |
| Blood Omen RO 44,95 | R-Type Collection 49,95 |
| Box Champions SP 49,95 | Racing Simulation 2 44,95 |
| Breakpoint Tennis 39,95 | Rally Cross R 44,95 |
| Breath of Fire 3 49,95 | Rapid Racer R 39,95 |
| Breath of F. 3 & Pin, T- 49,95 | Rayman JR 44,95 |
| Shirt & Drachenfigur 59,95 | Reboot A 44,95 |
| Bug Riders A 39,95 | Resident DC A 44,95 |
| Buggy R 49,95 | Ridge Racer Rev. 39,95 |
| Bust-A-Move 2 44,95 | Riot SP 44,95 |
| Cardinal Syn B 49,95 | Road Rage R 39,95 |
| Casper 49,95 | Road Rash R 44,95 |
| Circuit Breakers 44,95 | Robopit A 29,95 |
| Colin McRae Rally C & C 1 STR 44,95 | Robotron X A 39,95 |
| C & C Alarmstufe 44,95 | Rock'n Roll Racing 39,95 |
| Constructor STR 44,95 | Rogue Trip A 49,95 |
| Cool Boarders 2 SP 44,95 | S.C.A.R.S. R 39,95 |
| Crash Bandicoot 44,95 | Sentinel incl. CD 44,95 |
| Crash Bandicoot 2 44,95 | Sentinel Returns 49,95 |
| Crime Killer R 39,95 | Shadowmaster A 44,95 |
| Critical Depth A 39,95 | Slam'n Jam SP 29,95 |
| Criticom B 29,95 | Small Soldier 49,95 |
| Croc JR 44,95 | Soulblade B 44,95 |
| Cyball Zone SP 39,95 | Soviet Strike 44,95 |
| Cyberspeed R 29,95 | Spawn A 49,95 |
| Dark Omen 49,95 | Speedster R 49,95 |
| Warhammer 2 STG 44,95 | Spider JR 39,95 |
| Darklight Conflict 29,95 | Spot - Hollywood JR 29,95 |
| Darkstalkers B 29,95 | Star Gladiator B 29,95 |
| Dead Or Alive B 49,95 | Streik A 29,95 |
| Diablo STR 44,95 | Street Racer R 49,95 |
| Dodgem Arena <a> 39,95 | Streetfighter A. Ex 44,95 |
| Dreams 49,95 | Striker SP 39,95 |
| Dynasty Warriors 29,95 | S. Football Champ 39,95 |
| FIFA Soccer '97 39,95 | S. Match Soccer 39,95 |
| FIFA '98 SP 44,95 | S. Puzzle Fighter G 29,95 |
| Final Fantasy 7 RO 44,95 | S. Sonic Racer <a> 29,95 |
| FF7 & 4c Berater 59,95 | Swagman RO 44,95 |
| Fluid <a> 49,95 | Tekken 2 + 3 B je 44,95 |
| Formel 1 '97 R 44,95 | Tennis Arena 39,95 |
| Formula Karts R 39,95 | Thunderhawk 2 A 29,95 |
| Frankreich '98 SP 44,95 | Thunderhawk 2 A 49,95 |
| Frenzy A 44,95 | a/ungeschnitten |
| Gex Deep Cover G. 49,95 | Toca Touring Car 44,95 |
| Goal Storm SP 39,95 | Tombrailer 1 & 2 je 44,95 |
| Golden Goal '98 29,95 | Total Driving R 44,95 |
| Gran Turismo R 44,95 | True Pinball G 44,95 |
| Grand Theft Auto 44,95 | Tunnel B1 A 39,95 |
| GTA London A 39,95 | Unholy War, The A 44,95 |
| Hard Boiled A 29,95 | V-Ball A / SP 44,95 |
| Heart of Darkness 44,95 | V-Rally R 44,95 |
| Herc's Adventure <a> 39,95 | Versailles <a> ADV 49,95 |
| Hercules JR 44,95 | Victory Boxing 2 49,95 |
| Hugo 49,95 | Viewpoint A 29,95 |
| Int. S. Soccer Del. 44,95 | Vigilante 8 A 49,95 |
| Int. S. Soccer 98 39,95 | Viper <a> A 49,95 |
| Iznogud JR 39,95 | Virtual Pool G 44,95 |
| Jet Rider 2 R 44,95 | Vs - Versus B 49,95 |
| Johnny Bazoorkatone 39,95 | Warhammer STR 44,95 |
| Jurassic Park A 44,95 | Warhawk A 44,95 |
| Kick Off World SP 44,95 | Wild 9 & T-Shirt JR 39,95 |
| Lemmings Compil. 44,95 | Wild 9 & MKM 44,95 |
| Libero Grande SP 49,95 | Wild Arms 44,95 |
| Little Big Adventure 39,95 | Wing Commander 4 49,95 |
| Lucky Luke (11) 44,95 | World Cup Golf SP 39,95 |
| Medieval A 44,95 | World League Soccer 39,95 |
| Mega Man Battle 44,95 | Worms G 44,95 |
| M. G. S. Mission CD 44,95 | Wreckin' Crew R 29,95 |
| Mickey's Wild Adv. 44,95 | WWF in your House 44,95 |
| Micro Machines R 44,95 | WWF Warzone A 44,95 |
| | X 2 A 29,95 |
| | X-Men Children... 44,95 |
| | Z STR 49,95 |
| | Zero Divide B 39,95 |
| | Zero Divide 2 B 44,95 |

Lösungsbücher:

- | | |
|---------------------------|--|
| 5th Element 14,80 | 5th Element 14,80 |
| Abe's Exodus in 4c 19,80 | Action & Adv. Mogel 19,80 |
| Akuji 14,80 | Alien Trilogy 14,80 |
| Alone in the Dark 14,80 | Alundra DIN 4 14,80 |
| Ark of Time 14,80 | Atlantis & 3 "Andere 19,80 |
| Baphomets Fluch 9,95 | Baphomets Fluch 2 14,80 |
| Batman & Robin 14,80 | Beat'em Up 14,80 |
| Blaze'n Blade 14,80 | Blood Omen 14,80 |
| Breath of Fire 3 14,80 | Broken Helix 14,80 |
| Casper 14,80 | Castlevania 14,80 |
| Cheat Buch "Neu" 24,80 | Clock Tower 14,80 |
| C & C 1 & 2 je 14,80 | Crash Bandicoot 2 & 14,80 |
| Croc 2 24,80 | D 14,80 |
| Dark Omen 14,80 | Deathtrap Dungeon 14,80 |
| Diablo 14,80 | Dino Crises ab 14,80 |
| Discworld 1 & 2 14,80 | Discworld Noir 14,80 |
| D.N. Time to kill 14,80 | Excaltur 14,80 |
| Fade to black 14,80 | Final Fantasy 7 in 4c 19,80 |
| Final Fantasy 8 24,80 | Forsaken 14,80 |
| G-Police 14,80 | Gex 3D & Rayman 14,80 |
| Grab des Pharaos 19,80 | Grand Theft Auto 2 24,80 |
| Grandstream 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 |
| Hexen 14,80 | Kings Field 14,80 |
| KKND 14,80 | Little Big Adventure 14,80 |
| MDK 14,80 | Mechwarrior 2 14,80 |
| Medieval 14,80 | Men in Black 14,80 |
| Metal Gear Solid 4c 24,80 | Mission Impossib. ab 14,80 |
| Nightmare Creatures 14,80 | O.D.T. 19,80 |
| Oddworld 14,80 | One 14,80 |
| Overblood & Pex C. 14,80 | Pandemonium <a> 39,95 |
| Panzer General 2 14,80 | Pitfall 3D 14,80 |
| Rayman & Gex 3D 14,80 | Rebell Assault 2 14,80 |
| Resident Evil 9,95 | Resident Evil "Bundle" <farbig & viele Bilder> 19,80 |
| Riven 14,80 | Silent Hill in 4c 24,80 |
| Shadowman 19,80 | Silent Monkeys & 3 14,80 |
| Soul Reaver 24,80 | Spawn 14,80 |
| Sport & Rennspiele 29,95 | Stadt der verl. Kinder 14,80 |
| Suikoden 14,80 | Swagman 14,80 |
| Syphon Filter 14,80 | Tekken 1 - 3 14,80 |
| Tekken 1 - 3 14,80 | Tombrailer 1-3 je 19,80 |
| Vandal Hearts 14,80 | Versailles & 3 And. 19,80 |
| Warcraft 14,80 | Wild 9 & MKM 14,80 |
| Wild Arms 14,80 | Wing Commander 4 49,95 |
| Worms Armageddon 24,80 | X-Files 19,80 |
| Z 14,80 | |

Zubehör:

- | | |
|--|--|
| Adapter/ MOD 39,95 | Analogue Mod (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 | |
| Dual Shock ab 29,95 | Gehäuse blau o. je 39,95 |
| 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 |
| Joystick "Arcade" 79,95 | Joypad <blau, rot> je 9,95 |
| Lenkrad Jordon GP 89,95 | Memory Card 1MB 9,95 |
| Memory Card 8 MB 39,95 | <unkomprimierte Cards> 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 |

<http://www.freaksshop.de>



PSX - Games:

- | | |
|---------------------------|---|
| A Bug's Life 69,95 | Action Man 84,95 |
| Ape Escape JR 79,95 | Apocalypse A 69,95 |
| a/ungeschnitten | Asterix & Obelix 84,95 |
| Barbie Race & Ride 49,95 | Baseball 2000 84,95 |
| Blaze'n Blade RO 59,95 | Blasto 59,95 |
| Brahma Force 59,95 | Bundesliga 2000 84,95 |
| Bust-A-Move 4 79,95 | Buster & Beanstalk Carmageddon Dt. 79,95 |
| Champ. Motorcross 84,95 | Chocobo Racing 84,95 |
| Colony Wars 1 A 69,95 | Colony Wars 2 A 79,95 |
| C & C Gegenschlag 79,95 | Cool Boarders 3 84,95 |
| Crash Bandicoot 3 59,95 | Crash Team Racing 84,95 |
| Crash Team & Multi 129,- | Croc 2 JR 79,95 |
| Demolition Racer 84,95 | Destrega 79,95 |
| Dino Crises 84,95 | Disney Magical Tetris Divers' Dream 69,95 |
| Driver R 79,95 | Duke Time to kill 69,95 |
| EPGA Golf 79,95 | FIFA Soccer 2000 84,95 |
| Final Fantasy 8 84,95 | Fisher Mans Ball 84,95 |
| Formel 1 '98 59,95 | Formel 1 '99 84,95 |
| F1 '99 & V3 Lenkrad 159,- | Football Live 84,95 |
| G-Police 2 A 74,95 | Glover 84,95 |
| Grand Theft Auto 2 84,95 | Guardian of Drkn. 84,95 |
| Hot Wheels Turbo 84,95 | Hot 2 JR 79,95 |
| Kensai Sacred Fist 79,95 | Kingsley Wild Adv. 79,95 |
| KKND 2 79,95 | Le Mans 24 Std R. 84,95 |
| Legend of Kartia 84,95 | Lego Racers R 89,95 |
| Lone Soldier uncut 69,95 | Megaman Legends 69,95 |
| M. G. S. Mission CD 44,95 | Mighty Hits SH 74,95 |
| Mission Impossible 84,95 | Monkey Hero RO 79,95 |
| Mr. Domino 59,95 | Nascar 2000 84,95 |
| NBA 2000 Fox 84,95 | NHL 2000 SP 84,95 |
| No Fear M. Biking 84,95 | Overblood a/uncut 69,95 |
| Overblood & Berater 79,95 | Pac Man World 69,95 |
| Panzer General 2 69,95 | Pinball Timeshock 59,95 |
| Point Blank 2 SH 84,95 | Pool Hustlers SP 59,95 |
| Rainbow Six 84,95 | Ready 2 Boxing 89,95 |
| Reel Fishing 84,95 | Ruff & Tumble 84,95 |
| Schlumpfe, Die 84,95 | Shadowman & Dekor 89,95 |
| Shanghai 84,95 | Silent Hill A 84,95 |
| Soul Reaver A 89,95 | South Park A 84,95 |
| Speed Freaks R 84,95 | Spyro 59,95 |
| Spyro 2 59,95 | Syphon Filter A 84,95 |
| Star Wars Dunkle B. 84,95 | Tai-Fu JR 59,95 |
| Tank Racer <a> 84,95 | Tarzan A 84,95 |
| Tharzan A 84,95 | Tharzan & CD Case 89,95 |
| Theme Park 69,95 | Tomorrow Never D. 84,95 |
| Tony Hawk Skater 84,95 | Treasures of Deep <a> 59,95 |
| UEFA Champ. 99 79,95 | UEFA Striker 89,95 |
| Ummjammer Lammy 79,95 | Versailles dt. 79,95 |
| War of the Worlds 79,95 | WCW Mayhem 84,95 |
| Worms Pinball Add. 84,95 | Wu Tang Clan 84,95 |
| Worms Armageddon 84,95 | X - Files (Akte X) 84,95 |
| Xena 84,95 | |

PSX - Bundle:

- Bundle 1:**
Need for Speed 3, Soviet Strike & Theme Hospital 89,95
- Bundle 2:**
Command & Conquer 2, Future Cop LAPD & Road Rash 3 89,95
- Bundle 3:**
Box Champions, Street Skater & Theme Park 89,95

Geplante Neuheiten PSX

Nov. - Dez. 1999:

- <können sofort vorbestellt werden>
- | | |
|--------------------------|---------------------------------|
| Autobahn Raser 84,95 | Box Champion 2000 84,95 |
| Chessmaster Mill. 84,95 | Earthworm Jim 3D 84,95 |
| Ehrgeiz TBA | Extreme 500 84,95 |
| Fighting Force 2 84,95 | Golf Pro 84,95 |
| G. Z. - S. Z. 2 79,95 | Hell Night A 84,95 |
| Hogs of War A 79,95 | Jackie Chan's Stuntmaster 84,95 |
| Jade Cooon 84,95 | Jeff Gordon Racing TBA |
| Killer Loop R 84,95 | Legend of Legaia TBA |
| Lego Rock Raider 89,95 | Millennium Soldier 84,95 |
| Missile Command 79,95 | MTV Sport Snowb. 84,95 |
| Music 2000 84,95 | NBA Live 2000 Sp. 84,95 |
| NFL Blitz 2000 89,95 | NHL 2000 Fox Sport 84,95 |
| Prince N. Boxing 84,95 | Pro Pinball Fantastic J. 84,95 |
| Ronin Blade 84,95 | Shaolin 84,95 |
| South Park Luv Sh. 84,95 | Tiger Woods 2 84,95 |
| Tombrailer 4 89,95 | Track & Field 2 84,95 |
| Trick Snowboarder 84,95 | Ubik STR 84,95 |
- ...und viele andere !!!

Dreamcast:

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| Dreamcast 479,- | Controller 49,95 |
| DekorKit Shadowman 19,80 | DekorKit Trick Style 19,80 |
| Gun TBA | Joypadverlängerung 19,95 |
| RGB Kabel Special 29,95 | Visual Memory 49,95 |
| Aero Wings 84,95 | Blue Stinger A 89,95 |
| Buggy Heat R 84,95 | Dynamite Cop 2 A 84,95 |
| Evolution 84,95 | Fighting Force 2 89,95 |
| Ego Shooter 89,95 | HydroThunder 104,95 |
| Incoming A 99,95 | Jimmy White's Cue. 89,95 |
| Pen Pen R 104,95 | Power Stone 84,95 |
| Psychic Force 89,95 | Ready 2 Rumble 104,95 |
| Resident Evil Code 104,95 | ReVolt (12) 89,95 |
| Sega Rally 2 89,95 | Shadowman (12) 89,95 |
| Snow Surfers 84,95 | Sonic Adventures 84,95 |
| Soul Calibur 99,95 | Soul Fighter (12) 104,95 |
| South Park Luv Sh. 89,95 | South Park Rally 89,95 |
| Speed Devils 84,95 | Suzuki Alstare Racer 84,95 |
| Tee Off (12) 89,95 | Tokyo Highway C. 84,95 |
| Toy Commander 84,95 | Trick Style 89,95 |
| UEFA Striker (12) 104,95 | Vigilante 8 2nd O. 99,95 |
| Virtua Fighter 3 84,95 | Worldwide Soccer 84,95 |
| Worms Armageddon 89,95 | WWF Attitude 89,95 |

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

LADENGESCHÄFTE:
Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
48143 Münster * Windthorststr. 13
Tel.: 0251-5105789
Bielefeld Brackwede * Treppenstr. 10
49504 Lotte / Büren * Strothweg 12
Händleranfragen willkommen !

Importe auf Anfrage !!!
02504 - 933012

play Witch Project

Anfang 2000 verschwindet eine Gruppe junger Videospieler bei dem Versuch, der play-Witch Sage auf den Grund zu gehen, spurlos...

Wahrscheinlich wird man sie nie wieder sehen...



Was sich wirklich in den Räumen des play-Witch Teams zugetragen hat und warum Stephan, Sven, Martin, mArk, Toni, Dirk, Wonz, Fränk und Burk sich nach Redaktionsschluß nicht mehr wie gewohnt ihrem Projekt widmeten, erfahrt Ihr auf den folgenden beiden Seiten.

Chronologie

1997 - August: Eine Gruppe wild entschlossener Videospielenthusiasten schließt sich zusammen, um dem play-Witch Kult auf den Grund zu gehen. Hierzu gründen sie ein Magazin, welches monatlich Aufschluß und Hintergrundinformationen über das Phänomen liefert. In akribischer Kleinarbeit wertet die Gruppe jeden noch so kleinen Hinweis aus, um Tatsachen von Lügenmärchen zu trennen.

1998: Der Kult scheint überhand zu nehmen. Auf jeder Werbetafel und in fast jedem Kinderzimmer findet man die geheimnisvollen Zeichen der play-Witch. Überall werden kreisrunde flache Talismänner verkauft, die an ihrer Unterseite eine unnatürlich schwarze Farbe aufweisen. Könnte dies etwa mit der play-Witch zu tun haben?

1999 - September/Okttober: Das erste feste Mitglied der Gruppe (Mischa Strecker) verschwindet auf ungeklärte Weise. Ob dies allerdings mit der play-Witch zu tun hat, ist zu bezweifeln. Fast zur gleichen Zeit flammen obskure Gerüchte über ein anderes Phänomen auf. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man, daß selbiges bis zu sechs Milliarden Menschen gleichzeitig in seinen Bann ziehen kann.

2000: Die play-Witch Gruppe kommt der Wahrheit immer näher – vielleicht zu nahe. Binnen weniger Tage verschwindet das gesamte Team vom Erdboden. Selbst engste Verwandte und Freunde können sich das plötzliche Verschwinden nicht erklären. Bis jetzt ist die Gruppe noch nicht wieder aufgetaucht...

MISSED



Stephan Girlich

Alter: 33 Größe: 191 cm
Gewicht: 93 kg
Augenfarbe: braun
Haarfarbe: dunkelbraun



Sven Liebold

Alter: 25 Größe: 185 cm
Gewicht: 83 kg
Augenfarbe: blau
Haarfarbe: schwarz (blond)



Martin Weidner

Alter: 32 Größe: 181 cm
Gewicht: 62 kg
Augenfarbe: blau
Haarfarbe: blond



mArk Liebold

Alter: 21 Größe: 184 cm
Gewicht: 93 kg
Augenfarbe: blau
Haarfarbe: schwarz (blond)



Toni Opl

Alter: 25 Größe: 183 cm
Gewicht: 88 kg
Augenfarbe: grün-braun
Haarfarbe: - (aschblond)



Dirk Gemeinhardt

Alter: 25 Größe: 188 cm
Gewicht: 68 kg
Augenfarbe: blau
Haarfarbe: schwarz (blond)



Wonz

Alter: 28 Größe: 184 cm
Gewicht: 92 kg
Augenfarbe: blau
Haarfarbe: braun



Fränk

Alter: 30 Größe: 185 cm
Gewicht: 95 kg
Augenfarbe: blau
Haarfarbe: blond



Burk

Alter: 27 Größe: 180 cm
Gewicht: 75 kg
Augenfarbe: grün-braun
Haarfarbe: dunkelbraun

Zuletzt wurden die oben genannten Personen in der Redaktionsräumen des Cypress Verlag in Hückberg lebend gesehen.
Hinweise über die gesuchten Personen werden dankend Sonderabteilung play-Witch entgegengenommen.

Aus Anfang war alles noch ganz harmlos. Hier war mal etwas aus dem Kühlschrank verschwunden, dort konnte sich niemand daran erinnern, wo genau er jetzt sein Joypad hingelagt hatte. Mit der Zeit nahmen diese Zufälle allerdings überhand.

Besonders Toni mußte mit Schrecken feststellen, daß fast sein komplettes Arbeitsgerät gegen zweitklassige Attrappen ausgetauscht wurde...



...Doch damit nicht genug täglich vernahmen wir seltsame Geräusche. Das tiefe Wimmern konnte man ja gerade noch ertragen, aber das Bellen kostete uns den letzten Nerv. Wer war verantwortlich für diese Kakophonie?...



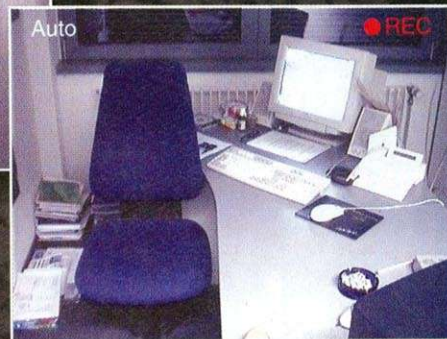
...Immer schlimmer wurden die Wahrnehmungen. Sven behauptete beispielsweise steif und fest, daß er eine unheimliche Präsenz hinter sich spürte, beweisen konnte er es allerdings nicht...



...Nirgends fühlten wir uns mehr sicher. Selbst im Treppenhaus schienen uns die Schatten zu verfolgen. Meistens half da nur ein Sprung über den Handlauf – sehr zum Ärger des Geschäftsführers, da die Versicherungsrate für Arbeitsunfälle innerhalb der letzten drei Monate konstanthaft in die Höhe schöß...

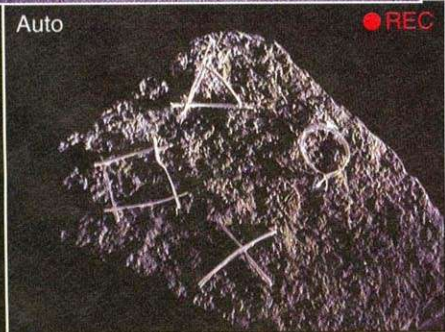


...Vor allem des Nachts nahm das Grauen unvorstellbare Ausmaße an. Für einen kurzen Augenblick erschien uns Mischa, der vor wenigen Monaten spurlos verschwunden war. Als wir ihn ansprechen wollten, löste er sich in Rauch auf und schwabte davon...



...Und dann, eines Tages war es geschehen. Niemand konnte es für möglich halten, doch auch Martin und Burk waren genau wie Mischa einst, spurlos vom Erdboden verschwunden. Wir waren alle erschüttert, doch niemand von uns hegte auch nur die leiseste Vermutung, daß dies nur der Anfang vom Ende gewesen sein sollte...

Fortsetzung folgt...



Unheimliche Zeichen offenbarten sich uns. Wir wußten nicht damit umzugehen, deshalb ignorierten wir sie einfach so gut es ging. Vielleicht war das ein Fehler...



...Am schlimmsten erwischte es den armen Martin. Über Nacht erlitt er an einem diabolischen Ausschlag auf der Zunge. Welche Folgen dieser mit sich bringen würde, konnten wir uns bis dato noch nicht vorstellen...



IMPRESSUM

The return GRAN TURISMO 2

Sonys Edelracer im PAL-Test

Cinematic Adventure PARASITE EVE 2

Die Rache der
Mytochondrien



Brains for dinner, Brains for lunch RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Brains for breakfast, Brains for brunch

und Tekken Tag Tournament, Dune 2000,
Road Rash Jailbreak, N-Gen, Overblood 2,
Space Debris, Toy Story 2, Koudelka...

umfassende und
informative **148** Seiten -
die nächste play
ist ab 26. Januar
überall erhältlich

CyPress

play PLAYSTATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektropost: mailus@playstation.com

Redaktionsdirektor Konsolentitel
Stephan Girlich

Chefredakteur:
Sven Liebold

stellv. Chefredakteur:
Martin Weidner

Redaktion:
mArk Liebold, Toni Opl
Dirk Gemeinhardt

Art Direction:
Wolfgang Müller

Layout:
Wolfgang Müller, Fränk Bogen,
Burkhard Weiss

Textkorrektur:
Barbara Strobel, Markus Strobel

Freie Mitarbeiter:
Mathias Neuman,
Andreas Binzenhöfer, Philipp Noack
Marco Spörl, Winnie Forster,
Oliver Ehrle, René Meyer

Verlag:
CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 74
60, 50204 Frechen, Tel.: +49-02234 / 96365-0,
Fax.: +49-02234 / 96365-55.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Euro 36,81 (Inland), Euro 45,40
(Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ
600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag
und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht
geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Titel:

Activision, Marvel Comics, Spiderman, TM & © 1999, Marvel
Characters (Spider-Man, Dr. Octopus, Venom, Carnage) Inc.
All rights reserved; play PLAYSTATION

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:
Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION abonnieren:

Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
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 Thax:

tankau, bimmel & bommel,
die Dorfpermanenz, den kleinen Open-GI

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.

Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung über-
nommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion
lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich
eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie
dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und ver-
pflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung
Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die
Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play
PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen
und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler
enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen
werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATI-
ON erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuel-
len Patentschutzes, auch
werden
Warennamen
ohne Gewähr-
leistung einer frei-
en Verwendung
benutzt.

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



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlagsgruppe CyPress

play
PLAY STATION

10 Jahre Theo Kranz Versand



Theo KRAENZ VERSAND

Laden
KRANZ GAMES
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
 Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial- Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

Versand
KRANZ VERSAND
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
 Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial- Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

PlayStation

F 1 World Grand Prix '99 (PSX) 89,95

An Weihnachten sind für Sie da:
 am 24. Dezember bis 12 Uhr, ab Montag, dem 27. Dezember wieder von 8-20 Uhr!
 Das heißt, selbst wenn Sie erst am 23. Dezember bestellen, besteht die Möglichkeit, daß Sie noch am 24. Dezember Ihre Ware erhalten!

Theo KRAENZ VERSAND

10-jähriges Jubiläum feiern Sie mit Bestellungen mit Anteilen, die nur 10% des Normalpreises sind. Schicken wir jetzt ein Kreditkarte und 10% Skonto. Außerdem haben wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!

10 Jahre

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
 FAX: 0931-571602

PlayStation

Ready 2 Rumble Boxing ... 89,95

PlayStation

Ruff & Tumble (PSX) 89,95

PlayStation

Asterix & Obelix gg. Caesar ... 94,95

PlayStation

Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

PlayStation

Dino Crisis (PSX) 89,95

Gamebuster CDX ... 99,95

XPloder FX ... 84,95

Multi Tap ... 44,95

Space Station ... 24,95

Action Man ... 79,95

Action Pack ... 89,95

Alien Trilogy Plat., Bust A Move 2 Pt., Jeremy McGrath Supercross '98 ... 99,95

Ape Escape ... 99,95

Armored in Project S. (Jan.) ... 94,95

Medal of Honor (PSX) 99,95

Driver ... 89,95

Extreme 500 ... 89,95

F1 World Grand Prix '99 ... 89,95

Fifa 2000 ... 89,95

Fighting Force 2 ... 89,95

Final Fantasy VIII ... 119,95

Final Fantasy VIII Sp. Ed. ... 149,95

Formel 1 '99 ... 99,95

Fussball Live ... 89,95

Glover ... 79,95

G-Police 2: Weapons of Just. ... 89,95

Gran Turismo 2 (Feb) ... 99,95

Gran Turismo 2 + Lenkrad (Feb) ... 169,95

Grand Theft Auto 2 ... 89,95

Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2 ... 79,95

Hell Night ... 89,95

Hot Wheels: Turbo Rac. ... 89,95

Int. Track & Field 2 (Jan.) ... 89,95

Jade Cocoon: Tamamayu Leg. ... 89,95

J. Bond: der Morgen stirbt nie ... 89,95

Warpath: Jurassic Park ... 89,95

LEGO Rock Raiders ... 89,95

Madden NFL 2000 ... 89,95

Medal of Honor (Dez) ... 99,95

Metal Gear Solid ... 89,95

Metal Gear Solid VR Miss. ... 44,95

Millennium Soldier - Expendable ... 79,95

Missile Command ... 79,95

Mission Impossible ... 89,95

MTV Sports: Snowboard (Dez) ... 89,95

Nascar 2000 ... 89,95

NBA Basketball 2000 ... 89,95

PlayStation

C&C 2 Alarmstufe Rot ... 49,95

Autobahn Raser 2 (PSX) 79,95

Killer Loop (PSX) 89,95

WWF Attitude (PSX) 84,95

die Schlümpfe (PSX) 89,95

Final Fantasy VIII ... 119,95

Final Fantasy VIII Sp. Ed. ... 149,95

Formel 1 '99 ... 99,95

Fussball Live ... 89,95

Glover ... 79,95

G-Police 2: Weapons of Just. ... 89,95

Gran Turismo 2 (Feb) ... 99,95

Gran Turismo 2 + Lenkrad (Feb) ... 169,95

Grand Theft Auto 2 ... 89,95

Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2 ... 79,95

Hell Night ... 89,95

Hot Wheels: Turbo Rac. ... 89,95

Int. Track & Field 2 (Jan.) ... 89,95

Jade Cocoon: Tamamayu Leg. ... 89,95

J. Bond: der Morgen stirbt nie ... 89,95

Warpath: Jurassic Park ... 89,95

Final Fantasy VIII (PSX) 119,95

NBA Live 2000 ... 89,95

Need for Speed 4 ... 89,95

NFL Blitz 2000 ... 89,95

NHL Championship 2000 ... 89,95

NHL 2000 ... 89,95

No Fear-Downhill Mountain B. ... 89,95

Overblood 2 ... 89,95

Pac-Man World ... 89,95

PGA European Tour Golf ... 79,95

Point Blank 2 - inkl. G-Con 45159,95

Pong ... 79,95

Prince Naseem Boxing (Dez.) ... 89,95

Pro Pinball - Fantastic Journey ... 89,95

PSX 1 Pack ... 89,95

Need 4 Speed 3, Soviet Strike, Theme Hospital ... 89,95

PSX 2 Pack ... 89,95

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, Future Cop, Road Rash 3D ... 89,95

PSX 3 Pack ... 89,95

Box Champions, Street Skater, Theme Park ... 89,95

Rainbow Six ... 89,95

PlayStation

C&C 2 Alarmstufe Rot ... 49,95

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

B-MOVIE ... 19,95

BLAST RADIUS ... 29,95

BREATH OF FIRE 3 SPED. ... 49,95

CARDINAL SYN ... 39,95

HARD BOILED ... 19,95

INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 ... 29,95

NEWMAN HAAS RACING ... 29,95

NBA IN THE ZONE 2 ... 39,95

NINJA ... 39,95

POPOULOS ... 49,95

R-TYPES ... 29,95

RACING SIMULATION 2 ... 39,95

UNHOLY WAR ... 49,95

VS. (VERSUS) ... 29,95

WORLD LEAGUE SOCCER '98 ... 29,95

WRECKIN' CREW ... 49,95

ZERO DIVIDE 2 ... 29,95

Jade Cocoon (PSX) 89,95

Crash Team Racing (PSX) 99,95

Spyro the Dragon 2 (PSX) 99,95

FIFA 2000 (PSX) 89,95

Final Fantasy VIII (PSX) 119,95

NBA Live 2000 ... 89,95

Need for Speed 4 ... 89,95

NFL Blitz 2000 ... 89,95

NHL Championship 2000 ... 89,95

NHL 2000 ... 89,95

No Fear-Downhill Mountain B. ... 89,95

Overblood 2 ... 89,95

Pac-Man World ... 89,95

PGA European Tour Golf ... 79,95

Point Blank 2 - inkl. G-Con 45159,95

Pong ... 79,95

Prince Naseem Boxing (Dez.) ... 89,95

Pro Pinball - Fantastic Journey ... 89,95

PSX 1 Pack ... 89,95

Need 4 Speed 3, Soviet Strike, Theme Hospital ... 89,95

PSX 2 Pack ... 89,95

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, Future Cop, Road Rash 3D ... 89,95

PSX 3 Pack ... 89,95

Box Champions, Street Skater, Theme Park ... 89,95

Rainbow Six ... 89,95

PlayStation

LeMans 24 Stunden (PSX) 89,95

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

B-MOVIE ... 19,95

BLAST RADIUS ... 29,95

BREATH OF FIRE 3 SPED. ... 49,95

CARDINAL SYN ... 39,95

HARD BOILED ... 19,95

INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 ... 29,95

NEWMAN HAAS RACING ... 29,95

NBA IN THE ZONE 2 ... 39,95

NINJA ... 39,95

POPOULOS ... 49,95

R-TYPES ... 29,95

RACING SIMULATION 2 ... 39,95

UNHOLY WAR ... 49,95

VS. (VERSUS) ... 29,95

WORLD LEAGUE SOCCER '98 ... 29,95

WRECKIN' CREW ... 49,95

ZERO DIVIDE 2 ... 29,95

Jade Cocoon (PSX) 89,95

Crash Team Racing (PSX) 99,95

Spyro the Dragon 2 (PSX) 99,95

FIFA 2000 (PSX) 89,95

Final Fantasy VIII (PSX) 119,95

NBA Live 2000 ... 89,95

Need for Speed 4 ... 89,95

NFL Blitz 2000 ... 89,95

NHL Championship 2000 ... 89,95

NHL 2000 ... 89,95

No Fear-Downhill Mountain B. ... 89,95

Overblood 2 ... 89,95

Pac-Man World ... 89,95

PGA European Tour Golf ... 79,95

Point Blank 2 - inkl. G-Con 45159,95

Pong ... 79,95

Prince Naseem Boxing (Dez.) ... 89,95

Pro Pinball - Fantastic Journey ... 89,95

PSX 1 Pack ... 89,95

Need 4 Speed 3, Soviet Strike, Theme Hospital ... 89,95

PSX 2 Pack ... 89,95

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, Future Cop, Road Rash 3D ... 89,95

PSX 3 Pack ... 89,95

Box Champions, Street Skater, Theme Park ... 89,95

Rainbow Six ... 89,95

PlayStation

LeMans 24 Stunden (PSX) 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545245

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr. UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur VISA oder MC) keine Versandkosten. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachbesteller fällt die NN-Gebühr an.

AUSTRIA EXPRESS
 Schnellservice für Österreich
 Tel.: 0049-9313545288
 (Umsatzsteuer inkl. Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.)

Jetzt drive mal richtig!

BRUTALE CRASHS:

MIT PS-BOLIDEN, LEICHENWAGEN UND KLEINBUSS

NUR FÜR HARTE KERLS:

DER GEISTERFAHRERMODUS

NOCH MEHR SPEED:

MIT DEM ORIGINAL-SOUNDTRACK VON FEAR FACTORY

DEMOLITION RACER



TM



www.infogrames.de

Infogrames North America © 1999. All rights Reserved. Developed by Pitbull Syndicate. Fear Factory and Junkie XL appear under license from Roadrunner Records. Cirrus appears under license from Moonshine Records. Emotion appears under license from Knightmare Management. Tommy Tallarico appears under license from Tommy Tallarico Studios. The "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.